

# 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 VII - Le Monde .....	3
1 - Dommages : .....	3
a - Effets des dommages : .....	3
b - Dommages spéciaux : .....	3
2 - Fatigue : .....	4
a - Fatigue et encombrement : .....	4
b - Activité journalière et fatigue de longue durée : .....	4
3 - Age : .....	4
a - Vieillesse : .....	4
b - Rajeunissement : .....	5
4 - Maladie : .....	5
5 - Alchimie : .....	6
a - Utilisation : .....	6
b - Philtres : .....	7
c - Herboristerie : .....	7
d - Exemples de potions : .....	7
e - Poison : .....	8
f - Acide : .....	9
6 - Armurerie : .....	9
a - Utilisation : .....	9
b - Armes spécifiques : .....	10
c - Métaux enchantés : .....	10
d - Utilisation d'armures animales : .....	10
e - Résistance des armes : .....	10
7 - Livres et grimoires : .....	10
a - Recherche de livres : .....	10
b - Caractéristiques des livres : .....	11
c - Etude des livres : .....	11
d - Parcourir rapidement un livre : .....	11
e - Traduction de livres : .....	12
8 - Argent et Coûts : .....	12
a - Monnaies : .....	12
b - Coût de la vie : .....	12
c - Gagner sa vie : .....	12
d - Coût d'un animal : .....	12
e - Coût des talents : .....	12
f - Coût de la magie : .....	13
g - Coût des potions : .....	13
h - Coût des métaux : .....	13
9 - Météo : .....	14
10 - Rencontres : .....	14
a - Risque de Rencontre : .....	14
b - Tirage Rencontre : .....	15
c - Rencontre sur Plan des Esprits (Chaman) : .....	15
d - Caractéristiques des créatures selon le Niveau de Danger : .....	15
e - Autres tirages aléatoires : .....	15
f - Création rapide d'une rencontre : .....	16
11 - Règles particulières pour certaines créatures : .....	16
a - Élémentaires : .....	16
b - Gardiens : .....	16
c - Dressage des animaux : .....	17
12 - Plan des Héros : .....	17
a - Modifications des talents : .....	17
b - Dons des héros .....	18

## Chapitre VII - Le Monde

### 1 - Dommages :

#### a - Effets des dommages :

Un personnage dont les pV arrivent à 0 tombe dans le coma.

Si les pV sont négatifs, il doit faire un jet de CONx5 à chaque tour, avec un malus de 5% par pV négatif. Si il rate, le PJ meurt. Si il réussit, il perd 1pV additionnel. En cas de critique, il peut reprendre conscience temporairement pour effectuer une action héroïque (y compris essayer de se soigner).

Un personnage meurt également si une de ses caractéristiques tombe à 0.

Si les pM sont à 0 ou moins, le personnage est dans le coma.

Un jet de Soins (non magique) oppose le talent Premiers Soins au nombre de pV perdusx5%. La réussite détermine les pV guéris: Vm +1D3, VS +1D6, VM (+3D6+). Si Dm ou DS, pas d'effet. Si DM, -1D6.

Se soigner soi-même donne un malus de 20%.

Si le personnage a ses pV dans les négatifs, il faut d'abord le stabiliser avant de pouvoir le guérir plus; Pour cela, jet de Soins contre pV négatifs. Si VM, pV passent à 1. Si VS, pv passent à 0. Si Vm, pV passent à -1. Si Dm ou DS, pas d'effet. Si DM, jet CONx5 sinon meurt.

Si les dommages infligés en un seul coup au personnage sont supérieurs à pV/2, ou si les dommages font tomber les pV en négatif, il s'agit d'une blessure majeure. Dans ce cas, en plus de la perte normale des pV, le joueur doit faire un jet de localisation pour connaître la partie affectée par cette blessure, et appliquera les effets :

Inconscience (tête), lâche arme (bras), tombe au sol (jambe), talents divisés par 2 et plus de pP en défense (poitrine), perte de 1pV/round (abdomen),...

Le temps permet aussi de récupérer les PV, si on est au repos. 1D3/semaine mais seulement 1D3-1, voire 1D3-2 si on fait des activités intensives. A l'inverse, si le personnage bénéficie de soins et d'assistance, il peut guérir plus vite : 1D3+1 ou 1D3+2 par exemple.

*Option : Chaque pV perdu au delà de la moitié donne un malus de 5% à tous les talents.*

#### b - Dommages spéciaux :

##### i - Chute :

1D6/3m de hauteur. L'armure absorbe pAx1/2 de ces dommages.

Un jet réussi du talent Athlétisme diminue la hauteur de 1m, et un critique de 3m.

Un jet réussi d'Acrobatie réduit les dommages de 1D6 et un critique les réduit de 3D6.

##### ii - Feu :

Dommages 1D6/niveau de taille (feu normal), 1D6/m3 (salamandre), 1D6/10 CON (dragon).

Le personnage subit les dommages, qui sont réduits par CON/3 et pA.

pAx1/2, sorts, enchantements et pAx1/2 du bouclier (mis en protection contre souffle feu uniquement) protègent.

Si feu permanent, dommages normaux chaque round, qui s'accroissent : au départ, POT selon niveau de taille ou m3, puis +1D6POT/round suivant tant que contact avec le feu (plus de dommages dès que l'on sort ou qu'il est éteint, sauf si armure métallique, auquel cas seulement -1D6POT/round hors feu).

### iii - Noyade et étouffement :

Jet CONx5 chaque round (malus de 5% par round additionnel). Si jet raté, 1D6 de dommages temporaires, récupérés à raison de 1/round dès que l'on peut respirer. Mais si  $pV \leq 0$ , ces dés sont remplacés par 1D3 dommages réels chaque round.

*Option : pour maintenir sa respiration, jet CONx5 contre durée apnée en secondes.*

## 2 - Fatigue :

### a - Fatigue et encombrement :

L'encombrement du personnage donne des malus à tous les talents Physique et Discrétion quand il est supérieur à sa CON : -5% par Enc au delà. Et le personnage n'a plus droit aux pP en défense. Pour les animaux à quatre pattes, l'Enc peut aller jusqu'à CONx2 avant d'avoir des malus. Pour les animaux à deux pattes ou volant, comme les humains.

### b - Activité journalière et fatigue de longue durée :

Après une journée d'activité normale (en général éveillé depuis CON heures), un personnage doit réussir un jet de CONx5 pour rester éveillé (garde de nuit, ...). Malus de -5% par heure supplémentaire. Si échoue, il s'endort. Pour récupérer, le personnage doit avoir une période de sommeil d'au moins (durée éveillée/2).

Voir aussi Règles Artisanat pour les malus si un Artisan travaille plus de 10 heures par jour.

*Ex : Malvil (CON=12) commencera à avoir des malus après 12 heures d'activité soutenue. Au bout de 18 heures, il aura -30% à son jet de CONx5 si il ne s'est pas endormi entre-temps. Il devra en suite dormir au moins 9 heures pour récupérer.*

## 3 - Age :

### a - Vieillesse :

Pour simuler les effets du vieillissement, les personnages atteignant 40 ans doivent, chaque année à compter de cette date, lancer faire un jet d'opposition de CONx5 contre l'age (qui peut être différent pour certaines races). Le résultat indique la perte de points de caractéristiques. Ces points de caractéristiques perdus diminuent également le maximum racial.

Toute victoire : pas de perte.

Dm : 1pt

DS : 2pts

DM : 3 pts, et relance

*Option jet simple : lancer 2D6 sur la table de vieillissement. Cette table indique le nombre de points de caractéristiques perdus.*

2D6

2	4pts
3	3pts
4	2pts
5	1pt
6-8	Rien
9	1pt
10	2pts
11	3pts
12	4pts

Puis, pour chaque point perdu, le personnage jette 1D10 sur la table suivante pour déterminer quelle caractéristique perd le point en question.

1D10	
1-2	-1STR
3-4	-1CON
5-6	-1DEX
7-8	-1CHA
9	-1INT
10	Rien

Si une caractéristique tombe à 0, le personnage est mort de vieillesse (et ne peut être ressuscité).

### **b - Rajeunissement :**

Pour jouer des personnages enfants, ou simuler un rajeunissement magique d'un personnage, les caractéristiques sont diminuées en fonction de l'âge.

Si âge <=16 ans, CHA+1 et DEX+1.

FOR, CON : -1 si 16 ou 15 ans, -2 si 14 ans, -3 si 13 ans, puis -1 par année au delà et taille = "petit"; maximum FOR et CON = âge/2.

### **4 - Maladie :**

Il existe sur Glorantha deux types de maladies : les maladies "naturelles", c'est à dire causées par des virus et les maladies créées par des esprits de maladies possédant le malade.

Le Talent "Soigner Maladie" ne joue que pour les maladies virales. Pour les maladies d'esprits, une procédure de combat spirituel pour repousser l'esprit est nécessaire, par un Chaman ou un esprit d'exorcisme.

Niveau de la maladie contractée (phase d'incubation) : jet CON contre POT (ou le POU de l'esprit de maladie) :

Si réussit (VS), POT maladie -1D6. Si critique (VM), immunisé pour le reste de la scène.

Si POT tombe à 0, plus d'effet.

Si rate (DS), maladie contractée, puis +1 niveau (2 niveaux si maladresse (DM)).

Rien si Vm ou Dm.

Fréquence des effets : Faible (Perte chaque semaine), Moyen (Perte chaque jour), Forte (Perte chaque heure)

Puis évolution de la maladie à chaque intervalle (y compris lorsque maladie contractée) : Perte 1 point dans la caractéristique affectée (ou autre effet selon maladie : 1D3, diminution de talents, ...) et jet CON victime contre POT (ou POU esprit) :

Si réussit (VS), maladie -1 niveau (guérison si critique (VM))

Si rate (DS), perte points et maladie continue (+1 niveau si maladresse (DM)).  
Rien si Vm ou Dm.

La POT ou la CON peuvent être modifiées par des bonus/malus selon les conditions :maladies particulièrement dangereuses, absence de repos, les mauvaises conditions d'hygiène, ...

Jet de Soigner Maladies, à faire à chaque intervalle (utilisable que pour les maladies virales). Jet contre POT de la maladie :

Si réussit (VS), POT maladie -1 niveau (guérison si critique (VM))

Si rate (DS), perte points et maladie continue (+1 niveau si maladresse (DM)).

Rien si Vm ou Dm.

Après que les effets de la maladie prennent fin, les points se récupèrent avec le talent normal Soins, mais l'utilisation du talent spécifique Soigner Maladie est plus efficace (effet x2). Si le talent est utilisé alors que la maladie est encore en phase d'incubation, il diminue la POT restante avant de pouvoir diminuer les niveaux d'effet. Si talent Soins général utilisé, suspend seulement les effets selon la réussite du jet.

## **5 - Alchimie :**

### **a - Utilisation :**

Le talent d'alchimie permet de transformer des substances en des formes plus utilisables et moins périssables, ou d'accroître leur puissance. A défaut, la substance n'est utilisable que dans sa forme d'origine et périra naturellement. Ainsi, un champignon empoisonné pourra être transformé en poudre ou en liquide, et sa puissance pourra être accrue, tout cela grâce au talent d'alchimie. Le talent d'herboristerie permet cela aussi, mais uniquement avec les substances végétales, alors que l'alchimiste peut utiliser des substances animales et minérales également.

Le talent Alchimie est associé à des types de potions (1 catégorie par 10%). Il est possible de faire d'autres types de potions, mais avec des malus selon la proximité avec celles connues.

Si création d'une potion aléatoire, niveau (3D6+).

Si potion aléatoire mais avec niveau minimal, -10% par D6 POT.

Si potion avec POT spécifique, jet d'opposition entre Alchimie et POT souhaitée x5%. Vm=POT/2, VS=POT, VM=+/3POT au choix.

Besoin aussi des ingrédients de base, selon potion à fabriquer.

Mélange de substances pour accroître la puissance :

L'alchimiste peut mélanger plusieurs substances pour obtenir un produit plus puissant :

La seconde substance ainsi mélangée ajoute POT/2 à la POT de la première, puis la troisième ajoute POT/3, puis la quatrième POT/4, etc... (arrondi en dessous). Mais le jet d'alchimie est réduit de 10% par substance mélangée (-20% si 2 substances, -30% si 3 substances,...). Si les substances ne sont pas du même type (animal, minéral, végétal), un malus supplémentaire peut être imposé par le MJ.

Avec des malus particuliers, l'alchimiste peut aussi donner des propriétés particulières à la substance : effet rapide, effet lent, affecte seulement certaines races, ...

La durée de préparation est en général de 1 heure par POT de départ de la substance, le jet des dés étant fait seulement à la fin. Le personnage peut décider de passer plus ou moins de temps, ce qui modifiera son pourcentage : voir règle Artisanat (chapitre Talent) s'il désire travailler plus ou moins de 10 heures/jour. Jets d'Alchimie aidés aussi par jets de Connaissances/Artisanats spécifiques (voir chapitre Talent).

Il est bien entendu que le MJ doit imposer des malus supplémentaires (en pourcentage et en temps passé) pour des philtres ou des potions très rares (accroissement des caractéristiques, poison sans antidote,...).

### **b - Philtres :**

Ce sont des potions qui contiennent du pouvoir. Pour en créer, le personnage doit sacrifier au moins 1 point de POU durant la préparation. Puis il fait un jet selon la POT souhaitée, avec la plus basse des compétences d'Alchimie ou d'Enchantement. Si le jet est réussi il obtient une potion dont toute la POT est magique. Si il sacrifie plus d'un point de POU, la POT magique de la potion est multipliée par les points sacrifiés. En cas de maladresse, le POU sacrifié est perdu.

Les points de POT magiques de la potion sont opposés au POU de la victime, qui en subira les effets si son jet de résistance est raté. Le joueur et le MJ doivent au préalable s'être mis d'accord sur ces effets (philtre d'amour, de jouvence,...). En principe, l'effet d'un philtre ne peut être interrompu que par un antidote (philtre avec du pouvoir également) dont la puissance est confrontée à la puissance du premier philtre par un jet d'opposition.

### **c - Herboristerie :**

Les plantes qui sont trouvées doivent être préparées de manière à bénéficier de tous leurs effets (séchées, infusées, extraits,...) :

- plantes non préparées: elles perdent la moitié de leur puissance après 1 jour, et n'ont plus d'effets après une semaine.

- plantes préparées : la préparation nécessite un jet d'Alchimie ou d'Herboriste. Un échec ou une maladresse rend la plante inutilisable; une réussite simple permet de conserver les effets de la plante 1 saison; un critique permet de conserver les effets plusieurs années.

### **d - Exemples de potions :**

\* Poison : le poison doit être spécifié de type animal, minéral ou végétal. Il est sous forme buvable, ou sous forme d'enduit pour les armes. Voir plus loin pour les effets. Il est possible de créer des poisons plus violents ou plus rapides, avec une difficulté plus élevée, ou l'inverse avec une difficulté moindre.

\* Antidote : il neutralise les effets du poison selon sa POT. Sa puissance est diminuée de moitié contre un poison de type différent (ex: un antidote contre le poison végétal de puissance 10 ne soigne que 5 points de poison animal). Voir plus loin pour les effets. Il est possible de créer des antidotes plus efficaces, avec une difficulté plus élevée, ou l'inverse avec une difficulté moindre.

\* Acide : voir plus loin pour les effets.

\* Potion contre les maladies : la POT est ajoutée à la CON du malade pour les jets de maladie. Chaque potion ne soigne qu'un type défini de maladie, et ne fait pas récupérer les points de caractéristiques déjà perdus. Ces potions ne fonctionnent que contre les maladies virales, pas spirituelles.

\* Potion de soins : elle soigne un nombre de points de vie qui varie selon sa puissance (en général POT/3).

\* Potions de recouvrement des points de caractéristiques (perdus à cause des maladies notamment). En général permet de recouvrer POT/3. Les points sont récupérés en une heure. Des bonus ou malus supplémentaires, peuvent être donnés selon la rapidité de l'effet.

\* Potions d'accroissement des caractéristiques temporairement : POT contre caractéristique actuelle (ou inverse ?) : Vm +1pt, VS +POT/3, VM +POT (max x2 ?), défaite marginale, pas d'effet, DS -POT/3

temporaire, DM -1 permanent. Accroissement complet au bout d'une heure et dure pendant 1 journée (prendre une autre potion similaire pendant cette période double les chance de maladresse). Des bonus ou malus supplémentaires, peuvent être donnés selon la durée de l'accroissement.

\* Potions d'accroissement des caractéristiques secondaires temporairement : même principe que ci-dessus.

\* Préparations aidant l'accroissement définitif des caractéristiques (bonus +POT% aux jets de recherche).

\* Catalyseurs : j'appelle ainsi des substances variées qui servent à aider la réalisation d'autres potions. La puissance de ces substances utilisées dans une préparation est ajoutée au jet d'Alchimie (ex: un catalyseur de puissance 12 donne +12%). Ces potions peuvent se cumuler dans une même préparation.

\* Préparations (encens et onguents) favorisant les évocations, les premiers soins, le traitement des poisons et des maladies, parfum envoûtant (séduction), ... : La puissance de ces substances utilisées est ajoutée au jet de talent.

\* Potions d'exorcisme (repoussant les esprits possédants) : Puissance de la potion opposée au POU de l'esprit. Utilisé notamment contre les maladies spirituelles.

\* Autres potions : le MJ est libre de créer des potions ou des philtres plus spécifiques, en faisant attention à ne pas briser l'équilibre des règles et du monde de RQ.

Pour savoir si un Alchimiste possède ou sait fabriquer un certain type de potion. Jet opposition POU contre POT souhaitée, avec malus selon type de potion. Niveau de victoire indique facilité pour trouver la potion ou un alchimiste sachant en fabriquer.

### **e - Poison :**

Les poisons sont définis par leurs effets (dommages par exemple), leur fréquence (rapide, lente) et leur POT. Ils prennent normalement effet immédiatement, mais certains peuvent avoir une période de latence.

### **i - Effets :**

Dommages infligés comme pour un combat :

Jet CON contre POT.

Si réussit (VS), POT poison -1D6 (x2 si critique (VM)). Si POT tombe à 0, plus d'effet.

Si rate (DS), inflige les effets (dommages souvent). Généralement POT/3 dommages, mais cela peut affecter des caractéristiques, des attributs, ... Les dommages sont doublés en cas de maladresse (DM).

Rien si Vm ou Dm.

Le jet est à faire à chaque injection (sauf immunité) et les dommages sont basés selon la POT actuelle du poison. Les effets se font au rythme de 1 jet par round pour les poisons normaux, sauf poisons plus rapides, qui peuvent faire effet plus vite (2 jets par round par exemple), et certains poisons lents ou très lents peuvent agir moins vite (1 jet par heure).

Si une nouvelle injection est faite en cours d'effet d'un poison, les POT se cumulent.

Un jet Soigner Poison (voir règles RQ pour ce talent) doit être utilisé quand le poison est encore en effet, afin de diminuer la POT restante avant de pouvoir guérir les pV ou les autres dommages causés. Si talent Premiers Soins général utilisé, suspend seulement les effets selon la réussite du jet. Après que la POT est tombée à 0, et donc les effets du poison stabilisés, les points se récupèrent

avec le talent normal Soins, mais l'utilisation du talent spécifique Soigner Poison est plus efficace (effet x2).

Antidote pris avant les premiers effets du poison : POT de l'antidote ajouté à la CON de la victime pour jet d'opposition et réduction des effets.

Antidote pris après effet : effet seulement POT/3.

Normalement, la POT est pour 1 dose. Si partagé entre plusieurs personnes, la POT est aussi partagée.

La récupération des points perdus ne peut se faire que lorsque l'intégralité de la POT du poison a été purgée (par Antidote, Soigner Poison, ou magie).

Chaque type d'antidote (animal, végétal, minéral) ne marche que pour le même type de poison, sinon, POTx1/2.

## ii - Principaux types :

2 formes (enduit ou liquide) et 3 types (végétal, animal, minéral) pour chacun.

- affaiblissant : affecte les talents physiques et/ou mentaux.
- mortel : affecte les points de vitalité. Si pV=0, coma, si =-maxi, mort.
- débilissant : affecte une carac. Si carac=0, mort.
- affecte les points de mana. Si pM=0, coma jusqu'à guérison.
- somnifère : Jet POT conte CON : Vm : groggy le reste de la scène, VS : endormi POT/3 heures, VM endormi POT heures affecte les points de fatigue.
- spécial (aveugle, affecte un sens (perception-5%/POT), épilatoire, colore la peau, les yeux, les cheveux, paralysant,...).

## f - Acide :

Selon sa POT, l'acide endommage les pA (armes et armures, y compris l'armure naturelle) et les pV. Une fois les pA détruits (armure), l'acide attaque les pV.

Les dommages font effet au rythme de 1 point par round jusqu'à effet complet. Si une nouvelle aspersion d'acide est faite en cours d'effet, les points se cumulent.

Chaque round, -1D6 POT. Si POT=0 ou inférieure à pA restants, plus d'effet. Si plus d'armure, effets directement contre pV.

Si métal enchanté, POT/3 seulement pour effets.

Armure naturelle détruite par acide repousse naturellement (règles guérison naturelle) ou par sort (comme pV). pA perdus peuvent se récupérer avec sort de réparation ou talent d'artisanat (armurerie).

## 6 - Armurerie :

### a - Utilisation :

Jet Armurerie pour réaliser des armes ou des armures, opposé à ForMin de l'arme.

Si Vm, arme standard; si VS, belle arme (mais pas d'autre effet qu'un meilleur prix); si VM +1 dommage, ou dist+10%, ou +1 pP, ou enc-10%, ou +1pA, ou Critiquex3, ou -1 ForM...; si maladresse (DM), jet dmg subis ou infligés contre ForMin et arme/armure casse si réussi.

Durée: environ 1 journée (10 heures) x ForMin. Le PJ peut décider de passer plus ou moins de temps par jour, ce qui modifiera son pourcentage : voir règle Artisanat (chapitre Talents) s'il désire travailler plus ou moins de 10 heures/jour. Jets d'Armurerie aidés aussi par jets de Connaissances/Artisanats spécifiques.

Le talent Armurerie est associé à des types d'armes (1 catégorie par 10%). Il est possible de faire d'autres types d'armes, mais avec des malus selon la proximité avec celles connues.

A noter que pour la réalisation d'armures, un armurier doit avoir au moins un talent de 10% par niveau de l'armure qu'il veut faire.

### **b - Armes spécifiques :**

Il est possible de créer des armes spécifiques requérant une plus grande FOR, mais faisant plus de dommages (les deux étant liés, sauf pour les armes magiques). Les points de dommages en plus peuvent aussi affecter la parade de l'arme (voir Armes et Armures). Pour les arcs et arbalètes, chaque point de dommages en plus accroît la distance de 10%.

### **c - Métaux enchantés :**

Pour les armures, Adamante double le dé de pA (ex : 1D8-1 devient 2D8-2), le Fer augmente d'un niveau (1D8-1 devient 1D10-1), le Cuivre réduit de 1 niveau (1D8-1 devient 1D6-1) mais a des propriétés particulières de légèreté et discrétion.

### **d - Utilisation d'armures animales :**

Les armures ou peaux doivent d'abord être enlevées proprement avec un talent adéquat (Tanneur, Survie). Les armures animales nécessitent un traitement (Artisanat Tanneur et Armurerie).

Leur pA dépend de la réussite du jet :  $Vm=1D(x/2)-1$  pA,  $VS=1D(x-1)-1$  pA,  $VM=1D(x+1)-1$  pA.

*Ex: Une armure animale de 4 pA aura ainsi selon la réussite du jet une protection de 1D2-1, ou 1D3-1 ou 1D5-1.*

### **e - Résistance des armes :**

(Règle optionnelle)

Une arme peut casser ou être endommagée en cas de gros dommages, maladresse, vice de fabrication, acide. La résistance des armes est en général égale à la FORMin de celle-ci. Mais pour une arme enchantée, cette résistance est accrue selon la magie et les enchantements comme suit: + effets métal runique et enchantement d'armure, +1 par enchantements autres (nombre de points de POU) +1 par point de sort Theisme en action sur l'arme, +1 par Magnitude de Sorcellerie en action sur l'arme.

Si l'arme casse, l'enchantement cesse il faut le réparer par un nouvel enchantement (avec sacrifice d'1 POU). : Pour restaurer des pA enchantés, il faut utiliser un sort spécifique ou une victoire Majeure avec le talent Armurerie.

## **7 - Livres et grimoires :**

L'utilisation de livre peut permettre de mieux progresser en recherche personnelle, et est souvent nécessaire pour les talents de connaissance pure, notamment les connaissances théoriques.

### **a - Recherche de livres :**

Pour trouver un certain livre dans un magasin ou une bibliothèque, jet pour savoir si le vendeur/bibliothécaire a le type de livre recherché. Jet de chance (ou talent Renseignement, ou Rue) selon type de talent (normal, rare, exotique): POU x5, POU x3 ou POUx1.

Echec = pas de livre du type recherché; Réussite = livre pouvant augmenter le talent jusqu'à 1D6 x 5%; Critique (3D6+) x 5%.

Pour trouver un livre spécifique, jet d'opposition POU contre niveau du talent recherché dans le livre, augmenté selon la rareté, la langue, le lieu et autres circonstances. Ou aussi -10% par D6 de niveau dans le livre.

## **b - Caractéristiques des livres :**

Chaque livre sera défini par différentes caractéristiques :

- Le niveau de connaissance (% compétence).
- Un bonus éventuel dans le dé d'augmentation, selon son caractère didactique (ce peut même être un malus dans certains cas). Par défaut, ce bonus est simplement de +0.
- éventuellement les sorts (de Sorcellerie) qu'il pourrait contenir.

## **c - Etude des livres :**

Les livres permettent avant tout la recherche personnelle dans un talent jusqu'à leur niveau de connaissance. A noter cependant qu'un personnage utilisant un livre ne peut en aucun cas dépasser, dans l'augmentation de son talent par ce moyen, son talent Calligraphie ou Langue du livre x2 si celui-ci est inférieur.

La durée de recherche est la même qu'avec un professeur ou recherche personnelle (durée en heures = pourcentage actuel).

A l'issue de cette période, le personnage doit faire un jet d'expérience comme pour l'expérience post-aventure. Si il est réussi, le personnage augmente dans le talent de 1D6, avec un bonus/malus éventuel selon le livre.

*Option : si le niveau de connaissance du livre est inférieur au talent actuel du personnage, le personnage ne peut pas l'utiliser pour progresser de cette manière. Par contre, le livre peut quand même contenir quelques idées que le personnage ne connaît pas, malgré son pourcentage supérieur. Pour découvrir cela, le personnage peut essayer de l'étudier quand même. La durée de la lecture = niveau de connaissance du livre en heures. A l'issue, le joueur doit faire un jet de Calligraphie/Ecriture (limité par Langue x2). Si il échoue, il pourra recommencer après une nouvelle période de lecture. Si le jet est une maladresse, il abandonne la lecture, pensant que le livre n'a finalement aucun intérêt.*

*Si il réussit, le MJ fera un jet d'opposition entre le niveau du livre et le talent actuel du personnage :*

*Vm : +1%*

*VS : +1D6%*

*VM : +3D6+%*

*En cas d'échec (Dm ou DS), pas d'augmentation : le livre n'est donc d'aucun intérêt pour le personnage, qui connaît déjà ce qu'il contient*

*En cas de DM : - 1D6 %. Cela simule le fait que le livre peut contenir une information erronée remettant en cause ce qu'a appris le personnage, mais à laquelle il fait finalement confiance.*

*Après ce jet, et quel que soit le résultat, le livre n'est plus d'aucune utilité au personnage pour ce talent.*

## **d - Parcourir rapidement un livre :**

Si le PJ tombe en possession d'un livre qu'il ne connaît pas, il peut être intéressant pour lui, afin d'éviter de perdre du temps d'études si le livre n'en vaut pas la peine, ou afin d'identifier une information ou sort spécifique qu'il pourrait contenir, d'avoir un rapide aperçu du livre en le parcourant. Pour cela, le joueur doit faire un jet de Calligraphie (limité par Langue x2), +5% par heure de lecture (minimum 1 heure). Si il échoue, il pourra recommencer après une nouvelle période similaire de lecture. Si maladresse, abandonne la lecture, pensant que le livre n'a aucun intérêt.

Si le joueur réussit, le MJ lui donne alors les informations générales sur celui-ci : le niveau du livre, quel bonus d'augmentation, sorts éventuellement contenus,...). Le MJ peut donner plus ou moins de détails selon le niveau de réussite du jet.

Parcourir le livre de cette manière ne permet pas d'augmenter dans le talent, ni d'apprendre les sorts éventuels qu'il contient. Pour cela il faut procéder à l'étude de celui-ci, comme indiqué précédemment.

### **e - Traduction de livres :**

Pour traduire un ouvrage, le personnage doit réussir un jet de Calligraphie (limité par langue livre d'origine x 2) (option : opposé au Potentiel du livre), et un second jet de Calligraphie (limité par la langue de transfert x2) (option : opposé au Potentiel du livre). Un jet préalable dans la connaissance dont traite le livre peut aussi donner des bonus si réussi.

Si les deux jets sont réussis, la traduction est bonne et le livre traduit conserve le même Potentiel de connaissance que l'original. Si les deux jets sont ratés ou si l'un des deux est une maladresse (ou DM), la traduction est inutilisable. Si l'un des jets est simplement raté, la traduction est utilisable avec une diminution de 1D6x5% de baisse de niveau de connaissance si l'autre jet est un critique ou 3D6+x5% de baisse si réussite simple.

### **8 - Argent et Coûts :**

#### **a - Monnaies :**

1 Roue (or) = 20 Lunars (ou Guilders/Florins ou Sovereigns/Souverains)

1 Lunar (argent) = 10 Traquets (ou Clacks)

1 Traquet (cuivre) = 10 Bolgs (plomb)

#### **b - Coût de la vie :**

Pour vivre correctement, CON+CHA Traquets/jour. Sinon, diminution CON et CHA (-1/semaine où insuffisant, voire plus si très insuffisant; récupère 1 point par jour dès que niveau de vie suffisant).

#### **c - Gagner sa vie :**

Entre des aventures, les PJ peuvent essayer de gagner leur vie dans leur temps disponible (à noter que pour les membres de cultes; ce temps disponible n'inclut pas le temps qu'ils doivent consacrer au temple).

Un talent d'artisanat permet de gagner selon la réussite : 1D6L/jour si réussi, ou (3D6+) si critique. x5 pour une semaine d'activité.

Enseigner permet de gagner talent/10L par jour (x5 pour une semaine).

Chasser ou pêcher (jet Survie, augmenté éventuellement de Connaissances adéquates). Comme Artisanat.

#### **d - Coût d'un animal :**

Pour animaux dangereux : NDx50L

Mule 200L

Cheval standard 300L

Cheval de cavalerie 1500L

Cheval de bataille (non dressé) 5000L

Cheval de bataille (dressé) 10000L

Ou voir tables RQ ou MRQ.

#### **e - Coût des talents :**

Cours communs : talent/10 Lunars par semaine pour les talents standards. A partir de 75%, talent/3 Lunars par semaine (Cours privés). Pour un talent rare ou peu accessible, prix x2 ou x3. Pour un talent très rare ou secret, prix x5 ou x10.

## **f - Coût de la magie :**

### **i - Enchantements :**

Pour les enchantements, si POU non fourni, coûte environ 1500L/POU + coût du sort (qui est perdu si prodige, donc POU en plus), mais souvent sous forme de services rendus. Si POU fourni, coûte quelques dizaines de lunars en offrandes et ustensiles pour la cérémonie d'enchantement.

### **ii - Invocation :**

Coûte environ 1 Lunar par pM mis dans l'Invocation (x5 ou x10 si danger).

### **iii - Services d'un Chaman :**

Utilisation d'un esprits lié : en fonction des pM de cet esprit : comme invocation.

Dépossession par combat d'esprit (Désincarnation) : en fonction des pM de l'esprit possédant, comme invocation.

Recherche d'un esprit : forfait de 1 Lunar par POU de l'Esprit si taille standard + 10L/heure de recherche (x5 ou x10 si recherche d'un esprit dangereux).

### **iv - Charmes, Sorts et Prodiges :**

Faire jeter un charme : 1 Lunar par pM du charme. Pour un sort, 10L par point d'Art. Pour un prodige, quelques dizaines de lunars en offrandes.

## **g - Coût des potions :**

Très variable selon le type. En général, basé sur POT, effets, durée.

## **h - Coût des métaux :**

Bronze x1, Métal Précieux x5, Métal Runique Enchanté x10, Fer x20, Adamante x50+.

Métaux bruts (prix moyens):

Fer 700/Enc

Or 600/Enc

Argent 50/Enc

Vif Argent 40/Enc

Aluminium 40/Enc

Etain 15/Enc

Bronze 7/Enc

Cuivre 5/Enc

Plomb 1/Enc

Le vif argent et l'aluminium sont deux formes différentes du même métal. Quand l'étain et le cuivre sont mélangés dans une proportion de 1:4, on obtient du bronze, mais sur Glorantha, le bronze existe aussi naturellement dans le sol.

Le métal enchanté nécessite la dépense de 1POU/10Enc (soit un coût supplémentaire de 150 L/Enc).

Le métal travaillé vaut 1 à 10 fois plus que le métal brut, dépendant du talent de l'artisan et du temps passé. Les pièces de métal valent généralement deux fois le prix du métal brut et 50 pièces font à peu près 1 ENC.

Les armures et armes en fer valent environ 20 fois le prix d'une arme équivalente en bronze. Un objet travaillé en fer vaut environ 1000L/ENC.

## **9 - Météo :**

1D10	MER	FEU	TERRE	SOMBRE	TEMPETE	TEMPS SACRE
0	Averse	Averse	Averse	Neige	Neige	Neige
1	Averse	Pluie	Averse	Neige	Neige	Averse
2	Pluie	Pluie	Pluie	Neige	Averse	Averse
3	Pluie	Nuageux	Pluie	Averse	Averse	Pluie
4	Pluie	Nuageux	Nuageux	Pluie	Pluie	Pluie
5	Nuageux	Dégagé	Nuageux	Pluie	Pluie	Nuageux
6	Nuageux	Dégagé	Nuageux	Nuageux	Nuageux	Nuageux
7	Dégagé	Chaud	Dégagé	Nuageux	Nuageux	Dégagé
8	Dégagé	Chaud	Dégagé	Dégagé	Nuageux	Dégagé
9	Chaud	Chaud	Chaud	Dégagé	Dégagé	Chaud

Modificateurs: +/-1 par jour de même temps (max=+/-2). Tout changement de temps remet le modificateur à 0.

Neige: Mouvement 1/2 le 1er jour, et pas de déplacement en montagne. Les jours suivants, 1/4 mouvement. Chaque série de jours de neige est suivie par un dégel au rythme de 1 jour de dégel pour 2 jours de neige. Durant le dégel, même effet que Averse.

Averse: Mouvement 1/2. Les jours suivants, gués des rivières impassables. Si 1 sur 1D6, Tempête: 1/4 mouvement, et bateaux restent au port.

Pluie: Mouvement normal le 1er jour. Puis comme Averse au delà.

Nuageux: Mouvement normal. Si 1 sur 1D6, Brouillard: vision réduite à 1D20+5 mètres, 1/2 mouvement pour les bateaux.

Dégagé: Mouvement normal.

Chaud: Mouvement 3/4.

Sécheresse: Se déclare après 3 semaines sans pluie (1 Chaud supprime 1 Pluie et 2 Chaud suppriment 1 Averse). La plupart des rivières sont à gué, mais non navigables. Le prix de la nourriture augmente de 1D4x10%.

## **10 - Rencontres :**

### **a - Risque de Rencontre :**

Zone calme : RR + 1D3\*5%

Zone sauvage : RR + 1D6\*5%

Zone dangereuse : RR +2D6\*5%

Zone magique : RR + (3D6+)\*5%

## **b - Tirage Rencontre :**

Chaque jour le résultat du RR selon la zone est cumulé au précédent tant que pas de rencontre.

Puit jet de rencontre 1D100 : si > à RR, pas de rencontre ce jour là, mais cumul. Si <RR, rencontre d'une créature dont Niveau de Danger = résultat du D100/5. Si critique (1/10 du RR), créature exceptionnelle rare. Une fois la rencontre réglée, d'autres rencontres sont possibles le même jour : nouveau tirage 1D100 sous le RR restant (RR initial-résultat du tirage)

Pour préciser heure de la rencontre: 1D3 pour période de 8Heures (Matin/Après-Midi/Nuit), puis 1D8 pour l'heure.

Pour connaître la créature, jet sur table des créatures (dont le nombre peut-être supérieur à un pour justifier un Niveau de Danger élevé).

Si une ou plusieurs rencontres ont eu lieu, le RR cumulatif est remis à 0 pour le jour suivant.

Si rencontre de plusieurs créatures, ND est la somme des ND individuels de chaque créature.

Si maladresse, rencontre amicale et positive pour les PJ.

## **c - Rencontre sur Plan des Esprits (Chaman) :**

Jet 1D100 chaque jour, avec précision heure comme ci-dessus. Si jet<= POU+POU Esprit Intérieur, jet sur table rencontre esprits (Gamemaster book RQ) avec carac normales. Si jet critique, Niveau de Danger plus élevé, avec carac modifiées en conséquence.

Système hebdomadaire : pour les longues périodes, il est possible d'utiliser un système hebdomadaire qui est moins détaillé mais plus simple. Chaque semaine, faire un jet de POU+POU Esprit Intérieur x 5%. Si réussi, 1D3 rencontres normales, si critique 1D3 rencontres dont 1 Niveau de Danger élevé.

## **d - Caractéristiques des créatures selon le Niveau de Danger :**

Principaux talents = ND x 2%

Carac : Moyenne ou Tirage + ND/5.

Dmg = Base arme + ND/5

pA = Base armure + ND/5

pV = Base + ND/5

## **e - Autres tirages aléatoires :**

### **i - Sorts de contrôle :**

D20

1 : Créatures du Chaos.

2-3 : Créatures avec INT Normale.

4-10 : Créatures avec INT Fixe.

11-20 : Créatures du Plan des Esprits.

### **ii - Type de magie :**

D20

1 : spécial (Dragon, Mysticisme, Lunar...)

2-3 : Runique

4-6 : Sorcellerie

7-12 : Théisme

13-20 : Animisme

### **iii - Trésors :**

(voir fichier séparé)

## **f - Création rapide d'une rencontre :**

Afin de créer des personnages ou des créatures rapidement à partir du livre des créatures de Runequest, il faut attribuer des nombres fixes à chaque Dé de caractéristique selon le niveau de dangerosité de celle-ci. Pour une créature de faible niveau (ND 1 à 5), chaque D6 vaut 3, pour une créature moyenne (ND 6 à 10), chaque D6 vaut 4, pour une créature puissante (ND 11 à 15), chaque D6 vaut 5, et pour une créature très puissante (ND 16+), prendre le maxi racial-1. Il est possible bien sûr de créer des créatures exceptionnelles encore plus puissantes (par exemple si tirage ND critique), mais souvent cela est lié à la magie ou à des pouvoirs spécifiques.

*Ex: si une créature a 3D6 en Force, elle aura une FOR de 9, 12, 15 ou 20 selon les cas.*

Si ND important, possibilité aussi de prévoir plusieurs créatures, mais de moindre ND individuel.

Pour les talents de cette créature, prendre selon sa puissance le talent de base, talent de base x1.5, le talent de base x2, ou enfin x3. Il est possible d'ajouter le score de POU% en plus

*Ex: si une créature a une attaque à 40% de base, une créature moyenne aura 60%, tandis qu'une créature très puissante pourra avoir 120% (voire 135% si elle a un pouvoir de 15).*

## **11 - Règles particulières pour certaines créatures :**

### **a - Élémentaires :**

Les élémentaires régénèrent leur pV au rythme de 1PV/m3 chaque round, à conditions d'être à côté d'une source de l'élément en question.

Les gros élémentaires peuvent attaquer toutes les personnes englouties, mais doivent diviser leur puissance d'attaque en parts égales par le nombre d'adversaires.

Certains sorts liés aux éléments ont des effets particuliers sur eux : un sort Incendier contre une Salamandre équivaut à un Soins, de même qu'un Réparation contre un Gnome. A l'inverse, un Eteindre contre une Salamandre lui retire des points de vie.

Les élémentaires doublent les dommages contre l'élémentaire directement suivant sur la chaîne des éléments (voir Hero Wars) : cas d'un élémentaire de l'eau contre un élémentaire du feu. Chaîne des éléments : eau > feu > ombre > terre > air > eau.

A noter que les éléments ont aussi un lien avec un sens : Feu = Vue, Air = Odorat, Obscurité = Ouïe, Eau = Goût, Terre = Toucher. Pour la Lune ? 6<sup>ème</sup> sens, Intuition, ou Equilibre ? Et pour la Lune Bleue, l'Invisibilité aux sens ?

*Option : il est possible d'envisager des combinaisons d'éléments formant des élémentaires de deux éléments : Boue (Eau + Terre), Vapeur (Eau + Feu), Brouillard (Eau + Air), Lave (Terre + Feu), Poussière (Terre + Air), Chaleur (Feu + Air)*

### **b - Gardiens :**

Il s'agit des gardiens tels que décrits dans HeroQuest, gardant les temples, les clans, les bandes de héros, ... et qui inclut aussi les esprits liés à un endroit.

Ils peuvent se manifester de différentes manières : archétype (être non substantiel, que l'on ne voit jamais), émanation (pouvoir sans personnalité propre, souvent incorporé dans une chose terrestre, en général un objet), manifestation (être présent sur le plan terrestre, visible, avec une personnalité).

Le gardien communique soit uniquement avec le leader, soit avec tout le groupe. Les modes de communication sont variables : voix (langue variable), mouvement d'air, murmure, couleur, lumière, télépathie, son, ...

Le gardien exige que les membres du groupe qu'il protège respectent certaines règles et rituels réguliers. Sinon il n'apporte pas son aide.

Les gardiens ont en général un POU assez fort, et ont trois caractéristiques principales, trois types de pouvoir pour aider son groupe : Awareness (qui permet à la créature de percevoir et repérer les choses pour prévenir les membres), Blessing (qui est une fonction soit directement offensive ou qui permet d'augmenter les capacités des membres), et Defense (qui permet de protéger la communauté, en les aidant défensivement).

Les membres du groupe auquel est lié le gardien peuvent bénéficier de son aide si ils sont entrés en lien avec lui (en sacrifiant 1 POU), et s'ils continuent de respecter les obligations ou interdits qui lui sont propres. Le gardien possède des sorts (sorts d'animisme en général, parfois magie runique) qu'il peut utiliser de lui-même pour protéger la communauté grâce à ses pouvoirs de détection. Il peut aussi servir de réserve de sorts utilisables par les personnes en lien avec lui.

### **c - Dressage des animaux :**

Le talent Dressage (ou Chevaucher $\times 1/2$ ) permet de dresser un animal pour qu'il obéisse à des ordres de base. Un dressage plus poussé est ensuite possible pour qu'il puisse utiliser ses talents d'attaque ou autres au profit du dresseur.

La durée du dressage de base est POU de l'animal  $\times 5$  jours. A la fin de cette période, le dresseur doit effectuer un jet d'opposition entre talent et POU animal. En cas, d'échec, le dressage doit être poursuivi pour encore POU jours, et ainsi des suite. En cas de maladresse, tout le dressage est à recommencer. Si le jet de talent est réussi, le dresseur sera obéi par l'animal pour tout ordre simple, à condition de réussir un jet de Dresser, et, si l'animal a une INT fixe, un jet de INT $\times 5$  pour l'animal.

Un dressage plus complet est ensuite possible, de la même durée (POU  $\times 5$  jours) et les mêmes règles. Si il est réussi, l'animal obéira les ordres du dresseur sans jet de Dresser. De plus, contrairement au dressage de base, l'animal pourra attaquer sur ordre et utiliser ses compétences de combat. Enfin, le dresseur pourra entraîner l'animal pour accroître ses talents : mêmes règles et limitations que Enseignement (voir Chapitre Progression).

Pour reprendre un animal déjà dressé par quelqu'un d'autre, le délai peut-être plus court (POU jours).

## **12 - Plan des Héros :**

### **a - Modifications des talents :**

Les modifications ci-après affectent les êtres du plan terrestre quand ils sont sur le plan des héros. Non valables pour résidents permanents.

\* Talents/5

\* Enchantements : coûte 1pM/POU sacrifié/jour pour les activer et les maintenir

\* Points de Mana et Prodiges Théisme non récupérables tant que l'on est sur le Plan des Héros

Sur le Plan des héros, pour la magie théiste, les Affinités sont particulièrement affectées, tant en positifs qu'en négatif. Ainsi les talents liés à une affinité du culte peuvent doubler, tandis que ceux opposés à l'affinité peuvent être divisés par deux.

*Option : talent Plan des Héros : utilisable à la place de n'importe quel talent sur le Plan des Héros. jet d'augmentation à chaque passage sur le Plan des Héros. Peut permettre le passage dans le Plan des Héros pour accomplir des quêtes héroïques.*

## **b - Dons des héros**

Un personnage revenant sur le plan terrestre bénéficie automatiquement d'un jet d'augmentation de POU (1D3 POU si réussi).

Il peut, à la place des points de POU, tirer sur la table des dons permanents (1 tirage par POU gagné).

Un Héros fait ses jets d'Intervention Divine sur 1D6.

- 1/ Spécifique Culte
- 2/ Deuxième Compagnon (Esprit Allié)
- 3/ Récupère prodiges x2
- 4/ Récupère pM x2
- 5/ Récupère pF x2
- 6/ Guérison naturelle x2
- 7/ +1D3 maximum racial POU (augmente aussi la carac actuelle)
- 8/ +1D3 maximum racial INT (augmente aussi la carac actuelle)
- 9/ +1D3 maximum racial CHA (augmente aussi la carac actuelle)
- 10/ +1D3 maximum racial (FOR/CON/DEX, choix PJ (augmente aussi la carac actuelle))
- 11/ 1D3 armure naturelle
- 12/ 1D3 pts contre attaques esprits
- 13/ Divine Intervention pour 1D3 POU
- 14/ Automatiquement héroïque quand pV négatif ou blessure majeure
- 15/ Connaissance d'un talent très rare
- 16/ Chance I : Modifier niveau de réussite (1D pM perso)
- 17/ Chance II : Relancer les dés (tous jets) et choisir (1D pM perso)
- 18/ Transformer un critique en "Ki" (1D pM perso)
- 19/ Absorber Sorts (1/pM) (1D pM perso)
- 20/ Accroître (1D) dmg (1D pM perso)
- 21/ Absorber (1D) dmg (1D pM perso)
- 22/ Récupère 1pt Théisme (1D pM perso)
- 23/ Divine Intervention selon POU sacrifié (seulement si réussi) : 5%/POU sacrifié
- 24/ Puissance Esprits liés à l'Affinité x2
- 25/ Obtient +POU% dans un talent (du Culte en général)
- 26/ Insensible à tout sort hostile de 1pM (puis, 2, 3,...)
- 27/ Peut cumuler deux prodiges
- 28/ augmente les dommages infligés d'un niveau (ex : arme 1D6+1 devient 1D8+1 dans ses mains)
- 29/ réduit les dommages subis d'un niveau

*Option : Règles combat entre Héros comme "Highlander": le vainqueur perd 1POU par don du Héros vaincu, mais récupère alors ces dons pour lui. Ou récupère 1 don de héros/5POU du vaincu.*

*Option : Utiliser aussi les Talents Légendaires pour les héros, selon les règles MRQ.*