

# Glorantha Wars

## Mes règles pour jouer à RuneQuest au temps de la Guerre des Héros (mise à jour 18 Août 2009)

auteur : Alain Rameau

*"What is the future of Glorantha ? We have reached the end of the Third Age.[...] The Hero Wars loom, an era which has been wound up and, without any 'off' buttons, switched to full speed. My initial intention was to create a fantasy world which delighted others and wherein they could participate. I have succeeded. Now Glorantha is yours, not mine.*

*Greg Stafford, 1988 - Genertela Designer's notes.*

*"Quel est le futur de Glorantha ? Nous avons atteint la fin du Troisième Age [...] La Guerre des Héros point à l'horizon, une ère qui a été mise en marche, et sans aucun bouton d'arrêt, lancée à pleine vitesse. Mon intention initiale était de créer un monde fantastique qui ravirait les autres et dans lequel ils pourraient participer. J'ai réussi. Maintenant Glorantha est à vous, plus à moi."*

---

*HeroQuest, Hero Wars et Glorantha sont des marques déposées d'Issaries.  
Runequest est une marque déposée d'Avalon Hill / Hasbro.*

## Table des Matières

Chapitre I - Création des Personnages .....	3
1 - Caractéristiques : .....	3
a - Description : .....	3
b - Calcul : .....	3
2 - Attributs : .....	4
a - Points de Vitalité : .....	4
b - Points de Mana : .....	4
c - Modificateur de Dommages (ModD) : .....	4
d - Modificateur de Dommages Spirituels (ModS).....	4
e - Age : .....	4
f - Taille : .....	4
3 - Expérience Préliminaire : .....	5
a - Talents : .....	5
b - Magie : .....	6
c - Equipement : .....	6

# Chapitre I - Création des Personnages

## 1 - Caractéristiques :

Il existe 6 caractéristiques principales.

### a - Description :

#### **FORCE (FOR):**

Il s'agit de la puissance musculaire. Cette caractéristique notamment est utilisée pour soulever, pousser ou tirer des choses.

#### **DEXTERITE (DEX):**

Il s'agit de l'adresse manuelle, mais aussi de l'agilité corporelle. Cette caractéristique est aussi utilisée pour les jets de réflexe ou d'esquive.

#### **CONSTITUTION (CON):**

Il s'agit de la résistance physique. Cette caractéristique est notamment utilisée pour la résistance aux poisons ou aux maladies, ou à l'effort en général.

#### **INTELLIGENCE (INT):**

Il s'agit de la capacité à raisonner, à faire des déductions.

#### **CHARISME (CHA):**

Il s'agit du charisme, de la capacité d'influence, mais aussi de la beauté physique.

#### **POUVOIR (POU):**

Il s'agit de la puissance magique et spirituelle, mais aussi de la résistance mentale et de la capacité de concentration. Cette caractéristique est particulièrement importante pour tout ce qui touche à la magie. Elle est aussi utilisée pour simuler la chance du personnage.

### b - Calcul :

Les caractéristiques sont normalement chacune tirées avec 3D6, mais le tirage peut être fait de différentes façons, selon ce que souhaite le MJ. Quelques exemples :

- le joueur effectue deux tirages de caractéristiques. Il choisit ensuite une série, et peut remplacer l'une de ses caractéristiques par la caractéristique correspondante de l'autre série.

*Ex : le personnage obtient d'abord FOR=16, DEX=13, CON=12, INT=12, CHA=11, POU=16. Puis, au second tirage il obtient FOR=14, DEX=14, CON=13, INT=16, CHA=12, POU=10.*

*Le joueur décide de conserver le premier tirage, et de remplacer INT par le résultat du second tirage. Le personnage a donc au départ les caractéristiques suivantes :*

*FOR=16, DEX=13, CON=12, INT=16, CHA=11, POU=16.*

*Le joueur l'appelle Malvil.*

- le joueur ne fait qu'un seul tirage, mais avec 4D6, ne retenant que les trois meilleurs dés.

- le joueur ne fait qu'un seul tirage, mais avec 4D6-3 pour chaque caractéristique. Il peut intervertir 1 caractéristique avec une autre.
- le joueur attribue comme il le souhaite les nombres suivants à ses 6 caractéristiques : 15, 14, 13, 12, 10, 8.

## **2 - Attributs :**

A partir des caractéristiques principales déterminées précédemment, le joueur va calculer les attributs (ou caractéristiques secondaires) de son personnage.

*Note : au cours des aventures, les attributs évolueront en fonction de l'évolution des caractéristiques principales. Mais ils peuvent parfois aussi être modifiés directement (notamment par la magie).*

### **a - Points de Vitalité :**

Les points de vitalité (pV) sont égaux à la CONSTITUTION.

*Ex : Malvil a 12pV.*

### **b - Points de Mana :**

Les points de mana (ou pM) sont égaux au POUVOIR.

*Ex : Malvil a 16 pM.*

### **c - Modificateur de Dommages (ModD) :**

Le modificateur de dommages représente les dommages supplémentaires infligés par un personnage, en raison de sa FORCE, ou encore les dommages absorbés par une parade réussie. Il se calcule par la formule suivante :

$\text{ModD} = (\text{FOR}/3) - 3$

*Ex : Malvil a un ModD de +2.*

*Note : le ModD peut être négatif, réduisant d'autant les dommages normaux des armes.*

### **d - Modificateur de Dommages Spirituels (ModS)**

Les dommages spirituels sont la perte de points de mana infligés à l'adversaire dans les combats d'esprit à chaque attaque réussie. Cet attribut est normalement fixe (1D6), mais le POU du personnage lui donne un bonus ou un malus :

$\text{ModS} = (\text{POU}/3) - 3$

*Ex : Malvil a un ModS de +2.*

*Note : le ModS peut être négatif, réduisant d'autant les dommages spirituels normaux.*

### **e - Age :**

L'age du personnage est choisi en accord avec le MJ.

### **f - Taille :**

La taille des personnages humains est normalement standard et n'a pas d'influence majeure sur les caractéristiques ou les attributs. Par contre pour certaines races ou créatures, la taille est significativement différente et influence certains attributs avec un modificateur de taille (ModT) qui s'applique à la caractéristique, avant de calculer l'attribut.

Très Petit :  $\text{ModT} = 0.5$

Petit : ModT = 0.75  
Moyen : ModT = 1  
Grand : ModT = 1.33  
Très Grand : ModT = 1.5  
Géant : ModT= 2  
puis +1 multiplicateur à chaque incrément

Le ModT peut ainsi s'appliquer à la FOR avant le calcul du ModD, à la CON avant le calcul des pV, ... si ces caractéristiques ne prennent pas déjà en compte la taille de la créature.  
La taille de la cible peut donner des bonus ou des malus au tir à distance, par exemple en multipliant le talent du tireur par le modificateur de taille de la cible.

*Note : les sorts d'augmentation de caractéristique (ou autres effets) sont ajoutés à la FOR avant le calcul.*

*Note : si on a besoin de calculer une taille plus spécifiquement au format RQ, on peut prendre (FOR+CON)/2.  
Ex : Malvil a une taille de (16+12)/2=14.*

### **3 - Expérience Préliminaire :**

L'expérience préliminaire est la somme des connaissances et capacités obtenues par le personnage avant de partir en aventure. Cette expérience résulte principalement de la région d'origine (origine culturelle) et de la profession du personnage, ainsi que de sa culture magique. Voir les tables "Origine Géographique" et "Profession" de HeroQuest, ainsi que les "Mots-clés Magiques". On peut aussi utiliser les tables similaires de RQ3 et de son supplément Genertela.

#### **a - Talents :**

Le personnage démarre avec 50% dans tous les talents découlant de sa culture régionale, de sa profession, et de sa culture magique éventuelle (talents primaires).

Le personnage a ensuite le droit de choisir jusqu'à 10 autres talents qui commenceront à 30% (talents secondaires).

Enfin, il peut répartir 60% supplémentaires dans ses talents, avec un maximum de +30% pour un même talent.

Dans tous les cas, talents de base minimum :

Athlétisme : FOR+DEX

Vigilance : INT+POU

Influence : INT+CHA

Langue/Culture : Age

Connaissance de la Nature : Age

Connaissance de Glorantha : Age

Combat au Contact : FOR+DEX

Combat à Distance : DEXx2

*Note : ces limitations peuvent être modifiées par le MJ, s'il souhaite des personnages plus expérimentés pour sa campagne.*

*Note : pour adapter les professions de RQ3 à ce système, les talents primaires sont les talents dont le multiplicateur est x3, x4 ou x5, tandis que les talents secondaires sont les talents dont le multiplicateur est x1 ou x2.*

### **b - Magie :**

Si le système de magie ne découle pas logiquement de l'origine culturelle ou de la profession du personnage, le joueur peut choisir la magie qu'il souhaite utiliser, en accord avec le MJ.

Dans Glorantha, quasiment tout le monde peut faire un peu de magie, mais à moins de s'orienter vers un type de magie spécifique, cette petite magie a des effets faibles. Elle s'appelle la Magie Runique ou Magie Commune et repose sur l'utilisation de cristaux magiques. Voir le Chapitre Magie pour avoir plus d'information sur les types de magie.

Il existent de nombreuses formes de magie dans Glorantha, mais les trois systèmes accessibles à un personnage débutant sont : Animisme, Théisme, Sorcellerie, selon l'endroit où est joué l'aventure et avec l'accord du MJ. Voir le chapitre Magie pour plus d'explications sur ces trois catégories.

Le type de magie entraîne des talents primaires et secondaires additionnels, selon que le personnage est Assistant Chaman, Initié, Apprenti ou autre.

### **c - Equipement :**

Le personnage dispose au départ d'un équipement de base comprenant (en accord avec le MJ) son arme principale (plus haut pourcentage) et toute autre arme qu'il sait utiliser à au moins 50%, une petite armure si il vient d'une profession guerrière, une monture s'il vient d'une profession le permettant, plus tout un petit équipement varié raisonnable. Il dispose également, en plus de l'argent accumulé durant les options, de 3D6x10L, et peut s'acheter avec de l'équipement supplémentaire.