

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 VIII - Adaptation RQ/ Hero Wars/ HeroQuest/ D20:	3
---	---

Chapitre VIII - Adaptation RQ/ Hero Wars/ HeroQuest/ D20:

HeroWars / Heroquest :

Caractéristiques:

Si le personnage a déjà défini l'une de ces caractéristiques spécialement dans la description Hero Wars de son personnage, la caractéristique est déterminée en fonction. Par exemple, si le personnage a un mot clé "Fort" à 18, dans ce cas sa caractéristique de FOR sera déterminée sur cette base, par la formule suivante :

$$\text{Carac} = 10 + \text{carac}/3$$

Ainsi, un talent HW "Fort 18" deviendrait FOR 16.

A noter que ces règles valent surtout pour les personnages et races jouables (humains, trolls, elfes, nains, ...), afin de prendre en compte le maximum racial qui limite l'évolution à la hausse des caractéristiques. Pour les créatures autres, si le calcul semble trop faible, on peut simplement utiliser directement la caractéristique HW comme caractéristique RQ : un lion avec 18W en force aura une FOR de 38.

Taille :

Pour Taille, si on n'utilise pas la caractéristique de TAI, on peut savoir si la créature est grande, très grande, petite, très petite, etc en fonction de son attribut Hero Wars : si a un attribut "Grand" ou équivalent, le nombre de maîtrise indique sa taille relative : 0M=grand, 1M=très grand, etc. idem pour "Petit".

Pour la TAI RQ, on peut considérer que le nombre de dés de Taille indique la taille relative : 1D= très petit, 2D=petit, 3D=standard, 4D=grand, 5D=très grand, etc

Note : si il y a un chiffre fixe ajouté au dé, compter 1D supplémentaire pour 6. Ainsi, une Taille de 2D6+3 est standard, et 3D6+12 est très grand

Talents :

$$\text{Talent} = \text{talent HW} \times 3\%$$

Ainsi, un talent HW "Monter à Cheval 17" deviendrait Chevaucher 51%.

Pour RQ, avec la suppression des bonus de talents, ajouter les bonus actuels pour déterminer le nouveau talent. Par exemple, avec un talent de Sauter 40% et un bonus d'Agilité de 10%, le personnage aura désormais 50% dans Sauter.

Pour les talents qui sont regroupés, prendre le meilleur talent, et ajouter les talents secondaires en % du premier, divisé par 2 pour le premier, par 3 pour le 3eme.... Par exemple Talent 1 = 50% et talent 2 = 20%, le nouveau Talent 1 un devient 50%+([20% de 50%]/2), soit 55%.

Bonus/Edge :

$$\text{Talent HW}/5$$

Augmentations :

+3	+10%
+6	+20%
+9	+30%
+W	+50% ou x2

Résistances :

14 Standard
20 -10%
5W -25%
10W -50%

Very Low +25%
Low +10%
Moderate +0%
High -10%
Very High -25%

Dommmages(notamment pour les armes naturelles des créatures) :

Niveau Dommages

^1 1D3
^2 1D6
^3 1D6+2
^4 2D6
^5 2D6+2
^6 3D6

Armures

Niveau Points d'Armure

^1 2 ou 1D3-1
^2 4 ou 1D6-1
^3 6 ou 1D8-1
^4 8 ou 2D6-2
^5 10 ou 2D8-2
^6 12 ou 2D10-2

Magie Runique :

Niveau du sort = Talent/6

Ainsi, un talent de Vivelame 18 devient charme Vivelame-3.

Prodiges :

Niveau de prodige = Talent/10.

Ainsi talent Bouclier 10W devient prodige Bouclier-3.

Animisme et Esprits :

POU = (Puissance/3)+10

Ainsi, un esprit de Puissance 18 deviendrait POU 16.

Sorcellerie :

Pour les talents de sorts en Sorcellerie, les pourcentages sont rajoutés aux Arts comme si c'étaient des talents groupés (voir ci-dessus). Par exemple le plus haut miracle ajoutera son % (si RQ, ou %x3 si HW) à un Art, puis /2 du second, puis /3 du troisième,...

Ensuite, chaque miracle sera considéré comme un sort appris, dans la limite d'un nombre de sorts=INT.

Adaptation depuis le D20System :

Une adaptation depuis le D20 system est aussi facilement faisable. Pour Hero Wars, voir la page web : <http://karamo.nexenservices.com/glowar/gd20.htm>

Pour une adaptation à RQ/Gloranthan Wars :

Caractéristiques : restent identiques (Sagesse devient Pouvoir)

Pour les pV, on peut utiliser la CON (avec modT si nécessaire), ou directement les PV indiqués, ou encore les DD (1HD=3pV).

Talents : $(\text{TalentD20} \times 5\%) + 30\%$. Un talent D20 "Chevaucher+5", équivaut donc à un talent RQ de 55%. Une "Attaque+3" équivaut à 45% de talent de Combat avec cette attaque.

pA : Dé variable de l'armure = Classe d'Armure-10, ou DR

Dommages des armes : restent identiques (le bonus est en général inclus)

Esprits : Puissance RQ = $10 + (\text{PuissanceD20}/3)$. Un esprit de Puissance D20 18 correspond à un esprit RQ de puissance 16

L'esquive en combat des créatures (pour l'utilisation de l'option Esquive) peut être calculée par leur "Dodge Defense" x5 % au lieu de DEXx3