

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 IV - Combat	3
1 - Combat au contact :	3
a - Principes :	3
b - Jets :	3
2 - Combat à Distance :	5
3 - Attaques multiples :	6
4 - Situations de combat particulières :	6
a - Charge montée :	6
b - Combat sous l'eau ou dans l'air :	6
c - Lancer des armes de mêlée :	6
d - Empoignade :	7
e - Assommer :	7
5 - Armes et armures:	7
a - Armes :	7
b - Armures :	8
c - Règles particulières :	8
6 - Combat Spirituel :	9

Chapitre IV - Combat

Le combat a été fortement revu. L'idée est de ne plus avoir un combat tactique de type wargame, comme c'est le cas à RQ, mais plutôt un combat simple et conceptuel, donnant plus de force au roleplay. Cela permet aussi d'uniformiser le système des jets d'opposition, le combat n'étant qu'une catégorie d'opposition parmi d'autres (telles que partie d'échec, débat contradictoire, course poursuite...). De plus ce système permet de privilégier le talent de combat par rapport à la force brute (avec l'ancien système, la brute avait à chaque passe la possibilité d'infliger des dommages même si l'adversaire paraît, tandis que maintenant la brute doit gagner la passe pour avoir la possibilité d'infliger des dommages, ce qui arrivera moins fréquemment s'il affronte un adversaire peut-être moins fort physiquement mais ayant un meilleur talent de combat).

1 - Combat au contact :

Pour le combat au contact, il s'agit d'un système d'opposition, comme vu précédemment dessus, avec quelques spécificités.

a - Principes :

Le personnage ayant la surprise commence avec l'initiative. Si l'initiative n'est pas déterminable dès le départ d'après les circonstances, un jet d'opposition entre les adversaires est effectué, avec des malus/bonus selon la situation et des talents précédemment réussis (surprise, discrétion,...). Le meilleur jet prend l'initiative au départ.

Ensuite il garde l'initiative tant qu'il gagne chaque passe d'arme. Sinon l'initiative passe à son adversaire, et ainsi de suite.

L'avantage d'avoir l'initiative est de d'avoir un certain contrôle sur l'échange. Seul celui ayant l'initiative peut décider d'orienter la forme du combat ou le rompre le combat, d'effectuer des actions spéciales... Celui n'ayant pas l'initiative, sauf dans certains cas exceptionnels, ne peut que subir cela, son but étant alors de gagner l'échange pour reprendre l'initiative. De plus celui ayant l'initiative bénéficie en plus d'une action libre, par exemple pour lancer un sort, utiliser un objet particulier, ...

Le joueur ayant l'initiative décrit globalement ce qu'il compte faire, et peut bénéficier de modificateurs éventuels par le MJ. Le joueur n'ayant pas l'initiative à cet échange ne peut pas faire de même, subissant les choix de l'autre. Il n'a que le choix entre privilégier la parade ou privilégier l'esquive. Pour faire quelque chose de spécial (lancer un sort, utiliser un objet magique spécifique, ...) il doit d'abord récupérer l'initiative. Chaque joueur doit indiquer, avant de lancer les dés, les armes qu'il utilise (pour définir le talent qu'il utilisera, les dommages qu'il infligera s'il gagne ou sa défense s'il perd).

b - Jets :

Chaque joueur fait ensuite son jet de talent de Combat approprié, selon ses armes :

- Si l'un réussit son jet et l'autre échoue, le premier est le vainqueur de la passe d'arme à ce tour.
- Si l'un fait un critique et l'autre un succès simple, le jet critique gagne.
- En cas de double succès ou de double critique, le jet le plus haut gagne.
- Si les deux adversaires font un échec, pas de dommages, mais l'initiative change de main.

- Si l'un fait un échec et l'autre une maladresse, pas d'autre effet que les conséquences de la maladresse (table maladresse) (l'initiative reste au perdant simple).
- Si les deux font une maladresse, l'initiative change de main et les conséquences de la maladresse s'appliquent pour chacun (table maladresse).

i - Vainqueur :

Le vainqueur inflige les dommages selon son jet :

Succès: dommages de l'arme + ModD (+ dommages magiques éventuels)

Critique : dommages de l'arme x2 + ModD (+ dommages magiques éventuels)

Option pour critique : effet différent selon type d'arme :

- *dommages x2 + ModD si Empalement/Estoc*
- *max dommages + ModD si Coupe/Taille*
- *dommages + ModDx2 si Ecrasement/Contondant*

De plus, le vainqueur bénéficie d'une action annexe, tel que utiliser un objet, lancer un sort, ...

ii - Perdant :

Le perdant réduit les dommages selon son jet :

Succès : dommages réduits des points de parade (pP) de l'arme (voir Section Armes et Armures ci-dessous)

Critique : dommages réduits des pPx2

Si le perdant n'a pas d'arme ou n'utilise pas un talent de combat mais un autre talent, il fait son jet avec le talent applicable (DEXx5 pour esquive, talent de communication pour essayer de raisonner l'agresseur, ...). Il ne peut donc pas infliger de dommages à son adversaire s'il gagne les passes d'armes, mais peut gagner du temps en gardant l'initiative ou effectuer des actions spécifiques (utiliser un objet, lancer un sort, attendre de l'aide,...).

En plus, quel que soit le résultat du jet, l'armure portée par le personnage réduit aussi les dommages, ainsi que les protections magiques.

Ce qui passe au-delà réduit les Points de Vitalité du perdant, qui est alors blessé.

Note : le jets de dés ne représentent pas nécessairement une seule attaque ou parade, mais un échange de feintes, de coups, d'esquive et de parade, les dommages éventuels étant le résultat cumulé de ces actions lors de la passe. L'absence de dommages indique que malgré éventuellement plusieurs touches, les coups n'ont pas passé l'armure et les défenses de l'adversaire.

iii - Options de Combat :

- Attaque brutale (autres noms : berserk, attaque frontale, attaque désespérée) : un PJ ayant l'initiative dans un combat au contact peut choisir de prendre des risques dans le Combat : pour cela, il peut "miser" des points de dommages supplémentaires. S'il gagne il ajoutera les points risqués en dommages à l'adversaire. Mais s'il perd la passe, les points seront rajoutés aux dommages faits par l'adversaire. Max points risqués = talent Combat/10. Cette option n'est utilisable qu'au corps à corps. La version "berserk" de cette option implique de risquer le maximum de points possibles.

- **Précision** (autres noms : coups précis, attendre l'ouverture) : un PJ ayant l'initiative dans un combat au contact peut choisir de prendre des risques dans le Combat : pour cela, il peut augmenter les dommages, mais réduire son talent : pour 5% en moins, il infligera +1 point de dommage s'il gagne. Si il perd la passe, pas d'effet pour l'adversaire sur les dommages infligés. Cette option est utilisable tant au corps à corps qu'à distance.
- **Coup mortel** : un PJ ayant l'initiative peut décider de viser une partie "fragile" d'un adversaire, un organe vital. Dans ce cas, son talent est divisé par 2, mais s'il gagne, il infligera DEX/3 points de dommages en plus. Si il perd la passe, pas d'effet pour l'adversaire sur les dommages infligés. Cette option est utilisable tant au corps à corps qu'à distance, mais c'est surtout à distance qu'elle est la plus efficace.
- **Point faible** : un PJ ayant l'initiative peut décider de viser une partie sans armure ou un défaut de l'armure. Dans ce cas, son talent est divisé par 2, mais s'il gagne, l'adversaire ne bénéficiera pas des pA de son armure contre ce coup. Si il perd la passe, pas d'effet pour l'adversaire sur les dommages infligés. Cette option est utilisable tant au corps à corps qu'à distance, mais c'est surtout à distance qu'elle est la plus efficace.
- **Feinte** : un PJ ayant l'initiative dans un combat au contact peut décider de faire des feintes pour déjouer les défenses de l'adversaire. Dans ce cas, son talent est divisé par 2, mais s'il gagne, il infligera INT/3 points de dommages en plus. Si il perd la passe, pas d'effet pour l'adversaire sur les dommages infligés. Cette option n'est utilisable qu'au corps à corps.

Note : les options "Maîtrise" et "Action ultime" des jets d'opposition sont bien entendu applicables aussi aux combats, et sont cumulables avec ces autres options ci-dessus. Par exemple, un personnage avec plus de 100% dans son talent de combat applicable et ayant perdu la dernière passe, mais physiquement toujours valide, peut tenter une action ultime désespérée en réduisant le talent de l'adversaire et en utilisant "attaque brutale" pour "miser" des pV jusqu'à Talent/10.

Note : Un joueur peut utiliser un talent non-Combat même lors d'un affrontement de ce type. Par exemple, pour essayer de raisonner un adversaire agressif, il peut utiliser Eloquence, ou Baratin. Si il gagne la passe, il n'infligera pas de dommages, mais une bonne réussite peut permettre un jet d'INT par exemple pour l'adversaire qui peut ainsi se calmer. De plus si le talent en question est très bon (>100%), cela peut permettre de réduire le talent de combat (voir règles plus haut à ce sujet), et donc de gagner du temps dans l'attente d'éventuels secours.

2 - Combat à Distance :

Pour le combat à distance, le jet de l'attaquant est modifié selon distance : x2 si bout portant, talent normal si courte distance, -10% si moyen, -25% si long, -50% si très long et - 90% si extrême, et d'autres bonus/malus de circonstances. La taille de la cible peut donner des bonus ou des malus, par exemple en multipliant le talent du joueur par le modificateur de taille de la cible.

Bonus possibles au jet si prend le temps de viser, et certaines options de combat (viser, prise de risque 2...) sont applicables au combat à distance également. Sauf si attaques multiples (en raison notamment d'un bon talent ou d'un sort), un seul jet est fait chaque round, qui la encore peut représenter plusieurs tirs.

Si échec, conserve quand même l'initiative, sauf si duel d'archers par exemple ou situation similaire. Egalement perte de l'initiative si plus de munitions. Seul une maladresse peut impliquer un effet néfaste.

Dommages si réussit (x2 si critique), mais pas ModD. Pas de parade ou d'esquive possible pour l'adversaire (sauf talents particuliers, par exemple d'arts martiaux ; et bouclier peut protéger quand même si a le temps de le mettre devant). Mais pA armure et magique protègent. Les options de combat "viser" et "prise de risques 2" sont utilisables dans le tir à distance.

Note : les dommages des armes à distance n'ajoutent pas le ModD du personnage donc sont potentiellement moins dangereuses que les armes de contact. Mais ces armes peuvent être dimensionnées spécifiquement pour des FOR minimales. De plus, cela est compensé par la possibilité d'utiliser les options de type "viser" pour infliger plus de dommages, sans le risque de perdre l'initiative et/ou de subir des dommages à son tour, ce qui est le risque au corps à corps.

3 - Attaques multiples :

Si plusieurs adversaires, chaque adversaire fait un jet. Le personnage seul, lui, fait un jet par adversaire, avec un malus de -10% par adversaire (donc -20% si 2 adversaires, -30% si 3 adversaires,...), et on regarde chaque combat séparément pour les effets, notamment les dommages infligés et par qui. Par contre, le personnage en infériorité numérique ne garde (ou reprend) l'initiative que s'il gagne toutes les passes.

Si les attaques multiples proviennent de la même source (deux attaques par le même adversaire, créature ayant plusieurs attaques,...), le même système s'applique mais le malus par "adversaire" est en fait un malus de -10% par attaque (donc -20% si deux attaques, -30% si 3 attaques, ...).

En pratique, seules 3 personnes maximum peuvent combattre un même adversaire à pied, et deux maximum en combat à cheval.

Si 2+ attaquants contre 2+ défenseurs, réorganiser chaque combat pour avoir des combats avec un seul individu dans un camp (1/1 ou 2/1, ...). Si l'ordre d'actions des sous-groupes a une importance, la DEX peut être prise en compte pour l'ordre et l'initiative.

4 - Situations de combat particulières :

a - Charge montée :

Lance=dmg + ModD de la monture, valable aussi pour adversaire si lance bloquée au sol. Pour autres armes, ModD monture/2, valable aussi pour adversaire. Doit avoir l'initiative pour choisir cette attaque.

b - Combat sous l'eau ou dans l'air :

Dans l'eau, les personnages bénéficient de 3pA supplémentaires, pour simuler le ralentissement des coups. Seules les armes emplant sont utilisables pleinement (1/2 dmg pour les autres). Toute action double les pF. Dans l'eau, un talent d'arme ne peut pas être utilisé à plus que niveau du talent Nager (ou Nager x2 si le personnage a pied).

c - Lancer des armes de mêlée :

Pour lancer une arme ou un objet qui n'est normalement pas fait pour ça, il faut au moins avoir FOR>FORmini de l'arme. Le talent utilisé est à développer spécifiquement, ou réussir un jet critique de Lancer. Distance de lancer = FOR - FORmini de l'arme. Dommages = un niveau de dé de moins que arme de mêlée (ex 1D10>1D8, 1D8+1>1D6+1,...), mais pas de ModD.

d - Empoignade :

Si attaque réussie (mains nues, corde, chaîne, ...), adversaire est immobilisé. Pour s'en sortir, il doit réussir un jet de FOR contre FOR de l'empoigneur (récupérer l'initiative). Le personnage ayant réussi l'empoignade et ayant l'initiative peut décider des prises spécifiques, notamment avec le talent d'arts martiaux : projection, clé, étranglement ... Dans ce cas, dommages automatiques tant que l'adversaire ne récupère pas l'initiative.

e - Assommer :

Jet d'opposition FOR contre CON (doit avoir l'initiative pour effectuer cette action)

Vm : étourdi quelques instants.

VS : assommé le reste de la scène

VM : assommé plusieurs heures

5 - Armes et armures:

a - Armes :

Les armes font des dommages selon tables ci-dessous (ou les tables RQ).

Le Modificateur de Dommages est ajouté aux dommages pour les armes de mêlée uniquement. A noter que les dommages ne peuvent pas être négatifs, un ModD négatif ou un effet magique ne pouvant réduire les dommages en dessous de 0.

Les boucliers et armes utilisées en parade réduisent aussi les dommages selon leurs points de Parade (pP), mais seulement si le jet de parade est réussi (voir les principes du Combat). Pour calculer ce pP, on multiplie la FOR du personnage par la défense de l'arme, avant de calculer comme le ModD, c'est à dire $pP = [(FOR \times Def) / 3 - 3] \times \text{multiplicateur}$. Pour les armes sans particularité défensive, la défense est un multiplicateur de x1. En général, la défense des armes utilisées à deux mains est x1.5.

Ex : un PJ ayant 12 en FOR avec un bouclier moyen absorbera, en cas de parade réussie 3 pP, au lieu de 1 avec un glaive par exemple.

Arme	Dmg	FORMin	Défense	Enc
Dague	1D4+2	9	x1	1
Glaive	1D6+1	9	x1	1
Epée Large	1D8+1	11	x1	2
Epée Bâtarde (1M ou 2M)	1D10+1	13	x1 ou x1.5	2
Cimeterre	1D6+2	11	x1	2
Epée à deux mains (2M)	2D8	18	x1.5	3
Gourdin	1D6	7	x1	1
Masse	1D8	9	x1	1
Masse Lourde (1M ou 2M)	1D10	11	x1 ou x1.5	2
Masse de Guerre (2M)	1D10+2	15	x1.5	3
Maillet Troll (2M)	2D6+2	18	x1.5	3
Hache de Bataille (1M ou 2M)	1D8+2	13	x1 ou x1.5	2
Grande Hache (2M)	3D6	21	x1.5	4
Lance Longue (2M)	1D10+1	13	x1.5	2
Pique (2M)	1D12	13	x1.5	2
Fléau de Guerre (2M)	2D6+3	20	x1.5	4
Bouclier Petit	ModD	9	x1.5	1

Bouclier Moyen	ModD	12 ou 15	x2	2 ou 3
Bouclier Grand	ModD	18	x3	4

Note : si arme + bouclier, ou deux armes, addition des multiplicateurs de parade des armes dans tous les cas, si a talent qui permet une telle utilisation, par ex Hache + Bouclier, ou Deux Epées. Par contre, même avec 2 armes, pas deux fois les dommages en attaque. Note : armes à 2M sont donc moins intéressantes en défense que d'avoir deux armes, mais font de base plus de dommages, donc ça compense

Note : la main gauche, sorte de dague défensive a une défense de : x1.5 mais seulement contre épées.

Option : certaines armes peuvent avoir des effets particuliers : par exemple Dommages x3 si critique (au lieu de x2 normalement), ou Critique devient 20% du jet (au lieu de 10%).

b - Armures :

Les armures permettent de diminuer les dommages selon leurs Points d'Armure (pA).

Les armures ont des pA non fixes (comme dans le JdR « Elric ») pour simuler le fait que tout le corps n'est pas recouvert ou qu'elles ont des points de faiblesse. Le défenseur fait son jet d'armure et ajoute tous les autres points de défense (parade (FOR + arme), esquive, magie, ..) pour comparer aux points de dommages.

Armure	Protection	pA	Malus Enc	Enc (pF)
Vêtement épais	1D2-1	0-1	5%	1
Cuir souple	1D3-1	0-2	10%	2
Cuirbouilli	1D4-1	0-3	15%	3
	2D3-2	0-4	20%	4
	1D6-1	0-5	25%	5
	2D4-2	0-6	30%	6
	1D8-1	0-7	35%	7
	1D10-1	0-9	45%	9
	2D6-2	0-10	50%	10
	1D12-1	0-11	55%	11
	2D8-2	0-14	70%	14
	2D10-2	0-18	90%	18
	2D12-2	0-20	100%	20

Option : Des armure ayant des pA de 1D6 ou même 1D6+1 ou 1D6+2 (donc sûr de bloquer un minimum de points) peuvent aussi être envisagés. Par exemple, si casque, ajoute +1 à la protection ? Aussi notamment pour les armures naturelles, ou faites avec des métaux spécifiques (enchantés ?). Le jet du talent d'armurerie lors de la fabrication peut aussi influencer cela.

Note: la moyenne de protection des armures est moindre que les pA fixes de RQ. Cela est du au fait que les points de parade interviennent aussi en réduction des dommages.

Option : comme les armes ont une FOR minimale, les armures peuvent avoir une CON minimale, sinon malus de 5% par point en dessous pour toutes les activités. CON mini=Enc.

c - Règles particulières :

i - Armes naturelles :

Le poing fait 1D3 dommages de base, tandis que le pied fait 1D3+1.

ii - Armes missiles :

Pas de ModD pour les armes missiles (mais voir les armes spécifiques au chapitre Le monde).
Tir à bout portant : Si la cible est à moins de DEX mètres, le talent dans l'arme missiles est x2.

iii - Force minimale:

Un personnage doit avoir une force minimale pour utiliser une arme, sinon -5% au talent par point en dessous : Force minimale pour utiliser une arme = dommages maxi + dommages mini de l'arme.

Ex : Épée faisant 1D10 : 11 en FOR minimum. Un personnage avec 9 en FOR aura un malus de 10% dans son talent de Combat Épée avec cette arme.

A noter que ce calcul ne doit pas prendre en compte les dommages magiques.

Pour les arcs et arbalètes, le dommage est fonction de l'arme, sans ModD. Un arc puissant peut faire 2D6 de dommages, mais l'utilisateur devra avoir au moins 14 en FOR pour l'utiliser sans malus.

Note : il est possible de faire des armes spécifiques (mais non magiques) ayant des spécificités différentes : +1 dmg, -1 FOR minimale, +1 pA, +10% distance, ... Voir les armes spécifiques grâce au talent Armurerie au Chapitre Le monde.

Option : si l'arme est tenue à deux mains (mais il s'agit alors d'un talent de Combat différent, et toutes les armes à une main ne peuvent pas être utilisées ainsi), la FOR Minimale de l'arme est réduite de 5 points. Ainsi, une épée bâtarde (1D10+1), ayant une FOR mini de 13, pourra être utilisée sans malus à deux mains avec un FOR de 8. Pour utiliser une arme normalement à deux mains mais avec une seule main, outre qu'il s'agit d'un talent de Combat différent, la FOR minimale est accrue de 10 points.

Note : de manière générale, les armes infligeant un seul dé de dommages sont plutôt à une main, tandis que les armes infligeant deux ou plus dés de dommages sont plutôt à deux mains.

6 - Combat Spirituel :

Système d'opposition classique avec les talents de Combat Spirituels de chacun (ou de POUx1 par défaut).

Attaque réussie cause une perte de 1D6 pM (x2 si critique), auquel est ajoutée le ModS.

Le défenseur, si son jet est quand même réussi, absorbe ModS points de dommages spirituels (x2 si critique).

Option : un Chaman peut utiliser les pM de son Esprit Intérieur pour lui faire prendre les pM perdus à sa place.

Option : prise de risque avec "mise" de points de dommages supplémentaires, comme pour combat physique.

Note : en raison de ces nouvelles règles, dans le test pour devenir Chaman, le Mauvais Homme ne reste que 2D3+1 rounds. Le Mauvais Homme a un talent de Combat d'Esprit à 150%, un POU de 35 et fait 3D6 dmg.

Exorcisme : Pour chasser un esprit possédant quelqu'un (par exemple un esprit de maladie), le Chaman doit le combattre spirituellement pour l'amener à 0pM, et réussir à l'issue un jet de Contrôle Spirituel contre son POU pour le forcer à partir.