

Description	Intitulé	Type de paramètre	Agents caractérisés	Valeur par défaut	Valeurs testées	Origine de la sélection	Rang sensibilité
Étendue (variable au cours du temps) dans laquelle un foyer paysan calcule sa satisfaction religieuse	dist_minmax_eglise	Mécanisme	Foyers paysans	Avant 960 : de 5km à 25km Entre 960 et 1060 : de 3 à 10km Après 1060 : de 1.5 à 5km	- Valeur par défaut : base - Entre 5km et 25km tout au long : statique_large - Entre 1.5km et 5km tout au long : statique_reduit - Avant 960 : [1.5, 5], de 960 à 1060 : [1, 3], après : [0.5, 1.5] : dynamique_reduit - Avant 960 : [25, 50], de 960 à 1060 : [10, 25], après : [5, 10] : dynamique_large	Globale	1
Dimensions de l'espace du modèle en km de côté. (Une marge de 1km de large est ôtée dans les simulations afin d'éviter les effets de bord).	taille_cote_monde	Input	Monde	80	[50,75,100,125,150]	Globale	2
Distance maximale entre les foyers paysans et les attracteurs les plus proches pour qu'ils soient considérés comme faisant partie d'un même agrégat	distance_detection_agregat	Mécanisme	Agrégats	100 m.	[50, 100, 150, 200, 300]	Globale	3
Prélèvement de droits fonciers : montant des redevances perçues par le seigneur détenteur de la zone de prélèvement pour chaque foyer paysan assujetti	droits_fonciers_zp	Technique	Seigneurs	1	[0, 0.5, 1, 1.5, 2]	Globale	4
Rayon de distance dans lequel un foyer paysan effectue une migration locale	rayon_migration_locale_fp	Mécanisme	Foyers paysans	[800::2500] : 2500m tout au long	- 2500m tout au long : base - 1000m tout au long : statique_reduit - 2500m jusqu'à 1000, puis 5000m : dyn_croissant - 1000m jusqu'en 1000, puis 2500m : dyn_reduit - 5000m jusqu'en 1000, puis 10000m : dyn_large	Globale	5
Période au cours de laquelle les châteaux peuvent devenir des gros châteaux	periode_promotion_chateaux	Contexte	Châteaux	de 940 à 1040 inclus	940-1040 940-1200 1100-1200 1000-1100 940-1000	Globale	6
Pondération (en nombre de foyers paysans) de la probabilité qu'une nouvelle église paroissiale soit créée au sein d'un agrégat	ponderation_creation_paroisse_agregat	Mécanisme	Églises	2000	[500, 1000, 2000, 3000, 5000]	Globale	7
Probabilité pour un grand seigneur d'acquérir des droits de haute justice à chaque pas de simulation.	proba_gain_haute_justice_gs	Contexte	Seigneurs	Avant 900 : 0 Entre 900 et 980 : 0.2 A partir de 1000 : 1	0 tout au long : statique_nul 1 tout au long : statique_fort Graduel défaut : base 0 + 0.1/an à partir de 900 : croissant_regulier 0 avant 1000, puis 0.5 : croissant_seuil	Globale	8
Date à partir de laquelle des châteaux peuvent être construits par les seigneurs	debut_construction_chateaux	Contexte	Châteaux	940	[820, 880, 940, 1000, 1060]	Globale	9
Nombre minimum de foyers paysans nécessaires pour constituer un agrégat	nb_min_fp_agregat	Mécanisme	Agrégats	5	[3, 5, 7, 10, 15]	Globale	10
Proportion de foyers paysans s'acquittant de droits dans chaque zone de prélèvement relevant d'un château (droits fonciers, droits de haute justice et autres droits)	taux_prelevement_zp_chateau	Mécanisme	Seigneurs	1 (100%)	[0.0, 0.25, 0.5, 0.75, 1]	ratio_charge_fiscale	11
Nombre de tirages successifs de la probabilité qu'un des petits seigneurs crée un château.	nb_tirages_chateaux_ps	Technique	Châteaux	1	[0, 1, 2, 3, 4]	nb_grands_chateaux	18
Probabilité, pour un petit seigneur, de créer une nouvelle zone de prélèvement d'autres droits dans son voisinage à chaque pas de simulation	proba_creation_zp_autres_droits_ps	Mécanisme	Seigneurs	0.15 (15%)	[0.0, 0.05, 0.15, 0.25, 0.35]	distance_eglises_paroissiales	36
Taux de croissance du nombre de foyers paysans à chaque pas de simulation	croissance_demo	Contexte	Foyers paysans	0	avec variation pop_init , pour pop 40k final constante : croissance_demo : 0.0 & init_nb_total_fp : 40000 croissance_demo : 0.1289 & init_nb_total_fp : 4000 croissance_demo : 0.0589 & init_nb_total_fp : 13500 croissance_demo : 0.0372 & init_nb_total_fp : 20000 croissance_demo : 0.0153 & init_nb_total_fp : 30000	ratio_charge_fiscale	57