

GLORIA

Table des matières

Création de Héros.....	2
Pour commencer.....	2
Les Postures.....	3
Les Atouts.....	3
Escarmouche.....	3
Verve.....	3
Talent.....	3
Les Épreuves.....	5
Actions hors Épreuves.....	5
Déroulement.....	5
Conséquences finales de l'Épreuve.....	7
Quand l'Épreuve est gagnée.....	7
Quand l'Épreuve est perdue.....	7
Récupération de l'Endurance.....	7
Mort.....	8
Techniques supplémentaires.....	8
Utiliser des éléments du décor.....	8
Retourner les narrations de l'adversaire contre lui.....	8
Sacrifice d'Atouts.....	8
Feinte.....	8
Alliés.....	9
Protéger un allié.....	9
Évolution de la Gloire.....	9
Campagne au travers des âges.....	9
Épreuve initiatique.....	10
La Machination.....	11
Règles préparatoires.....	11
Niveau de Dangerosité.....	11
Lorsqu'une épreuve sera déclenchée.....	11
Les dangers.....	11
Évolution du Niveau de Dangerosité.....	11
Révélation de la Machination.....	11
Construction d'une Machination.....	12
Épreuves gratuites.....	12
Préparation/improvisation.....	13

Gloria est un jeu de rôle dans lequel les joueurs incarnent des Héros **en quête de gloire** qui luttent ensemble contre un ennemi commun et sa Machination, animés par le MJ.

Création de Héros

Le MJ choisit ou crée un scénario qu'il va faire jouer à sa table (voir le chapitre « La Machination »). Il doit ensuite demander aux joueurs pour une partie unitaire le niveau de Gloire des Héros au commencement, ce qui établira le degré de Dangerosité initial des ennemis et des pièges qu'il placera sur leur chemin. Si les joueurs veulent jouer des Héros confirmés, choisissez un niveau de Gloire élevé. S'ils veulent jouer des Héros débutant, choisissez un bas niveau de Gloire.

Il vaut mieux commencer une campagne, au niveau 4 ou 5 : le niveau 3 étant plus indiqué pour des personnages faibles et vils, pour refléter un amoindrissement survenu au fil de leurs aventures. Pour simplifier la gestion des niveaux de difficulté, les différents degrés de puissance des personnages sont échelonnés par niveaux appelés « Gloire » :

Niveau de Gloire	Nombre de dés à distribuer
3 : Vil : inconnu, ou de sinistre réputation	5dés
4 : Aguerri : son entourage connaît sa valeur	10dés
5 : Reconnu : ceux qu'il a sauvé le louent, ceux qu'il a combattus le craignent	15 dés
6 : Renommé : Son nom est connu dans la région	20 dés
7 : Illustre : Plus personne en ce monde n'ignore ses exploits	25 dés
8 : Légendaire : ses hauts faits traverseront l'histoire	30 dés

Quand au fil des épreuves rencontrées, le Héros gagne ou perd des dés (voir plus loin, le chapitre « conséquences finales de l'épreuve »), il gagne ou perd un niveau de Gloire, dès qu'il atteint le nombre de dés indiqués sur ce tableau.

Pour commencer

- Chaque joueur note sur sa fiche le niveau de Gloire de son personnage et le nombre de dés correspondant (tout le monde commence au même niveau).
- L'Endurance du personnage est égale à sa Gloire. Notez-la sur votre fiche et symbolisez-la par des jetons durant les épreuves.
- Chaque joueur choisit la famille de personnage qu'il veut incarner : cela dépend de l'univers dans lequel vous allez jouer (dans un univers médiéval fantastique générique, il peut s'agir d'humains, elfes, nains, fées, gnomes etc. ou pourquoi pas orcs, trolls, lycanthropes ou toute autres créatures de son invention...). Si le scénario choisi par le MJ est adaptable, vous pouvez composer l'univers ensemble.
- Chaque joueur choisit le(s) métier(s) qu'il veut pratiquer (chevalier, sorcier, rôdeur, voleur, assassin, mercenaire, barbare...).
- Le joueur invente un nom conforme à l'univers et au personnage choisis.
- Il se fait une représentation mentale de ce à quoi ressemble son personnage qu'il peut écrire sous forme de brève description sur sa fiche.

Les Postures

Les personnages possèdent 3 postures définissant des modes d'action et des conséquences différentes :

- **finesse** : Quand un joueur utilise la Finesse, il doit décrire une action ou une parole tactique, en subtilité, prendre le minimum de risques. Il peut utiliser tous ses Atouts à d4. Ses actions diminueront l'Endurance de l'adversaire et invalideront un de ses Atouts utilisés quand elles réussiront.
- **Violence** : Quand un joueur utilise la Violence, il doit décrire une action ou une parole particulièrement brutale, spectaculaire, sous le coup de l'émotion ou sans réflexion. Il peut utiliser tous ses Atouts à d8. Ses actions diminueront l'Endurance de l'adversaire et invalideront un de ses Atouts utilisés quand elles réussiront.
- **Sang-froid** : Quand un joueur utilise le Sang-froid, il doit décrire une action ou une parole modérés, qui ne soit ni de la Finesse ni de la Violence. La plupart des actions entrent par défaut dans la catégorie Sang-froid. Il peut utiliser tous ses Atouts à d6. Ses actions diminueront l'Endurance de l'adversaire et invalideront un de ses Atouts utilisés quand elles réussiront.

Les Atouts

Un Atout est une description d'un avantage important pour le personnage lors des épreuves qu'il va rencontrer. Les Atouts des personnages se répartissent en trois catégories principales : ESCARMOUCHE, VERVE et TALENT.

- ESCARMOUCHE concerne tout ce qui a trait au combat : duel comme mêlée.
- VERVE concerne les confrontations d'intimidation, de persuasion et autres joutes verbales.
- TALENT concerne les épreuves de discrétion, d'observation et de fabrication d'objets.

Chacune de ces catégories est composée de sous-catégories. La dominante de nature d'Atouts choisis orientera la manière dont les Héros appréhenderont les situations conflictuelles : s'ils ont tous particulièrement développé le combat, il y a de fortes chances pour que les Épreuves soient résolues de la sorte.

Escarmouche

- **Habiletés** : toute qualité physique ou mentale pouvant vous avantager durant un combat : souplesse féline, robuste comme un roc, courage à toute épreuve, habile de ses mains, rapide comme l'éclair, fourbe...
- **Techniques** : tout mouvement ou pouvoir pouvant vous avantager durant un combat : feinte du coup de pied au sol, technique de la frénésie destructrice, pluie de flèches, botte secrète : esquive et contre-attaque simultanées, magie des ténèbres, illusionnisme, combat équestre...
- **Équipement** : il s'agit des possessions qui peuvent vous être utiles lors d'un combat : épée rutilante, arc elfique, bouclier rondin dentelé, cote de mailles intégrale, poignard dissimulé dans la manche, flèches empoisonnées, mais aussi chien de guerre et autres familiers...

Verve

- **Personnalité** : tout trait de personnalité qui vous avantager lors de conflits verbaux : opiniâtre, cruel, fort magnétisme, charismatique, mégalomane...
- **Érudition** : toute connaissance ou croyance pouvant vous avantager lors de conflits verbaux : historien, foi en Dieu, éducation religieuse, scientifique...
- **Richesses** : toute possession de valeur aidant aux négociations : monnaie, pierres ou objets précieux, domaines, bétail, réseau de connaissances...

Talent

- Acuité : tout talent, aptitude ou matériel aidant à l'observation, aux fouilles et à l'investigation : perspicace, sens aiguisés, filature, repérage, pister, monocle révélateur de magie...
- Dextérité : tout talent, aptitude ou matériel aidant à la discrétion, aux mouvements de précision et à l'infiltration : matériel de crochetage, sait se fondre dans les ombres, passe-partout, déplacements subtils comme le vent, sabotage, cordages d'escalade, chaussures à crampons...
- Savoir-faire : notez ici tout talent, toute connaissance et tout matériel liés aux artisanats, aux activités pratiques et à la fabrication d'objets : tendre des pièges, forgeron nain, fabriquer arcs et flèches, dressage...

Les joueurs doivent créer autant d'Atouts que le nombre de dés correspondant au niveau de Gloire déterminé par le MJ. Les joueurs doivent allouer un dé à chaque Atout créé cf. tableau « création des Héros », la taille des dés alloués influe sur les qualités des Atouts :

- d4 = Atout subtil, en finesse, de petite taille, facile à utiliser, peu risqué, mais également peu puissant et peu protecteur : Dague elfique/rusé/passe inaperçu
- d6 = Atout normal, de taille moyenne : Épée bâtarde/orateur/forgeron nain
- d8 = Atout spectaculaire, de grande taille, puissant, mais risqué d'utilisation, difficile à manier, produisant des dommages collatéraux, mais pourvoyant un avantage protecteur par l'allonge ou intimidation : Hallebarde foudroyante/suscite l'effroi/fabrication de golems

Pour inventer un Atout, les joueurs doivent choisir quelque chose de forcément avantageux, ils ne peuvent pas inscrire sur leur fiche un atout qui ne leur fournira pas un avantage durant un combat, une Épreuve verbale, une infiltration ou une enquête. Par exemple, un Atout du type « Timide », ou « Besace de rangement » ne seront pas acceptés. En revanche, une « Besace sans fond aspirant les ennemis » ou une « Boîte à vérité » seraient envisageables.

Un Atout doit toujours être spécial, ajoutez un élément descriptif : plutôt que « Épée », choisissez « Épée rutilante » ou « Épée gravée aux armoiries de ma famille », plutôt que « Magicien », choisissez « Magicien élémentaliste » ou « Magicien des ombres »... Les joueurs sont libres d'inventer les Atouts de leur choix à condition que cela respecte l'univers choisi et la quête de Gloire. Ils ne doivent pas non plus être trop génériques ou trop anecdotiques.

Le MJ peut refuser un Atout pour ces raisons ou demander au joueur de le rectifier.

Un Atout peut sembler inadapté aux catégories ou sous-catégories listées, dans ce cas, le joueur devra vérifier avec le MJ la validité de son choix : est-ce adapté à l'univers et au cadre proposé par *Gloria* ? L'Atout ne risque-t-il pas d'être inutile, décalé ou disproportionné ?

Les Épreuves

Les joueurs peuvent lire les règles de ce chapitre afin de mieux les maîtriser pour augmenter leurs chances de victoire.

Lorsque des personnages entrent en conflit physique ou verbal, autrement dit, quand les PNJ s'opposent fermement aux paroles ou actions des Héros, joueurs ou MJ peuvent déclarer une Épreuve. En cas de désaccord, le MJ a le dernier mot. Un conflit menaçant de révéler des indices à propos de la Machination du MJ est automatiquement une Épreuve. Une action gratuite de la part d'un Héros ne visant pas l'héroïsme ou la Gloire, ni la découverte de la Machination ne mérite pas une Épreuve. Dans ce cas, laissez les joueurs faire ce qu'ils veulent, sans possibilité de gagner des dés d'expérience, c'est nettement moins intéressant.

Actions hors Épreuves

Jouez les investigations, créations et infiltrations « hors Épreuve », ce qui signifie : En premier lieu, demandez au joueur d'établir ce qui se produit en cas d'échec et en cas de succès.

- Si l'objectif vous semble facile à atteindre, accédez à la volonté des joueurs s'ils utilisent un de leurs Atouts.
- Si l'objectif vous semble moyennement difficile à atteindre, laissez les joueurs réussir s'ils mettent en œuvre deux de leurs Atouts.
- Si l'objectif vous semble difficile à atteindre, exigez des joueurs qu'ils utilisent trois de leurs Atouts pour réussir.

Les joueurs décrivent les conséquences immédiates de leur action, en fonction de ce qui a été prévu avant.

Si une action ne relève ni du combat, ni d'une tentative d'intimidation, de persuasion ou de joute verbale, ni d'une investigation, d'une infiltration ou d'une création, ne la jouez pas, laissez le joueur obtenir directement ce qu'il souhaite. De la même manière que pour les actions sans gloire et sans héroïsme. Cela ne doit pas l'aider à progresser dans sa découverte de la Machination, auquel cas, déclenchez une Épreuve conforme.

Déroulement

Nous allons en premier lieu définir les étapes d'une Épreuve jouée à un joueur contre le MJ :

1. Celui qui commence une action conflictuelle débute le conflit, soit il narre, pioche ses dés et les lance en premier.
2. Celui qui commence choisit la posture de son personnage parmi :
 - Finesse : il choisit Finesse quand il veut mettre en place une action subtile, tactique, avec prise de risque minimum.
 - Sang-froid : il choisit Sang-froid quand il veut agir de manière modérée.
 - Violence : il choisit Violence quand il veut agir de manière brutale, sous le coup de l'émotion, sans véritable réflexion.
3. La posture choisie pour l'action en cours définit les Atouts utilisables :
 - S'il choisit Finesse, il a le droit d'utiliser de 0 à 3 Atouts de la colonne « d4 » sur sa fiche de personnage.
 - S'il choisit Sang-froid, il a le droit d'utiliser de 0 à 3 Atouts de la colonne « d6 » sur sa fiche de personnage.
 - S'il choisit Violence, il a le droit d'utiliser de 0 à 3 Atouts de la colonne « d8 » sur sa fiche de personnage.
4. Cette posture définit également la taille de tous les dés que le joueur devra utiliser lors de cette action (voire le chapitre « Techniques supplémentaires »).

5. Le joueur (ou le MJ) narre la façon dont son personnage agit en impliquant les Atouts choisis. Un Atout peut être utilisé autant de fois que désiré sur la durée d'une Épreuve, mais le joueur doit veiller à varier la manière dont il l'utilise. Le joueur doit faire apparaître comme des avantages dans sa narration tous les Atouts qu'il utilise.
 - Par exemple : le Héros utilise son épée ciselée, sa hargne et son agilité arachnide. Le joueur pourrait faire une narration de cet ordre : « Dans un cri de rage (hargne), je cours à toute vitesse en zigzaguant (agilité arachnide) et en faisant des moulinets avec ma lame en visant la gorge du monstre (épée ciselée). » ou bien : « Je roule au sol (agilité arachnide) avec toute mon envie de vengeance (hargne) en lui tailladant les jambes (épée ciselée). » Ou encore : « Tu vas payer pour tout ce que tu as fait ! (Hargne) J'esquive rapidement par un pas de côté son attaque (agilité arachnide) en lui plantant mon épée dans le ventre, pour l'ouvrir de bas en haut. »...
6. Il pioche, puis lance les dés associés à ses Atouts. Et les aligne devant lui en les classant du score le plus haut au score le plus bas. On appelle cette disposition « Ligne ».
7. Le nombre de dés cumulés composant sa Ligne ne peut excéder son niveau de Gloire.
8. Il observe ses combinaisons de dés de valeurs identiques. Et mise celle qu'il pense être la plus avantageuse en avançant les dés.
 - Paire = 2dés de même valeur
 - Brellan = 3 dés de même valeur
 - Carré = 4 dés de même valeur, etc.
9. Son adversaire choisit à son tour :
 - Sa posture
 - Ses Atouts
 - effectue sa narration
 - Lance les dés
 - Les aligne
 - Mise un dé ou une combinaison
10. Puis on compare les mises.
 - La mise contenant le plus de dés gagne l'échange de mises : le joueur perdant reçoit une blessure, après quoi on réintègre les mises dans les Lignes des joueurs.
 - La blessure en question dépend de la valeur des dés misés : chaque dé du perdant dont la valeur numérique surpasse celle des dés de l'adversaire diminue la gravité de la blessure en bloquant un dé adverse.
 - On compte donc le nombre de dés qui ne sont pas bloqués et on diminue d'autant l'Endurance du perdant.
 - En cas d'égalité absolue, les actions s'annulent, le MJ narre pourquoi et on continue l'Épreuve normalement.
 - De plus, le joueur perdant l'échange de mises doit cocher un des Atouts qu'il a utilisés durant sa dernière action. S'il n'en a pas utilisé, il ne coche rien. L'Atout en question ne sera plus utilisable d'ici la fin de l'épreuve et ne sera recouvré ultérieurement qu'à certaines conditions (voir le chapitre « Conséquences finales de l'Épreuve »).
 - Le joueur perdant l'échange narre le résultat des actions engagées en inventant pourquoi son Atout est invalidé temporairement. Il décrit les conséquences majeures sans avoir besoin d'être exhaustif : si l'adversaire tentait de le percer de sa lance de flammes, il est nécessaire de raconter la blessure que cela produit et pourquoi ça invalide un Atout du joueur perdant.

11. Tant qu'il reste des points d'Endurance aux deux adversaires, l'Épreuve continue, on inverse l'ordre d'action du joueur et du MJ après la narration de conséquences.
12. À chaque nouveau tour de jeu, chaque joueur peut piocher et lancer de nouveaux dés selon les conditions décrites plus haut et remplace ceux qu'il désire dans sa ligne. Il n'est pas obligé d'effectuer de remplacements si ça ne l'arrange pas, ni même de lancer des dés.
13. Quand un personnage n'a plus d'Endurance, il perd l'Épreuve. Son adversaire gagne une action gratuite contre laquelle il ne pourra pas opposer de résistance. Si le joueur demande un renseignement, il devra le lui fournir, si l'adversaire décide de l'assommer, il tombera dans les pommes, s'il veut le tuer, il mourra (attention, cependant, ce dernier point est valable pour les PNJ, mais les Héros ne peuvent mourir qu'à certaines conditions)...

Conséquences finales de l'Épreuve

Quand l'Épreuve est gagnée

Le Héros lance un dé par Atout coché, de la taille du dé alloué.

- S'il obtient 3 ou moins, son Atout redevient utilisable pour les prochaines Épreuves et il gagne un « dé d'expérience » grâce auquel il pourra inventer un nouvel Atout. Il doit en justifier l'obtention, soit en lien avec ce qui s'est passé durant l'Épreuve, soit en expliquant qu'il prend du temps pour s'entraîner, qu'il découvre un objet dans la grotte où vivait le troll qu'il vient de combattre, etc. par exemple : il a récupéré l'arme d'un adversaire, il a développé une nouvelle technique en s'entraînant pendant plusieurs heures pendant que les autres mangeaient, ce combat l'a rendu plus teigneux, il a pris confiance en lui, il a découvert une nouvelle façon de faire, il ne connaissait pas ces serrures avant et a donc dû développer une nouvelle technique, il a potassé son grimoire de magie...
- S'il obtient plus de 3, il peut modifier la taille du dé : il a reforge son épée qui est plus petite mais plus maniable à présent (d6 en d4). Ou encore : suite au pouvoir de flammes qui a rendu son épée brûlante [ce qui l'a invalidée], celle-ci luit à présent d'une flamme ardente brûlant ses ennemis. Il suffit de déplacer l'Atout dans la bonne colonne sur la fiche de personnage.
- S'il obtient le score maximal de son dé, l'Atout reste inutilisable temporairement : il pourra tenter de le récupérer à l'issue de la prochaine Épreuve. Pour tout autre score, son Atout redevient utilisable pour les prochaines Épreuves. (Donc obtenir 4 sur un d4 maintient l'invalidité de l'objet, mais le joueur peut tout de même modifier la taille du dé).

Quand l'Épreuve est perdue

Le Héros lance un dé par Atout coché, de la taille du dé alloué.

- S'il obtient 3 ou moins, il perd définitivement son Atout, il peut le gommer. Le MJ doit justifier cette perte, par exemple : suite à cette amère défaite, ton courage te fait défaut, tu penses t'être leurré, il est bien plus important de sauver sa peau que de faire montre de bravoure. Ton épée qui a paré tant de coups de masse d'arme s'est brisée en plusieurs fragments, ou encore, ton marteau de guerre a dévalé le ravin, il est introuvable.
- S'il obtient le score maximal de son dé, son Atout redevient utilisable pour les prochaines Épreuves, le joueur doit en expliquer les raisons.
- Pour tout autre score, son Atout demeure temporairement inutilisable : il pourra tenter de le récupérer à l'issue de la prochaine Épreuve.

Récupération de l'Endurance

Après une Épreuve, tout le monde récupère la totalité de ses jetons d'Endurance.

Mort

Un Héros ne peut mourir qu'en cas de défaite à une Épreuve quand son niveau de Gloire est descendu à 3 ou si les PJ ont emprunté la fin de la voie du piège (voir le chapitre « La Machination »). Il doit introduire une Épreuve supplémentaire. S'il la gagne, il peut faire mourir un (et un seul) Héros.

Techniques supplémentaires

Utiliser des éléments du décor

Un joueur ou le MJ peuvent à chaque tour d'action décider d'utiliser un (et un seul) élément du décor, par exemple : se servir d'une branche d'arbre comme d'une arme, faire des acrobaties en s'accrochant à un lustre, ou manifester des réactions dans l'audience...

Il gagne le droit de piocher un dé de taille correspondant au barème habituel :

Subtil = d4, normal = d6 ou spectaculaire = d8, uniquement si le dé en question correspond à la Posture choisie. Il est possible d'introduire des éléments de décor qui ne confèrent pas de dés, bien entendu.

L'élément utilisé ne pourra plus octroyer de dé bonus jusqu'à la fin de l'Épreuve. Joueurs comme MJ peuvent inventer les éléments de décor pouvant conférer un dé, dans la mesure où ils respectent un minimum de cohérence et où ils ne contredisent pas ce qui a été dit avant (par exemple il n'est pas envisageable d'introduire une rivière en plein désert, sauf si elle a été placée avant l'Épreuve et si la forêt compte des arbres, on ne peut pas dire qu'il n'y a pas d'arbres ou qu'en fait c'est un désert...). Ce sont les adversaires (joueurs comme MJ) qui doivent invoquer cette règle si quelqu'un y contrevient.

Retourner les narrations de l'adversaire contre lui

Quand un joueur ou le MJ utilise dans sa narration un élément narré par son adversaire durant l'Épreuve en le retournant contre lui, il gagne un dé supplémentaire dépendant de la nature de l'élément en question ou la manière dont il est détourné (subtil, finesse = d4, normal, de sang froid = d6 ou spectaculaire, avec violence = d8) à condition que la taille du dé corresponde à la Posture du personnage. Un élément qui a déjà été retourné contre son adversaire ne peut pas l'être une seconde fois.

Exemple :

MJ : « le Troll tentaculaire déracine un arbre (Atout « force colossale » d8) et le lance dans votre direction. »

Joueur : « je fais souffler une grosse rafale de vent (Atout « pouvoir des tempêtes » d8) pour le pousser dans le trou laissé par le déracinement de l'arbre. » Le joueur gagne un d8 en plus de celui de son Atout pour avoir recyclé contre le MJ son idée.

Sacrifice d'Atouts

Un joueur peut relancer les dés de son choix parmi ceux qu'il vient de lancer s'il coche un Atout qu'il utilise et le rend temporairement hors d'usage.

Feinte

À son tour d'action, un joueur voulant produire une feinte devra deviner le type de dés que va jouer l'adversaire. Il prend donc un dé de chaque catégorie : d4, d6 et d8 et en cache un dans une main qu'il tend, fermée (en faisant attention à garder les autres dissimulés dans son autre main sous la table). Ce dé désigne la Posture qu'il va jouer et donc la taille de dés choisie.

Il va tenter de faire croire à une posture pour en réalité en utiliser une autre, qui, par feinte, dominera celle de son adversaire : d8 > d6 > d4 > d8

Il effectue une narration qui sera son "appât" : ce qu'il veut faire croire à son adversaire. Grâce à cette narration d'appât, il peut tenter d'induire un comportement chez son adversaire, mais l'autre peut se douter de sa

manigance, exemple d'appât (imaginons une escarmouche contre une dizaine d'orcs) : « j'avance discrètement dans le dos d'un orc pour le poignarder... » (ce qui correspondrait à une action en d4 : actions subtiles, en finesse), l'adversaire sachant que le d4 est plus fort que le d8 serait tenté de jouer en d6, mais il peut aussi se dire : « Il veut peut-être me faire croire ça et me faire jouer en d6 pour, en réalité, jouer en d8 et m'avoir ! » Dans ce cas, il faut que je joue un d4, comme ça au pire, j'annule son coup, au mieux, je le surpasse (mais peut-être l'adversaire a-t-il prévu ça également).

Le joueur feinté (plutôt, celui que l'autre veut feinter) effectue sa narration, pioche ses dés et les lance. L'autre révèle le dé qu'il a dans la main à ce moment là. On observe le dé dans la main du feinteur et ceux lancés par le joueur feinté (d8 > d6 > d4 > d8 je le rappelle). Celui qui domine défausse un dé de la ligne de son adversaire. C'est donc une prise de risque y compris pour le joueur feinteur, mais qui peut renverser l'avantage durant une Épreuve.

Si c'est le feinteur qui gagne, il peut révéler sa véritable action. Une feinte peut être mise en œuvre par n'importe quelle posture : Finesse, Sang-froid ou Violence et donc jouée avec n'importe quelle taille de dé. En général, il s'agit de faire croire à l'adversaire qu'on essaye par exemple d'agir de sang-froid pour en réalité procéder à une action violente, ou faire croire qu'on agit avec finesse pour mieux balancer une action violente en réalité.

Alliés

Lorsqu'une Épreuve a lieu entre le MJ et plus d'un joueur, tous les joueurs décrivent leurs actions successivement au même tour. Tous les joueurs dont la mise domine l'adversaire infligent des pertes d'Endurance cumulées. L'adversaire blesse ceux qu'il domine et est blessé par ceux qui le dominent. Le MJ ou Les joueurs perdant l'échange de mise narrent à tour de rôle les conséquences des actions subies.

Protéger un allié

Un allié peut convertir une attaque dominant l'adversaire en une défense pour protéger un allié. L'allié ne perd donc pas de points d'Endurance, mais l'adversaire ne perd pas non plus ceux qu'il aurait dû subir de ce Héros.

Évolution de la Gloire

Les joueurs doivent ajouter ou déduire chaque Atout gagné ou perdu au nombre total de dés de leur personnage. Lorsqu'ils atteignent un nombre de dés équivalent à un niveau de Gloire supérieur ou inférieur, leur Gloire change automatiquement et l'Endurance s'aligne sur le même score.

Un Héros qui a abandonné le chemin de la Gloire et pourrait lutter contre ses anciens alliés devient automatiquement un PNJ. Le joueur peut créer un nouveau personnage d'un niveau de Gloire égal au joueur le moins glorieux du groupe, mais qui ne pourra être inférieur à la Gloire initiale des Héros au démarrage de leur campagne. Il peut devenir MJ pour la prochaine partie si vous ne jouez pas une campagne déjà écrite.

Si un Héros récupère un objet, il ne pourra en faire un Atout que s'il en gagne un à l'issue d'une Épreuve dont il est victorieux.

Campagne au travers des âges

Gloria peut se jouer sur des campagnes étalées sur plusieurs âges du monde. Les Machinations s'enchevêtrent sur plusieurs siècles, voire millénaires, elles s'acheminent toutes vers le même but.

Les Héros qui ont atteint un niveau de Gloire de 8, même s'ils sont redescendus entretemps, resteront dans l'histoire. Entre deux chapitres, les joueurs créeront de nouveaux Héros. Ces Héros connaîtront les anciens Héros légendaires et les actes qu'ils ont accomplis. Sinon, les anciens Héros auront sombré dans l'oubli.

Dans le cas où des Héros sont devenus légendaires, les joueurs pourront utiliser la mémoire de leur histoire pour s'aider dans leur quête, connaître les anciens ennemis et les Machinations passées et faire le lien avec la nouvelle Machination qui aura forcément avoir un lien avec les anciennes, sinon les joueurs devront s'efforcer de distinguer ce qu'ils savent de ce que savent leurs Héros.

Épreuve initiatique

Si certains de vos joueurs n'ont pas consulté les règles ou si vous jouez ensemble pour la première fois, procédez à une Épreuve initiatique :

Lorsque commence la partie, suite à la description de la situation initiale, placez une Épreuve « gratuite », c'est à dire dont on ne comptera pas les conséquences sur la révélation de la Machination. Profitez de cette Épreuve pour initier vos joueurs aux règles à l'œuvre pendant les Épreuves.

- Commencez par un premier tour où chacun, vous y compris n'utiliserez que les dés d'Atouts.
- Au second tour, expliquez-leur comment obtenir des dés de décor, de retournement de narration, la relance, ainsi que la technique du « vous ne m'y prendrez pas deux fois ».
- Enfin, sur le troisième tour, si l'Épreuve n'est pas finie, expliquez-leur la technique de la Feinte, sinon, vous la leur expliquerez lors de la prochaine Épreuve.

La Machination

Règles préparatoires

Voici un certain nombre de règles pour vous aider à assurer le rôle de MJ avant et pendant vos parties.

Niveau de Dangerosité

Pour éviter au MJ de préparer des fiches de PNJ afin de pouvoir adapter les Épreuves, on utilise comme repère la puissance des Héros pour évaluer la sienne au début de la partie (elle pourra évoluer, voir plus loin).

- Dangerosité : le nombre de dés constituant la Ligne du MJ pour la partie est égale à celle du joueur possédant le plus haut niveau de Gloire + 1 dé par joueur supplémentaire.
- Endurance : L'Endurance se calcule comme la Ligne.
- Dés d'Atouts : le MJ possède autant de dés d'Atouts que le joueur en comptant le plus, + 3 dés par joueur supplémentaire.

Quel que soit le nombre de PNJ qu'il jouera, il les fera toujours agir de concert comme une seule entité.

Lorsqu'une épreuve sera déclenchée

Pendant l'Épreuve, le MJ doit inventer un Atout à chaque fois qu'il utilise un dé et le noter dans la colonne appropriée. Il n'a donc pas à les prévoir à l'avance, toutefois, il peut utiliser la première description du danger ou de l'adversaire qu'il aura faite pour noter rapidement quelques Atouts avant que l'Épreuve commence.

Chaque blessure implique de cocher un Atout qui devient inutilisable, de la même manière que pour les joueurs. Lors d'une deuxième Épreuve avec le même adversaire, le MJ peut réutiliser les Atouts déjà créés.

Les dangers

Le MJ doit adapter les dangers à son Niveau de Dangerosité. Prenons l'exemple d'un combat : Le MJ dispose d'un niveau de Dangerosité de 7 face à trois joueurs d'un niveau de Gloire de 5. Il ne leur opposera pas un seul orc standard. Si l'épreuve d'Escarmouche se profile ainsi, amenez des renforts : les camarades qui étaient planqués dans les fourrés, ou bien l'orc en question est suréquipé, il s'agit d'un chef orc ancien et redouté dans la région, nécromancien de surcroît... Il peut également muter ou s'avérer lycanthrope...

Dans le cas de figure inverse, un immense dragon peut être affaibli, blessé et être une proie exceptionnellement accessible pour les Héros. À vous d'adapter les dangers de la fiction à votre Niveau de Dangerosité.

Si les adversaires sont plusieurs, jouez-les comme une seule entité, mais faites les descriptions de leurs actions en gardant bien à l'esprit qu'ils sont plusieurs.

Évolution du Niveau de Dangerosité

Au fil de l'évolution de la Machination, les Héros vont vivre victoires et échecs face aux Épreuves rencontrées.

Le Niveau de Dangerosité du MJ reste le même au long d'une Machination. Au cours d'une campagne, décomposée en plusieurs Machinations, son niveau de Dangerosité est recalculé en fonction de l'évolution des Héros.

Révélation de la Machination

Lorsque les Héros surmontent une Épreuve, le MJ doit leur révéler une étape de son plan secret. MJ, soyez agressif, cherchez à gagner les Épreuves. Les joueurs doivent sentir le danger, je n'ai pas appelé le « Niveau de Dangerosité » ainsi pour rien.

Quand le MJ déclare une Épreuve dans laquelle aucun indice lié à la Machination n'est en jeu, il doit récompenser les Héros d'un Atout qu'il choisit lui-même. Qu'ils gagnent ou qu'ils perdent, pour le risque encouru sans révélation à la clef. Le MJ ne peut utiliser ce procédé qu'une fois avant la révélation d'un nouvel indice.

Construction d'une Machination

- Il vous faut créer un antagoniste. Inventez-lui donc une identité et une nature hostile.
- Il lui faut des desseins qui vont à l'encontre de la cause que défendent les Héros. Développez ses motivations psychologiques ou philosophiques.

Étape 0 : l'élément déclencheur. Il s'agit d'un événement qui va amener les Héros dans la machination. Un meurtre, un incident diplomatique, un vol important. Une chose qui va mettre en branle les autorités qui vont faire appel aux Héros, par exemple.

- Les Héros commencent leur quête ou leur enquête. Vous allez définir une série d'étapes qui jalonnent leur progression jusqu'à l'issue de la partie. (Des lieux, des PNJ importants pour l'histoire etc.)
- Après la découverte de l'étape zéro, les Héros devront se heurter à une Épreuve. La réussite ou l'échec à cette Épreuve détermineront la prochaine révélation concernant la Machination qui sera faite aux Héros.
- Ainsi, en atteignant l'étape suivante, soit les Héros emprunteront la voie du piège que leur tend l'antagoniste, ce qu'il veut leur faire découvrir pour les orienter dans une mauvaise direction, soit ils emprunteront la voie de la révélation qui leur permettra de déjouer la Machination en découvrant des indices que l'antagoniste a laissé malgré lui.
- L'échec d'une Épreuve de recherche ne peut pas risquer de rater une étape, seulement des informations importantes qui pourraient mettre la puce à l'oreille des joueurs pour comprendre et déjouer la Machination.
- À chaque étape, durant la partie, vous devrez amener des Épreuves sans les prévoir à l'avance : placer des dangers, des enjeux, des problèmes... Les joueurs se positionneront par rapport à cela et c'est en réaction que vous déclencherez des Épreuves.
- Vous pouvez développer le tout sur deux voies : la voie du piège (en rouge, par exemple) et la voie de la révélation. À chaque fois que les joueurs réussissent un Épreuve principale, ils passent sur la voie de la révélation. À chaque fois qu'ils en ratent une, ils se retrouvent sur la voie du piège.
- Vous pouvez également créer plus de voies, mais généralement, une troisième voie intermédiaire suffit à créer une progression entre les deux voies principales.
- Prévoyez plusieurs fins en fonction de l'état des différents enjeux importants de la partie. S'il y a une personne à sauver, a-t-elle été sauvée ? Si oui, que se passe-t-il ? Si non, quelles sont les conséquences ?

Il est normal dans *Gloria* que les joueurs fassent appel à leur perspicacité pour comprendre ce qui se trame. Il vaut mieux des indices trop flous, qui placent un doute, que des indices trop explicites. La révélation finale de la voie de la révélation, elle, en revanche devra rendre la Machination claire pour tout le monde.

Il peut arriver que les joueurs aient des soupçons malgré leurs échecs, ou que vos intrigues soient cousues de fil blanc et qu'ayant tout compris avant que vous le leur expliquiez, ils décident inopinément de prendre le contrepied de ce qui paraîtrait raisonnable et arrivent à vaincre l'antagoniste. Ça fait partie du jeu. Soyez donc fourbe et plus malin qu'eux, mais fairplay et respectez leur droit aux indices quand ils réussissent une épreuve capitale, autrement vous court-circuitez le jeu.

Épreuves gratuites

Vous pouvez placer des « Épreuves gratuites » de manière à contrôler le rythme de révélation des indices : ces Épreuves ne rapportent pas d'indice en cas de victoire des joueurs, mais elles rapportent un dé d'Atout par joueur participant qu'il gagne ou perde. Pensez que les actes sans ambition et sans panache ni bravoure ne

rappellent pas de Gloire et que c'est pour cela qu'ils ne devraient pas donner lieu à des Épreuves. Veillez à ne déclencher des Épreuves que quand ça en vaut la peine. Le MJ ne peut pas enchaîner deux Épreuves mineures pendant la partie.

Préparation/improvisation

Quand vous avez préparé vos étapes situation/indices, développez un peu l'ambiance voire l'histoire des lieux et décrivez les PNJ. Évitez de placer ce qui constitue les étapes (PNJ, lieux,objets) dans des endroits fixes, laissez tout ça un peu flottant de manière à pouvoir y amener les Héros facilement si le chemin qu'ils empruntent n'est pas celui prévu.

Ne prévoyez pas à l'avance non plus de « choses à faire » pour résoudre un problème dans une situation.

Ne prévoyez pas les Épreuves à l'avance, ni la manière de les résoudre elles doivent découler des actes des Héros et des PNJ.

De même, vous ne devez pas préparer à l'avance la mise en scène des situations. Notez uniquement ce qui est indispensable pour que la Machination puisse opérer et être défaite par les Héros.