



Présentation du jeu

dimanche 2 mars 2008

Avant d'être un jeu, Runequest est un Univers, et sans doute l'un des mieux décrits et des plus cohérents des univers de jeux de rôle.

Tout d'abord, la géographie du monde proprement dite : Extrêmement détaillée, elle est crédible et complète. On y trouve de tout, des îles, deux continents, un glacier, des déserts, des jungles, des forêts...

La plupart des climats de la terre y sont présents, mais là encore disposés de façon logique. Les personnages auront dès le départ un lieu d'origine et une culture bien déterminés, ce qui leur donnera une plus grande profondeur, et délimitera bien ce qu'ils connaissent du monde.

La religion, elle aussi, est très bien décrite. Chaque culte est expliqué en profondeur, et a sa propre vision du monde et de l'existence. On montre aussi ce que pense chaque religions des autres cultes. Les livres fourmillent d'histoires sur la religion. Il y a plusieurs religions, qui partagent rarement les même croyances ou les même cultes.

L'histoire du monde est encore une fois cohérente. On voit réunis sur un même calendrier, les évènements selon certaines religions et races. La création est expliquée de plusieurs façons, chacune ayant des points communs et en opposition avec les autres. Le jeu possède une chronologie assez

détaillée, mais qui permet facilement de prendre quelques libertés.

Les races sont décrites chacune très précisément, non seulement au point de vue des règles, mais aussi socialement, économiquement, etc. L'ensemble du jeu peut paraître très difficile à jouer et rigide. C'est au contraire un jeu très souple tellement les possibilités sont nombreuses et variées.

Toutes les visions du monde sont clairement expliquées, et accompagnées de texte de référence pouvant être lus et assimilés en peu de temps, ce qui permet de jouer très fort sur le "roleplay".

Les système de jeu quand à lui est le système de base de Chaosium, c'est à dire 7 caractéristiques de base et des compétences en pourcents. La magie est fort développée, et possède un système bien rodé et rapide. Je devrais plutôt dire des systèmes, car il y a en effet trois types de magie différentes dans Runequest : la magie de l'esprit, la magie divine, et la sorcellerie.

Le tout est réaliste et fluide à la fois. Il a néanmoins quelques lourdeurs, facilement supprimables, comme le système des points de fatigue.