

**« Dans WAKFU, tout dépend de vous ! », voilà évidemment la devise de ce jeu censé être révolutionnaire dans le milieu du MMO. Mais pourquoi parler de cette devise ultra connue par la communauté du jeu dans ton sujet Naoku, diriez-vous surement, tout simplement car en comparant la définition du mot « dépendre » qui est d'être sous l'autorité suprême d'une entité (dans ce cas là, les joueurs) au système de politique actuel du jeu, nous nous apercevons que ce slogan n'est en fait qu'une énorme arnaque utilisée dans le simple but d'appâter les joueurs naïfs désespérants de trouver un jeu qui remplit des conditions proches de celles voulues par ce jeu. Sérieusement, j'ai vu plusieurs jeux qui remplissent de meilleures conditions d'autonomie et avec une sorte d'option de politique. Mais le problème est justement dans ce qu'ils nous proposent : gouvernements identiques, guerres inutiles et dérangeantes, gouffres à kamas, empires coloniaux déguisés en nations, démocratie obligatoire et hybride... Il y a bien d'autres problèmes à la feature voulue mais ne nous attardons pas sur ça. Mon sujet propose des solutions suite aux problèmes politiques du jeu et d'autres idées aussi. Bon, cette étude m'aura coûté plusieurs jours pour la réaliser alors lisez la en entier, que dis-je, DÉVOREZ LA !**

Préface : Comme je l'ai dit ci-dessus, ce sujet parlera avant tout d'une voulue réformation du système politique. Également, mon sujet proposera des idées diverses pour les features à défauts. Il se peut que mon sujet dise de créer des choses déjà présentes ou d'en supprimer alors qu'elles n'existent pas, cela est tout simplement car je ne connais la politique que par le biais d'un ami qui a déjà été dans le gouvernement d'une nation. Mes écrits pourront très certainement virés sur des exclamations très subjectives telles que ma haine pour la démocratie dans un jeu mais j'essayerai de rester dans la limite de l'acceptable. De plus, je trouve qu'il faudrait non seulement une politique pour les gouverneurs mais aussi une pour tous les joueurs nomades et artisans : pas très clair, non. Je vous expliquerais ça plus tard. En ce qui me concerne, j'ai fait cette étude avec joie, bonne humeur, facilité et je me suis inspiré quelques fois des écrits de joueurs alors je vous remercie tous ! Bon, trêves de bavardages, passons aux propositions !

## **I : Politique Générale**

### **-La campagne électorale :**

Le premier défaut dont je vais vous parler est le système de promulgation de la campagne électorale d'un candidat au poste de Gouverneur. Pour moi, elle dure trop peu de temps. Alors je proposerais qu'elle dure **toute la dernière semaine** (le mandat sera également allongé) **du mandat du Gouverneur et que la décision de participation aux élections requiert deux semaines en plus**. Pour faire clair, je propose simplement :

- D'allonger le temps de vote qui était de 48 heures à une semaine entière (la dernière du mandat du Gouverneur) pour que les candidats puissent rassembler des électeurs plus de temps dans des discours sur des places de leur Nation. Cela sera plus fun et plus réaliste.
- De créer deux semaines de décisions à participer aux élections (étant les troisième et deuxième semaines avant la déposition du Gouverneur pour en élire un autre). Les candidats pourront s'inscrire mais ne pourront pas avoir des votes pour l'instant. Il servira aussi à préparer le Gouverneur à son expulsion du pouvoir et ne pas que les premiers inscrits auront le plus de votes.
- Qu'un candidat puisse payer des affiches pour le présenter à la populace qui regarde ces panneaux. Elles seront très chères pour ne pas qu'ils y en aient des tas. On pourra les poser dans des endroits spéciaux.
- Augmenter un tout petit peu le coût de la participation car il est devenu très facile de gagner 1000PDC et 100K.

- Avoir des messages automatiques réguliers pour avertir la population de nouvelles élections et de leur déroulement : ils seront écrits par le Gouverneur pour le joueur et l'heure voulue. Un message avertissant le nom du nouveau Gouverneur devra être automatisé.

Réformation du système de PDC : Je propose qu'il ait en plus de la jauge de Citoyenneté, qu'il y aille un nombre de PDC utilisable. Ils pourront être utilisés pour être blanchi quand on est un criminel, pour s'inscrire aux élections du Gouverneur ou du maire d'une ville (terme expliqué dans très longtemps)... Toutes ces actions pourront être réalisées quand le joueur aura assez de PDCU (Points de Citoyenneté Utilisables) et prendrons un pourcentage des PDCU du joueur. On gagnera des PDCU en même temps et en même nombre qu'avec les PDC normaux. Par exemple, la participation aux élections du Gouverneur nécessitera 1000PDCU.

### -L'élection :

Il faudrait déjà **caché le pourcentage de votes obtenus par un candidat jusqu'à l'électeur d'un joueur comme Gouverneur**. Il y aura dès le début de l'élection une attente insoutenable au sein de la Nation et je trouve cela très prometteur pour son avenir. Je propose aussi **un deuxième tour de votes**. Donc, mes idées sont :

- Créer un deuxième tour de votes qui ne retiendra que les deux meilleurs candidats (meilleurs = plus de votants dans ce contexte). Cela servira à plus nous rapprocher du système français. Le premier tour sera de quatre jours et le second de trois jours (plus de candidats, plus de temps pour choisir).
- Cacher le pourcentage de voix d'un candidat pendant les deux tours. Il sera montré à la fin du premier tour et idem pour le deuxième tour. Je propose aussi que l'on puisse voir le pourcentage des candidats de l'élection sur la page du Gouverneur quand on le cherche sur le site.
- Mettre le nombre de voix en pourcentages et en nombres. Nous aurons une vision réaliste du nombre de votants (donc, ceux qui s'intéressent à la politique).
- Créer un titre de Gouverneure pour les joueurs féminins.
- Créer une fenêtre des candidats où ils apparaissent tous en bande plutôt que de devoir tourner les pages.

### -Le mandat :

Enfin ça commence à devenir intéressant ! Les modifications à partir de ce titre **seront révolutionnaires et vraiment énormes** ! C'est vraiment là que le slogan du jeu est **le moins crédible**. Déjà je commence par dire tout de suite que le système actuel de gouvernement est **complètement foireux** ! Non pas à cause de son instabilité et des gouvernements qui défilent sans grands changements mais car on ne peut pas décider de grands changements.

Ma première proposition est que le Gouverneur pourra décider de **changer complètement la structure du gouvernement ainsi que les pouvoirs**. Je propose alors qu'il puisse créer toutes sortes **d'assemblés et de titres spéciaux** ainsi que **des noblesses** ! Je vous explique : personnellement, je déteste la démocratie dans un jeu. Surtout si elle est obligatoire comme dans Wakfu. Je pense que le Gouverneur devrait avoir le pouvoir de complètement réformer son gouvernement, histoire qu'ils ne se ressemblent pas tous d'une Nation à une autre. Voilà ce que je propose :

- Le Gouverneur est le maître de la Nation. Il pourra (sans modifications des pouvoirs au début du jeu) créer des assemblés de joueurs, décider des pouvoirs de chacun, convoquer le Gouvernement, décider de la guerre ou de la paix, accepter les salaires des fonctionnaires de l'État, renvoyer un membre du Gouvernement et modifier des titres de fonctions du Gouvernement. J'ai également décidé qu'il aura peu de pouvoirs mais les nouveautés ne pourront être appliquées qu'avec son accord. Plus de précisions plus bas.
- Les assemblés seront composés d'un nombre défini de joueur, leurs fonctions seront décidées par le Gouverneur. Elles devront peut-être s'occuper des doléances de la population, dicter des lois, les exécuter ou faire la justice... Tout importe du Gouverneur. Leurs noms seront choisis par le Gouverneur.
- Les postes du Gouvernement pourront être ajouté ou supprimer sauf certains postes cités plus bas. Ils pourront également changer de titres selon le Gouverneur.
- Allonger le mandat du Gouverneur en le passant à trois mois pour éviter des milliers de Gouverneurs par an. En l'absence du Gouverneur, c'est le Vice-gouverneur qui prend la relève.
- Qu'un seul personnage des comptes d'une même adresse IP pourra être dans le Gouvernement d'une Nation. Également, un seul personnage des comptes d'une même adresse IP pourra accéder à la politique d'une Nation pour éviter que le monde soit dirigé par la même personne.
- Que toutes les actions gouvernementales soient payantes (pas vraiment cher généralement) sauf le choix de nouveaux arrivants dans le Gouvernement si il n'y a pas eu de renvoi.
- Que tous les membres du Gouvernement aient un canal pour leur profession (nom du canal = profession). Pour les assemblés, il n'y aura qu'un seul Canal pour chaque que tous les membres d'une même assemblée puissent utiliser. Le nom du Canal sera le nom de l'assemblée.
- Il y aura un temps d'attente avant de pouvoir accéder de nouveau à la politique. Temps d'attente défini par le Gouvernement.
- [Idée de je ne sais plus qui] Créer en cas de réunion, un canal de politique privé et un autre public. Le privé sera visible que pour les membres du Gouvernement.
- [Idée de Huindow] Introduction des programmes politiques directement en jeu.

Voilà un petit pourcentage de mes propositions. Je vais continuer mes propositions et explications dans des sous-rubriques indiquer par le numéro + un crochet (X)].

### **1] : Modulation du Gouvernement**

J'ai remarqué qu'avec mon système de modulation trop excessif du Gouvernement selon le Gouverneur, tout le monde voudra réformer son Gouvernement à sa guise et donc cela posera trop de problèmes pendant les débuts du Gouverneur car ce sera l'anarchie (du fait du changement des pouvoirs et des titres du Gouvernement). Je propose alors que l'état soit doté d'**une Constitution** ! Ce sera **un texte écrit par le premier Gouverneur de la Nation**, son Gouvernement et un vote du peuple pour tous les articles (utile d'être le premier Gouverneur d'une Nation dans un tout nouveau serveur). Il définira (très grossièrement pour laisser une marge de changement) la structure du Gouvernement, les pouvoirs de chacun et les titres. La marge de changement sera justement pour permettre certaines modifications d'un mandat à un autre, la Constitution ne pourra pas par exemple interdire l'arrivée de nouvelles assemblées, de nouveaux postes ou de nouvelles lois mais pourra interdire la concentration des pouvoirs dans le poste d'une personne.

Évidemment, cette Constitution sera entièrement modifiable ou changeable mais dans certains cas très précis : il faudra que le taux de satisfaction de la Nation soit très bas, qu'il y ait des crises

économiques/financières/sociales dans la Nation, il faudra déboursier un grand nombre de kamas... Je ne sais pas quoi de plus. Le nouveau système de satisfaction de la population sera indiqué plus bas encore.

Je vous rappelle également que quand on change de Constitution, on supprime toutes les anciennes lois et **notre Nation est plongée par l'anarchie pendant deux heures** ! Cette anarchie vous empêchera de :

- D'exercer les droits politiques (voter, se présenter, faire la loi...). Cela décalera également les élections.
- De partir à la guerre, de signer des traités de paix, de retirer les forces, de créer de nouveaux soldats et gardes... En gros, ça paralyse tout le système de défense et de guerre.
- De créer des missions d'espionnage (voir plus bas).
- De créer des lois.
- De faire respecter les lois (elles seront retirées).
- Frapper des kamas.
- Utiliser des machines de craft.
- Parler aux MDC.

Un message d'Annonce viendra aux oreilles de tous les citoyens de la nation leur disant qu'ils se trouvent en période d'anarchie pendant deux heures. Il n'y aura plus de comptabilisation de PDC pendant cette période (l'anarchie, quoi). Je propose aussi que le ciel et l'ambiance deviennent rouges pendant cette période. Évidemment, pour éviter d'avoir une Nation sans loi pendant encore longtemps, l'ancienne Constitution ne pourra être révoquée qu'après la rédaction et l'acceptation de la nouvelle Constitution et de nouvelles lois en plus de la réformation du Gouvernement (donc, le Gouvernement ne pourra pas laisser leur Nation sans lois pendant encore longtemps juste par flemmardise. Après l'anarchie, il y aura instantanément et sans besoin du Gouvernement une nouvelle Constitution installée avec de nouvelles lois et une réformation des postes du Gouvernement car tout cela aura été écrit avant la suppression de l'ancienne Constitution). Encore deux jours après l'anarchie, une fenêtre s'affichera à chaque connexion pour nous demander si nous voulons lire la nouvelle Constitution et les nouvelles lois jusqu'à ce que nous acceptions cela.

Donc pour résumer, le Gouverneur ne pourra pas modifier entièrement son Gouvernement car certaines options ne pourront pas être réalisées, la faute à la Constitution écrite par le Premier Gouvernement de la Nation, mais il pourra après réunion avec son Gouvernement et conditions propices, changer ou modifier la Constitution. Son changement provoquera l'anarchie pendant deux heures.

Je propose dernièrement que le Gouverneur puisse supprimer entièrement une Constitution pour ne pas en refaire une autre. Donc l'état n'aura plus de Constitution. Ce sera une action extrêmement dépenièrè qui pourra être faite si l'on a un énorme stock de kamas et une bonne satisfaction de la population et l'option prendra non pas **une somme mais un pourcentage** de kamas : donc la ruine assurée.

Écriture de la Constitution : En pensant à l'écriture de la Constitution, je me suis aperçu qu'un texte écrit par des joueurs ne pourra pas être forcément très clair et je me demandais comment l'on pourrait faire respecter la Constitution si elle n'est pas très claire. J'ai donc pensé que le Gouvernement pourrait coder certaines parties du texte en les faisant référence à une loi ou une action. Quand on passera sa souris sur un passage codé, une mini-fenêtre apparaîtra en dessous pour dire de quelle loi ou action c'est et il sera écrit d'une couleur :

- Bleu : loi ou action autorisée.
- Rouge : loi ou action refusée.
- Vert : loi ou action autorisée sous certaines conditions précisées.

Grâce à ce schéma, la Constitution sera bien écrite et très claire pour tout le monde.

## 2] : Les Régimes Politiques

Quand le Gouverneur aura réuni son Gouvernement, on pourra proposer de changer le régime politique de la Nation. Il y aura un vote et si cette idée est acceptée, on le changera évidemment. Il y aura assez régimes politiques imaginés par moi-même. Il y a plusieurs notions comme l'espionnage ou la construction de bâtiments ou d'armées que je vais expliquer ci-dessous (encore !). [J'aurais aimé faire tout cela en tableau, ça aurait été plus clair et plus rapide].

- La Wakfucratie : la Wakfucratie est un système politique où régit le bienveillant régent insulaire. C'est le serveur basique. Il n'apporte aucun avantage et désavantage.
- L'Aristocratie : L'Aristocratie est un régime politique où régit la noblesse, donc un groupe élitaire. Avantages : -20% de temps pour la construction de bâtiments, +20% de Lutte contre l'Espionnage, + avantages divers pour les nobles... Désavantages : + 3% de corruption dans toute la Nation, excepté conquêtes...
- Démocratie : La démocratie est un régime politique où le peuple régit et commande. Avantages : +75 points de satisfaction dans la Nation, excepté conquêtes, +10 à 50 point de recherche par heure pour chaque accord passé sur des biens culturels... Désavantages : -20 Lutte contre l'Espionnage, +5% de temps pour la construction d'unités de TERRE...
- La Dictature : La Dictature est un régime politique où régit celui qui donne les ordres, donc une seule personne. Avantages : -5% de temps de construction et d'entretien des unités TERRE, AIR et MER, +2 navires marchands en plus, +30 navires de guerre, autres avantages de dictatures divers, police politique ? ... Désavantages : -100 points de satisfaction dans la Nation et les conquêtes...
- L'Autocratie : L'Autocratie est un régime politique où le despote retient tout le pouvoir pour le pouvoir pour lui seul. Avantages : une seule personne a tout le pouvoir, pas de parti politique, +10 navires de conquêtes.... Désavantages : le Monarchisme (expliqué un peu plus bas) est obligatoire, -40 points de satisfaction dans la Nation, excepté conquêtes...
- La Ploutocratie : La Ploutocratie est un régime politique où les riches gouvernent l'état. Avantages : réduction du salaire des fonctionnaires de l'État et des politiciens de 30%, vitesse des navires marchands augmentée de 10%, recettes générales augmentées, possibilité emprunts et de prêts plus grande... Désavantages : grande augmentation du cout de participation aux élections, augmentation des impôts...
- La Méritocratie : La Méritocratie est un régime politique où les postes politiques et gouvernementaux sont donnés aux joueurs ayant démontré leur aptitude, leur force, leur intelligence, ou leur patriotisme. Avantages : création de récompenses pour les joueurs méritants Désavantages : +20 à -20 points de satisfaction selon la position de l'État (guerres, victoires, défaites, pertes d'argent...)...
- La Gérontocratie : La Gérontocratie est un régime politique où le pouvoir est exercé par les plus vieux, dans le contexte du jeu les joueurs ayant dépassé une telle expérience (pas forcément le niveau) et vieillesse du joueur (la date de la création du joueur). Avantages : seules les personnes expérimentées peuvent aller gouverner... Désavantages : Portée des élections réduites...
- Nomocratie : La Nomocratie est un régime politique où les lois régissent et il est très difficile de les, faire changer. Avantages : -5% de corruption dans toute la Nation, excepté conquêtes, +20 Lutte contre l'Espionnage... Désavantages : +50% de temps de chargement des bateaux, +5% de temps de construction des unités TERRE et MER, coûts de changements de lois multipliés par dix...
- Oligarchie : L'oligarchie est un régime politique où une minorité régit, il s'agit des riches familles de marchands... Avantages : +10 de portée de tous les comptoirs de la Nation, inclus conquêtes, +10% vitesse des navires marchands, -3% coût d'entretien des unités MER, +10 navires marchands en plus...

Désavantages : +3 corruption dans la Nation, inclus conquêtes, +20% temps de construction des bâtiments.

- Théocratie : La théocratie est un régime politique où la religion et le clergé (prêtres) régissent. Avantages : -20% de chargement des miracles, un prêtre coûte 10 kamas de moins, la satisfaction dans la Nation, excepté conquêtes, quand elles disposent d'au minimum 3 temples augmente de +2. Bonus maximal étant de +150... Désavantages : -15% de points de recherche, -20% de satisfaction dans la Nation, conquêtes exclues, sauf Temples...
- Technocratie : La technocratie est un régime politique où les experts et savants régissent. Ce sont les scientifiques et les chercheurs. Avantages : +15% points de recherche, +20% de productivité des employés non qualifiés... Désavantages : +5 coûts en kamas par chercheur, + 40% de chargement de miracle...

Bref, que de nouveaux termes que je vais expliquer plus bas (encore !!).

J'ai également pensé à trois grandes familles de régimes politiques qui contiendraient tous les régimes cités :

- Le Monarchisme (Royaume, Empire, Principauté, Califat, Sultanat, Duché, Comté...)
- Le Republicanisme (République...)
- Le Despotisme (Dictature, Despotat...)

Quand le Gouvernement décide de changer de régime politique, il devra payer une somme colossale et **la Nation sera dans l'anarchie pendant une journée entière** ! Cette anarchie aura toutes les caractéristiques de celle occasionnée par le changement de Constitution mais avec quelques ajouts :

- Les prisons seront libérées.
- Les gardes perdent leurs fonctions.
- Le Gouvernement devra obligatoirement fuir la Nation pendant cette journée.

Il sera également possible de changer le nom basique d'un régime politique par un autre choisi par le Gouvernement. Pour faire plus joli, je vous conseillerais de changer le nom de Gouverneur et du Vice-Gouverneur en même temps que le régime. Ainsi par exemple, vous prenez comme régime politique « Le Directoire » (OK, super...), pour ne pas faire tache, il serait mieux de changer le titre du Gouverneur par « Directeur » et celui du Vice-Gouverneur par celui de « Vice-Directeur ». Ce changement sera peut-être classe mais devra être payé par mois une somme assez modique comme pour tout changement de titre dans le Gouvernement.

Autre idée : Je propose aussi que le nom de la nation puisse être changé après un référendum et une convocation du gouvernement. Le référendum ne sera pas obligatoire dans une dictature mais que le Gouvernement s'apprête à recevoir les foudres du peuple.

### **3] : Les Partis Politiques**

Les **Partis Politiques** seront des **regroupements de politiciens d'une Nation** ou de plusieurs ayant évidemment pour but d'**influencer la Politique** d'un état ou du monde. Ils seront composés comme une guilde : ils auront un chef, des trésoriers, des bras droits et même un budget. L'intérêt d'en rejoindre une sera qu'elle pourra mieux vous promouvoir pour une élection ou au près du Gouverneur surtout si elle est connue, pourra payer vos affiches et vos coûts d'inscription aux élections, aura les mêmes buts et pensées politiques que vous, aurons une meilleure connexion et communication avec le Gouvernement qu'un joueur normal... Bref, un tas d'avantages. On pourra distinguer deux types de partis politiques :

- Les Partis Politiques Nationaux : Ce seront des Partis qui n'auront qu'une influence nationale sur le Gouvernement de leur nation.
- Les Partis Politiques Internationaux ou Mondiaux : Ce seront des Partis qui auront une influence mondiale et sur toutes les Nations du monde.

Bien sur, quand je dis « influence », je parle d'une possibilité d'influence du fait de leur connexion particulière avec les Gouvernements car cela ne marchera pas forcément pour tous les Gouvernements de toutes les Nations. De plus, si un Parti Politique harcèle un Gouvernement, le Gouverneur pourra décider de l'ignorer ou même de transformer tous les partisans en HLL (pour un régime dictatorial) si c'est un Parti National ou emprisonner le représentant de ce Parti pour la Nation et le libérer en échange de beaucoup d'argent ou d'un arrêt de l'harcèlement si c'est un Parti International.

Pour créer un Parti Politique, il faudra :

- Aller au Temple de la Politique de notre Nation pour un Parti Politique National et parler au PNJ de ce temple. Cela ne sera pas aussi facile que de créer une guilde dans Dofus mais cela restera possible tout de même.
- Aller au Temple de la Politique Internationale situé sur une zone neutre pour un Parti Politique International. Sinon, même principe mais création plus longue et plus chère.

En cas de Monopartisme, les Régimes politiques n'auront plus aucune influence sur le Gouvernement, ils ne pourront plus communiquer avec eux et ce Gouvernement pourra décider d'interdire tous les autres Partis Politiques en fermant le temple National de la Politique et en rendant HLL leurs partisans. Le seul moyen pour en avoir encore sera soit de créer ceux multinationaux, soit d'en créer illégalement grâce à des HLL devenus maîtres en fraude et vol d'informations et de techniques (explications plus tard).

#### **4] : Les Noblesses**

Les **Noblesses** seront des **hiérarchies de joueurs anoblies par le Gouvernement** pour ceux qui sont devenus des héros de leurs Nations ou qui les ont tout simplement achetés pour une fortune. Elles ont des privilèges (ANCIEN RÉGIME !) comme le fait de ne pas payer (ANCIEN RÉGIME !) d'impôts (ANCIEN RÉGIME !) par exemple mais leurs privilèges seront définis par le Gouvernement ou elles n'en auront tout simplement pas dans certains cas (en clair, c'est pour la frime et la vanité d'avoir acheté quelque chose de cher).

L'état doit leur verser une pension mensuelle. C'est pour cela que certains états n'en veulent pas du tout ! Il sera nécessaire d'avoir la famille de régime politique Monarchisme. Les nobles auront un titre comme « Comtesse de », « Duc de »... En clair, les nobles ne seront simplement utiles pour la somme faramineuse

dépensée pour recevoir un titre de noblesse surtout si l'état manque d'argent (ou pire, est en déficit) et en a absolument besoin pour une période (guerre couteuse par exemple).

## 5] : Impôts

Je propose une **réformation de système d'impôts** :

- Les impôts ne sont plus seulement en kamas mais également en ressources données au Gouvernement. Quand la ressource et son nombre arborent le nombre demandé de kamas en prix moyens, c'est OK.
- Les impôts devront être réguliers sauf exceptionnellement.
- Créer des caisses à impôts dans toute la Nation pour ne pas que les joueurs perdent du temps à aller vers un point fixe et donc éviter par la même occasion le lag. Les fermiers généraux se chargeront de transporter les kamas et ressources vers les salles de trésors du QG.
- Les impôts seront perçus de différentes manières mais ne seront pas obligatoires sauf si l'on veut quelques avantages.

C'est tout ce que je propose. Il y aura également une création possible de compte bancaire dans une banque. L'état pourra les taxer et en prendre un peu (de kamas).

## 6] : Fonctionnaires inaliénables et importantes du Gouvernement

Je reviens sur certains propos dis plus haut. Ce paragraphe parlera des fonctions **non supprimables et uniques du Gouvernement** et dont **leurs pouvoirs ne peuvent pas être changés**. Ces fonctionnaires auront une autorité plus grande que celle du Gouverneur sur leurs représentants dans les autres états par exemple. Les titres ne pourront pas non plus être changés comme ceux de leurs disciples.

L'Ambassadeur de l'État : Depuis son ambassade, située soit dans le QG ou soit proche, il gère les affaires diplomatiques entre les nations. Le Gouverneur ayant déjà trop de choses à faire, c'est lui qui devra décider de s'allier ou devenir ennemi avec d'autres nations par exemple mais la décision ne pourra être appliquée que si le Gouverneur est d'accord. Il devra aussi transmettre les vœux du Gouvernement aux autres nations. Il gèrera d'autres joueurs étant des diplomates de la Nation dans d'autres les QG d'autres avec une autorité sur eux plus forte que celle du Gouverneur. Il pourra en renvoyer (le coût du renvoi reviendra sur le trésor public) et dicter leurs conduites.

Gestionnaire financier de l'État : Ce sera lui qui s'occupera des finances de l'État. Il aura une vue complète (comme le Gouverneur) des finances de l'état (recettes, types de recettes, magot national, dépenses, types de dépenses, gain général, nombre de citoyens...). Il pourra décider de lancer un nouvel impôt, de faire payer les impôts aux privilégiés, réformer les payes avec accord du Ministre du Travail... (Après évidemment accord du Gouverneur) ou encore avertir le Gouvernement de la situation des finances. Il possèdera des inspecteurs des impôts et des fermiers généraux qui se chargeront d'enquêter sur des possibles impôts non payés ou des fraudes fiscales et pour les fermiers de récolter les impôts dans les caisses de collecte (voir plus bas).



Vice-Gouverneur de l'État : Tout le monde connaît. Il n'aura pas de fonctions sauf celle de remplacer le Gouverneur en cas d'absence trop prolongée pour moi. Ajoutez également un e pour l'égalité des sexes.

Ministre de la Justice de l'État : Ce sera le grand Juge de la Nation. Il aura une grande autorité sur les juges et pourra décider de lui-même et tout seul de la tournure du procès et de sa fin (donc, la décision). Il disposera de ses propres tribunaux et décidera qui sera son Grand Intendant de Justice (c'est lui qui choisira les nouveaux juges) mais il pourra le renvoyer et empêcher un joueur d'avoir cette profession. Je vous expliquerais le système de tribunal en bas (encore !!! Tu ne peux pas expliquer directement ?!). Il créera un Code Pénal qui devra être accepté par le Gouverneur pour être appliqué. En clair, c'est lui qui fait les lois mais le Gouverneur les accepte. La justice sera pour empêcher que les joueurs polluent le forum pour des banalités comme un mec qui n'arrête pas d'agresser son personnage. Il contrôlera aussi des enquêteurs, chargés d'enquêter sur des affaires comme des vols en parlant avec les témoins oculaires. Chaque personnage aura un casier judiciaire où il sera marqué tous ces problèmes avec la justice et condamnations. Il sera consultable par les gardes en cliquant sur le joueur (précisions plus bas).

Ministre du Travail de l'État : Ce ministre sera chargé de contrôler les payes et les conflits employeurs-employés et de définir le SMIC et le Code du Travail mais il faudrait que le Gouverneur l'accepte. Le tribunal des prud'hommes sera une section de justice uniquement réservée aux affaires du travail et sous l'autorité du ministre. La différence avec les lois et le Code Pénal est que ce Code concernera les chamailleries entre joueurs.

Ministre de l'Écosystème de l'État : Ce ministre sera chargé de l'Écosystème et en aura une vue d'ensemble. Sinon, pas de grands changements avec les autres ministres. Il possèdera des nettoyeurs et des inspecteurs de l'Écosystème qui se chargeront de nettoyer par terre et d'inspecter les manquements au respect de l'Écosystème chez les joueurs.

... Je ne sais pas quoi mettre en plus. J'aurais sans doute des idées plus tard.

## **7] : Les Pouvoirs**

Pour simplifier la distribution des pouvoirs, je propose que chaque action soit catégorisée en trois catégories :

- Le pouvoir exécutif
- Le pouvoir législatif
- Le pouvoir judiciaire

Merci Montesquieu. Pour les Gouverneurs flemmards, ils pourront donner un des trois pouvoirs à quelqu'un ou une assemblée et la répartition sera automatique.

## **8] : Explications de Termes**

Bon, voilà, j'explique certains termes, pour les autres, il faudra encore lire... Hé Hé !

- La Corruption : C'est un pourcentage qui définit le taux d'illégalité dans la Nation. Il peut être généré par le nombre de bandits, de désobéissances civiles, de désobéissances envers le Gouvernement, des pots de vin ou encore par le Régime Politique. Il engendre la baisse de la productivité des

fonctionnaires de l'État, la baisse de la motivation des soldats qui leur donnent des bonus si elle est positive mais des malus si elle est négative ou encore baisse la satisfaction totale...

- Le taux de satisfaction : C'est un taux calculé et divisé en deux. L'une partie est une moyenne avec le coût des impôts, leur régularité, l'écoute du peuple, le vote des voix par le peuple, le taux de démocratie, la paix... et l'autre sera une moyenne réaliste de ce que pense la population. Il sera calculé avec des sondages auprès de la population un peu comme avec l'élection du Gouverneur. Le tout formera une jauge de satisfaction symbolisé par un tube, un pourcentage et un smiley joyeux, triste, neutre, furieux, malheureux, très joyeux... Le premier taux est pour redresser la barre s'il y a des joueurs faux-culs et peu scrupuleux qui ne veulent que faire tomber le Gouvernement.
- Employés non qualifiés : Ce sont des travailleurs volontaires pour autant de temps qu'ils veulent et payés par le Gouvernement. Ce sont des Aides. Ils sont payés par apport aux ressources rapportées au Gouvernement. N'ayant pas faits la formation de 10 minutes pour devenir Récolteurs, ils ne produisent que 25% de la production d'un employé qualifié.
- Employé qualifié : Fonctionnaire de l'État payé le même montant que les autres de sa même profession (ne dépendant pas des ressources rapportées), avec un niveau de métier de récolte haut et ayant pratiqué une formation pour devenir Récolteur. Ils sont fonctionnaires de l'État, par apport aux employés non qualifiés.
- Temps de construction d'unités : J'ai mal formulé, je m'excuse. J'aurais dû marquer « formation » à la place de « construction ». C'est un temps de formation (qui requiert de l'argent à l'État) pour que des simples citoyens deviennent des soldats ou gardes généralement. Après cette formation, ils (soldats mais pas gardes) peuvent manier toutes les unités TERRE, MER et AIR de la Nation. Quand les recherches débloquent de nouvelles armes, il est nécessaire de les refaire pour les anciens soldats. Pour les gardes, c'est à peu près le même système. La formation dure normalement 10 minutes sauf si l'on choisit un régime politique changeant ce temps.
- Entretien des unités : C'est l'argent dépensé par l'État pour entretenir les armures et machines de guerre. Sinon, elles s'usent, deviennent moins puissantes et se détruisent.
- Portée des Comptoirs : C'est la distance maximale de commerce avec des entreprises proposant des marchandises et la distance maximale pour voir les marchandises d'un comptoir. Deux entreprises de Nations ennemies peuvent faire du commerce entre elles mais cela peut passer pour un complot contre la Nation par certains gardes. Plus de précisions dans Le Commerce.

Voilà, c'est tout pour l'instant. J'expliquerais les autres plus tard. Ces définitions seront un peu plus élaborées par la suite en lisant le reste.

## **9] : Fonctionnaires de l'État**

Pour réduire encore plus le gouffre de kamas, je propose de créer **des postes de fonctionnaires de l'État hors Gouvernement**. Ces joueurs seront payés par l'État et **travailleront à des heures précises**. Leurs titres seront changeables, ils ne seront pas supprimables mais leurs devoirs ne changeront jamais. On pourra également spécifier certains postes en n'en créant d'autres et modifier les heures de travail ou transformer ces heures en nombre minimal de ressources à apporter pour les Récolteurs par exemple.

Récolteur de l'État : Ce fonctionnaire va récolter des ressources pour satisfaire la demande de ressources pour créer des unités, défendre la ville, réparer des rues... Il devra avoir un niveau de métier de récolte très développé.

Cuisinier ou Boulanger de l'État : Ce fonctionnaire va cuisiner des tas de regains de PDVS par jour en cas de guerre pour les soldats.

Porteur : Ce fonctionnaire devra porter pendant en guerre des pains ou d'autres ressources. Il portera également des munitions pour les armes et les unités qui en nécessitent.

Facteur : C'est lui qui va se charger de distribuer des lettres. Les lettres seront des documents réservés à la haute élite du Monde des Douze. Elles seront gratuites pour les Gouvernements et très chères pour les autres joueurs. Elles auront la particularité d'être très longues, de pouvoir afficher directement les images dedans, que le joueur puisse présenter sa lettre, changer la police, qu'on puisse y afficher des fichiers audios... De grands avantages mais il faudra la donner à un facteur pour qu'elle puisse être donnée au destinataire. Cela est encore plus utile car si le facteur arrive à destination et que le destinataire n'est pas connecté, il pourra la mettre dans une sorte de boîte à lettres et quand le destinataire sera connecté, un message lui dira qu'il doit passer par une boîte à lettre pour recevoir sa lettre.

Pour les joueurs avec postes gouvernementaux, j'ai pensé que le facteur remettrait la lettre à un gouvernant dans le GQ qui se chargera de lui remettre. Le facteur aura un ordre de lettres à remettre : le jeu fera une moyenne avec le nombre de kamas dépensés pour voir sa lettre arrivée en premier, l'ordre de l'envoi, la proximité du destinataire et l'importance de l'émetteur. Ensuite, il verra sur sa carte une flèche lui indiquant le destinataire, une boîte à lettre ou un gouvernant. Le facteur sera muni d'une monture et devra être intelligent et prudent car s'il se fait agresser et qu'il perd, toutes ces lettres finiront par terre à la merci de tous les passants (attention aux secrets politiques !) qui pourront les lire comparé aux facteurs. S'il meurt, il sera téléporté à côté de l'émetteur prioritaire. AiE...

Fermier Général de l'État : C'est lui qui se chargera de collecter les impôts auprès des caisses à impôts. Si un joueur n'a pas pu le payer si il est obligatoire, ce n'est pas son problème mais celui des inspecteurs des impôts. Pour transporter les impôts de la caisse au trésor public de la nation, il devra :

- Soit accrocher la caisse à une monture pour la diriger vers le QG.
- Soit prendre dans son inventaire tous les kamas et ressources (protégées pour ne pas être utilisées) pour les diriger vers le QG. Donc, ce sera un travail long et pénible. Son inventaire sera gardé au QG.

Personnellement, je préfère valider la seconde option et supprimer la première car elle est beaucoup plus pénible et longue.

Problèmes liés aux Récolteurs : Déjà que des mines et forêts sont infestées de bots, le besoin de ressources du Gouvernement ne va pas détruire complètement les métiers ? Non, j'ai pensé à une idée : il y aura des forêts, mines et champs réservés aux entreprises et gouvernements. Ils seront à louer pour des périodes diverses de la semaine mais ne pourront jamais être totalement contrôlés même pas une journée. Il y aura des réservations par heures. Ils seront évidemment payants. De plus, je propose que les fonctions de fonctionnaires de l'État ne soient disponibles que pour un personnage des comptes d'une même adresse IP par Nation. Ensuite, les personnes transformant leurs personnages en bots se verront tous leurs comptes bannis de la politique pendant X temps par Ankama. Pour ces champs, mines et forêts, je propose :

- Que le Gouvernement puisse créer des champs, mines et forêts dans des réserves réservées aux fonctionnaires d'État. Cela coûtera très cher. Ces réserves seront créées par le Gouvernement mais seront à la portée de toutes les entreprises.
- Qu'il y en ait dans des endroits cachés et donc en nombre assez limité.

Personnellement, je tague vers la première option. Ces réserves seront des sortes d'enclos ouverts aux fonctionnaires d'État et aux entreprises. Attention, si on s'aperçoit que votre entreprise n'existe pas et qu'il s'agit simplement d'un moyen d'avoir des champs, mines, forêts sans bots, il s'agit de fraude et vous pourrez être emprisonné. Précisions sur la fraude plus bas.

Autre Idée : Je propose que les fermiers généraux, arrivés dans la salle des trésors, puissent voler des ressources ou kamas. S'il vole des ressources, cela ne se verra pas mais si ce sont des kamas, ils en auront obligatoirement pleins les poches (la grosseur des poches dépend du nombre de kamas volés). Les gardes auront une caractéristique qui permettra détecter les voleurs (ces points seront les Points de Lutte contre le Vol). Plus un garde a de ces points, plus il a de chances d'en détecter. Il les détectera en passant sa souris sur le voleur, il y aura donc un point d'exclamation violet sur lui. Le garde n'aura juste passé sa souris sur lui pour voir l'icône mettre l'alerte et cliquer dessus. Sur le canal des gardes, il y aura un message dira que X a volé des trucs. Les gardes devront alors l'arrêter pour le mettre en prison si le juge accepte.

Bien sûr, les voleurs pourront être d'autres personnes que des fermiers généraux. Ils pourront être des passants dans le QG et même des politiciens ! Les vols concerneront aussi les Havre-Sacs qui pourront être dépouillés ou volés carrément. Si un vol n'est pas résolu, il y aura une enquête dirigée par des enquêteurs.

Bon, je ne vais pas vous faire attendre encore malgré que j'aurais du encore parler de d'autres professions (surtout que **mon sujet dépasse les 5000 mots**) : voilà la suite.

PS : La **profession** ne sera pas du tout la même chose que les métiers.

### 10] : Les bâtiments

C'est une idée qui m'est venue il y a quelques temps déjà. Elle est davantage utile car elle permet que les Nations ne se ressemblent pas totalement. Des fois, dans la Nation, il y a des endroits inexploités, qui ne servent à rien, qui contribuent au vide... Doc voilà, j'ai donc décidé que le Gouvernement pourra décider de **raser une partie inutile et non protégée** (quand je dis non protégé, je parle d'un terrain dont la transformation n'est pas interdite par Ankama Games comme le QG par exemple) pour y construire un bâtiment. Il y aura divers bâtiments à construire mais leur majorité sera à débloquent à travers diverses recherches. Je vous explique.

Quand la Nation est créée, elle peut raser un endroit inutile et non protégé pour y construire un bâtiment. Je propose que l'on puisse créer deux bâtiments au début :

- Une Académie des Sciences : C'est un bâtiment scientifique, il aura une propre interface pour recruter des joueurs ou faire part la population d'une avancée majeure. On y formera des scientifiques qui rechercheront des choses ou créeront des nouvelles technologies. Grace aux recherches des scientifiques là-bas, vous pourrez construire des nouveaux bâtiments ou créer de nouvelles unités de guerre (précisions plus bas). C'est là qu'interviennent les **points de recherche**. Précisions sur Les Recherches.
- La Caserne : C'est le bâtiment où l'état va former des soldats.

Pour les construire, j'ai pensé à deux solutions :

- Qu'il y ait une liste de bâtiments et qu'on pourra les construire en sélectionnant l'espace requis comme avec la souris et un dé-zoom quand on aura plus besoin de place, voire une sélection sur la carte. Un peu comme les Havre-Mondes mais pour toute la communauté.
- Que l'on construise nous même nos bâtiments. Expliqué juste en dessous.

N'importe lequel de ces systèmes choisis, ils auront la même fonction. Construire un bâtiment avec la seconde option sera plus cher que la première et requiert un esthéticien et un architecte, des fonctionnaires de l'État en clair.

### 10-1] : Construction d'un bâtiment

En m'inspirant de Minecraft, j'ai vraiment trouvé leur système de construction excellent. J'ai ensuite pensé que si l'on copiait le même système, Ankama Games aurait un procès de Minecraft. Mais n'oublions pas, **Wakfu est en fait, un peu fait en blocs**. Il suffit simplement de regarder les décors ou de marcher sur une dalle pour s'apercevoir de ça. Et j'ai également pensé à autre chose :

Au lieu que la construction se face avec des blocs carrés et de même forme et grosseur, pourquoi les formes ne changeraient pas comme dans la réalité. Il y aura de grands poteaux, des petits lustres, des blocs de métaux, etc fabriqués par des artisans selon des recettes d'Ankama. Il faudra les fixer entre eux avec une sorte « colle » et assembler le bâtiment. Je propose également que le bâtiment construit avec la seconde option ait un taux d'effondrement pour éviter les structures trop étranges. Quand le bâtiment s'effondre, toutes les ressources utilisées dans le bâtiment seront perdues et un énorme tas de débris sera à enlever pour préserver l'Ecosystème via les agents d'entretien de l'Ecosystème. Tous ceux présents dans le bâtiment pendant qu'il s'est écroulé perdront une partie de leur inventaire et mourront. Plus la structure est grande, plus son effondrement sera grand et tuera les joueurs présents dans sa zone d'effondrement même s'ils sont dehors.

Pour améliorer et faciliter la construction, je propose qu'il y ait trois nouvelles mesures :

- Le Cube (mètre). Il aura des Mini-Cube (bloc de matière, case...) des Centi-Cubes (personnages...), des Déci-Cubes (MDC, grands PNJ et colonnes) et des Kilo-Cubes (bâtiments). Mesure décimale possible.
- Le Verre (litre). Il aura des Mini-Verre (bols d'eau...), des Centi- Verre (fontaines...), des Déci- Verre (lacs, étangs...) et des Kilo- Verre (océans, mers). Mesure décimale impossible.
- Le Tonneau (kilogramme). Il aura des Mini-Tonneau (bloc de matière...), des Centi-Tonneau (Personnages...), des Déci-Tonneau (MDC...) et des Kilo-Tonneau (bâtiments). Mesure décimale possible.

N'oubliez pas que quand on passe d'un grade d'une même mesure à un plus grand, on ajoute un 0 à la fin.

Ainsi et logiquement, on ne va pas mettre en truc super lourd sur des poteaux très fragiles et s'étonner que la construction n'ait pas résisté.

Je propose aussi que les bâtiments construits comme ça aient un maximum de volume et de hauteur qui sera déblocable et allongé avec les recherches. Je propose aussi qu'il y ait le même système qu'avec le Tardis de Doctor Who (j'aurais pu dire le Havre-Sac mais je préférerais faire de la publicité pour une de mes séries préférées).

Les mesures seront indiqués sur n'importe qu'elle pièce pour la construction (pas forcément litre, ce sera pour les liquides comme pour mettre des fontaines). Il faudra ensuite construction rajouter les instruments et postes de formation, de recherches...

Si le bâtiment est trop petit, vous pourrez l'agrandir contre une somme de kamas qui diffère en fonction de la grandeur de l'agrandissement.

Pour créer un bâtiment, il faudra que le gouverneur convoque le Ministre de l'Architecture (pas expliqué) et le Maire de la ville concernée (explications sur le maire en bas). S'ils sont tous deux d'accord, le bâtiment sera construit. Un architecte réalisera des plans du bâtiment via une interface comme l'éditeur de Havre-Monde et le montrera avec indications aux employés de construction.

Le Maire : Le Maire est le chef d'une ville et sera élu par les habitants de la ville (il y aura des villes. Précisions dans Géographie). Il aura également un petit gouvernement qui sera moins puissant et un copié-collé de celui de l'État mais il ne pourra pas changer leurs titres et il y aura beaucoup de choses et d'options en moins comparé au vrai Gouvernement. Son mandat ne devra ni commencer, ni se terminer en même temps que celui du Gouverneur. Il sera maire pendant un mois sauf s'il abdique. Les hommes politiques du Gouvernement ne pourront pas aller voter pour un maire pour ne pas qu'il soit un pantin aux mains du Gouvernement. Je l'ai créé pour la simple raison que chaque ville ne se transforme pas d'un mandat à un autre car certaines bâtisses seront protégées après un vote des citoyens de la ville comme avec une organisation protégeant les beaux bâtiments. Si le Gouvernement le détruit quand même, ça fera perdre énormément de points de satisfaction. Précision, les habitants d'une ville, ce n'est pas la même chose que qu'un citoyen d'une Nation. Cet habitant sera quelqu'un qui dira que cette ville est sa préférée, il prendra donc un titre « Habitant de X » en haut. Il pourra changer de ville en portant plainte et en déboursant pleins de kamas.

Angles de vue : Pour faciliter la vue et la construction de bâtiments, j'ai pensé qu'il y ait quatre types d'angles de vue (en éliminant celui de bas, du haut et en laissant toujours le personnage à sa position, je crois que vous devriez trouver qu'ils sont-ils). Ces angles de vue seront comme si l'on se tournait mais que notre personnage ne changeait pas d'endroit et de position.

Je propose aussi pour faciliter la construction de bâtiment que l'on puisse mesurer des parties du bâtiment et qu'on puisse d'abord créer un toit, des façades et des côtés pour ensuite les assembler.

### **10-2] Entretien, Destruction et Évolution d'un bâtiment**

Je propose que le bâtiment, comme les unités, devront s'entretenir avec des **agents d'entretien** qui devront **simplement frotter (ou autre) les endroits et recoins sales**. Sans entretien, ils s'usent et finissent par se détruire, pareil pour les postes de recherches... Du côté de l'Évolution, quand on aura choisi la première option, il sera possible d'évoluer notre bâtiment : il changera de forme, sera plus grand, plus beau, pourra former plus de soldats, plus de scientifiques, exercer plus de choses... Cette évolution ne sera disponible qu'avec la première option, si l'on a choisi la seconde, il faut utiliser l'agrandissement. Il sera possible également de faire régresser ou détruire le bâtiment dans les deux options. Avec cette option, nous récupérerons un peu de ressources utilisées pour construire le bâtiment.

Bilan de Construction d'un bâtiment avec des ressources et de la créativité : Bilan, je trouve cette idée très révolutionnaire et surtout ambitieuse mais je ne pense pas qu'Ankama fera des choses comme ça : je suis triste !

### **10-3] : Les Recherches**

Il y aura plusieurs catégories de quêtes de recherches comme :

- La Marine : elle regroupe des quêtes qui découvrent de nouvelles armes maritimes, facilitent et découvrent les actions inter-états, la conquête des îles et de l'océan...
- L'Économie : elle regroupe des quêtes augmentant la satisfaction, réduisant les coûts, augmentant les productions, découvrant de nouveaux bâtiments et unités de guerre, favorisant l'expansion et l'utilisation des espaces vides...
- La Science : elle regroupe des quêtes permettant des avancées révolutionnaires, découvrant de nouveaux bâtiments, fabriquant de nouvelles unités de guerre, réduisant les coûts...
- La Guerre : Elle regroupe des quêtes qui permettent la découverte de nouvelles armes, d'unités de guerre, découvrant de nouveaux bâtiments, réduisant les coûts d'entretien et de construction des unités ...
- L'Écosystème : elle regroupe des quêtes permettant d'alléger les coûts de l'Écosystème, de découvrir de nouvelles manières de le dépolluer, faciliter sa préservation...
- La Diplomatie : elle regroupe des quêtes permettant une énorme interaction avec les puissances étrangères, baissant les coûts des ambassadeurs dans les pays voisins, augmentent les portées d'interactions avec des nations des ambassades...
- L'Architecture : elle regroupe des quêtes permettant de trouver de nouveaux styles d'architectures comme des angles droits, des arcs boutants, des croix d'ogives... Quand on n'en découvre un nouveau, on ne peut plus utiliser le précédent.
- Le Physique-Chimie : elle regroupera des recherches semblables à celles de la Science mais plus poussées et compliquées. On pourra avec créer des gaz, des poisons toxiques... Très utile pour la guerre.

On distingue également deux types de quêtes de recherches :

- Les quêtes de recherches de type influence : il suffit simplement qu'il y ait des chercheurs glandent là « à ne rien faire » pour que les points de recherche augmentent, ils doivent apporter des ressources nécessaires, lire des études, assembler des objets... tout cela avec accompagnement d'une sorte de livre de recherche. Ces recherches demanderont un temps pour que les potions ou autre se mettent en place.
- Les quêtes de recherches de type intellectuel : les livres, le PNJ et réactions avec la nature donnent des indices et à vous de trouver des recettes et de persévérer.

Quand une recherche aura été finie, la Nation (plus le Gouvernement) aura une réduction de coût d'un truc, un nouveau bâtiment à construire...

### **11] : L'État et ses symboles**

Je propose que l'État soit un vrai symbole vivant. Il aura pleins de choses pour le reconnaître et le différencier des autres. Voici ce que je propose :

- Un Drapeau : L'État aura un Drapeau personnalisable par le Gouverneur après référendum (sauf dans le cas d'une dictature). Il y aura plusieurs modèles de drapeaux et il faudra après mettre les couleurs (personnalisables) selon la case (certains modèles nécessiteront des Ogrines sûrement, comme au Boufbowl). Il y aura aussi un modèle qui sera un fond uni sous un logo en vectoriel choisi pour éviter la pixellisation (consulter un tutoriel pour transformer fichier bitmap en vectoriel sur internet). Les drapeaux seront créés sur le site internet de Wakfu et en changer nécessitera des Ogrines et beaucoup de kamas. **Certains modèles nécessiteront des kamas, d'autres des Ogrines et certains les deux. Pour ne pas que ce soit seulement au Gouverneur de casser sa tirelire, j'ai pensé à ce que tous les politiciens du Gouvernement pourront acheter des Ogrines pour leur état via le site de Wakfu.** Ces Ogrines ne pourront pas être volés (quoi que...). Le logo du drapeau sera contrôlé par les modérateurs et ne devra pas être un instrument de propagande par exemple. Pour tout problème, le Gouverneur pourra être banni définitivement. C'est un **symbole obligatoire**.
- Un symbole : L'État aura un symbole particulier. Il **pourra être un animal de son Écosystème, une ressource, un blason, un médaillon, un joueur historique, un personnage...**
- Une fête nationale : Un jour de l'année où la nation sera en fête. Il pourra soit être le jour de la création de l'état, soit son indépendance, soit une victoire, soit l'anniversaire du Gouverneur etc.
- Une devise : L'État sera muni d'une devise nationale. Pas besoin d'en expliquer plus.
- Un hymne National : L'État aura un Hymne National. Il y aura les **paroles et peut-être la musique si on crée des instruments**. Tout cela devra approuver par le Gouverneur. Les joueurs d'instruments seront des musiciens payés par le gouvernement et Fonctionnaires de l'État.
- Titre pour le compagnon du Gouverneur : Je propose que le compagnon du Gouverneur ait un titre spécial pour lui : « Première Dame » ou « Premier Monsieur » pour une République/Dictature ou encore « Roi », « Reine », « Empereur », « Impératrice », « Sultan », « Sultane », « Prince », « Princesse », « Grand-Duc », « Grande-Duchesse »... Pour les couples homosexuels, je propose qu'on rajoute « Consort » au titre. Ce qui fait par exemple « Roi Consort ».
- Titre en fonction du sexe du Gouverneur : Je propose un **titre spécial pour les joueuses féminines devenues Gouverneur** : il prendra simplement un e et deviendra donc Gouverneure. Cela sera pareil pour les autres titres et même ceux créés par les joueurs.
- Bâtiments : Le **nom de n'importe quel bâtiment (prison, QG, temple de la Politique...) pourra être changé**.
- Ajout ou changement de nouveaux titres et fonctions : Quand on ajoute une fonction ou que l'on change un titre, on devra payer une somme modique mensuelle pour maintenir le titre (ajout d'assemblée > ajout de poste > changement de titre). Quand on crée une assemblée, on ne paie pas les titres des membres mais l'assemblée uniquement
- Capitale : Comme je vous l'ai déjà dit, il y aura des villes. Donc, **le Gouvernement devra choisir une ville qui sera la Capitale** et c'est là que le Gouvernement s'installera (quoi que, il pourra s'installer à côté dans un luxueux palace comme dans d'anciennes monarchies européennes).
- Changer nom de ville : Il se pourrait qu'**une ville vienne à changer de nom pour par exemple honorer la mémoire d'un ancien Gouverneur** (je pense à Leningrad). Le changement sera validé après référendum auprès de la population de la ville sauf si c'est une dictature ou régime autoritaire ou encore que le Gouvernement soit trop occupé pour en organiser un. Cela fera baisser le taux de satisfaction sans référendum.
- Destitution d'un Gouverneur par sa basse popularité : J'ai décidé de supprimer cela car je trouve que ça favorise le mécontentement seulement pour destituer le Gouvernement alors qu'il est bon.
- Carte : Sur la carte, il y aura une option « États » qui devra s'activer. On y verra la carte selon le territoire des États.
- [Idée de Skormmm] Option de recommencer : Quand l'État fait une bourde, il lui sera possible de revenir en l'arrière gratuitement si l'erreur a été commise dans les 10 minutes.



- Fonction de bâtiment : Quand nous construisons un bâtiment avec la seconde option, il faudra indiquer la fonction de la bâtisse. Cette fonction pourra être changée.
- Manque d'argent : Avec une convocation du Gestionnaire des Finances, l'État et même une entreprise pourra décider d'emprunter de l'argent soit à d'autres états, soit à des banques.

## **12] : Les Joueurs**

Je ne savais pas où mettre cette sous-partie alors je l'a mets ici. Elle proposera des améliorations de la condition des joueurs :

- Fenêtre au dessus du joueur : Je ne sais pas où le mettre alors je l'installe ici. Je veux changer la disposition des écrits marqués sur le joueur quand on passe notre souris dessus. Je préférerais un schéma comme ceci (du plus bas au plus haut) : Nom du Joueur / Guilde / Ville + (Nation / Profession.
- Agression d'un personnage sur Nation ennemie : Je propose de supprimer ce système. À la place, je propose qu'à chaque fois que cette sorte de personnage vient sur le territoire, les gardes sont avertis et doivent le surveiller.
- Tableau d'informations : Il y aura un tableau d'informations pour chaque personnage. Pour le consulter, il faudra cliquer sur le joueur et il apparaîtra une fenêtre sur le jeu. Cette fenêtre précisera le Parti Politique, les métiers, la Profession mais des choses pas très importantes. Par contre, un garde, lui, pourra voir le casier judiciaire et d'autres informations très confidentielles comme les séjours à la case prison.
- Meilleure répartition de la nouvelle population : Pour mieux répartir la population, je propose qu'il y ait un système de bonus liés aux Nations les plus pauvres en joueurs. Les nouveaux arrivants gagneront en fonction du nombre et aléatoirement de l'XP / des bonus combats temporaires / une panoplie débutant / des kamas... Bref, un tas de truc, suffit juste d'avoir de la chance. Juste pour préciser : quand on tombe sur un bonus, ça ne sert à rien de quitter Wakfu pour se reconnecter et ainsi espérer un nouveau plus important, l'ancien sera enregistré pour ce personnage.
- Masse : Chaque personnage aura une masse égale au début du jeu. Elle ne sera pas alourdie par les panoplies et par l'inventaire. Ce poids sera d'un Tonneau.

## **13] : Coups d'État et Gouvernements provisoires**

Voilà l'ultime sous-partie de cette partie ! Enfin ! En approche de la fin à environ 8500 mots ! Cette ultime sous-partie parlera de la destitution du Gouverneur, des coups d'États et des Gouvernements provisoires.

- [Grande partie d'idée par Voltagnan] Destitution : Quid le Gouverneur et le Vice-Gouverneur désertent la nation pendant une semaine sans avoir arrangé la situation pour cette absence, tout le Gouvernement sera destitué sauf les fonctionnaires de l'État. Il faudra vite trouver un nouveau Gouvernement c'est pour ça que l'inscription durera cinq journées seulement et les votes trois jours également. Il n'y aura pas de second tour. Personne ne sera à la tête de l'État pendant ces quatre jours. Il y aura également une autre façon de destituer le Gouvernement ou le Gouverneur : il faudra s'autoproclamer « Ennemi d'État » pour faire de cette façon. L'Ennemi d'État sera un très grand HLL qui ne voudra que destituer le régime qui gouverne la Nation. Il n'aura pas de PDC ou PDB car il sera directement un ennemi de la nation mais pourra s'il bat le Gouverneur le retenir en otage et le forcer à signer son abdication. Il devra d'abord vaincre tous les soldats, pénétrer à la salle du trône et agresser le Gouverneur. Mais le Gouverneur pourra fuir le palais car les gardes auront sûrement donné l'alerte. Pour destituer le Gouvernement, c'est la seule solution. Mais par malheur, si vous ne réussissez pas votre destitution ou coup d'État, vous serez banni soit 6 mois / un an ou à vie de la Nation (exclusion à vie fera perdre beaucoup de satisfaction à vie). Si vous possédiez un compte bancaire dans votre Nation, il sera réquisitionné et donné au Gouvernement. C'est pour cela que le mieux est de prévoir ce coup de d'avoir une « armée » pour le réussir ou encore influencer le peuple pour qu'il le fasse en même temps.
- [Grande partie d'idée par Voltagnan] Gouvernement Provisoire : C'est un Gouvernement Provisoire qui établira la paix dans la Nation pendant les huit jours des élections. Il sera cher à installer. Il y aura tous les maires des villes de la Nation aillant voulu accéder au Gouvernement, des nobles choisis, des joueurs aimés du peuple également choisis par les maires... Tout le monde aura la même fonction ce qui fait que ce Gouvernement sera faible, désordonné et sans autorité. Dans le Gouvernement Provisoire, il y aura la même Constitution qu'avant ce Gouvernement, elle ne pourra pas être changée, ni supprimée et il y aura beaucoup de pouvoirs en moins comme celui de créer des assemblées, changer des titres, ajouter des postes, des noblesses... Ce Gouvernement ne sera simplement là que pour maintenir un minimum la paix car il pourra créer des lois bien sur. À la fin du Gouvernement Provisoire, toutes les lois appliquées pendant ce régime seront supprimées. Il y aura également une autre sorte de Gouvernement provisoire pendant une occupation qui prend la capitale mais qui aura la même structure du Gouvernement avant l'occupation (généralement car ce Gouvernement sera constitué de préférence bien avant l'occupation au cas où).
- [Grande partie d'idée par Voltagnan] Coup d'État : Ce sera a priori très ressemblant à la Destitution. Vu qu'il serait impossible de donner le pouvoir au premier lop hyper bourrin, j'ai peut-être trouvé la solution qui règlera ce problème de qualification. Pour tenter un coup d'État, il faut avoir préparé son coup à l'avance. C'est pour cela qu'il faudra que le joueur soit très persuasif et convaincant. Il choisira des titres pour chaque rang de personnage dans son armée révolutionnaire. Il devra déguiser son armée pour plus de facilité en entreprise, guildes, parti politique ou autre pour ne pas éveiller les soupçons. Mais c'est un acte de fraude très répréhensif. Il devra aussi diriger et coordonner ses armées jusqu'au palais du Gouverneur en battant tous les soldats. Ces hommes devront avoir de la stratégie, de la puissance et de l'efficacité. Ils devront tous s'autoproclamer « Ennemi d'État » pour pouvoir réussir le coup. Donc, s'il y a des têtes en l'air... Ça peut ruiner toute la stratégie. Ensuite, il devra accéder au palais du Gouvernement et prendre en otage le maximum de gens du Gouvernement en les agressant ou le Gouverneur pour ensuite entamer une discussion sur l'avenir de la Nation avec le Gouverneur du pays (les politiciens en otages seront ligotés). Si le Gouverneur ou après son Vice-Gouverneur ne répondent pas à l'appel, c'est le chef du coup d'État qui devient le maître de la Nation mais ce sera un titre honorifique pour l'instant. En cas de coup d'État dans un Gouvernement Provisoire, puisque tout le monde a le même poste, il n'y a pas d'autorité et le déclencheur du Coup d'État sera maître de la Nation juste après avoir mis en otages le maximum de politiciens. Le système de « Maître de la Nation » ne marchera que si le déclencheur aura mis en otages la majorité du Gouvernement dans une même pièce. J'ai pensé également à une autre idée

pour rendre cela encore plus intéressant : après être devenu « Maître de la Nation », il se peut que le peuple se révolte en s'autoproclamant « Ennemi d'État » et il pourra vous chasser du Gouvernement en vous agressant et en vous battant. C'est pour cela que l'armée du Maître de la Nation (celui qui a fait le coup d'État) devra se connecter en même temps pour ne pas que l'armée se fasse tuer à petit groupe. Si le Maître de la Nation réussit à maintenir ses troupes deux jours au palais et sans que leur majorité soit vaincue, il sera le Gouverneur ! Mais attention, il sera impératif que le Maître de la Nation et son armée se connectent au minimum trois fois, pendant 10 minutes au minimum et entre 10 heures à 22 heures par jour sinon ils seront chassés du palais. Quand le « Maître de la Nation » aura réussi une fois à rester pendant 10 minutes dans le palais, quand il se déconnectera, il ne pourra reconnecter son personnage que dans une heure. Si le Coup d'État réussit, toutes les anciennes lois, les Codes Pénal et du Travail et la Constitution sont supprimées. Il faudra donc vite en recréer pour la paix. De plus, si le « Maître de la Nation » meurt pendant le siège du palais gouvernemental, l'armée sortira automatiquement du palais et sera emprisonnée.

Précision coup d'État : Le coup d'État ne devra pas forcément être fait dans la capitale. Selon la situation du pays, il serait préférable d'attaquer d'autres villes pour mieux frapper. On pourra faire des coups d'État dans toutes les villes mais ça aura évidemment une conséquence nuancée selon la ville pour le Gouvernement. On pourra par exemple le faire au siège du Gouvernement plutôt qu'à la Capitale (s'ils ne sont pas à la même ville) ou décider de la faire dans la plus grande ville de la Nation et ensuite fermer toutes les grandes entreprises ayant leurs sièges sociaux dans cette ville. Cela fera pression sur le Gouvernement d'abdiquer et de donner leur place à celui qui a fait ce coup. Quand on fera un coup d'État sur une ville n'étant pas le siège du Gouvernement, il faudra rester pendant une journée dans la mairie et se reconnecter deux fois pendant un temps de cinq minutes et revenir une heure après pendant le même temps et entre 10 heures à 22 heures pour réaliser le coup d'État dans la ville. Il en sera le maître (de la ville) et pourra faire pression sur le Gouvernement en rasant et fermant tous les bâtiments et entreprises très riches. L'économie sera touchée par un tel geste.

Autre Idée : Lors d'un Coup d'État ou d'une Destitution, quand un joueur s'autoproclame « Ennemi d'État », il gagnera une arme qui aura le pouvoir de tuer les politiciens mis en otages. Quand ils seront morts, le Gouverneur devra payer le double du tarif normal pour les réhabiliter de leurs fonctions : c'est comme si le politicien tué par balle avait été viré. Ce sera là une sorte d'avertissement si le Gouverneur refuse de coopérer. Mais je n'aime pas trop cette idée.

Information sur du terme « Ennemi d'État » : Il y aura deux sortes d'Ennemi d'État : le premier est celui énoncé ci-dessus et l'autre est être « Ennemi Mondial ». Pas trop de différences sauf que cet ennemi sera international et devra être arrêté dans tous les états. Ce titre servira à créer de nouveaux états.

Un autre problème : Crewgwadax m'a donné un problème pour la destitution et les coups d'État : il suffit que plusieurs guildes THL passent dans les parages pour tuer tous les ennemis d'État et ces mêmes guildes pourront elles aussi très facilement réaliser un coup d'État. Je propose alors que les Ennemis d'État auront un effet qui ne peut pas être désenvoûté qui appelé « Rage de Révolution » : il aura comme effet de diviser les dommages des joueurs (sauf soldats) par 10 (-200 = -20). De plus, ces ennemis auront les dommages multipliés par 10 (-20 = -200) quand ils tapent un joueur (ça ne marche pas pour les invocations). L'intérêt de les rendre invincible pour les joueurs est d'empêcher qu'une seule guilda mette fin à leur mouvement révolutionnaire mais ils pourront tout de même ralentir les ennemis en les agressant. Les soldats seront beaucoup plus qualifiés pour combattre les ennemis d'État. Et pour des masses de guildes qui combattent le gouvernement, je ne peux dire que c'est au Gouvernement d'assurer sa sécurité en recrutant une flopée de soldats et en se rendant populaire vis-à-vis de la population pour qu'elle l'aide à empêcher tout coup d'État.

Et voilà, cette partie est finie, si vous avez des problèmes de compréhension surtout pour la dernière sous-partie, dites le moi.

## **II : Politique d'Entreprise**

Cette Politique correspond à celle entre les joueurs. Je parlerais dans cette sous-partie de l'entreprise, du commerce et du commerce maritime, des découvertes, un peu de l'Écosystème etc.

### **-Créer une entreprise :**

Pour créer une entreprise, c'est simple, il faudra avoir une certaine expérience pour le type d'entreprise choisi et aller soit :

- À une fabrique.
- À un siège social.

D'une entreprise non créée par des joueurs. La création d'entreprise sera difficile. Elles seront le symbole de la réussite des entreprises et un PNJ vous apprendra comment créer un des trois types d'entreprises :

- L'Entreprise de Fabrication : Cette entreprise fabriquera et vendra ces produits dans des hôtels de vente ou par le biais de marchands ambulants étant des joueurs. Elle pourra également donner sa marchandise à une entreprise de Commerce pour qu'elle le lui vende et lui donne une partie de l'argent. C'est un système d'entreprise moyennement facile.
- L'Entreprise de Commerce : Cette entreprise vendra simplement les produits pêchés, trouvés, ramassés ou encore donnés pour être vendus contre une partie des recettes. Elle sera la seule entreprise qui pourra avoir des bateaux et des hélicoptères de vente. C'est le type d'entreprise le plus cher à réaliser.
- L'Entreprise de Services : Cette entreprise ne proposera seulement ses services pour diverses raisons : finir un donjon, gagner des kamas, finir une quête, tuer un monstre... C'est un type d'entreprise très facile mais qui nécessite assez de main d'œuvre.

Toutes ces entreprises auront un à cinq chefs créateurs et une main d'œuvre non obligatoire. Ces employeurs devront être payés le SMIC défini par le Ministre du Travail à chaque employé au minimum sous peine de procès si les employeurs le dénoncent à la justice (fraude, expliqué dans la sous-partie avec les gardes). Il se peut que certaines entreprises donnent aux salariés des privilèges comme des congés payés, une monture quand elles seront implantées dans le jeu, un Havre-Monde... Tout cela pour attirer le plus d'employés qualifiés. Les entrepreneurs doivent respecter le Code du Travail. Les privilèges donnés par les entreprises sont absolument légaux. L'entreprise sera formée presque exactement comme des partis politiques et des guildes : chiffre d'affaires, payes, trésorier, bras droit, employés...

L'entreprise aura un siège social installé dans une ville. C'est là que va se jouer la politique de l'entreprise et son économie. Pour le construire, il faudra acheter de la main-d'œuvre (ou le faire soi-même), des ressources et demander un permis de construction chez la mairie de la ville.

### **-Les Entreprises Spéciales**

Il y aura des entreprises spéciales car elles seront à peu près uniques et peu modulables pour les fonctions.

- **Les Entreprises d'Information** : À part avec le système des journaux, je ne vois pas quoi faire d'autres pour l'Information. Ce seront des entreprises chargées d'écrire un journal payant (le prix sera en fonction de l'entreprise) et présent dans des caisses de journaux un peu partout dans la Nation. L'apparition des journaux sera fréquente généralement et définie dans le Journal. Il y aura des articles, des pages, des jeux, un résumé de la politique nationale et internationale... Mais il se peut qu'une Dictature ferme un de ces journaux s'il est trop dénonciateur et n'est pas d'accord avec le régime. Le support des journaux sera le même que celui des lettres. Elles publieront également des ouvrages de joueurs (attention au contenu de livre).
- **Les Entreprises Bancaires** : Ces entreprises seront créées par des gens très riches et pour gérer l'argent des joueurs. Elles seront différentes des banques selon leur patron.

### **1] : Commerce Terrestre**

En plus des HDV, je propose qu'il y ait une option Commerce. Quand nous vendons quelque chose, il faudra l'indiquer dans cette interface. Le vendeur aura un Comptoir pliable qu'il pourra installer où il veut sans dans les endroits où c'est interdit (ce sera marqué en panneau). Plus son comptoir sera évolué et grand, plus y aura de portée sur l'interface et quand les gens rechercheront dessus une ressource, ils vous trouveront même si vous êtes loin du Comptoir. Pour acheter, il faudra quand même se déplacer un peu. Il y aura un nombre défini et maximal de Comptoirs dans une zone sauf dans la Place Marchande qui pourra supporter énormément de Comptoirs et offrir de la Portée en plus. L'avantage avec le Comptoir, c'est que vous ne serez pas obligé de crier toujours ce que vous vendez, si il y a quelqu'un de proche qui recherche une ressource que vous avez, il suffit que vous aviez fait une pub de votre Comptoir sur l'interface Commerce pour que si le personnage recherche le nom de la ressource sur cette interface et qu'elle vous trouve (cette publicité coûtera très peu de kamas).

**Autre Idée** : Je propose que l'État fixe un impôt sur les Comptoirs, il prendra un tout petit peu de vos recettes. Pour qu'il puisse en prendre, il faudra que vous ayez déclaré votre Comptoir après l'avoir installé via une interface de déclaration. Si vous ne le faites pas, il s'agit là d'une fraude et vous serez puni si un garde remarque ça.

### **2] : Commerce Maritime**

Voilà un système de Commerce un peu plus travaillé que le premier. Il ne pourra être créé qu'avec les ports au début du jeu. Toutes les Nations devront créer des ports pour pratiquer ce commerce sauf Sufokia qui en aura déjà un (je ne vous explique pas pourquoi).

Il faudra d'abord créer des bateaux pour pouvoir voyager. C'est pourquoi j'ai créé un nouveau métier : **l'Ingénieur Naval**. Ce personnage aura pour métier de créer des bateaux quand une entreprise ou un état lui en aura demandé avec les ressources nécessaires. Les bateaux demanderont énormément de ressources pour leur fabrication. Il y aura une assez large marge de choix pour le bois pour une recette. Plus le bois utilisé sera résistant, plus le bateau sera résistant, rapide mais ne changera pas d'apparence en fonction du bois pour une même recette. La résistance dépend entièrement de la chance et du type de bois.

Ce système de commerce maritime n'est uniquement que pour transporter beaucoup de ressources en une fois et pour en amener sur des îles sans zaaps. Le bateau aura des Points de Résistance (PDR), une masse et une capacité de stockage maximale. Les grandes vagues, les récifs pointus et qui touchent la coque car ils sont trop en hauteur du bateau, les collisions avec des îles, des rochers ou des icebergs et les monstres marins pourront faire perdre les PDR du bateau (moins il aura de PDR, plus il aura de chances de couler). Il se peut même que les récifs pointus et en hauteur percent la coque et donc l'eau s'infiltrera dedans. Quand l'eau s'infiltrera dans le bateau par un trou (la longueur et la grosseur de ce trou dépendra du récif, de la vitesse du bateau et de sa réactivité à éviter le récif qui a percé le trou) ou par des hautes vagues laissant de l'eau sur l'avant du bateau, le bateau s'alourdira, ira moins vite pourra finir par couler dans la mer. C'est pour cela que les marins racleront l'avant du bateau ou la calle envahie d'eau pour ensuite la jeter dans la mer très rapidement avec des seaux.

Comme je l'ai dit ce dessus, le bateau aura une masse (que les joueurs alourdiront de leur masse de base) et une capacité de stockage maximale (la maximum que le bateau pourra porter). Il devra toujours être dans une mer ayant le double en Verre de sa masse en Tonneau. Dans le cas contraire, il commencera à sombrer dans les abysses mais le bateau pourra être sauvé s'il fuit très vite cette mer. **N'oublions pas que la mesure des océans et des mers est en kilo-Verre et que 1 KV = 50 Mini-Cube de profondeur et 30 Mini-Cube de longueur et que 1 Mini-Tonneau = 2 Mini-Verre, 10 CT = 20 CV, 100 DT = 200 DC et 1000 KT = 2000 KV et après, il suffit juste de calculer le Kilo-Verre d'une zone et quand il est minimum le double de la masse en Tonneau du bateau, ça passe. Le KV est un rectangle. Attention quand même, si la masse en T est exactement le double du KV de la zone, soyez prudents car il se peut qu'il y ait une vague qui alourdisse le bateau en y déposant de l'eau et ça risque de faire mal.** Pour ne pas également qu'il faille calculer le Kilo-Verre tout le temps, j'ai pensé à ce que quand la profondeur de la mer change, il y aura des lignes qui ondulent sur le fond de la mer. Pour calculer le KV, rien de plus simple, il faudra activer une interface permettant de voir les Mini-Cubes de la mer et ensuite de lancer des calculateurs de profondeur qui volent sur la mer sur les Mini-Cubes voulus. Question profondeur de la mer, plus la mer sera peu profonde, plus votre bateau aura de chances de racler le sol de la mer et aura de chances de percer sa coque ou de perdre des PDR (quand le bateau atteint 0 en PDR, il est détruit mais avoir un trou ne veut pas signifier avoir 0 de PDR).

Il y aura également des tempêtes d'intensités différentes selon les endroits. C'est pour cela qu'il sera nécessaire d'avoir au moins trois navigateurs (un pour conduire, un pour étudier la mer et un pour vérifier le taux de tempêtes) sur le bateau car ils pourront prévoir les tempêtes, calculer la profondeur des mers, détecter les récifs/rochers... Sur le bateau, ce sera comme dans une entreprise ou un état : il y aura **un capitaine**, des matelots, des navigateurs... et bien sur une hiérarchie avec de l'autorité. Le capitaine sera évidemment le chef du navire, il donnera les ordres et se fera respecter. Il pourra voir le taux d'eau dans le bateau et ses PDR (comme les navigateurs). Il y aura un Canal pour chaque profession du navire et l'équipage sera entièrement customisé (nouveaux postes seront payants mais sans impôt mensuel. De plus, un fou pourrait décider d'œuvrer seul dans la mer). Par la faute des tempêtes et des vagues, le bateau pourra tanguer d'un côté : quand vous êtes dans les calles, ça n'aura pas trop d'importance (le pire serait que le mobilier et les personnages soient attirés vers un coin de la pièce par une vague) mais dans à l'avant, il se pourrait que vous tombiez par-dessus bord (quand un marin meurt sur son bateau en combat ou en tombant, il retourne au port

d'où il est parti). Donc alors ne vous approchez pas du bord (c'est comme une zone d'agression). Plus vous avez de FORCE, plus vous aurez de chances de résister et de ne pas tomber.

Il y aura également des monstres marins comme le Kralamour Géant. Il faudra le tuer très vite dans un combat car s'il est gros, il pourra détruire en un seul coup et sans aucun PA le bateau. Dans le combat, vous pourrez tomber dans la gueule du monstre s'il fait tanguer le bateau (c'est un sort de mort). Les canons et autres armes apportées sur l'avant du bateau avant de lancer le combat seront très utiles sur eux.

Le bateau aura un Carnet de Bord et le Capitaine pourra décider qui y aura accès. Il devra être payé par le Capitaine. Ce support sera la même chose qu'une lettre mais destinée seulement qu'aux marins. La date, l'heure et le nom de l'écrivain sera noté à chaque écriture ou modification (modification uniquement pour celui qui a écrit le message).

Quand l'équipage sera fatigué et voudra partir. Il faudra déposer l'ancre sur un récif ou un rocher solide. Quand l'équipage se reconnectera, ils devront remonter l'ancre et repartir. S'ils ne déposent pas l'ancre dans un récif ou rocher, le navire errera jusqu'à rencontrer une tempête ou un monstre marin et là... Destruction du navire et quand l'équipage se reconnectera, ils seront au port. Plus le récif ou le rocher sera vieux, plus il aura de chances de lâcher l'ancre et faire que le bateau sombre dans la mer.

Question marchandises apportées, si elles sont sur l'avant du navire, elles pourront tomber dans la mer sauf si l'on les accroche avec des filets sur des poteaux autres choses fixées au bateau.

Il y aura poste de vigie au sommet du mât. On pourra voir de là une grande vue sur la mer comme si l'on avait ouvert sa carte. On pourra voir les tempêtes qui approchent, les monstres marins...

La destruction d'un bateau sera un désastre écologique. La Nation devra nettoyer ses eaux quand une épave est trouvée. Quand notre bateau a coulé, il faudra le dire à un commissariat d'écologie. Vous devrez alors rembourser une partie de son extraction de la mer. Si vous ne le faites pas, il s'agit là de fraude.

S'il y a une énorme tempête, je propose que le navigateur qui conduit le bateau doive jouer à un mini-jeu pour éviter les tornades.

Avant d'aller en mers quand c'est pour du commerce, vous devrez charger toutes vos marchandises dans le bateau, ce ne sera pas instantané mais vous pourrez demander à une main-d'œuvre PNJ pour le faire à votre place contre des kamas.

[Terme] : Temps de chargement des bateaux : C'est un temps à attendre proportionnel avec le nombre de marchandises pour qu'elles s'installent toutes dans le bateau. Ce temps ne sera là que si vous choisissez la seconde option qui est de demander aux PNJ de chargement.

[Terme] : Vitesse des navires marchands : Il existe deux types de navires : les navires de guerre et les navires marchands. Plus ce taux est grand, plus votre navire marchand sera rapide.

Idée : Je propose que les joueurs puissent s'orienter et savoir leur emplacement dans la barrière de l'inconnu avec les étoiles. Elles seront visibles avec une machine spéciale (je sais plus son nom) utilisée par les navigateurs pour se situer. Quand nous nous trouvons juste au dessus d'une étoile étudiée, la distance sera 0. Grâce à un calcul ensuite, nous pourrions savoir à quelle distance nous nous trouvons de cette étoile et donc notre avancée dans cette barrière. Pas très bonne cette idée, non ?

## **2-1] : Découverte d'îles**

En créant le système de Commerce Maritime, j'avais une autre idée là-dessous : celui de jouer les Christophe Colomb et de découvrir de nouvelles îles ! C'est simple, il y aura des îles à découvrir ! Vu la difficulté de naviguer sur les mers, je propose que le jeu crée de nouvelles îles sans le dire à la communauté : c'est une des trois sortes de maj :

- Les Maj Secrètes : Ces Maj seront entièrement secrètes, Ankama Games n'en parlera jamais dans les news et il n'y aura presque pas d'indices pour les trouver, sauf dans les recherches et livres.
- Les Maj Semi-Secrètes : Ces Maj seront dans les news mais on ne divulguera pas l'emplacement des nouvelles îles.
- Les Maj : Les nouvelles îles seront sur la carte et divulguées sur le site.

Pour les deux premiers types, il faudra voyager pour les trouver. Les nouvelles îles seront souvent derrière la barrière de l'inconnu. Cette barrière sera imaginaire et marquera la fin du monde connu où les zones sont sur la carte et le monde inconnu, non répertorié et dangereux. Des « cartes » pourront être réalisées par les joueurs avec leurs captures d'images. Plus il y a de problèmes climatiques, plus le pourcentage qu'il y aura une île non découverte à proximité est grand. La barrière de l'inconnu régressera pour prendre l'île découverte quand 80% de l'île aura été exploré par plusieurs Nations (minimum 3) et qu'on n'en parle dans les médias. Avant cela, si vous débarquez sur une île, vous n'aurez pas de carte d'elle.

Autre Idée : Il se peut qu'Ankama Games décide de sélectionner une communauté de joueurs pour qu'elles s'installent sur l'île avant qu'elle ne soit accessible à la population du jeu. Si la moindre information est divulguée, l'île sera supprimée et les fautifs bannis à vie du jeu. Cette population ne pourra pas quitter l'île et sera en quelque sorte une nouvelle classe. Il y aura dedans des états et des Gouvernements. Attention, quand je dis « île » je ne renonce pas à la possibilité qu'il y ait un continent. Cette proposition ne sera uniquement que pour retarder la conquête et donner la possibilité aux îles de pouvoirs rester indépendantes. Quand les joueurs des Nations viendront, il sera possible que les ambassadeurs des Nations négocient l'achat de terres ou du commerce à la Nation découverte avec les ambassadeurs de cette île. La négociation peut être évitée si l'on bat le MDC. Les nouvelles Nations pourront construire des bateaux et voyager sur les mers pour acheter des mers et pêcher mais il y aura une barrière invisible autour de l'île pour les empêcher d'avoir des interactions avec les autres Nations sans qu'elles ne les aient déjà découvertes. Cette barrière disparaîtra quand quelqu'un aura découvert l'île. Il pourra même y avoir de nouveaux métiers spécialement pour ces îles qui ne seront déblocables qu'en ayant fait un tour dessus.

Dans tous les cas, ces nouvelles îles apporteront tout leur lot de nouvelles ressources et de nouveaux métiers.

## **2-2] : L'achat de mers**

L'achat de mers se fera en Kilo-Verre. Son prix dépendra du nombre de navigations de cette mer. Son prix maximal pourra atteindre un prix énorme pour le KV à 1K pour le minimum.

Autre Idée : Je propose que pour une certaine zone très riche en ressources, il faudra battre un MDC sous-marin et très dur à trouver pour ensuite pouvoir acheter tout son territoire maritime. Idée peu cohérente mais possible pour des cités sous-marines.



### **3] Commerce Aérien**

Pour le commerce Aérien, ce sera quasiment pareil qu'avec le commerce maritime. Il faudra avoir un hélicoptère ou autre et monter en altitude (Cube en hauteur). Il y aura des « monstres aériens », des vents, une vitesse de l'hélicoptère... Presque tout en commun ! Il sera également possible de découvrir des îles aériennes.

### **III : Géographie :**

Même si mes idées de guerre dites à au **IV** et que mes nouveautés sur le Gouvernement, les postes et les coups d'État, il y a un énorme problème à tout cela : qu'il y ait que quatre Nations. Ce petit nombre de Nations bloque complètement les multiples alliances et très grandes guerres. Tout simplement qu'avec quatre Nations, il n'y a pas grandes possibilités imaginables.

- Soit toutes les Nations sont ennemies.
- Soit il y a un deux contre deux.
- Soit il y a un trois contre un.
- Soit deux Nations sont ennemies contre tout le monde, et deux Nations sont alliées.

Bref, je ne vais pas les mettre tous mais pour l'instant, il n'y en a que quatre ! Il y aura non seulement ça comme problèmes mais aussi d'autres que je vais citer ci-dessous dès maintenant.

#### **-1 : Le petit nombre d'États**

Je propose qu'au début du jeu, il y ait quatre Nations mais que les joueurs puissent en créer ou en supprimer :

- Pour en créer, il devra créer une armée à ses ordres pour ensuite occuper un territoire en tuant tous les gardes postés dedans et en détruisant tous les drapeaux des Nations (on devra s'autoproclamer « Ennemi Mondial ». Ce titre sera pour toutes les Nations dans ce cas là). Après rassemblement des ambassadeurs du Gouvernement dans un point fixe, le chef de l'armée qui contrôle des terres appartenant avant à des Nations pourra proposer de créer son propre état contre de l'argent et des ressources donnés aux Gouvernements adverses. S'ils acceptent, l'État sera créé et le chef de l'armée deviendra son Gouverneur. Un nouvel état pourra également être créé avec des traités de paix. Il y aura un hibou pour devenir citoyen de cette Nation dans son enceinte. Le nouveau Gouverneur devra choisir son Gouvernement et son régime politique. Il devra également construire tous les bâtiments nécessaires mais pourra utiliser ceux construits par les anciennes puissances à l'intérieur. Si une Nation avait déjà une Académie des Sciences dans le territoire perdu, toutes les avancées

en recherches seront pour le nouveau pays (en clair, il aura la même avancée de recherche que l'état le plus avancé ayant une Académie dans le territoire perdu). Les personnages ayant les nationalités des anciens pays dedans ne seront pas citoyens de la nouvelle Nation et seront en clair des minorités nationales (j'ai bu trop d'Autriche-Hongrie, désolé). Mais attention, il sera possible que votre état ne subsiste pas longtemps vu qu'il sera dans beaucoup de cas petit et sera entouré de grandes puissances.

- Pour en supprimer, il faudra occuper ce pays et ensuite décider de l'annexer, tous les citoyens de cette Nation deviendront des minorités nationales (pour en sortir, je vais y décider plus tard) et dans ce cas là, des Sans-Nations. Un pays pourra aussi être disloqué avec un traité de paix imposé quand ce pays sera vaincu.

### **1] : Avantages des Grands et Petits États**

Vu qu'il y aura une annexion possible d'un territoire étranger et la création de nouveaux états, il y aura donc évidemment des grands et petits états. Mais, me diriez vous surement, les petits états n'auront pas de citoyens puisqu'ils sont petits. Et bien ce n'est pas vrai, en réfléchissant, les joueurs intelligents voudront aller dans les petits états. Je vous explique :

- Pour les petits états, les joueurs voudront y aller car petit état voudra dire, pas beaucoup d'armée, pas beaucoup de territoires à entretenir et donc pas beaucoup de taxes vu qu'ils voudront sans doute avoir un taux de satisfaction grand ! Ce seront donc pour une partie d'entre eux des paradis fiscaux. Ce sera très utile pour monter son entreprise s'il n'y a pas beaucoup de taxes. De plus, il se peut qu'un grand Général entame des grandes conquêtes pour donner encore plus de prestige au pays. Il y fera également bon à vivre car les grandes puissances ne sont surement pas se disputer de petits pays.
- Pour les grands états, ils auront déjà du prestige et un grand empire de conquête. Ils seront à la tête de la politique internationale, auront des espaces et des territoires très divers et pourront amasser une somme colossale de trésors et d'argent avec les traités de paix et les pillages.

### **-2 : Une Unique Agglomération**

Pour résoudre ce problème, je propose qu'au début, chaque Nation ait une Capitale (plus grande agglomération de la Nation souvent) et des petites villes voire grandes villes. Il y aura également des forêts, des coins perdus, de champs, de paysages conservés de l'activité humaine... Le paysage de la Nation sera très diversifié.

### **-3 : Cinq Continents**

Il n'y a que cinq continents (Astrub, Amakna, Brakmar, Bonta et Sufokia mais Incarnm n'est pas compté) et des îles. Je trouve cela dommage que chaque Nation ait un continent pour elle seule car les batailles ne seront que

maritimes et cela ne sera pas très encourageant pour créer de nouveaux états. Je propose alors qu'il y ait un grand continent au début du jeu avec les quatre Nations, et qu'il y aura des maj qui installeront de nouvelles grandes îles de la taille de l'UK. Un Grand continent permettra une répartition inégale des ressources et des donjons pour apporter des avantages et inconvénients géographiques à notre Nation. Certaines zones seront uniques pour leur Écosystème et leurs ressources et c'est pour cela qu'elles seront convoitées. De plus, il y aura des guerres terrestres qui nécessiteront un grand déplacement des troupes. Les races animales et végétales seront installées dans des parties du continent.

#### **-4 : Religion**

Je ne sais pas où caser ça, alors je le mets dans cet emplacement. Je propose que la religion soit assez présente dans le Monde des Douze. Je propose qu'on puisse construire des Temples dans notre État. On pourra y former des prêtres (non PNJ) qui conseilleront les joueurs. Plus il y a de prêtres, plus le taux de conversion sera grand et plus vous aurez de chances d'avoir des miracles ! Les temples seront un lieu de foi et de recueillement. Les prêtres y vivent, rendant hommage aux dieux et répandant leurs paroles parmi les autres habitants. Si vous faites preuve de suffisamment de respect, vous pourrez vous aussi solliciter des miracles. Ce sera le taux de conversion et les nombres d'offrandes qui décideront si votre Nation aura droit à un miracle. Un Grand prêtre sera le Gouverneur de la Religion mais il pourra être renvoyé par le vrai Gouverneur. Il aura une autorité et une grande influence sur les autres prêtres. Il y aura une hiérarchie de prêtre et la possibilité de changer des titres et d'ajouter des postes mais pas d'en supprimer. Ces nouveaux titres ou postes ne nécessiteront pas un impôt mensuel pour être gardés mais seront payants.

[Terme] : Le taux de conversion : Ce taux sera la preuve que votre peuple obéit et respecte les dieux. Il y aura plusieurs seuils de croyance visibles par le **Grand prêtre**. Si la population prit tous les jours et donnent des offrandes quand les dieux le veulent, elle aura des petits bonus et la Nation aura des gros bonus. Il sera calculé avec le nombre de prêtres, le nombre de prières et le nombre d'offrandes par jour. **Les offrandes ne seront pas obligatoires et ne sont pas des quêtes, elles seront uniquement pour aider sa Nation.**

[Terme] : Chargement des miracles : C'est un temps de recharge d'un miracle quand il a été exaucé. Pendant ce temps, vous ne pourrez pas avoir de miracles mais il faudra toujours prier et donner des offrandes quand les dieux le veulent. Ces miracles dureront une journée seulement. Par exemple si l'on donne beaucoup d'offrandes pour Féca, elle protégera votre ville et vos conquêtes des envahisseurs. En revanche pour Iop, il vous permettra d'avoir des gros bonus durant la guerre. Les miracles pourront être entassés mais pas activés en même temps.

[Terme] : Bonus Maximal : C'est le bonus maximal donné par la croyance. Le bonus de base pourra être augmenté avec le nombre de prêtres, le nombre de temples et le nombre d'offrandes. Les bonus seront variés par apport à la statue où vous avez fait le plus d'offrandes. Les prêtres pourront transporter des offrandes d'autres statues pour en mettre sur d'autres aussi. Quand il y aura un miracle et dans un n'importe quelle région de la Nation, il sera marqué sur le nom des régions le dieu qui protège de la Nation et donc vous pourrez deviner le miracle.

Autre Idée : En cas d'un taux de conversion extrêmement bas, les dieux pourront déchaîner les puissances sur cette Nation peu croyante. Il y aura des malus, les impôts seront plus chers, les plantes mettront beaucoup de temps à pousser, il fera noir ou rouge dans la Nation...

## **IV : Guerre et Protections**

### **-1 Alliances, Rivalités et statuts**

Je propose un nouveau système pour les alliances et rivalités :

- Pour l'alliance, il faudra préciser une alliance pourquoi ? Une alliance contre une autre Nation, une alliance économique, une alliance maritime, une alliance défensive, une alliance offensive, une alliance avec le commerce, une alliance de conquête du monde...
- Je rajoute un statut : la Rivalité. En fait, vous serez en Rivalité avec une Nation. Vous voudrez à tout prix la dépasser en nombre de conquêtes, superficie, économie, nombre d'alliés... Quand vous l'aurez dépassé, vous ne serez plus en Rivalité avec cette Nation.
- Pour le statut « Ennemi », je propose : la Nation détestera cette autre Nation et pourra interdire des actions aux citoyens de cette Nation ennemie restés dans leur Nation.
- Il y aura un statut basique qui sera « Aucun lien ». Je vous laisse deviner ce que ça sera.
- Dans n'importe quel cas et gratuitement, le Gouvernement pourra changer le statut d'une Nation pour la notre.
- Il y aura deux catégories de statuts mis à des Nations pour la notre : l'Officiel et le Privé. L'Officiel pourra être vu de tout le monde et sera nos alliances et rivalités officielles. Le Privé sera le vrai statut d'une Nation pour la notre. Il ne sera visible que pour les membres du Gouvernement. Ceci permettra de cacher son jeu au monde entier. Mais il se peut que les statuts privés d'une Nation soient découverts par des Espions. Mais sinon, il est tout à fait possible que vous n'ayez pas de statuts Privés.
- On deviendra Ennemi potentiel, Allié potentiel ou en Rivalité potentielle automatiquement avec une autre Nation selon une situation sauf si l'on est NEUTRE (par exemple, une Nation Ennemi de notre Allié défensif va être Ennemi potentiel avec nous donc...).

Nation Neutre : Une Nation pourra s'autoproclamer NEUTRE. Cela signifie qu'elle jure de ne pas avoir de statuts Officiels et Privés pour une Nation. Elle ne déclenchera pas de guerre non plus mais aura une armée pour se défendre seulement si une Nation l'attaque (elle ne pourra attaquer que dans ses frontières). En revanche, les Nations ne devront pas l'attaquer. Si elle a des statuts Officiels ou Privés (pour Privés, un espion s'impose) des Nations, qu'elle déclenche une guerre et qu'elle attaque une Nation qui l'a attaquée en dehors de ses frontières, il y aura une Convention Internationale pour décider sur sort de cette Nation censée être NEUTRE.

### **-2 Les Gardes**

Je propose de réformer complètement le système des Gardes. Je veux qu'ils aient un canal rien que pour eux, des niveaux, des nouveaux sorts rien que pour eux et qu'ils soient plus utiles :

Les gardes auront un uniforme pour les reconnaître unique par Nation. Le Gouverneur pourra décider des modèles de chaque partie de la panoplie du garde. Il pourra choisir les couleurs des objets, leurs modèles (certains nécessiteront des Ogrines), et même rajouter l'emblème de leur Nation sur leurs blousons. Quand un

garde n'a pas toute sa panoplie complète et portée, il reçoit une amende et un avertissement aussi si c'est la troisième fois. Sa panoplie n'est pas échangeable. Au bout de trois avertissements, il sera licencié.

Le garde aura des PDG (Points de Garde). Ils commenceront par 0 (si on commet une infraction déjà au début, ce ne sera pas très grâce car ce sera l'excuse d'apprentissage) il en gagnera en aidant les passants, arrêtant des bandits non protégés par l'état (expliqué plus bas), lutter contre l'espionnage, le vol et la fraude... Quand son PDG atteint 0 ou moins et qu'il est garde depuis une semaine, il sera suspendu pendant une semaine. Si ça recommence encore deux fois, il sera licencié. Je vais expliquer tout cela maintenant :

- **PDG** : C'est un nombre défini par les bonnes et mauvaises actions des Gardes. Ils pourront aider le garde à monter de grade : quand un garde aura suffisamment aidé sa Nation, il pourra espérer monter de Grade en montrant son nombre de PDC et son carnet d'honneur au **Chef des Grades**. S'il est d'accord, le garde montera de Grade, il aura de nouveaux niveaux de sorts spéciaux ou ces sorts de garde augmenteront de niveau et il aura également quelques petites modifications dans sa panoplie (ajout d'épaulettes...). En revanche, ce **chef des Grades** pourra rétrograder un garde qui fait mal son travail.
- **Tableau d'Honneur** : Ce sera un carnet ou sera noté tous les bienfaits et méfaits du garde.
- **Aider les passants** : Quand un citoyen demandera un conseil ou une question à un garde. Il sera prié de répondre soit qu'il ne sait pas, soit il lui dit la réponse qu'il croit mais jamais qu'il n'a pas le temps sinon il pourra être dénoncé au Commissariat des Gardes et il perdra des PDG (par contre, il pourra vous dire d'attendre). Quand il lui donne un conseil ou une réponse, il y aura une fenêtre au dessus du jeu du personnage qui lui aura demandé. Si ce conseil est bon, il faudra cliquer sur « Oui » et ce sera donc que le Garde avait raison et ça augmentera son PDG. Si c'était faux, le Garde perdra un tout petit peu de PDG. Attention, si le joueur qui a demandé un renseignement dit l'inverse pour augmenter ou baisser le nombre de PDG du garde juste parce qu'il aime bien/n'aime pas sa tronche, c'est une fraude grave (terme expliqué un tout petit peu plus bas).
- **Changement supérieur de grade** : Le garde recevra 5 points de Caractéristiques de Garde quand il changera de grade. Il pourra avec eux augmenter son expérience à lutter contre l'espionnage, la fraude, le vol ou augmenter l'efficacité de ces sorts (mais pas leurs niveaux. L'efficacité augmentera la puissance et le niveau rajoutera de nouveaux effets aux sorts. Même si l'on utilise ces sorts pendant une journée entière, ils ne seront pas du tout plus puissants). Ces termes seront expliqués ci-dessous. Le niveau constituera le grade, les grades supérieurs auront obligatoirement moins de membres que les grades inférieurs. Votre supérieur pourra vous conseiller pour la répartition de vos points. J'oubliais, ce n'est pas en mettant plus de grades de gardes qu'ils auront plus de PDCG que dans les autres nations.
- **Fractions de Gardes** : Ces fractions seront soit pour une action ou soit, pour un lieu. Les fractions pour des lieux seront de gérer la population dans un lieu comme l'entrée du palais ou d'un bâtiment et les fractions pour des actions seront de trouver par exemple les espions. Les gardes de fractions d'action seront en constante circulation sauf s'ils s'arrangent avec des collègues pour surveiller tous un coin. Il existera également des fractions pour ces deux actions.
- **Interface de Gardes** : Je propose qu'il y ait des interfaces pour tous les Gardes et les Gardes d'une même fraction.
- [Idée de Big-Bang-Wolf] **Bâtiment de Gardes** : Il y aura un bâtiment de Gardes dans la Nation ou encore la ville. Il y aura dedans le Chef des Grades, un tableau de la hiérarchie des Gardes, des affiches de recrutement (I WANT YOU ! XD), des recruteurs de Gardes, des affiches à prendre des pires criminels, des bureaux pour le gratin des Gardes... Ce sera là qu'on suivra la formation pour devenir garde.

- Lutte contre la Fraude : Ce sont des points qui permettent de reconnaître les joueurs qui fraudent et qui ne l'on pas encore dits. Plus un garde en aura, plus il aura de pourcentages de trouver des fraudeurs en passant sa souris sur eux. La fraude, c'est le fait d'arnaquer le Gouvernement en cachant une armée révolutionnaire en entreprise, en ne déclarant pas qu'on a installé un Comptoir, créer une entreprise rien que pour pouvoir récolter les forêts, mines et champs réservées à elles, ne pas déclarer qu'on a fait couler un bateau dans les mers de la Nation... Quand un garde passe sa souris sur un fraudeur et le trouve, il y aura un point d'exclamation rouge sur lui qui le suivra tout le temps pour le garde l'ayant trouvé. Il devra donc après donner l'alerte.
- Lutte contre le Vol : C'est exactement comme avec la Lutte contre la Fraude mais avec les voleurs qui volent par exemple de l'argent dans les salles aux trésors de l'État ou les Havre-Sacs des soldats/gardes. Un garde pourra reconnaître un voleur quand un point d'exclamation violet vient sur la tête du voleur.
- Lutte contre l'Espionnage : Exactement comme les deux précédents mais avec les espions. Il sera encore plus dur de trouver les espions car ils auront un faux titre de citoyen de la Nation et un déguisement imprenable. Un point d'exclamation noir viendra sur eux quand ils seront démasqués. Ils perdront alors leur déguisement et il sera marqué pour tout le monde qui passera la souris sur lui : « Espion démasqué ». Plus de précisions ci-dessous.

Il n'existera qu'une seule forme de garde mais plusieurs grades. Insulter des Gardes sera un outrage très sévèrement puni. On ne pourra agresser des gardes que si l'on s'est autoproclamé « Ennemi d'État ou Mondial ».

### **-3 : Soldats**

Pour les soldats, ce sera presque la même chose qu'avec les gardes sauf qu'eux, ils ne pourront pas avoir de points pour les Luttés et pas aider les passants contre des points pour leur profession. En clair, il vous suffira juste de changer des mots. Ils pourront avoir des PDS (Ha ha, mais bon, ça veut dire Points de Soldats) qui ne pourront augmenter/baisser que dans les champs de batailles. Quand l'armée aura gagnée la guerre, tous ceux qui ont participé à la guerre recevront beaucoup de PDS. Et à l'inverse, tous ceux là vont en perdre beaucoup quand ils ont perdu une guerre. À part se préparer pour la guerre, les soldats n'ont rien à faire et seront des citoyens comme d'autres. Quand son PDS atteint 0 ou moins et qu'il est soldat depuis une semaine, le soldat sera suspendu pendant une semaine. Si ça recommence encore deux fois, il sera licencié. Tout le monde ne perdra pas des PDS quand l'état aura perdu une guerre, ceux qui sont les vrais responsables de la défaite en perdront alors que ceux ayant bien fait leur boulot n'en perdront pas ou en gagneront.

Il y aura plusieurs catégories de soldats. Après avoir fait la formation pour devenir soldat, il pourra avoir accès à toutes les unités connues (si l'on débloque de nouvelles unités, il sera nécessaire de refaire la formation pour les anciens soldats). Les soldats seront payés uniquement que quand ils vont à la guerre mais leur cachet sera gros.

Il y aura des unités de TERRE, de MER et d'AIR. Toutes ces unités auront une masse, une taille et une classe de prédilection pour une unité qui requiert un seul soldat. Pour l'extrême majorité des unités, elles seront à débloquent par les recherches.

- Unités TERRE : Ce sont de soldats qui marchent pour aller au champ de batailles. Leurs unités seront inégales pour la force et la résistance mais les plus fortes seront les plus chères à créer car elles nécessiteront beaucoup de ressources pour construire leurs uniformes. Il y aura des lance-pierres, des archers, des tireurs d'élite, des lanciers, des épéistes, des phalanges, des géants et vapeur, des béliers, des catapultes, des mortiers, des médecins, des cuisiniers ou encore des empoisonneurs, des hacheurs, des chimistes... Chacune de ces unités aura une classe de prédilection (une classe avec qui cette unité aura un bonus). Les médecins et les cuisiniers seront des unités de SOUTIEN qui ne combattront pas mais seront sur des champs de batailles.
- Unités MER : Ce sont des unités qui requiert plusieurs soldats et qui sont des bateaux. Il y aura des bateaux béliers, des bateaux balistes, des lance-flammes, des bateaux à catapulte, des bateaux à mortier, des béliers à vapeur, des bateaux lance-missiles, des sous-marins, des bateaux rapides à roues à aubes, des portes-ballons, des bateaux de soutien... Ces unités n'auront pas de classes de prédilection et fonctionneront à peu près comme les navires marchands.
- Unités d'AIR : Ce sont des unités qui volent dans les cieux et requiert plusieurs soldats. Elles peuvent voir les rassemblements ennemis et lancer des attaques depuis le ciel. Il y aura des gyrocoptères, des ballons, des bombardiers, des hélicoptères...

Plus de précisions sur les chapitres sur la guerre.

#### **-4 : Revalorisation des Bandits**

Je propose qu'il y ait une revalorisation du système des Bandits. Aller sur ces sujets vu que j'ai va flemme de faire un gros paragraphe. [Celui là](#) ou [Celui là](#).

Donc en clair, le Bandit sera soit un patriote ou soit un pirate. Le bandit Pirate ne sera qu'un HLL de pacotille à absolument mettre en prison alors qu'un bandit Patriote sera un ancien bandit lavé de ces fautes et qui utilisera ses compétences acquises en retrait d'informations et fraude pour œuvrer pour sa Nation. Plus un bandit aura fait du mal, volé et fraudé, plus il aura d'expérience pour se faire discret et mener à bien ses missions. Il pourra cacher son identité avec une sorte de badge. En fraudant un peu, il pourra créer des Partis Politiqués illégaux. Il pourra faire passer des marchandises en contrebande quand le port est bloqué (fraude), voleur...

#### **-5 : Les Espions**

[Idée de Valtn] Un Espion pourra être envoyé dans n'importe qu'elle Nation pour espionner et donner des informations à sa Nation. Il aura un pourcentage de chances de se faire démasquer par les gardes (lutte contre l'Espionnage). Il ne pourra pas dire les informations recueillies à sa Nation et devra les mémoriser et pourra revenir dans la Nation par ordre. Il pourra soit fouiner seul ou soit recevoir des ordres du Gouvernement. Il pourra également laisser des traces de forçage et d'espionnage comme une barrière enfoncée, des papiers dans tous les sens, des empreintes de pas...). Plus l'espion aura espionné, plus il sera passé maître dans sa profession et plus son pourcentage de discrétion sera haut (PDD).

## **-6 : Conquête**

Je propose que l'on change le système de conquête. Le MDC de l'île sera un roi ou autre mais il aura un pouvoir honorifique et sera un PNJ. Celui qui gouvernera vraiment l'île sera un joueur. Il faudra battre le MDC pour pouvoir la conquérir. Le MDC pourra se déplacer et aura des caractéristiques personnalisables et à entretenir. Après l'avoir battu, la Nation pourra conquérir l'île. Pour cela, elle devra acheter une partie ou voire toute l'île au Mini-Cube (un bloc, quoi). Ce système est pour empêcher que tout un continent revienne à une Nation en un seul combat. Le Mini-Cube coûtera une somme assez grande pour un bloc à 1K pour le minimum. Il faudra ensuite planter un drapeau dans la nouvelle capitale de cette conquête sur le palais Gouvernemental. Plus l'île aura été visitée, plus la somme du Mini-Cube sera faible. Quand un traité de paix vous retire des parties de conquêtes, elles ne seront pas payantes pour la Nation qui les gagnera. Quand il y aura un bâtiment, vous ne paierez seulement que les Mini-Cubes du rez-de-chaussée. Il ne sera pas possible de couper en bâtiment en deux.

Il y aura deux sortes de conquêtes : la colonisation et le protectorat. La colonisation sera la manière dure et simple : on exploite la terre conquise, les habitants n'ont plus d'état et ne sont citoyens de rien, pas de taux de satisfaction pour la colonie... À l'inverse, le protectorat sera une protection d'un territoire, il sera moins exploité, protégé des autres puissances, la population là sera écoutée et représentée au Gouvernement de l'état qui le protège mais l'état protégé sera une conquête et non indépendant.

## **-7 : Les Traités**

Ces traités seront décidés par les Nations s'étant combattues. Les Nations gagnantes auront plus d'autorité sur le choix de la paix que les Nations perdantes. Les traités pourront être imposés de force à la Nation perdante surtout si elle est occupée par les gagnants. Il décidera des avances des perdants pour les vaincus, pourra décider de créer ou de supprimer des Nations, d'empêcher les Nations perdantes d'avoir une armée... Ils seront rédigés après un cessez le feu. Les traités auront un nom (surement là où ils ont été écrits) et pourront décider d'une alliance également. Il existe plusieurs traités divers car je n'ai parlé que des Traités de Paix :

- **Les Traités Culturels** : Vous pourrez également faire des traités culturels avec d'autres Nations. Avant de pouvoir signer un traité de biens culturels, l'état devra avoir construit au moins un musée. Après avoir rempli ces deux conditions, vous pouvez signer un traité de biens culturels avec les états qui possèdent eux aussi un musée. Vous recevez pour chaque traité un bien culturel que vous pouvez exposer dans votre musée. Chaque exposition augmente la satisfaction de la population dans la ville. Le nombre de traités de biens culturels que vous pouvez signer est équivalent à la grandeur de vos musées. Tous les musées de toutes les conquêtes sont inclus dans le calcul. Le niveau de développement individuel de chaque musée définit le nombre de biens culturels que ce musée peut exposer.
- **Le Traité Commercial** : Un traité commercial permet à un partenaire commercial de réserver des ressources au comptoir de son partenaire. Dès que vous acceptez une offre au comptoir d'un de vos partenaires commerciaux, les marchandises seront réservées et les autres états ne pourront plus vous les enlever. Un traité commercial coûte 2 points de diplomatie aux deux parties.



- Le Traité de Droit de Garnison : Vous pouvez demander à un autre joueur qu'il vous accorde le droit de garnison dans une de ses villes. Après avoir signé le traité, vous pourrez utiliser le port d'une Nation en tant que base militaire à partir de laquelle vous pourrez lancer vos opérations militaires. Vous paierez cependant deux fois plus cher pour l'entretien des troupes qui y sont stationnées. Obtenir un droit de garnison coûte 11 points de diplomatie. Le joueur hôte, quant à lui, gagnera 2 points de diplomatie. Un droit de garnison est accordé pour un état spécifique. Pour pouvoir stationner vos troupes dans une conquête d'un même état, vous devez demander un droit de garnison pour cette conquête.

Points de diplomatie : Ce sont des points qui sont comptabilisés par la grandeur de l'ambassade de l'état et rechargés toutes les semaines. Ces points permettent d'interagir très facilement avec les états étrangers.

### **-8 : Fonctionnement de la Guerre**

[Assez d'idées de Valtn : [Son Sujet](#)] Quand une Nation en attaque une autre, elle devra créer une déclaration écrite de guerre et l'envoyer directement à la Nation adverse, après avoir envoyé cette lettre par le biais d'un Facteur et même si elle n'est pas encore arrivée à destination, la Nation pourra envoyer des forces vers la Nation adverse. Elle pourra décider de combien d'unités elle enverra de chaque type et quels types d'unités elle enverra. Elle devra également veiller à la disposition des armées (un soldat mal disposé perdra des PDS après la bataille). Elle nommera des fractions de guerre. Ces fractions de guerre pourront se séparer un peu du reste de l'armée mais chaque unité doit restée regroupée à la fraction. Toutes les fractions devront finir par arriver au point de bataille désigné (surement la Capitale ou une grande ville adverse). L'État devra payer des faits de déplacement pour chaque soldat parti à la guerre. Les guerres provoqueront des désastres écologiques dans les régions touchées. Vous pourrez également créer une guerre mixte : il y aura des unités de TERRE, de MER et d'AIR. Il se pourra que les premiers combats commencent bien avant si l'armée adverse réplique avant que les adversaires arrivent au point de croisement.

Les unités d'AIR pourront voir les placements adverses sur la carte pour contrer leurs agissements. Plus leur hauteur sera grande (unité de mesure choisie entre les quatre en Cubes), plus leur vision sera grande. Il y aura un Canal réservé à tous les soldats d'une même Nation présent sur au champ de bataille, toutes fractions et types d'unités confondus.

La Nation attaquante aura un objectif. Soit le pillage (aller à la salle des trésors du palais gouvernemental), soit l'occupation (ils contrôleront la Nation), soit la domination (ils viendront pour créer des traités et auront une autorité plus grande que les membres du Gouvernement dominé. Cette domination partira après le revirement des troupes), soit la destruction (ils détruisent les villes) etc.

### **11 : Déroulement du côté Envahisseur**

Les chefs des gardes et ceux qui donnent les ordres seront à l'arrière et donneront les instructions à travers les canaux. Ils pourront également donner l'ordre de replier les troupes pour quitter le champ de bataille ou mettre en place une nouvelle stratégie. Quand un soldat désobéit à un ordre pour sa fraction ou l'armée, il sera puni sévèrement après la guerre. Il y aura des petites zones où tout le monde pourra combattre mais elles auront une bannière de niveau aux bonus. Quand le niveau moyen d'une fraction de guerre sera compris dans cette bannière de niveau aux bonus, la fraction qui fera un combat dedans avec un niveau moyen contenu dans

cette bannière recevra des bonus divers. Ces **bannières seront de tous niveaux et de dix niveaux en dix et il faudra qu'au moins une personne de la fraction se pose sur une dalle dorée au centre de la petite zone pour que toute la fraction profite des bonus. Quand cette personne sortira de la dalle avant qu'il y ait un combat, la fraction n'aura pas de bonus. Les joueurs qui bénéficieront de ce bonus auront une aura bleue (amis) ou rouge (ennemis)**. Une seule fraction pourra accéder à ces bonus et donc il faudra vite qu'elle se dirige vers cette bannière avant que ce soit l'ennemi qui se positionne dessus ! Ces bannières seront uniques et ne seront donc pas en doubles. En plus de cela, on ne pourra agresser que des gens ayant un maximum de dix niveaux d'écart avec nous : c'est pour cela qu'il faudra des soldats de tous niveaux dans l'armée et en parties assez égales pour éviter que des fractions HL se battent contre d'autres mais que les fractions de moins bons niveaux partent vers la ville. Le champ de bataille pourra être une ville, une campagne... Quand une zone se transformera en champ de bataille, la zone sera noire, remplie de sang etc. Les gens ne pourront pas y entrer non plus. Quand un soldat meurt en guerre, j'ai pensé à deux solutions :

- Soit il devient un fantôme qui entera ce champ de bataille jusqu'à la fin de la guerre.
- Soit il se téléporte au **Cimetière de la Guerre** jusqu'à la fin de la guerre.

Personnellement, je penche pour la seconde suggestion. En plus, quand un soldat abandonne le combat, il perdra beaucoup de PDS. De plus, quand un membre d'une fraction se fait agresser par un joueur d'une autre, toutes les deux fractions vont en combat. Chaque fraction aura un **Chef de Fraction**.

Il sera possible de quitter un combat pour aller ailleurs ou se retirer pendant la guerre. Pour faire cette technique, il faudra attendre 10 tours de jeu au minimum. Quand ce temps sera passé, on pourra sortir du combat en partant aux bords de la zone de combat et en cliquant après en dehors de la zone. Il faudra avoir trois PM, six PW et six PA. Quand un joueur est déjà parti, ce sera l'unique tour pour partir du combat, après on sera obligé de le terminer. Il sera également possible de renvoyer quelqu'un du combat : le Chef de Fraction aura un sort qui permettra de faire renvoyer un membre du combat pour trois PW à chaque joueur allié. Plus votre grade sera élevé, plus ce sort sera de meilleur niveau et plus les joueurs auront un grand pourcentage d'échapper au deux derniers retraits de PW.

## **2] : Déroulement du côté des Envahis**

Pour eux, ce sera un peu moins drôle. La Nation ne pourra savoir qu'une autre l'attaque qu'avec l'arrivée de la lettre (ou si un espion revient). Cette lettre précisera seulement qu'on l'attaque (sauf si le Gouverneur adverse joue). Quand la lettre sera arrivé, il faudra déclencher une alerte qui sera une sirène et parviendra à tous les personnages dans la Nation. Il faudra donc faire vite mais un seul problème se pose : la Nation attaquée ne sait pas les intentions de la Nation attaquante, elle ne sait pas où elle viendra et quel est le nombre de soldats etc. Elle devra donc persévérer et s'organiser pour repousser les lignes ennemies.

- Les murs d'enceinte et de blocage : Ce sont de murs utilisés pour défendre la ville. Pour celui d'enceinte, il sera toujours là et aura une résistance et des PDR (comme les bateaux) énormes. Pour ceux de blocage, ils sont placés à la va-vite mais sont assez résistants et ont assez de PDR. Ils seront là

pour bloquer des rues et ralentir les envahisseurs. Pour les détruire, il faudra cliquer sur l'option Essayer de détruire mais cela prendra du temps. On pourra également lancer des pierres avec des catapultes, ce qui lui fera perdre assez de PDR. Bien sur, ce ne sont pas les seuls moyens de détruire ce mur. On pourra également détruire avec des explosifs les murs des bâtisses mis cela sera extrêmement couteux en explosifs et long.

- Le Blocus ou la Destruction de Pont : C'est tout simple, on détruit un pont avec des explosifs ou on le bloque avec de pierres. Si l'on le détruit, il faudra faire le tour du fleuve ou poser une poutre pour faire un pont. Pour le blocus, il faudra simplement faire exploser les pierres pour débloquent l'accès au pont. Mais attention, il se peut que l'explosion détruise le pont avec les pierres ou qu'il le fragilise tellement que si un personnage passe dessus, il aura des chances de tomber dans le fleuve (et peut-être même de se faire entraîner par le courant et mourir). Il faudra faire très attention car les fleuves auront une attraction très forte et voudront vous faire tomber.
- Les tours de défense : Avec ces tours, nous pourrons voir les emplacements des ennemis à moyenne distance et les bombarder. Ces tours seront implantés bien avant la guerre. Elles seront à l'entrée d'une ville.
- Missions-suicide : Ce seront des unités d'AIR chargés d'une mission-suicide visant à s'écraser sur les emplacements et fractions des envahisseurs. Quand ce type d'unité s'écrasera sur le sol, cela provoquera une grande explosion qui tuera tout le monde dans un rayon.
- Les Douves et les Fosses : Les douves seront des trous avec une profondeur variable qui seront remplis d'eau. S'ils sont grands, vous pourrez vous noyer dedans et donc mourir. Il se peut également que dans un combat, on pourra vous pousser dedans et donc vous mourrez. Les Fosses seront quand à elles, des trous aussi mais ayant des pointes dedans. Si vous tombez dedans, vous pourrez mourir ou perdre beaucoup de PDVS. Pour en sortir, vous devrez tendre une échelle à votre camarade et pour des douves, il faudra très vite cliquer sur le personnage pour l'aider à sortir des douves sinon il va être emporté par le courant et mourra ou pourra s'enfoncer dans l'eau. Il faudra faire très attention car ces pièges auront une attraction très forte et voudront vous faire tomber dans les pièges.

Il y aura bien d'autres moyens de se défendre mais je ne l'ai cite pas tous.

Il se peut également que si cette Nation gagne contre celle qui l'attaque, elle pourra alors demander une rançon pour tous les soldats capturés. Quand un soldat mourra, pendant trente secondes, il sera dans un état de vulnérabilité et après il ira au **Cimetière de la Guerre** mais il pourra être ligoté pour être emmené dans les prisons de la Nation envahie si c'est un citoyen d'une Nation mais si c'est un bandit, il pourra le capturer et demander une rançon contre le personnage au Gouvernement adverse. Dans tous les cas, il sera un prisonnier de guerre et l'état devra déboursé une somme d'argent pour qu'il soit libéré. Ce sera là le danger d'être soldat. Sinon, il faudra que les soldats viennent rencontrer la troupe ennemie pour la combattre. Après la guerre, il y aura un traité de paix.

### **31 : Bombardements**

Je propose qu'il y ait des bombardements ennemis quand cette Nation aura découvert comment en créer. Ces bombes seront très dures à faire mais très puissantes. Elles pourront détruire une bâtisse entière avec ses alentours. On pourra la lancer très précisément. Elles pourront tuer des joueurs qui seront dans la zone.

#### **4] : Atelier**

Les recherches permettront de créer un bâtiment pouvant augmenter la puissance des armes, améliorer les bombes et des bateaux... Ces améliorations seront payantes et coûteuses en ressources.

#### **5] : Musées**

Quel est le rapport entre les musées et la guerre, me diriez-vous sûrement ? Tout simplement car avec le pillage, on pourra voler des œuvres d'Art aux Nations voisines. Ces œuvres d'Art auront été trouvées par des joueurs ou des Gouvernements et rapportés/achetés dans des musées nationaux. Ce seront des statues, des squelettes, des pierres précieuses, des animaux conservés, des tableaux, des objets... Quand on pille une Nation, nous pourrions rapporter dans la notre leurs œuvres d'Art. C'est tout bête. L'entrée au musée sera payante. Plus il y aura d'œuvres d'Art, plus le musée aura une meilleure réputation, plus vous aurez de visiteurs et plus vous pourrez monter les prix de l'entrée au musée.

Vous pourrez également faire des traités culturels avec d'autres Nations. Avant de pouvoir signer un traité de biens culturels, l'état devra avoir construit au moins un musée. Après avoir rempli ces deux conditions, vous pouvez signer un traité de biens culturels avec les états qui possèdent eux aussi un musée. Vous recevez pour chaque traité un bien culturel que vous pouvez exposer dans votre musée. Chaque exposition augmente la satisfaction de la population dans la ville.

#### **6] : Occupation**

Quand une Nation ou une partie sera occupée par une autre, elle sera soumise à des lois dictées par cette Nation pour elle. Il y aura deux sortes d'occupation d'état : l'occupation totale et l'occupation partielle.

- **Occupation Totale** : La Nation Occupante (NO) aura des troupes sur tout le territoire de La Nation Envahie (NE). Le Gouvernement d'NE pourra créer de nouvelles lois et impôts mais elle devra demander l'accord à NO. NO pourra emprisonner les membres du Gouvernement d'NE. Si le Gouvernement d'NE fuit la Nation, NO deviendra la seule et unique dirigeante de NE. NO pourra choisir les représentants de son Gouvernement dans NE et son siège d'occupation (sûrement la capitale d'NE). NO pourra faire tout ce qu'elle veut avec NE (nouvelles lois, fermeture de certains bâtiments, censure des journaux, réquisition des œuvres d'Art et des ressources, modification des titres et des fonctions...) et il n'y aura plus de satisfaction avec le vote du peuple. Pour les élections, il n'y en n'aura pas car le Gouverneur et le Gouvernement d'NE sera celui d'NO. Il se peut qu'il y ait au siège de l'occupation un petit Gouvernement qui ne sera qu'un ambassadeur de Gouvernement d'NO à NE. Ce « Gouvernement » ne servira seulement qu'à faire des décisions rapidement et sans grandes influences sur NE.
- **Occupation Partielle** : Il en existera deux : l'occupation prenant la Capitale et l'occupation ne prenant pas la Capitale. Pour celle prenant la Capitale, le Gouvernement d'NE sera contrôlé par le Gouvernement d'occupation et ce sera pareil qu'avec l'occupation Totale. Pour la partie du pays non

envahie, il y aura un Gouvernement Provisoire qui durera toute l'occupation. Ce Gouvernement Provisoire aura la particularité d'être géré par une personne choisie par le Gouverneur (surement un membre du Gouvernement) et qu'il aura normalement la même structure que le Gouvernement avant l'occupation (il ne restera plus qu'à choisir de nouveaux membres de ce Gouvernement Provisoire). Ce Gouvernement Provisoire devra choisir son siège dans la partie non occupée. Bien sur, il sera possible de faire un Coup d'État pour le renverser. Pour l'occupation ne prenant pas la Capitale, il n'y aura aucun changement avec le Gouvernement avant l'occupation sauf que les actions du Gouvernement seront réduites à la partie non occupée.

Pour pouvoir occuper une Nation ou une partie d'une Nation, il faudra que des soldats d'une autre Nation restent 10 heures dans cette partie pour qu'elle soit considérée comme occupée. Pour ne pas qu'un soldat soit basé absolument partout dans la partie occupée, je propose que chaque ville ait une zone d'influence. Plus elle sera grande, plus la zone d'influence sera grande. C'est pour cela qu'il ne faudra que prendre les grandes villes des principales régions pour occuper une grande partie du territoire.

Dissolution des élections : Comme je l'ai dit en haut, le Gouverneur d'NE sera le Gouverneur d'NO. Donc, il n'y aura pas d'élections. Mais si toute la Nation est occupée, le Gouverneur d'NO pourra désigner un Gouverneur à NE qui ne sera qu'un pantin de la Nation d'NO.

Quand un pays ou une partie est envahi, les avantages du Régime politique sont réduits de moitié (si il y avait des nombres impairs ou décimaux, il faudra arrondir au nombre entier inférieur) et le régime politique sera la Xénocratie.

## **7] : Annexion d'un Territoire**

L'annexion ou la perte de territoire pourra se faire grâce :

- Aux Traités de Paix.
- À l'occupation.
- À l'achat.

## **8] : Domination**

La Domination sera tout simplement une grande influence sur un état indépendant : comme de l'impérialisme. La Domination sera dans une Convention, à l'écriture d'un Traité de Paix ou même sur un état.

## **V : Conquête et impérialismes**

### **-1 : Termes**

- La Métropole : c'est comme ça que l'on appellera le territoire du pays qui a créé l'empire colonial (ou a fait des conquêtes). C'est là qu'est situé le puissant pouvoir central de l'empire et d'où vient tous les dirigeants des territoires soumis à cette puissance étrangère.
- La Colonie : c'est un établissement humain et matériel exploité et dirigé par une puissance étrangère plus ou moins lointaine appelée métropole. Ce territoire est entièrement soumis à l'occupant.
- Le Protectorat : c'est un régime politique établi sur un territoire contrôlé par un empire colonial qui vise à protéger un état, le soumettre, le défendre des maladies et des autres puissances, faire du commerce avec... Tout cela moins durement qu'avec une colonie.

Épilogue : Voilà, c'est enfin terminé ! Après 20 000 mots ! Courage, il vous en reste encore un peu. Je prends encore du temps pour vous parler un peu du développement de mon sujet. Je l'ai créé il y a une semaine et est travaillé dessus pendant beaucoup d'heures. En général, trois quarts de mes idées sont moyennement bonnes et à jeter à la poubelle. Pour le reste, c'est encore à approfondir. Si vous avez été déçus de mes idées, je m'en excuse. Désolé encore de mon manque d'inspiration à la fin et de la flemmardise de développer, c'est trop long. Juste pour savoir, combien de temps avez-vous mis pour lire mon sujet, pour un petit sondage ?

*Naoku.*