

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 III - Système de Jeu.....	3
1 - Principes de base :	3
a - Jet Simple :	3
b - Jet d'opposition :	3
c - Talents Combinés et Assistance :	5
d - Durée :	5
e - Tentatives Multiples :	5
f - Jets de Groupe :	5

Chapitre III - Système de Jeu

1 - Principes de base :

Il existe quatre niveaux de jets :

Succès si le jet de D100 est égal ou sous le pourcentage demandé : l'action tentée est réussie simplement.

Echec si le jet est au dessus du pourcentage demandé : l'action tentée est ratée simplement.

Critique si le jet est un succès et le jet est inférieur ou égal à 10% du pourcentage demandé : l'action tentée est extraordinairement bien réussie. Selon le talent utilisé, cela entraîne souvent un effet spécial encore plus fort.

Maladresse si le jet est un échec et le jet est doublé (00, 99, 88,...): l'action tentée est complètement ratée. Selon le talent utilisé, cela entraîne souvent des effets désastreux imprévus.

Avant chaque jet, le joueur (ou le MJ) doit expliquer le but recherché et les moyens pour y arriver, afin de déterminer les conséquences de la réussite ou de l'échec.

a - Jet Simple :

En principe, un jet simple de caractéristique est effectué par un jet 1D100 sous le pourcentage du talent applicable ou sous une Caractéristique (ou un Attribut) x 5%, avec un éventuel bonus/malus selon la difficulté de la tâche. Pour les caractéristiques et attributs, le MJ peut aussi modifier le multiplicateur (x3%, x1%) selon les circonstances. Ce système est principalement utilisé quand le joueur est opposé à une difficulté fixe, une chose, un événement, qui entraîne un malus fixe. Par exemple, pour soigner une blessure un jet du talent de Soins permet d'essayer de guérir la blessure; mais le jet subit un malus si la blessure est très grave.

Note : pour les jets simples, il est possible d'utiliser aussi les "niveaux" de réussite des jets d'opposition. Dans ce cas, un critique équivaut à un VM, un réussite normale = VS, un échec = DS, et une maladresse = DM.

b - Jet d'opposition :

Parfois un jet d'opposition doit être fait : soit contre un adversaire (autre talent, caractéristique ou attribut), soit contre un seuil de difficulté fixé par le MJ selon les circonstances (50% par défaut).

i - Principes :

Dans ce cas, chaque personne (ou le MJ s'il s'agit d'un seuil de difficulté) fait un jet et on regarde le résultat sur le tableau. Ce cas est surtout utilisé quand la difficulté est fluctuante (notamment contre une autre personne), et que le malus peut être difficile à fixer, ou quand plusieurs jets seront nécessaires pour résoudre la scène.

Par exemple, un combat est résolu de cette façon, même si la spécificité de ces scènes implique quelques règles particulières qui sont détaillées plus loin. De même, la traversée d'une rivière tumultueuse à la nage peut nécessiter plusieurs jets avec une difficulté variable (selon l'endroit où on se trouve dans la rivière).

Note : si on utilise un attribut (caractéristique, Potentiel, pM, pV, ...) il faut multiplier cet attribut par 5%.
Ex : une opposition de FOR entre deux adversaires ayant 10 et 12 reviendra à opposer deux jets, l'un de 50% l'autre de 60%.

	<i>Critique</i>	<i>Réussite</i>	<i>Echec</i>	<i>Maladresse</i>
<i>Critique</i>	<i>Plus bas jet a Victoire marginale</i>	<i>Victoire Simple</i> <i>Défaite Simple</i>	<i>Victoire Majeure</i> <i>Défaite Majeure</i>	<i>Victoire Majeure</i> <i>Défaite Majeure</i>
<i>Réussite</i>	<i>Défaite Simple</i> <i>Victoire Simple</i>	<i>Plus bas jet a Victoire marginale</i>	<i>Victoire Simple</i> <i>Défaite Simple</i>	<i>Victoire Majeure</i> <i>Défaite Majeure</i>
<i>Echec</i>	<i>Défaite Majeure</i> <i>Victoire Majeure</i>	<i>Défaite Simple</i> <i>Victoire Simple</i>	<i>Plus bas jet a Victoire marginale</i>	<i>Victoire Marginale</i> <i>Défaite Marginale</i>
<i>Maladresse</i>	<i>Défaite Majeure</i> <i>Victoire Majeure</i>	<i>Défaite Majeure</i> <i>Victoire Majeure</i>	<i>Défaite Marginale</i> <i>Victoire Marginale</i>	<i>Les deux ont Défaite marginale</i>

Le résultat permet de déterminer le niveau de victoire/défaite et donc les effets (par exemple le niveau des dommages dans un combat, la perte de confiance ou de réputation si c'est une joute verbale, la qualité de l'objet fabriqué ou de sa réparation, ...). Les effets dépendent du niveau du résultat. En général, une Vm entraîne la moitié des effets escomptés, une VS entraîne les effets escomptés, et une VM entraîne le double des effets escomptés.

Un affrontement peu important pour l'issue du scénario peut ainsi être simulé par un seul jet pour chaque adversaire.

S'il s'agit d'un affrontement long (notamment pour une scène majeure du scénario) il y a plusieurs jet faits à la suite, appelés chacun "passe" ou "échange". Le personnage vainqueur de la passe conserve (ou gagne) l'initiative et peut décider soit d'en rester là avec ce niveau de victoire (auquel cas l'adversaire n'a le droit qu'à une action ultime, voir option ci-dessous), soit de continuer l'affrontement, afin d'essayer d'avoir un meilleur niveau de réussite (grâce à un meilleur jet), mais au risque de tout perdre (l'ex-perdant peut gagner ce nouvel échange, et souhaiter alors en rester là). Le vainqueur peut aussi être contraint de continuer l'échange si le MJ demande un niveau de victoire minimum. Un combat épique par exemple est résolu sous la forme d'un affrontement long avec de nombreuses passes d'armes, des retournements de situation, des blessures, ... Voir le chapitre Combat.

ii - Options :

- Action ultime : Dans un affrontement important pour l'aventure, un personnage joueur ou un adversaire majeur peut avoir l'option d'une action ultime (s'il en est physiquement capable) si il a perdu le dernier échange (sans maladresse) et que le vainqueur souhaite en rester là. Dans ce cas, il doit réussir à gagner le nouvel échange avec une réussite au moins égale à celle que l'adversaire a obtenu. Si il réussit, l'affrontement reprend normalement et continue (sauf si le personnage souhaite alors en rester là, mais l'adversaire, s'il s'agit d'un PNJ important, peut aussi avoir le droit à son tour à une nouvelle action ultime). Si il perd, l'adversaire gagne définitivement l'échange avec un niveau de réussite égal au niveau précédent+1 (ou au nouveau niveau de ce dernier échange si c'est encore mieux pour lui).
- Maîtrise : un personnage ayant plus de 100% dans le talent utilisé lors d'un affrontement et ayant l'initiative peut faire un choix : soit utiliser normalement son talent (donc talent/10 chance de critique), soit réduire son talent à 100% mais réduire alors d'autant le talent de l'adversaire. Ex : avec un talent de 120%, le personnage en affrontant un autre peut soit garder ce pourcentage (avec donc 12% de chance de faire un critique), ou de le baisser à 100% et de réduire le talent de l'adversaire de 20%. Note : le talent, même réduit, d'un adversaire ne peut cependant jamais descendre en dessous de 5%.

c - Talents Combinés et Assistance :

Un talent complémentaire, tel qu'une Connaissance ou un Artisanat notamment, peut aider le talent principal : le bonus est automatiquement de +1/5 du talent complémentaire si le talent complémentaire est celui du personnage. Si le talent complémentaire vient de l'assistance d'un autre personnage, le bonus est de 1/5 si le personnage secondaire réussit son jet (1/2 si critique, mais -1/5 si maladresse); cependant, s'il a le talent Enseigner, le bonus est de 1/5 du talent Enseigner ou talent applicable si moindre sans besoin de jet.

Les passions et traits de caractère du personnage peuvent augmenter ou réduire ses talents de la même manière, selon les circonstances.

Pour pousser à plusieurs, on additionne la FOR du premier avec FOR/2 du 2^e, FOR/3 du 3^e, etc pour chaque personne aidant vraiment à pousser (sous réserve de place).

Ex : un joueur veut évaluer le prix d'une épée qu'on lui propose. Il a le talent Evaluer à 40%, qui est le talent principal. Mais il a aussi le talent Armurerie à 30%. Il peut donc ajouter 1/5 (soit 6%) de ce dernier au talent d'Evaluer, ce qui lui fait un jet à 46%.

d - Durée :

La durée des talents varie selon ceux-ci. Certains talents peuvent ne nécessiter que quelques secondes, tandis que d'autres (Artisans, Invocation, ...) peuvent nécessiter des heures voire des jours. Il est donc difficile de définir une règle générale. Cependant, il est toujours possible de passer plus de temps pour accroître son pourcentage (qui ne peut cependant jamais être plus que doublé) ou de tenter d'utiliser son talent dans des délais plus courts, mais en ayant des malus (par exemple, talent/2 pour aller 2 fois plus vite).

e - Tentatives Multiples :

Chaque jet de dés représente non pas une seule tentative, mais l'ensemble des efforts du personnage pour essayer de trouver une solution. En cas de maladresse, un personnage ne peut recommencer l'action, car on peut considérer que cet échec a endommagé l'objet sur le quel porte l'action (serrure coincée par une maladresse d'Effraction, ...). En cas d'échec simple, il pourra recommencer plus tard mais seulement si les circonstances changent (utilisation de nouveau matériel, assistance par quelqu'un, augmentation du talent par expérience entre-temps...).

f - Jets de Groupe :

Pour les talents qui nécessitent du temps (Artisanat, Soins, ...), seul un personnage peut normalement faire le jet, avec l'assistance éventuellement des autres.

Pour les jets instantanés ou courts (talents de perception ou de discrétion par exemple), seul le meilleur et le moins bon lancent les dés. Pour les talents de perception, OK si l'un est réussi. Pour les talents de discrétion, OK seulement si les deux sont réussis.