



Le Wargame de Rôle par e-mail gratuit des Seigneurs

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

Gloire & Pouvoir

règles du jeu

Version 2.11.1 du 20/01/2007

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

Chaleureux remerciements aussi à Hylith et Jigé pour leur participation active à l'évolution du jeu.

Un grand merci pour le travail de titan accompli par Ykar de Xaintonge, Ilmir et Well : refonte totale et maintenance du site, création des cartes Flash interactives.

Merci aussi à Guy de latour et Jeemde, Well, Castagnar et à tous les joueurs m'ayant conseillé activement pour la rédaction de ces règles du jeu.

1.	Introduction	6
2.	Comment lire ce document ?	7
3.	Mise en place d'une partie	7
3.1.	S'inscrire	7
3.1.1.	Exemple de mail envoyé pour validation.....	8
3.2.	Démarrer une partie	9
4.	Conditions de victoire.....	10
5.	Déroulement d'un tour de jeu	10
5.1.	Les valeurs variables dans le tour	11
5.2.	Phase 1 – Renommer ses chevaliers	12
5.3.	Phase 2 – Démobilisation des armées et renvoi des chevaliers	12
5.4.	Phase 3 – Gestion économique	12
5.4.1.	La rente	12
5.4.2.	L'imposition	13
5.4.3.	La redistribution	13
5.5.	Phase 4 – Prise en compte des valeurs par défaut de défense.....	14
5.6.	Phase 5 – Appel des chevaliers / Levée des armées	15
5.7.	Phase 6 – Transférer et affecter les armées, mise en garnison.....	16
5.8.	Phase 7 – Les attaques	18
5.8.1.	Félonie et trahison	18
5.9.	Phase 8 – Ordres diplomatiques	20
5.9.1.	Gestion des refus d'aide aux alliés	20
5.9.2.	Déclaration de guerre.....	21
5.9.3.	Demande d'alliance	21
5.9.4.	Demande de paix	22
5.9.5.	Annulation d'alliance.....	22
5.9.6.	Appel aux alliés	22
5.10.	Phase 9 – Déplacements	22
5.11.	Phase 10 – Organiser une joute	22
5.12.	Phase 11 – Participer à une joute	23
5.13.	Phase 12 – Ventes, Achats de territoires.....	24
5.14.	Phase 13 – Espionnage	25
5.15.	Phase 14 – Migrations et révoltes	25
5.16.	Phase 15 – Entretien des armées et soldes des chevaliers, désertion	25
5.17.	Phase 16 – Construction des fortifications.....	26
5.18.	Phase 17 – Anoblissement	26
5.19.	Phase 18 – Rapatriement des armées et des chevaliers.....	27
5.20.	Phase 19 – Résolution de la victoire	27
6.	Etiquette, fair-play, role-play et esprit du jeu	28
6.1.	Les bases : personne, joueur, Seigneur.....	28

6.2.	Les deux sortes d'expression : en jeu, hors jeu.....	29
6.3.	Le role-play en pratique : email, forum, gazette.....	29
6.4.	Etiquette du forum.....	30
6.5.	Fair-play et esprit du jeu.....	31
6.6.	Esprit du jeu.....	31
6.7.	Evolution du jeu.....	32
7.	Les cartes.....	32
7.1.	Cartes de Scandinavie.....	33
7.1.1.	Carte détaillée Couleur.....	33
7.1.2.	Carte Flash (Nouvelle interface).....	33
7.2.	Cartes d'Europe.....	34
8.	Exemple de partie – les 3 premiers tours.....	35
8.1.	Partie IRL – Point de vue du joueur Hawkmoon.....	35
8.1.1.	Tour 1.....	35
	Stratégie.....	35
	Résultat du tour 1.....	36
8.1.2.	Tour 2.....	36
	Stratégie.....	36
	Résultat du tour 2.....	37
8.1.3.	Tour 3.....	38
	Stratégie.....	38
	Résultat du tour 3.....	38
8.2.	Partie IRL – Point de vue du joueur Hylith.....	39
8.2.1.	Premier Tour.....	39
	Analyse des positions.....	39
	La diplomatie.....	40
	Le passage concret du Tour.....	42
8.2.2.	Deuxième Tour.....	42
	Mes objectifs.....	42
	Le passage concret du tour.....	44
8.2.3.	Troisième Tour.....	45
	Mes objectifs.....	45
	La diplomatie.....	45
9.	L'Association de Soutien à Gloire et Pouvoir.....	46
10.	Récapitulatif des phases.....	48
10.1.	Phase 1 : Abdiquer / Renommer les chevaliers.....	48
10.2.	Phase 2 : Démobilisation des armées / Libération des chevaliers.....	48
10.3.	Phase 3 : Financement/Redistribution / Levée des impôts / Rentes du roi pour les nobles	48
10.4.	Phase 4 : Modification des valeurs par défauts de défense / défense particulière d'une armée	48

10.5.	Phase 5 : Appel des chevaliers / Levée des armées	48
10.6.	Phase 6 : Transférer/affecter des armées/Mettre en garnison.	48
10.7.	Phase 7 : Attaquer.....	48
10.8.	Phase 8 : Alliances / Déclarations de guerre / Appels aux alliés	48
10.9.	Phase 9 : Déplacer	49
10.10.	Phase 10 : Organiser une joute	49
10.11.	Phase 11 : Participer à une joute.....	49
10.12.	Phase 12 : Vendre / Acheter	49
10.13.	Phase 13 : Espionnage	49
10.14.	Phase 14 : Migrations / Révoltes	49
10.15.	Phase 15 : Entretien des armées, soldes des chevaliers, constructions des fortifications et désertion des chevaliers.....	49
10.16.	Phase 16 : Anoblissement.....	49
10.17.	Phase 17 : Résolution de victoire.....	49
11.	Récapitulatif des ordres possibles.....	50

1. Introduction

En des temps anciens, l'Europe avait été unifiée sous la férule d'un noble et puissant seigneur qui se nommait Kalan de Vitall. Le roi avait gagné certains peuples à sa cause par sa sagesse, et avait vaincu les autres par le fer, mais tous avaient bien dû reconnaître que ce puissant seigneur leur avait apporté la prospérité tout au long de son règne.

Mais après avoir passé trente ans à diriger son empire, Kalan sentit que sa fin approchait. Il était vieux et fatigué. Par un caprice funeste du destin, ses trois fils étaient morts avant lui, et il n'avait plus d'héritier. Il se demanda alors ce qu'il adviendrait de son royaume après lui, et se résolut à désigner un successeur.

Mais ayant établi une liste de trente candidats potentiels au trône, il réalisa qu'il aurait été bien en peine de les départager. Tous avaient leurs qualités et leurs défauts, et tous auraient pu faire de bons rois. C'est alors que lui vint l'idée d'une grande compétition entre les trente seigneurs afin de savoir lequel était le meilleur. Il confia à chacun d'entre eux un petit fief et leur ordonna de le faire fructifier, expliquant que le plus développé d'entre eux au-delà d'une période dont il garderait la durée secrète lui succéderait. Certains seigneurs choisirent la voie diplomatique, d'autres la voie économique, et d'autres encore la voie militaire, mais au terme de la compétition il désigna finalement le seigneur le plus capable.

Le successeur régna longtemps lui aussi, mais comme la vieillesse le rattrapait, il constata avec amertume que son fils n'était sans doute pas le candidat le plus approprié pour reprendre la couronne. Les seigneurs d'Europe décidèrent alors de concert que la charge de roi ne serait pas héréditaire, mais qu'à chaque génération une compétition similaire à celle qu'avait imaginé Kalan aurait lieu. La compétition de la Gloire et du Pouvoir était née.

Ce système avait de nombreux avantages : il garantissait que le plus doué des seigneurs du moment serait bien celui qui monterait sur le trône, et anticipait les rebellions éventuelles, puisque tous les candidats avaient des chances égales au départ. De plus, les batailles étaient limitées en nombre d'hommes : elles évitaient de trop grands carnages et permettaient aux seigneurs de vider leurs querelles sans mettre réellement l'empire à feu et à sang. Certes, de nombreux seigneurs mouraient à chaque compétition, mais les survivants avaient ainsi fait la preuve de leurs valeurs, et cela permettait aux lignées décadentes de laisser la place à des familles plus jeunes et plus dynamiques.

Aujourd'hui encore, ce système prévaut dans le monde de Gloire et Pouvoir. Certes, les règles de la compétition ont évolué avec le temps et évolueront sans doute encore, mais l'esprit reste globalement le même. Tous les rois ainsi couronnés ont pris le nom de Kalan afin d'honorer la mémoire du premier d'entre eux, et l'Europe fonctionne très bien ainsi. Il est arrivé une fois que les candidats au trône soient davantage que trente : ces époques troublées ont laissé une empreinte sanglante dans l'histoire, mais un tel cas se reproduira sans doute un jour.

Il se murmure aussi qu'une rébellion se trame en Europe sous l'instigation d'un certain Lazar et de quelques seigneurs mécontents de ces traditions anciennes, mais cela reste encore une histoire à écrire...

Gloire et Pouvoir est un jeu de diplomatie médiéval multi-joueurs. Il se joue sur Internet et ne nécessite pas que tous les joueurs soient connectés simultanément.

Il est entièrement géré et arbitré par un programme informatique : les résultats calculés ne sont donc pas discutables. Tous les calculs se font à l'instant de l'action. C'est à dire, par exemple, que la valeur de la renommée moyenne des chevaliers évoluant, elle ne sera pas la même dans toutes les phases de jeu. Cependant, les formules utilisées lors de la résolution du tour sont décrites dans la version complète des règles du jeu. Cela permettra aux joueurs friands de prévisions de faire une approximation plus ou moins bonne.

L'arbitre (le Roi) est le garant du bon fonctionnement du jeu. Afin de pouvoir jouer, il est indispensable d'avoir accès à une adresse e-mail (pour recevoir les comptes-rendus) et au web via un navigateur récent (IE 4 et suivant, Netscape 6 par exemple) pour la saisie des ordres et la lecture des cartes, l'accès aux forums etc.

L'époque et l'ambiance sont inspirées des légendes d'Avalon et du roi Arthur. Les cartes sont celles de notre monde ; mais la population, la richesse des régions sont imaginaires.

Dans Gloire et Pouvoir, chaque joueur joue le rôle d'un seigneur pour qui puissance, valeur et honneur sont le but de leur vie. Un seigneur n'a de cesse d'augmenter sa renommée. Pour cela, il conquerra de nombreux territoires, se battra contre les impies, soutiendra son bon roi et jouera pour l'honneur. Il choisira avec discernement ses valeureux alliés et se lancera dans des guerres sans pitié contre de lâches ennemis.

Pour que l'ambiance soit assurée, Gloire et Pouvoir permet aux joueurs de s'investir dans le role-play (jeu de rôle) au travers des gazettes et des forums sur le site. Chaque partie lancée s'associe à un forum permettant aux joueurs de tenir leur rôle de seigneur. De plus, les joueurs peuvent participer ou prendre en charge, la rédaction d'une gazette concernant leur partie.

2. Comment lire ce document ?

Ce document décrit les règles du jeu Gloire et Pouvoir.

Pour en avoir une vue rapide et, plus tard aller dans le détail, le code suivant a été choisi :

Des notes de joueurs ou des astuces sont mises en évidence comme suit :

Note ou astuce de joueur

Les arcanes du jeu (les formules de calcul, les rouages du programme-arbitre) sont mises en évidence ainsi

Arcanes du jeu

3. Mise en place d'une partie

Pour participer à Gloire et Pouvoir, il suffit d'une adresse e-mail et d'un accès au Web via un navigateur récent.

3.1. S'inscrire

Le joueur crée un compte sur le site <http://www.gloireetpouvoir.com> en cliquant sur le bouton « nouveau joueur ». Là, il indique son nom de joueur. Ce sera son identifiant

d'accès sur le site. Il n'est pas possible d'en changer ultérieurement, c'est pourquoi il est conseillé de le choisir avec discernement. Passer les prochaines années en étant connu sous le sobriquet de « Titi43 » dans un jeu où l'on cherche à personifier un seigneur médiéval puissant n'est pas toujours évident.

Un seul identifiant suffit et permet de jouer à autant de partie que désiré. Il est interdit de créer plusieurs comptes à Gloire et Pouvoir.

Le joueur choisit aussi son mot de passe et renseigne l'adresse e-mail qui sera utilisée à la fois par le programme arbitre pour lui transmettre les comptes-rendus des tours et par les joueurs pour le contacter. **L'adresse e-mail est publiée sur le site.**

Après avoir enregistré ces données, un mail est envoyé au joueur contenant un code de validation à saisir sur la page suivante. Cette procédure permet d'éviter les erreurs de saisie de l'adresse mail.

3.1.1. Exemple de mail envoyé pour validation

Sujet : Confirmation d'inscription à Gloire et Pouvoir

Message :

Bienvenue à Gloire et Pouvoir.
Pour valider définitivement ton inscription au jeu, saisis le code **2pz04Bd0** dans la page <http://www.gloireetpouvoir.com/inscription.php?Save=FromMail&id=Galad>.

Si tu n'as pas fermé la page d'inscription, saisis-y directement le code.

Les données pour te permettre d'accéder aux forums et à la page de saisie des ordres sont :

Login : Galad
Mot de passe : password.

Bonnes parties,

Le Scribe Royal

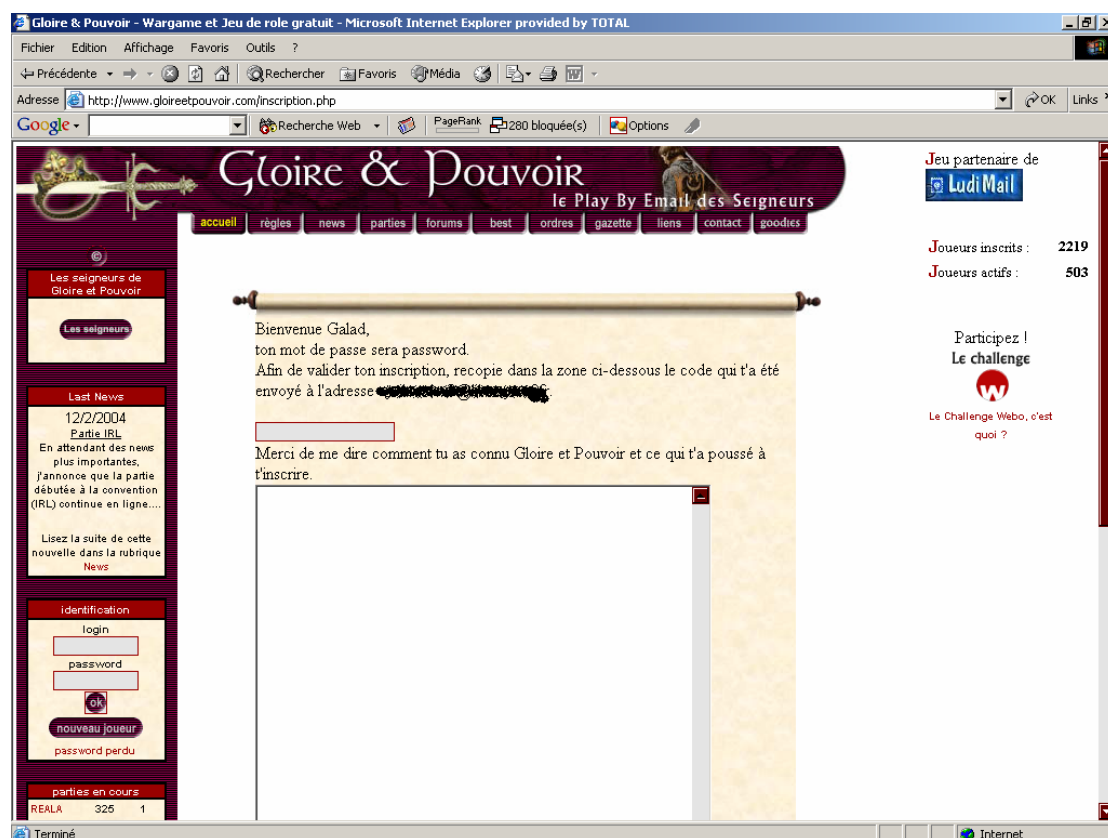
PS : pour pouvoir jouer à la prochaine partie, va dans la rubrique Ordres après t'être identifié et clique sur le liens <Je veux jouer à la prochaine partie>
Quelques jours avant le lancement des parties, un mail te demandera de venir sur le site pour confirmer ton désir de jouer. Si 10 joueurs en Scandinavie ou 30 en Europe confirment, la partie est lancée.

Si tu n'a pas la chance de faire partie des seigneurs des parties démarrées, la procédure recommencera la semaine suivante.

En général, il n'y a pas plus d'une semaine d'attente pour les parties Scandinavie et 2 ou 3 en Europe.

Je suis obligé de m'assurer que chaque joueur veut toujours jouer quelques jours avant la partie car un ou plusieurs abandons sur une partie déséquilibrent le jeu et gâchent le plaisir des autres.

ATTENTION : aux utilisateurs AOL, le navigateur d'AOL ne gère pas correctement les sessions. Si vous avez des problèmes de login sur le site (à chaque changement de page, le site perd votre identifiant, lancez un navigateur type Internet Explorer en même temps qu'AOL et utilisez-le pour naviguer.



Screen shot 1 - Page de validation du compte

Le code envoyé dans le mail doit être saisi sur cette page.

3.2. Démarrer une partie

Le nombre de joueurs d'une partie de Gloire et Pouvoir dépend de la carte qui a été choisie comme théâtre de la course au trône. La plus petite carte : Scandinavie réunit 10 joueurs, certaines parties ont vu une centaine de joueurs s'affronter sur la carte d'Europe.

Pour jouer, il faut donc s'inscrire pour une prochaine partie en choisissant la carte et attendre que le nombre de joueurs requis soit atteint (en Scandinavie, les parties débutent en général en moins d'une semaine).

Pour cela, il faut

s'identifier sur le site (avec son login et son mot de passe)

et aller dans la rubrique « ordres ».

En suivant le lien « Je veux jouer dans la prochaine partie », le joueur choisit le nom de son personnage dans cette partie ainsi que le type de partie à laquelle il veut participer.

Il existe 3 types de parties :

- Les parties « Scandinavie » réunissent 10 joueurs sur une carte composée de 45 territoires,

- Les parties « Europe » réunissent 30 joueurs sur la carte d'Europe composée de 151 territoires.
- Les parties « Moyen-Orient », réservées aux membres de l'Association de Soutien au jeu Gloire et Pouvoir, réunissent 20 joueurs pour 80 territoires.

Afin d'éviter les joueurs « fantômes » (ceux qui s'inscrivent mais ne jouent finalement pas), il est demandé aux joueurs inscrits pour une prochaine partie de confirmer leur participation. Si la partie ne démarre pas le week-end par manque de participants, il faudra à nouveau confirmer (un mail de rappel est automatiquement envoyé).

Quand la partie démarre, tous les joueurs reçoivent par e-mail le premier compte-rendu (le BILAN)

4. Conditions de victoire

Gloire et Pouvoir est un jeu dont le but est de gagner la course au trône pour être désigné héritier légitime du roi Kalan.

Pour être choisi, plusieurs voies peuvent être suivies :

- La victoire par renommée : le joueur qui atteint le premier le niveau de renommée globale¹ requis est désigné roi. En Scandinavie, le niveau de renommée globale doit être supérieur à 999, en Europe à 1999 et 1499 en Moyen-Orient.
- La victoire par conquête : le joueur qui, le premier, a conquis le nombre requis de territoires est désigné roi. En Scandinavie, il faut avoir conquis au moins 16 territoires, en Europe, 31 et 20 au Moyen-Orient.
- La victoire par alliance : le joueur qui est allié à tous les autres joueurs encore en lice est désigné roi

Si plusieurs joueurs atteignent une condition de victoire, la priorité est donnée à la victoire par renommée puis par conquête et enfin par alliance. Si plusieurs joueurs atteignent la même condition de victoire c'est le joueur ayant la plus forte renommée globale qui est choisi.

5. Déroulement d'un tour de jeu

Gloire et Pouvoir se joue au tour par tour, à la fréquence d'un tour par semaine. Chaque joueur saisit secrètement ses ordres sur le site durant la semaine et le Week-End, les ordres sont traités par le programme-arbitre.

Afin de permettre une certaine souplesse de traitement, il est demandé aux joueurs de saisir leurs ordres avant le vendredi 23h00. Le site reste accessible tant que le tour n'est pas en

¹ La renommée globale représente à la fois la puissance militaire, l'adresse diplomatique en bref l'aura du seigneur.

cours de résolution ; mais c'est aux risques et périls du joueur une fois l'heure limite dépassée. Dès que le tour est en cours de résolution, les ordres ne peuvent plus être saisis.

Chaque tour est décomposé en phases. Les ordres sont exécutés lors de ces phases. L'ordre de résolution des ordres d'une phase peut être fonction de la renommée globale du seigneur, de la renommée² des chevaliers ou de l'ordre de saisie sur le site (seront alors récompensés les joueurs passant leurs ordres les premiers).

5.1. Les valeurs variables dans le tour

La renommée globale du seigneur évolue tout au long du tour en fonction de ses actions et de celles des autres seigneurs. Entre chaque phase, celle-ci peut avoir changé.

La valeur de la renommée globale du seigneur dépend de ses propres chevaliers, de ses alliances, de ses guerres, de sa richesse, de l'état de sa population etc.

Calcul de la renommée globale :

Renommée du chevalier seigneur + $S1 + S2 + (\text{Trésor} / 500) + \text{RenomméeAllies} - \text{RenomméeEnnemis}$

Avec S1 la somme des renommées des chevaliers du seigneur, chacune divisée par 10

S2 la somme des produits (Bonheur du territoire/Bonheur moyen) * (population / 800) de chaque territoire du seigneur.

RenomméeAllies est la somme des dixièmes (vingtièmes en Europe et quinzième en Moyen-Orient) de la renommée des chevaliers-seigneurs (pas la renommée globale) des alliés du seigneur

RenomméesEnnemis est la somme des dixièmes de la renommées des chevaliers-seigneurs ennemis (vingtièmes en Europe) + le 1/100 (1/200 en Europe, 1/150 en Moyen-Orient) des alliés de l'ennemi.

Astuce :

Il peut être intéressant de volontairement faire baisser sa renommée juste avant la phase d'attaque pour tenter de rendre félon un seigneur contre qui l'on n'est pas en guerre.

De la même façon, les valeurs de l'indice de bonheur, le coefficient d'imposition des territoires ou encore la renommée des chevaliers et donc les moyennes associées évoluent de phase en phase.

La capacité de bien évaluer l'impact de ses propres actions et de deviner l'attitude des autres joueurs est un art que seuls les plus doués des seigneurs sauront parfaitement maîtriser. C'est à ce prix que l'on pourra devenir un Maître à Gloire et Pouvoir.

Remarque :

Les moyennes de bonheur des territoires, de renommée des chevaliers et de renommée globale des seigneurs entre en compte dans bon nombre de phases. Il faut savoir que la valeur de la moyenne retenue pour une phase donnée et celle du début de phase.

Par exemple, la chute éventuelle du bonheur des territoires suite à leur imposition massive n'impactera la moyenne du bonheur des territoires que pour la phase suivante. Par contre, la valeur de l'indice de bonheur d'un territoire donné suite à l'imposition est celle prise en compte pour la redistribution.

² La renommée d'un chevalier (le chevalier peut être un seigneur, dans ce cas, il faut distinguer la renommée du chevalier-seigneur de la renommée globale du seigneur) représente son habilité au combat tant lors des batailles que lors des joutes.

5.2. Phase 1 – Renommer ses chevaliers

Un seigneur peut changer le nom de ses chevaliers grâce à l'ordre :

REN <chevalier à baptiser> <nom du chevalier>

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

5.3. Phase 2 – Démobilisation des armées et renvoi des chevaliers

Un seigneur peut choisir de libérer ses armées si elles ne lui sont plus nécessaires ou si leur coût devient trop important.

L'ordre de démobilisation est **DEM** <armée à démobiliser>

La démobilisation n'entraîne pas d'augmentation de la population ni ne modifie le bonheur du territoire sur lequel l'armée est démobilisée.

De même un chevalier peut être renvoyé par l'ordre **LIB** <chevalier à libérer>

Note de joueur :

Un chevalier libéré qui commandait alors une armée laisse partir ses hommes. L'armée est alors démobilisée.

Afin de ne pas perdre les hommes affectés au chevalier libéré, il suffit de les transférer sur un autre ou de les placer en garnison

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

5.4. Phase 3 – Gestion économique

Cette phase est décomposée en 3 étapes qui se déroulent dans l'ordre suivant :

5.4.1. La rente

Le roi offre une rente à ses seigneurs en fonction de leur titre.

Les gains sont les suivants quel que soit le type de partie :

Titre	Rente
Baron	1000 écus
Vicomte	1500 écus
Comte	2000 écus
Marquis	2500 écus
Duc	3000 écus
Prince	5000 écus

De plus, le seigneur peut imposer et/ou redistribuer son trésor à ses territoires.

5.4.2. L'imposition

L'ordre d'imposition est :

IMP <niveau d'imposition entre 0 et 10> <territoire à imposer>

Calcul de l'impôt :

La somme d'argent gagné par l'impôt est calculé ainsi

Pour chaque territoire, le ratio de bonheur est calculé :

Bonheur du territoire / bonheur moyen de tous les territoires de la carte

Si le ratio est supérieur à 1.25, l'impôt levé sur ce territoire est de :

Niveau d'imposition * population * coefficient d'imposition * 0.0833 * 1.25

Si le ratio est inférieur à 0.25 :

Niveau d'imposition * population * coefficient d'imposition * 0.0833 * 0.25

Dans les autres cas,

Niveau d'imposition * population * coefficient d'imposition * 0.0833 * ratio

L'impôt total est la somme de l'impôt levé sur chaque territoire.

L'impôt a pour effet de mécontenter le peuple (baisse de l'indice de bonheur) et de l'appauvrir (baisse du coefficient d'imposition). Imposer au niveau maximum (10) entraînera la révolte du territoire de façon certaine **à la fin du tour**.

La baisse de bonheur est tout simplement de (Niveau d'imposition * 10)%.

Ainsi, un territoire ayant 5 en bonheur et étant imposé d'un niveau 3 tombera à $5 - 5 * 30\% = 3,5$

La baisse du coefficient d'imposition est calculée de la même façon mais est limitée à 70% du coefficient actuel.

Le coefficient d'imposition d'un territoire n'est jamais inférieur 0,05 (5%) ni supérieure à 0,7 (70%)

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

5.4.3. La redistribution

Afin d'augmenter sa côte de popularité auprès de son peuple et de l'enrichir, un seigneur peut choisir d'utiliser son trésor afin d'améliorer la vie du peuple. Le seigneur choisit le montant en écus qu'il redistribue.

L'ordre de redistribution est : **RED <montant en écus redistribué au territoire> <territoire aidé>**

A l'inverse de l'imposition, la redistribution rend le peuple plus heureux (augmentation de l'indice de bonheur) et plus riche (augmentation du coefficient d'imposition)

Le bonheur du territoire augmente ainsi :

Bonheur = Bonheur * (1 + ratio / 10)

Avec ratio = Argent Distribué / (Population * Coef. Imposition * 0.0833 * Bonheur / Bonheur Moyen)

Ratio est majoré à 10. Ainsi le bonheur d'un territoire ne peut que doubler au cours d'un tour grâce à la redistribution. L'argent supplémentaire distribué est quand même dépensé.

Le coefficient d'imposition suit la même règle : $\text{Coeff. imposition} = \text{Coeff. imposition} * (1 + \text{ratio} / 10)$
à ceci près qu'il ne dépassera jamais 0,7 (70%)

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

Astuce de joueur:

L'ordre d'exécution des phases d'imposition et de redistribution entraîne la baisse de l'indice de bonheur et du coefficient d'imposition juste avant la phase de redistribution. En jouant intelligemment sur les différentes valeurs de l'imposition et de la redistribution pour un même territoire sur un seul tour, on peut faire augmenter le bonheur et le coefficient d'imposition du territoire tout en gagnant de l'argent !

Pour nous y aider, l'excellent outil Excel « Aide à la gestion » d'Imir et Hylith est parfait. (Cf. rubrique goodies sur le site) ou encore « le Grand Argentier » de l'interface de saisie des ordres du site.

5.5. Phase 4 – Prise en compte des valeurs par défaut de défense

Lors de cette phase, un joueur peut modifier les valeurs par défaut des effectifs minimaux avant repli.

En effet, par défaut une armée commandée par un chevalier se replie dès lors que son effectif est tombé sous 80% de son effectif du début de la bataille (soit une perte de 20%), une garnison 50%, une armée de paysans 50%.

L'ordre

INI <repli armée de paysans> <repli garnison> <repli chevalier>

permet de modifier ces valeurs. L'ordre ne doit pas être répété à chaque tour ; mais uniquement quand ces valeurs doivent être modifiées.

Note de joueur :

C'est le pourcentage de l'effectif en hommes en dessous duquel l'armée rompt le combat qui doit être saisi. Il ne s'agit pas du nombre d'hommes ou du pourcentage d'hommes perdus.

Pour être plus clair, avec la valeur par défaut de 80, si un chevalier possède une armée de 1000 hommes, il se repliera dès que l'effectif descendra sous 800 hommes soit une perte avant repli de 200 hommes.

Lors de cette même phase, le joueur peut définir, pour le tour uniquement, l'effectif en dessous duquel une armée donnée doit se replier quand elle est attaquée.

L'ordre de défense est

DEF <identifiant de l'armée> <nombre d'hommes en dessous duquel l'armée se replie>

Note de joueur :

Cette fois, il ne s'agit plus de pourcentage ; mais bien du nombre d'hommes de l'armée en dessous duquel elle rompt le combat.

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

5.6. Phase 5 – Appel des chevaliers / Levée des armées

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

Pour un seigneur sonné, l'ordre d'exécution de ses ordres est celui dans lequel ils ont été saisis sur le site.

Un seigneur peut appeler jusqu'à 5 chevaliers par tour. Les chevaliers sont les seuls à pouvoir attaquer dès lors qu'ils commandent une armée. Un chevalier doit commander une armée pour pouvoir se battre, même pour défendre un territoire.

Les chevaliers sont dotés d'une caractéristique : la renommée (à ne pas confondre avec la renommée globale du seigneur). Cette dernière représente la capacité du chevalier à diriger une armée ainsi que son habileté en joute. Plus sa valeur est élevée, plus le chevalier est doué.

Pour appeler des chevaliers, l'ordre est

CHE <nombre de chevaliers à appeler entre 1 et 5>

Lors de l'appel d'un chevalier, le joueur ne sait pas quelle sera sa renommée ni son coût.

De plus, le chevalier appelé est placé aléatoirement sur l'un des territoires du seigneur.

Renommée du chevalier :

La renommée du chevalier est déterminée aléatoirement. Elle ne dépassera pas la renommée du chevalier-seigneur +1.

Le coût d'un chevalier dépend de sa renommée et de la renommée moyenne de l'ensemble des chevaliers avant la phase d'appel :

Renommée du chevalier * 10 * (Renommée du chevalier / Renommée moyenne des chevaliers)

Note de joueur :

Afin d'éviter les déconvenues, on calculera la valeur maximale possible pour 1 chevalier, pour cela, l'outil d'aide à la gestion nous aide. Ensuite, selon si le joueur est plus ou moins prudent, il déterminera le nombre de chevaliers qu'il peut appeler en fonction de ses autres investissements.

Durant cette même phase, les armées peuvent être levées.

Une armée se mobilise sur un territoire donné pour un montant investi choisi. Le nombre d'hommes dépend de la renommée globale du seigneur par rapport à la renommée globale la plus élevée (plus le seigneur est renommé, plus les hommes sont prêts à le suivre) ainsi que de la population du territoire.

L'armée peut être directement affectée à un chevalier placé sur le même territoire **ou sur un territoire adjacent**. Elle peut aussi être laissée en garnison dans son territoire d'origine.

L'ordre est le suivant :

ARM <territoire sur lequel l'armée est levée> <montant investi en écus> <Chevalier commandant | rien si l'armée reste en garnison>

Le nombre d'hommes levé est calculé ainsi :

$(\text{Montant investi} / 5) * \text{ratio1} * \text{ratio2}$

avec

$\text{ratio1} = \text{Renommée globale du seigneur} / \text{Renommée globale la plus élevée}$

et

$\text{ratio2} = \text{population du territoire} / \text{Population moyenne des territoires}$

De plus, $\text{ratio1} * \text{ratio2}$ est borné entre 0.5 et 2

Astuce :

Le fait qu'un chevalier adjacent au territoire de levée puisse prendre le commandement de l'armée est très pratique. En effet, les transferts de troupes ayant lieu après, on pourra lever une armée, l'affecter directement à un chevalier sur un territoire adjacent et transférer cette armée à un autre chevalier sur un territoire adjacent au premier (soit à 2 territoires de la levée). L'attaque pourra alors avoir lieu (puisque'elle est à une phase ultérieure aux transferts) à 3 territoires de celui de la levée !

Note de joueur :

Attention à l'économie. En sus du coût de levée de l'armée, il faudra à la fin du tour la maintenir en payant la solde (contrairement aux chevaliers qui ne sont payés qu'à partir du tour suivant leur appel).

Lever une armée sans la laisser en garnison (c'est à dire en l'affectant à un chevalier prêt à partir au combat) rend la population mécontente : son indice de bonheur baisse.

La baisse liée à l'affectation de l'armée à un chevalier est calculée comme suit :

$\text{Nouveau bonheur} = \text{AB} * ((1 - \text{BM}/\text{AB} * \text{A}/\text{Pop}))$

Où AB est le bonheur avant affectation, BM est le bonheur moyen des territoires du pays, A est le nombre d'hommes quittant le territoire pour suivre le chevalier et Pop est la population du territoire.

La laisser en garnison réjouira le peuple à chaque tour.

Le bonheur d'un territoire possédant une garnison augmentera à chaque fin de tour d'un niveau égal à la force de l'armée en garnison divisé par 1000.

Un territoire ne pourra cependant pas gagner plus de 3 points par tour grâce à sa garnison.

5.7. Phase 6 – Transférer et affecter les armées, mise en garnison

Un chevalier peut prendre le commandement d'une armée dès lors qu'il se trouve sur le même territoire que cette armée ou sur un territoire adjacent.

Si l'armée est en garnison, l'ordre pour la mettre sous le commandement d'un chevalier est :

AFF <chevalier commandant> <numéro de l'armée>.

Note du joueur :

Quand une armée est appelée au même tour que celui où l'on veut la placer sous le commandement du chevalier, c'est lors de la levée (ordre ARM) que l'on doit préciser quel est ce chevalier.

L'ordre d'affectation d'une armée en garnison, agit sur le bonheur du peuple au même titre que l'affectation directe lors de la levée.

$\text{Nouveau bonheur} = \text{AB} * ((1 - \text{BM}/\text{AB} * \text{A}/\text{Pop}))$

Où AB est le bonheur avant affectation, BM est le bonheur moyen des territoires du pays, A est le nombre d'hommes quittant le territoire pour suivre le chevalier et Pop est la population du territoire.

Un chevalier peut aussi prendre le contrôle de tout ou partie d'une armée déjà commandée par un autre chevalier. Pour cela, le transfert s'ordonne ainsi :

TSF <chevalier prêtant ses hommes> <chevalier prenant le commandement> <nombre d'hommes à transférer>

Une armée contenant au moins un homme déjà transféré au même tour ne pourra pas être à nouveau transférée.

Le transfert d'hommes vers un ennemi est impossible.

Les transferts entre chevaliers d'un même seigneur sont exécutés les premiers puis ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

Un chevalier peut laisser un certain nombre d'hommes en garnison dans le territoire appartenant à son seigneur sur lequel il se trouve.

Pour cela, l'ordre à donner est :

GAR < chevalier abandonnant des hommes en garnison> <nombre d'hommes mis en garnison>

Si un territoire protégé par une garnison est quand même conquis, la garnison est rapatriée dans un des territoires les plus proches encore sous le contrôle du seigneur.

La garnison subit des pertes dépendant de la distance parcourue lors de sa retraite.

Les pertes sont déterminées comme suit :

- Retraite sur un territoire adjacent : aucune perte
- Retraite d'une distance de 2 territoires : perte de 25% de l'effectif de l'armée à l'issue du combat
- Retraite d'une distance de 3 territoires : perte de 50% de l'effectif à l'issue du combat
- Retraite d'une distance de 4 territoires : perte de 75% de l'effectif à l'issue du combat
- Retraite d'une distance de 5 territoires ou plus : perte de la totalité de l'armée.

Une armée en garnison réjouit la population qui se sent mieux protégée, et ce, à chaque tour.

Le bonheur d'un territoire possédant une garnison augmentera à chaque fin de tour d'un niveau égal à la force de l'armée en garnison divisé par 1000.

Un territoire ne pourra cependant pas gagner plus de 3 points par tour grâce à sa garnison.

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

Pour un même seigneur, les ordres d'affectation (AFF) sont d'abord exécutés dans leur ordre de saisie. Puis ce sont les ordres de transfert (respectant la priorité des transferts entre chevaliers d'un même seigneur), enfin, les mises en garnisons clôturent cette phase.

5.8. Phase 7 – Les attaques

Un chevalier, pour conquérir un territoire (qu'il soit neutre ou sous la domination d'un autre seigneur), doit l'attaquer.

Un territoire qui change de propriétaire reprend l'ancien bonheur qu'il avait avec ce seigneur (on appelle ça la mémoire du peuple). Si ce seigneur n'a jamais possédé ce territoire, le bonheur sera de 20.

Les attaques sont effectuées pour tous les seigneurs dans l'ordre **croissant** de leur renommée globale. Ainsi, le seigneur le plus renommé sera le dernier à agir et n'aura pas à combattre pour un territoire déjà "nettoyé" par un autre seigneur. Pour un même seigneur, ses attaques sont exécutés dans l'ordre de saisie.

L'ordre d'attaque est :

ATT <chevalier attaquant> <territoire attaqué> <nombre d'hommes restant en dessous duquel le chevalier se replie>

Une attaque qui réussit entraîne le déplacement du chevalier sur le territoire ainsi conquis.

Si le territoire attaqué est neutre, une armée se constitue automatiquement. Elle est composée de paysans et est commandée par un leader dont la renommée vaut la moitié de la renommée moyenne des chevaliers existants. Les éventuels chevaliers de seigneurs présents sur la terre ne la défendront pas.

Si le territoire appartient à un seigneur, les forces présentes du seigneur propriétaire et de ses alliés défendront dans l'ordre croissant de la renommée des commandants. Une garnison sera alors dirigée par un chevalier dont la renommée est égale à la moitié de la renommée moyenne des chevaliers du pays.

L'attaque d'une terre alliée est impossible. L'ordre est annulé.

5.8.1. *Félonie et trahison*

Combattre un chevalier 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 est réduite des 2/3.

Dans ce cas, la guerre est automatiquement et immédiatement déclenchée entre les deux seigneurs. Les alliances communes aux deux seigneurs sont annulées (Cf. déclaration de guerre) immédiatement aussi.

Note du joueur :

Lors de l'attaque d'une terre neutre, si un autre seigneur moins renommé et qui n'est ni un ennemi ni un allié, passe aussi l'ordre d'attaque, il y aura félonie si ce dernier a conquis le territoire neutre.

Une bonne maîtrise du calcul de la renommée globale peut permettre de faire des coups bas en faisant baisser sa renommée globale (en jouant par exemple sur l'imposition) et en attaquant un territoire neutre dont on se doute qu'un autre seigneur va l'attaquer.

Note du joueur :

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.

Un territoire peut être protégé par des fortifications. Il en existe de 3 types :

- La palissade,
- La muraille,
- L'enceinte fortifiée.

Chacune de ces fortifications donne un avantage aux défenseurs.

Une bataille gagnée améliore la renommée du chevalier attaquant.

Une attaque qui échoue entraîne une perte de la renommée du chevalier.

Une bataille gagnée par un chevalier défenseur ne lui rapporte pas de renommée.

Un chevalier ayant perdu tous ses hommes est mort. Si le chevalier est un seigneur, tous ses chevaliers sont renvoyés, toutes les armées démobilisées et tous les territoires reprennent leur indépendance.

Résolution d'une attaque :

A chaque passe d'armes, un nombre aléatoire compris entre 1 et $(Force\ de\ l'armée * (Renommée\ du\ commandant / Renommée\ du\ commandant\ adverse))$

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 * $(Renommée\ du\ commandant / Renommée\ du\ commandant\ adverse)$

L'armée prenant l'avantage perd tout de même des hommes. Leur nombre s'élève à 10% de la force de l'armée submergée * $(Renommée\ du\ commandant\ submergé / Renommée\ du\ commandant\ adverse)$. Les 10% sont réduits à 5% si l'armée en défense est une garnison de paysans.

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

Entrent en compte dans ces calculs les bonus de défense liés aux protections :

pour les défenseurs UNIQUEMENT :

- palissades :

le nombre aléatoire est compris entre 1 et $(1.10 * Renommée\ du\ commandant / Renommée\ du\ commandant\ adverse)$

les dégâts encaissés sont de 10% de la force de l'armée * $(0.90 * Renommée\ du\ commandant / Renommée\ du\ commandant\ adverse)$

- murailles :

le nombre aléatoire est compris entre 1 et $(1.25 * Renommée\ du\ commandant / Renommée\ du\ commandant\ adverse)$

les dégâts encaissés sont de 10% de la force de l'armée * (0.80 * Renommée du commandant / Renommée du commandant adverse)

- enceintes fortifiées :

le nombre aléatoire est compris entre 1 et (1.65 * Renommée du commandant / Renommée du commandant adverse))

les dégâts encaissés sont de 10% de la force de l'armée * (0.30 * Renommée du commandant / Renommée du commandant adverse)

Note du joueur :

L'outil d'aide à la gestion disponible dans les goodies permet de simuler une bataille et de se faire une idée sur les chances de victoires.

Un chevalier recevant l'ordre d'attaquer ne pourra pas défendre le territoire sur lequel il se trouve à l'origine. Et ce, même si son attaque est résolue après celle que son territoire d'origine subit. Des armées peuvent ainsi se croiser sans se battre.

Un chevalier ne peut attaquer qu'une seule fois par tour.

Note du joueur :

Pour un même seigneur, ses attaques seront résolues dans l'ordre où elles ont été saisies. Ainsi, un seigneur plus renommé que son ennemi aura la possibilité de passer une attaque sur son propre territoire puis une attaque sur le territoire voisin de l'ennemi.

Le résultat d'une telle combinaison d'ordres permet de tenter de reprendre son territoire si l'ennemi l'a attaqué et pris et, si l'ennemi n'a pas tenté la conquête, d'attaquer le territoire voisin puisque l'attaque de son propre territoire est annulée.

5.9. Phase 8 – Ordres diplomatiques

Cette phase permet aux seigneurs de gérer leurs relations officielles avec les autres.

Les ordres sont exécutés dans l'ordre suivant :

- Déclaration de guerre
- Demande d'alliance
- Demande de paix
- Annulation d'alliance
- Gestion des refus d'aide aux alliés
- Appel aux alliés

Au sein de chaque « sous-phase », les ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

5.9.1. Gestion des refus d'aide aux alliés

Le refus d'entrer en guerre suite à l'appel d'un allié fait perdre de la renommée. L'alliance n'est pas automatiquement rompue.

La perte de renommée est de 10% de la renommée globale de l'allié plus 1% de la renommée globale de chacun des seigneurs allié au seigneur appelant..

Note du joueur :

Refuser un appel aux alliés sans annuler l'alliance est dangereux. En effet, l'appel peut être répété à chaque tour.

5.9.2. Déclaration de guerre

C'est durant cette phase que la guerre est déclarée.

L'ordre de déclaration de guerre est :

GUE <seigneur à qui l'on déclare la guerre>

Toutes les alliances communes aux deux protagonistes sont automatiquement annulées. De plus, il est impossible de s'allier à deux seigneurs en guerre entre eux.

Le fait d'être en guerre a un effet négatif sur la renommée globale.

Note du joueur :

La phase de déclaration de guerre ayant lieu après la phase d'attaque, attaquer le même tour que la déclaration de guerre entraînera quand même une félonie.

Déclarer la guerre à un allié sans avoir au préalable annulé l'alliance est considéré comme une félonie. La renommée du chevalier seigneur s'en trouvera dramatiquement affectée.

La perte de renommée en cas de félonie est égale aux 2/3 de la renommée du chevalier-seigneur.

Note du joueur :

Une félonie lors de la phase d'attaque peut cependant avoir automatiquement annulé une alliance. Dans un tel cas, une déclaration de guerre à un allié sans passer par l'annulation est possible.

5.9.3. Demande d'alliance

Pour que deux seigneurs s'allient, ils doivent tous deux passer au même tour l'ordre d'alliance :

ALL <seigneur avec qui l'on veut s'allier>

Une alliance avec un ennemi n'est pas possible directement, il faut d'abord signer la paix.

Chaque alliance a un effet positif sur la renommée globale.

Une attaque sur la terre d'un allié est systématiquement annulée.

Note du joueur :

Il n'y a aucun risque de félonie entre deux seigneurs alliés. S'ils attaquent tous deux le même territoire, le plus renommé attaquant après verra son attaque annulée.

Les chevaliers peuvent se déplacer et stationner sur les terres de leurs alliés.

5.9.4. Demande de paix

Deux seigneurs en guerre peuvent cesser le conflit. Pour cela, ils doivent tous deux passer l'ordre de paix au même tour :

PAI <seigneur avec qui l'on veut faire la paix>

5.9.5. Annulation d'alliance

Un seigneur peut décider d'annuler une alliance. L'ordre est alors :

ANN <seigneur avec qui l'on veut annuler l'alliance>

Note du joueur :

Annuler l'alliance avec un seigneur nous ayant appelé au tour précédent n'est pas suffisant pour éviter la sanction en cas de non respect de l'appel.

5.9.6. Appel aux alliés

Un seigneur en guerre peut appeler à l'aide tout ou partie de ses alliés. Dans ce cas, dès le tour suivant, les alliés devront déclarer la guerre à tous les ennemis de celui qui les appelle à l'aide sous peine de perdre en renommée.

Le refus d'entrer en guerre suite à l'appel d'un allié fait perdre 10% de la renommée de l'allié à qui l'on refuse son aide + 1% de la renommée de chacun de ses alliés.

L'ordre d'appel est :

APP <seigneur appelé à l'aide>

5.10. *Phase 9 – Déplacements*

Seuls les chevaliers (seigneur ou non) et les armées commandées peuvent se déplacer. Au cours d'un tour, un chevalier et son armée ne peuvent se déplacer que sur l'un des territoires adjacents à leur position actuelle. Le déplacement n'est possible que sur un territoire indépendant ou appartenant au seigneur lui-même ou à l'un de ses alliés.

L'ordre de déplacement est :

MOV <chevalier se déplaçant> <territoire destination>

Un seul déplacement est possible par tour. Comme une attaque réussie implique le déplacement du chevalier sur le territoire conquis, aucun ordre de mouvement ne pourra être exécuté en plus.

Astuce :

Si l'on craint qu'une attaque échoue, il est toujours possible de passer en plus de l'ordre d'attaque un ordre de mouvement pour mettre le chevalier à l'abri. Si l'attaque est une réussite, l'ordre de mouvement sera annulé, sinon, il pourra être exécuté.

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

5.11. *Phase 10 – Organiser une joute*

L'organisation d'une joute est un acte social et diplomatique très important. Il permet de réunir ses amis, d'affronter ses ennemis sans pour autant engager ses forces armées.

L'organisation d'une joute coûte cher mais génère de la renommée, quel que soit le résultat à moins qu'aucun ou qu'un seul chevalier ne s'y présente.

Un seigneur ne peut organiser qu'une et une seule joute par tour.

Une joute est organisée par l'ordre :

ORG <nombre de chevaliers pouvant être accueillis> <montant de la récompense><mot de passe>

Quel que soit le nombre de participants répondant à l'invitation, le coût est fixe. Il s'élève à 300 écus par chevalier prévu. Il est donc très important d'avoir prévenu les autres seigneurs, de leur avoir transmis le mot de passe et de s'être assuré de leur présence.

A l'issue de la joute, l'organisateur remettra le montant du prix au vainqueur.

Une joute dont la récompense serait inférieure à 500 écus n'est pas prise au sérieux et est annulée.

L'organisateur d'une joute se fera une bonne réputation. Il gagnera 15% de la somme des points de renommée gagnés lors du tournoi tous chevaliers **ne lui appartenant pas** confondus ou 20% si lui-même n'a pas participé à la joute..

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

5.12. Phase 11 – Participer à une joute

Pour participer à une joute, il faut que celle-ci soit organisée le même tour. Un seigneur ou le roi aura communiqué précédemment la date de cette joute et le mot de passe permettant d'y participer.

L'ordre

PAR <chevalier participant> <seigneur organisateur | ou rien si joute royale> <mot de passe>
suffit.

Si le nombre de participants est plus important que le nombre de chevaliers pouvant être accueillis, les plus renommés seront prioritaires.

Tous les cinq tours, le roi organise ses joutes royales. Ce sont les joutes les plus prisées du royaume. En effet, tous les chevaliers y sont conviés et la récompense est de 15000 écus.

Note du joueur :

Pour participer aux joutes royales, le seigneur ne doit pas être renseigné lors de l'enregistrement de l'ordre sur le site.

Le site permet d'inscrire tous ses chevaliers en une action. Il faut cocher la case correspondante sur le site et ne pas renseigner le chevalier à inscrire.

Un chevalier ne peut participer qu'à une seule joute par tour.

Chaque duel gagné améliore la renommée du chevalier. Perdre contre un chevalier moins renommé, à l'inverse, fait perdre de la renommée.

Le vainqueur de la joute remporte la récompense.

Déroulement d'une joute :

Pour chaque chevalier, une valeur est déterminée comme suit :

Renommée du chevalier * Nb aleat. (entre 0 et 1) + Renommée moyenne des chevaliers

Ce tirage aléatoire donnera donc un nombre aléatoire compris entre la renommée moyenne et la moyenne de renommée + la renommée du chevalier.

Si les valeurs sont sensiblement égale (à 10%), une première passe n'a pas vu de victoire. Sinon, c'est le chevalier qui à la valeur la plus élevée qui défait son adversaire et gagne la le combat.

Evolution de la renommée lors des joutes :

A chaque tour du tournoi, le vainqueur du duel gagne 10% de la renommée de son adversaire pondérés par le rapport renommée du vaincu/renommée du vainqueur. Le coefficient de pondération est majoré à 2 si son adversaire était plus renommé que lui. Dans le cas contraire, il gagnera 10% de la renommée de son adversaire moins valeureux.

Si le chevalier vaincu était plus renommé que son chanceux adversaire, il perdra 5% de sa propre renommée qui ne devait pas être tant méritée.

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

5.13. Phase 12 – Ventes, Achats de territoires

Un seigneur peut vendre une terre à un autre. Pour cela, chacun doit passer au même tour l'ordre de vente et d'achat. Ils devront s'être mis d'accord auparavant sur le prix.

L'ordre de vente est :

VND <seigneur à qui l'on veut vendre> <territoire vendu> <montant de la transaction>

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

L'achat se fait par :

ACH <seigneur qui vend> <territoire acheté> <montant de la transaction>

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

Un seigneur ne peut acheter qu'un et un seul territoire par tour.

Un seigneur ne peut passer qu'un seul ordre de vente pour chaque territoire. Si plusieurs ordres de vente sont passés pour un même territoire, seul le premier sera pris en compte, que la transaction soit effectuée ou non.

Il est impossible de vendre son territoire au premier tour de la partie. Ceci serait considéré comme un affront au roi.

Un territoire qui change de propriétaire reprend l'ancien bonheur qu'il avait avec ce seigneur (on appelle ça la mémoire du peuple). Si ce seigneur n'a jamais possédé ce territoire, le bonheur sera de 20.

La vente d'un territoire est impossible s'il est, au moment de l'exécution de l'ordre de vente, adjacent au territoire d'un ennemi.

Un territoire qui vient d'être acheté au tour précédent ne peut pas être revendu. Il doit s'écouler au moins un tour entre deux ventes d'un même territoire.

5.14. Phase 13 – Espionnage

Un seigneur peut espionner un territoire. Le coût de l'espionnage est de 500 écus. La probabilité que les informations puissent être récoltées dépend de la renommée globale du seigneur par rapport à celles des autres.

L'ordre est :

ESP <territoire à espionner>

La probabilité de réussite est calculée ainsi :

$0.5 * \text{renommée globale du seigneur} / \text{Moyenne des renommées globales}$

Si l'espionnage réussit, les informations complètes concernant ce dernier sont révélées notamment le coefficient d'imposition, les forces en présence et les fortifications.

Si la terre est neutre, le rapport d'espionnage donnera une estimation de l'armée de paysans pouvant la défendre.

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

5.15. Phase 14 – Migrations et révoltes

A la fin de chaque tour, une partie de la population de chaque territoire migre vers les territoires adjacents plus heureux.

De plus, un territoire dont l'indice bonheur est nul se révolte et reprend son indépendance.

Dans le cas où un seigneur perd un territoire et que le bonheur de ce territoire est inférieur à 20 (situation de départ), la mémoire du peuple s'altère avec le temps et il oubliera les méfaits de l'ancien seigneur. Cela se traduit par une augmentation de la mémoire du bonheur de 1 point chaque 3 tours.

Un seigneur imposant à 10 le territoire verra une révolte liée à une chute du bonheur à 0. Durant les 3 tours suivants, il lui sera impossible de reprendre ce territoire car la révolte aura lieu. Mais à partir du 4^e tour suivant la révolte, le peuple aura commencé à oublier et son bonheur pour le seigneur sera de 1. La mémoire ne dépassera jamais 20 par ce biais.

Note du joueur :

Le principe de la mémoire du peuple interdira au seigneur de reprendre sa terre avant 3 tours sans subir à nouveau une révolte

5.16. Phase 15 – Entretien des armées et soldes des chevaliers, désertion

A la fin de chaque tour, le seigneur doit payer ses chevaliers et ses armées.

Le coût par tour d'un chevalier est fixe et égal à la renommée de ce chevalier lors de son engagement.

Un chevalier qui vient d'être engagé ne reçoit pas sa solde en sus du montant engagé pour l'enrôlement.

Un chevalier qui ne peut être payé ou dont la renommée est au moins 2 fois supérieure à celle du chevalier-seigneur déserte. Son armée le suivra.

Les armées quant à elles ont un coût proportionnel au nombre d'hommes qu'elles contiennent. Il s'élève à 10% de la force de l'armée. Une armée qui ne peut être maintenue est démobilisée.

5.17. Phase 16 – Construction des fortifications

Un seigneur peut décider de construire une fortification sur ses terres.

Il existe trois types de fortifications :

- La plus faible est la palissade, son coût est de 500 écus
- Vient ensuite la muraille, son coût est de 1500 écus
- Enfin l'enceinte fortifiée dont le coût est de 5000 écus.

Ces coûts sont fixes même si le territoire possédait déjà une fortification.

Ces constructions donnent un avantage défensif lorsque le territoire est attaqué.

Se reporter à la résolution des batailles pour connaître le détail des bonus défensifs.

La construction de fortifications est très populaire. La population se sentant mieux protégée, elle en sera d'autant plus heureuse.

Amélioration du bonheur du territoire lors des fortifications :

L'indice de bonheur augmentera de 5% pour une palissade, de 10% pour des murailles et de 20% pour une enceinte fortifiée.

L'ordre de fortification est le suivant :

FOR <territoire à fortifier> <type de fortification>

Un territoire conquis par la force perd ses fortifications.

Ces ordres sont exécutés dans l'ordre croissant de la renommée globale des seigneurs au début de la phase.

5.18. Phase 17 – Anoblissement

En fonction de la renommée globale du seigneur, le roi peut lui donner un titre. Une rente est alors versée lors de la phase de financement en fonction du titre.

Voici les niveaux de renommée permettant d'accéder aux titres ainsi que la rente associée.

Selon que la partie se déroule en Scandinavie ou en Europe, les niveaux requis diffèrent :

Titre	Renommée globale nécessaire Scandinavie/Europe/Moye n-Orient	Rente
Baron	150/300/225	1000 écus
Vicomte	200/400/300	1500 écus
Comte	250/500/375	2000 écus
Marquis	350/700/525	2500 écus
Duc	500/1000/750	3000 écus
Prince	800/1600/1200	5000 écus

La chute de la renommée globale peut entraîner la perte du titre.

5.19. Phase 18 – Rapatriement des armées et des chevaliers

Un chevalier ou une armée se trouvant sur une terre non neutre et n'appartenant ni au seigneur ni à un de ses alliés est automatiquement rapatrié.

Le territoire de rapatriement choisi est le territoire appartenant au seigneur du chevalier (de l'armée) le plus proche.

Lors du rapatriement, si le chevalier commande une armée, celle-ci subit des pertes en fonction de la distance parcourue lors de la retraite.

Les pertes sont déterminées comme suit :

- Retraite sur un territoire adjacent : aucune perte
- Retraite d'une distance de 2 territoires : perte de 25% de l'effectif de l'armée à l'issue du combat
- Retraite d'une distance de 3 territoires : perte de 50% de l'effectif à l'issue du combat
- Retraite d'une distance de 4 territoires : perte de 75% de l'effectif à l'issue du combat
- Retraite d'une distance de 5 territoires ou plus : perte de la totalité de l'armée.

Si plusieurs territoires sont à la même distance, le territoire est choisi aléatoirement parmi ceux-ci.

Astuce :

Le rapatriement associé à la vente de territoires ou à la révolte peut permettre la « téléportation » de ses chevaliers loin du front.

5.20. Phase 19 – Résolution de la victoire

C'est à la fin du tour que les différentes conditions de victoires sont testées pour chaque joueur. La partie prend fin dès lors que le roi est désigné.

Rappel des conditions de victoire :

- La victoire par renommée : le joueur qui atteint le premier le niveau de renommée globale³ requis est désigné roi. En Scandinavie, le niveau de renommée globale doit être supérieur à 999, en Europe à 1999 et 1499 en Moyen-Orient.
- La victoire par conquête : le joueur qui, le premier, a conquis le nombre requis de territoires est désigné roi. En Scandinavie, il faut avoir conquis au moins 16 territoires, en Europe, 31 et 20 au Moyen-Orient.
- La victoire par alliance : le joueur qui est allié à tous les autres joueurs encore en lice est désigné roi

Si plusieurs joueurs atteignent une condition de victoire, la priorité est donnée à la victoire par renommée puis par conquête et enfin par alliance. Si plusieurs joueurs atteignent la même condition de victoire c'est le joueur ayant la plus forte renommée globale qui est choisi.

6. Etiquette, fair-play, role-play et esprit du jeu

G&P est un jeu de conquête, certes, mais aussi de rôle : les joueurs incarnent des Seigneurs médiévaux se battant pour un trône.

Ce qu'on appelle role-play (ou RP), permet de se mettre dans la peau d'un personnage et de le faire évoluer au sein d'une communauté de personnages ; c'est justement le fait de jouer un rôle. Cet aspect du jeu est optionnel, mais important. On peut très bien jouer sans s'impliquer en roleplay.

Cette section a pour but de présenter l'étendue du domaine du role-play, d'en dresser les limites et de clarifier son fonctionnement. Même si on n'envisage pas de jouer « role-play », il est bon de la lire au moins une fois.

6.1. Les bases : personne, joueur, Seigneur.

Pour comprendre le concept de role-play, il est essentiel de différencier trois entités bien distinctes :

- La personne : Jean Dupont, être humain lambda, qui aime bien les enfants et les animaux ;
- Le joueur : la partie de la personne qui se montre aux autres via les forums de discussion, emails, etc. On désigne généralement le « joueur » par son login. Disons que Jean Dupont a pour login « Jehan ». On peut souvent assimiler personne et joueur, la différence étant en pratique très ténue.
- Le Seigneur : l'avatar, le masque du joueur sur une partie donnée. Par exemple, le joueur Jehan aura pour avatars Sir Lancelot sur la partie Table_ronde, Sir Harold le

³ La renommée globale représente à la fois la puissance militaire, l'adresse diplomatique en bref l'aura du seigneur.

Prétendant sur la partie Hastings_1066 ou Dame Catherine sur la partie Euro999... autant de personnages ou de masques complètement différents, mais joués par la même personne.

6.2. Les deux sortes d'expression : en jeu, hors jeu

Une fois ceci posé, les concepts « en jeu » (EJ ou role-play/RP) et « hors-jeu » (HJ, également parfois noté « hors role-play » ou HRP) en découlent très logiquement.

- EJ : ici, on est « en jeu », autrement dit, c'est le Seigneur qui s'exprime. Exemple : « Moi, Sir Lancelot, défie le félon Sir Mordred en combat singulier à outrance, suite à ses actes indignes d'un chevalier et d'un chrétien, blablabla... »
- HJ : ici, on est en « hors-jeu », autrement dit c'est le joueur qui s'exprime. Exemple : Jehan s'adresse à Ze_killer, joueur du Seigneur Sir Mordred : « HJ : salut, suite à mon défi, si tu décides d'accepter, je propose d'organiser une joute avec seulement deux participants, où nos chevaliers-seigneurs s'affronteraient, blablabla... »

Point très important : il suit logiquement que lorsqu'un Seigneur attaque verbalement un autre Seigneur sur le forum ou par email, ce n'est que du role-play !

Et donc pas à prendre personnellement, ni au sérieux. Au théâtre, deux acteurs peuvent copieusement s'insulter sur scène, mais sans pour autant s'en vouloir personnellement. Ici, c'est la même chose. Deux joueurs peuvent être les meilleurs amis du monde hors de la partie, mais s'échanger les pires insultes en roleplay. C'est même un des aspects les plus amusants du jeu.

6.3. Le role-play en pratique : email, forum, gazette.

Comment jouer le rôle de son Seigneur ? Les trois moyens à disposition sont les suivants :

- Email : le moyen le plus courant. On écrit à un autre Seigneur. Exemple : « Salutations, Sir Galahad. Moi, Sir Lancelot, estime que nos bannières seraient plus fortes en s'associant. Une alliance entre nous permettrait à la cause de la Chevalerie d'avancer, alors qu'en ces temps troubles, l'expansion rapide de Sir Mordred menace jusqu'aux fondements même de ce en quoi nous croyons. Ensemble, nous réussirons là où, divisés, blablabla ».
- La gazette : un moyen d'expression similaire au forum, avec deux différences majeures : d'une part on peut utiliser l'HTML (et donc images, sons, animations...), d'autre part les messages sont anonymes, ce qui est idéal pour colporter toutes sortes de rumeurs et de calomnies sans se révéler. Exemple, Mordred joue au corbeau et publie anonymement : « Scandale à Camelot ! La Reine Guenièvre impliquée dans une trouble affaire de mœurs avec le « meilleur » Chevalier du Royaume ! Lancelot décline tout commentaire et se retire sur ses terres, tandis que le Roi Arthur se serait expliqué avec sa femme en privé ! »
- Le forum : Le moyen d'expression permettant de toucher tous les joueurs par excellence. On distingue généralement trois types de messages.

- Premièrement, les messages où un seigneur s'adresse aux autres : « Moi, Sir Lancelot, accuse publiquement Sir Mordred de félonie, blablabla ».
- Deuxièmement, les messages de type narratif, où un joueur raconte l'histoire de son fief et de son Seigneur : « Lancelot, déprimé, venait d'apprendre les rumeurs qui couraient sur lui et Guenièvre ; il était persuadé que Mordred était derrière tout cela, mais comment le prouver ? ». (cf. « étiquette du forum » pour plus de détails sur les messages narratifs).
- Troisièmement, les messages HJ, conflictuels ou non. Exemple : « HJ : c'est bizarre, Arthur remplit la condition de victoire par renommée mais la partie n'est pas finie ? J'ai contacté l'aide de camp à ce sujet, puisque c'est apparemment un bug. A+, Jehan. »

6.4. Etiquette du forum

Bien entendu, les messages postés sur le forum doivent se plier aux règles classiques de ce type de médium d'expression : pas de messages à caractère raciste, pornographique, etc.

Attention, dans le cadre du RP, on peut avoir des positions « politiquement incorrectes » tant qu'il est bien clair qu'on reste en roleplay.

Bien entendu, cela n'affranchit pas pour autant des règles de bienséance basiques. Des messages à caractère racistes, même en RP, resteront malsains, y compris en rajoutant un encart HJ soulignant qu'il ne s'agit que de RP. A chacun de faire preuve de bon sens et de responsabilité dans ce domaine. Et n'oublions pas qu'excuses et pardons font des merveilles dans les relations humaines.

Les messages de type narratif appellent également quelques commentaires. Dans ce type de message, un joueur raconte l'histoire de son fief :

Il est évident qu'il n'a pas à faire intervenir les personnages des autres joueurs sans autorisation expresse de ceux-ci, à moins de rebondir sur un post déjà publié, en respectant la cohérence de la narration précédente.

De même, ces messages sont à entendre du point de vue du joueur qui écrit, non pas comme une vérité gravée sur le marbre. Deux joueurs peuvent décrire la même bataille de manière très différente, et qui alors, a raison ? C'est pour souligner ceci que certains joueurs rajoutent à la fin de leurs messages narratifs des choses du style « chroniques de la Maison X », « D'après le journal de Sir Y », etc.

Les messages à caractère narratif sont postés pour le plaisir des joueurs. Il faut donc distinguer ce que le joueur sait de ce que le Seigneur sait. Les Seigneurs, eux, n'ont pas à avoir connaissance de ce qui reste secret « dans le monde du jeu ». Par exemple, Jehan peut écrire un message décrivant Sir Lancelot tourmenté **en privé** par la culpabilité d'avoir trahi son Roi, et rongé par son amour pour la Reine. Mais si **en public** Lancelot reste impassible et dément les accusations d'adultère, les autres Seigneurs n'ont aucun moyen de savoir si les accusations sont vraies. A moins de trouver une justification roleplay crédible (espions, confidence, documents retrouvés ou interceptés...). Ce point est

relativement subtil, mais devient clair quand on garde à l'esprit la différence entre joueur et Seigneur.

Le forum est, tout comme l'ensemble des média de tous temps, un moyen d'informer certes, mais **aussi** de faire de la propagande, de mentir, de lancer de fausses rumeurs. C'est là tout l'intérêt de bien s'intégrer dans le RP des autres, et de savoir dissocier une information d'un mensonge.

6.5. Fair-play et esprit du jeu

Comme pour n'importe quel jeu, faire preuve de bon sens et jouer fair-play est essentiel au plaisir de tous. Suivent quelques remarques à ce sujet.

- **Ce n'est qu'un jeu ! Inutile de s'énerver indûment, donc.**
- Le clavier vous démange suite à un message qui vous paraît insultant ? Avant d'envoyer une réponse flamboyante dans les dents du coupable, respirez, allez boire un café, revenez, relisez lentement le message par qui le scandale arrive. Souvent, vous verrez qu'il n'y avait pas vraiment matière à s'énerver. Les problèmes de compréhension sont infiniment plus fréquents que les « vraies » disputes...
- Si vous vous inscrivez à une partie, jouez-la ! Si vous ne pouvez/voulez vraiment plus, faites-vous remplacer, il y a une commande et un forum exprès ! Les joueurs « fantômes » peuvent complètement déséquilibrer le jeu, et gâcher le plaisir de tous.
- Soyez beau joueur. Si vous perdez ou ratez la couronne suite à une trahison ou une erreur quelconque, c'est rageant, mais c'est le jeu. Vous serez plus prudent la prochaine fois.
- HJ conflictuel : là, c'est assez grave ; un joueur attaque personnellement un autre joueur pour une raison quelconque (voir les sections suivantes pour des exemples typiques). Ce genre de chose a tendance à s'envenimer rapidement, et peut pourrir durablement l'ambiance d'une partie, voire, plus grave, créer des ressentiments indélébiles entre certains joueurs. Lorsqu'on est tenté par le HJ conflictuel, il vaut mieux essayer de circonscrire la dispute à la sphère privée et s'expliquer par email, ou encore faire appel à un médiateur neutre (l'aide de camp par exemple, ou Kalan en dernier recours). Porter l'affaire en place publique sur le forum de la partie est le meilleur moyen d'envenimer les choses et de gâcher le plaisir des autres. N'oublions pas que lorsque la partie sera terminée, le forum sera la seule trace qui en restera. Ce serait dommage de le polluer avec des disputes, non ? Le forum « coup de gueule » du site est également là pour ce genre de choses.

Rappelons que l'ensemble de la communauté G&P a accès à ces forums, et que les problèmes entre deux seigneurs peuvent et doivent être réglés en priorité en privé.

6.6. Esprit du jeu

G&P retrace une course au trône. Voici quelques commentaires sur l'« esprit du jeu ».

- La victoire à tout prix : en théorie, vouloir la victoire à tout prix est parfaitement dans l'esprit du jeu. N'oublions pas que le trône est au bout de la course. Voilà qui vaut bien quelques coups bas... cependant, cela peut amener à des pratiques discutées, voir la section suivante.
- La trahison et le mensonge : mentir, manipuler et trahir pour prendre le trône est également parfaitement dans l'esprit du jeu. Ce n'est pas l'Histoire du monde réel qui contredira ce point... Bien sûr, il faut ensuite assumer les conséquences de sa trahison ou de ses mensonges. En tout cas, on fait toujours bien de se méfier de ses alliés.
- La félonisation : pousser un voisin à la félonie. Un coup particulièrement bas, mais tout à fait légal et dans l'esprit du jeu. Typiquement utilisé au tour 1 quand on est très entouré. Un Seigneur prudent s'assurera de ne pas avoir de frontière avec un seigneur neutre moins renommé, quitte à déclarer des guerres « préventives ». Et quand un voisin neutre moins renommé assure qu'il n'attaquera pas telle terre, le Seigneur prudent se gardera bien de le croire sur parole et d'y aller...

6.7. Evolution du jeu

G&P est un jeu en constante évolution, tenant compte des suggestions et attentes des joueurs. Il existe un certain nombre de techniques ou pratiques légales mais discutées par certains pour diverses raisons. En voici quelques exemples. Il est bien entendu que ce qui suit n'a pas vocation de dicter ce qui est « bien » ou « mal » ; rappelons que **tout ce qui est permis par les règles est parfaitement légal mais pas forcément acceptable**.

Certaines pratiques sont universellement condamnées :

- Double compte : avoir deux comptes ou plus sur la même partie, l'un aidant l'autre à gagner. Formellement interdit, totalement antijeu, et passible de destruction des comptes du coupable. Certains joueurs se créent un deuxième compte pour repartir de zéro (par exemple pour s'affranchir de leur réputation d' « ancien ») ; ceci ne pose bien sûr pas de problème tant que les deux comptes ne coexistent pas sur la même partie.
- Copinage : également connu sous le nom à la mode de « méta-jeu ». Deux ou plusieurs joueurs s'entendent indépendamment de la partie en cours. « Je t'aide à gagner cette partie, tu m'aides à gagner la suivante ». Universellement condamné, totalement antijeu. Des variantes existent : alliance préalable à la partie et indépendante de la carte ; meute de loups cherchant à abattre tel autre joueur dans la partie « juste parce que c'est lui », hors de toute considération stratégique, etc...

7. Les cartes

Gloire et Pouvoir permet de jouer sur différents types de carte :

- La carte de Scandinavie réunit 10 seigneurs pour 45 territoires,
- La carte d'Europe où s'affrontent 30 seigneurs pour 151 territoires.

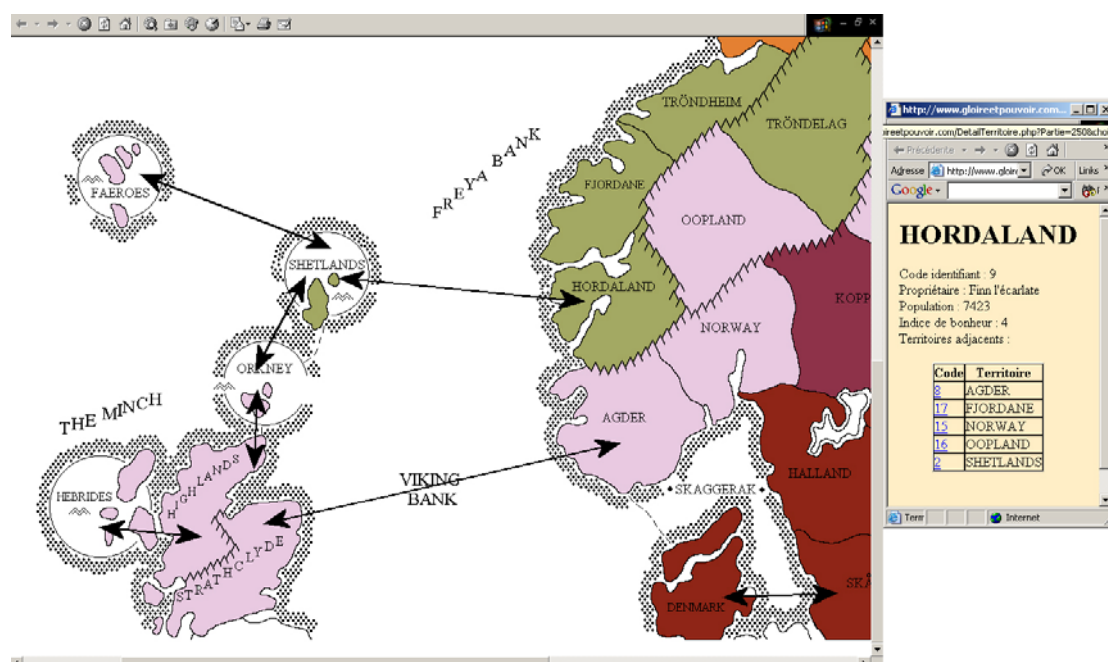
- La carte du Moyen-Orient où s'affrontent 20 seigneurs pour 80 territoires (carte réservée aux membres de l'Association de Soutien au jeu Gloire et Pouvoir)

7.1. Cartes de Scandinavie

Sur le site sont disponibles différents outils de visualisation des cartes.

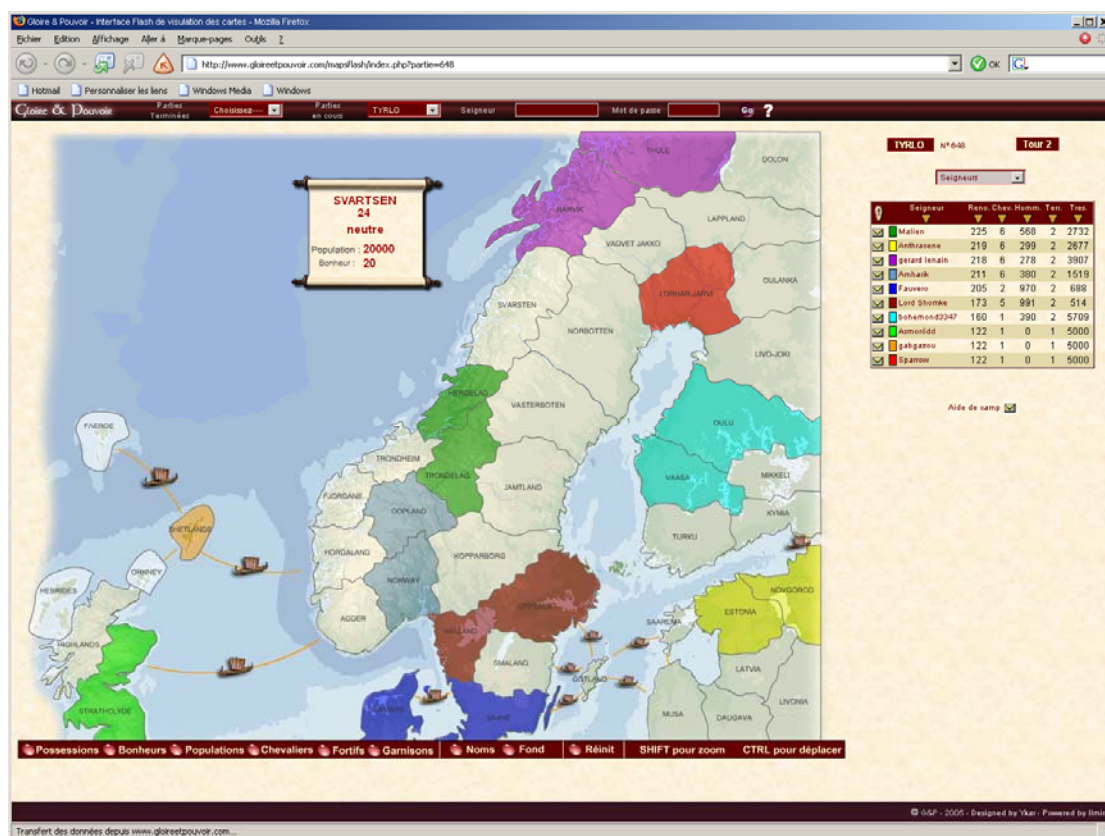
7.1.1. Carte détaillée Couleur

La carte « détaillée couleur » permet, en cliquant sur un territoire d'en connaître l'indice de bonheur, la population ainsi que les terres adjacentes (terres accessibles depuis le territoire).



7.1.2. Carte Flash (Nouvelle interface)

Cette carte, permet de visualiser l'ensemble des territoires ainsi que la position des chevaliers et des fortifications du joueur. D'autres options telles que les statistiques de renommées, du nombre de territoires etc... sont disponibles.



7.2. Cartes d'Europe

Comme pour les parties « Scandinavie », les carte « Couleur détaillée » et la carte Flash de la nouvelle interface sont disponibles.



8. Exemple de partie – les 3 premiers tours

8.1. Partie IRL – Point de vue du joueur Hawkmoon.

8.1.1. Tour 1

Stratégie

Encadré par Welldone au sud, Amaréthuse au Nord et Hyliath à l'est, il va me falloir trouver un accord avec 2 d'entre eux et choisir le troisième comme victime.

Mes tractations semblent bien parties avec WellDone qui cherche un allié solide et durable. Une telle alliance permettrait aux 2 signataires de croître tout en assurant à Welldone de n'ouvrir qu'un seul front au sud. Pour ma part, il me faudra un accord avec l'un des 2 autres seigneurs pour éviter le front multiple.

L'allié naturel sera Hyliath. En effet, Amaréthuse doit se développer au sud et menace ainsi aussi bien mes terres que celles d'Hyliath.

Hyliath accepte notre alliance. Il compte prendre LORHAR-JARVI, OULANKA et LAPPLAND et me laisser VADVET-JAKKO, THULE et DOLON.

Je négocie avec WellDone les terres de SVARTSEN et NORBOTTEN. Si chacun respecte ses accords, je devrais pouvoir posséder 6 terres dans 2 tours.

Il me faut donc me préparer à de nombreuses conquêtes :

- Appel de 5 chevaliers, levée d'hommes importante
- Imposition à 9 de ma terre sans rien redistribuer.
- Levée pour 5000 écus d'hommes mis sous le commandement d'Hawkmoon (moi-même)
- Attaque de VADVET-JAKKO.

Je déclare immédiatement la guerre à Amaréthuse qui prendra vraisemblablement THULE ou LAPPLAND et sera alors à mon contact dès le tour prochain. Inutile de perdre 1 tour ou de risquer la félonie en attendant pour déclarer la guerre.

Je m'allie à Hyliath et Welldone et en profite pour signer quelques pactes d'alliance avec des seigneurs qui semblent ne pas vouloir entrer en guerre avec mes amis :

Jon Snow et Abélard de Laguerre. Il sera toujours temps de renouveler les alliances importantes si un conflit incompatible se faisait sentir.

Résultat du tour 1

Presque 4950 écus levés par l'impôt. NARVIK chute à 1 point de bonheur.

Levée de 1000 hommes, prise de VADVET-JAKKO sans problème.

Tous mes alliés ont accepté l'alliance.

Bonne surprise, Amaréthuse n'a pris aucun territoire. Autre bonne nouvelle, Robb Stark a réussi l'exploit d'être tué dès le premier tour !

Un concurrent de moins pour la course au trône.

8.1.2. Tour 2

Stratégie

Je ne peux pas me permettre d'assassiner tous mes territoires. NARVIK restera pour l'instant le parent pauvre ; je vais suivre une politique plus saine sur ma nouvelle terre : VADVET-JAKKO.

L'aide à la gestion me permet de définir une imposition à 4 pour une redistribution de 1800 écus. Je lèverai environ 400 écus et gagerai 2 points de bonheur.

Avec l'argent qu'il me restait du tour précédent, ma rente de baron et les 400 écus d'impôt prévu, je lève pour 1500 écus d'hommes sur VADVET-JAKKO que j'affecte à mon meilleur chevalier appelé au tour dernier (96 de renommée !)

Je lève de plus, sur le même territoire, 750 écus pour un second chevalier et 1000 écus pour un troisième.

Je n'ai pas eu le temps d'étudier sérieusement le nombre d'hommes que cela me ramènera (pas d'accès à l'aide à la gestion) ; j'espère que cela sera suffisant pour prendre

LAPPLAND, THULE et SVARTSEN.

Abélard me prévient qu'il va entrer en guerre avec un autre de mes alliés : Jon Snow. Il me faut faire le choix de les perdre tous les deux ou de confirmer l'alliance avec l'un d'entre eux. Je choisis Abélard. En effet, Jon Snow finira vraisemblablement par être attaqué par Hyliath aussi. Il n'est pas le meilleur parti.

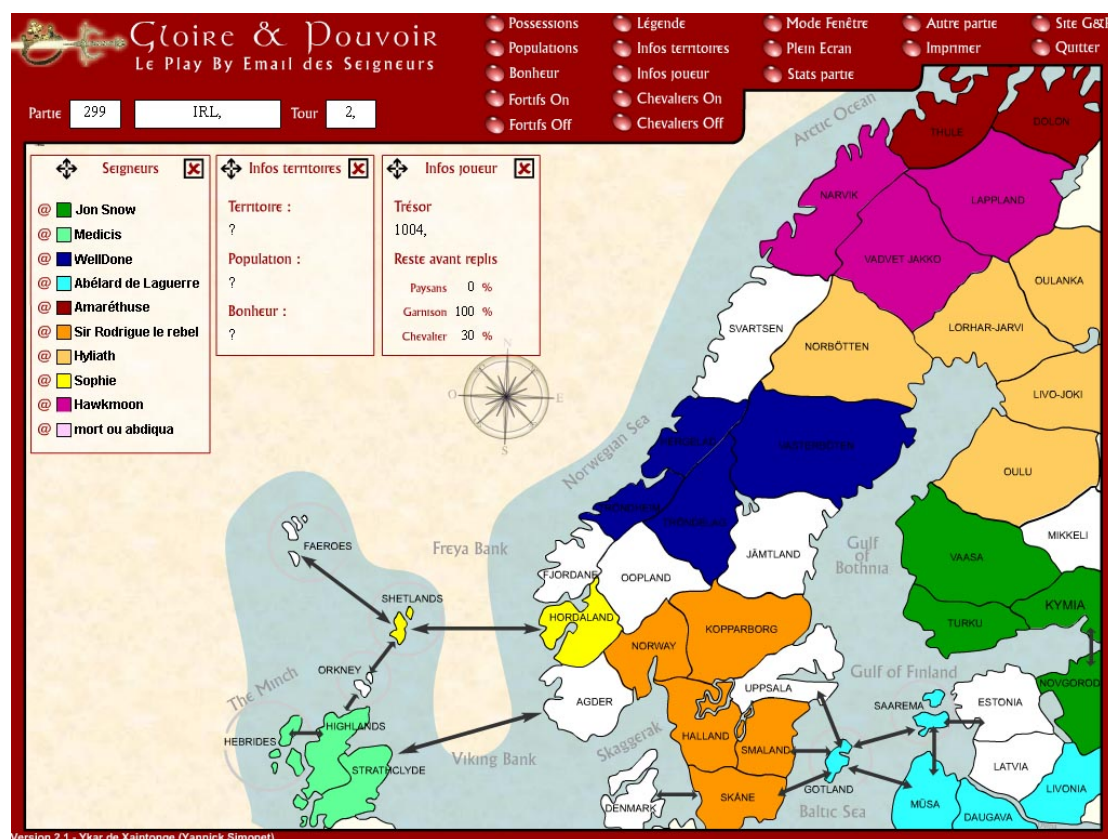
Résultat du tour 2

C'est la CATASTROPHE !

Je n'ai pas réussi mes attaques : mes armées étaient trop faibles. Seul LAPPLAND est tombé. Ceci n'aurait été qu'un contre-temps si mon allié Hyliath n'en avait pas profité pour prendre NORBOTTEN et venir menacer mon ami WellDone !

De plus, Amaréthuse a réussi à prendre THULE et a fait chuter de 11 points la renommée d'un de mes chevaliers.

Je n'ai plus aucune confiance en Hyliath et vais devoir revoir ma stratégie. En effet, ce dernier n'est toujours pas entré en guerre contre Amaréthuse, de plus, plutôt que de se concentrer au sud et au nord, il profite de mon erreur d'appréciation pour pénétrer à l'ouest !



8.1.3. Tour 3

Stratégie

La guerre va se généraliser très bientôt. WellDone va déclarer la guerre à Hyliath pour le chasser de son front nord. Mes alliances avec ces 2 belligérants seront annulées. Je repasse donc dès ce tour un traité d'alliance avec Welldone.

La prise de SVARTSEN doit être assurée afin d'obtenir assez de terres pour financer la guerre. De plus, je vais tâcher de faire reculer Amaréthuse.

J'ai plus de renommée qu'Amaréthuse et attaque donc après elle. Je vais pouvoir combiner des attaques / contre-attaques pour assurer mes terres.

Imposition

0 pour Narvik, redistribution de 36 pour lui faire gagner 1 point de bonheur

6 pour LAPPLAND avec redistribution de 944 (perte de 4 points de bonheur)

6 pour VADVET-JAKKO avec redistribution de 1245 (perte de 4 points de bonheur)

Impôts attendus : 6000 écus.

Mobilisation

Mes trois meilleurs chevaliers se voient confiés des troupes fraîches pour la prise de SVARTSEN (à peine 600 écus : la terre n'est pas menacée et n'est défendue que par une garnison de paysans), 3000 écus pour l'attaque de THULE et 4000 écus sur moi-même pour la défense de mes terres et l'éventuelle attaque de DOLON.

Attaques

Attaque de SVARTSEN

Attaque de THULE

Attaque de NARVIK en prévention d'une attaque d'Amaréthuse

Attaque de LAPPLAND en prévention d'une attaque d'Amaréthuse

Attaque de DOLON

Résultat du tour 3

Tout s'est déroulé comme prévu. Amaréthuse a attaqué NARVIK. Sans défense, THULE est tombé sous mes armes, NARVIK a bien été repris par mon chevalier seigneur. SVARTSEN n'a pas posé de problème.

Le tour prochain devrait voir la fin d'Amaréthuse.

Avec l'aide de Welldone, Hyliath ne devrait pas pouvoir tenir très longtemps (cependant, la réputation de ce joueur est excellente et pas fortuite...)

8.2. Partie IRL – Point de vue du joueur Hyliath.

8.2.1. Premier Tour

Analyse des positions

Ma situation

Ma position de départ est raisonnablement bonne. Je ne suis pas opprimé par mes voisins et je peux compter sur 4/5 terres qui peuvent me revenir sans guerre.

C'est le point d'évaluation le plus important pour une position de départ : le potentiel de terres qui ne peuvent être QUE à moi. C'est la base de toute négociation, le point de départ de toute réflexion sur ma puissance relative. La diplomatie se fera en fonction de cela.

En Livo-Joki, j'assure nécessairement Oulanka et Lohrar-Javi, quelles que soient les décisions et les mouvements de Hawkmoon (Narvik) et de Amaréthuse (Dolon).

Au Sud, Jon Snow est assez coincé : il sera pratiquement obligé d'aller en Kymia au premier tour ce qui signifie qu'il ne pourra remonter vers moi dès le premier tour... donc je peux compter sur Oulu et une terre de plus (Vaasa ou Mikeli).

Au total, ma position de départ me laisse bien 4 terres en plus de celle de départ, soit 5 territoires.

La masse critique d'un fief en Scandinavie étant de 6 à 7 terres, mon objectif des premiers tours sera d'obtenir au plus vite les 2 terres qui me "manquent".

La situation des autres

Ceux qui me concernent

Les joueurs avec lesquels je vais avoir à jouer sont : Hawkmoon, Amaréthuse et Jon Snow puisque quoi qu'il arrive j'aurais fatalement une frontière avec chacun d'entre eux, qu'elle soit pacifique ou en guerre...

Dans une moindre mesure, les situations de WellDone et Abélard me concernent car ils touchent des joueurs avec lesquels je vais devoir composer. Les "connexes" de mes voisins sont fatalement des leviers à garder présents à l'esprit, ils me seront utiles.

Ceux qui ne me concernent pas

Sophie, Médicis et RobbStark ont tirés le plus ignoble départ qui soit. Il est évident que dans moins de trois tours, deux d'entre eux au mieux seront encore en vie. Mais quoi qu'il arrive, ils ne me concernent pas car ils ont peu de chance d'influer sur le début de partie.

Rodrigue lui a obtenu une de plus belle position de départ. Je n'aurais pas besoin de jouer avec lui au départ car nous sommes trop éloignés, mais je dois le garder à l'œil car il est, sur le papier, le premier candidat à la victoire.

La diplomatie

Mes objectifs prioritaires

Je dois faire en sorte que personne n'ait la moindre intention de toucher à ce que je considère déjà comme "mon" fief, à savoir les 5 terres décrites en introduction. Je vais donc tâcher de détourner l'attention de mes voisins vers d'autres horizons.

Dans un deuxième temps, je vais tenter d'obtenir par la négociation une ou deux terres de plus pour remplir mon fameux objectif de 7 terres.

Mes objectifs secondaires

Tout ce qui est mauvais pour les autres joueurs, est fatalement bon pour moi. Mes objectifs secondaires sont donc de déstabiliser au maximum les stratégies de tous les autres joueurs qui ont des positions un tant soit peu correctes.

Ensuite, je vais maximiser mes alliances pour assurer ma renommée et poser des jalons sécuritaires pour mon expansion future.

La phase diplomatique

La méthode

J'opte pour une méthode plutôt agressive diplomatiquement : je vais à peu près tout promettre à tout le monde, rassurer chacun sur mes intentions, et manger à tous les râteliers.

Le premier tour est le seul moment de la partie qui permet de faire cela car il comporte tellement peu d'actions que personne ne peut vous surprendre en train de mentir...

Je sais évidemment avec qui je vais vouloir garder des alliances, aussi mon attitude avec eux sera bien plus coulante et sincère.

La pratique

J'ai besoin de Jon Snow et c'est donc avec lui que je joue le plus franc jeu : je m'assure qu'il a bien l'intention de partir en Kymia, je lui fait valoir que c'est stratégiquement le plus évident. Il est d'accord avec moi.

Il me reste à partager les terres : pour lui Turku, Kymia et Vaasa ; pour moi Livo-Joki, Oulu et... peut être Mikeli. Géographiquement la terre lui revient mais si je pouvais la prendre ! J'insinue de son esprit l'idée que si je prends la terre, je serai plus renommé et plus riche et qu'en conséquence, je pourrais lui donner des hommes.

De toute manière, notre alliance est formidable : nous avons tous les deux la possibilité de surveiller l'autre : il s'engage à aller en Kymia au premier tour, et moi en Lohrar-Javi. Si l'un de nous ne tient pas parole, l'autre aura le temps de se retourner et de se préparer à la guerre, impossible de se surprendre.

Nous nous quittons bons amis, mais nous convenons de remettre d'un tour notre alliance afin de nous assurer que chacun agit comme promis.

A Amaréthuse, je propose une entente pour aller combattre Hawkmoon. Mais je lui indique que pour tromper ce dernier, je vais signer alliance avec lui aussi mais lui confier à elle des troupes. Je ne signe pas d'alliance avec elle pour éviter d'alerter Hawkmoon.

A Hawkmoon, je fais l'offre inverse et je négocie qu'à l'issue de la guerre je veux Lapland. Je lui propose par contre une alliance.

A tous les deux, j'indique que je prendrai Lohrar-Javi au premier tour. C'est effectivement mon intention (notamment pour Jon Snow) et ainsi ils pourront vérifier que je fais ce que j'ai dit. C'est bon pour l'alliance.

Maintenant les jongleries :

A WellDone, je propose entente pour aller, selon son choix, combattre Hawkmoon ou Rodrigue. Cela ne m'engage à rien... Je sais qu'il va devoir partir au sud. Comme il se méfie, je lui propose d'en reparler au tour suivant.

A Abélard, je promets que je vais l'aider à lutter contre Jon Snow, mais j'en informe ce dernier. Je refuse sa demande d'alliance au motif de ne pas inquiéter trop Jon Snow à l'avance.

Enfin, je m'assure quelques contacts informels avec les autres et j'accepte une proposition d'alliance de Médicis car cela ne m'engage à rien mais augmentera ma renommée.

Le passage concret du Tour

Mes ordres

Je joue la sécurité et l'optimisation. Je donne mes ordres habituels du tour 1 : imposition de ma terre à 4, appel de 5 chevaliers, levée d'une petite armée, prise de Lohrar-Javi, alliances.

Je ne déclare aucune guerre.

Le résultat du tour

Pour moi

J'ai levé d'excellents chevaliers, dont l'un a même 100 en renommée.

Je suis bien classé en renommée globale, j'ai fait ce qui était prévu.

J'ai les moyens de jouer le tour 2 selon mes souhaits.

Les alliances prévues sont effectivement passées.

Pour les autres

Jon Snow a joué comme je le voulais, il est en Kymia ce qui signifie qu'il ne pourra pas prendre d'autre terre que Vaasa au prochain tour. Même s'il est mon allié, je suis satisfait de cette relative faiblesse.

Well est parti au sud, parfait.

Les îliens ont démarré en force, Robb Stark est déjà mort... Sophie mettra longtemps à se reconstruire, Médicis a joué calmement.

Abélard a pris une option ambitieuse mais c'est le problème de Rodrigue et Jon Snow.

Enfin, Hawkmoon a commis l'erreur de massacrer sa première terre et de ne pas oser avancer vers Amaréthuse. Je sais déjà que la guerre sera longue.

Enfin, erreur ou volonté curieuse, Amaréthuse a bien appelé des chevaliers et levé une armée mais elle n'a pas pris Lappland !

Le Nord semble donc dans une situation propice à ce que j'y fasse souffler la tempête.

8.2.2. Deuxième Tour

Mes objectifs

L'expansion

Le concept

Si le tour 1 est traditionnellement le tour de la diplomatie, le deuxième tour est celui de la croissance. J'ai posé les bases de mes alliances et prévenu mes interlocuteurs de mes visées dès le premier tour, je peux maintenant les réaliser.

D'un point de vue théorique, le tour 2 idéal est celui au cours duquel on s'empare de l'ensemble des terres frontalières de sa terre d'origine, plus d'une terre frontalière de sa seconde terre.

La pratique

Je dispose de deux territoires dont l'un (Livo-Joki) a un coefficient de 0,4. J'ai cinq chevaliers et seulement deux terres neutres frontalières de mon territoire d'origine. Je n'ai donc besoin que de deux armées de moyenne envergure pour prendre Oulanka au Nord et Oulu au Sud.

Compte tenu des conditions particulières de gestion (pas de feuille Excel) je décide de jouer la sécurité en terme de gestion et de ne pas lever de chevaliers. En temps normal, j'en appellerais probablement un ou deux.

La diplomatie

Les enjeux

Comme je suis assuré de prendre deux terres ce tour, sans avoir de questions à poser, et comme je n'ai aucun ennemi, je vais concentrer ma diplomatie sur l'avenir proche et plus lointain.

Mon premier objectif est de négocier la terre de Mikeli.

Ensuite, je vais chercher à monter en renommée.

Enfin je vais tenter de semer un peu la zizanie alentour.

Les négociations

J'avais convenu avec Jon Snow que s'il partait bien en Kymia et moi en Lohrar-Javi, nous pourrions signer alliance au second tour. Nous confirmons ensemble cette intention.

La question de Mikeli n'est toujours pas tranchée puisque aucun de nous ne peut s'en emparer (Jon n'a pas pris Kymia pour partir ensuite au Nord, ce serait trop dangereux pour lui) et cela m'arrange en réalité considérablement. Je lui répète que cette terre reviendra "à celui de nous deux qui s'en servira le mieux". La promesse est sincère, mais elle peut recouvrir n'importe quoi. En bref, je tempore.

Comme je compte bien soutenir Jon Snow, je vais œuvrer pour lui en cherchant à convaincre Rodrigue d'entrer en guerre contre Abélard. Je n'ai pas besoin de beaucoup le pousser pour qu'il accepte, mais pour ma part, j'y gagne une alliance au passage.

Well n'est pas encore chaud pour une alliance entre nous, je soupçonne Hawkmoon de l'en avoir dissuader... Je lui renouvelle mes propositions d'entente, mais pour le moment, elles restent lettre morte.

Reste enfin mes deux amis du Nord. J'ai fait des promesses au deux et je ne suis encore en position d'aider aucun des deux. Je vais donc pouvoir continuer.

Tout en rassurant Hawkmoon sur mon intention de l'aider (je lui explique que je prend Oulanka à cette fin), je donne des conseils militaires à Amaréthuse grâce aux informations

dont je dispose. Je sais qu'elle n'a aucune chance de prendre Lappland à Hawkmoon aussi je lui recommande de passer en Thule pour déstabiliser son adversaire.

Mon intention est simple : plus longue sera la guerre entre ces deux seigneurs, plus elle me profitera à terme, à moi qui vais me poser en vendeur des troupes et en pacificateur de conflit.

Le passage concret du tour

Mes ordres

J'impose mes deux terres à 5 avec redistribution maximale car je veux les conserver rentables.

Je lève deux armées, une pour chacun de mes chevaliers qui va partir au combat.

J'ordonne à mon meilleur chevalier de partir au Sud (Oulu) puisque mon seigneur en personne est déjà au nord. Mon deuxième chevalier prendre Oulanka.

Enfin, cédant à une impulsion de dernière minute, je m'avise que mon seigneur peut tenter d'attaquer Norbotten sans aucun risque de félonie : Je suis allié à Hawkmoon et WellDone ne peut pas prendre la terre.

La probabilité que je prenne la terre est très proche de 0 car Hawkmoon ne devrait pas manquer de le faire et qu'il est moins renommé que moi. Mais je me dis que si d'une manière ou d'une autre il "oublie" alors j'aurais une terre de plus et je trouverais bien à m'expliquer après...

Je passe donc l'ordre.

Je termine mes ordres par les alliances et les mouvements de quelques chevaliers mineurs qui suivent les autres afin d'assurer les convois de troupes.

Le résultat du tour

Pour moi

C'est un succès vraiment total : grâce à mes alliances et mes conquêtes, j'ai pris la tête en renommée avec une avance raisonnable. En outre, je suis nommé Comte.

Le plus beau succès du tour est évidemment la prise de Norbotten qui m'amène donc à cinq territoires alors que je n'en espérais que quatre.

Pour les autres

Jon Snow est désormais en Novgorod, ce qui lui donne un bon avantage stratégique sur Abélard. La guerre est déclarée entre eux, les choses sérieuses se préparent.

Comme je l'espérais, Amaréthuse a pris Thule à la barbe de Hawkmoon. Comme de mon côté j'ai pris Norbotten, il ne dispose que de trois territoires dont 2 déjà totalement ruinés.

En fait, les attaques de Hawkmoon sur Svartsen et Norbotten ont été repoussées par les paysans, laissant le champ libre à mon attaque sur Norbotten.

Rodrigue représente à l'issu de ce tour la plus sérieuse menace car il dispose de nombreuses terres, de possibilité d'expansion et n'a aucun adversaire.

WellDone présente une situation comparable à celle de Rodrigue et il m'inquiète également beaucoup.

Abélard risque d'avoir de forts soucis d'ici peu, coincé entre Rodrigue et Jon Snow.

Les deux seigneurs des îles ne sont toujours pas une menace.

8.2.3. Troisième Tour

Mes objectifs

Assurer l'avenir

Le concept

Voilà deux tours que je travaille pour en arriver exactement là où j'en suis : apogée géographique maximum ou presque et aucune guerre.

Je dispose donc d'un tour complet pour "gérer", m'enrichir et prévoir l'avenir. Prendre le temps d'observer avant d'agir.

Bien entendu, je compte conserver la première place en renommée.

Le seul point qui reste en suspens est le statut de Mikeli mais des mes premiers échanges avec Jon Snow j'ai senti que je pourrais le convaincre de me le laisser. Il ne me reste qu'à obtenir confirmation.

La pratique

Je suis premier en renommé et je possède quatre territoires parfaitement sains financièrement. Je n'ai pas besoin de lever de nouvelle armée et je peux donc investir dans l'amélioration de ma situation financière et géographique.

Je vais donc ménager le maximum de terres possible.

J'appellerai des chevaliers car je n'en ai plus assez.

Enfin, je vais préparer ma défense car la position de premier n'est jamais bien perçue des concurrents et des voisins. En outre, je soupçonne que Hawkmoon ne verra pas d'un très bon œil ma prise de Norbotten. En conséquence je projette la construction d'une enceinte fortifiée sur cette terre. En plus de me favoriser ma défense, cette enceinte attirera la population de mes voisins.

La diplomatie

Le concept

C'est le même principe qu'au global : je veux ménager mon avenir en tentant de rassurer au maximum Hawkmoon et Well sur mes intentions tout en assurant au sud.

La pratique

Je m'assure auprès de Jon Snow qu'il me laissera bien prendre Mikeli. En échange, je lui fournirai des troupes grâce à ma renommée supérieure.

A Hawkmoon, j'affirme que j'ai pris Norbotten "en attendant" et que je le lui rendrai en échange de Vadvetjako dès que sa guerre avec Amaréthuse sera terminée. Ma proposition est sincère mais je crains fort que Hawkmoon ne me fasse plus confiance. Je fais cependant l'effort diplomatique pour tenter de le persuader car on ne sait jamais.

A Amaréthuse, je prodigue conseils et paroles réconfortantes, je lui assure la vie sauve quel que soit l'issue de ce tour. Mon intérêt est que cette guerre dure le plus possible et surtout que les deux belligérants y laissent le plus de forces possibles.

La suite de cette partie démontrera que tout peut arriver au cours du jeu...

9. L'Association de Soutien à Gloire et Pouvoir

Gloire et Pouvoir est un jeu original réalisé par passion. Le jeu est gratuit et évolue sans cesse. Afin de permettre au jeu de perdurer et de créer des événements réunissant la communauté G&P, une Association de soutien au jeu a été créée : l'ASGP.

A ce jour, elle prend en charge les coûts d'hébergement du site et organise des conventions ou autres rencontres « IRL » (In the Real Life).

L'association est aussi présente sur des salons dédiés aux jeux afin de faire connaître Gloire et Pouvoir.

L'adhésion est facultative et n'est pas une condition pour pouvoir jouer. Elle apporte cependant quelques avantages à ses membres :

Une adresse e-mail du type nom@gloireetpouvoir.com

La possibilité de créer des parties dites « privées » où seuls les joueurs à qui le mot de passe a été communiqué peuvent s'inscrire. Ces parties privées sont l'occasion de jouer entre amis ou encore de définir des règles particulières, de se placer dans un contexte historique donné etc...

Le montant de la cotisation est de 12 euros par an (de Janvier à Décembre). Les adhésions en cours d'année peuvent, si l'adhérent le souhaite, être au prorata du nombre de mois restant dans l'année (1 euro par mois, mois de l'adhésion compris).

Pour adhérer et ainsi soutenir Gloire et Pouvoir, il suffit d'envoyer un chèque d'un montant au moins égal à celui de la cotisation (**nous acceptons les chèques d'un montant supérieur et en remercions les généreux donateurs**) à :

L'ASGP chez Cyril ANDRE

32, rue de Gand

59000 Lille

Il faut, dans ce courrier préciser le login du joueur adhérent ainsi que ses nom, prénom et adresse afin de nous permettre de lui faire bénéficier des avantages dus aux membres.

Les joueurs résidents hors de la France devront nous contacter.

10. Récapitulatif des phases

- 10.1. *Phase 1 : Abdiquer / Renommer les chevaliers*
- 10.2. *Phase 2 : Démobilisation des armées / Libération des chevaliers*
- 10.3. *Phase 3 : Financement/Redistribution / Levée des impôts / Rentes du roi pour les nobles*
- 10.4. *Phase 4 : Modification des valeurs par défauts de défense / défense particulière d'une armée*

Lors de cette phase, un joueur peut modifier les valeurs par défaut des effectifs minimaux avant repli. De plus, l'ordre DEF permet de particulariser la défense d'une armée donnée.

- 10.5. *Phase 5 : Appel des chevaliers / Levée des armées*
- 10.6. *Phase 6 : Transférer/affecter des armées/Mettre en garnison.*
- 10.7. *Phase 7 : Attaquer*

Cette phase est effectuée pour tous les seigneurs dans l'ordre **croissant** de la renommée. Ainsi, le seigneur le plus renommé sera le dernier à agir et n'aura pas à combattre pour un territoire déjà "nettoyé" par un autre seigneur.

Remarque importante : *si l'attaque d'un seigneur sur un territoire neutre ou ennemi se produit APRES 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).*

- 10.8. *Phase 8 : Alliances / Déclarations de guerre / Appels aux alliés*

Au sein de cette phase, les ordres sont exécutés dans l'ordre suivant :

GUE : déclaration de guerre

ALL : demande d'alliance

PAI : demande de paix

ANN : annulation d'alliance.

Gestion des refus d'aide suite à un appel d'allié

APP : appel aux alliés

Il est ainsi impossible de déclarer la guerre à un allié sans en subir la trahison puisque l'annulation d'alliance est prise en compte APRES la déclaration de guerre. De même, un seigneur peut toujours annuler son alliance avec un autre s'il craint d'être entraîné dans un conflit qu'il refuse avant d'y être obligé par un appel aux alliés ; mais un seigneur peut aussi déclarer une guerre et appeler ses alliés à l'aide au même tour.

10.9. Phase 9 : Déplacer

Deux chevaliers ne peuvent se retrouver sur un même territoire que s'ils sont alliés. Dans le cas contraire, les déplacements sont annulés.

10.10. Phase 10 : Organiser une joute

Le nombre de joutes organisées par tour n'est pas limité. Elles se déroulent dans l'ordre décroissant de la renommée des seigneurs. Les Grandes Joutes sont toujours les premières de l'année.

10.11. Phase 11 : Participer à une joute**10.12. Phase 12 : Vendre / Acheter**

Un seigneur ne peut vendre le même territoire à plusieurs autres seigneurs.

10.13. Phase 13 : Espionnage

Les renseignements tiendront compte des derniers événements (batailles, imposition, redistribution, levée d'armée...) hormis les migrations.

10.14. Phase 14 : Migrations / Révoltes

A la fin de chaque tour, une partie de la population de chaque territoire migre vers les territoires adjacents plus heureux. De même, un territoire dont l'indice bonheur est nul se révolte et reprend son indépendance.

10.15. Phase 15 : Entretien des armées, soldes des chevaliers, constructions des fortifications et désertion des chevaliers

A la fin de chaque tour, le seigneur doit payer ses chevaliers et ses armées. Le coût par tour d'un chevalier est fixe et égal à la renommée de ce chevalier lors de son engagement. Un chevalier qui vient d'être engagé ne reçoit pas sa solde en sus du montant engagé pour l'enrôlement. Un chevalier qui ne peut être payé ou dont la renommée est au moins 2 fois supérieure à celle du seigneur-chevalier déserte. Son armée le suivra.

Les armées quant à elles ont un coût proportionnel au nombre d'hommes qu'elles contiennent. Il s'élève à 10% de la force de l'armée. Une armée qui ne peut être maintenue est démobilisée.

C'est lors de cette phase que les ordres de fortifications sont exécutés.

10.16. Phase 16 : Anoblissement

Les seigneurs ayant atteint le niveau de renommée requis pourront obtenir un titre et une rente du roi. Ceux dont la renommée serait passée sous le seuil se verraient retirer leur titre.

10.17. Phase 17 : Résolution de victoire

Si l'un des seigneurs répond à l'une des conditions de victoire, il est nommé roi et la partie est terminée.

11. Récapitulatif des ordres possibles

Type d'ordre	Syntaxe	Phase
Autre	REN <chevalier> <nom>	1
Militaire	LIB <chevalier>	2
Militaire	DEM <armée>	2
Economique	IMP <niveau imposition > <territoire>	3
Economique	RED <montant redistribué> <territoire>	3
Militaire	INI <% paysans> <% garnison> <% chevalier>	4
Militaire	DEF <armée> <seuil avant repli>	4
Militaire	CHE <nombre de chevaliers>	5
Militaire	ARM <territoire> <montant investi> <chevalier commandant rien si garnison>	5
Militaire	AFF <chevalier> <armée>	6
Militaire	TSF <chevalier source> <chevalier cible> <nombre d'hommes>	6
Militaire	GAR <chevalier> <nombre d'hommes>	6
Militaire	ATT <chevalier> <territoire attaqué> <nombre d'hommes seuil avant repli>	7
Diplomatique	ALL <seigneur>	8
Diplomatique	ANN <seigneur>	8
Diplomatique	GUE <seigneur>	8
Diplomatique	PAI <seigneur>	8
Diplomatique	APP <seigneur>	8
Militaire	MOV <chevalier> <territoire>	9
Autre	ORG <nombre de chevaliers > <montant de la récompense> <mot de passe>	10
Autre	PAR <chevalier> <seigneur organisateur rien si joute royale> <mot de passe>	11
Economique	VND <seigneur acheteur> <territoire> <montant de la transaction>	12
Economique	ACH <seigneur vendeur> <territoire> <montant de la transaction>	12
Autre	ESP <territoire>	13
Militaire	FOR <territoire> <type de fortification>	16