

Glorantha Wars

Mes règles pour jouer à RuneQuest au temps de la Guerre des Héros (mise à jour 26 Février 2008)

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 II - Progression des Personnages.....	3
1 - Expérience :	3
a - Expérience post-aventure :	3
b - Expérience dans l'action :	3
c - Expérience de longue durée :	3
2 - Progression dans les talents :	3
a - Enseignement ou recherche personnelle :	4
b - Durée et fonctionnement :	4
c - Nouveaux talents :	5
3 - Amélioration des caractéristiques :	5
a - Carac augmentables :	5
b - POUVOIR :	5
4 - Bénéfices matériels (Option) :	6

Chapitre II - Progression des Personnages

1 - Expérience :

a - Expérience post-aventure :

A chaque fois qu'un personnage utilise l'un de ses talents dans un moment important, il peut mettre une croix à côté si le jet est réussi comme suit :

Réussite normale (ou VS si affrontement) si talent <100, Critique (ou VM si affrontement) si talent \geq 100.

A la fin de l'aventure, ou quand le MJ le décide (mais il est conseillé que cette période soit plutôt une période d'une semaine environ de repos ou d'activité réduite pour les aventuriers si le MJ souhaite faire cette expérience en cours de campagne), le personnage peut essayer de progresser dans les talents où il a une croix. Le jet à faire est de 1D100+INT. Si le jet est supérieur au talent ou à 100, le jet est réussi et le personnage augmente de +1D6% dans son talent. Si il échoue, pas d'augmentation. Dans tous les cas, la croix est effacée après le jet.

b - Expérience dans l'action :

Si Critique ou VM (ou autres cas à la discrétion du MJ, par exemple prise de risque réussie) et déjà une croix : jet d'expérience immédiat comme ci-dessus : +1% si réussi.

c - Expérience de longue durée :

Les personnages ont également le droit à un jet d'expérience dans les talents qu'ils ont fréquemment utilisé durant une période donnée : par exemple Chevaucher, Chariot, Soins (Animal de monte), Culture (Type), Survie (Terrain), Langue (commune au groupe ou au lieu), talents et sorts de sorcellerie pour les sorciers,...

Pour simuler cela, le personnage peut effectuer un jet d'augmentation par recherche personnelle dont la fréquence dépend de son talent actuel : 1 jet/semaine si talent <25%, 1 jet/2 semaines si talent <50%, 1 jet/3 semaines si talent <75%, 1 jet/4 semaines si talent <100%, 1 jet par saison si talent \geq 100%.

2 - Progression dans les talents :

Le personnage peut vouloir passer du temps à apprendre de nouveaux talents ou améliorer des talents existants. Les personnages ont le droit chaque jour, en plus de leurs activités normales, un peu de temps à consacrer à la recherche dans un talent (raisonnablement utilisable, selon la situation). En général, 2 heures par jour est un maximum, selon les circonstances. L'utilisation d'un livre est généralement une bonne solution, surtout pour les talents de Connaissance.

Le personnage peut aussi se consacrer à plein temps à cette progression, à raison de 50 heures environ par semaine.

Le meilleur moyen de progresser reste le professeur, puis le livre, et enfin la recherche personnelle.

a - Enseignement ou recherche personnelle :

Pour s'améliorer, un personnage peut recourir à deux méthodes : soit utiliser les services d'un professeur, soit faire de la recherche personnelle (par lui-même, ou avec un livre).

Le recours à un professeur est plus cher (il faut le rémunérer) mais permet de progresser plus vite.

Le recours à la recherche personnelle coûte moins cher mais est plus aléatoire dans la progression. Il peut aussi nécessiter un support, comme un livre (qui peut aussi coûter cher), notamment pour les talents de Connaissance.

i - Recherche avec un professeur :

Toute personne ayant au moins 25% dans un talent peut l'enseigner, mais dans la limite de son talent/2. La connaissance, pour le professeur, du talent Enseigner permet d'aller au delà : il permet d'enseigner tout talent de l'instructeur jusqu'au minimum entre le talent en question et le talent Enseigner de l'instructeur.

Ex : un professeur ayant 60% dans Combat à l'Épée, ne peut normalement enseigner qu'à hauteur de 30%. Avec un talent Enseigner à 50%, il peut enseigner ce même talent jusqu'à 50%. S'il avait 70% dans Enseigner, il ne pourrait cependant pas dépasser 60% (son talent actuel).

Un bon talent du professeur permet aussi d'augmenter les chances de progression de l'élève sur la base des principes des talents combinés (voir chapitre Système), selon son jet (Enseigner ou talent applicable si moindre) : pas d'effet si échec, +10% si succès, +25% si critique, -50% si maladresse. Alternativement, le bonus peut être automatique : +1/5 est ajouté au jet de progression de l'élève.

ii - Recherche personnelle :

Pour effectuer une recherche personnelle dans les talents de connaissance, le personnage doit disposer d'un support d'apprentissage. Cela est souvent un livre, mais ça peut être l'accès à la connaissance directement.

Ex : pour apprendre la langue de Pavis, un livre (ou un professeur) sera nécessaire si le personnage n'habite pas là-bas ; par contre, à Pavis même, il peut apprendre par lui-même (en discutant, ...).

Pour les talents physique, un livre est aussi utilisable, mais il peut aussi faire des exercices physiques. Pour les autres talents, il peut s'entraîner par lui-même, mais il progressera moins vite, avec même le risque de régresser.

Voir le chapitre Le Monde pour plus d'informations sur les livres et leur utilisation comme outils de progression dans un talent.

b - Durée et fonctionnement :

La durée d'apprentissage dépend du talent : pour effectuer un jet d'augmentation, le personnage a besoin de son pourcentage actuel en heures.

Ex : un personnage ayant 30% dans le talent à augmenter doit suivre 30 heures de cours pour avoir le droit à un jet de progression.

Les cours (ou le temps disponible chaque jour) durent normalement 10 heures par jours, ou environ 50 heures par semaine. Il est possible de concentrer les cours, mais il y a des malus au jet du professeur, comme pour l'Artisanat (voir les explications de ce talent).

Les cours peuvent être faits en plusieurs fois mais, pour être efficaces, ils ne doivent pas déborder, pour une même augmentation sur plus d'une saison.

A l'issue, de la période, le joueur fait un jet comme pour l'expérience post-aventure : le jet à faire est de 1D100+INT. De plus, si un professeur est utilisé, celui ci peut ajouter un bonus supplémentaire sur la base des principes des talents combinés.

Si le jet est supérieur au talent, le jet est réussi et le personnage augmente de +1D6% dans son talent. Si il échoue, pas d'augmentation.

c - Nouveaux talents :

Un personnage peut essayer d'apprendre un nouveau talent (où il a 00% de base), soit par un professeur (ayant au moins 25% dans talent en question), soit par un livre, mais pas tout seul.

Pour pouvoir développer ce talent, jet INT x semaines d'études. Si réussi, base dans ce talent devient 1D6%. Si un professeur est utilisé, celui ci peut ajouter un bonus supplémentaire sur la base des principes des talents combinés. Une fois la base acquise, la progression se fait ensuite normalement.

3 - Amélioration des caractéristiques :

Comme pour les talents, un personnage peut décider de développer ses caractéristiques. Toutes les caractéristiques sont développables par des cours ou de la recherche, à l'exception du POU, qui augmente d'une manière différente, et de l'INT qui ne peut pas augmenter naturellement.

a - Carac augmentables :

Pour les carac augmentables que sont FOR, CON, DEX et CHA, la procédure est la suivante. Maximum augmentable=carac de départ x1.5 ou maximum racial (maximum du jet+nb dés) dans tous les cas. (Note : pour ce calcul, un nombre fixe vaut 1 dé quel que soit le nombre).

Le personnage choisit les cours ou la recherche. Seul un professeur ayant le talent Enseigner peut donner des cours, et son niveau de jet est de toutes façons limité au plus petit entre son talent Enseigner ou sa caracx5.

La durée des cours (ou de la recherche personnelle) est égale à la carac actuelle x nombre de semaines. Les cours peuvent être répartis sur plusieurs semaines entrecoupées, mais ils ne peuvent pas déborder sur plus d'un an.

Si un professeur est utilisé, celui ci peut ajouter un bonus supplémentaire sur la base des principes des talents combinés.

A l'issue de la période d'entraînement, le jet à faire pour progresser doit être un inférieur à maximum racial - carac actuelle x5%. Si le jet est réussi, le personnage augmente au choix de 1D3-1 ou 1 point dans la carac.

Eventuellement, dans certains cas, le "maximum racial" peut être repoussé, de la même manière que le POU (voir plus loin).

b - POUVOIR :

Un jet d'augmentation de POU est autorisé par le MJ, à intervalles réguliers lorsque le personnage a subi un stress magique ou spirituel, ou lors d'événements particuliers (cérémonies du culte, ...). Le jet

à faire pour avoir le droit d'augmenter doit être un inférieur à maximum racial - POU actuel x5%. Si il est réussi, le personnage augmente, au choix, de 1D3-1 ou 1 point.

Si le POU atteint ou dépasse le maximum, le nouveau maximum racial est repoussé de 1 pour le personnage.

Les prêtres participants aux cérémonies importantes du Culte ont droit à un jet de POU : automatique lors de la grande cérémonie annuelle, ou , à condition qu'il réussisse un critique de Cérémonie, lors d'autres cérémonies importantes qu'il dirige dans l'année

Pour les Chamans, en raison des combats d'esprits réguliers, droit à un jet régulièrement : 1 jet/(POU Chaman +POU Esprit Intérieur) jours.

Pour les Sorciers, droit à un jet chaque semaine si sorts lancés régulièrement.

4 - Bénéfices matériels (Option) :

Pour conserver un bénéfice permanent obtenu durant le jeu (esprits intégrés, objets magiques, ...), il faut dépenser du POU. Voir le principe "Consolider les avantages" de Hero Wars. Non applicable aux objets magiques fabriqués par le personnage au cours de l'aventure en sacrifiant déjà du POU.