

Gloire & Pouvoir

Le Play By Email des Seigneurs



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

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

REGLES OFFICIELLES

(simplifiées pour un aperçu rapide)

I) Introduction

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

Mais après avoir passé trente ans à diriger son empire, le Roi Kalan sentit que la fin approchait. Vieux et fatigué, dépourvu d'héritiers depuis la mort de ses trois fils, il devait se résoudre à chercher un successeur.

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

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

Le successeur ainsi désigné put régner à son tour, mais là encore le temps passa, et d'héritier il n'y avait toujours pas. Aussi, la noblesse du royaume se réunit et décida qu'à la fin du règne de chaque monarque, une course au trône serait organisée afin de désigner un successeur : la royauté héréditaire venait de disparaître, la quête de Gloire&Pouvoir était née.

Gloire&Pouvoir est un jeu en ligne, multi-joueurs, basé sur du wargame et de la diplomatie par e-mail, le tout dans une ambiance médiévale. Nul besoin d'être connecté tout le temps, le jeu se déroule en tours, comme un jeu de plateau, le rythme est d'un tour par semaine, adapté aux joueurs ayant une vie de famille en parallèle. Chaque week-end, les ordres saisis par les joueurs sont récupérés par le moteur du jeu, et les actions sont résolues, les cartes actualisées, les comptes-rendus du tour envoyés : un nouveau tour peut alors commencer.

Jouer à Gloire&Pouvoir requiert une adresse mail, car tous les échanges entre les joueurs de la partie transitent par e-mail. De plus, une connexion internet est nécessaire pour visualiser les cartes, passer ses ordres, discuter sur le forum...

L'époque et l'ambiance sont inspirées des légendes du roi Arthur et d'Avalon, les cartes sont celles de notre monde mais la population et la richesse de chaque région sont imaginaires. Chaque joueur inscrit sur le site a la possibilité de s'inscrire à des courses au trône (rubrique Parties > S'inscrire à une partie). Afin de plonger les participants dans une ambiance des plus agréables, le Rôle-Play est vivement encouragé, tant au travers des mails que du forum propre à chaque partie ainsi que de la Gazette où des articles anonymes peuvent être publiés.

Les formules de calcul et autres rouages techniques des règles sont disponibles dans la fichier « Règles Complètes de Gloire&Pouvoir ».

Chaque type de carte possède un nombre fixe de participants. Par exemple, une carte Scandinavie 10 joueurs et une carte Europe 30 joueurs. Il faut donc qu'il y ait assez de confirmations lorsque le tour est lancé au cours du week-end pour que la partie soit créée. Lorsque votre partie démarre, chaque participant reçoit un mail au cours du week-end de la part de l'Arbitre du jeu, l'informant du démarrage de la campagne : il vous suffira ensuite de vous connecter au site pour découvrir la carte et commencer à interagir avec les autres participants !

II) Déroulement du jeu

Les ordres de chaque participant sont donc saisis secrètement pendant la semaine, laissant ainsi le temps à chacun d'envoyer et recevoir des mails de la part des autres joueurs. Une partie se base sur deux principaux piliers :

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

Gloire & Pouvoir
le Play By Email des Seigneurs

accueil | règles | news | forums | parties | maisons | best | succès | communité | liens | contact

EURO161 (1384)
accès à la partie
Voir la carte

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

Ordres

- Finances
- Militaire
- Diplomatie
- Réorganisation

Aide en ligne

Un peu de pub pour les copains

Parties en cours

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

En cliquant sur le parchemin devant une catégorie donnée (à gauche), vous pourrez afficher ou masquer les ordres de cette catégorie.

Cliquez ensuite sur l'ordre de votre choix.

Nous vous rappelons que vous devez vérifier vos ordres ci-dessous. Il peut arriver qu'une information soit mal transmise. Si c'est le cas, ça se voit dans la liste des ordres.

Un ordre erroné, même si c'est dû à une erreur de transfert ne sera pas considéré comme un bug ; vous devez les vérifier.

De la même façon, une fois un ordre enregistré (visible dans la liste ci-dessous), il ne peut pas disparaître si vous ne cliquez pas sur la poubelle.

Si un ordre n'est pas exécuté lors du tour, c'est que vous ne l'avez pas passé ou que vous n'avez pas vérifié qu'il a bien été pris en compte.

Pour finir, si un ordre ne 'veut' pas passer, essayez avec l'ancienne interface (remplacez Ordres2.php par Ordres.php dans l'adresse URL) avant de contacter Kalan ou Ilmir.

Merci de votre compréhension.

Pour un jeu différent dans une ambiance médiévale

Suivez nous sur Twitter

Tweet

Gloire et Pouvoir sur Facebook

J'aime

Gloire et Pouvoir
Un voyage diplomatique entraîne le Roy dans les contrées lointaines d'Amérique Latine... Le tour n'aura donc pas lieu le Week-End du 20-21 août. Profitez-en pour assurer votre diplomatie...

4 454 impressions · 0% de feedback

17 août, 14:59

149 personnes aiment Gloire et Pouvoir.

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

Politique | Diplomatique | Géographique | Démographique | Sociologique | Chevaliers | Bâtiments | Fond | Territoires

EURO161 N° 1384

Seigneur	Reno.	Chev.	Hom.	Terr.	Tres.
Margrave d Holstein	1509	12	16839	26	1400
James	1407	17	10931	24	9808
Arnaud Pythéus, loop des landes	782	6	0	6	5231
Athys de Kur	743	9	11773	18	979
Archangel of Deekness	649	15	7616	7	3471
Wilhelm Von Hassengart	616	5	8843	7	3909
ZOULOU	566	11	3338	10	1699
Chevalier Lodznan	413	9	11947	12	1428
M-Guillaume	392	5	6870	5	1263
Régent d'Al Apulia	353	1	4878	32	50908
Alain II de Rohan	245	1	2131	1	1017
KornFlakes	170	4	0	1	2130
Godefroi le Pourpre de Majorque	94	3	284	1	3283
Oscar Dige de Vénise	14	6	107	1	471
Neutre	0	0	0	0	0

Aide de camp

MOLDAVIA 180
Chevalier Lodznan
Population 15334
Berthier 6

Sur cette carte, la partie gauche représente le fief du Roi mourant, où les prétendants à la couronne se disputent le trône. Chaque couleur correspond à un seigneur, mais vous pouvez utiliser les petits boutons visibles au-dessus de la carte pour visualiser d'autres données (démographie, diplomatie, bonheur...). La partie droite comprend un tableau récapitulatif organisé en colonnes : la première est un cercueil (affichage ou non des seigneurs décédés), la seconde correspond au nom du seigneur, précédé de sa couleur correspondante sur la carte et d'une enveloppe (adresse e-mail du seigneur en question).

La troisième colonne est le « Prestige », c'est la donnée qui classe, par ordre décroissant, les seigneurs de la partie. Cette valeur correspond en quelque sorte à l'« aura » du seigneur : plus elle est grande, mieux c'est, et sa valeur impacte de nombreux domaines. La quatrième colonne correspond au nombre de chevaliers au service du seigneur. Vient ensuite la colonne pour la taille des armées, puis celle du nombre de territoires et enfin celle de la trésorerie.

En plus de ces données, un menu déroulant juste au dessus du tableau permet d'accéder à d'autres spécificités : la liste des chevaliers, des territoires, les données globales de la carte (bonheur moyen, valeur moyenne des chevaliers...).

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

III) Détail des ordres

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

1) Finances :

Gloire&Pouvoir offre la possibilité de gérer son domaine de manière assez fine (grande liberté dans l'imposition de chaque province pour faire varier le bonheur des habitants et les écus récoltés). Si le bonheur des populations est important pour le côté « Prestige » (plus un seigneur possède de paysans heureux,

meilleure est sa réputation à la Cour du Roi), les écus sont quant à eux nécessaires dès que l'on souhaite appeler des chevaliers sous ses ordres ou encore lever des soldats, bref dès que l'on veut travailler sur le côté « Militaire ». La gestion sur le jeu est donc la recherche d'un certain équilibre, et les stratégies sont aussi diverses que variées.

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

2) Militaire :

La facette militaire n'est pas extrêmement compliquée : chaque seigneur possède des chevaliers. Chaque chevalier peut commander des soldats (il n'existe qu'un seul type d'unités). Un chevalier commandant des soldats peut défendre ou attaquer des terres (sur la carte, les cases changent de couleur en fonction du propriétaire). En cas de rencontre de deux armées ennemies, l'issue du combat dépend à la fois du nombre de soldats de part et d'autre, mais également de la qualité des chevaliers qui les commandent. Il est possible d'affubler ses chevaliers de noms spécifiques afin d'alimenter le rôle-play.

Obtenir des chevaliers se fait grâce à un ordre spécifique, l'appel de chevaliers, où chaque commandant appelé possède une renommée aléatoire, et donc un coût lui-même assez variable puisque le coût est proportionnel à la qualité du chevalier. Obtenir des soldats correspond également à un ordre spécifique, la levée d'armée, où chaque province possédée offre la possibilité d'y former des armées en quantité illimitée. La taille de l'armée dépend néanmoins de la population de la terre (plus il y a de paysans sur une terre, plus il est facile d'avoir des soldats) et de la somme d'écus investie (plus on investit d'argent, plus on aura de soldats).

Il existe également la possibilité de transférer des soldats entre chevaliers, de mettre des soldats en garnison... Les actions militaires sont très dépendantes de la localisation sur la carte : un chevalier ne peut prendre que des soldats présents sur des terres à proximité de là où il stationne, et ne peut attaquer que sur une case voisine de la sienne par exemple.

3) Diplomatie :

L'un des grands intérêts de ce jeu est de rendre possible la coopération entre seigneurs. Loin des systèmes de « guerre forcée », il est ici important de discuter avec les autres seigneurs de la partie afin de trouver des blasons amicaux, prêts à coopérer et à signer des alliances. Par défaut, tous les seigneurs sont neutres les uns envers les autres, donc attaquer un autre seigneur requiert de lui annoncer une déclaration de guerre auparavant, grâce à l'ordre adéquat. Cette facette du jeu le rend coopératif, et permet de voir assez souvent plusieurs seigneurs coordonner leurs attaques et leurs déclarations de guerre : rares sont ceux qui jouent vraiment tout seul finalement. Les échanges diplomatiques sont rendus possibles grâce à la divulgation des adresses mail de chaque joueur, permettant de communiquer de manière privée pendant la semaine.

La notion de neutralité permet d'introduire le principe de félonie : un seigneur qui se retrouverait à attaquer un autre seigneur sans lui avoir déclaré la guerre au préalable perdrait une grande partie de son Prestige, car cette attitude ne serait pas digne de son rang.

Dans cette section apparaissent également les joutes, ces tournois où des chevaliers montent à cheval munis d'une longue lance et tentent de désarçonner l'adversaire : de tels événements permettent d'augmenter la renommée des chevaliers qui réussissent à battre leurs adversaires, de sorte qu'ils seront ensuite meilleurs au combat. L'issue de chaque duel est défini par une part d'aléatoire mais dépend également de la qualité des deux participants. Si les participants peuvent gagner de la renommée, il en est de même pour le seigneur qui accueille un tel événement, mais en tant qu'organisateur, cela lui coûte une certaine somme d'argent.

Un système d'espionnage est également disponible, car bien que la carte rende plusieurs informations totalement publiques, un brouillard de guerre empêche les autres joueurs d'accéder à certaines informations d'un seigneur (localisation de chevaliers tout juste arrivés, position précise de soldats, présence de fortifications...), brouillard qui peut être dissipé grâce à l'ordre d'espionnage, qui coûte là encore des écus.

4) Réorganisation :

Cette section permet de gérer le déplacement des chevaliers, en-dehors des combats en eux-mêmes. Ces déplacements sont limités à une case par tour. Il y est également question de transactions foncières : en effet, deux seigneurs peuvent se vendre, s'acheter ou même s'échanger des territoires (les cases concernées changent alors de couleur). Les raisons peuvent être multiples : une terre peut être échangée contre de l'argent, ou bien l'arrivée d'un seigneur étranger sur une province peut empêcher un voisin belliqueux de l'attaquer car il n'aura pas déclaré la guerre au nouveau propriétaire etc. Un ordre de don d'écus est également disponible, permettant aux seigneurs d'une même partie de se transférer secrètement des fonds.

C'est ici également que sont gérées les fortifications : le propriétaire d'une terre peut décider d'y ériger des défenses plus ou moins évoluées (et donc plus ou moins chères) afin de se protéger d'éventuels assaillants. Les fortifications sont des édifices exclusivement défensifs, mais permettent également de rendre les paysans plus heureux, créant ainsi un lien avec le Prestige du seigneur propriétaire de la terre.

IV) Actions automatiques

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

- 1) Migration des populations : La notion de « bonheur » des paysans de chaque case permet de générer des différentiels de bonheur entre celles-ci. De ce fait, une partie de la population d'une case à faible bonheur va, chaque tour, s'exiler vers une case voisine ayant un plus fort bonheur. Une migration entre deux cases d'un même seigneur peut lui permettre de créer une terre accueillant de nombreux paysans : cette terre deviendra très utile lorsqu'il faudra lever des armées (puisque la levée de soldats est moins chère sur une terre très peuplée). Une migration entre deux cases de deux seigneurs différents peut permettre à celui qui « pique » les paysans d'affaiblir l'autre tout en se renforçant, mettant la gestion en lien avec la diplomatie, outre le côté militaire de la chose.
- 2) Révolte : Une population très malheureuse (bonheur arrivant à zéro) a le pouvoir de chasser le seigneur qui l'occupe afin de récupérer sa neutralité, et elle conservera un certain ressentiment à son égard pendant plusieurs tours.
- 3) Paies : Avoir des chevaliers et des soldats, c'est bien, mais il faut également les payer, sans quoi ils ne resteront pas longtemps ! Une partie du budget doit donc être prévue pour leur entretien.

- 4) Désertion : Des désertions sont possibles, notamment lorsqu'un seigneur n'a pas prévu assez d'argent pour payer ses forces militaires. Les chevaliers ont aussi le pouvoir de partir lorsque leur seigneur a une renommée trop faible par rapport à la leur.

- 5) Rapatriment : Un chevalier chassé d'une terre (à cause de sa conquête par un autre seigneur ou bien à cause d'une révolte par exemple) va tenter de rallier la terre la plus proche de son suzerain. Si ce chevalier possède des soldats, une partie de son armée sera décimée en fonction de la distance à parcourir (nombre de cases).

- 6) Titre de noblesse : au fil de la partie, le Prestige de chaque seigneur va pouvoir évoluer, en fonction, on l'a vu, du bonheur des paysans de ses différentes terres, de sa renommée gagnée au combat ou lors de joutes, de sa diplomatie... À certains seuils de Prestige correspondent certaines rentes dont le montant est fixe. Chaque tour où un seigneur possèdera un titre de noblesse grâce à son Prestige, il recevra un petit bonus d'écus.

- 7) Victoire : Il existe plusieurs manières de gagner, ce qui permet finalement d'avoir une multitude de manières de jouer : la victoire peut se faire grâce à un certain nombre de points de Prestige, ou par un certain nombre de territoires, ou encore en étant allié à tous les joueurs de la carte.

V) Données de la partie

1) Prestige

Le Prestige représente l'aura d'un seigneur au sein d'une partie. Ce Prestige sert, outre son intérêt pour l'une des voies amenant à la victoire, à définir le classement entre les seigneurs au cours de la partie, et ce classement permet de fixer l'ordre dans lequel chaque seigneur va jouer au sein de chaque phase

2) Félonie

Combattre un chevalier ou attaquer une terre dont le seigneur n'est pas un ennemi déclaré est considéré comme une félonie. Les conséquences sont dramatiques pour le Prestige du seigneur ayant ordonné l'attaque. La renommée du chevalier-seigneur du fautif est diminuée, et les chevaliers dont la renommée se retrouve au-dessus du double de la valeur du seigneur vont désertir. Une bonne prévision des évolutions du

Prestige des joueurs au fil du tour peut permettre de faire des coups bas en faisant baisser son Prestige et en attaquant un territoire neutre qu'un autre seigneur non-allié risque d'attaquer.

VI) Chronologie de la résolution

Tous les ordres et autres tâches automatiques sont résolus dans un ordre précis.

1) Chronologie au sein des ordres d'un seigneur

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

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

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

Comme vous pouvez le constater, l'ordre dans lequel vous placez vos directives peut quand même être très important (ordres agrémentés de la mention « dans l'ordre de saisie »). Par exemple pour les attaques, si vous ordonnez l'attaque de la terre A puis de la terre B à votre chevalier, ce n'est pas du tout pareil que si vous mettez l'ordre d'attaque de B avant celui de A. Chaque joueur peut donc ordonner ses ordres pendant la semaine.

2) Chronologie globale au sein de la partie

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

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

Il convient de rappeler que le Prestige n'est pas figé lors de la résolution : si vous apparaissez plus prestigieux que le seigneur A sur la carte avant la résolution, mais que vous imposez plus durement vos terres ou bien qu'il appelle de nouveaux chevaliers, vous pouvez commencer la phase des attaques en étant moins prestigieux que lui !

VII) Esprit du jeu

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

VIII) Liens utiles :

- Les [règles officielles](#) ont été complétées par les [Bonnes Recettes de l'Apothicaire Bricec](#). C'est un document non-officiel qui analyse plus en détail les rouages du jeu.
- [Le site officiel de l'ASGP](#), réalisé pour et par la communauté des joueurs, mis à jour régulièrement.
- Athys de Saint-Aignan a créé un [site spécialement dédié à l'univers de Gloire&Pouvoir](#), allez vous y promener, c'est plein de surprises, dont un [tutoriel](#).
- James (Seuneuchou) a quant à lui créé un [blog](#) afin d'héberger récits de campagne et, lui aussi, un [tutoriel](#).
- Pour soutenir le jeu et suivre un peu son actualité via les réseaux sociaux, voici sa [page Facebook](#) et son [fil Twitter](#).
- Astérius a développé une [Aide-Gestion en ligne](#) pour aider les seigneurs à calculer leur imposition, simuler des combats etc (attention, il y a un petit délai entre la fin de la résolution du tour et l'actualisation des données sur le site d'Aide Gestion). Il existe aussi une [Aide-Gestion sous format Excel](#) plus basique.
- Outre l'Aide de Camp, voire le forum, tout joueur peut écrire à la [Hotline](#) pour poser des questions. Néanmoins, il est souvent conseillé de lire les questions déjà posées par d'autres joueurs, qui sont consultables dans la [FAQ](#).

