



Wargame de Rôle-Play par e-mail gratuit, depuis 2000

Site Internet : <http://www.gloireetpouvoir.com>

RÈGLES OFFICIELLES

Version 2.15.0, actualisée le 27/11/2014

Dernières modifications le 27/06/2018

Remerciements particuliers à tous les testeurs du jeu, et plus particulièrement aux seigneurs Iergo, Vladimir Kouriensky, Krapouxju, Godrab, Silver Ferton et Yag pour leurs suggestions et leur important travail de relecture.

Chaleureux remerciements également à Hylith et Jigé pour leur participation à l'évolution du jeu. Un grand merci aussi à Ykar de Xaintonge, Ilmir et Well pour leur travail de titan concernant le site et les cartes interactives, ainsi qu'à Guy de Latour, Jeemde, Castagnar et tous les joueurs ayant contribué à la rédaction de ces règles.

Merci enfin à Kalan pour avoir créé ce jeu et pour en assurer le bon déroulement chaque semaine depuis mars 2000 (et désormais à Ilmir qui a repris le flambeau), ainsi qu'à l'équipe de l'ASGP pour contribuer de diverses manières à son évolution ainsi qu'à son animation.

PARCERE SUBJECTIS ET DEBELLARE SUPERBOS

(pour naviguer plus rapidement, cliquer sur la section souhaitée)

Sommaire

[I\) Introduction](#)

[II\) Inscription](#)

[III\) Déroulement du jeu](#)

[IV\) Détail des ordres](#)

[1\) Finances](#)

[2\) Militaire](#)

[a. Ordre « Renommer un chevalier »](#)

[b. Ordre « Libérer un chevalier »](#)

[c. Ordre « Démobiliser une armée »](#)

[d. Ordre « Appeler des chevaliers »](#)

[e. Ordre « Lever une armée »](#)

[f. Ordre « Affecter une armée »](#)

[g. Ordre « Mettre en garnison »](#)

[h. Ordre « Transférer des troupes »](#)

[i. Ordre « Ordres de repli »](#)

[k. Ordre « Défense d'un chevalier »](#)

[l. Ordre « Attaquer une province »](#)

[3\) Diplomatie](#)

[a. Ordre « Appeler ses alliés »](#)

[b. Ordre « Organiser une joute »](#)

[c. Ordre « Participer à une joute »](#)

[d. Ordre « Espionner une province »](#)

[e. Ordre « Scribe diplomate »](#)

[4\) Réorganisation](#)

[a. Ordre « Déplacer un chevalier »](#)

[b. Ordre « Vendre une province »](#)

[c. Ordre « Acheter une province »](#)

[d. Ordre « Fortifier une province »](#)

[e. Ordre « Don d'or »](#)

[V\) Actions automatiques](#)

[1. Migration des populations](#)

[2. Révolte](#)

[3. Paies](#)

[4. Désertion](#)

[5. Rapatriement](#)

[6. Titre de noblesse](#)

[7. Victoire](#)

[VI\) Données de la partie](#)

[1. Prestige](#)

[2. Félonie](#)

[3. Valeurs moyennes](#)

[- Bonheur moyen](#)

[- Renommée moyenne des chevaliers](#)

[VII\) Chronologie de la résolution](#)

[1. Chronologie au sein des ordres d'un seigneur](#)

[2. Chronologie globale au sein de la partie:](#)

[VIII\) Esprit du jeu](#)

[IX\) Distinctions](#)

[X\) L' Association de soutien à Gloire & Pouvoir](#)

[XI\) Liens utiles](#)

I) Introduction

En des temps anciens, le royaume avait été unifié sous la fêruple d'un noble et puissant seigneur qui se nommait Kalan de Vitall. Ce sire avait gagnê certaines contrêes par la sagesse et avait vaincu les autres par le fer, mais toutes avaient bien dû reconnaître la supêriorité de ce seigneur, qui leur apporta ensuite paix et prospêritê tout au long de son règne.

Mais après avoir passê trente ans à diriger son empire, le Roi Kalan sentit que la fin approchait. Vieux et fatiguê, dêpourvu d'hêritiers depuis la mort de ses trois fils, il devait se rêsoudre à chercher un successeur.

En dressant la liste des valeureux chevaliers dignes de monter sur le trône, il se rendit vite compte qu'il aurait bien du mal à les dêpartager, aussi opta-t-il pour l'organisation d'une grande compêtition qui dêsignerait le futur Roi : chaque prêtendant se vit alors confier un petit fief au sein du royaume, et eut pour mission de faire fructifier ses terres et de faire honneur à son blason.

Kalan, mourant, fit don de sa couronne au premier seigneur qui remplit les conditions d'accession au trône, soit par conquête avec un nombre assez êlevê de provinces, soit par renommêe avec une rêputation de taille, soit par diplomatie avec l'approbation de tous les survivants pour qu'il ceigne la couronne.

Le successeur ainsi dêsigné put rêgner à son tour, mais là encore le temps passa, et d'hêritier il n'y avait toujours pas. Aussi, la noblesse du royaume se rêunit et dêcida qu'à la fin du règne de chaque monarque, une course au trône serait organisée afin de dêsigner un successeur : la royauté hêrêditaire venait de disparaître, la quête de Gloire&Pouvoir êtait nêe.

Gloire&Pouvoir est un jeu en ligne de diplomatie multi-joueurs dans un univers médiéval. Il ne nécessite pas que tous les joueurs soient connectés en même temps, car chaque joueur dispose d'une semaine pour passer ses ordres concernant son fief, et une fois le délai écoulé tous les ordres de tous les joueurs sont récupérés et calculés par un programme informatique, qui utilise des formules décrites dans les règles ci-après, de sorte que les joueurs peuvent utiliser des outils prévisionnels pour parfaire la gestion de leurs terres et de leurs armées.

Jouer à Gloire&Pouvoir requiert une adresse mail, car tous les échanges entre joueurs d'une même partie ainsi que les informations provenant de chaque tour de jeu transitent par e-mail. De plus, une connexion internet est nécessaire pour visualiser les cartes, passer ses ordres, discuter sur le forum...

(Note : l'équipe du jeu recommande d'utiliser Mozilla Firefox comme navigateur web, Firefox étant gratuit bien évidemment, puisque le jeu et ses annexes sont optimisés en ce sens)

L'époque et l'ambiance sont inspirées des légendes du roi Arthur et d'Avalon, les cartes sont celles de notre monde mais la population et la richesse de chaque région sont imaginaires. Chaque joueur inscrit sur le site a la possibilité de s'inscrire à des courses au trône. Si le nom du joueur ainsi que son adresse mail restent les mêmes tout le temps afin de faciliter le dialogue sur le forum du jeu et par courriel, le nom du seigneur peut être différent pour chaque partie, illustrant le fait que chaque partie est indépendante l'une de l'autre. Afin de plonger les participants dans une ambiance des plus agréables, le Rôle-Play est vivement encouragé, avec la possibilité de contacter les autres participants par mail, de s'exprimer publiquement sur le forum d'une partie voire de semer la zizanie de manière anonyme grâce aux Gazettes.

L'équipe du jeu insiste sur la nécessité de savoir distinguer le Rôle-Play (ce que l'on fait dire à son seigneur au sein d'une partie) du Hors-Rôle-Play (ce que l'on dit en tant que joueur, c'est-à-dire en-dehors des parties).

Ce document correspond aux règles officielles de Gloire&Pouvoir. Les astuces des joueurs sont mises en évidence comme suit :

Astuces des joueurs

Les formules de calcul et autres rouages plus techniques sont habillés de cette manière :

Formule et rouages techniques

II) Inscription

L'inscription au jeu se fait sur la page d'accueil du [site de Gloire&Pouvoir](#), en cliquant dans la colonne de gauche sur le bouton « Nouveau joueur ».



Le nouveau joueur arrive alors sur la page où les règles sont mises à sa disposition : aperçu rapide, tutorial et règles complètes mais aussi FAQ et Goodies permettent au nouvel arrivant de s'immerger dans l'univers de Gloire&Pouvoir.

En cliquant alors sur « S'inscrire », le joueur confirme qu'il a bien pris connaissance de ces pré-requis : quelques clics plus loin, l'inscription est soumise à une réussite d'un petit QCM, qui évite à la communauté des joueurs de Gloire&Pouvoir d'être polluée par des internautes qui ne font que cliquer sans rien lire et qui ne feront pas long feu sur ce site. Une fois cette épreuve réussie, le joueur peut enfin renseigner le nom de sa lignée, c'est-à-dire le nom sous lequel il apparaît en-dehors des parties. Ce nom est permanent. Un mot de passe totalement confidentiel ainsi que l'adresse mail qui va être utilisée pour les échanges entre joueurs et la réception des fichiers de chaque tour de jeu sont également requis. Un mail de confirmation permet ensuite de valider cette inscription.

(Note : l'équipe du jeu vous recommande de jeter un œil aux spams de votre boîte mail si vous ne recevez pas de courriel du jeu sous cinq minutes. Cette adresse mail sera révélée aux autres joueurs, mais vous ne recevrez pas de tentative d'hameçonnage ni autres courriers indésirables de notre part)

Voici un [tutoriel animé](#) détaillant la marche à suivre pour s'inscrire à une nouvelle partie. Une fois connecté au site, il suffit d'aller dans [l'onglet « Parties »](#) puis de cliquer sur « S'inscrire à une nouvelle partie ». On vous y demande le nom que portera votre seigneur sur cette campagne et uniquement sur celle-ci (si besoin, vous pourrez ensuite modifier ce

nom lorsque la partie débutera). Choisissez ensuite le type de carte souhaité et validez. Il faudra ensuite vous rendre dans vos [parties en attente](#) pour confirmer votre inscription.

Chaque type de carte possède un nombre fixe de participants. Par exemple, une carte Scandinavie 10 joueurs et une carte Europe 30 joueurs. Il faut donc qu'il y ait assez de confirmations lorsque le tour est lancé au cours du week-end pour que la partie soit créée. Si vous avez un souci avec l'inscription à une partie, n'hésitez pas à contacter la [Hotline de Gloire&Pouvoir](#), nous sommes là pour résoudre tous les petits problèmes rencontrés sur le site.

Lorsque votre partie démarre, chaque participant reçoit un mail au cours du week-end de la part de l'Arbitre, qui vous informe que le changement de tour a été effectué, et donc que votre partie a été lancée.

Le menu de chaque partie comprend un lien vers la carte de la partie, un vers la



saisie des ordres, un vers le forum de la partie, un vers la rédaction de gazette (comme un article de forum, mais en plus joli et surtout totalement anonyme vis-à-vis des autres joueurs de la partie) et un vers la situation diplomatique (résumé des guerres et alliances, vide au premier tour). Un menu déroulant permet d'accéder aux fichiers COMMUN.txt, TOUR.txt et BILAN.txt reçus par mail après la résolution (chaque week-end), tandis qu'un second menu redirige vers les Gazettes. Dans la colonne de droite, la liste des seigneurs permet de visualiser le classement de la partie en cours et d'accéder aux adresses mail (clic droit sur le rond noir avec un parchemin > « Copier l'adresse mail » puis coller dans votre mail, ou bien cliquer sur « Afficher les mails » et copier-coller).

Parties en cours ▼

Age EURO189

Saison 17

Actions :

-  Voir la carte (old)
-  Passer ses ordres
-  Consulter le forum
-  Rédiger un article dans la Gazette
-  Situation diplomatique
-  Contactez l'Aide de Camps
Sagramor - sagramor@gloireetpouvoir.com

Fichiers :

-- Fichiers communs -- ▼

Gazettes :

Consulter la dernière gazette :
Saison 12 (2 articles)

-- Anciennes gazettes -- ▼

Seigneurs en lice : (afficher les mails)

	Prince Guronce	
	Prince Saori star du désert	
	Prince Baour-Lormian	
	Duc D'Amone la bienveillante	
	Duc Kablan Irish Kahn	
	Marquis Alboin de Lombardy	
	Marquis Tripolitain 1er Régent	
	Marquis CONRAD	
	Comte Cirzo di Puglia	
	Baron Le Sbire	
	Clopin le Fol	
	Anole 1er Régent	

III) Déroulement du jeu

Gloire&Pouvoir se joue au tour par tour. Un tour dure une semaine. La fin d'un tour est actée, chaque week-end, par la « résolution » : c'est le moment où le moteur du jeu récolte toutes les données de la semaine et calcule les résultats. Il est donc impératif de passer ses directives avant cette clôture. Il est vivement conseillé d'avoir terminé ses ordres le vendredi soir. Cela ne signifie pas que vous ne pourrez pas passer d'ordres ensuite: le moteur est lancé, sauf contretemps, le samedi soir vers 20h.

Les ordres de chaque participant sont donc saisis secrètement pendant la semaine, laissant ainsi le temps à chacun d'envoyer et recevoir des mails de la part des autres joueurs. À l'issue des résultats, la carte de la partie est actualisée, et les rapports du tour sont affichés sur la fiche des parties. Ils contiennent l'ensemble des informations du tour : le fichier « Tour.txt » récolte vos données personnelles (imposition de vos terres, comptes-rendus de batailles etc.), tandis que le fichier « Commun.txt » est, comme son nom l'indique, commun à tous les participants de la carte, résumant les informations publiques (liste des attaques sans le détail des armées, déplacements, achats, joutes, appels de chevaliers...). Les deux fichiers annexes (Bilan.txt et Partie.txt) servent aux outils d'assistance, réalisés pour aider les joueurs à optimiser leur gestion financière sur la partie ou à repérer les chevaliers de leurs adversaires.

Une partie se résume à deux principaux piliers:

- La page de saisie des ordres, où chaque joueur donne ses directives pendant la semaine, qui est accessible depuis la fiche de la partie.

- La carte de la partie, où chaque joueur peut observer la situation globale et ses informations personnelles (richesse, répartition des chevaliers et armées...).

Seigneur	Reno.	Chev.	Hom.	Terr.	Tres.
<input type="checkbox"/> Régéné d'at Apulia	1136	19	11586	24	1426
<input type="checkbox"/> Margrave d'Holstein	1013	10	14576	16	29343
<input type="checkbox"/> Chevalier Lodman	901	19	8912	17	15298
<input type="checkbox"/> Amiral Pyrrhéus, loup des bandes	844	11	1686	10	105
<input type="checkbox"/> KoniPlatos	680	12	4703	12	1558
<input type="checkbox"/> Atmyr de Kur	654	10	3266	14	1897
<input type="checkbox"/> Wilhelm Von Hassengart	616	6	1924	7	326
<input type="checkbox"/> James	611	18	3118	6	5875
<input type="checkbox"/> ZOULOU	458	7	2055	7	3154
<input type="checkbox"/> M-Guillaume	415	6	8891	10	2481
<input type="checkbox"/> Octave Doge de Venise	381	12	5535	16	11012
<input type="checkbox"/> Alain II de Rohan	356	6	1292	6	2279
<input type="checkbox"/> Archangeal de Darkness	299	15	298	1	6746
<input type="checkbox"/> Godofroi le Pouppe de Majorque	117	4	426	1	335
<input type="checkbox"/> Ghedelbus	54	4	1645	1	1225
<input type="checkbox"/> Neutre	0	0	0	3	0

Ici il s'agit de la carte "ancien" modèle. Il existe une nouvelle carte désormais, plus riche et interactive

Sur cette ancienne carte, la partie gauche représente le fief du Roi mourant, où les prétendants à la couronne se disputent le trône. Chaque couleur correspond à un seigneur,

mais vous pouvez utiliser les petits boutons visibles au-dessus de la carte pour visualiser d'autres données (démographie, diplomatie, bonheur...) et activer ou non l'affichage de vos chevaliers. La partie droite comprend un tableau récapitulatif organisé en colonnes : la première est un cercueil (affichage ou non des seigneurs décédés), la seconde correspond au nom du seigneur, précédé de sa couleur correspondante sur la carte et d'une enveloppe (adresse e-mail du seigneur en question).

Astuce : Il suffit de faire un clic droit sur cette enveloppe puis « Copier l'adresse e-mail » pour ensuite coller cette adresse dans la partie « Destinataire » du courriel que vous souhaitez envoyer au seigneur en question. Le même système est applicable directement sur la page de la partie, où l'enveloppe est remplacée par un rond noir comportant un parchemin.

La troisième colonne est le « Prestige », c'est la donnée qui classe, par ordre décroissant, les seigneurs de la partie. Cette valeur correspond en quelque sorte à l'« aura » du seigneur : plus elle est grande, mieux c'est, et sa valeur impacte de nombreux domaines. La quatrième colonne correspond au nombre de chevaliers au service du seigneur. Vient ensuite la colonne pour la taille des armées, puis celle du nombre de territoires et enfin celle de la trésorerie. En plus de ces données, un menu déroulant juste au dessus du tableau permet d'accéder à d'autres spécificités : la liste des chevaliers, des territoires, les données globales de la carte (bonheur moyen, valeur moyenne des chevaliers...), ainsi que le détail de vos informations personnelles (« Mes forces » et « Mes terres »).

Au début de la partie, chaque seigneur possède une terre et un chevalier (qui représente sa propre personne, d'où la nécessité de ne pas le voir mourir au combat). Le chevalier-seigneur, comme tous les chevaliers, est caractérisé par une Renommée, qui traduit son adresse au combat en quelque sorte : plus cette renommée est grande, meilleur est le chevalier sur le champ de bataille et lors des joutes. Dès le premier tour, la partie s'anime, avec des tractations diplomatiques, des appels de nouveaux chevaliers, des levées d'armées... La partie se termine lorsque l'un des seigneurs de la partie arrive à remplir l'une au moins des conditions de victoires.

Le Prestige des seigneurs en début de partie est de 135 points. La Renommée du chevalier-seigneur est de 100 points. La population de la terre est de 20 000 paysans et son bonheur est de 20.

Voici un aperçu du nouvel interface



IV. Détail des ordres

Les différents ordres possibles sont découpés en 4 grandes phases : les Finances, le Militaire, la Diplomatie et la Réorganisation.

1. Finances :

Ordre « Finances complètes »:

Cela vous permet d'imposer et de redistribuer de l'argent à vos terres. L'imposition doit être vue comme une balance, avec d'un côté l'argent, qui vous ouvre les portes de nouveaux chevaliers, de plus grosses armées..., et de l'autre le bonheur de votre peuple, qui impacte grandement votre Renommée Globale, mais aussi les mouvements de population etc. Conserver un certain équilibre est donc grandement recommandé.

Cet ordre vous demande de choisir un seuil d'imposition pour chacune de vos terres. Les seuils possibles vont de 0 (on ne prend pas du tout d'argent au peuple et on lui en redonne beaucoup) à 10 (on prend tout l'argent du peuple et on ne lui redonne rien), en passant par une imposition neutre de 5 (on prend un peu et on redonne un peu).

Astuce : En saisissant un seuil d'imposition, le montant optimal de la redistribution est automatiquement renseigné. Néanmoins, dans certains cas, il peut être utile de modifier ce montant, ce qui impacte le bonheur ainsi que le taux de richesse de la terre.

Détail technique de l'imposition-redistribution :

Imposer une terre revient à baisser son bonheur de **(10% * seuil d'imposition)**. Donc si vous imposez de manière neutre, à 5, vous baissez le bonheur de 50%.
Redistribuer de l'argent revient à augmenter le bonheur de **[(Argent redonné/Population de la terre)*Seuil imposition*0.0833*(Bonheur de la terre/Bonheur moyen de la carte)]/10**. L'augmentation du bonheur par la redistribution est bornée, de telle sorte qu'on ne peut, au mieux, que doubler le bonheur d'une terre en un tour. À l'inverse, la chute du bonheur par l'imposition n'est pas bornée, et la terre peut se retrouver avec un bonheur de zéro, amenant le peuple de la province à la révolte (cf. p PAGEREF _Ref303771218 \h 29).

Astuce : Pour éviter les erreurs de calcul dans la gestion qui peuvent être fatales, des outils sont à la disposition des joueurs : [l'Aide à la Gestion sous forme de fichier Excel](#) ou bien [l'Aide à la Gestion en ligne](#) (les deux Aides sont correctes, seul le format diffère).

Impôt : niveau 0
Redistribution : 0
Paysans : 0 %
Garnisons : 0 %
Chevaliers : 10 %

Ordres
Finances complètes
Militaire
Diplomatie
Réorganisation

Aide en ligne

choix du seuil d'imposition
choix du montant à redistribuer (la somme par défaut permet un bonheur optimal)

Saisir les ordres pour la partie EURO161 (1384) - Tour 10

Le Grand Argentier signale qu'il est inutile de redistribuer plus que la somme apparaissant lors du changement du taux d'imposition.

Province	Impôt	Redistribution	Bonheur	Richesse	Trésor
CONNAUGHT (47)	0	1716	14 > 28.0	0.21 > 0.420	-1716
DYFFED (55)	5	12172	80 > 80.0	0.40 > 0.400	-3935
GWYNNED (54)	2	568	20 > 32.0	0.10 > 0.160	-391
HAINAUT (81)	5	1147	39 > 39.0	0.20 > 0.200	445
LIENSTER (48)	4	1526	19 > 22.8	0.41 > 0.492	169
LORRAINE (138)	5	5636	56 > 56.0	0.39 > 0.390	-187
LOTHIAN (51)	7	9578	88 > 70.4	0.40 > 0.320	1470
MUNSTER (49)	1	1792	36 > 21.6	0.55 > 0.330	8687
SUSSEX (58)	2	13	2 > 0.8	0.20 > 0.100	555
WESSEX (59)	4	70	20 > 4.0	0.10 > 0.100	1184

D'après l'ensemble des redistributions définies ci-dessus le trésor évoluera de 6281 écus.

bonheur et coefficient de richesse avant et après l'imposition - redistribution

écus récoltés ou dépensés pour chaque province

la somme totale est ensuite indiquée

2. Militaire :

a. Ordre « Renommer un chevalier » :

Chaque chevalier (y compris votre chevalier- seigneur) peut être renommé au fil de la partie, tant pour le côté esthétique (le nom par défaut n'est pas forcément très pratique) que pour un éventuel univers Rôle-Play.

Astuce : Lorsque la partie commence, le nom de votre seigneur (indiqué par exemple dans le tableau à droite de la carte) est celui de votre chevalier-seigneur. Il correspond au nom que le joueur a donné lors de l'inscription à la partie (pas l'inscription au site). Dans les ordres du premier tour, il est possible de choisir un nouveau nom pour votre seigneur, en renommant votre chevalier-seigneur. Les tours suivants, renommer votre chevalier-seigneur ne changera plus celui de votre blason. Il existe la possibilité de faire renommer votre blason par l'aide de camp après le premier tour (en cas de remplacement, par exemple).

b. Ordre « Libérer un chevalier » :

Il est possible de se séparer de l'un de ses chevaliers. Notez que le renvoi d'un chevalier est définitif, et que si le chevalier possède des soldats sous son commandement au début du tour, ces hommes partiront à leur tour (il faut donc penser à transférer ou mettre en garnison les armées d'un chevalier que l'on pense renvoyer, et ce un tour à l'avance). Le tour du renvoi, le seigneur n'a pas à payer le chevalier renvoyé.

c. Ordre « Démobiliser une armée »:

Sur le même principe que l'ordre précédent, il est possible de renvoyer une armée. Le renvoi est définitif, et n'affecte pas le chevalier qui la commande (le chevalier n'est pas renvoyé automatiquement). L'armée n'est pas payée le tour de son renvoi, et ses effectifs ne vont pas gonfler la population de la terre où l'armée se trouve au moment de son renvoi (il n'y a aucun « transfert » de personnes entre la population et les armées dans le jeu).

d. Ordre « Appeler des chevaliers »:

Chaque seigneur peut choisir de se doter de nouveaux commandants, qui sont indispensables pour mener des attaques (les chevaliers, ainsi que le chevalier-seigneur, qui commandent une armée peuvent alors attaquer des terres). On peut appeler jusqu'à 5 chevaliers par tour, mais le nombre total de chevaliers est illimité. L'appel de chevaliers est régi par un calcul aléatoire : personne ne peut savoir de quelle qualité seront ses recrues (la qualité d'un chevalier est sa Renommée). Or le coût d'appel d'un chevalier est proportionnel à sa Renommée: c'est pourquoi il est conseillé de prévoir assez d'argent, dans l'hypothèse où vous appelleriez un chevalier de qualité optimale. De même, le placement du chevalier est aléatoire, de sorte que les nouveaux commandants peuvent arriver sur n'importe quelle terre possédée par le seigneur en question au début du tour.

Détail technique de l'appel de chevaliers : Le chevalier appelé peut avoir une renommée comprise entre 1 et (la renommée du chevalier-seigneur + 1). Son coût est donc logiquement très variable, et suit la formule suivante :

Coût de l'appel = Renommée du chevalier appelé * 10 * (Renommée du chevalier appelé/Renommée moyenne des chevaliers de la carte)

NB : La valeur « Renommée moyenne des chevaliers de la carte » (cf. p PAGEREF_Ref303807610 \h 36) est disponible dans l'onglet « Données Globales » du tableau à droite de la carte. Le calcul du coût d'un appel est proposé par [l'Aide à la Gestion](#), vous proposant de renseigner le nombre de chevaliers appelés et la prise de risque : calcul du prix maximal comme si tous les appels donnaient des chevaliers de renommée maximale, calcul du prix moyen en espérant que les appels coûteux de bons chevaliers soient amortis par des appels moins chers de chevaliers modestes etc.

Astuce : Le coût d'appel d'un chevalier est inversement proportionnel à la renommée moyenne des chevaliers de la carte. Au premier tour de la partie, les seuls chevaliers de la carte sont les chevaliers-seigneurs, donc la moyenne est de 100 points. Les tours suivants, de nombreux chevaliers sont appelés par les différents participants, faisant chuter la renommée moyenne, et augmentant donc les coûts d'appel. C'est pourquoi il est souvent conseillé d'appeler un maximum de chevaliers lors du premier tour.

e. Ordre « Lever une armée » :

Pour mener une attaque, il faut donc un chevalier, mais aussi des soldats, afin qu'ils puissent vaincre les défenseurs. Les armées ne sont pas limitées en termes de quantité ou de nombre de levées par tour. Un ordre de levée d'armée consiste à dire sur quelle terre on veut lever une armée, combien d'argent on investit dedans et éventuellement sous le commandement de quel chevaliers les soldats doivent être placés (c'est un ordre « 2 en 1 », avec la levée d'armée en elle-même ainsi qu'une éventuelle affectation d'armée).

Détail technique de la levée d'armée :

Nombre de soldats levés = (Montant investi/5) * (Prestige du seigneur/Meilleur Prestige de la carte) * (Population de la terre de levée/20 000)

*NB : La partie soulignée de la formule est bornée entre 0.5 et 2, ce qui signifie que dans la pire des situations, 1 soldat coûte 10 écus [avec (Montant/5)*0.5], et dans le meilleur des mondes, ce même soldat coûte 2.5 écus [avec (Montant/5)*2].*

NB : Cette formule montre l'importance de la RG (cf. p PAGEREF_Ref303807646 \h 33) mais aussi du choix de la terre où réaliser la levée, afin d'en tirer un coefficient des plus favorables, qui permette de lever davantage de soldats que son adversaire.

f. Ordre « Affecter une armée » :

Cela permet de placer une armée actuellement en garnison sous le commandement d'un chevalier. L'ordre précédent « [Lever une armée](#) » comprend en réalité une levée d'armée et son affectation immédiate. Ici, seule l'affectation est traitée, et entraîne la même baisse de bonheur que l'affectation directe (cf. encadré technique précédent). L'ordre d'affectation d'armée ne fonctionne que pour les armées déjà existantes placées en

garnison. Pour les armées qui sont levées dans le même tour, il faut simplement passer par l'ordre « *Lever une armée* ». De même que pour l'affectation directe, l'armée située sur la terre A peut être mise sous le commandement d'un chevalier en A ou sur une province voisine de A.

Détail technique de l'affectation d'armée :

Lever une armée ne modifie pas le bonheur ni la population de la terre de levée. Par contre, affecter cette armée à un chevalier, c'est-à-dire en faire une force mobile, fait baisser le bonheur de la terre d'où part l'armée en question :

Baisse du Bonheur = Bonheur après imposition-redistribution * (Bonheur Moyen/Bonheur après imposition-redistribution) * (Taille de l'armée/Population de la terre de levée)

À l'inverse, laisser une armée en garnison, c'est-à-dire la laisser immobile, augmente le bonheur :

Hausse du Bonheur = Taille de l'armée / 1000

NB : Cette hausse s'applique chaque tour où l'armée est en garnison, et est de 3 points maximum par tour (équivalent à 3000 soldats).

g. Ordre « Mettre en garnison » :

C'est la manœuvre inverse de l'affectation, qui permet à un chevalier de laisser une partie (ou la totalité) de l'armée sous son commandement en garnison, sur la terre où il se trouve. La garnison participe alors à la hausse du bonheur (cf. encadré technique précédent).

NB : On ne peut pas affecter une armée et la remettre en garnison dans le même tour. Puisque la levée d'armée comprend une affectation, un chevalier ne peut pas non plus mettre en garnison une armée levée dans le même tour.

h. Ordre « Transférer des troupes » :

Cela permet de faire passer des soldats du commandement d'un chevalier au commandement d'un autre, à condition que les deux chevaliers en question soient sur la même terre ou bien sur deux terres frontalières. Un soldat ne peut être transféré qu'une fois par tour, et ne peut pas être transféré vers le chevalier d'un seigneur ennemi. Si vous cochez la case « *Tout transférer* », l'ensemble des soldats pouvant être transférés le seront, tandis que ceux qui auront déjà subi un éventuel transfert ne bougeront pas.

i. Ordre « Ordres de repli » :

Toute armée, qu'elle soit de paysans, de soldats en garnison ou de soldats commandés par un chevalier, peut être amenée à combattre, et possède donc un taux de repli défensif par défaut. Cet ordre, exprimé en %, est respectivement de 50%, 50% et 80%, c'est-à-dire que, lorsqu'elles sont attaquées, les armées de paysans abandonnent le combat dès que la moitié de l'armée est décimée, de même pour les soldats en garnison, et les armées commandées par un chevalier dès que 20% de leurs effectifs ont disparu (reste 80% de survivants). Cet ordre n'a pas de limite dans le temps : les pourcentages restent tel quel tant que de nouveaux taux ne sont pas renseignés.

Ex : une armée de 1000 hommes avec un ordre de repli de 80% se replie dès qu'elle a perdu 200 soldats.

NB : Les armées de paysans sont les armées automatiques qui défendent les terres en l'absence d'armée à proprement parler. Voir l'ordre « [Attaquer une province](#) ».

NB : Les replis sont importants, car ils conditionnent autant l'issue d'un combat que l'état des forces en présence. Par exemple, un repli trop prudent peut faire fuir votre armée alors que l'ennemi était plus faible. Inversement, un repli trop risqué peut vous faire perdre l'ensemble de vos soldats, tuant alors votre chevalier.

j. Ordre « Défense d'une armée » :

C'est le même principe de repli défensif que l'ordre précédent, sauf que celui-ci est propre à chaque armée en garnison ou commandée par un chevalier (armée caractérisée par son numéro et son effectif), et qu'il est limité dans le temps (la valeur renseignée n'est valable qu'un seul tour). Une armée qui reçoit un ordre « Directive de défense » respecte alors ce repli, et ne tient plus compte du repli par défaut « *Ordres de repli* ». Par contre, le tour suivant, l'armée respectera à nouveau l'ordre par défaut, à moins de recevoir une nouvelle directive de défense. Contrairement à l'ordre précédent, la directive de défense s'exprime en nombre de soldats survivants.

Ex : armée de 1000 hommes avec une directive de défense de 100 hommes se replie dès qu'elle a perdu 900 soldats.

Astuce : Donner une directive de défense par exemple de 1001 soldats pour une armée qui n'en compte que 1000 permet à l'armée (et à son chevalier) présent sur une terre de fuir avant tout combat si cette terre est prise d'assaut. Le chevalier ne perd aucun point de renommée, et l'armée ne perd aucun soldat. (cf. ordre « [Attaquer une province](#) » ci-dessous).

[aire](#)

k. Ordre « Défense d'un chevalier » :

Un chevalier qui ne possède pas de soldats au début du tour ne peut pas se voir attribuer l'ordre « *Défense d'une armée* » , quand bien même il serait prévu de lui affecter des soldats lors du tour à venir : il faut donc passer par cette directive qui permet au chevalier en question de fuir soit immédiatement, soit en fonction du nombre de soldats qu'il lui resterait. Notez que pour les armées déjà commandées par un chevalier lors du passage des ordres, choisir pour elles un ordre « *Défense des armées* » ou choisir pour leur chevalier un ordre « *Défense d'un chevalier* » revient au même (mais si les deux ordres sont utilisés, c'est « *Défense d'un chevalier* » qui sera pris en compte).

l. Ordre « Attaquer une province » :

Un chevalier possédant une armée sous ses ordres ne peut s'emparer que d'une province par tour. Il peut attaquer la terre sur laquelle il est présent ou bien une terre voisine.

Astuce : Il est possible d'enchaîner un ordre « Lever une armée » (ou « Affecter une armée ») puis « Transférer des troupes ». Cela signifie qu'un chevalier présent sur la terre C peut recevoir les troupes d'un chevalier présent sur la terre B, voisine de C, troupes qu'il aurait levé dans le même tour sur la terre A, voisine de B. Le chevalier présent en C pourra alors attaquer une terre voisine D, et tout cela en une seule séquence.

On distingue différents types d'attaque :

- Attaque d'une terre neutre:

Cette terre est de couleur grise sur la carte, et n'appartient à personne au début du tour. On peut attaquer une terre neutre sans déclarer de guerre à personne. Une terre neutre est toujours défendue par une petite armée de paysans, dont les effectifs dépendent de la population de la terre.

Détail technique des armées de paysans sur terre neutre: Les paysans défendent automatiquement leur terre. Le combat se déroule comme un combat entre deux chevaliers, où le « chevalier » des paysans a une renommée égale à la **moitié de la renommée moyenne des chevaliers de la carte**. Les effectifs de l'armée de paysans est fixé ainsi :

Effectifs = Population de la terre/100 + somme (Population de chaque terre neutre voisine/200)

Exemple : Soit une terre neutre au premier tour entourée de 5 terres, toutes neutres sauf une appartenant au seigneur X. Le seigneur X attaque cette terre au premier tour. Il rencontrera donc une armée de paysans dont l'effectif sera de $(20\ 000/100+4(20\ 000/200)) = 600$ paysans*

- Attaque d'une terre alliée:

Il est impossible d'attaquer la terre d'un allié, et l'attaque sera annulée, il n'y a pas de félonie.

- Attaque d'une terre ennemie:

Il est possible d'attaquer une terre ennemie, il n'y a pas de félonie. Si la terre ennemie est défendue par une armée professionnelle, un combat classique est lancé. Sinon l'attaquant affronte une armée de paysans.

Détail technique des armées de paysans sur terre non-neutre: Les paysans défendent automatiquement leur terre. Le combat se déroule comme un combat entre deux chevaliers, où le « chevalier » des paysans a une renommée égale à la **moitié de la renommée moyenne des chevaliers de la carte**. Les effectifs de l'armée de paysans est fixé ainsi :

$$\text{Effectifs} = \text{Population de la terre} / 50$$

Exemple : Soit une terre dont la population est de 20 000 habitants. Le seigneur X attaque cette terre, qui n'est pas défendue par l'ennemi. Il rencontrera donc une armée de paysans dont l'effectif sera de $(20\ 000/50) = 400$ paysans

- Attaque d'une terre d'un seigneur neutre:

Il est possible d'attaquer une terre d'un seigneur neutre, mais dans ce cas, l'attaquant subit une félonie (cf. Félonie p). S'il y a une armée professionnelle sur la terre attaquée, un combat classique est lancé. Sinon, l'attaquant affronte une armée de paysans, selon les mêmes caractéristiques que pour l'attaque d'une terre d'un seigneur ennemi (cf. encadré technique précédent)

La victoire lors du combat permet de placer sous ses ordres la province concernée. Si le chevalier attaquant gagne, il se déplace automatiquement avec son armée sur la terre gagnée. Si le chevalier défenseur gagne, il reste sur sa terre gardée, mais garde la possibilité de se déplacer par la suite. Si le chevalier attaquant perd, il reste sur sa terre de départ (d'où il a lancé l'attaque) et garde la possibilité de se déplacer par la suite. Si le chevalier défenseur perd, il fuit vers sa terre la plus proche. Si une armée en garnison perd, elle fuit également vers sa terre la plus proche.

Astuce : Les armées de paysans combattent votre ennemi lorsque vous ne pouvez pas lui opposer d'armée professionnelle. Lors du combat, les paysans et l'armée ennemie s'infligeront chacun des pertes. Les pertes de paysans ne font pas perdre de population (ni de bonheur) à la terre. C'est pourquoi il est souvent conseillé, sauf dans quelques cas précis, de définir l'ordre de repli par défaut des paysans (ordre « Ordres de replis », premier champ) à 0% : vos armées de paysans combattront l'ennemi jusqu'à la mort, ce qui ne vous fait rien perdre, et ce qui inflige quelques pertes supplémentaires à l'adversaire.

Détail technique des combats: Le combat est lancé avec deux forces en présence, chacune caractérisée par une taille d'armée et une renommée pour son commandant. L'affrontement se déroule en « passes d'armes », que l'on peut voir comme de multiples petits assauts de l'un ou l'autre camp, chaque passe d'arme entraînant des pertes de chaque côté et une variation de la renommée de chaque commandant en fonction de qui prend l'ascendant. Les passes d'armes se poursuivent jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur : que l'une des deux armées se replie en arrivant au seuil de repli ou que l'un des deux commandants meure faute de soldats.

Chaque passe d'armes est agrémentée d'un nombre totalement aléatoire, dont les bornes dépendent de l'écart de niveau entre les deux commandants et qui va décider du camp qui va prendre l'avantage dans cette passe d'arme. À la fin du combat, le vainqueur empoche de la renommée et le vaincu en perd.

Un chevalier qui perd tous ses soldats meure, et quitte son seigneur définitivement. Si ce chevalier est le chevalier-seigneur, alors le seigneur meurt, tous ses territoires, armées et chevaliers sont libérés (tout redevient neutre).

Détail technique d'une bataille:

A chaque passe d'armes, un nombre aléatoire, compris entre 1 et $[Force\ de\ l'armée * (Renommée\ de\ notre\ chevalier / Renommée\ du\ chevalier\ ennemi)]$, est généré pour chaque armée.

Le plus élevé des deux prend l'avantage fait subir des dégâts s'élevant à $[10\%\ de\ la\ force\ de\ l'armée * (Renommée\ du\ chevalier\ avantage\ / Renommée\ du\ chevalier\ ennemi)]$.

L'armée prenant l'avantage perd tout de même des hommes : $[10\%\ de\ l'armée\ submergée * (Renommée\ du\ chevalier\ submergé\ / Renommée\ du\ chevalier\ avantage)]$.

Les 10% sont réduits à 5% si l'armée en défense est une garnison de paysans (attaque d'une terre indépendante).

Le commandant de l'armée prenant l'avantage gagne 1% de la renommée du commandant adverse alors que celui qui est submergé perd 1% de la renommée de son ennemi.

En cas de présence de fortifications, des bonus sont appliqués au chevalier défenseurs uniquement :

- palissades : le nombre aléatoire est compris entre 1 et $(1.10 * Renommée\ du\ chevalier\ défenseur\ / Renommée\ du\ chevalier\ attaquant)$ et les dégâts encaissés sont de $[10\%\ de\ la\ force\ de\ l'armée * (0.90 * Renommée\ du\ chevalier\ défenseur\ / Renommée\ du\ chevalier\ attaquant)]$.

- murailles : le nombre aléatoire est compris entre 1 et $(1.25 * Renommée\ du\ chevalier\ défenseur\ / Renommée\ du\ chevalier\ attaquant)$ et les dégâts encaissés sont de $[10\%\ de\ la\ force\ de\ l'armée * (0.80 * Renommée\ du\ chevalier\ défenseur\ / Renommée\ du\ chevalier\ attaquant)]$.

- enceintes fortifiées : le nombre aléatoire est compris entre 1 et $(1.65 * Renommée\ du\ chevalier\ défenseur\ / Renommée\ du\ chevalier\ attaquant)$ et les dégâts encaissés sont de $[10\%\ de\ la\ force\ de\ l'armée * (0.30 * Renommée\ du\ chevalier\ défenseur\ / Renommée\ du\ chevalier\ attaquant)]$.

En fin de bataille le chevalier vainqueur gagne en renommée 10% de la renommée de son adversaire s'il était l'assaillant, 7% s'il était défenseur, gain pondéré par un coefficient égal à : $[(Total\ des\ pertes\ des\ 2\ armées) / (Taille\ moyenne\ de\ l'ensemble\ des\ armées\ au\ début\ du\ tour)]$. Ce gain s'ajoute à ceux de chaque passe.

Ce coefficient rend les victoires légendaires (avec un grand nombre de victimes) importante pour le vainqueur. Il est cependant majoré par 2.

Un [simulateur de bataille](#) est proposé sur le site de l'ASGP. Il permet d'avoir une idée de ce que pourrait donner le combat. Puisque l'issue dépend un peu d'un nombre aléatoire, ce ne sont que des estimations.

Un chevalier possédant une armée qui ne reçoit aucun ordre d'attaque reste par défaut en défense sur la terre où il est placé. Un chevalier recevant l'ordre d'attaquer la terre B ne défend pas la terre A d'où il vient. Ainsi, deux armées ennemies peuvent parfaitement se croiser sans se rencontrer si chaque camp a ordonné l'attaque de la terre ennemie sans défendre ses propres positions.

Si un seigneur attaque la terre A, où plusieurs chevaliers sont présents, il engagera le combat contre le chevalier le plus renommé. S'il gagne, il affrontera le second plus renommé et ainsi de suite. La terre ne sera conquise que si l'assaillant bat tous ses adversaires. Par contre, le chevalier attaquant gagne de la renommée à chaque combat.

Si un seigneur reprend une terre qu'il possédait auparavant, le bonheur de cette revient au bonheur qu'elle avait lorsqu'elle était sous contrôle (ex : si le seigneur a pillé la terre avant de la quitter, alors il la retrouvera avec un faible bonheur). Si le seigneur n'avait jamais possédé cette terre, alors son bonheur sera de 20.

3. Diplomatie :

a. Ordre « Appeler ses alliés » :

Cet ordre est décrit au sein de l'ordre « Scribe diplomate ».

b. Ordre « Organiser une joute » :

Une joute est un tournoi amical qu'un seigneur organise pour plusieurs chevaliers. Ces chevaliers vont s'affronter et tenter de remporter le tournoi, ainsi que sa récompense. Passer un tour augmente la Renommée du vainqueur en fonction de la qualité du vaincu, tandis qu'une élimination peut faire baisser la Renommée du vaincu en fonction de la qualité du vainqueur. Organiser une joute requiert d'inviter au moins 2 chevaliers. Chaque place coûte **300 écus** à l'organisateur.

Ex: Organiser une joute pour 6 chevaliers entraîne une dépense directe de 1800 écus.

Une récompense doit aussi être fixée, et son montant minimal est de **500 écus**.

Attention! Une nouvelle règle est testée depuis 2017 qui fixe le montant minimal de la récompense à 200 écus par participant. Et l'organisateur ne peut pas gagner sa propre récompense. Si c'est un de ses chevaliers qui gagne, la récompense est perdue.

Ex: Organiser une joute pour 6 chevaliers avec une récompense de 1200 écus retire 3000 écus des coffres de l'organisateur.

Si l'organisateur prévoit 6 places, mais que seuls 2 chevaliers se présentent, l'organisateur perd le surplus investi, d'où l'intérêt de bien superviser les invitations. À l'inverse, s'il y a plus d'invités que de places, les chevaliers les moins renommés ne pourront pas participer.

Pour inviter des chevaliers, il suffit d'indiquer aux seigneurs conviés un mot de passe de votre choix, que vous inscrivez dans la dernière case de l'ordre.

Attention, les joutes sont réalisées en toute fin de tour : les gains de renommée se font après la phase de désertion des chevaliers, c'est-à-dire que si un seigneur est félon pendant le tour, il ne pourra bénéficier de la renommée apportée par la joute pour empêcher ses chevaliers secondaires deux fois plus renommés de désertir avec leurs soldats.

c. Ordre « Participer à une joute » :

Cet ordre permet de sélectionner les chevaliers que l'on souhaite envoyer à la joute d'un seigneur, ou bien à son propre tournoi. Il suffit d'indiquer l'organisateur et le mot de passe que celui-ci doit vous transmettre. Un même chevalier ne peut s'inscrire qu'à une seule joute par tour, mais différents chevaliers d'un même seigneur peuvent participer à des joutes différentes.

NB : Participer à une joute n'empêche pas un chevalier d'attaquer une province, ni de se déplacer par exemple.

Tous les **5 tours** (tour 5, tour 10, tour 15...), une joute royale est organisée : c'est un tournoi ouvert à tous les chevaliers qui désirent participer, et dont la récompense est de **15 000 écus**. Les fichiers COMMUN.txt du tour précédent rappellent aux seigneurs la tenue de cet événement important. Pour s'y inscrire, il suffit de passer les ordres de participation pour les chevaliers que l'on souhaite, en ne choisissant aucun organisateur et en donnant le mot de passe « *joute* ».

Détail technique des joutes:

Les participants à la joute sont opposés en 1 contre 1. S'il y a plus de 2 participants, les oppositions sont décidées de manière totalement aléatoire. Les vainqueurs du premier tour (c'est-à-dire la moitié du nombre initial de participants) se rencontrent à leur tour en 1 contre 1 aléatoirement, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un, qui empêche la récompense.

Chaque duel gagné offre de la renommée au chevalier.

L'organisateur, de son côté, y gagne aussi : son chevalier-seigneur gagne de la Renommée, d'un montant égal à **15%** des points de renommée gagnés lors du tournoi par les chevaliers étrangers, dans l'hypothèse où son propre chevalier-seigneur participe à la joute. S'il ne participe pas, le chevalier-seigneur empêche **20%** au lieu de 15%.

Détail technique d'un duel en joute:

Pour chaque chevalier, une valeur est déterminée :

Renommée du chevalier * Nombre aléatoire (entre 0 et 1) + Renommée moyenne des chevaliers de la carte

Chacun des deux chevaliers obtient donc un nombre aléatoire compris entre la Renommée moyenne et la (Renommée moyenne + Renommée du chevalier).

On compare alors les deux nombres : si les valeurs sont sensiblement égales (<10% de différence), la première passe d'armes est un match nul, et on enchaîne sur une nouvelle passe d'armes, jusqu'à obtenir deux nombres significativement distincts.

Le chevalier qui a la valeur la plus élevée défait son adversaire et gagne le combat.

À chaque duel, le vainqueur gagne **10%** de la renommée de son adversaire, gain pondéré par le rapport (Renommée du vaincu/Renommée du vainqueur). Le coefficient de pondération est majoré à 2.

Si le chevalier vaincu était le plus renommé, alors il perd **7%** de sa propre renommée.

Astuce : Organiser une joute exclusivement pour des chevaliers d'autres seigneurs rapporte plus de renommée. Il est donc courant de voir deux seigneurs se mettre d'accord pour que chacun organise une joute pour les chevaliers de l'autre (voire de tiers) afin que chacun puisse bénéficier des 20% de gain au lieu des 15% : c'est le principe des joutes croisées.

d. Ordre « *Espionner une province* »:

Un seigneur peut tenter d'en savoir plus sur une province ennemie, afin d'en connaître les éventuelles fortifications, le coefficient de richesse, les armées ou garnisons qui y sont stationnées, les chevaliers qui y séjournent... Espionner une province coûte **500 écus**, et l'on peut donner autant d'ordres d'espionnage que l'on souhaite. Par contre, la probabilité

de réussite de cet espionnage n'est que de **70%**. Les informations rapportées par l'espion sont incluses à la fin du fichier Tour.txt reçu lors de la résolution suivant l'ordre, si toutefois l'espionnage a réussi.

e. Ordre « Scribe diplomate »:

Cet ordre résume à lui seul toutes les relations diplomatiques officielles possibles vis-à-vis des autres seigneurs. À chaque ligne, une ou plusieurs cases peuvent être cochées, en fonction de ce que vous souhaitez proposer ou imposer au seigneur concerné. La colonne « Situation » indique quel est votre relation officielle actuelle avec le seigneur concerné.

- Déclaration de guerre (colonne « Guerre ») :

Cela met automatiquement votre fief et celui du seigneur concerné en guerre. Les alliances en commun avec des seigneurs tiers sont directement annulées (vous et votre ennemi redevenez neutres envers ces alliés en commun). Déclarer la guerre à un seigneur allié vous rend félon, mais déclare tout de même la guerre. La guerre permet d'envisager ensuite des combats, des conquêtes de terres, mais le fait d'être en guerre impacte négativement le Prestige des deux seigneurs impliqués (cf. Formule du calcul du Prestige).

- Proposition d'alliance (colonne « Alliance ») :

Les deux seigneurs souhaitant s'allier doivent passer chacun l'ordre d'alliance avec l'autre dans le même tour, et aucun des deux ne doit avoir un allié qui soit ennemi avec l'autre (il est impossible d'être allié à deux seigneurs ennemis entre eux). S'allier avec un ennemi nécessite d'abord de passer par la paix. Une alliance, à l'inverse de la guerre, a un effet bénéfique sur le Prestige. De plus, être allié avec un seigneur évite que l'un rende félon l'autre, volontairement ou non, puisque toute attaque militaire d'un seigneur sur la terre d'un allié est annulée. Une alliance permet aussi aux chevaliers de se déplacer sur les terres de l'allié.

- Appel aux alliés (colonne « Appel ») :

Un seigneur X, placé dans une situation délicate ou désirant affaiblir ses ennemis, peut demander de l'aide à ses alliés. En cochant cette case, l'allié sélectionné sera averti qu'au tour suivant, il devra déclarer la guerre à tous les ennemis actuels du seigneur X. S'il ne le fait pas, alors le chevalier-seigneur du seigneur appelé perd **(10% du Prestige du seigneur X + 1% du Prestige des autres alliés du seigneur X)**. Cette perte n'annule pas l'alliance entre les deux alliés. L'appel peut être renouvelé chaque saison. Un seigneur appelé par X peut appeler X à son tour. Une fois qu'un seigneur est appelé, il ne peut pas

contourner cet appel, même en annulant dès le tour suivant son alliance. Un seigneur peut voir qu'il est appelé en lisant son document Tour.txt, à la fin des informations diplomatiques, ainsi que dans le Commun.txt au même endroit.

NB : Si un seigneur meurt dans le même tour qu'il a lancé un appel, nul besoin d'y répondre.

- *Demande d'armistice* (colonne « Paix ») :

Deux seigneurs en guerre peuvent signer la paix s'ils passent tous deux l'ordre d'armistice le même tour. La paix permet de redevenir neutre vis-à-vis d'un ennemi.

- *Annulation d'alliance* (colonne « Annuler alliance ») :

Un seigneur peut choisir d'annuler son alliance avec un allié. Cela lui permet de redevenir neutre vis-à-vis de ce seigneur.

Astuce : L'annulation d'alliance est souvent perçue comme les prémices d'un futur conflit. Dans l'hypothèse où vous aimeriez être plus discret vis-à-vis de ce seigneur X, gardez à l'esprit que les guerres cassent et empêchent des alliances : il suffirait que vous déclariez la guerre à un allié commun à vous et X pour que votre alliance avec X soit cassée, ou bien que l'un de vos alliés déclare la guerre à X par exemple.

4. Réorganisation :

a. Ordre « Déplacer un chevalier » :

Un chevalier présent sur une terre A peut se déplacer sur n'importe quelle terre voisine de A, à condition que ce soit une terre vous appartenant, une terre neutre (sans seigneur) ou une terre alliée. Un chevalier ne peut pas se déplacer chez un seigneur neutre, ni chez un ennemi. Un seul déplacement par tour et par chevalier est possible, et si le chevalier a attaqué et conquis une terre, on considère qu'il s'est déjà déplacé sur la terre en question, et ne peut donc pas se déplacer à nouveau. Par contre, si le chevalier a attaqué mais a été repoussé par les défenseurs, il peut toujours se déplacer dans le même tour.

Astuce : Ainsi, si vous choisissez de tenter une attaque dont vous n'êtes pas certain de l'issue, mais que vous souhaitez placer votre chevalier en repli au cas où il échouerait, il suffit de lui donner l'ordre d'attaque ainsi que l'ordre de déplacement.

Si le chevalier possède une armée, elle se déplace avec lui. Une garnison ne peut pas se déplacer, il faut l'affecter à un chevalier. Il est possible de se déplacer sur la terre où l'on est déjà positionné.

b. Ordre « Vendre une province »:

Il est possible de réaliser des transactions foncières avec les autres seigneurs. Par exemple monnayer une province, ou bien s'échanger deux possessions. Pour vendre une province, il suffit d'indiquer son acheteur et le prix demandé. De son côté, l'acheteur doit indiquer le vendeur et le prix. Il faut que les prix saisis par les deux seigneurs soient identiques. Une même province ne peut subir qu'un seul ordre de vente par tour : si un seigneur passe deux ordres de vente pour une même province, seul le dernier sera pris en compte. Si une province fait l'objet d'une transaction au tour X, elle ne pourra subir aucune nouvelle transaction au tour X+1, il faudra attendre le deuxième tour suivant. On peut vendre autant de terres que l'on souhaite chaque tour. Aucune transaction n'est possible au premier tour.

c. Ordre « Acheter une province »:

Même principe que pour la vente, sauf que l'on ne peut acheter qu'une terre par tour. On peut toutefois passer plusieurs ordres d'achats, un seul sera validé.

d. Ordre « Fortifier une province »:

Un seigneur peut décider de construire des fortifications sur une ou plusieurs de ses terres. Les fortifications sont un ouvrage défensif fixe et relativement coûteux. Néanmoins, une fortification fournit un bonus aux armées qui défendent la terre contre un envahisseur, et la population de la terre protégée par ces murs se sent à l'abri : son bonheur augmente.

Il existe trois types de fortifications:

- les **palissades**, simples ouvrages en bois, qui ne coûtent que 500 écus, qui augmentent le bonheur de la population de 5%, et qui fournissent un bonus défensif pour les chevaliers présents sur la terre (plus de chances de prendre l'ascendant et moins de pertes).

- les **murailles**, murs de pierre dont le prix est de 1500 écus, qui augmentent le bonheur de 10% et qui fournissent un bonus défensif encore supérieur à la palissade.

- les **enceintes fortifiées**, vraies places fortes, dont le coût s'élève à 5000 écus, qui augmentent le bonheur de 20% et qui fournissent un bonus défensif encore supérieur aux murailles.

NB : Pour le détail technique sur les bonus défensifs, voir l'encadré technique sur [la résolution d'une bataille](#).

Un seigneur peut choisir de construire des fortifications sur n'importe quelle terre qu'il possède, et peut en construire autant qu'il le souhaite par tour. Une terre qui possède déjà une fortification peut recevoir l'ordre de construire une fortification de plus haut niveau, mais ne peut pas construire une fortification de niveau égal ou inférieur à celle déjà en place. Les prix de construction sont fixes, qu'une fortification de niveau inférieur soit déjà en place ou non. Une fortification reste en place aussi longtemps que son propriétaire tient la terre concernée. S'il révolte cette province ou bien qu'il la perd lors de combats (même si l'ennemi qui s'en empare en est chassé immédiatement après par une contre-attaque de sa part), la fortification disparaît. S'il vend la terre, l'acheteur conserve la fortification.

Astuce : Puisqu'il est possible de cumuler les fortifications, il n'est pas rare de voir des seigneurs ordonner la construction d'une palissade, puis d'une muraille, puis d'une enceinte fortifiée sur une même terre, parfois dans le même tour : cela n'augmentera pas les bonus défensifs (seul le meilleur, ici attaché à l'enceinte fortifiée, sera conservé), mais augmente le bonheur de manière crescendo.

e. Ordre « Don d'or »:

Il est possible de transférer des écus à un autre seigneur de la partie, qu'il soit allié, neutre ou ennemi. Le transfert n'apparaît pas dans le fichier Commun.txt, la transaction est donc parfaitement secrète. Le seigneur qui donne ses écus doit simplement indiquer le destinataire et la somme concernée.

NB : Attention, la somme totale des écus sortant des caisses d'un seigneur pour passer dans les caisses d'un autre seigneur, que ce soit via un don d'or et/ou une récompense de joute et/ou une transaction de terre, ne saurait excéder 15 000 écus par tour. Si le montant dépasse cette somme, les actions concernées seront refusées par les services royaux et n'auront pas lieu.

V. Actions automatiques

En-dehors des ordres en eux-mêmes, des actions automatiques sont générées chaque tour.

1. Migration des populations:

La population de chaque terre est de 20 000 paysans au début de la partie, et le bonheur des terres égal à 20. Au fil de la partie, les bonheurs des provinces sont amenés à changer, ce qui amène à des différentiels de bonheur entre les provinces : les paysans vont donc avoir tendance, chaque saison, à migrer vers la terre voisine la plus heureuse, du moins si leur propre terre ne possède pas le plus grand bonheur des environs.

Ex : la terre A a un bonheur de 10. Une terre voisine B a un bonheur de 24, et une autre terre voisine C a un bonheur de 28. Les autres terres voisines de A ont un bonheur de 20. Une partie de la population de A va donc partir sur la terre C.

Détail technique des mouvements de population:

Nombre de migrants = $0.1 * \text{Population de la terre de départ} * \left[\frac{\text{Bonheur de la terre d'arrivée} - \text{Bonheur de la terre de départ}}{\text{Bonheur de la terre d'arrivée}} \right]$

2. Révolte:

La population d'une terre dont le bonheur est de **0** ne supporte plus son seigneur et le chasse de sa province : la terre en question redevient neutre, et le seigneur chassé ne peut plus reprendre cette terre avant 3 tours révolus. Lors de la révolte, si des chevaliers du seigneur chassé étaient présents sur cette terre, ils sont rapatriés (cf. Rapatriement p). La « mémoire du peuple » permet au seigneur de regagner 1 point de bonheur tous les **3 tours**. C'est pourquoi après 3 tours, le seigneur pourra reprendre la terre révoltée, qui aura alors 1 point de bonheur. S'il ne reprend la terre qu'après 6 tours, la terre aura 2 points de bonheur.

NB : la « mémoire du peuple » fonctionne pour toutes les terres qu'un seigneur perd alors que le bonheur de cette terre était inférieur à 20. Par exemple, si un seigneur possédait une terre à 19 de bonheur puis qu'il la perd au combat, son bonheur sera de 20 s'il la reprend 3 tours plus tard. S'il la reprend 6 tours plus tard, son bonheur sera toujours de 20, car la mémoire du peuple ne permet pas de dépasser 20 (bonheur de départ).

3. Paies:

Une armée et un chevalier ont besoin d'être payés chaque tour pour rester au service d'un seigneur. Si le seigneur ne possède pas assez d'argent, ils désertent et quittent définitivement son service, ce qui peut être un désastre militaire (le seigneur perd son moyen de combattre) et économique (il faut rappeler des chevaliers et des armées, ce qui coûte cher).

- Les chevaliers:

Lorsque vous appelez un chevalier, vous n'avez pas besoin de le payer dans le même tour, mais seulement à partir du tour suivant. Le montant de sa paie est égal à sa **Renommée lors de l'appel**.

Ex : si vous avez appelé un chevalier de renommée 50 au premier tour, il vous coûtera 50 écus par tour jusqu'à la fin de la partie (ou bien jusqu'à ce qu'il meurt ou qu'il soit renvoyé par vos soins).

- Les armées:

Lorsque vous levez une armée, vous devez aussi prévoir des écus pour les payer dans le même tour. Le coût d'une armée correspond à ses **effectifs / 10**.

Ex : si votre armée a une taille de 1000 soldats, son coût sera de 100 écus. Si l'armée subit des pertes lors d'un combat, sa paie tiendra compte de l'effectif final et non initial.

Astuce : il faut penser à prévoir de l'argent pour les armées qu'un seigneur peut vous transférer. En effet, si votre allié vous prête ses 3000 soldats pour que vous remportiez un combat important, il est important de garder 300 écus de côté pour les payer.

4. Désertion:

Un chevalier déserte s'il ne reste pas assez d'argent à son propriétaire, ou bien si sa Renommée dépasse le **double** de la Renommée du chevalier-seigneur. Cette vérification est faite après les combats et les ordres diplomatiques, mais avant les joutes : si vous êtes félon à l'occasion d'un combat ou d'une déclaration de guerre à un allié, voire même si vous n'avez pas répondu à l'appel d'un allié, vous perdrez dans la foulée tous vos chevaliers secondaires de renommée supérieure à 2 fois la renommée de votre chevalier-seigneur, et organiser une joute dans le même tour ne vous permettra pas d'éviter ces désertions.

Ex : si un seigneur, dont le chevalier-seigneur a une renommée de 100, possède un chevalier dont la renommée est de 201 ou plus, alors le chevalier quitte le service de ce seigneur, ne voulant pas servir un seigneur faible.

Une armée déserte si elle n'est pas payée, ou bien si le chevalier qui la commande déserte. Une armée peut donc désertir sans que le chevalier qui la commande ne fasse de même.

5. Rapatriement :

Si le seigneur X possède un chevalier qui se retrouve sur une terre d'un seigneur ennemi ou neutre, alors ce chevalier est rapatrié sur la terre de X la plus proche. Si le chevalier possède une armée, alors cette armée est rapatriée avec lui. Les armées placées en garnison sont rapatriées de la même manière. Le rapatriement du chevalier n'influe pas

sur sa Renommée. Par contre, le rapatriement d'une armée (commandée par un chevalier ou en garnison) cause une perte des effectifs en fonction de la distance du rapatriement :

Rapatriement sur terre adjacente	aucune perte
Rapatriement à 1 terre de distance	perte de 25% des effectifs
Rapatriement à 2 terres de distance	perte de 50% des effectifs
Rapatriement à 3 terres de distance	perte de 75% des effectifs
Rapatriement à 4 terres (ou plus) de distance	perte de toute l'armée

Ex : le chevalier présent sur une terre A qui vient d'être conquise par l'ennemi est rapatrié sur la terre D de son seigneur la plus proche. Pour cela, il doit traverser une terre B et une terre C : il y a donc une distance de 2 terres, et l'armée de ce chevalier perd donc 50% de ses effectifs.

Si une terre se révolte, les chevaliers de son propriétaire en sont chassés, mais pas les chevaliers alliés éventuellement présents dessus. Si le chevalier rapatrié de la terre A est à égale distance des deux terres D et E appartenant à son seigneur, alors le choix de la destination sera aléatoire (D ou E).

Attention! Depuis 2017 une nouvelle règle de rapatriement est en test. Tout chevalier n'ayant pas de possibilité de repli à 4 provinces ou moins **meurt**. Sauf le chevalier-Seigneur qui est donc le seul à pouvoir être rapatrié à plus de 4 provinces. Vérifiez donc à l'inscription d'une partie si cette nouvelle règle s'applique.

6. Titre de noblesse:

Au fil de la partie, le Roi mourant juge la valeur des prétendants à la couronne, et octroie différents titres de noblesse en fonction du Prestige de chaque seigneur. Chaque titre est associé à une rente, de sorte que plus le seigneur a un bon Prestige, plus il reçoit d'argent chaque tour. Un titre de noblesse n'est pas un avantage acquis définitivement : il est octroyé à partir d'un certain seuil de Prestige, et est retiré si ce Prestige baisse par la suite. Ces seuils diffèrent en fonction des cartes :

Carte \ Titre	France	Scandinavie	Moyen-Orient	Europe
Baron Rente = 1000 écus	145	150	225	300
Vicomte	180	200	300	400

Rente = 1500 écus				
Comte Rente = 2000 écus	215	250	375	500
Marquis Rente = 2500 écus	285	350	525	700
Duc Rente = 3000 écus	390	500	750	1000
Prince Rente = 5000 écus	500	800	1200	1600

7. Victoire:

A chaque fin de tour, on regarde si l'un des seigneurs remplit l'une des conditions de victoire :

- **victoire par Prestige** : le Prestige du seigneur doit atteindre un certain seuil.

Carte France	600 points de Prestige
Carte Scandinavie	1000 points de Prestige
Carte Moyen-Orient	1500 points de Prestige
Carte Europe	2000 points de Prestige

- **victoire par Conquête** : le seigneur doit posséder au moins un certain nombre de terres.

Carte France	10 terres
Carte Scandinavie	16 terres
Carte Moyen-Orient	20 terres
Carte Europe	31 terres

- **victoire par Alliance** : le seigneur doit être allié à tous les autres seigneurs de la carte.

Si l'une de ces conditions de victoire est remplie au Tour X par un ou plusieurs seigneurs, tous les participants de la partie sont avertis de la victoire imminente de ces joueurs. Un joueur est couronné s'il arrive à valider la même condition de victoire au tour X+1 (en gros il faut valider le même seuil de victoire pendant 2 tours d'affilée).

Si plusieurs seigneurs remplissent une même condition de victoire, celui qui l'emporte est celui qui possède le plus grand Prestige au moment de la résolution de la victoire.

Si plusieurs seigneurs remplissent différentes conditions de victoire (l'un par prestige, l'autre par conquête...) alors c'est la victoire par prestige qui a la priorité, puis par conquête, puis par alliance.

NB : On peut aussi gagner en étant le dernier survivant d'une partie.

VI) Données de la partie

1. Prestige:

Le Prestige, est une donnée essentielle dans Gloire&Pouvoir, et représente *grosso-modo* l'*aura* d'un seigneur au sein d'une partie. Tous les seigneurs commencent avec **135** points de Prestige au début de la partie.

Ce Prestige définit le classement à chaque tour entre les seigneurs (cf. carte d'une partie par exemple). Sa valeur permet de définir un ordre de passage des seigneurs, notion abordée un peu plus haut, mais c'est aussi une manière de gagner une partie (voir les [conditions de victoire](#)).

Détail technique du calcul du Prestige:

Prestige = Renommée du chevalier-seigneur + Trésor/500 + (somme des renommées de tous les chevaliers secondaires)/10 + somme pour chaque terre de (population de la terre/800)*(bonheur de la terre/bonheur moyen) + (situation diplomatique)

NB : la « situation diplomatique » correspond à la prise en compte de vos alliances et de vos guerres, qui influent sur votre renommée globale :

Un allié vous amène, en Prestige, **10% de la renommée de son chevalier-seigneur** (ex : si son c-s a une reno de 100, alors il vous apporte 10 pts de RG).

NB : sur carte Moyen-Orient, c'est 7%, sur Europe 5% et sur France 2%

À l'inverse, un ennemi vous fait perdre du Prestige en vous **ôtant 10% de la renommée de son chevalier-seigneur + 1% de la renommée des chevaliers-seigneurs de ses alliés.**

NB : 7%... + 0.7%... pour Orient, 5%... + 0.5%... pour Europe, 2%... + 0.2%... pour France

NB : Le rapport (bonheur terre/bonheur moyen) est borné à 5. Si le bonheur moyen est de 20, faire passer le bonheur de votre terre de 100 à 150 points ne vous ramènerait donc aucun point de Prestige.

La valeur du Prestige est calculée en ultime fin de tour, c'est la valeur affichée ensuite sur la carte à côté de votre nom de seigneur. Au sein de la résolution, le Prestige est recalculé à chaque changement de phase: ainsi, l'ordre d'attaque des seigneurs en fonction de leur Prestige ne correspond pas à leur Prestige de début du tour, mais au Prestige recalculé après les phases d'imposition, d'appel de chevalier, etc, ce qui peut faire varier cette valeur, et donc modifier l'ordre d'attaque.

NB : Cela signifie que vous pouvez apparaître plus prestigieux qu'un seigneur dans le tableau avant la résolution du tour, mais attaquer avant lui lors des attaques de la résolution car votre Prestige aura été recalculé, et que vous aurez perdu des points (et/ou que le seigneur en face en aura gagné de son côté).

Cette notion est indispensable pour bien savoir anticiper les possibilités d'un tour à venir: est-ce que le seigneur X peut passer en dessous de moi en Prestige grâce à une forte baisse du bonheur de ses terres ? Est-ce que je vais pouvoir attaquer avant X si j'impose ma terre à 9 ... ?

2. Félonie:

Combattre un chevalier ou attaquer une terre dont le seigneur n'est pas un ennemi déclaré est considéré comme une félonie. Les conséquences sont dramatiques pour la réputation du seigneur ayant ordonné l'attaque. La renommée du chevalier-seigneur du fautif est **divisée par 3**. Dans ce cas, la guerre est automatiquement et immédiatement déclenchée entre les deux seigneurs. Les alliances communes aux deux seigneurs sont annulées immédiatement aussi. Une bonne maîtrise du calcul du Prestige peut permettre de faire des coups bas en faisant baisser son Prestige (en jouant par exemple sur l'imposition) et en attaquant un territoire neutre qu'un autre seigneur non-allié risque d'attaquer. Les déclarations de guerre étant résolues dans une phase ultérieure, un seigneur peut attaquer une dernière fois une terre d'un seigneur avec qui l'on signe la paix ce même tour. Cette attitude n'engendre pas la félonie mais est souvent très mal acceptée par la victime: gageons que la paix ne durera pas très longtemps.

Astuce : il peut être intéressant de laisser des chevaliers alliés sur ses propres territoires dès lors que l'allié n'est pas en guerre avec un ennemi voisin. En effet, si ce dernier attaque sans avoir déclaré la guerre à l'allié, il sera félon.

NB: si l'attaque d'un seigneur sur un territoire se produit après qu'un autre seigneur, neutre, ait conquis ce territoire, l'attaque n'est pas annulée. On se retrouve dans le cas d'une trahison (même si elle est involontaire).

NB: En cas de félonie, on retrouve le souci de la désertion, avec des chevaliers secondaires qui possèdent une renommée supérieure au double de la renommée du chevalier-seigneur, sachant qu'ils désertent avant que le chevalier-seigneur n'ait le temps d'organiser une joute pour remonter sa renommée.

NB: Lorsque vous êtes arrivés au seuil de victoire sur votre partie, et que vous souhaitez conserver plus de X provinces pour valider votre couronnement, il peut être intéressant de vous rendre volontairement félon sur des terres voisines neutres : si vous réussissez votre coup, la partie sera terminée et votre félonie n'aura aucune conséquence sur votre victoire. Par contre, attention à ne pas rater le coche, car si la partie continue, vous n'en mènerez pas large !

3. Valeurs moyennes:

De même que le Prestige, les valeurs moyennes sont recalculées au fil des phases. Ces données moyennes sont notamment affichées dans le tableau à droite de la carte si l'on sélectionne « Données Globales » dans le menu déroulant situé au-dessus du tableau.

- Bonheur moyen:

La valeur affichée dans le tableau est susceptible d'être modifiée par les ordres d'imposition de tous les seigneurs de la partie : imaginons qu'un seigneur possédant 20 terres décide de piller toutes ses provinces, cela aura un fort impact sur le bonheur moyen, ce qui augmentera le ratio (bonheur de sa propre terre/bonheur moyen) par exemple et vous rapportera ainsi davantage de Prestige. A l'inverse, si le bonheur moyen augmente, alors votre Prestige diminuera.

- Renommée moyenne des chevaliers:

Avec les appels de chevaliers, la renommée moyenne est susceptible de changer, surtout au premier tour (avant la résolution, la renommée moyenne est de 100 puisqu'il n'y a que des chevaliers-seigneurs, mais puisque les seigneurs appellent de nouveaux chevaliers, le niveau moyen baisse forcément au cours du tour). Cela impacte surtout la valeur au combat des garnisons de paysans par exemple (dont la « renommée » est égale à la moitié de la renommée moyenne).

VII) Chronologie de la résolution

Tous les ordres et autres tâches automatiques sont résolus dans un ordre précis. Lorsque le concepteur du jeu clôt les ordres et lance la résolution, le moteur récupère tous les ordres de chaque seigneur de la partie.

1. Chronologie au sein des ordres d'un seigneur:

Les phases décrites ci-dessous ont un ordre fixe, tout au long de la partie et sur toutes les campagnes. Par exemple, il vous sera impossible d'attaquer avant d'avoir imposé vos terres, même si dans votre page d'ordres, l'ordre d'attaque est situé au-dessus de l'ordre d'imposition. Lorsqu'il récupère les données, le moteur du jeu classe donc vos directives dans l'ordre suivant :

- Libération et renommage de chevalier
- Démobilisation d'armée (dans l'ordre de saisie)
- Ordres de repli
- Défense d'une armée
- Défense d'un chevalier
- Imposition
- Redistribution
- Rente
- Appel de chevalier
- Levée d'armée (dans l'ordre de saisie)
- Affectation d'armée
- Transfert d'hommes entre chevaliers d'un même seigneur (dans l'ordre de saisie)
- Transfert d'hommes entre chevaliers de seigneurs différents (dans l'ordre de saisie)
- Mise en garnison
- Effet sur le bonheur de la mise en garnison
- Attaques (dans l'ordre de saisie)
- Guerre (dans l'ordre de saisie)
- Alliance (dans l'ordre de saisie)
- Paix
- Annulation d'alliance
- Effet des appels aux alliés du tour précédent / Nouveaux appels aux alliés
- Déplacement de chevaliers (dans l'ordre de saisie)
- Vente de territoire
- Achat de territoire
- Espionnage
- Migration
- Révolte
- Suicide des seigneurs sans terre
- Rapatriement de chevaliers

- Désertion de chevaliers
- Construction de fortifications
- Paie des chevaliers et des armées
- Joutes
- Don d'or
- Octroi de titres de noblesses
- Résolution des conditions de victoire

Comme vous pouvez le constater, l'ordre dans lequel vous placez vos directives peut quand même être très important (ordres agrémentés de la mention « dans l'ordre de saisie »). Par exemple pour les attaques, si vous ordonnez l'attaque de la terre A puis de la terre B à votre chevalier, ce n'est pas du tout pareil que si vous mettez l'ordre d'attaque de B avant celui de A. Chaque joueur peut donc ordonner ses ordres pendant la semaine: une fois les ordres passés, il suffit de déplacer vers le haut les directives qui sont prioritaires, grâce aux flèches situées à gauche de la directive.

NB: Vous aurez sans doute remarqué que l'ordre « Affecter une armée » est antérieur à « Transférer une armée », lui-même antérieur à « Mettre une armée en garnison ». Toutefois, une armée qui vient d'être affectée (ou levée) dans le tour refusera d'être remise en garnison dans la foulée, que ce soit sur sa terre d'origine ou non. Vous pouvez néanmoins affecter une armée puis la transférer, ou bien transférer une armée puis la mettre en garnison, mais pas les trois ordres simultanément.

NB: Autre cas particulier, l'espionnage. Il vous fournit des informations sur la province adverse. Mais notez qu'il intervient avant la construction des fortifications et le rapatriement des chevaliers notamment. Donc attention lorsque vous espionnez la terre A d'un seigneur, un de ses chevaliers peut très bien se retrouver rapatrié sur cette terre (en perdant une terre voisine B par exemple) ou bien il peut décider d'y construire une fortification dans le même tour, et vous ne serez pas au mis courant par l'espionnage.

NB: Le versement de la rente est postérieur à l'imposition-redistribution. Vous ne pouvez donc pas utiliser l'argent de la rente pour le redistribuer à vos paysans.

Astuce : c'est ainsi que l'on peut donner plusieurs ordres d'attaque à un même chevalier, par exemple un ordre d'attaque de sa propre terre A, au cas où l'ennemi l'aurait prise, puis un ordre d'attaque de la terre ennemie B, au cas où l'ennemi n'aurait pas attaqué la terre A (et dans ce cas l'attaque de A est annulée).

Astuce : un soldat ne peut être transféré d'un chevalier à un autre qu'une seule fois par tour. Si le chevalier A transfère 1 soldat au chevalier B, le chevalier B ne peut pas re-transférer ce soldat, mais peut parfaitement transférer les soldats qu'il avait déjà sous son commandement et qui, eux, n'ont pas encore changé de commandement. L'ordre dans lequel sont placés ces deux transferts n'a donc pas d'influence.

Astuce : Les ordres d'attaques venant avant les ordres diplomatiques, il est tout à fait possible d'attaquer un ennemi pendant le tour où l'on signe la paix avec.

2. Chronologie globale au sein de la partie:

On a vu que le moteur du jeu regroupait les ordres d'un seigneur en les classant en phases. Le moteur fait cela pour tous les seigneurs, et regroupe les ordres d'une même phase. Ainsi, tous les ordres d'imposition de la partie sont résolus, puis tous les ordres de redistribution, *etc.*

Au sein d'une même phase (ex : imposition), le moteur s'occupe en premier des ordres du seigneur le moins prestigieux, et finira par celui ayant le plus de Prestige. Ces ordres seront résolus dans la chronologie voulue par le joueur (cf. chapitre précédent « Chronologie au sein des ordres d'un seigneur »).

Ex : Lorsque le moteur s'occupe de la phase des attaques, c'est le seigneur le moins prestigieux à ce moment là qui va attaquer le premier. Et ce jusqu'au seigneur le plus prestigieux, qui attaque donc en dernier. Cela est très important, par exemple si vous et un seigneur neutre convoitez la même terre.

Astuce : pour les ordres diplomatiques, la chronologie aussi est importante. Même si les ordres de guerre sont toujours résolus avant les ordres d'annulation d'alliance (de sorte qu'il est impossible d'annuler l'alliance puis de déclarer la guerre à un allié dans le même tour, sous peine d'être félon), il existe quelques techniques pour déclarer la guerre à un allié A en un seul tour et sans être félon :

Déclarer la guerre à un seigneur B neutre, qui est de son côté allié à votre allié A (ce qui casse immédiatement l'alliance avec A) puis déclarer la guerre à A

Demander à l'un de vos alliés moins prestigieux que vous et neutre envers A de lui déclarer la guerre, puis déclarer la guerre à A (il faut obligatoirement qu'il soit moins prestigieux que vous sans quoi son ordre de guerre passera après le vôtre)

D'autres possibilités existent, comme la félonie d'un autre seigneur *etc.* À vous aussi d'en trouver !

Pareillement, ordonner ses différents ordres d'alliances permet de « préférer » l'alliance avec un seigneur plutôt qu'avec un autre, au cas où un conflit les opposerait par exemple.

Il convient de rappeler que le Prestige n'est pas figé lors de la résolution: si vous apparaissez plus prestigieux que le seigneur A sur la carte avant la résolution, mais que vous imposez plus durement vos terres ou bien qu'il appelle de nouveaux chevaliers, vous pouvez commencer la phase des attaques en étant moins prestigieux que lui! Cette capacité à anticiper les variations du Prestige peut donc vous éviter bien des ennuis, voire vous offrir des victoires sur un plateau!

NB: Un chevalier qui reçoit l'ordre d'attaquer une province « disparaît » de la carte entre le début de la phase des attaques et la résolution de son attaque. Donc si vous avez un chevalier sur la terre A qui attaque la terre B, votre ennemi ne rencontrera pas votre chevalier lorsqu'il attaquera A. D'où l'intérêt de donner l'ordre d'attaquer sa propre terre (si on attaque après l'ennemi) voire de rester immobile sur sa terre (si l'ennemi attaque après vous) pour être sûr de ne pas louper l'armée adverse.

NB: Les joutes sont organisées dans le sens décroissant du Prestige. La joute royale, s'il y en a une, est prioritaire.

VIII) Esprit du jeu

G&P est un jeu de conquête, certes, mais aussi de Rôle-Play : les joueurs incarnent des seigneurs médiévaux se battant pour la conquête du trône. Cet aspect du jeu est optionnel, dans le sens où tout le monde n'a pas forcément le temps ou l'envie de faire vivre à son personnage une aventure particulière à chaque partie, mais il est fortement conseillé de respecter au moins l'atmosphère générale du jeu (course au trône médiévale) et un style d'écriture correct (pas de langage « SMS »).

Le Rôle-Play peut parfois générer quelques quiproquos, le plus souvent dus à une mauvaise interprétation des textes de chacun. Au sein de G&P, vous rencontrerez trois types d'« interlocuteurs » :

- **Le joueur** lui-même, la personne assise derrière son écran, qui peut s'exprimer directement à un autre joueur. Cela arrive le plus souvent sur les forums de G&P (où chaque joueur est identifié par son nom de login définitif), mais aussi parfois par mail, où il est conseillé de mettre en évidence le passage concerné par des balises aisément repérables.

Ex : « ... *[Hors-Jeu] (ou [HJ] ou [Hors-Rôle-Play] ou [HRP]) Salut, désolé de ne pas avoir répondu à ce mail plus tôt mais j'étais en vacances [Hors-Jeu] (ou [HJ] ou [Hors-Rôle-Play] ou [HRP])* »

- **Le seigneur** d'une partie, certes contrôlé par le joueur mais dont les agissements, les choix, les propos etc. sont propres à la partie et au Rôle-Play de la campagne. Chaque partie étant unique, un même joueur peut parfaitement faire totalement varier l'attitude de son seigneur d'une partie à l'autre : seigneur traître puis seigneur fidèle, seigneur passionné par la guerre puis seigneur plus diplomate, seigneur en guerre avec le seigneur du joueur X, puis seigneur allié au seigneur du joueur X... Gloire&Pouvoir parvient à fidéliser de nombreux joueurs justement pour son atmosphère très peu figée, où les ennemis d'hier peuvent être les alliés de demain. Par défaut, si un mail ne comporte aucune balise spécifique, on part du principe que c'est un seigneur qui contacte un autre seigneur par le biais d'une missive.

- **Les personnages annexes** au seigneur d'une partie, créés par le joueur pour alimenter l'univers Rôle-Play de son seigneur et qui interviennent dans des dialogues, des joutes verbales...

Ex : « *Moi, fille du seigneur Charles VI, duc d'Aquitaine, accepte la demande en mariage du seigneur Alfonso, comte de Navarre, afin d'officialiser l'alliance entre nos deux peuples* »

Logiquement, il arrive que deux seigneurs, par exemple en guerre, se contactent par missive afin de s'attaquer verbalement avant l'entame des combats, histoire d'alimenter le Rôle-Play voire de faire un peu d'intox'. Ce genre de discussions ne doit pas être pris comme une attaque du joueur contre un autre joueur, mais bien d'un seigneur contre un autre

seigneur, ce qui n'empêche pas les deux joueurs d'être alliés sur une autre partie qu'ils auraient en commun par exemple.

Néanmoins, les dérapages peuvent arriver, et il est préférable dans ce cas de contacter l'Aide de Camp de la partie en lui exposant le problème, car il est le seul habilité à résoudre ce souci.

Trois plates-formes sont à disposition des joueurs pour pratiquer le Rôle-Play :

- Les **e-mails** : moyen le plus répandu de contacter de manière privée un autre seigneur de la partie. Dans un souci pratique, il est conseillé de bien faire apparaître son nom de seigneur en tant qu'expéditeur (ex : signature de mail) ainsi que le nom de la partie dans l'objet du courriel (ex : G&P Euro161 ...)

- Le **forum** de la partie : à ne pas confondre avec le forum général, le forum propre à chaque partie permet d'écrire des textes publics, comme une invitation à jouter ou bien une annonce de défi etc.

- La **gazette** : là encore propre à chaque partie, la gazette permet d'écrire des articles dont l'auteur n'est pas révélé aux autres joueurs de la partie. On peut choisir de publier l'article juste après rédaction ou bien juste après la résolution. L'éditeur de texte étant assez complet, c'est la plate-forme la plus attractive si l'on souhaite réaliser un Rôle-Play esthétique. L'anonymat permet de semer la zizanie dans un groupe d'alliés, de dénoncer la position favorite d'un seigneur sans trop se mouiller...

Le Fair-Play est un autre point à assimiler avant de jouer à Gloire&Pouvoir. En effet, comme tout jeu, le but est de gagner la partie. Mais la fin ne justifie pas forcément tous les moyens : les règles du jeu interdisent quelques pratiques assez mal perçues, qui peuvent d'ailleurs entraîner des sanctions.

Multi-comptes : avoir plusieurs seigneurs, contrôlés par un même joueur est totalement interdit (sauf pour les parties spéciales Mask).

Copinage ou autre méta-jeu : lorsque deux joueurs décident de s'allier (ou de se combattre) sur toutes les parties qu'ils ont en commun, sans tenir compte des conditions propres à chaque campagne, ils refusent la règle de base qu'est l'indépendance de chaque partie. De même, il est interdit d'aider un joueur à gagner une partie pour qu'il fasse de même sur une autre, ou de faire des choix stratégiques propres à chaque partie simplement en fonction du classement Best, qui est un outil totalement extérieur aux parties elles-mêmes. L'équipe des Aides de Camp est très vigilante sur ce point.

Discussions Hors-Jeu conflictuelles : si les disputes entre seigneurs sont bien perçues, celles entre joueurs sont assez désagréables. La prise de recul voire la résolution en privé de l'incident (éventuellement en compagnie de l'Aide de Camp) est conseillée, tandis que l'étalage en public de la prise de bec n'est franchement pas utile.

Et gardez cela à l'esprit : **ce n'est qu'un jeu** ! De plus, les échanges par écrit entraînent davantage de malentendus que lorsque l'on peut avoir la personne en face de soi, ne serait-ce que par de mauvaises interprétations de certains propos : tentez de prendre du recul lorsque vous percevez un message comme insultant.

La participation à une partie de Gloire&Pouvoir nécessite d'inscrire son seigneur, puis de confirmer son inscription : de telles mesures permettent d'éloigner les internautes qui viendraient s'inscrire puis quitteraient le site pour ne plus jamais revenir. En ce sens, ne vous inscrivez à une partie que si vous êtes certain d'avoir le temps d'y jouer au cours des prochaines semaines, car la communauté n'apprécie pas trop les joueurs qui délaissent leurs parties. Bien entendu, nous avons tous des impératifs IRL (« In the Real Life », dans la vraie vie) qui peuvent nous empêcher de jouer de manière temporaire ou exceptionnelle, et dans ce cas nous sommes beaucoup plus conciliants, le [forum « Remplacement »](#) ainsi que l'Aide de Camp de la partie étant alors à votre disposition pour trouver un suppléant.

NB : Chaque partie possède son propre Aide de Camp, qui est là pour superviser un peu la campagne (remplacement, bon déroulement, conseils si besoin...). Son adresse est disponible sur la carte (enveloppe sous le tableau de droite) et sur la fiche de la partie.

La trahison et le mensonge voire la félonie entre deux seigneurs est monnaie courante dans la course au trône, afin de prendre un futur ennemi au dépourvu ou bien d'augmenter ses propres chances de couronnement. Bien entendu, le joueur dont le seigneur pâtit de la situation a souvent un certain ressentiment, mais c'est le jeu, et cela ne peut que permettre à ce joueur de s'améliorer. Garder une dent contre un même joueur au fil de différentes parties n'est pas une attitude très recommandable.

IX) Distinctions

Ce jeu repose sur des mini-univers (campagnes) tous indépendants les uns des autres donc (telle partie en cours ou passée ne doit pas interagir avec une autre). Néanmoins, les joueurs disposent de quelques outils pour avoir un aperçu de leurs performances dans le temps, en prenant en compte la succession de leurs parties.

En premier lieu, chaque joueur dispose d'une fiche, qui présente sa Lignée, voire son blason s'il en a choisi un, ainsi que l'historique de ses parties. Cette fiche est publique, et personnalisable (dans le menu de la colonne de gauche du site, voir « Modifier mon blason »). Pour avoir un aperçu de votre propre fiche, ou bien de la fiche d'un autre joueur, il suffit de se rendre dans le menu « Communauté » (situé en haut de la page) et de cliquer sur le joueur recherché.

~~De plus, nous faisons allusion au classement Best un peu plus haut : ceci est un classement optionnel basé sur vos performances au cours des parties spéciales Best lancées tous les 3 mois et ouvertes à tous. L'intérêt de ces parties est d'offrir des points selon un barème prédéfini aux joueurs en fonction de leur position à la fin de la campagne, et d'établir un classement au long cours, en additionnant les résultats partie après partie tout en appliquant un effet dégressif en fonction du temps. Vous pouvez consulter le classement dans le menu « Best » (situé en haut de la page). Ce classement n'est qu'une méthode parmi d'autres de hiérarchiser les joueurs qui sont intéressés par les classement, et ne donne aucun avantage sur les parties en elles-mêmes, si ce n'est qu'il amène généralement les « bons » joueurs à obtenir de moins bonnes positions de départ que les autres. [En suspens]~~

Ensuite, d'autres distinctions ont été instaurées :

- **Titres** : les différents titres, décorent les joueurs en fonction du nombre de parties qu'ils ont terminé. C'est utile pour savoir si vous avez à faire à un seigneur expérimenté par exemple.

- **Grades** : les différents grades, décorent les joueurs en fonction du nombre de parties qu'ils ont gagné. C'est utile pour savoir si vous avez à faire à un joueur qui obtient souvent la victoire par exemple.

NB: Faire le ratio [parties gagnées (grade) / parties jouées (titre)] peut donner un bon aperçu de l'efficacité d'un joueur.

- **Ordres** : les différents ordres, décorent les joueurs en fonction de certaines spécificités. En vous baladant au sein des différentes sections, vous y découvrirez la signification et le palmarès de chaque Ordre.

Ces distinctions ne prodiguent aucun avantage au sein des parties elles-mêmes, bien entendu, c'est à titre purement honorifique afin de récompenser certains faits d'armes, l'ancienneté d'une Lignée... Toutes ces distinctions ont un point commun : chacune est dotée d'un insigne, d'une médaille (un heaume spécifique pour chaque Titre etc). Lorsque

vous obtenez une distinction, vous avez dès lors le droit d'arborer cette décoration, que ce soit en clôture de vos missives (en insérant l'image à la fin de votre mail ou bien en l'enregistrant en tant que signature automatique) ou bien dans votre fiche de seigneur (en insérant l'URL de l'image sous la forme « `` »).

X) L'ASGP, l'Association de Soutien à Gloire&Pouvoir [Attention! Site en réparation]

Gloire&Pouvoir est un jeu né de l'imagination ainsi que de la passion de son concepteur, Kalan. Ce site fonctionne de manière totalement bénévole, et tous les joueurs peuvent participer à l'encadrement des parties (système des Aides de Camp) voire à l'évolution du jeu : c'est la mission de l'ASGP, association loi 1901 à but non lucratif, qui regroupe les joueurs désireux de faire avancer cet univers.

Entretenir un jeu comprenant plus de 14 000 inscrits entraîne naturellement quelques frais, le plus souvent assumés par Kalan. Toutefois, tout joueur a la possibilité de participer, en adhérant à l'ASGP, et versant ainsi une [cotisation](#) annuelle de **12€** (les dons sont aussi acceptés). Cette adhésion est un geste envers le jeu, qui peut ainsi réinvestir l'argent dans un meilleur hébergement voire dans l'achat d'un serveur ainsi que dans l'organisation d'évènements (réunions de joueurs, salons de jeux, etc.).

Cette adhésion n'est pas du tout obligatoire pour jouer, et n'offre pas d'avantage aux membres au sein des parties, car l'équité (et la gratuité) du jeu est un fondement de Gloire&Pouvoir. Néanmoins, elle se doit d'apporter quelques avantages :

- les adhérents possèdent une adresse mail « nom-souhaité@gloireetpouvoir.com »
- les adhérents bénéficient d'un login pour le site de l'ASGP, leur donnant accès à quelques options supplémentaires (commentaires dans certaines parties du site...)
- les adhérents peuvent créer des parties privées, en parallèle des parties publiques, pour lesquelles ils choisissent les participants et la carte.

XI) Liens utiles :

- Les règles officielles ont été complétées par les [Bonnes Recettes de l'Apothicaire Bricec](#). C'est un document non-officiel qui analyse plus en détail les rouages du jeu.

- Soviet a créé un [tutoriel](#) pour prendre en main le jeu.

--[Le site officiel de l'ASGP](#), réalisé pour et par la communauté des joueurs est actuellement encore en construction.

Athys de Saint-Aignan a créé un [site spécialement dédié à l'univers de Gloire&Pouvoir](#). Même s'il n'est plus maintenu, allez vous y promener, c'est plein de surprises, dont un [tutoriel](#).

- James (Seuneuchou) a quant à lui créé un [blog](#) afin d'héberger récits de campagne et, lui aussi, un [tutoriel](#). Kipite a aussi son [blog](#).

- Pour soutenir le jeu et suivre un peu son actualité via les réseaux sociaux, voici sa [page Facebook](#) et son [fil Twitter](#).

Il existe aussi une [Aide-Gestion sous format Excel](#)¹ plus basique mise au point par Fullmet. Et aussi une [version](#) intégrant les nouvelles règles de joutes.

Outre l'Aide de Camp, voire le forum, tout joueur peut écrire à la [Hotline](#) pour poser des questions.



¹ Il s'agit ici de la version 11-03