



Le Wargame de Rôle par e-mail gratuit des Seigneurs

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

Gloire & Pouvoir

règles du jeu

Version 2.11.1L 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 et Well : refonte totale 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	4
2.	Mise en place d'une partie	5
2.1.	S'inscrire	5
2.2.	Démarrer une partie	6
3.	Conditions de victoire.....	6
4.	Déroulement d'un tour de jeu	7
4.1.	Phase 1 – Renommer ses chevaliers	7
4.2.	Phase 2 – Démobilisation des armées et renvoi des chevaliers	7
4.3.	Phase 3 – Gestion économique	7
4.3.1.	La rente	7
4.3.2.	L'imposition	7
4.3.3.	La redistribution	8
4.4.	Phase 4 – Prise en compte des valeurs par défaut de défense.....	8
4.5.	Phase 5 – Appel des chevaliers / Levée des armées	8
4.6.	Phase 6 – Transférer et affecter les armées, mise en garnison.....	9
4.7.	Phase 7 – Les attaques	9
4.7.1.	Félonie et trahison	10
4.8.	Phase 8 – Ordres diplomatiques	11
4.8.1.	Gestion des refus d'aide aux alliés	11
4.8.2.	Déclaration de guerre.....	11
4.8.3.	Demande d'alliance	11
4.8.4.	Demande de paix	12
4.8.5.	Annulation d'alliance.....	12
4.8.6.	Appel aux alliés	12
4.9.	Phase 9 – Déplacements	12
4.10.	Phase 10 – Organiser une joute	12
4.11.	Phase 11 – Participer à une joute	13
4.12.	Phase 12 – Ventes, Achats de territoires.....	13
4.13.	Phase 13 – Espionnage	13
4.14.	Phase 14 – Migrations et révoltes	14
4.15.	Phase 15 – Entretien des armées et soldes des chevaliers, désertion	14
4.16.	Phase 16 – Construction des fortifications.....	14
4.17.	Phase 17 – Anoblissement	14
4.18.	Phase 18 – Rapatriement des armées et des chevaliers.....	15
4.19.	Phase 19 – Résolution de la victoire	15
5.	L'Association de Soutien à Gloire et Pouvoir	15
6.	Récapitulatif des ordres possibles.....	17

1. Introduction

En des temps anciens, l'Europe avait été unifiée sous la fêrule 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. 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.

2.1. 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. Un seul identifiant suffit et permet de jouer à autant de partie qu'il le désire.

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.

2.2. 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 la carte et le nom de son personnage dans cette partie.

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 le jeudi).

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

3. 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. Le seuil à atteindre dépend de la carte, l'information est précisée au moment de l'inscription.
- La victoire par conquête : le joueur qui, le premier, a conquis le nombre requis de territoires est désigné roi. Comme pour le seuil de renommée, le nombre de territoires à conquérir pour gagner par conquête dépend de la carte.
- La victoire par alliance : le joueur qui est allié à tous les autres joueurs encore en lice est désigné roi

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

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.

4. 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 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.

Le tour est résolu entre le Vendredi 23h01 et le Dimanche 23h59.

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).

4.1. Phase 1 – Renommer ses chevaliers

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

4.2. 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 **DEMOBILISER**

De même un chevalier peut être renvoyé par l'ordre **LIBERER**

4.3. Phase 3 – Gestion économique

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

4.3.1. La rente

Le roi offre une rente à ses seigneurs en fonction de leur titre. Cet argent est distribué automatiquement durant la phase.

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

4.3.2. L'imposition

L'ordre d'imposition est : **IMPOSITION PARTICULIERE**

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.

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.

4.3.3. *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 : **REDISTRIBUTION PARTICULIERE**

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)

4.4. *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, une garnison 50%, une armée de paysans 50%.

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

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 est : **DEFENDRE**

4.5. *Phase 5 – Appel des chevaliers / Levée des armées*

L'ordre d'exécution de ces 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. Ils 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 **APPELER CHEVALIERS**

Chaque tour suivant l'appel, le chevalier devra être « maintenu » en dépensant autant d'écus que de points de renommée que possédait le chevalier lorsqu'il a été appelé.

Lors de l'appel d'un chevalier, le joueur ne sait pas quelle sera sa renommée ni son coût. Le placement du chevalier est aléatoire sur les terres du seigneur.

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 ou laissée en garnison dans son territoire d'origine.

L'ordre est le suivant : **LEVER ARMEE**

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 laisser en garnison réjouira le peuple à chaque tour.

4.6. 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 : **AFFECTER**

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.

Un chevalier peut aussi prendre le contrôle de tout ou partie d'une armée déjà commandée par un autre chevalier. Pour cela, l'ordre **TRANSFERER** doit être donné.

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.

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, il faut donner l'ordre **METTRE EN GARNISON**

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

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

4.7. 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.

L'ordre d'attaque est **ATTAQUER**

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.

4.7.1. *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.

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.

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.

4.8. 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

4.8.1. 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.

4.8.2. Déclaration de guerre

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

L'ordre est **DECLARER 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.

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.

4.8.3. Demande d'alliance

Pour que deux seigneurs s'allient, ils doivent tous deux passer au même tour l'ordre **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.

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

4.8.4. Demande de paix

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

4.8.5. Annulation d'alliance

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

4.8.6. 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.

L'ordre d'appel est : **APPELER UN ALLIE**

4.9. 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 : **DEPLACER**

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.

4.10. 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 grâce à l'ordre **ORGANISER JOUTE**

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.

4.11. 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 **PARTICIPER JOUTE** suffit.

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.

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.

4.12. Phase 12 – Ventres, 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 **VENDRE**

L'achat se fait par l'ordre **ACHETER**

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.

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.

Un territoire ne peut être revendu le tour immédiatement suivant son achat.

Il est impossible de vendre son territoire lors du premier tour de la partie.

Un territoire adjacent à une terre ennemie ne peut pas être vendu.

4.13. 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 **ESPIONNER**

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.

4.14. 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.

4.15. 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. Une armée qui ne peut être maintenue est démobilisée.

4.16. 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 palissade, 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.

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

L'ordre de fortification est **FORTIFIER**

Un territoire conquis par la force perd ses fortifications.

4.17. 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.

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

4.18. 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.

Une armée rapatriée (garnison ou commandée par un chevalier) subit des pertes en fonction de la distance de la retraite.

4.19. 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.

5. 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.

6. Récapitulatif des ordres possibles

Type d'ordre	Ordre et Syntaxe	Phase
Autre	RENOMMER :REN <chevalier> <nom>	1
Militaire	LIBERER : LIB <chevalier>	2
Militaire	DEMOBILISER :DEM <armée>	2
Economique	IMPOSITION PARTICULIERE :IMP <niveau imposition > <territoire>	3
Economique	REDISTRIBUTION PARTICULIERE : RED <montant redistribué> <territoire>	3
Militaire	INITIALISER : INI <% paysans> <% garnison> <% chevalier>	4
Militaire	DEFENDRE : DEF <armée> <seuil avant repli>	4
Militaire	APPELER CHEVALIERS : CHE <nombre de chevaliers>	5
Militaire	LEVER ARMEE : ARM <territoire> <montant investi> <chevalier commandant rien si garnison>	5
Militaire	AFFECTER : AFF <chevalier> <armée>	6
Militaire	TRANSFERER : TSF <chevalier source> <chevalier cible> <nombre d'hommes>	6
Militaire	METTRE EN GARNISON : GAR <chevalier> <nombre d'hommes>	6
Militaire	ATTAQUER : ATT <chevalier> <territoire attaqué> <nombre d'hommes seuil avant repli>	7
Diplomatique	S'ALLIER : ALL <seigneur>	8
Diplomatique	ANNULER ALLIANCE : ANN <seigneur>	8
Diplomatique	DECLARER LA GUERRE : GUE <seigneur>	8
Diplomatique	FAIRE LA PAIX : PAI <seigneur>	8
Diplomatique	APPELER UN ALLIE : APP <seigneur>	8
Militaire	DEPLACER : MOV <chevalier> <territoire>	9
Autre	ORGANISER JOUTE : ORG <nombre de chevaliers > <montant de la récompense> <mot de passe>	10
Autre	PARTICIPER JOUTE : PAR <chevalier> <seigneur organisateur rien si joute royale> <mot de passe>	11
Economique	VENDRE : VND <seigneur acheteur> <territoire> <montant de la transaction>	12
Economique	ACHETER : ACH <seigneur vendeur> <territoire> <montant de la transaction>	12
Autre	ESPIONNER : ESP <territoire>	13
Militaire	FORTIFIER : FOR <territoire> <type de fortification>	16