

Hypostía

version 3.0

© R.Danard 1990

AVANT-PROPOS	3
PRINCIPES DU JEU PAR CORRESPONDANCE	3
INTRODUCTION	4
BUT DU JEU	4
LES COMPOSANTS DU JEU	4
LA CARTE	4
VOTRE FIEF	5
LES FEUILLES DE RESULTATS	5
LES ORDRES	6
ACHAT : AC (MONTANT) (ARTICLE)	6
CONQUETE : CO (%) (BAILLIE)	6
DEFENSE : DE (FIEF)	7
EMBUSCADE : EM (%) (BAILLIE)	7
ENROLEMENT : EN (%)	7
ESPIONNAGE : ES (FIEF)	7
EXTORSION : EX (%) (BAILLIE)	7
FESTIN : FE (MONTANT)	8
GARDES : GA (%)	8
INCENDIE : IN (%) (BAILLIE) (ACTIVITE)	8
PILLAGE : PI (%) (BAILLIE) (ACTIVITE)	9
RAID : RA (%) (BAILLIE)	9
TITRE : TI (MONTANT)	9
ANNEXES	9

AVANT-PROPOS

PRINCIPES DU JEU PAR CORRESPONDANCE

Par rapport à un jeu de diplomatie ou de stratégie classique, le jeu par correspondance (JPC) possède quelques caractéristiques particulières qui font que de nombreux joueurs considèrent cette forme de jeu comme la plus intéressante qui soit.

Tout d'abord, comme son nom l'indique, le JPC fait appel à la voie postale (ou parfois au Minitel ou au courrier électronique) pour le transfert des ordres, et le plus souvent à l'ordinateur pour la résolution des tours. Pour les jeux conçus spécifiquement en vue du JPC, cela permet entre autres choses d'inclure dans chaque partie un nombre de joueurs qui dépasse largement celui des jeux classiques (où la demi-douzaine constitue une limite de jouabilité rarement dépassée), la moyenne se situant vers 10-20 en France pour dépasser dans certains cas les quelques centaines.

Ensuite, chaque joueur ne dispose que d'informations limitées sur l'univers servant de cadre au jeu, certains points pouvant se révéler au fur et à mesure de l'avancement de la partie.

Enfin, l'ordinateur présidant au traitement des ordres, cela élimine normalement tout risque de discussions interminables sur des points de règles, et on peut être assuré que tout joueur se trouvant dans une situation donnée sera traité avec la même impartialité.

Un tour de jeu peut généralement se diviser en 4 phases :

- 1) le joueur reçoit les informations sur sa position et ce qui s'est passé lors du tour précédent ;
- 2) en fonction de ces résultats, il prend contact ou non avec d'autres joueurs (phase diplomatique) ;
- 3) il rédige ses ordres puis les expédie à l'arbitre ;
- 4) les ordres sont entrés dans l'ordinateur, traités, et les résultats envoyés aux joueurs.

Et cela dure ainsi jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'au retrait du joueur.

L'expédition des ordres doit se faire impérativement avant une date limite fixée à chaque tour, l'intervalle entre deux tours pouvant varier grandement suivant les facteurs mis en cause (complexité du jeu, avancement de la partie, contraintes dues aux services postaux, ...). Les ordres parvenant à l'arbitre après la date limite ne peuvent pas se voir traiter pour le tour, aussi il convient d'être extrêmement prudent, et de procéder de préférence à l'expédition au moins 3 jours avant la date fatidique.

INTRODUCTION

Au commencement était l'Empire, et l'Empire était Tout. Puis, les Ages se succédant, la puissance de l'Empire déclina, et ce furent les Eres Sombres. Le Chaos imposait alors sa loi à la surface d'Hypastia, et nul ne pouvait, en s'endormant le soir, être assuré de voir le Soleil se lever le lendemain.

D'autres Ages passèrent, les êtres malfaisant qui dévastaient le pays furent peu à peu repoussés, et une nouvelle civilisation vit le jour. De nouveau des villes furent bâties, de nouveau le sol fut cultivé, de nouveau l'être humain quitta l'état bestial pour retrouver une âme.

Toutefois, il subsista encore des groupes d'hommes qui n'acceptèrent pas ce nouvel ordre des choses. Ou plutôt, ils étaient prêts à s'y conformer, mais avec une petite, toute petite modification : ils voulaient le pouvoir...

Vous êtes l'un de ces chefs de bande. A l'heure actuelle, avec vos quelques compagnons, vous ne contrôlez qu'une infime partie d'Hypastia, mais vous savez que nul n'est de taille à lutter contre vous, si vous y mettez les moyens. Et peut-être, au terme d'une longue et périlleuse route, viendra le moment de la récompense suprême, le moment où vous serez sacré Roi d'Hypastia...

BUT DU JEU

Votre but primordial est, bien entendu, de devenir Roi. Pour cela, il vous faudra progresser dans la hiérarchie nobiliaire. Si les premiers titres sont relativement faciles à obtenir (il suffit de les acheter...), pour aller plus loin vous devrez faire appel à vos talents de négociateur pour recevoir l'Hommage de la part d'autres joueurs.

Le vainqueur de cette lutte sans merci bénéficiera d'une partie gratuite, et son vassal le plus important d'une partie à demi-tarif.

LES COMPOSANTS DU JEU

LA CARTE

Hypastia est divisée en baillies de surface approximative 1000 kilomètres carrés. Elles sont repérées par un numéro, le reste de la carte représentant les étendues aquatiques, océan et autres lacs.

Une baillie est tout d'abord caractérisée par le terrain qui la compose. Il influe essentiellement sur les combats, procurant des avantages en attaque et/ou en défense (les défenseurs ont une tâche plus facile en montagne qu'en plaine, par exemple), et modifiant les pertes subies (par exemple lors de l'attaque d'une région montagneuse, qui est plus risquée que celle d'une région comprenant essentiellement des landes).

Ensuite, on trouve la liste des principales activités qui font la richesse de la baillie. Leur nombre varie de un à trois, et elles sont exprimées sous forme de pourcentages. Quand la somme n'atteint pas 100, cela veut dire qu'il y a de la place pour augmenter la part des activités existantes, ou qu'une partie a été brûlée... Ces activités généreront un revenu, qui ira dans les caisses du possesseur de la baillie.

Puis, dans certains cas, il peut exister une agglomération. Alors l'activité économique de la baillie s'en trouve renforcée (marchés, foires, ...), et bien sûr taxes et impôts augmentent... Cependant, ces agglomérations sont souvent fortifiées, et cela rend alors la conquête plus difficile !

Enfin, chaque baillie possède un niveau de défense, qui donne une idée de l'activité des milices locales et de leur force. Plus il est bas, plus les ordres de pillage, raid, conquête, ... ont des chances de réussir sans rencontrer d'opposition. Attention toutefois : si une baillie a un niveau de défense inférieur de moitié à celui d'une autre, cela ne veut pas dire qu'elle sera deux fois plus facile à envahir !

Lorsque vous enverrez vos troupes effectuer une action, elles ne pourront pas s'éloigner à une distance supérieure à 4 baillies de vos domaines, sauf si vous avez l'accès à des navires, auquel cas vous pourrez intervenir n'importe où sur la côte, du moment que votre fief possèdera une façade maritime adéquate.

VOTRE FIEF

Chaque fief est caractérisé par un numéro d'ordre et un nom. Le numéro d'ordre vous est donné en début de partie ; le choix du nom est laissé à votre convenance, tant qu'il ne dépasse pas 20 caractères et 3 mots, et qu'il ne commence pas par "le", "son" ou tout autre terme similaire. Lorsque vous observerez les actions d'autres joueurs, ils seront repérés soit par leur numéro d'ordre, soit par le nom de leur fief. Il ne vous sera possible de communiquer qu'avec les joueurs dont vous aurez appris, par contact ou exploration, le numéro de fief ou le pseudonyme.

Bien entendu, vous disposez dès le départ de quelques troupes, destinées à appliquer vos ordres. Il y a 3 types de soldats : les preux, qui sont vos lieutenants, les sergents, qui ont déjà une certaine expérience du combat, et les hommes d'armes, qui forment le gros de vos forces et sont tout juste capables de tenir une arme correctement. Chaque tour, vous devrez dépenser une certaine somme pour l'entretien de vos troupes (20 écus par preux, 10 par sergent, 5 par homme d'armes). Essayez d'avoir toujours assez d'or en caisse pour les payer, sinon le moral risque de baisser très rapidement, et vos soldats finiront par vous quitter...

Vos troupes disposent d'un armement suffisant en termes d'épieux, dagues et autres épées courtes. Il vous sera cependant possible d'acquérir d'autres armes pour augmenter leur efficacité au combat, ainsi que du matériel particulièrement utile dans certaines situations que vous rencontrerez. Ce matériel sera affecté à vos troupes automatiquement, suivant la proportion de troupes que vous enverrez réaliser une action.

Les armes et le nombre ne sont pas toujours suffisants pour gagner un combat, il faut aussi y ajouter le moral. Celui-ci, noté sur une échelle allant de 0 à 100, varie suivant la réussite ou l'échec de vos actions. La façon la plus simple et la moins risquée de le faire monter reste encore le festin ! Afin de combattre dans les meilleures conditions, essayez de le maintenir au dessus de 25.

Enfin, suivant les actions que vous mènerez, vous gagnerez (ou perdrez...) de la notoriété. Celle-ci, qui reflète la façon dont vos actions sont perçues par la population d'Hypastia, vous permettra d'accéder à l'utilisation de certains matériels, voire de certains ordres. Si elle ne peut en aucune manière descendre au dessous de 0, elle n'a par contre pas de limite supérieure...

LES FEUILLES DE RESULTATS

Une feuille de résultat est organisée en plusieurs parties, dans un ordre immuable.

La première rappelle votre situation globale, avec vos nom et adresse, le numéro d'ordre de votre fief, son nom, le titre que vous possédez (s'il y en a un), et enfin la date limite de réception des ordres pour le tour suivant.

Ensuite vient le rapport d'activités. Y sont mentionnés les récits de vos exploits, ainsi que celui des actions qui auraient pu être perpétrées à l'encontre de votre fief, le tout dans leur ordre de réalisation.

Puis vous trouverez le rapport d'état de votre fief : surface, état de la trésorerie, effectifs, matériel, notoriété, moral, avec indication des variations par rapport au tour précédent, suivi des informations sur les baillies appartenant à votre domaine ainsi que celles où vous aurez conduit des actions.

Enfin vous trouverez un tableau donnant les pourcentages à indiquer dans vos ordres en fonction du nombre d'hommes que vous désirez envoyer, et en dernier lieu les messages venant de l'arbitre.

LES ORDRES

Il existe de base un certain nombre d'ordres à votre disposition, mais d'autres apparaîtront en cours de jeu, suivant votre progression et l'avancement de la partie.

Dans tous les cas, et quel que soit votre situation ou le titre que vous aurez atteint, vous ne pourrez donner que 10 ordres par tour, et en plus explorer 6 baillies (n'importe où sur la carte).

Faites toutefois attention à ne pas envoyer trop peu d'hommes pour effectuer certains ordres, car ils pourraient se retrouver en mauvaise posture en cas de réaction des populations concernées...

N'oubliez pas non plus que vos ordres sont traités dans l'ordre dans lequel ils sont écrits.

Dans la liste qui suit, les ordres sont donnés de la façon suivante : nom, code (à utiliser pour la rédaction des ordres), paramètres d'utilisation (ne pas indiquer les parenthèses lors de la rédaction).

La signification des paramètres est la suivante :

- % : pourcentage de vos troupes participant à l'action ;
- baillie : numéro de la baillie où se déroule l'action tel qu'indiqué sur la carte ;
- montant : somme que vous souhaitez dépenser pour acheter certains matériels ;
- article : numéro de code de l'article à acheter ;
- fief : numéro de code du fief concerné ;
- activité : nom de l'activité concernée.

Au sujet du paramètre (%), il faut noter que les fractions sont toujours éliminées lors du calcul des effectifs affectés à un ordre donné. Enfin, pour l'ordre dans lequel le total des pourcentages alloués atteint (ou dépasse, si vous avez fait une erreur) 100, toutes les troupes non encore utilisées sont envoyées.

Achat : Ac (montant) (article)

Achat du matériel de numéro de code (article).

Si vous désirez acheter plusieurs articles identiques, indiquez le montant que vous êtes prêt à dépenser pour le total.

Le matériel ainsi acquis devient opérationnel pour les ordres qui suivent l'ordre d'achat.

La liste des articles figure en annexe.

exemple : Ac_210_1 signifie que vous voulez dépenser 210 écus pour essayer d'acheter une hallebarde.

Conquête : Co (%) (baillie)

Tentative de conquête de la baillie indiquée.

Il faut que la baillie soit adjacente à votre domaine ; toutefois, cela ne s'applique pas si vous disposez de navires, ce qui vous laisse donc la possibilité d'établir des colonies ailleurs sur la carte si votre région vous paraît un peu trop encombrée par vos adversaires. Il est préférable d'envoyer au moins 1 preux pour guider vos sergents et hommes d'armes.

exemple : Co_20_1015 signifie que vous envoyez 20% de vos forces à l'assaut de la baillie 1015.

Défense : De (fief)

Défense contre le joueur possédant le fief indiqué.

Vos troupes opposeront une résistance plus acharnée contre toute tentative d'intrusion de ce joueur sur vos terres, combattant avec plus de vigueur et infligeant plus de pertes.

Cet ordre reste en application tant qu'un autre ordre similaire n'est pas spécifié. Chaque tour, vous recevrez de plus des informations sur le fief concerné.

exemple : De_13 signifie que vous vous défendez spécifiquement contre le fief du joueur 13.

Embuscade : Em (%) (baillie)

Tendre une embuscade aux troupes d'un autre fief sur leur territoire.

Il s'agit là de la meilleure façon de réduire les effectifs d'un autre joueur. Vous ne pouvez pas cependant envoyer un pourcentage total de vos troupes supérieur à votre moral lors de vos ordres d'embuscade (c'est-à-dire que si votre moral est de 26, vous ne pouvez pas avoir plus de 26% de vos forces effectuant des embuscades ce tour). Il est préférable d'avoir au moins 1 preux pour mener l'embuscade.

exemple : Em_24_0518 signifie que vous envoyez 24% de vos forces tendre une embuscade aux troupes du fief contrôlant la baillie 0518.

Enrôlement : En (%)

Lever de nouvelles troupes.

Vos forces vont parcourir votre fief pour tenter d'engager de nouveaux hommes d'armes, que vous pourrez utiliser dans le tour suivant (pas celui où vous les aurez recrutés).

Il n'est pas possible de donner plusieurs ordres d'enrôlement par tour. Si cela ce produisait, seul le premier serait pris en compte.

exemple : En_15 signifie que vous utilisez 15% de vos forces pour recruter de nouvelles troupes.

Espionnage : Es (fief)

Espionner un fief.

Cet ordre vous permettra d'obtenir des renseignements sur le fief dont vous aurez indiqué le numéro d'ordre. Si vous donnez le nom du fief et non son numéro, l'ordre ne pourra pas être exécuté.

exemple : Es_895 signifie que vous essayez d'obtenir des informations sur le fief 895.

Extorsion : Ex (%) (baillie)

Rançonner les habitants d'une baillie de votre fief.

Par cet ordre vous pouvez exiger des habitants d'une baillie ou des personnes qui la traversent le paiement de taxes exceptionnelles (et parfaitement injustifiées, sauf à vos yeux bien sûr...).

exemple : Ex_21_1005 signifie que vous envoyez 21% de vos forces pressurer les habitants de la baillie 1005.

Festin : Fe (montant)

Organiser un festin pour vos troupes.

Le festin permet d'améliorer le moral de vos troupes, mais pour cela il faudra que vous dépensiez une certaine somme. Plus vous aurez un budget important (et plus vos effectifs seront importants, plus il faudra déboursier), plus la fête sera réussie et vos hommes contents. A vous de trouver le juste milieu entre la dépense et le résultat obtenu.

exemple : Fe_100 signifie que vous voulez dépenser 100 écus pour organiser un festin.

Gardes : Ga (%)

Affecter une partie de vos forces à la défense de votre fief.

Les troupes que vous affecterez avec cet ordre seront les seules à pouvoir intervenir lors d'une attaque contre l'une des baillies que vous contrôlez. Si vous n'en avez pas trop besoin les premiers temps, ces gardes deviendront rapidement indispensables lorsque vous entrerez en compétition directe avec vos voisins.

Notez bien qu'il y aura toujours au moins un quart de vos gardes à intervenir lors d'une attaque (ils ne peuvent pas être partout, mais il essaient), et que s'ils subissent une défaite, la baillie dans laquelle ils auront combattu pourra rejeter votre autorité et redevenir indépendante.

Un dernier conseil : comme tous les autres, cet ordre ne rentre en application que dans la séquence où vous l'aurez fait figurer sur votre feuille d'ordres. Aussi il est préférable de l'indiquer en première position, pour éviter, dans la mesure du possible, toute mauvaise surprise...

exemple : Ga_20 signifie que 20% de vos effectifs vont être affectés à la défense de vos domaines.

Incendie : In (%) (baillie) (activité)

Mettre le feu à une activité.

L'incendie est le plus efficace contre une baillie appartenant à un adversaire, de par la réduction de revenus que cela entrainera pour le possesseur. De plus, lors de l'expédition, vos troupes en profiteront pour faire un peu de pillage (il faut bien s'amuser).

Pour augmenter l'efficacité de cet ordre, il convient d'avoir à disposition des barils d'huile. Si vous en possédez, vos forces en prendront autant que nécessaire.

exemple : In_14_1512_agriculture signifie que vous envoyez 14% de vos forces mettre le feu aux activités agricoles de la baillie 1512.

Pillage : Pi (%) (baillie) (activité)

Effectuer un raid de pillage contre une activité.

Lors d'une telle action, vos forces concentreront leurs efforts sur l'activité désignée, pillant pratiquement tous les endroits où elle peut s'exercer.

Il convient de mettre à la tête de ces troupes au moins un preux pour les guider.

exemple : Pi_11_0715_orfèvrerie signifie que vous envoyez 11% de vos forces piller les orfèvres de la baillie 0715.

Raid : Ra (%) (baillie)

Effectuer un raid de pillage contre une agglomération.

A la différence du pillage, cette fois toutes les activités de la baillie seront concernées, l'attaque se faisant contre les entrepôts de l'agglomération.

S'il n'y a pas d'agglomération dans la baillie, il n'est pas possible d'effectuer l'ordre.

Il est prudent d'envoyer une partie respectable de vos forces, car il n'est pas facile d'attaquer une agglomération par surprise.

exemple : Ra_35_0802 signifie que vous envoyez 35% de vos forces effectuer un raid contre l'agglomération de la baillie 0802.

Titre : Ti (montant)

Acquérir un titre nobiliaire.

L'acquisition d'un titre ne peut se faire que lorsque vous remplissez les conditions nécessaires à son obtention. La progression dans la hiérarchie nobiliaire se fait par étape, chacune d'entre elles devant être accomplie avant de pouvoir penser passer au stade suivant.

Une fois qu'un titre est obtenu, il n'est pas possible de le perdre.

Ainsi, le premier titre disponible, celui de Baron, nécessite d'avoir 50 points de notoriété, et de dépenser environ 1000 écus.

exemple : Ti_1100 signifie que vous êtes prêt à dépenser au plus 1100 écus pour acheter le titre disponible, par exemple celui de Baron si vous ne possédiez pas encore de titre.

ANNEXES

Liste des ordres

Achat	Ac	(montant)	(article)
Conquête	Co	(%)	(baillie)
Défense	De	(fief)	
Embuscade	Em	(%)	(baillie)
Enrôlement	En	(%)	
Espionnage	Es	(fief)	
Extorsion	Ex	(%)	(baillie)
Festin	Fe	(montant)	

Gardes	Ga	(%)		
Incendie	In	(%)	(baillie)	(activité)
Pillage	Pi	(%)	(baillie)	(activité)
Raid	Ra	(%)	(baillie)	
Titre	Ti	(montant)		

Matériel disponible

article	nom	coût approximatif (en écus)
1	Hallebarde	200
2	Espadon (épée à 2 mains)	400
3	Destrier	1000
4	Baril d'huile	50

Valeurs de combat

homme d'armes	1
sergent	3
preux	9
hallebarde	3
espadon	7
destrier	13

Niveaux de défense des baillies

1	lamentable
2	très faible
3	faible
4	très moyen
5	moyen
6	gardé
7	bien gardé
8	fort
9	très fort
10	trop fort
11	invulnérable

Avertissements

Les dates limites indiquées sur vos feuilles de résultats sont impératives. Toute feuille d'ordres arrivant à l'arbitre après la date limite ne sera pas traitée. En conséquence, essayez de les envoyer au moins 3 jours à l'avance pour éviter toute surprise.

Si vous n'envoyez pas d'ordres pendant 3 tours consécutifs, l'arbitre se réserve le droit de réaffecter votre position à un joueur plus assidu.

Enfin, il est formellement interdit à un seul joueur de gérer dans une même partie 2 positions. Si cela devait survenir et que l'arbitre s'en rende compte, il sera en droit de prendre toute sanction qu'il jugera utile, afin de conserver à la partie un intérêt pour les autres joueurs