Chroniques Impériales.

Préambule

Bonjour à tous et bienvenue dans **ce premier numéro** des **Chroniques Impériales** ! Après de nombreux **échecs** et **désillusions** ce numéro est enfin **terminé**. Notre plus grand problème aura été de trouver une **équipe stable** car pour différentes raisons des membres de la rédaction n'ont **pas pu arriver jusqu'au bout du projet**. Ce journal est censé être **mensuel** mais nous ne pouvons pour l'instant vous garantir ce délai étant donné que notre équipe de rédaction est encore **peu nombreuse** (5 personnes) et donc la rédaction du journal nous prend **beaucoup de temps**. C'est pour ça que **nous accueillerons avec plaisir quiconque veut se lancer dans notre projet**. Nous ne demandons **aucune condition particulière** mais une **bonne maîtrise** du français est quand même demandée pour faciliter le travail du correcteur (c'est moi ☺).

Ce journal a pour objectif de **vous divertir** au moyen d'articles principalement liés à Forge of Empires. Vous trouverez aussi bien des **conseils pour le jeu**, des **anecdotes historiques**, **des recettes**, **des jeux** et encore beaucoup d'autres choses. Nous espérons que notre but principal, qui est de vous divertir, sera atteint.

Avant de vous laisser à votre lecture je vais finir par vous présenter **toute l'équipe actuelle** de ce journal (les autres personnes qui ont participé à la rédaction de ce numéro sont citées à la fin du journal).

Pour commencer je vais vous présenter les deux rédacteurs qui viennent d'arriver pour nous venir en aide à savoir **Faremoutgames et Razhan76.**

Le premier est arrivé alors que nous n'étions plus que deux rédacteurs et nous a donc donné une bouffée d'air frais dans la rédaction de ce numéro. Il a écrit l'article « **Actualités** ».

Le deuxième est le dernier arrivé. Vous découvrirez son incroyable **Rubrique Humoristique**, il s'agit de **Razhan76**

Ensuite arrive une personne que j'aimerais **absolument remercier** car c'est lui qui m'a redonné l'envie de continuer la rédaction du journal alors que j'étais découragé par le départ de Meracle avec qui j'ai commencé ce projet et qui a écrit bon nombre d'articles mais qui depuis est revenue. Cette personne est **Maxouloulou51**, merci à toi.

Je voudrais également remercier la co-rédactrice en chef Meracle, avec qui j'ai débuté le projet et qui a écrit pas mal d'articles. Elle a du quitter le projet il y a quelques temps mais elle est revenue au moment où nous finalisions le projet.

Et pour finir il y a moi, c'est-à-dire **prince évêque de Bâle**, le plus souvent appelé simplement Prince. C'est moi qui suis dans le projet depuis le plus longtemps avec Meracle. J'ai tenté plusieurs projets qui n'ont pas abouti et c'est pourquoi je suis vraiment heureux de voir celui-ci, dont j'ai pris la tête avec Meracle , se concrétiser.

Je finirai par vous dire que vous pouvez m'envoyer **vos suggestions d'amélioration** et **vos critiques** par message privé sur le forum. Nous essaierons d'en tenir compte.

Sur ce, Bonne Lecture !

Prince et toute l'équipe de rédaction.

Sommaire.

Préambule. 2
Sommaire....3
L'observatoire. 5
Qu'est ce qu'un observatoire astronomique? 5
Quelle différence entre un télescope et une lunette astronomique. 5
L'observatoire de FOE comporte t'il un télescope ou une lunette astronomique? 7
Alcatraz....8
Présentation et histoire. 8
Alcatraz : Tentatives d'évasion 8
Alcatraz sur FOE : 9
Un élément cruxial: la satisfaction. 10
De la satisfaction, pourquoi? 10
Age de bronze. 10
Age de fer. 10
Haut moyen âge. 11
Moyen âge classique. 11
Renaissance. 11
Age colonial. 11
Age industriel. 12
Age progressiste. 12
Age moderne. 12
Ere postmoderne. 13
Ere contemporaine. 13
Que faire contre les pillages? 14
La courtoisie. 14
Soyez présents lorsque vos productions arrivent à leur terme ! 14
Augmentez le bonus de défense. 14
La motivation. 16
Compenser les pertes avec des grands monuments. 16
Intégrer le pilleur parmi ses amis ou alliés. 16
Faire une pause technologique. 17
Ne surtout jamais faire... 17
Portrait de joueurs. 18
Interview de Loup Tenace. 18
L'appel des dragons. 20
Chapitre 1 : La Renaissance d'Esgaroth 20
Chapitre 2 : L'Ascension de Fêrka 21
Chapitre 3 : Le Passé de Fêrka 23
Séries télévisées: Les vikings. 25
Fiche technique. 25
Une série Historique : 25

Actualités: L'Ukraine et la Crimée. 26
Chronique historique: Le Bluetooth 28
Cuisine impériale. 29
Le miel. 29
Recette: Gâteau moelleux aux épices et au miel. 30
Jeux impériaux. 31
Quizz. 31
La Chronique des Biquettes. (N° 1) 32
Crédits. 34

L'observatoire.

Je vais vous parler ici d'observatoires astronomiques. Le jeu permet d'en construire deux différents, le dernier n'étant accessible unique lors de la quête de pâques et ne peux s'obtenir pas poli motivation.

Qu'est ce qu'un observatoire astronomique?

Un observatoire est avant tout un lieu d'où on va observer les étoiles. Il y a longtemps que l'on sait faire des observatoires, et ce depuis la préhistoire.

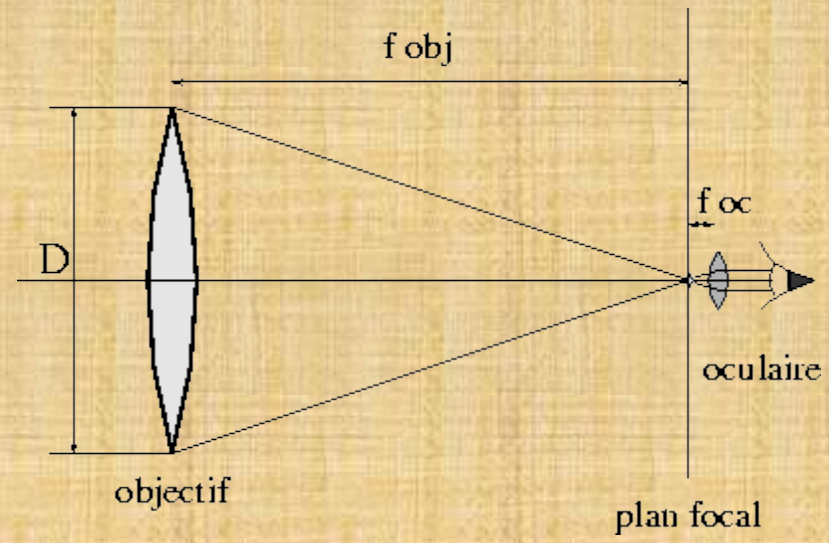
Le Stonehenge (reconstitution ci dessus) est un des plus vieux observatoire astronomique connu. On estime qu'il a été érigé entre -2800 et -1100. Soit entre l'âge de pierre et l'âge de bronze. Il est classé aujourd'hui patrimoine mondial de l'humanité. Le *cercle de pierres* , un des premier bâtiments de bonheur que nous propose le jeu forges of empire, en est très inspiré. Ce qui fait de lui **le premier observatoire astronomique disponible dans le jeu Forges Of Empire**.

Quelle différence entre un télescope et une lunette astronomique.

De nos jours les observatoires astronomiques disposent d'instruments optiques afin de mieux observer les astres. Ils sont placés en altitude, quand ils ne sont pas tout simplement mis en orbite dans l'espace.

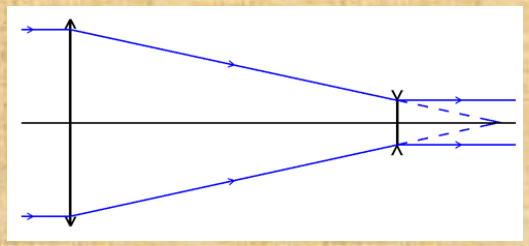
Deux technologies s'opposent afin de concevoir les instruments permettant d'observer les étoiles. **Un observatoire peut ainsi être doté d'une lunette astronomique ou d'un télescope**.

La lunette astronomique utilise deux lentilles convergentes. Sans entrer trop dans les détails, la première lentille est appelée l'**objectif** et a pour rôle de recueillir et de faire converger la lumière afin d'agrandir l'image. La seconde est appelée l'**oculaire**, a pour rôle de fournir une image nette sans accommodation de l'œil.

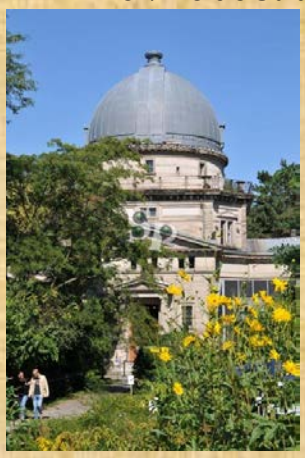


Si vous suivez bien le chemin du rayon supérieur, vous constaterez qu'il croise tous les autres au niveau du plan focal et se retrouve alors en dessous. Ce qui explique que **toutes les images vues avec une lunette astronomique sont renversées.** Il existe des dispositifs optiques permettant toutefois de redresser l'image.

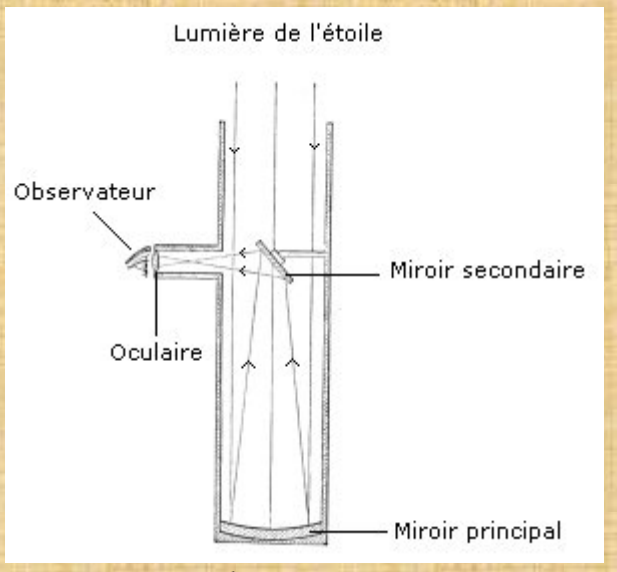
La lunette astronomique mise au point par Galilée (ci dessous) comportait une lentille divergente en guise d'oculaire. Elle présentait l'avantage de ne pas inverser les images. Par contre ce type de lentille est très difficile à mettre au point compte tenu qu'elles ont un centre fin et donc fragile.



Le ville de Strasbourg possède un observatoire doté d'une lunette astronomique.



A la différence, **un télescope ne comporte pas d'objectif** mais un miroir concave, permettant de concentrer la lumière. Il est alors "ouvert" et la lumière y entre pour être concentrée. Il convient alors de mettre un miroir secondaire afin de récupérer la lumière des étoile. La netteté de l'image se fait aussi grâce à un objectif.



Hubble est un télescope. Ce qui signifie qu'il comporte 1 miroir et 1 oculaire.

L'observatoire de FOE comporte t'il un télescope ou une lunette astronomique?

Alors voici la question du jour. En observant bien votre observatoire, un indice devrait vous donner la réponse.

Article rédigé par Méracle.

Alcatraz.

Présentation et histoire.

L'île d'Alcatraz, nommée ainsi par les espagnols (en espagnol alcatraces, emprunté à l'arabe al quatras, aigle de mer) est **une île** située dans la baie de **San Francisco en Californie**, dans l'ouest des Etats-unis.

Mais quand on entend Alcatraz on pense surtout à la **prison de haute sécurité** qui servit entre 1934 et 1963 et qui a fait son apparition sur Forge of Empires en tant que grand monument de l'âge progressiste.

Tout d'abord, l'île d'Alcatraz était **une colonie espagnole** puis fit partie du Mexique avant d'être annexée par les Etats-unis. En 1850, le besoin de protéger la baie de San Francisco poussa l'armée américaine à construire une forteresse sur l'île.

Après la guerre de Sécession, la forteresse militaire est transformée en lieu de détention pour les prisonniers militaires. Les premiers prisonniers furent 19 Amérindiens Hopis qui s'étaient révoltés. La prison accueillit quelques prisonniers célèbres tels qu'**Al Capone**, George Kelly, Alvin Karpis, et Robert Stroud.

Le 21 mars 1963 elle ferme ses portes car les coûts de gestion étaient trop élevés. Aujourd'hui elle est ouverte au public et reçoit **plus d'un million de visiteurs par an.**

Alcatraz : Tentatives d'évasion

Qui dit prison dit **évasion**. La prison a connu 14 tentatives d'évasion menées par un total de 36 détenus. Sur ces 36 évadés, 23 furent rattrapés, six furent tués par balle et trois se sont enfuis par la mer et ne furent jamais retrouvés (présumés noyés). Officiellement, aucun détenu n'a réussi à s'évader totalement d'Alcatraz (à rejoindre le continent).

Voici un petit best of des tentatives d'évasion.

(Contenu tiré de Wikipédia sous CC BY-SA 3.0 :http://fr.wikipedia.org/wiki/Alcatraz)

Difficile de s'évader de la prison…

14 avril 1943: **James Boarman, Harold Brest, Floyd Hamilton et Fred Hunter** prennent deux gardiens en otage et en profitent pour s'échapper ; mais un des otages réussit à prévenir les autres gardiens. Le feu est ouvert sur les fuyards qui nagent au large. Tandis que Hunter et Brest sont tous deux appréhendés sans problème, Boarman est tué par balle (son corps a instantanément coulé et n'a pu être repêché) et

Hamilton est présumé noyé… avant qu'il ne soit retrouvé par des gardiens à Alcatraz vers où il avait fait demi-tour.

2-4 mai 1946 : durant cet incident connu sous le nom de **« Bataille d'Alcatraz »**, six prisonniers tentent de prendre la fuite en maîtrisant les gardiens et en prenant possession des armes et des clés de la prison. Durant le combat, dix-huit gardiens sont blessés et deux sont tués. L'armée intervint le 4 mai et les corps de trois des prisonniers sont retrouvés dans la prison. Deux preneurs d'otages sont condamnés à la peine de mort (ils sont gazés à San Quentin en 1948), et le troisième âgé de 19 ans, à une seconde peine à perpétuité.

11 juin 1962 : L'évasion de **Frank Morris et des frères John et Clarence Anglin reste un mystère.** Disparus de leur cellule dans la nuit et de la prison via les bouches d'aération, on ne put jamais les retrouver. C'est seulement au petit matin que les gardes s'aperçoivent de leur évasion ; leurs cellules sont vides et leur absence dissimulée par des têtes de mannequins fabriqués en papier mâché. Le FBI lance alors l'une des plus grandes chasses à l'homme jamais entreprises, sans succès. Des effets personnels (vestes, lettres et photos) sont par la suite retrouvés dans la baie de San Francisco et plusieurs semaines plus tard, un corps en tenue bleue comme celui des détenus d'Alcatraz est repêché. Mais son état de détérioration est tel qu'il ne put jamais être identifié. Frank Morris, John et Clarence Anglin ont été officiellement portés disparus et présumés noyés.

Alcatraz sur FOE :

Sur Forge of Empires, Alcatraz ne sert pas de prison mais offre un bonus unique et très intéressant, Ce bâtiment augmente la satisfaction et produit toutes les 24H des unités sans rattachement choisies au hasard parmi toutes celles que vous pouvez produire dans votre cité. Un bonus à l'image de sa taille, énorme de 10 carrés sur 7 carrés.

Article écrit par Prince

Un élément cruxial. La satisfaction.

De la satisfaction, pourquoi?

Dans Forges of Empires, la satisfaction est très importante**. Des citoyens heureux produisent 20% d'or et de marchandises en plus!** Et ce n'est pas tout car même les combats que vous menez contre votre voisinage rapportent beaucoup de points en plus.

Nous allons donc voir comment augmenter le bonheur afin que vos citoyens soient le plus heureux possible. Il existe beaucoup de possibilités, mais **les principales et les plus rentables sont celles qui font appel à la construction de bâtiments culturels ou de grands monuments**. Dans ce numéro de Chroniques Impériales, nous allons nous intéresser aux bâtiments culturels.

Augmenter son bonheur avec un bâtiment culturel, c'est la première solution à adopter. Plus volumineux et plus chers que les décorations, ils ont un rapport de bonheur apporté par case largement supérieur.

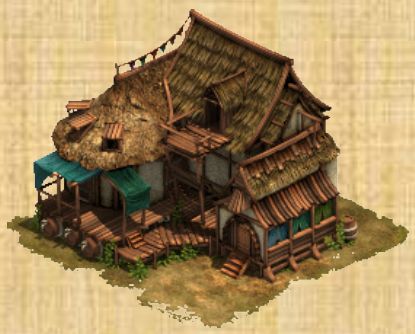
A l'exception de l'âge de pierre, tous les âges comportent au moins trois bâtiments culturels possibles dont un premium. Si le bâtiment premium offre un apport de bonheur largement supérieur aux autres bâtiments du même âge, la question de savoir quel bâtiment non premium est le plus intéressant à poser. Pour cela il convient en général de choisir celui qui **rapportera le plus de satisfaction par case**, l'espace étant limité dans Forges Of Empires.

Voici donc un petit récapitulatif des différents bâtiments possibles. Le rendement indique la quantité de satisfaction générée par case. Le bâtiment sur fond jaune est le bâtiment premium de l'âge en cour.

Enfin n'oubliez pas que, à la différence des décorations, les bâtiments culturels doivent être reliés à l'hôtel de ville.

Age de bronze.

Bâtiment.	Satisfaction.	Cases.	Rendement.
Cercle de pierre.	182	3*3	20
Ecole.	240.	3*3	27
Taverne.	280	3*3	31
Théâtre.	540	4*3	45



La taverne est le meilleur bâtiment non premium de satisfaction de l'âge de bronze. Mais c'est aussi le plus couteux.

Age de fer.

Bâtiment.	Satisfaction	Cases.	Rendement.
Arc de triomphe.	190	3*2	32
Bain publique.	570.	4*4	36
Amphithéâtre	880	4*4	55

Le bain publique est le meilleur bâtiment non premium de satisfaction de l'âge de fer.

Haut moyen âge.

Bâtiment.	Satisfaction.	Cases.	Rendement.
Place du marché..	430	3*3	48
Auberge.	330	3*3	37
Potence.	160	2*2	40
Pilori	300	2*2	75

La place du marché est le meilleur bâtiment non premium de satisfaction du haut moyen âge.

On notera la présence de la potence, un bâtiment culturel facile à placer et au rendement proche de la place du marché.

Le bâtiment premium de cet âge est petit et n'apporte pas beaucoup de satisfaction quand bien même son rendement est intéressant.

Moyen âge classique.

Bâtiment.	Satisfaction	Cases.	Rendement.
Eglise	520	3*3	58
Médecin.	470	3*3	52
Imprimeur	780	3*3	87

Tous les bâtiments ont la même taille, l'église est le bâtiment non premium à privilégier.

Renaissance.

Bâtiment.	Satisfaction	Cases.	Rendement.
Cartographe.	320	2*3	53
Bibliothèque.	940	4*4	59
Académie.	980	4*4	61
Palace	1500	4*4	94

L'académie est le meilleur bâtiment de la renaissance. Certains lui préfèreront la bibliothèque, un peu moins chère et qui apporte presque autant de bonheur.

Age colonial.

Bâtiment.	Satisfaction.	Cases.	Rendement.
Vendeur de produits exotiques.	400	3*2	67
Coiffeur.	440	3*2	73
Comptoir	900	3*4	75
Cirque	2800	5*5	112

Le comptoir est le meilleur bâtiment, cependant le coiffeur a presque le même rendement tout en occupant deux fois moins de place.

Le cirque est un bâtiment premium très bon. Il faut attendre l'ère moderne pour avoir un bâtiment culturel non premium légèrement plus rentable.

Age industriel.

Bâtiment.	Satisfaction.	Cases.	Rendement.
Saloon	700	3*3	78
Poste de police.	980	3*4	82
Station de pompage.	1700	4*5	85
Musée	3230	6*4	135

La station de pompage est le meilleur bâtiment mais le plus volumineux aussi. Ce qui fait que beaucoup lui préfèreront le poste de police, bien plus facile à placer et d'un rendement presque identique.

Age progressiste.

Bâtiment.	Satisfaction	Cases.	Rendement.
Bouche de métro.	180	2*1	90
Maison d'édition.	1030	4*3	86
Centrale électrique.	2620	5*5	105
Parc urbain.	2850	5*6	95
Zeppelin	2730	3*6	152

Après la station de pompage, voici la centrale électrique! Meilleur bâtiment de cette ère, elle nécessitera tout de même une route à deux voix pour être connectée. Tout comme la maison d'édition.

Age moderne.

Bâtiment.	Satisfaction.	Cases.	Rendement.
Café restaurant	1300	3*4	108
Drive in	2800	6*4	117
Piste de roller	1830	5*4	92
Parc d'attraction.	5200	8*4	163

Le drive in, imposant et nécessitant une fois de plus d'être connecté à une route à deux voix est le meilleur bâtiment non premium du jeu.

Ere postmoderne.

Bâtiment.	Satisfaction.	Cases.	Rendement.
Zoo	3510	5*6	117
Parcours de golf	2600	6*4	108
Piscine Publique	2500	5*4	125
Festival de musique	4550	5*5	182
Zoo	3510	5*6	117

Le zoo est le bâtiment non premium de l'ère postmoderne apportant le plus de satisfaction mais c'est aussi celui qui prend le plus de place (30 cases).

On peut néanmoins préférer la piscine au zoo car elle, bien qu'apportant moins de satisfaction, prend moins de place et a un meilleur rendement que le zoo.

Ere contemporaine.

Bâtiment.	Satisfaction	Cases.	Rendement.
Marché flottant	2760	6*4	115
Centre commercial	3650	5*5	146
Jardin zen	1030	2*4	129
Casino	3470	4*4	139

Le bâtiment de l'ère contemporaine apportant le plus de satisfaction est le centre commercial (3650). Il a même un meilleur rendement que le casino(premium) bien qu'il soit légèrement plus grand (25 cases contre 16 pour le casino).

J'espère que cet article vous aidera à bien choisir vos bâtiments de bonheur et que vous avez pris du plaisir à le lire. Dans le prochain numéros je parlerai de l'augmentation du bonheur via les grands monuments.

Merci à Prince pour avoir complété mon article en y ajoutant les ères Postmoderne et contemporaines.

Article rédigé par Méracle.

Que Faire contre les pillages?

Le pillage est un mot que l'on entend souvent dans Forge of Empires. Le pillage est l'action de voler des pièces des marchandises ou encore des ressources dans une cité voisine. Certains voyant cela comme une agression se demandent pourquoi ce n'est toujours pas interdit alors que leurs détracteurs ont pour argument que tant que c'est dans le règlement du jeu cela reste légal. Je ne vais pas écrire un article sur l'éternel débat « Faut-il interdire les pillages ? » Mais plutôt vous donnez des conseils pour protéger au mieux votre cité des pilleurs.

La courtoisie.

Et oui, vous pouvez demander au pilleur d'arrêter de venir voler vos ressources. A première vue on peut penser que cette solution est complètement bête mais vous seriez peut-être étonnés des liens que vous pourriez créer avec un pilleur. Peut-être qu'à force de discuter poliment avec lui vous pourrez le convaincre d'abandonner son pillage et même peut-être que vous créerez une amitié avec lui et grâce à laquelle le pillage se transformera en poli/motivation.

Soyez présents lorsque vos productions arrivent à leur terme !

Sinon votre cité se transformera vite en eldorado des pilleurs. Si vous vous connectez souvent au jeu vous pouvez faire des productions moins longues qui vous feront perdre moins de marchandises ou de ressources si vous vous faites piller. Si vous ne vous connectez pas souvent planifiez des longues productions mais soyez sûrs d'être là au moment où elles sont prêtes.

Augmentez le bonus de défense.

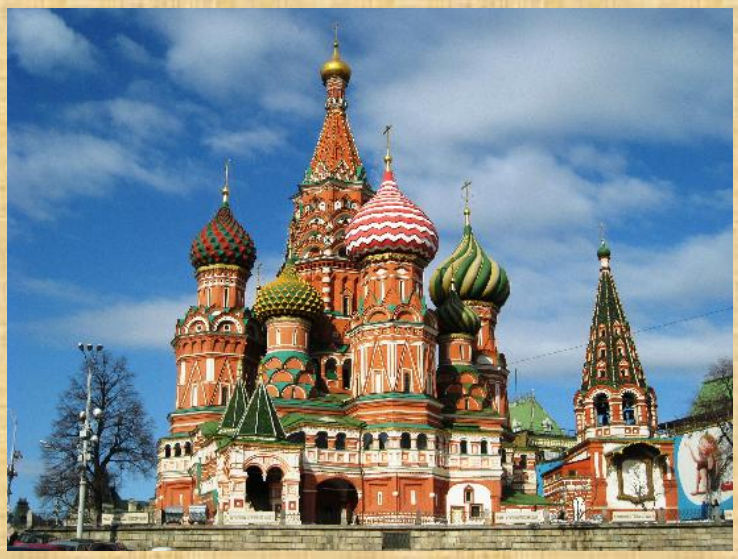
C'est la méthode la plus difficile. Il s'agit d'avoir un bonus de défense assez conséquent pour pouvoir décourager les pilleurs. Voici une petite liste des différents bâtiments apportant un bonus de défense. Je vais commencer par les Gm :

- ***Le château de Deal.***

Ce grand monument vous apportera de 3% au niveau 1 jusqu'à 30% de bonus défensif **et offensif** au niveau 10. De plus il vous apportera des médailles. Sa taille est de 7 cases sur 7.

- ***La cathédrale St-Basile.***

La cathédrale vous apportera également un bonus de défense **et d'attaque** de 3 à 30%. Elle vous apportera aussi un bonus de pièces. Elle est néanmoins un peu plus petite que le château de Deal puisqu'elle mesure 5 cases sur 5 cases.



Voilà donc pour les grands monuments. Passons maintenant aux bâtiments spéciaux qui apportent aussi un bonus de défense.

- ***Le monastère.***

Le monastère se débloque lors d'une série de quêtes du haut moyen-âge où il faut conquérir les provinces montagneuses contrôlées par des barbares. Ce petit bâtiment vous apportera 20% de bonus de défense. Mais aucun bonus offensif, à la différence des GMs.

- ***Les feux de garde.***

Ce sont les plus petits bâtiments qui apportent de la défense car ils n'ont besoin que d'une case. Et c'est justement cette petite taille qui les rend intéressants, en effet avec leur bonus défensif de 4% on peut obtenir un bonus assez intéressant en les cumulant. Mais aucun bonus offensif, à la différence des GMs. A noter qu'ils ne se débloquent que lors d'événements spéciaux.

- ***La tanière du tigre.***

Tout comme les feux de garde, la tanière du tigre augment le bonus défensif de 5% mais ne donne aucun bonus offensif. Elle mesure 3x3 cases, mais apporte en plus une quantité appréciable de satisfaction. La tanière du tigre ne se débloque que lors d'évènements spéciaux. Elle a été disponible une seule fois: lors de l'événement d'été 2014.

La motivation.

La motivation est une action que vous pouvez effectuer sur vos voisins, amis ou membres de votre guilde. Si un de vos bâtiments est motivé, cela impliquera deux conséquences:

- Sa production sera doublée.
- Il ne sera plus pillable!

Les bâtiments motivés sont reconnaissable à l'étoile au dessus d'eux lorsque la production est en cour, ainsi qu'au changement de couleur de la caisse lorsque la production est finie. A vous de choisir une guilde où l'on motive beaucoup.

Compenser les pertes avec des grands monuments.

Une autre manière de lutter contre le pillage, consiste à augmenter considérablement ses productions. Au point qu'un pillage en devienne insignifiant. Et pour cela il faut, à nouveau, passer par les grands monuments.

- Si vous souhaitez augmenter votre production de **pièces** alors dans ce cas il vous faut essayer d'obtenir la basilique Saint Marc.
- Si vous souhaitez augmenter votre production de **marchandises**: optez dans un premier temps pour le Phare d'Alexandrie qui a l'avantage de produire aussi des ressources. Ensuite vous pouvez rajouter le Royal Albert Hall. Les effets des GMs se cumulent.
- Si vous souhaitez augmenter votre production de **ressources**. Dans un premier temps, optez pour le phare d'Alexandie, auquel vous pourrez par la suite rajouter d'autres GMs comme la tour de Babel, la Fraukirch de Dresde ou le Royal Albert Hall. Ces GMs produisent des ressources de l'âge où vous êtes, et à partir de l'ère modernes des ressources non raffinées. Il ne sont pas pillables (comme tous les GMs).

Intégrer le pilleur parmi ses amis ou alliés.

Seul vos voisins peuvent vous piller. Envoyer une invitation d'amitié à votre pilleur. S'il l'accepte, il ne pourra pas vous piller. Il en va de même si vous rejoignez sa guilde.

Faire une pause technologique.

La fusion des voisinages tient compte du niveau technologique. En aucun cas des points. Vous pouvez normalement avoir jusqu'à deux niveaux différents.

Si votre pilleur est bien plus avancé que vous technologiquement, faites une pause dans votre arbre technologique. Si son niveau technologique continue d'augmenter, alors il risque tout simplement de quitter votre voisinage. C'est ce que l'on appelle l'éjection par le haut.

Pendant votre pause technologique profitez en pour vous fortifier. Construisez des GMs afin de pouvoir franchir les âges tranquillement.

Si vous et votre pilleur êtes du même niveau technologique, alors faites une pause et fortifiez vous. Vous devriez pouvoir rapidement lui rendre la monnaie de sa pièce.

Ne surtout jamais faire...

- Injurier votre pilleur. S'il vous signale c'est vous qui serait sanctionné.
- Céder à un chantage du genre: contre 1pf par jour je ne te pille plus.
- Se laisser impressionner par un nombre important de points. Les points c'est juste un reflet de l'activité de la personne, pas de sa puissance.
- Se décourager: il y a beaucoup de solution.
- Sur estimer les conséquences d'un pillage: en fait vous ne perdez presque rien!
- Etre obsédé par ça. On me pille? Et alors?
- Couper les routes qui vont vers votre hôtel de ville afin de stopper les productions. Vous vous pénaliseriez encore plus.

Article écrit par Prince et Méracle.

Portrait De Joueurs.

Interview de Loup Tenace.

C'est avec plaisir que nous recevons aujourd'hui Loup Tenace. Présent sur notre forum depuis plus d'un an il anime toutes les sections du forum. Recevons à présent notre invité aux crocs aiguisés.

Bonjour Loup Tenace, nous vous remercions d'avoir accepté de nous accorder cette interview. Tout d'abord, comment avez vous découvert le jeu Forge of empires?.

Mais y a pas de soucis c'est un plaisir que de répondre à vos questions , j'ai découvert ce jeu **via une publicité à la télévision.**

Etant un joueur de longue date sur un autre jeu (vu qu'il est pas d'Innogames je ne le citerai pas) et cherchant un jeu plus "relax" moins prenant question de temps , je vois ce jeu à la télé et m'inscris dans les minutes qui suivent.

Qu'est-ce qui vous a le plus plu lorsque vous avez découvert ce jeu?

Difficile à dire , la **prise en main** rapide , le **graphisme** extrêmement réussi des différentes époques et cet indéfinissable **quelque chose en plus** qui fait que j'ai pas abandonné au bout de quelques heures.

Et actuellement quelles qualités du jeu mettriez vous en avant? Qu'est ce qui vous plait le plus dans ce jeu?

Le coté relationnel que l'on développe bien que ce ne soit pas obligatoire pour progresser, ce qui me plait le plus actuellement ? En fait **rien de spécial** mais j'avoue que **les différents évents** proposés par le jeu sont ma fois fort sympathiques.

Selon vous qu'est-ce qui devrait être amélioré?

Vaste sujet , faut lire ma dernière suggestion sur le forum officiel, sinon peut être en premier ...

fait une pause prends un air songeur et réfléchis longuement

J'ai bien une idée , en fait plusieurs mais bon **beaucoup trop long à énumérer.**

Sur quels mondes êtes-vous présents?

Suis présent sur **5 mondes** c'est à dire le 1er monde depuis ma naissance c'est ce **monde terrestre** et sur le jeu sur 4 mondes

Arvahall , Cirgard , Dinegu et Mount Killmore

Pourriez-vous nous décrire votre manière de jouer?

Sur Arvahall : tranquillement en tant **co-dirigeant** de la guilde dont je suis membre, je **bataille un petit peu**, fais du **commerce** par intérêt personnel un peu , et beaucoup de commerce pour **aider mes partenaires.**

Sur Cirgard : je me **laisse porter par les éléments** et **entraide** dés que je le peux les membres de ma guilde , **bataille très très peu** un minimum quoi.

Sur Dinegu : je **dirige ma guilde** et **guerroie beaucoup** (**4260 victoires** bien que se chiffre veut pas dire grand chose vu qu'on dispose pas d'information sur le nombre de batailles engagés) et pille dés qu'il y a un truc à prendre.

Sur Mount killmore : je **dirige ma guilde** , et tente une aventure d'un "**honnête commerçant**" ne bataillant que pour certains territoires.

Jouez-vous à d'autres jeu de Innogame?

J'ai joué un moment **à Grepolis** , mais cela m'a soûler de **devoir dépenser une quantité phénoménal de ressources** pour construire un seul bateau pour conquérir la ville voisine qui se trouve sur la même ile que sa ville principale. **Donc j'ai laisser couler ma ville.**

Nous arrivons à la fin de cette interview, merci d'avoir répondu à nos questions. Souhaitez- vous nous faire part de quelque chose avant de repartir vaquer à vos occupations ?

souris à cette question et puis se lève de son fauteuil va chercher à boire et revient

Oui **mes deux films préférés**, sont, et de loin **Ghost Dog : La Voie du samouraï et Orca.**

Nous voici donc arrivés à la fin de cette interview, en passant allez voir ses œuvres sur le forum officiel. Entre poèmes, et autres œuvres, Loup est un artiste très polyvalent.

Interview réalisée par Prince

L'appel des Dragons.

Je vous présente un récit de Ferka**: l'appel des dragons**. Actuellement 12 chapitres sont disponibles. Avec l'autorisation de l'auteur, nous allons publier les trois premiers. Si cette sélection vous plaît, l'intégralité est disponible sur le forum officiel ici. Bonne lecture à tous. Meracle.

Chapitre 1 : La Renaissance d'Esgaroth

Une jeune grive voleta au-dessus du Long Lac, laissant un fin sillon sur l'eau calme, frôla quelques brins d'herbes puis redressa son vol pour se poser sur une épaule. Elle laissa échapper un gazouillis aigu et mélodieux.

- Tu as raison, fit une voix calme. Nous y sommes… enfin.

Face à l'oiseau et l'homme se tenait Esgaroth, l'ancienne ville réduite en cendre par un dragon il y a des siècles et reconstruite par les survivants. Il n'en restait que quelques huttes éparses, quelques champs à cultiver et un cercle de pierre, au centre, pour se rappeler d'une tragédie passée : la dévastation de Smaug. Bien loin était le temps glorieux de la reconstruction. Esgaroth était devenu un hameau misérable, sans ambition, sans avenir.

L'homme, la grive perchée sur son épaule, traversa la « ville » d'un pas décidé, presque possédé. Il ne remarqua pas les habitants autour de lui qui le fixaient, murmuraient sur son passage. Ils n'avaient pas l'habitude des visiteurs et celui-ci était impressionnant. Il ne disait mot, ne leur jetait pas un regard mais inspirait le respect. Ce n'était pas sa carrure, celle d'un guerrier certes, mais moins imposante que bon nombre de mercenaires itinérants. Sa détermination peut-être.

Il s'arrêta au centre du hameau, face au cercle de pierre, posa un genou à terre, une main sur la première pierre où était incrustée une écaille du dragon catastrophe, puis baissa la tête et ferma les yeux pendant quelques instants. Après s'être relevé, il regarda droit dans les yeux chaque villageois autour de lui. Un par un, comme s'il voulait jauger leur valeur. Les murmures cessèrent, le silence fut long. Tous étaient comme hypnotisés par sa présence. La majorité était constituée de paysans mais il y avait aussi quelques soldats, chargés de la défense du hameau. L'un d'eux était marqué par les batailles, une balafre sur la joue, le regard dur.

- Qui est votre chef ? lança l'homme après avoir examiné son auditoire.

- Nous n'avons pas de chef, répondit le soldat à la cicatrice. Nous sommes peu et vivons de nos récoltes.

- Est-ce là toute votre ambition ? Vivre de vos récoltes ?

- Les guerres ont décimé les nôtres. Quand un groupe d'habitants commence à devenir important, il fait peur et est aussitôt attaqué par les villages voisins. Vivre simplement est devenu notre vie, nous nous en accommodons.

L'homme à la grive observa une nouvelle fois l'ensemble des villageois, comme pour vérifier qu'ils étaient d'accord avec ce qui avait été dit. Il fixa ensuite intensément celui qui semblait être le porte-parole naturel du groupe, et lui demanda :

- Quel est ton nom ?

- Je m’appelle Barn, descendant de Barde, celui qui sauva Esgaroth il y a plusieurs siècles.

- Barn… répéta l’homme, un léger sourire sur le visage. Tu seras le nouveau Maître d’Esgaroth.

- Mais vous, qui êtes-vous, mystérieux étranger ? Rétorqua Barn, s’empressant d’oublier ce qu’il venait d’entendre. Vous ne ressemblez en rien aux voyageurs habituels passant par nos contrées.

- Fêrka. Tel est mon nom, annonça-t-il d’un ton toujours laconique mais pénétrant. Je suis votre guide.

Chapitre 2 : L’Ascension de Fêrka

L'idée de Fêrka de nommer Barn Maître d'Esgaroth - aussi péremptoire l'annonce fut-elle - fit l'unanimité parmi les villageois. Il leur manquait un leader et, peu importe que l'élément déclencheur soit venu d'un étranger, le descendant de Barde était leur chef naturel : celui que chacun suivrait sans discuter. Il ne restait plus à Barde qu'à choisir une direction. Il en détermina deux, sous les conseils de Fêrka.

Tout d'abord, chaque villageois continua l'activité qu'il exerçait auparavant, mais les espaces furent arrangés. Les champs furent redécoupés de façon rectangulaire puis partagés, les huttes déplacées, les chemins sinueux alignés. Le but était de gagner un maximum de place : les activités d'Esgaroth allaient désormais se développer mais ils ne pouvaient se permettre d'étendre leur territoire sans provoquer le courroux des villages voisins.

Il fut tout de même admis qu'un affrontement avec les chefs des villages alentours était inévitable et pour s'y préparer, chaque habitant reçu un entraînement particulier. Ceux-ci furent à la charge de Fêrka et chacun put voir à cette occasion qu'il maniait aussi bien la lance que la fronde. Il restait très mystérieux pour les villageois et même après quelques mois ils n'avaient appris ni d'où il venait, ni ce qui le poussait à les aider de la sorte. Il vivait dans une simple hutte dans un recoin du village et ne demandait rien en échange de ses conseils. Il acceptait simplement la nourriture qu'on lui proposait, comme à chacun en Esgaroth. Sa seule particularité était un oiseau qui se posait deux ou trois fois par jour sur son épaule. L'oiseau chantait alors, un son magnifique, une mélodie toujours différente qu'il était impossible de ne pas apprécier.

Les mois passèrent et comme Barn et Fêrka l'avaient prévu, malgré toutes les précautions qu'ils prirent pour dissimuler leur développement, une attaque de villages voisins eut lieu. Aucun villageois ne sut jamais comment les deux dirigeants Gaslim et Korlash eurent connaissance de ce qui se passait en Esgaroth, pas plus qu'un villageois put ne serait-ce qu'imaginer ce qui s'était réellement passé le soir de l'attaque. C'est pourtant ce que je m'apprête à vous raconter.

Un jour d'hiver, alors que la nuit commençait à tomber, les armées de deux cités voisines fondirent sur la ville de Barn. Chacun était préparé à cette éventualité et le combat fut rude, les soldats ennemis semblant peu surpris de voir des paysans aussi aguerris au combat. Barn élimina bon nombre de ses adversaires mais, se faisant isoler de ses soldats, finit par s'effondrer au sol, non sans avoir achevé l'auteur de sa blessure. Sans s'en rendre compte, il s'était éloigné du champs de bataille et se retrouvait seul dans une forêt, allongé sur le dos, incapable de se relever. Il pensait devoir rester ainsi un long moment quand, quelques instants plus tard, Fêrka fit son apparition. Le Maître d'Esgaroth fut soulagé de voir son compagnon arriver au moment où il en avait le plus besoin.

Fêrka fixait Barn dans les yeux tout en s'approchant lentement. Il s'agenouilla auprès du blessé puis saisit une lance ennemie, tombée à proximité.

- Un Maître tant respecté et si compétent, quel dommage qu'il doive mourir.

- Non, ma blessure n'est pas si grave... Commença Barn, puis il crut comprendre ce que voulait dire le mystérieux étranger.

Fêrka sourit. Le même sourire qu'il avait eu en apprenant le nom de Barn et celui de son illustre ancêtre : Barde, le tueur de dragon. Un sourire qui commençait à prendre sens.

« Sais-tu ce qu'est une proie ? Demanda Fêrka. Bien entendu tu crois le savoir, mais tu n'en as pas la moindre idée. Imagine un lion blessé, pas mortellement : une blessure qui guérira mais qui l'empêche momentanément de se déplacer ou de mordre. Imagine un troupeau de gazelles passant près de lui. Les gazelles pourraient l'achever, elles sauveraient certaines d'entre elles en le faisant et pourtant elles n'en feront rien. Elles le laisseront vivre. Pourquoi ?

Un homme dirait que c'est parce qu'une gazelle ne réfléchit pas, qu'elle ne pense pas aux conséquences de ses actes, mais si vous saviez. Ah ! Si vous saviez ! Les gazelles sont bien plus intelligentes que vous : les gazelles ne tueraient jamais leur prédateur. Car elles sont des proies, et, elles, savent ce qu'est une proie.

L'Homme est une proie qui s'ignore. Quand un homme voit son prédateur, il cherche à le tuer par tous les moyens, sans réfléchir aux conséquences de cet acte. Vous avez, un à un, décimé chaque Dragon, votre prédateur, sans savoir ce que cela allait engendrer. La fin des Dragons est en train de causer la fin des elfes, des nains, des magiciens et de bien d'autres espèces mais cela, votre cerveau est trop primitif pour le prévoir. »

Barn ne comprenait pas ce qui se passait et ne voyait pas où son ancien compagnon voulait en venir. Il se contenta de répondre : « Tu parles comme si tu avais oublié que tu es un homme ».

« Ah ! Tu n'as toujours pas compris, cerveau primitif. Le corps d'un Dragon meurt, mais son âme est immortelle. Quand un Dragon est tué, son âme s'infiltre dans le corps de l'assassin pour attendre son heure, patiemment. Je vois que tu commences à comprendre : l'âme de Smaug a vécu en Barde, son bourreau, puis a suivi sa descendance jusqu'à faire surface. Je suis moi-même un descendant de Barde. Mon corps est celui d'un homme, mais mon âme est bien plus magnifique. Il est temps, mon frère, de rendre aux Dragons ce qui leur appartient. »

En prononçant ces mots, Fêrka planta la lance dans le cœur de Barn.

Au moment où Fêrka planta la lance dans le cœur de Barn, il se passa une chose qu'il n'avait pas prévu et qu'il n'aurait même jamais pu imaginer. Il avait pourtant tout organisé pour que ses plans se réalisent et la mort de Barn était la clef de voûte de son projet. Il faisait ainsi d'une pierre deux coups : il vengeait la mort de Smaug - sa propre mort sous son ancienne forme – et prendrait la tête d'Esgaroth en faisant croire que cela ne l'intéressait aucunement. Les hommes étaient si prévisibles. Ils seraient tout d'abord abattus de voir leur Maître tué par une lance ennemie mais ils ne tarderaient pas à nommer à sa place son lieutenant, celui qui avait toute la confiance de Barn. Tout ceci Fêrka l'avait planifié quelques années auparavant.

Étant jeune, il avait tout d'abord cru être totalement fou quand, au fur et à mesure qu'il grandissait, des souvenirs s'étalant sur plusieurs millénaires avaient refait surface. Des souvenirs qu'un homme ne pouvait avoir. Cependant, ces souvenirs étant ceux d'un seul et même Dragon et se terminant par la mort de celui-ci, il avait cru comprendre ce qui se passait et ce qu'il était vraiment. Jamais il n'eût l'impression d'être le Dragon Smaug : pour lui il était né le jour de la naissance de son corps d'homme, mais il se sentait à l'étroit dans ce corps, limité, et au fond de lui Dragon. Il avait supposé que l'ambiguïté de son identité et de ses souvenirs était probablement due à son changement de forme.

Vers l'âge de sept ans, quand tous ses souvenirs millénaires lui furent revenus, il s'était mis en quête d'autres Dragons, visitant tous les antres qu'il avait connus dans son ancienne vie. Les Dragons ont toujours été des êtres solitaires, se croisant en général une ou deux fois par siècle, mais Fêrka n'avait jamais entendu parler d'un Dragon changeant de forme et avait voulu savoir si d'autres Dragons en savaient plus. Ce qu'il avait découvert pendant vingt ans au cours de ses voyages fut des plus morbides et son moral s'était progressivement assombri en même temps que sa haine des hommes avait cru.

Tous les antres étaient soit vide, soit les vestiges de très anciennes batailles. Nulle part il ne trouva de Dragons encore en vie et les trésors de chacun de ses frères avaient été presque totalement pillés. Il avait entrepris de rassembler le peu de trésor qui restait de tous les Dragons et trouva l'endroit idéal pour cela. Il établit son Sanctuaire dans l'ancien antre de Gîsca, le Dragon Apaisant. Gîsca avait été l'un des seuls Dragon – en tout cas le seul que Fêrka avait connu – à refuser tout conflit et toute violence à l'égard des autres espèces. Pourtant son cadavre était là, au milieu de quelques misérables pièces d'or restantes, entouré de mille flèches et de mille lances. Il était impossible que Gîsca ait pu faire le moindre geste contre les hommes et pourtant ils l'avaient assassiné, comme tous les autres. Rester en ce lieu attisait sa répugnance envers les hommes et, en s'allongeant contre le squelette de Gîsca, au milieu de l'or qu'il avait réussi à réunir, il oubliait son corps et se sentait totalement Dragon.

Pendant plusieurs mois il continua de réunir tout l'or au Sanctuaire. Un jour, il eût l'impression d'être suivi alors qu'il entrait dans l'immense grotte où vivait autrefois Ryûjka, le Dragon Économe. Pourtant cette grotte était la plus difficile à trouver et il faisait toujours bien attention à ne pas être suivi, car avec les siècles les hommes avaient oublié l'emplacement exact des différentes demeures de Dragons. Il fit demi-tour sur quelques mètres mais ne vît rien, à part quelques oiseaux s'envolant sur son passage, et retourna donc à ses affaires dans la grotte. Cette

désagréable impression de ne pas être seul était pourtant toujours présente et pendant qu'il remplissait d'or son sac, une voix étrange lui parla :

- Que fais-tu ici ?

Fêrka se tourna en direction de la voix mais il ne pouvait rien voir. La grotte était extrêmement sombre et il se repérait surtout d''après sa mémoire. En tant que Dragon, l'incandescence de son corps avait toujours suffit à éclairer toutes les pièces et il lui arrivait donc très souvent d'oublier de prendre une torche avec ce corps d'homme. Il sentit un courant d'air et la voix reprit, d'un autre recoin de la grotte :

- Qui es-tu ?

- Je n'ai pas à te répondre, dit Fêrka. Je suis ici chez mon frère. Qui donc ose me poser ces questions ? Qui donc ose souiller de sa présence la dernière demeure de l'Économe ?

- Tu n'es pas un Dragon... Protesta la voix.

Cette voix avait quelque chose d'inhabituel mais Fêrka n'arrivait pas à saisir ce qui l'intriguait précisément. Il se rapprocha lentement du coin de la grotte d'où elle provenait, convaincu que l'intrus ne pouvait plus lui échapper.

- Je n'ai pas besoin de ressembler à un Dragon pour en être un. Le nom de Smaug suffira à te faire trembler. Montre-toi, tu es de toute façon piégé.

Un nouveau courant d'air se fit sentir et la voix provint alors de l'entrée de la grotte.

- Smaug n'est pas un nom de Dragon : c'est le nom que les hommes lui ont donné. Tu es donc bien un homme et c'est à toi de trembler devant le vrai nom de Smaug : « … » .

Fêrka n'arriva pas à saisir le nom prononcé, et il s'aperçut alors que le langage utilisé par son interlocuteur depuis le début n'était pas celui des hommes. Le nom était constitué de sons qu'il n'avait jamais entendu et qu'il ne pouvait répéter. Des sons qui bourdonnaient et tourbillonnaient autour de lui. Des sons chauds et enflammés, pleins d'espoir et de fierté. Ce nom imprononçable le fit frissonner jusqu'au plus profond de son être, comme si son âme vibrait à l'unisson de ce nom qu'elle avait oublié. Il tenta de le prononcer avec ses cordes vocales limitées, le transformant énormément tout en essayant de s'en rapprocher au maximum. C'est ainsi qu'il prononça pour la première fois son nouveau nom, celui que vous connaissez, face à la grive qui allait aussitôt devenir son compagnon, trop heureuse de revoir un Dragon. Il murmura « Fêrka » et les fragments de son âme qui vibraient quelques instants auparavant se soudèrent et se figèrent aussitôt. Il n'avait plus aucun doute sur ce qu'il était et ses plans pour l'avenir furent décidés en une seconde. Il allait retourner à Esgaroth, diriger les hommes et se venger de tous les descendants de Barde.

C'est ainsi que fort de son nouveau nom et d'une âme de Dragon achevée, il accomplit - à l'issue des évènements que vous connaissez - la partie la plus importante de sa vengeance en tuant Barn. Ce qu'il n'avait pu prévoir, c'est qu'au moment précis où le Maître d'Esgaroth rendit son dernier souffle, des milliers de fragments de l'âme de Fêrka se dissocièrent et volèrent en éclat...

Séries télévisées. Les Vikings.

Fiche technique.

Titre :	Vikings
Créateur :	Michael Hirst
Genre :	Drame Historique
Saisons :	2
Episodes :	19 (de 42 min)
Chaînes :	
-Etats-Unis	History
-France	Canal+,W9
-Suisse	RTS Un
-Belgique	Inédite
-Québec	Super Ecran, Ztélé

Une série Historique :

Pour cette première présentation de série nous commençons par vous en présenter une dite « Historique » bien que dans la plupart des séries qu'on nomme ainsi comporte des erreurs au niveau historique.

La série se déroule approximativement entre les 9ème et 8ème siècles après Jésus-Christ. Elle raconte l'histoire d'un groupe de Vikings mené par le héros semi-légendaire Ragnar Lothbrok. Ce personnage a vraiment existé et est resté dans l'histoire pour avoir unifié les peuples vikings en un royaume. Il est également un des premiers à organiser des raids contre les terres se trouvant plus au sud.

Dans la série Ragnar est un simple fermier qui conteste les choix de son roi qui veut attaquer les peuples vivant au bord de la mer Baltique alors que selon Ragnar les riches terres de l'Ouest regorgent d'immenses trésors prêts à être pillés.

Il va alors organiser clandestinement sa propre expédition en vue d'aller piller les terres chrétiennes, celtiques, franques ou encore saxonnes.

Article écrit par Prince.

actualités. L'ukraine et la crimée.

Ce mois-ci Faremoutgames vous présente et vous explique un sujet qui fait l'actualité.

Vous avez sûrement entendu parler à la télévision de la révolution en Ukraine, il y a peu de temps. Mais aussi de la Crimée, cette péninsule se jetant dans la Mer Noire. Mais qu'est-ce que ce conflit ?
Petit point pour mieux comprendre, ci-dessous …

Depuis la fin de l'année 2013, on parle de plus en plus des manifestations pro-européennes à Kiev. En effet, les Ukrainiens trouvent que le régime en place est trop proche de la Russie alors que la plupart d'entre eux voudraient que le pays se rapproche de l'Europe. Cette révolution aboutit quelque mois plus tard à la destitution du président ukrainien Ianoukovitch. La république autonome de Crimée, dépendante de l'Ukraine, déclare son indépendance. Des soldats présumés russes occupent une partie du territoire de la Crimée.

Ainsi a commencé la crise de Crimée. Un referendum a lieu, sur le rattachement ou non de la Crimée à la Russie, car cette péninsule est russophone et très proche de la Russie.
Mais pourquoi cette péninsule fait donc partie de l'Ukraine ?

Il faut remonter au XVIIIe siècle pour comprendre.

En 1783, la Russie envahit la Crimée, qui est un territoire tatar, un peuple nomade d'Asie centrale qui s'est installé en Europe au XIIIe siècle. La Crimée devient alors partie intégrante de l'Empire russe et représente d'ailleurs une position stratégique du pays pour accéder à la Méditerranée. Elle est aussi le cœur du courant romantique russe. En 1917, l'Empire russe disparaît et est remplacé par l'URSS. En 1954, la Crimée appartenant à la RSS de Russie (République socialiste soviétique) est offerte à la RSS d'Ukraine (comme si un département français donnait un peu de son territoire à un autre département) pour le tricentenaire de l'unification russo-ukrainienne. En 1991, quand l'URSS s'effondre, l'Ukraine déclare son indépendance et la Crimée reste attachée à l'Ukraine.

Mais après 20 ans, **la population de la Crimée est toujours à majorité Russe** et profite des troubles en Ukraine pour déclarer son indépendance. Elle redevient russe le 21 mars dernier, suite aux résultats du referendum, et à l'acceptation de la Crimée dans la Fédération de Russie, après un vote de l'Assemblée russe.

Mais les tensions de la guerre froide ne se sont pas encore totalement apaisées. La situation actuelle représente alors un prétexte pour les États-Unis et les pays occidentaux pour dénoncer le président russe, Vladimir Poutine.

C'est pourquoi le gouvernement ukrainien et de nombreux gouvernements européens **ne reconnaissent pas la Crimée comme territoire russe** et que l'Ukraine souhaite reconquérir cette péninsule.

Si en France on ne voit pas la crise de Crimée de ce point de vue, et ni en Russie d'ailleurs, c'est que les médias sont engagés dans ce problème du côté de leur pays : les médias russes disent que c'est une bonne chose, les médias européens que c'en est une mauvaise. Il est donc difficile de saisir la vérité dans cette histoire, qui n'est ni blanche ni noire, mais un gris plus ou moins foncé.

Néanmoins, même si le problème persiste en Ukraine et que de nombreux pays ont sanctionnés économiquement la Russie, des issues commencent à apparaître, et François Hollande a rendu visite au président russe il y a peu de temps pour parler de ce sujet encore sensible.

Faremout'Games

Chronique Historique. Le Bluetooth

Chaque semaine dans la chronique historique je vous proposerai une anecdote historique drôle, amusante ou encore étonnante

Vous connaissez certainement la technologie Bluetooth qui permet de relier plusieurs appareils électroniques entre eux. Par contre je ne pense pas que beaucoup d'entre vous connaissent le roi danois Harald Blåtand qui unifia des régions de Norvège, du Danemark et de Suède au Xème siècle. Pourtant c'est lui qui a donné son nom au Bluetooth (Blåtand veut dire à la dent bleue = bluetooth en anglais).En effet les créateurs suédois de la technologie ont voulu rendre hommage à ce roi qui relia plusieurs régions entre elles, à l'image du Bluetooth qui doit relier des appareils électroniques entre eux.

Harald Blåtand ne s'attendait sûrement à ce que son nom soit donné à cette technologie.

D'ailleurs vous vous êtes sûrement demandé pourquoi le logo Bluetooth à l'air si étrange ? Et bien c'est en fait l'unification des initiales du roi Harald, H et B, dans la version danoise de l'alphabet runique.

Article écrit par Prince.

Cuisine impériale.

Je vais ce mois ci vous présenter une ressource de FOE utile, dont on a de multiples usages :

Le miel.

Cette substance est produite toute l'année par les abeilles à partir du pollen de plantes et d'arbres, dits mellifères .

Après avoir récolté le pollen des fleurs ou des arbres, les abeilles mettent leur récolte dans leur « jabot », qui va transformer le pollen en glucose le temps du retour de l'abeille à sa ruche.

Arrivées dans la ruche, les abeilles « butineuses » vont donner leur glucose aux abeilles « ouvrières », qui le transforment en un miel très liquide avec leurs enzymes et sucs digestifs, et les placent enfin dans les alvéoles de ruche (à droite). Elles ventilent le miel, dont l'eau s'évapore.

Quand le miel atteint une teneur en eau inférieure à 18%, le miel est consommé par les abeilles ou recueilli par l'Homme ou d'autres animaux.

Article écrit par Maxouloulou51

Ingrédients.

-3 œufs.

-50 g de cassonade.

-90 g de miel.

-100 g de beurre.

-5 cuillerées à soupe de lait.

-160 g de farine complète.

-1 sachet de levure chimique.

-1 cuillerée à café d'épices pour pain d'épices.

La Recette.

Préchauffer le four à 200°C (thermostat 7)

Battre les œufs entiers avec la cassonade. Ajouter le miel, le beurre fondu et le lait, mélanger de nouveau.

Mélanger la farine, la levure chimique et les épices. Les ajouter au mélange précédent et mélanger.

Verser dans un moule à cake beurré et cuire pendant1½ heure. Ne pas hésiter à couvrir d'un papier aluminium en fin de cuisson si le gâteau dore et que l'intérieur n'est pas cuit.

Bon appétit !

Article écrit par Maxouloulou51

Jeux impériaux.

Quizz.

Voici un petit quizz pour tester vos connaissance sur forge of empires. Vous pensez faire un sans-faute ? Les questions ne sont peut-être pas aussi simple que ce que vous pensez. A vous de répondre aux questions, sans ouvrir d'autre page internet que celle-ci. Bonne chance.

1. Combien de Points forges sont nécessaires pour débloquer toutes les technologies de l'âge du bronze ?
   A) 159
   B) 123
   C) 59

2. Combien d'habitants vivent dans une maison à charpente ?
   A) 156
   B) 67
   C) 112

3. Quelles sont les cinq ressources du haut moyen-âge ?
   A) Vin, sel, corde, cuivre, papier
   B) Verre, miel, granit, albâtre, basalte
   C) Miel, or, albâtre, granit, cuivre

4. Lors de quel événement le cimetière est apparu pour la première fois ?
   A) L'événement de Pâques 2013
   B) L'événement d'Halloween 2013
   C) L'événement d'Halloween 2012

5. Durant quelle période peut-on débloquer la technologie appelée “Médecine“ ?
   A) Age de fer
   B)Renaissance
   C) Moyen-Age classique

6. Par quelle société Forge Of Empires a été créé ?
   A) InnoGames
   B) Forge of Production
   C) Games Social

7. Dans quelle pays cette société est-elle basée ?
   A) en Allemagne
   B) en Belgique
   C) en Russie

8. En combien de langues le jeu existe-t-il ?
   A) 10
   B) 20
   C) + de 30

Rendez-vous au prochain numéro pour un nouveau quizz.

Quizz réalisé par Prince évêque de Bâle.

PS : Les 5 premiers à m’envoyer par Mp les bonnes réponses au quizz verront leur nom apparaître au prochain numéro

La Chronique des Biquettes. (n° 1)

Pour finir ce numéro nous laissons carte blanche à Razhan76 pour remplir cette page. Nous vous laissons donc avec Razhan, bonne lecture !

La Chronique des Biquettes. (N° 1)

Alors les majestés et seigneurs de Forge, j'espère que vous allez bien ? Sans doute que certains d'entre vous reviennent de la guerre et se sont dit "teins, ben si je lisais ce torchon qui traine, pendant que je soigne mes blessés." D'autres sont peut être des fermiers, qui aiment tout simplement lire (difficilement j'en conviens) avec l'œil, que leur voisin pilleur et barbare, leur a laissé après sa dernière visite.... Alors comme c'est peut-être la première fois que vous voyez une biquette qui parle, **laissez moi un peu me présenter, avant que vous ne vous serviez de ce journal pour aller brûler la cité de votre vilain voisin**.

Sur Brisgard tout le monde m'appelle la biquette mais ce n'est pas parce que je suis plus poilu que la moyenne (à en juger par certains avatars, je pense que certains le sont bien plus que moi). En fait je suis un éleveur de chèvres qui vit dans sa hutte âge de pierre juste à coté de ma cabane en rondins où je fabrique mes PF. Bon je vois que déjà les plus spécialistes se disent "n'importe quoi pfff, la cabane en rondins de fourni pas de PF", seulement je n'ai pas dit qu'elle en fourni mais que c'est là que je les fabrique !

Dans ma guilde **les PF se sont des Parts de Fromage** (de biquette évidement) on se les échange ensuite tout gentiment sur nos GM ou ceux de nos amis pendant nos promenades chez les voisins gentils. Pas à ceux qui nous crèvent les yeux évidement.

Au fait ! **C'est quoi un GM ? un grand magasin ?** Ha non je suis bête (si si un peu quand même lol) en fait c'est un Grand monument. Tellement grand dans certains cas qu'on se galère à faire de la place pour les mettre en place, et que parfois quand ils sont posés, on cherche partout la récolte qui n'a pas été faite et qui se trouve caché derrière... Enfin ça moi je ne m'en occupe pas trop, je préfère rester avec mes biquettes.

Le maire de mon hôtel de ville a encore voulu augmenter les impôts ou je ne sais quoi la semaine dernière et du coup les citoyens étaient en colère. Ceci dit je ne comprends pas bien, car depuis qu'il a fait construire une bibliothèque qui a coûté une fortune, les citoyens sont à nouveau contents (décidément c'est incompréhensible) **personnellement j'aurai supprimé une usine afin qu'il aient un peu plus le temps d'aller à la pêche**. Surtout que dans le coin ce ne sont pas les plans d'eau qui manquent.

Le maire de mon hôtel de ville est un idiot, **tous les soirs c'est moi qui suis obligé d'aller y éteindre la lumière après son départ.** Alors parfois j'en profite pour déposer un peu de fumier de biquette tout frais sous ses fenêtres, ça l'énerve hi hi hi.

Bref je parle, je parle mais la traite ne va pas se faire toute seule !

Ce soir justement j'avais envie de retourner à la pêche près de mon QG car l'autre jour j'y ai choppé une de ces truites si énorme qu'il m'a fallu récolter plein de sel pour la conserver.

Heureusement que j'avais marchandé avec le seigneur du territoire qui améliore la production de cette ressource. **Mais au fait vous savez ce que c'est qu'un QG j'espère ?** C'est le quartier général de ma guilde en GcG (oups pardon, en Guilde contre guilde). En fait sur Forge

c'est un peu l'administration, il faut vite apprendre les sigles sinon on est totalement perdu et on cherche le lexique partout.

Voilà à présent que vous en savez un peu plus sur **le petit fromager de Brisgard**, je vous raconterai la prochaine fois ce qui se passe dans le voisinage, car je me promène souvent à droite et à gauche de ce monde. Je tâcherai de vous raconter comment avec quelques fromages au thym, aux herbes, à la bourrache... En frais, en sec, en demi sec.. (humm ben oui c'est bon) vous pouvez vous faire quelques bons amis et alliés sur ce jeu. Alors à bientôt.

A suivre…

Article écrit par Razhan76

Crédits

Rédacteurs en chef : - Prince évêque de Bâle
- Meracle

Rédacteurs : - Maxouloulou51
- Razhan76
- Faremoutgames

Relecteur : - Prince évêque de Bâle.

Mise en page: - Méracle.

Couverture : - Méracle

Ont aussi participé : - Kelliam
- Apis
- Sysya

Merci à tous !

IMPORTANT ! : Nous recrutons encore des rédacteurs, si le travail fourni vous a plu et que vous avez envie de nous rejoindre, n'hésitez pas, nous avons grand besoin de vous pour que le journal puisse être mensuel. N'hésitez pas à envoyer vos candidatures à un des membres de l'équipe de rédaction (Méracle, Prince, max, faremout ou razhan).

Rendez-vous au prochain numéro !