

# ***GLORIA AUT NIHIL***

## ***(La gloire sinon rien)***

### **Matériel**

- 1) Une grille à hexagones
- 2) Des figurines ou pions gladiateurs avec leur front de repérer
- 3) Des dés à 10 faces
- 4) Quelques marqueurs : activation et armes ou accessoires

### **Les gladiateurs**

Chaque gladiateur est caractérisé par un niveau fonction de son expérience et un poids fonction de son équipement.

Le poids du gladiateur est déterminé de la façon suivante

1/2 point pour les éléments suivants

Ocrea : pièce de métal ou en cuir qui protègent les jambes \*

Manica : pièce d'écaillé de métal ou de cuir qui couvre le bras droit \*

Galerus : pièce métallique montante jusqu'au milieu de la joue qui protège l'épaule

1 point pour les éléments suivants

Casque \*

Grille faciale

Petit bouclier : Parma

Arme courte : Glaive, dague courbe

Lasso

2 points pour les éléments suivants

Grand bouclier : Scutum

Cuirasse \*

Filet

Si un élément marqué d'un \* est en cuir son budget est divisé par 2

Pour déterminer de quoi est équipé le gladiateur il suffit de regarder la figurine ou le dessin du marqueur sinon choisir son type qui déterminera son armement.

Les armes secondaires qui sont dans leur étui ne sont pas ajoutées au poids du gladiateur.

Elles pourront être utilisées par le gladiateur comme s'il ramassait une arme.

### **Le jeu**

Il reproduit les tournois de gladiateurs sous l'empire romain

Chaque joueur est un laniste, il contrôle une ludus (école) de gladiateurs et est propriétaire d'une troupe de gladiateurs.

(pour une partie de 2H30 environ pour 2 joueurs prendre chacun 6 gladiateurs, pour 3 joueurs 5 gladiateurs, pour 4 joueurs 4 gladiateurs, pour 5 joueurs et plus 3 gladiateurs)

Il existe 2 types de tournoi

Les tournois entre cartenaires : gladiateurs combattant en groupe  
C'est une bataille rangée entre plusieurs troupes jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une.  
Chaque équipe est placée dans l'arène dans une zone prédéterminée. Chaque zone de déploiement devra être équidistante les une des autres et séparé par au moins 4 hexagones.  
Les joueurs déterminent les conditions de victoire du combat.  
Les gladiateurs sont activés les uns après les autres de façon aléatoire.

Les tournois avec combats singuliers

Les gladiateurs s'affrontent en combat singulier avec mise à mort par appel à la foule.  
Le gladiateur victorieux d'un combat va ensuite affronter le 1<sup>er</sup> gladiateur qui sort victorieux d'un combat et qui a le même nombre de victoires que lui et qui ne fait pas partie de son équipe.

A la fin des combats les gladiateurs survivants pourront continuer leur carrière dans les arènes de Rome avec éventuellement plus d'expérience.

## Séquence de jeu

- 1) On place un marqueur activation auprès de chaque gladiateur
- 2) Etablissement du tour de jeu
- 3) A tour de rôle chaque joueur active un gladiateur
  - \* Choix d'un gladiateur non activé
  - \* Détermination des points d'activation
  - \* Déplacement du gladiateur
  - \* Combat entre gladiateurs
  - \* Retrait du marqueur d'activation
  - \* Si un joueur n'a plus de gladiateurs à activer il passe son tour
- 4) On contrôle si les conditions de victoire sont remplies pour chaque gladiateur si c'est le cas le gladiateur est retiré de l'arène.
- 5) S'il reste des gladiateurs encore en état de se battre on repart pour un tour.

## Phase de jeu

- 1) Marqueur activation

Un marqueur activation est placé près de chaque gladiateur, il sera retiré après son activation ou si un autre gladiateur l'engage dans un combat alors qu'il n'a pas encore été activé.

- 2) Etablissement du tour de jeu

Chaque joueur lance un dé, les joueurs joueront le tour dans l'ordre croissant des dés, en cas d'égalité entre des joueurs on inverse leur ordre du tour précédent.

- 3) Activation d'un gladiateur

### Choix du gladiateur

Le joueur choisit un gladiateur de son écurie qui possède toujours un marqueur d'activation.

### Détermination des points d'activation

Chaque gladiateur possède 1 point d'action (PA) additionné d'un bonus d'activation.  
Les PA l'autorisent à se déplacer, combattre et faire d'autres actions autorisées. Il peut faire dans l'ordre qu'il souhaite les actions mais il s'arrête après une joute non victorieuse.

Bonus d'activation : Le joueur jette un dé de 10. On lui soustrait le poids du gladiateur.

- Si le résultat est négatif on l'ignore.
- Si le niveau initial du gladiateur a baissé de 50% ou plus ce bonus est divisé par 2 et arrondi au supérieur.

### **Déplacement**

Les gladiateurs sont placés dans un hexagone, front face à un côté de celui-ci.

Les 3 hexagones adjacents à son front sont sa zone de contrôle (ZOC).

Un gladiateur peut se déplacer dans un hexagone adjacent à lui.

Il peut avancer dans l'hexagone devant son front pour 1PA.

Il peut aller dans un autre hexagone adjacent pour 2PA.

Lorsqu'il arrive dans la ZOC d'un gladiateur il doit arrêter son mouvement.

S'il commence son mouvement avec un adversaire dans sa ZOC il ne peut en sortir qu'en reculant dans un des 3 hexagones qui ne sont pas sa ZOC.

Un gladiateur peut pivoter librement dans son hexagone même s'il est en ZOC pour 1PA.

Un gladiateur ne peut pas entrer dans la ZOC d'un gladiateur équipé d'une arme longue sauf s'il peut l'attaquer dans le même tour.

### **Actions diverses**

Toutes les actions suivantes ne peuvent se faire que si le gladiateur est activé volontairement et non parce qu'il est attaqué.

#### Ramasser une arme ou un accessoire : 1 PA

Il faut être dans le même hexagone que l'accessoire ou l'arme. On jette un dé de 10 si le résultat est égal à 0 l'accessoire ou l'arme est inutilisable.

Les armes : le gladiateur peut combattre avec elle. Si l'arme est différente de l'arme initiale du gladiateur (longue au lieu de courte ou l'inverse) il ne pourra combattre que comme défenseur jusqu'à ce qu'il récupère une arme du type original.

Les boucliers : Si le bouclier n'est pas du type original il faut ajouter pour un grand bouclier +1 au jet de protection et pour un petit bouclier +1 au poids

Filet et lasso : ils sont aussi testés de la sorte et seuls les gladiateurs ayant cet accessoire au début du combat peuvent les ramasser.

Ne pas oublier de rajouter le poids des objets récupérés

#### Jeter au sol une arme ou un accessoire : 0 PA

Le joueur choisit un hexagone adjacent à son gladiateur pour la jeter.

Ne pas oublier de retirer le poids des objets jetés ou perdus

#### Donner un coup de pied dans une arme ou un accessoire : 1 PA

Le joueur déplace l'objet dans l'hexagone adjacent de son choix au gladiateur

#### Se relever : 1 PA

A terre un gladiateur non pris dans un filet ou lasso doit se relever avant de pouvoir faire autre chose. Le joueur indique la direction vers laquelle il souhaite se relever. Il jette un dé de 10 s'il est inférieur à son niveau alors il se relève dans cette direction sinon il fait

- une rotation de 60° sur la droite sur 7 - 9
- une rotation de 60° sur la gauche sur 6 - 8
- une rotation de 120° sur la droite sur 3 - 5
- une rotation de 120° sur la gauche sur 2 - 4
- une rotation de 180° sur 1

### Lancer un filet ou un lasso sur un adversaire : 1 PA

Un filet ou lasso peut être lancé jusqu'à 2 hexagones d'un autre gladiateur une seule fois par tour. Cela active le gladiateur ciblé s'il ne l'avait pas encore été.

\* En cas de succès

Une attaque devra suivre si le gladiateur a encore au moins 1PA même si son opposant réussit à se libérer du filet ou lasso.

\* En cas d'échec

Le gladiateur doit dépenser 1 PA pour ramener son filet ou lasso si son adversaire a au moins 1PA sinon celui ci l'attire à lui et un combat suivra où il ne pourra pas se défendre.

Si son adversaire n'a pas de PA celui ci recule d'un hexagone et le gladiateur récupère gratuitement son filet ou lasso et il peut au mieux avancer d'un hexagone en dépensant 1PA.

Si son adversaire a au moins 1PA et que le filet a été récupéré il dépense 1PA pour ne pas reculer et peut ensuite faire une attaque ou avancer et attaquer s'il a assez de PA.

### Se libérer d'un filet ou lasso : 2PA

Lorsqu'un gladiateur est pris dans un filet ou un lasso, il doit s'en libérer avant de pouvoir faire autre chose. Pour cela il doit réussir un test en lançant un dé inférieur ou égal à son niveau. Il peut tester dès le tour où il est pris et avant l'attaque qui peut suivre le lancer d'un filet ou lasso et plusieurs fois dans le même tour.

Sur un jet de dé de 0 pour se libérer le filet est détruit.

### Pousser avec un bouclier : 2 PA

Un gladiateur peut décider de pousser avec son bouclier. . Il faut que le gladiateur possède un bouclier. L'action est résolue comme une joute.

### **Combat**

S'il reste au moins 1PA un gladiateur volontairement activé peut engagé dans une joute un autre gladiateur situé dans sa ZOC ou pour celui ayant des armes longues dans l'hexagone derrière sa ZOC. Il pivote ensuite pour avoir sa cible en face de son front ou si armé d'une arme longue à 2 hexagones face à son front ou dans un hexagone adjacent à celui ci.

Si le gladiateur engagé n'a pas été activé, il fait un test d'activation et devra utiliser tout ou partie de ses PA durant la phase en cours de la manière suivante :

- Il devra pivoter pour avoir son adversaire dans sa ZOC
- S'il a assez de PA : reculer ou tester son initiative. En cas de recul son adversaire est considéré comme ayant gagné le combat.

### Test d'initiative

Chaque gladiateur doit dépenser 1PA pour passer le test d'initiative

Si un gladiateur attaqué n'a pas de PA il perd automatiquement son test d'initiative.

Chaque joueur jette un dé de 10 auquel on ajoute le poids du gladiateur. Le résultat le plus faible a l'initiative et est l'attaquant, l'autre est le défenseur. En cas d'égalité chacun a l'initiative, ils sont tous les 2 attaquants.

Certaines situations font perdre le fait de combattre

- Gladiateur empêtré dans un filet ou lasso
- Gladiateur n'ayant pas son agresseur dans sa ZOC
- Gladiateur bousculé ou au sol
- Gladiateur ayant lancé son filet sans le récupérer sur un adversaire ayant 1PA.

Après le test d'initiative chaque joueur qui peut combattre reçoit un dé pour le combat. Chaque joueur peut décider de dépenser 2PA pour avoir un dé supplémentaire ou 5PA pour avoir 2 dés supplémentaires. Un gladiateur attaquant son adversaire de l'arrière ou un adversaire à terre reçoit un dé supplémentaire.

Pour chaque dé de l'attaquant :

Si le résultat est inférieur ou égal à son expérience il touche son adversaire.

Si le résultat est strictement inférieur à 50% de son expérience, il touche son adversaire et fait un test sur la table des résultats spéciaux.

Pour chaque dé du défenseur :

Si le résultat est strictement inférieur à 50% de son expérience, il touche son adversaire.

Si un gladiateur armé d'une arme courte combat à 2 hexagones un gladiateur armé d'une arme longue le résultat devient une avance de 1 hexagone au lieu de toucher. S'il y a un résultat spécial il s'applique.

S'il s'agit d'une attaque avec un bouclier le résultat devient recule de 2 hexagones à la place de touche

Pour chaque touche reçue un gladiateur debout recule d'un hexagone et jette un dé de 10.

Si le résultat est strictement inférieur à son poids le coup est stoppé par les protections sinon le coup porte.

Un gladiateur ayant des armes longues ont un malus de +1 pour ce test.

Un gladiateur à terre ne recule pas et a un +1 pour ce test.

Si le coup porte le gladiateur perd 1 niveau.

Si le coup est stoppé par les armures, il ne perd pas de niveau

Pour chaque touche portée le gladiateur victorieux avance d'un hexagone sauf pour la dernière touche du combat où l'avance est facultative.

Il peut initier un seconde joute contre un autre gladiateur ou se déplacer si :

- Il a touché plus de fois son adversaire qu'il n'a reçu de touches
- Il lui reste assez de PA pour effectuer cette action.

Bousculade suite au recul :

Un gladiateur ne peut aller volontairement dans un hexagone occupé par un autre gladiateur mais en cas de recul obligatoire dans un hexagone occupé une bousculade se produit.

Le gladiateur recule dans l'hexagone et tombe. En même temps il pousse le gladiateur qui l'occupait.

Si ce choc arrive de face le gladiateur poussé recule d'un hexagone.

Si non activé il teste son activation. Il utilise uniquement ses PA pour combattre contre son pousseur, pas de déplacement autorisé. Si le gladiateur est de son camp il ne combattra pas et ses PA seront perdus. En cas de combat il se bat comme un défenseur et son opposant ne se défendra pas.

S'il a déjà été activé il recule simplement d'un hexagone.

Si le choc arrive de dos le gladiateur poussé avance d'un hexagone et teste pour savoir s'il tombe ou non. S'il fait strictement plus petit que son poids moins sa valeur il tombe sinon il reste debout. Il perd son marqueur d'activation s'il le possède toujours.

Il peut y avoir un effet de domino entre pousseurs et poussés, on résout les combats dans l'ordre des bousculades.

Si un gladiateur debout recule dans le mur d'enceinte de l'arène il rebondit sur celui ci et se translate d'un hexagone tout en s'éloignant de son adversaire. Si le gladiateur est coincé dans un coin de l'enceinte il tombe.

Dans ces 2 cas il subit une nouvelle attaque gratuite avec initiative de son adversaire sans pouvoir se défendre si son adversaire est à porter de le combattre.

Si un gladiateur recule dans un hexagone occupé par un mort il trébuche et jette un dé de 10. Si le résultat est supérieur ou égal à sa valeur il tombe.

Un gladiateur peut passer par un hexagone occupé par un mort mais il ne peut pas s'y arrêter.

## RESULTATS SPECIAUX

0 : Le défenseur est tué

1 : Le défenseur est sérieusement blessé il perd un niveau supplémentaire

2 : Le défenseur étourdi ne pourra pas être activé le tour suivant

3 : Le défenseur tombe à terre

4 : Le défenseur perd un accessoire ou son bouclier ou sa 2<sup>nd</sup> arme

5 : L'arme du défenseur tombe

6 : Le défenseur n'initie pas de combat le tour suivant attaqué il est au mieux défenseur.

7 : RAS

8 : L'attaquant a droit à une nouvelle joute contre le même gladiateur

9 : L'attaquant est survolté il gagne un niveau pour le reste du tournoi.

Si un gladiateur atteint le niveau 0 il est hors combat. S'il tombe en dessous du niveau 0 il est mort. Un gladiateur ayant atteint le niveau 0 ou moins ou subissant le résultat spécial « Gladiateur tué » s'arrête immédiatement même s'il lui reste des PA.

Dans le cas de mise à mort par appel de la foule le gladiateur victorieux demande à la foule la mise à mort ou non du vaincu, même si le gladiateur vaincu est mort. Les mises à mort se font à la fin du tour et jusqu'à la fin du tour le gladiateur vainqueur ne peut être attaqué

## Retrait du marqueur d'activation

Le marqueur du ou des gladiateurs activés est retiré à la fin de son activation. Le nombre de PA tombe à 0 même s'il en reste.

## Activation du gladiateur suivant

Le joueur suivant active un gladiateur de son équipe s'il n'en a plus on passe à l'équipe suivante.

## Fin du tour

A la fin du tour si le tournoi l'a prévu le public va décider des mises à mort des vaincus. Pour chacun d'entre eux on jette un dé de 10 et on retranche 1 par gladiateur vaincu dans le tournoi et la valeur initiale du gladiateur vaincu.

Si le résultat est négatif il est gracié par la foule.

Si le résultat est nul ou positif le consul ou empereur va décider de son sort. On lance un dé, s'il est strictement supérieur au résultat obtenu par le dé de la foule le gladiateur est gracié sinon il est mis à mort.

Le gladiateur vainqueur est orienté ensuite dans la direction au choix de son laniste.

Les gladiateurs morts restent sur place, les gladiateurs vaincus mais en vie sont retirés du jeu.

## Fin du tournoi

Lorsqu'il ne reste plus que des gladiateurs du même camp ou qu'il ne reste que des gladiateurs hors combats et des gladiateurs ayant rempli leur mission. Le tournoi est fini.

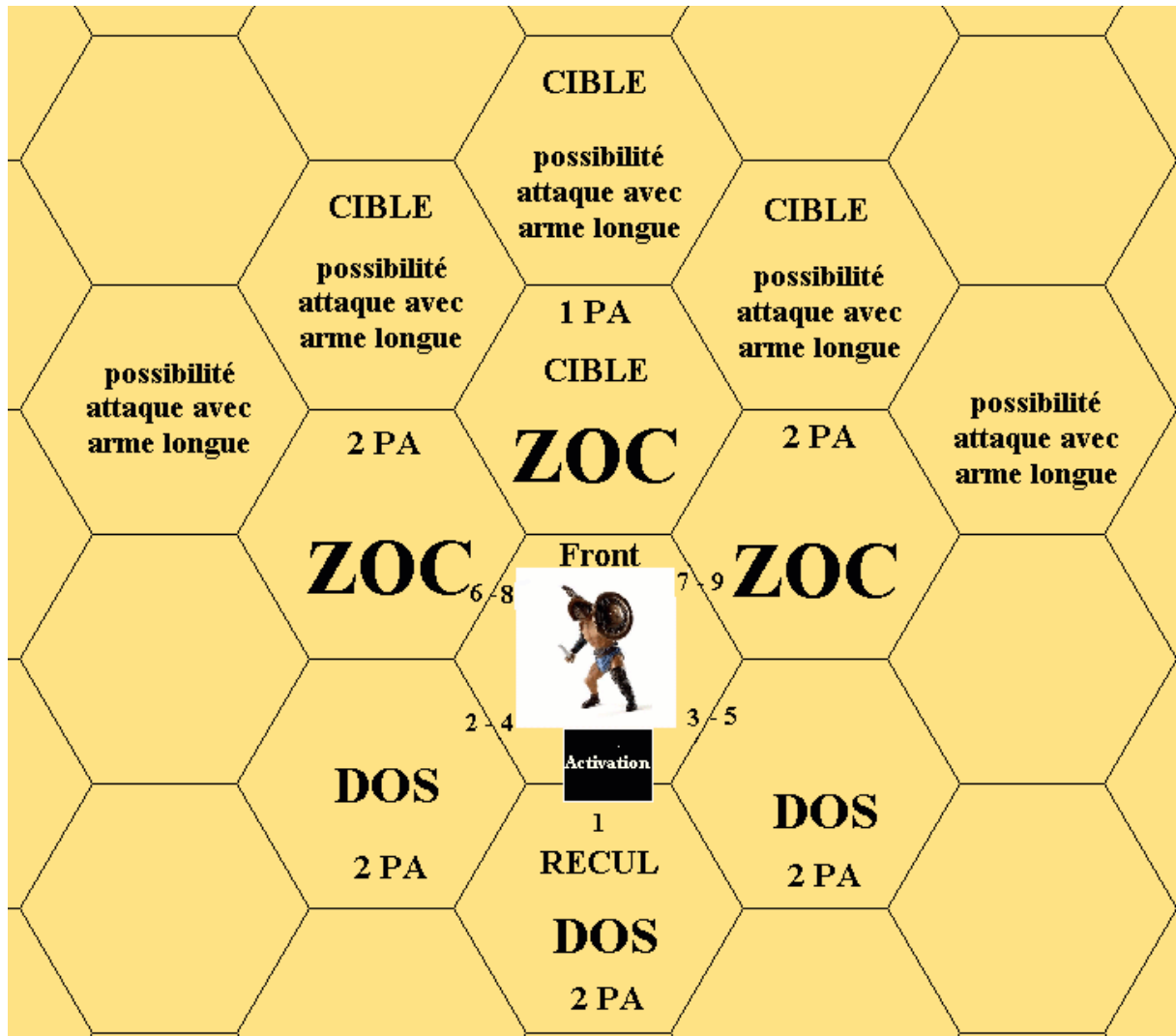
### Pour le jeu en campagne

- Le ou les vainqueurs reçoivent leur prix
- Tous les gladiateurs ayant un niveau supérieur à 0 passent un test d'expérience. Ils jettent un dé de 10 si le résultat est supérieur à leur niveau initial celui ci augmente de 1 sinon il est inchangé.
- Tous les gladiateurs ayant un niveau de 0 passent un test d'expérience. Ils jettent 2 dés de 10 si le résultat des 2 dés est inférieur à leur niveau initial celui ci augmente de 1 sinon il est inchangé.
- Les gladiateurs qui ont un niveau inférieur à 0 ou mis à mort meurt dans l'arène.
- Si un gladiateur a perdu au moins un niveau au cours du tournoi et qu'il fait 0 sur un dé du test d'expérience il meurt de ses blessures.
- Les gladiateurs morts ne peuvent plus revenir pour les combats suivants, il faudra entraîner de nouveaux gladiateurs.
- Les gladiateurs atteignant le niveau 6 obtiennent leur ridius (sabre de bois) signe de leur liberté. Ils deviennent des entraîneurs qualifiés travaillant pour leur laniste. Ils peuvent dès la fin de ce tournoi faire relancer un dé, sauf ceux ayant eu un résultat de 0, pour tous les tests d'expérience d'un gladiateur de leur équipe. Ce nouveau jet de dé est fait immédiatement et remplace le précédent pour l'acquisition d'expérience. (un 0 est toujours fatal au gladiateur)
- Une fois tous les tests d'expérience passés ces entraîneurs testent sur un jet de dé leur départ. Sur un dé de 6 et plus l'entraîneur quitte son laniste et ne fera plus bénéficier son propriétaire de son bonus à la fin du prochain tournoi. Un propriétaire peut avoir plusieurs entraîneurs de ce type. Il peut faire relancer autant de dés qu'il a d'entraîneurs qualifiés.

### Niveau des gladiateurs

Esclave :	Niveau 1
Tiro :	Niveau 2
Palus :	Niveau 3
Secundus Palus :	Niveau 4
Primus Palus :	Niveau 5

## AIDE DE JEU : GLORIA AUT NIHIL



**ZOC (zone de contrôle) :** les côtés d'hexagones ZOC font partie de la ZOC

- stoppe le mouvement d'un gladiateur qui y entre
- un gladiateur adverse dans une ZOC peut être choisi comme cible.

**DOS (dos du gladiateur) :**

- Hexagone par lequel doit sortir un gladiateur qui a un ennemi dans sa ZOC.
- Attaqué à partir ou à travers un de ces hexagones le gladiateur ne se défend pas

**1PA – 2PA**

- coût pour progresser dans l'hexagone (1PA pour pivoter sur place)

**RECU**

- hexagone de recul après combat

**CIBLE**

- position où doit se trouver la cible au moment du combat

**Activation**

- marqueur activation à retirer lorsque le gladiateur a terminé ses actions du tour

**Possibilité attaque avec arme longue**

- Un gladiateur muni d'une arme longue peut choisir comme cible un gladiateur adverse qui s'y trouve

**1, 2-3, 4-5, 6-7, 8-9**

- Orientation du gladiateur se relevant si le dé est supérieur ou égal à son niveau