

Décision de la Coordination générale du jeu concernant l'utilisation du sort
Statue de Pierre lors de la saison Hiver 1025

Le texte qui suit a pour objectif de trancher un différend venant de l'utilisation du sort Statue de Pierre lors d'une attaque menée sur le domaine de Zolet par l'armée L'Empire Contre-Attaque de la Trésorerie Impériale visant l'armée FED Ost Royal de la Chimère lors de la saison Hiver 1025.

Le changement de règle

Le conflit résulte de l'interprétation du texte de l'effet du sort présent dans la version 8.3 du Recueil surnaturel :

STATUE DE PIERRE

Type : Les éléments
Coût : 1 point de pouvoir par tranche de 10 unités
Sceau: 1 sceau de croyance par tranche de 10 unités
Attaque surnaturelle : Non
Durée : Jusqu'à la fin de la saison suivante
Limite : 1 armée par grand-prêtre
Portée : 8 hexagones
Cible : Une armée consentante

Effet : Lorsque l'armée reçoit du dommage, augmente de 1 la force de combat de 50% des unités de l'armée restante. Empêche l'armée de pouvoir changer d'hexagone de quelque manière que ce soit. *(Exemple pour une armée de 26 unités : augmente de 1 la force de combat de 13 unités.)*

La version précédente du texte de l'effet du sort, présent dans la version 8.0 du Recueil surnaturel, était celle-ci :

STATUE DE PIERRE

Type : Les éléments
Coût : 1 point de pouvoir par tranche de 10 unités
Sceau: 1 sceau de croyance par tranche de 10 unités
Durée : Jusqu'à la fin de la prochaine saison été
Limite : 1 armée par grand-prêtre
Portée : 6 hexagones
Attaque Surnaturelle : Non
Cible : Une armée

Effet : Augmente la force de combat d'une armée de 1 point de force par tranche de 2 unités. Si l'armée se déplace ou change d'hexagone de quelque façon, le sort prend fin immédiatement.

L'ajustement de la règle du sort proposé par la Gestion jeu avait 4 objectifs :

- 1) Standardiser la portée du sort pour la rendre cohérente avec les autres;
- 2) Modifier la durée du sort pour homogénéiser son utilisation, mais également de le rendre plus facile à gérer par la Gestion jeu;
- 3) Mettre l'emphasis sur l'effet de « statue », empêchant tout mouvement;
- 4) Clarifier la formulation « 1 point de force par tranche de 2 unités ».

L'objectif 1 ne pose pas de problème de clarté puisqu'il est quantifiable, passant de 8 hexagones à 6 hexagones. Il n'affecte pas non plus l'interprétation de l'effet, ne faisant pas partie du texte le décrivant.

L'objectif 2, quant à lui, représente un des changements induisant un problème de clarté, car s'il est décrit clairement dans la section durée, on y fait allusion dans le texte de l'effet avec l'utilisation du mot « restante ».

L'objectif 3 ne pose pas de problème non plus, car dorénavant la possibilité que bouger mette fin au sort n'existe plus.

L'objectif 4 contribue également au problème de clarté, puisque le changement de formulation pour adopter « 50% » pour désigner le nombre d'unités affectées est intégré dans une seule et même phrase avec le mot « restante ».

La problématique réside donc dans le fait que, mis à part l'objectif 3 concernant l'impossibilité de mouvement, l'explication de l'effet du sort fut condensée en une seule et même phrase. Cet effort de concision voulant simplifier la formulation a eu le résultat contraire à celui souhaité, travestissant l'intention derrière la règle dans un piège sémantique.

La formulation de l'effet de la règle

Un autre point que nous n'avons pas encore pris en considération est le début de la phrase décrivant l'effet : « lorsque l'armée reçoit du dommage ». Cela peut se comprendre de deux façons.

La première interprétation prend en considération que Statue de Pierre prend effet APRÈS que tous les dommages ont été distribués. Cette interprétation s'appuie également sur la présence du mot « restante » venant après la virgule dans la même phrase. En faisant la lecture de cette façon, le bonus +1 qu'octroie Statue de pierre sur les armées vient APRÈS que TOUS les dommages ont été distribués. Dans le cas qui nous préoccupe, si on adopte cette façon d'appliquer la règle, le sort Statue de Pierre n'aurait aucun effet puisque les deux armées (possédant chacune 180 de force) auraient été détruites après l'assaut.

La deuxième interprétation prend en considération que le sort Statue de Pierre a un effet « instantanée ». C'est-à-dire qu'aussitôt qu'une armée a pris du dommage (donc qu'elle tombe à 179 de force dans le cas présent et non pas à 0), la moitié de l'armée (50%) reçoit un bonus de +1. Dans le cas qui nous préoccupe, le résultat est que l'armée de la FED Ost Royale survit à l'assaut avec encore 10 canons et 10 artilleurs dans ses rangs. Dans cette interprétation, le bonus de +1 s'applique à la moitié des armées présentes dans la bannière, même à celles qui pourraient s'ajouter être ajoutées en renfort à la saison suivante, d'où la présence du mot « restante ».

C'est dans la deuxième interprétation que réside « l'esprit de la règle », car rappelons-le, changer le moment de l'application du bonus de +1 ne faisait pas partie des objectifs de l'équipe de Gestion jeu. Pour elle, le bonus s'applique au même moment, de façon instantanée, que ce soit dans la version 8.0 ou 8.3. Il est clair que l'effet du sort tel que rédigé manque de clarté. La formulation est bancal et maladroite. Mais « Lorsque l'armée reçoit du dommage » ne signifie pas *après que les dommages ont été distribués* ni même *après la phase d'attaque*.

Le processus menant à la décision

C'est suite à la mise à jour de l'attaque qui nous concerne que le propriétaire de la bannière de l'armée L'Empire Contre-Attaque nous a contactés pour nous faire part du problème, la Gestion jeu ayant traité l'attaque selon la deuxième interprétation (octroyant le bonus au début de l'assaut) tandis que lui-même s'appuyait sur la première, privilégiant l'interprétation que le bonus s'appliquait après l'assaut.

La Gestion jeu a alors fait appel au Comité consultatif afin de trancher. Voici l'intégralité du rapport que ce dernier a rédigé :

Concernant la demande effectuée le 7 mars 2025, le comité consultatif s'est réuni le 10 mars 2025.

Lors d'une première lecture, les 3 membres non impliqués dans le conflit (Marie, Etienne et Pascale) ont interprété la règle de la façon suivante :

À la suite de perte d'unité dans une armée, causée par une attaque surnaturelle ou régulière qui fait des dommages, 50% des unités qui survivent à ladite attaque voient leur force augmenter de 1.

Cependant, il a été nommé qu'une interprétation différente a été donnée à un groupe de joueurs avant la fin de la saison, qui ont donc planifié leurs ordres en conséquence.

Suite à la réunion, deux propositions distinctes ont émergées :

1. La règle n'est pas claire et doit être revue pour l'avenir (voté à l'unanimité).

Dans le sort statut de pierre, 50% des unités d'une armée voient leur force augmenter de 1, mais cette dernière ne peut pas se déplacer ou effectuer les actions « attaquer une armée » ou « attaquer une garnison ».

2. Concernant la situation actuelle (H1025) pour l'armée «Fed Ost Royal» (Julien, Alexandre et Marc-André se sont retirés de la prise de décision)

Le comité consultatif recommande que la gestion jeu s'assoit avec les deux parties pour trouver une solution que tous accepteraient, dans la transparence. Dans les solutions possibles, il y a :

- a) Compte tenu qu'une interprétation de la règle différente de celle du comité consultatif et d'une lecture dite « ordinaire » ait été transmise par la gestion jeu
 - Que la Fédération argannaise remplace le sort « statue de pierre » par un sort plus coûteux mais qui aurait au final le même effet.

Toute autre possibilité suggérée par un des deux parties, ou les deux, est à considérer.

Surtout, il est important de noter que ce type de situation suscite des émotions fortes, et inclure les deux partis concernés dans la résolution permettra d'éviter l'escalade de ressentiments.

Suite à la réception de ce rapport, l'équipe de Gestion jeu a demandé au Comité consultatif de proposer plus d'une option afin que les deux parties puissent échanger pour en venir à une entente et également pour fournir une option dans le

cas d'une impasse. Voici donc l'intégralité du deuxième rapport fourni par le Comité consultatif :

Concernant la demande effectuée le 7 mars 2025, le comité consultatif s'est réuni le 10 mars 2025.

Lors d'une première lecture, les 3 membres non impliqués dans le conflit (Marie, Etienne et Pascale) ont interprété la règle de la façon suivante :

À la suite de perte d'unité dans une armée, causée par une attaque surnaturelle ou régulière qui fait des dommages, 50% des unités qui survivent à ladite attaque voient leur force augmenter de 1.

Cependant, il a été nommé qu'une interprétation différente a été donnée à un groupe de joueurs avant la fin de la saison, qui ont donc planifié leurs ordres en conséquence.

Suite à la réunion, deux propositions distinctes ont émergées :

1. La règle n'est pas claire et doit être revue pour l'avenir (voté à l'unanimité).

Dans le sort statut de pierre, 50% des unités d'une armée voient leur force augmenter de 1, mais cette dernière ne peut pas se déplacer ou effectuer les actions « attaquer une armée » ou « attaquer une garnison ».

2. Concernant la situation actuelle (H1025) pour l'armée «Fed Ost Royal » (Julien, Alexandre et Marc-André se sont retirés de la prise de décision)

Le comité consultatif recommande que la gestion jeu s'assoit avec les deux parties pour trouver une solution que tous accepteraient, dans la transparence. Dans les solutions possibles, il y a :

a) Compte tenu qu'une interprétation de la règle différente de celle du comité consultatif et d'une lecture dite « ordinaire » ait été transmise par la gestion jeu

- Que la Fédération argannaise remplace le sort « statue de pierre » par un ou des sorts plus coûteux mais qui aurait au final le même effet. La Fédération argannaise devra payer la différence.

b) Que les deux armées soient détruites, mais que les 10 canons et les 10 artilleurs de la Fédération argannaise soient remboursés dans leur coffre.

Surtout, il est important de noter que ce type de situation suscite des émotions fortes, et inclure les deux partis concernés dans la résolution permettra d'éviter l'escalade de ressentiments.

Si les 2 partis ne s'entendent pas sur le choix d'une solution, la gestion jeu utilisera le moyen de son choix (par exemple, le hasard) pour déterminer la solution à appliquer.

Avec ce rapport en main, et pour donner suite aux recommandations du Comité consultatif, la Coordination générale du jeu, accompagné du responsable de la Gestion du jeu, a donc convoqué les deux parties à une réunion le lundi 17 mars 2025 pour tenter de parvenir à une entente.

Après une heure de discussion, somme toute civilisée, et nous en remercions les deux parties, il est devenu clair qu'aucune des deux factions ne bougerait de sa position. L'une préférant la solution A et l'autre la solution B.

Étant devant une impasse, la Coordination générale du jeu a offert aux belligérants le choix entre s'en remettre au hasard ou encore à une décision de sa part. Les deux parties se sont entendues pour laisser la Coordination générale du jeu trancher.

La décision prise à ce moment, et envoyée par courriel à tous par la suite fut la suivante :

Bonsoir,

Suite aux recommandations du Comité consultatif, les deux parties concernées par le litige de l'effet de la règle Statue de Pierre ont été rencontrées ce soir.

La discussion, somme toute civilisée (merci à toutes et à tous) n'a cependant donné aucun résultat, puisque les options proposées par le Comité consultatif n'ont pas fait pas consensus.

Le choix a donc été donné aux partis de s'en remettre au hasard ou à la décision unilatérale et sans appel du coordonnateur général du jeu. La deuxième option fut celle choisie par les deux partis.

La décision est donc la suivante:

Comme le sort Statue de Pierre fut lancé par l'intermédiaire du sort Divine conscience, l'armée Fed Ost Royal aura donc l'occasion de pouvoir choisir un autre sort en remplacement, toujours selon la règle de Divine conscience. Le sort de remplacement ne pourra être lancé qu'une seule fois. Aucun remboursement ou dédommagement ne sera versé ni d'un côté, ni de l'autre. Le sort choisi doit obligatoirement être un sort permettant d'augmenter la force des unités.

Cette décision fut particulièrement difficile à rendre, car il n'y avait pas de bonne solution. Le seul argument sur lequel la coordination générale a pu s'appuyer afin de rendre sa décision fut l'utilisation du sort Divine conscience.

Merci de votre compréhension et de votre implication dans le jeu,

Martin Champagne

Coordonnateur général du jeu

À la suite de l'envoi de ce courriel, et ne voulant pas précipiter les choses, la Coordination générale du jeu a demandé à la Gestion jeu d'attendre avant de procéder à la mise à jour.

La Coordination générale du jeu, insatisfaite de cette décision, s'est accordé un temps supplémentaire de réflexion. Non pas parce que la décision était mauvaise, mais parce qu'elle ne lui semblait pas équitable. Le processus de réflexion s'est donc poursuivi, non pas pour modifier la décision originelle, mais pour l'amender dans le but de ne pas privilégier un parti au détriment d'un autre.

Les éléments pris en considération

1. La règle écrite ou l'esprit de la règle

La Coordination générale du jeu a choisi d'opter pour la souplesse et l'ouverture d'esprit plutôt que la rigidité. Choisir l'une ou l'autre des interprétations lèse inévitablement l'un des deux partis, le premier préférant la mise en application de la règle écrite et le second la mise en application de l'esprit de la règle, tel qu'elle lui avait été confirmée par le responsable de la Gestion du jeu par le biais d'une question orale. S'en remettre de façon rigide à la règle écrite signifie ignorer l'effet voulu du sort par les personnes qui ont rédigé sa formulation. S'en remettre à l'esprit de la règle signifie privilégier une information transmise par le responsable de la Gestion jeu par rapport à une interprétation tout à fait valable et confirmée par le Comité consultatif de l'effet du sort tel que rédigé. Aucune de ces applications du style « tout l'un ou tout l'autre » ne convient à la Coordination générale du jeu. Il a donc été décidé d'annuler tout simplement la mise en application du sort Statue de Pierre.

2. Le sort Divine conscience

L'annulation de la mise en application du sort Statue de Pierre est rendue possible grâce à la façon dont il a été obtenu, c'est-à-dire en lançant le sort Divine conscience, permettant à un grand-prêtre d'utiliser n'importe quel pouvoir de croyance à l'exception des pouvoirs ultimes. C'est pourquoi la Coordination générale du jeu, dans une première décision rendue sur le banc, a offert la possibilité à l'armée FED Ost Royal de lancer un autre sort en remplacement.

3. *La stratégie menant aux actions*

Lors de la réunion tenue pour en venir à une entente, le propriétaire de la bannière de l'armée L'Empire Contre-Attaque a avoué avoir été au courant de la stratégie de son adversaire, influençant indéniablement la sienne. Et comme son interprétation de la règle menait à la destruction des deux armées, cette stratégie lui semblait être la meilleure. En offrant donc la possibilité à l'armée FED Ost Royal de changer sa stratégie sans offrir la même option à l'armée L'Empire Contre-Attaque, la Coordination générale du jeu créait une iniquité, réparant une erreur par le biais d'une autre erreur.

4. *L'équité*

Donc dans un souci d'équité offrant aux deux partis de revoir sa stratégie puisque le sort Statue de Pierre est annulé, une version complète et définitive de la décision a été rendue.

La décision finale

La première décision tient toujours, c'est-à-dire que :

Comme le sort Statue de Pierre fut lancé par l'intermédiaire du sort Divine conscience, l'armée Fed Ost Royal aura donc l'occasion de pouvoir choisir un autre sort en remplacement, toujours selon la règle de Divine conscience. Le sort de remplacement ne pourra être lancé qu'une seule fois. Aucun remboursement ou dédommagement ne sera versé ni d'un côté, ni de l'autre. Le sort choisi doit obligatoirement être un sort permettant d'augmenter la force des unités.

À cela s'ajoute l'option de revoir sa stratégie pour l'armée L'Empire Contre-Attaque. Cette option peut prendre l'une des trois formes suivantes :

- **Annuler** l'attaque prévue contre l'armée de la Fed Ost Royal, si l'objectif initial n'est plus viable.
- **Rediriger** leur action vers une autre cible plus pertinente dans le contexte actualisé.
- **Modifier** leur positionnement afin d'optimiser leur rôle stratégique dans la bataille.

Malgré que la saison Printemps 1025 débute au Bal Pourpre samedi le 22 mars 2025, les deux armées auront tout de même jusqu'au vendredi 28 mars pour nous faire parvenir leur ordre modifié.

Mot de la fin

La Coordination générale du jeu est bien consciente qu'il n'existe pas de solution parfaite et a rendu la meilleure décision possible avec les faits à sa disposition. Elle espère que les deux partis, sans pour autant être satisfaits de la tournure des événements, acceptent et comprennent comment elle en est venue à cette décision, et souhaite conclure en citant une phrase célèbre du créateur du jeu que nous aimons tous avec passion :

« Grandis ta nature, ce n'est qu'un jeu. »

- Olivier Renard

Martin Champagne

Coordonnateur général du jeu