

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 VI - Talents	3
1 - Liste des talents :	3
a - Talents Physiques :	3
b - Talents Mentaux et de Perception :	4
c - Talents de Communication :	5
d - Talents de Discretion :	5
e- Talents d'Artisanat et Professionnels :	6
f - Talents Artistiques :	6
g - Talents de Connaissance :	7
h - Talents de Civilisation :	7
i - Talents de Culture et Langues :	8
j - Talents de Magie :	8
k - Talents de Combat :	9
2 - Sous Catégories :	9
a - Culture :	10
b - Sens :	10
c - Artisanat :	10
d - Substance :	10
e - Alchimie :	10
f - Armurerie :	10
g - Terrain :	10
3 - Limitations de talents :	10
4 - Personnalité :	10
5 - Relations :	11

Chapitre VI - Talents

1 - Liste des talents :

En principe, plus de distinction sur les talents quant à la base par défaut : pour les talents que toute personne peut essayer la base est à 5% (ou 10% selon les talents ?), et pour tous les talents exotiques, la base est à 00%. Bien entendu, en fonction de l'origine culturelle, de la race, ou autres, certaines créatures peuvent avoir de bases spécifiques différentes.

Option : utiliser la base découlant des caractéristiques, comme dans MRQ.

Une base de 00 signifie que le personnage n'a aucune connaissance dans ce talent et toute tentative d'utilisation de ce talent est normalement impossible (échec automatique).

Cette liste de talents n'est pas limitative, et les personnages peuvent créer de nouveaux talents, en accord avec le MJ.

Note : le classement des talents en catégorie comme utilisé ci-dessous n'a pas d'effet spécifique, autre que le soucis d'organisation.

a - Talents Physiques :

Acrobatie

Ce talent est utilisé pour effectuer des manoeuvres périlleuses en gardant son équilibre : équilibre instable, saut à la perche, chute contrôlée, ... Ce talent inclut également une maîtrise de ses réflexes, la capacité d'esquive, ...

Athlétisme

Ce talent inclut la course, le saut et le lancer.

Équitation [Animal]

Ce talent permet d'utiliser un animal de monte. A défaut, il s'agit du cheval, mais pour certaines cultures (Praxien par exemple), ce peut être d'autres animaux. A haut niveau, ce talent permet aussi de contrôler cet animal en combat et d'utiliser ses compétences d'attaque. Les animaux de monte sur Glorantha sont très variés, et nécessitent un talent particulier pour chaque type (cheval, dromadaire, autruche, lézard, insecte, dauphin, griffon, ...). Mais si l'animal est dans la même catégorie que celle connue, on peut essayer de le monter avec un simple malus : 2 pattes, 4 pattes, 6 pattes, animaux nageurs, animaux volant. Un bon jet permet de mieux contrôler l'animal, tel que lui faire franchir un obstacle, ou le faire aller plus vite. Ce talent peut aussi permettre de savoir soigner l'animal, de bien l'élever, voire de le dresser. Il permet aussi de conduire des attelages.

Grimper

Ce talent permet d'escalader les arbres, les rochers, les murs, les cordes, ... Un modificateur est accordé selon la difficulté de l'escalade et le matériel disponible.

Nager

Ce talent permet de se déplacer dans un milieu liquide. La vitesse normale est de 1m/seconde (3km/heure). Un bon jet permet d'accroître cette vitesse ou la distance.

Survie

Ce talent permet de survivre au mieux dans la nature, et particulièrement dans les conditions difficiles : où trouver de l'eau et de la nourriture (pêche, chasse, pièges, ...), quels sont les principaux dangers, comment se protéger de la chaleur, du froid, des intempéries, ...

Autres talents : Embarcation, Chariot, Glisse

En général, à défaut d'un autre talent, un jet par défaut est possible basé sur deux caractéristiques (FOR+DEX par exemple).

b - Talents Mentaux et de Perception :

Écouter

Ce talent permet de se concentrer sur un bruit ou des paroles, afin d'essayer de comprendre ce qui se dit ou de savoir d'où vient le bruit, et éventuellement l'interpréter.

Fouiller

Ce talent permet de fouiller manuellement des personnes, des lieux ou des objets afin de trouver des choses dissimulées.

Humer

Ce talent regroupe l'odorat et le goût. Il permet de distinguer la composition d'un met, ou d'identifier une substance cachée (poison, ...). Ce talent permet aussi d'utiliser son odorat pour distinguer des odeurs et leur provenance. Ce talent est généralement peu développé chez les humains, mais est souvent le sens principal de certains animaux.

Pister

Ce talent permet de reconnaître le terrain, suivre des traces et d'identifier le nombre de personnes, savoir quand ils sont passés, et d'autres informations pertinentes. Selon le type de terrain, le temps écoulé depuis le passage et la météo, le talent subit des modifications et les renseignements obtenus sont plus ou moins précis.

Observer

Ce talent permet d'essayer d'apercevoir quelque chose de précis au loin, ou de focaliser son regard sur un point afin de distinguer des détails dissimulés.

Orientation

Ce talent permet de se repérer connaître les directions et d'estimer les distances. Il permet aussi de faire des plans et de les comprendre.

Sens [Type]

Ce talent consiste en l'utilisation d'un sens normalement particulier : pour les humains, il peut s'agir d'une sorte de sixième sens, tandis que pour les non-humains, il s'agit souvent de leur sens principal en remplacement de la vue ou de l'ouïe.

Exemple : Sentir les Esprits permet de détecter les esprits dans un rayon de POU mètres. La réussite du jet permet d'affiner la détection <5POU, >5POU ou +/- 5POU si VS. Si VM, voit le POU exact.

Autres talents : Concentration, Mémoriser

En général, à défaut d'un autre talent, un jet par défaut est possible basé sur deux caractéristiques (INT+POU par exemple). Un talent de Vigilance général est possible dans certains cas, qui correspond à un jet du plus haut sens utilisable dans les circonstances (Observer, Ecouter, Humer, Sens spécifique).

c - Talents de Communication :

Duperie

Ce talent permet de convaincre vite l'interlocuteur ou de le bluffer. Il s'agit généralement de mensonges, boniments, baratin, ou autres explications rocambolesques destinées à masquer la vérité. Contrairement à Éloquence, le baratineur cherche à convaincre l'oratoire en le trompant. Le talent est confronté au (POU+INT)x2 de l'autre personne. Le talent est limité à langue x2. Ce talent peut-être aussi utiliser pour "tirer les vers du nez" à quelqu'un en manipulant la conversation. Il permet aussi par extension d'imiter ou de se déguiser.

Éloquence

Ce talent permet de convaincre l'interlocuteur ou une foule, après des explications ou un discours. Contrairement à Duperie, l'orateur est, dans ce cas, généralement convaincu du bien fondé de ses arguments et cherche à convaincre l'oratoire sur le fond. Ce talent permet aussi d'arrondir les angles, de faire passer des messages difficiles, de faire de la médiation, de savoir comment s'adresser aux gens, de faire de la diplomatie. Le talent est en général confronté au (POU+INT)x2 de l'autre personne. Le talent est limité à languex2 et, selon les situations, à Culturex2. Ce talent peut-être aussi utiliser pour obtenir des informations en posant les bonnes questions.

Marchandage

Ce talent permet de marchander le prix d'un objet ou d'un service, ou de négocier avec quelqu'un. Même avec un jet très bien réussi pour l'acheteur, le vendeur n'acceptera pas une vente à perte (sauf à espérer une contrepartie future). A l'inverse, un bon jet du vendeur peut permettre d'accroître son bénéfice. Cependant, seul un jet de Duperie permet de vendre très cher des choses ayant peu de valeur. Le jet subit un malus selon le bénéfice que l'on souhaite retirer de la transaction. Limité à Langue x2. Le malus au jet correspond en général au pourcentage de la ristourne ou du bénéfice que l'on souhaite obtenir.

Intimidation

Ce talent permet de commander à quelqu'un ou de l'influencer, de l'impressionner, voire de l'intimider. Un bonus ou un malus est accordé selon le rang ou le lien hiérarchique de la personne sur laquelle on souhaite agir. Le talent est confronté au talent d'Intimidation ou au (POU+CHA)x2 de l'autre personne. Un jet de Concentration peut aussi déjouer l'utilisation de ce talent.

Autres talents : Corruption, Séduction

En général, à défaut d'un autre talent, un jet par défaut est possible basé sur deux caractéristiques (POU+CHA souvent). Un talent d'Influence général est possible dans certains cas, qui correspond à un jet du plus haut talent d'influence utilisable dans les circonstances (Éloquence, Marchandage, Intimidation, Duperie, Séduction).

d - Talents de Discrétion :

Dissimulation

Ce talent permet de cacher des choses ou de faire des choses sans que les autres sans aperçoivent ou en aient connaissance, en détournant l'attention, en cryptant les informations,... Il permet la prestidigitacion le passe-passe, le pickpocket.

Furtivité

Ce talent permet d'utiliser au mieux les endroits sombres et retirés ou les spécificités du terrain pour se cacher, de se déplacer en silence sans se faire remarquer, de suivre quelqu'un sans se faire prendre. La pénombre ou la nuit donnent généralement des bonus.

En général, à défaut d'un autre talent, un jet par défaut est possible basé sur deux caractéristiques (DEX+INT par exemple).

e- Talents d'Artisanat et Professionnels :

Alchimie

Ce talent sert à fabriquer toutes potions à partir de nombreuses substances de base (alors que Artisanat [Herboristerie] permet seulement de transformer des plantes en potion avec des effets prédéterminés). Jets d'Alchimie aidés par jets de Connaissances/Artisanats spécifiques ou l'utilisation de substances spécifiques. Durée et mécanisme : voir chapitre Le Monde. Chaque 10% permet de choisir une catégorie de potions additionnelle. Possibilité de fabriquer d'autres types de potions avec des malus selon la proximité des potions.

Armurerie

Ce talent permet de faire et de réparer armes et armures. Durée et mécanisme : voir chapitre Le monde. Chaque 10% permet de choisir une catégorie d'arme additionnelle. Possibilité de fabriquer d'autres types d'armes avec des malus selon la proximité des armes.

Artisanat [Type]

Ce talent permet d'utiliser une compétence professionnelle.

Un artisan travaille environ 10h/jour. S'il désire travailler plus, il subit un malus de 10% par heure en plus. A l'inverse, si il travaille moins de 10 heures (mais ne fait rien d'autre de fatigant à côté), il obtient un bonus de 10% par heure en moins (mais ce bonus ne peut pas plus que doubler son pourcentage initial). Le jet pour savoir si l'entreprise réussie est généralement fait à la fin du temps consacré à celle-ci, ou à chaque grande étape de réalisation.

Bricoler

Ce talent permet de réparer ou fabriquer sommairement diverses choses, et de se débrouiller. Pour des travaux de grande ampleur, le talent Artisanat est nécessaire.

Effraction

Ce talent permet d'ouvrir des serrures, défaire des noeuds, déjouer des pièges ou des protections physiques.

Soigner [Type]

Ce talent permet de soigner : premiers secours, poisons, maladie, animaux. Il peut aussi permettre de limiter les effets des poisons et des maladies. Avec les talents Soigner les Poisons et Soigner les Maladies (limité à x2), il peut permettre leur guérison. Pour les animaux, il permet de savoir élever l'animal dans de bonnes conditions, et de favoriser sa reproduction. Limité à Connaissance de l'animal x2.

Autres talents : Dressage, Falsification, Interrogation

En général, à défaut d'un autre talent, un jet par défaut est possible basé sur deux caractéristiques.

f - Talents Artistiques :

Beaux-arts [Type]

Ce talent permet de faire des représentations graphiques sur divers supports. Il regroupe le Dessin, la Peinture, la Sculpture.

Arts du Spectacle [Type]

Ce talent permet de chanter, danser, jouer d'un instrument. Pour connaître des chansons ou des danses spécifiques à une culture, le jet est limité à Culture x2 Il regroupe le Chant, la Danse, la Musique.

En général, à défaut d'un autre talent, un jet par défaut est possible basé sur deux caractéristiques (DEX+CHA par exemple).

g - Talents de Connaissance :

Connaissance de la Nature [Type]

Ce talent regroupe la connaissance du Monde (phénomènes naturels), des Créatures fabuleuses (INT normale), des Animaux (INT fixe), des Plantes et des Minéraux.

Connaissance du Chaos

Ce talent permet de connaître le chaos, ses différentes manifestations, les créatures qui lui sont associées, et les cultes qui le vénèrent. Il inclut la connaissance des morts-vivants et des démons.

Connaissance des Cultes [Divinité ou Panthéon]

Ce talent permet de connaître l'histoire, les légendes et les règles des cultes dont on est au moins initié. Pour les autres cultes, le personnage a un malus variable selon les liens (amis ou ennemis) entre les cultes et au maximum 1/2 s'ils sont dans le même panthéon, et 1/10 s'ils sont d'un autre panthéon et sans lien. Ce talent est aussi utilisé pour l'accès à la magie théiste : la progression hiérarchique au sein des cultes est souvent fonction du niveau dans ce talent.

La connaissance du Chaos est une catégorie de Connaissance des cultes.

Connaissance des Esprits

Ce talent permet de reconnaître les esprits et de connaître leurs caractéristiques et aptitudes. Pour utiliser ce talent, il faut voir l'esprit, soit physiquement, soit par son pouvoir.

Connaissance de Glorantha (Histoire/Géographie [Lieu])

Ce talent permet de connaître l'histoire et la géographie de Glorantha. Ce talent est modifié en fonction de l'éloignement par rapport à la zone où le personnage a principalement vécu : avec un malus variable dans les régions environnantes, 1/2 au delà, 1/10 dans les régions très éloignées.

Enseigner

Ce talent permet d'enseigner ses talents aux autres jusqu'à un certain niveau, et de les aider à progresser. Pour son utilisation, voir chapitre progression des Personnages.

Évaluer

Ce talent permet d'estimer la qualité ou la valeur d'un bien, ou son ancienneté.

Autres talents : Investigation

En général, à défaut d'un autre talent, un jet par défaut est possible basé sur deux caractéristiques (INT+POU par exemple).

h - Talents de Civilisation :

Loi

Ce talent permet de connaître les lois applicables à une Culture et de savoir en tirer le meilleur parti. Donc souvent limité à Culture x2. Permet également de connaître les rouages politiques et administratifs

Navigation

Ce talent permet d'utiliser un bateau avec équipage : il permet notamment de commander les manoeuvres, utiliser les vents, connaître les étoiles pour se repérer, ...

Connaissance Urbaine

Ce talent, qui est assimilable à une forme spécialisée du talent Culture, permet de se débrouiller dans la "jungle" urbaine, pour se repérer, connaître les bonnes adresses, prendre des contacts...

Autres talents : Jeu, Intendance, Stratégie Militaire, Ingénierie

En général, à défaut d'un autre talent, un jet par défaut est possible basé sur deux caractéristiques (INT+POU par exemple).

i - Talents de Culture et Langues :

Calligraphie (ou Écriture) [catégorie d'alphabet]

Ce talent permet d'écrire ou de dessiner des symboles de langage. Il est notamment utilisé pour écrire une langue que l'on parle. Le jet pour cela est le plus petit entre le talent Calligraphie et le talent de Langue applicable x 2.

Culture [Type]

Ce talent permet de connaître les us et coutumes de diverses cultures et la psychologie des gens de cette culture. Dans sa propre culture, la base est égale à 10, tandis que pour les autres, la base est de 05 ou de 00 selon l'éloignement ou la spécificité de la culture. Ce talent peut-être parfois plus spécialisé, comme par exemple la connaissance des rituels d'inhumation (crémation, enterrement, momification funéraire,) liés à une Culture, et destinés à ce que l'âme du mort repose en paix.

Langue [type]

Ce talent permet de parler et comprendre une langue. La base pour parler sa langue natale est 30%. Avec le talent Calligraphie, il est possible de la lire et de l'écrire également.

Les pourcentages permettent de connaître le niveau d'éloquence : Moins de 30%, difficultés pour s'exprimer; 30%-59%, bonnes expression et compréhension mais manque de vocabulaire ou de tournures spécifiques; 60-89%, très bonnes expression et compréhension, mais accent étranger notable (sauf si c'est sa langue maternelle); 90% et plus, comme si langue natale, aucun accent notable ; 100% et plus, comme 90% mais peut en plus imiter certains accents locaux dans la langue.

Le niveau dans la langue utilisée limite la plupart des talents de Communication : ceux-ci ne peuvent pas être utilisés à plus de 2 fois le talent de la Langue utilisée.

Ex : Si un personnage a un talent d'Eloquence de 85%, mais veut utiliser une langue dans laquelle il n'a que 35%, il n'aura que 70% dans son talent d'Eloquence pour cela.

j - Talents de Magie :

Cérémonie

Ce talent permet de faire des cérémonies afin d'accroître temporairement ses capacités magiques, ou d'utiliser certains sorts particuliers. Voir chapitre Magie pour plus de détails.

Enchantement

Ce talent permet d'enchanter des objets magiques de manière permanente ou d'utiliser certains sorts particuliers. Voir chapitre Magie pour plus de détails.

Invocation

Ce talent permet d'appeler sur le monde terrestre des créatures du plan des esprits, notamment afin d'utiliser leurs compétences. Voir chapitre Magie pour plus de détails.

Combat Spirituel

Ce talent permet de résister et de répondre aux attaques des esprits. Voir chapitre Magie pour plus de détails. Les Esprits ont une base dans ce talent de POUx5.

Voyage Psychique

Ce talent permet aux chamans de se désincarner et de se déplacer dans le Plan des Esprits, de connaître les lieux et les dangers qu'il contient. Voir chapitre Magie pour plus de détails.

Arts de Sorcellerie [Type d'Art]

Ce talent est particulier à la Sorcellerie. Les principaux arts sont Intensité, Durée, Portée, mais il existe aussi de nombreux arts secondaires. Voir chapitre Magie pour plus de détails.

Affinité [Rune]

Ce talent est particulier au théisme. Voir chapitre Magie pour plus de détails.

Autres talents : Démonologie, Mysticisme

En général, à défaut d'un autre talent, un jet par défaut est possible basé sur deux caractéristiques (INT+POU par exemple).

k - Talents de Combat :

Combat [Arme ou type de Combat]

Ces talents permettent d'utiliser une arme en combat ou un style de combat particulier. Les armes sont généralement classées par catégories : Bagarre (ou Arts Martiaux selon le niveau), Arme naturelle spécifique (pour les animaux : griffes, cornes, morsure, ...), Dague, Epée 1M, Epée 2M, Hache 1M, Hache 2M, Masse 1M, Masse 2M, Lance 1M, Lance 2M, Arc, Arbalète, Fronde, Javelot, Arme de lancer, ... Voir chapitre Combat pour plus d'explications.

Note : l'utilisation des engins de guerre peut être une catégorie du talent Combat.

Les armes à une main peuvent se combiner pour avoir un talent par style de combat : en général, Arme1M+Bouclier (ex : Epée+Bouclier), Arme1M+Arme1M identiques (ex : Deux Epées), ou Arme1M+Arme1M différentes (ex Epée+Dague).

Option : pour les styles de combat (par exemple, Epée + Bouclier), le personnage peut utiliser son talent avec d'autres styles proches : le personnage a au minimum (mais son talent effectif peut être supérieur) 1/2 de son plus haut talent utilisant la même attaque (mais pas défense). Par exemple, Epée 1M + Bouclier à 80%, donne Epée 1M + Main gauche ou Epée 1M sans rien d'autre à 40%.

2 - Sous Catégories :

Certains talents nécessitent d'être précisés : langue, culture, animal, substance, terrain, arme, instrument de musique... Voici une liste des sous catégories utilisables. Le talent général peut souvent être utilisé avec d'autres types, mais avec un malus plus ou moins fort selon la proximité des sous-catégories.

a - Culture :

Humains (Primitive (Hsunchen, ...), Nomade (Praxian, Pent, ...), Barbare (Sartarite, Heortling,...), Civilisée (Lunars, Occident, Kralori, ...)), Trolls, Elfs, Nains, ...

Une réussite critique dans un talent associé à une culture précise peut permettre quand même de se débrouiller dans d'autres Cultures avec ce même talent. Avec HeroQuest, la liste des cultures est devenue plus importante, avec des talents spécifiques qui y sont associés.

b - Sens :

Danger, Mensonge, Émotions, Assassin (ou les quatre regroupés sous Vigilance/Intuition ?), Esprits, Magie, Terre (sens des Nains basé sur les vibrations), Forêt (sens des Elfes basé sur la vie végétale), Obscurité (Sens des Trolls, basé sur les échos radars, permettant notamment d'utiliser dans l'obscurité Observer et Fouiller, limité à Sens x2).

c - Artisanat :

Herboriste, Maçonnerie, Tanneur, Boucherie, Brasserie, Cuisine, Cartographie, Lutherie, Corderie (+Filets), Arts (divers), Substances.

d - Substance :

Gemmes, Métal (peut être spécifié), Pierre, Bois, Cuir(+Peau/Fourrure), Textile (peut être spécifié), Verre, Os (+Ivoire), Terre, Air, Feu, Eau, Obscurité, Lumière, Glace,

e - Alchimie :

Poison (divers), Antidote (divers), Somnifère, Résistance Esprits, Soins (pV Loc, pV Gen), Soins Maladie, Restaurer (Carac physiques/Carac mentales/Attributs), Accroître (Carac physiques/Carac mentales/Attributs), Accroître Entraînement (Carac physiques/Carac mentales/Attributs), Philtres (divers), ...

f - Armurerie :

Haches, Épées, Fléaux, Masses, Lances, Armes d'Hast, Dagues, Arcs, Arbalètes, Frondes, Boucliers, Armures (type peut être précisé : Cuir, Métal, Bois, Mixte).

g - Terrain :

Désert, Montagne, Forêt, Marécages, Mer, Rivière (+Lac), Campagne, Steppe, Arctique, Souterrains, Ville, Fonds Marins.

3 - Limitations de talents :

Apprendre seul par lecture: pas > à plus petit % entre Calligraphie x 2 ou Langue utilisée x 2.

Talents de Communication: pas > à % Langue utilisée x 2.

Enseignement : limité à talent Enseigner ou talent à enseigner.

4 - Personnalité :

Certains talents culturels ou régionaux (ou choisis par le joueur) sont en fait des traits de personnalité : Brave, Orgueilleux, Pour rentrer dans certains cultes, il faut parfois cultiver une telle personnalité (le talent Affinité [Runique] représente aussi parfois cela). Les traits de caractère ne sont pas toujours

favorables (peur des Morts-Vivants), mais ils aident à mieux jouer les personnages. Les actions des personnages durant la campagne peuvent être un facteur allant modifier ces traits de personnalité. Les traits de caractère peuvent influencer sur les jets de talents, positivement ou négativement. Voir les Talents Combinés dans le Chapitre sur le Système de Jeu.

5 - Relations :

Les personnages peuvent, tant lors de la création qu'au cours du jeu, avoir des relations qui se font ou se défont. Sur la base de Hero Wars, il y a 5 types principaux de relations : Allié, Ennemi, Contact, Personne à charge, Patron. Les personnages ont aussi des relations avec les communautés qui composent le monde Glorantha : Famille, Culte, Gouvernement, Guildes (y compris unités militaires, sociétés - secrètes ou non, ...). Comme les traits de caractère, les relations peuvent influencer sur les jets de talents, positivement ou négativement.

Le personnage peut aussi avoir des suivants : un acolyte (sidekick), qui est un allié en général compétent dans plusieurs domaines, et un disciple ou un fidèle (follower), qui est en général spécialisé dans une tâche.