

Michael Moorcock's

ELRIC

DE MELNIBONÉ

La Magie des
Jeunes Royaumes



The
Eternal Champion

RuneQuest
LITTLE BROWN

Michael Moorcock's

ELRIC

DE MELNIBONÉ

La Magie des Jeunes Royaumes

CRÉDITS

AUTEURS

Charles Green,
Lawrance Whitaker
and Pete Nash

ÉDITEUR

Charlotte Law

COUVERTURE

Pascal Quidault

LOGO

Iordanis Lazaridis

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Chad Sergesketter,
German Ponce, Jesse
Mohn, Leonardo
Borazio, Nathan
Furman, Phil Renne
& Robin Bowles.

TRADUCTION

Sandrine Thirache

CORRECTIONS

Alexandre 'Thaumiel'
Deynes, James Manez

TESTEURS

Mark Billanie, Jason
Denton, Daniel
Haslam, Mark Howe,
Thomas Howe, Alan
Moore, & Michael J
Young

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION

Ed Russell

REMERCIEMENTS

Michael Moorcock &
Richard Watts

Ian Kaufman & John
White

SOMMAIRE

Crédits & Sommaire	1
Lettre d'Introduction	2
Démons	6
Magie Runique	34
Alchimie	48
Sorcellerie - l'Art de la Conjuraton	55
Voies Élémentaires	74
Enchantements	86
Nécromancie	108
Grimoires : Secrets Enfouis et Connaissance Oubliée	123
La Voie du Voleur de Rêves	137
Index	147

INFORMATION DE COPYRIGHT

Elric of Melniboné ©2009 Mongoose Publishing. Tous Droits Réservés. Toute reproduction de ce livre par n'importe quel moyen sans la permission écrite de l'éditeur est expressément interdite. Les illustrations et textes intérieurs sont copyright© Mongoose Publishing. Tous les personnages, les noms propres, les lieux et les objets contenus dans *Elric of Melniboné* et matériel en relation sont les marques déposées de Michael Moorcock et de Multiverse Inc.

Ce produit ludique ne contient aucun Contenu Ludique Libre (Open Game Content). Aucune portion de ce produit ne peut-être reproduit sous une quelconque forme sans autorisation écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre (OGL), visitez www.mongoosepublishing.com.

Ce matériel est protégé par les lois de copyright du Royaume Unis. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute similarité avec des personnes, organisations, des lieux ou des événements réels est pure coïncidence.

RuneQuest est une marque déposée (TM) d'Issaries, Inc. Ce Produit est sous licence Issaries. Tous droits réservés. Imprimé aux Etats Unis.

Votre excellence, le Grand Inquisiteur,

A votre demande, je vous présente mes conclusions sur l'étude du manuscrit trouvé en possession de Tobias Gill, l'hérétique que l'on a emprisonné. Gill affirme faire partie des membres du Culte d'Arkyn et aussi que le livre, dont il admet être l'auteur, n'est qu'un traité d'étude sur les traditions religieuses et métaphysiques des Jeunes Royaumes.

Le premier chapitre du livre concerne les **Démons** et contient les méthodes nécessaires à leur invocation et celles pour les contrôler. Ces entités ne sont ni plus ni moins que des créatures du Chaos ; et parce que Gill a négligé de mentionner la façon dont ces créatures peuvent être amenées à servir les Seigneurs Blancs, on peut en conclure qu'il a l'intention de les utiliser pour promouvoir le Chaos dans le monde.

Il traite ensuite de la **Magie des Runes**. Même si les Seigneurs Blancs permettent l'utilisation des Runes dans le contexte de la Loi, Gill ne fait aucun commentaire sur la manière de procéder. Au lieu de cela, il présente une étude générale sur le sujet, qui pourrait, potentiellement, devenir une arme dangereuse entre les mains des ennemis de l'Eglise.

Il poursuit avec un chapitre sur la **Sorcellerie**, présentant une étude effroyable et très précise sur la manière d'utiliser ce type de magie en toute sécurité. Là encore, en mettant ce matériel à la disposition du profane, Gill fournit à nos ennemis les moyens d'invoquer une aide surnaturelle, et ce, sans risque pour la santé du pratiquant.

Puis vient une section traitant d'un sujet qu'il nomme **Les Voies Élémentaires** et qui semble avoir un rapport avec les religions primitives des Cultes Élémentaires. En lui-même, ce chapitre n'a rien de dangereux et semble plus être une œuvre de fiction. Tout le monde sait que les Élémentaires ne sont rien d'autre que des animaux, aussi les aptitudes présentées ici ne peuvent être vraies. Gill fait également référence à la Balance, qui, comme vous le savez, est un terme qu'il est interdit de mentionner.

Gill continue avec un chapitre intitulé **Enchantements**. Ce chapitre s'éloigne de la magie pour débattre de l'histoire. Il détaille l'histoire des fameuses armes anciennes du Glorieux Empire. Ceci ne prêterait pas à conséquence si Gill ne fournissait pas des informations sur le lieu où reposent ces objets ; tout ceci dénote une fascination qui ne peut que s'apparenter à une corruption par le Chaos. De plus, il parle ouvertement des Vertus, les Reliques les plus Sacrées de l'église de la Loi. Le fait qu'il va jusqu'à supposer, d'une manière si imaginative, que de telles choses soient destinées aux non initiés, me semble tout à fait insensé. Ses commentaires au sujet des mythiques "Trésors des Eléments" montrent à l'évidence, que dans son esprit, il mélange la réalité avec des faits fantaisistes, qui me sont personnellement bien difficiles à comprendre.

Ainsi, bien qu'il pousse ses lecteurs à croire que son hérésie ne va pas plus loin, Gill produit un essai sur la nature de la **Nécromancie**. Soyez bien sûr que je n'emploie aucune parabole ici. Non seulement il admet avoir quelques connaissances dans cet art noir, mais il fait aussi montre d'une familiarité avec le sujet en question, qui ne peut être expliquée que par une pratique courante. Parmi toutes les informations dangereuses contenues dans ce recueil, cette section fait sans aucun doute partie de celles dont je ne permettrai pas la publication.

Il replonge dans l'Histoire avec une discussion sur l'histoire des **Grimoires**. Bien que l'Eglise ait officiellement autorisé la production de la Voie Blanche, Gill décrit le volume au même titre que les autres livres de connaissances interdites, y compris le livre intitulé Portails et Clés, l'œuvre impie d'Armin Land, au sujet des voyages entre les dimensions et pour lequel il fut exécuté comme hérétique et sorcier.

Il termine ce livre avec un manuscrit relatant une conversation entre un noble et une personne affirmant parler avec **La Voix du Voleur de Rêves**. Je dois admettre que j'ignore quelque peu ce terme, n'ayant jamais eu l'occasion de le rencontrer dans l'exercice de ma fonction. Cette section mentionne également une série de 'Royaumes Oniriques' fabuleux qui, bien qu'ils soient par nature complètement fictifs, sont emprunts de magie. Le fait que ce chapitre cache son contenu véritable derrière des métaphores est tout particulièrement inquiétant, car il pourrait échapper à l'attention de l'Inquisition et être lu par un public naïf.

J'ai inclus le texte confisqué afin que vous puissiez le consulter et en disposer librement. En ce qui concerne Gill, il s'est montré très résistant face aux méthodes d'extraction d'informations que nous lui avons infligées. Il semble évident que son œuvre à elle seule lui vaut d'être exécuté, car elle mélange la sorcellerie, l'hérésie et les mensonges avec des secrets de notre Eglise, que seuls les initiés sont autorisés à consulter. Toutefois, la décision finale est entre vos mains. Gill restera sous ma garde jusqu'à nouvel ordre. Je suis certain qu'avec le temps, nous saurons faire bon usage de sa langue, une fois celle-ci déliée.

Sincèrement vôtre,

Enous Sharpeyes

Capitaine de l'Ordre de l'Inquisition

Ce livre contient une collection de règles purement optionnelles. Bien qu'elles soient 'amusantes', les magies contenues dans le livre sont d'une telle puissance qu'elles peuvent arrêter une campagne en pleine élan si elles ne sont pas utilisées avec précaution. Le plus important est de se souvenir que le but du jeu est de s'amuser en racontant des histoires et en vivant des aventures excitantes.

Ces règles sont optionnelles. Les campagnes incorporant des armes magiques, des runes et des nécromants, seront bien différentes sans ces éléments. Cependant, certains Maîtres de Jeu peuvent choisir de ne pas inclure dans leurs campagnes les éléments de ce livre. Ils ont tout à fait le droit de faire ce choix.

Considérez cependant le fait suivant. De nombreuses histoires incorporent une quête dans le but d'effectuer quelque chose, que se soit récupérer un objet de pouvoir, une connaissance perdue ou le trône d'un royaume. Ces histoires seraient bien différentes si vous possédiez la chose que vous désirez et si vous étiez forcé de l'utiliser dans des circonstances dramatiques ou de la défendre contre des adversaires qui la désireraient autant, sinon plus, que vous. Le pouvoir ne réside pas dans le fait de l'obtenir mais dans le fait de le garder pour soi.

CRÉATION D'UN SORCIER

Afin de créer un sorcier pour le Jeu de Rôle *Elric*, certains facteurs sont à considérer.

Le personnage doit posséder des scores élevés d'INT, de POU et de CHA.

Pour apprendre la sorcellerie, le personnage doit avoir accès soit à un grimoire (les grimoires sont extrêmement rares), soit faire partie d'un culte. Dans l'exemple de création de personnage ci-dessous, la procédure d'initiation est définie une fois déterminées les compétences de la culture d'origine et de la profession. Les personnages qui désirent apprendre la sorcellerie pendant leurs aventures doivent obtenir un grimoire ou devenir Acolytes dans un culte.

Quand un joueur dépense ses points de compétence gratuits, il doit dépenser au moins 30 Points de Compétence dans les compétences avancées Commander, Langue Haute ou dans l'une des compétences Rituel d'Invocation ou Incantation Runique du culte. Il obtient également la compétence Pacte avec un score de base. Les Points de Compétence restants sont dépensés normalement. Toutes les compétences de sorcellerie doivent avoir un score inférieur ou égal au score de compétence Langue Haute du personnage.



Les initiés doivent choisir une Contrainte ou une Aptitude, mais à ce stade du procédé de création, ils n'ont pas besoin de faire ce choix tout de suite.

Marsha veut créer un personnage pour *Elric*. Elle veut jouer une sorcière et la magie contenue dans ce livre pourrait conduire à une expérience très intéressante. Le Maître de Jeu est d'accord sur le fait d'incorporer la magie du livre et accepte son choix. Marsha décide d'interpréter un humain.

Elle lance les dés pour ses Caractéristiques et obtient : FOR 10, CON 13, DEX 13, TAI 13, INT 18, POU 16 et CHA 16. Elle place ses scores élevés dans son INT, son POU et son CHA afin d'exceller à la sorcellerie. Elle n'est ni très forte ni très résistante mais elle a l'esprit vif et sait se tirer d'affaire grâce à son bagout. Elle possède 5 Points de Vie à chaque jambe, 6 à l'abdomen, 7 à la poitrine, 4 à chaque bras et 5 à sa tête. Marsha décide que son personnage est assez jeune et sans prétention ; elle ne gagne aucun bonus supplémentaire pour ses Caractéristiques. Son personnage est le suivant : une jeune esclave concubine, capturée et emmenée à Pan Tang lorsque le navire sur lequel elle voyageait fut attaqué par une galère d'esclavagistes. Ses parents furent tués durant la lutte et elle fut vendue à un noble Pan Tangien cruel.

Marsha détermine ses attributs d'après ses Caractéristiques. Elle reçoit un Modificateur de Dommages de +0, 3 Actions de Combat et un Rang d'Action de +16. Tandis que la plupart des aventuriers débutent avec 3 Points de Héros, le personnage de Marsha est une sorcière, aussi elle ne commence le jeu qu'avec 1 seul Point de Héros.

N'étant pas née à Pan Tang, elle choisit la culture d'origine Civilisé et la profession de Courtisane, pour représenter l'entraînement dans les arts de l'amour, reçu durant son séjour dans l'Île du Démon. Grâce à son occupation, elle gagne les compétences suivantes : Connaissance (Monde) +10% (28%), Connaissance (Vilmirien) 18%, Connaissance de la Rue 32%, Courtoisie 16%, Epée (1M) +10% (33%), Evaluer +15% (33%), Influence +15% (41%), Jouer d'un Instrument 16%, Langage (Commun) +50% (68%), Mécanismes 31%. Sa profession de Courtisane lui permet d'ajouter : Discrétion +5% (15%), Endurance +5% (34%), Evaluer +5% (38%), Influence +10% (51%), Perception +10% (44%), Persévérance +5% (31%).

Parce que ni sa culture d'origine ni sa profession ne lui donnent les compétences nécessaires à la pratique de la sorcellerie, le Maître de Jeu décide qu'il est temps pour elle de devenir l'initiée d'un culte, car c'est le seul moyen pour

elle de gagner ces compétences. Le culte secret d'Equor, entièrement constitué d'esclaves femelles et de femmes désabusées de la noblesse, entre en contact avec son personnage. Elle dédie 1 point de POU à la Dame Bleue et devient une sœur de la Sororité Azure. Elle obtient alors la compétence Pacte (Equor) avec un score de 17% et reçoit une Aptitude et une Contrainte, qui vont être déterminées un peu plus tard. Le montant de son POU dédié est augmenté d'un point et son total de Points de Magie est réduit, de façon permanente, d'un point ; le score de ses Points de Magie devient 15.

Durant la répartition des Points de Compétence Gratuits, elle dépense 30 Points de Compétence pour obtenir les compétences de Sorcellerie du culte (à leur score de base) : Commander, Langage (Langue Haute) et Rituel d'Invocation (Sylphe). Elle divise ses 70 points restants entre ces compétences et la compétence Pacte et obtient les scores suivants : Commander 37%, Langue Haute 48%, Pacte (Equor) 35%, Rituel d'Invocation (Sylphe) 32%. Bien qu'elle ne soit peut-être pas aussi puissante que Marsha l'aurait voulue, elle l'est tout de même suffisamment pour invoquer une sylphe ; de plus, Marsha a sa petite idée sur la façon d'utiliser plus tard cette invocation.

Enfin, elle décide que sa Contrainte est une peur irrationnelle des rats, des araignées et des insectes. Des centaines de petits yeux la surveillent certainement pour le compte de son ancien maître, lui-même un sorcier. Elle choisit Entraînement Divin comme Aptitude et ainsi peut augmenter le score de sa compétence Discrétion à 100%.

Elle débute avec 3.000 pièces de bronze (4D6 avec un résultat de 10, multiplié par 300 du fait de sa culture d'origine Civilisé). C'est une grosse somme d'argent, en particulier pour une esclave en fuite, mais elle ébauche une explication.

Afin d'étoffer son personnage, Marsha annonce que les prêtresses d'Equor ont convaincu son personnage de s'échapper de Pan Tang et de répandre la parole de son culte parmi les femmes des Jeunes Royaumes. Une nuit, elle utilise une drogue de sommeil, fournie par le culte, pour rendre son maître inconscient et dérobe un sac de pierres précieuses et l'argenterie de sa maison. Elle utilise ensuite sa Discrétion pour s'échapper de Hwamgaarl sans être vue. Au commencement de l'aventure, elle est en train de parcourir les étendues sauvages de Pan Tang. Elle espère atteindre la côte Ouest et invoquer une sylphe afin d'être transportée jusqu'aux rivages du Dharijor. Si tout va bien, elle pourra

Points de Magie

Afin de représenter le montant de l'énergie magique pure que le sorcier dépense avant qu'il ne s'épuise, il est important de savoir combien de Points de Magie sont dépensés et la vitesse à laquelle ils sont dépensés. Dans la saga d'Elric, l'utilisation de la magie est fatigante pour l'esprit et le corps. Afin de simuler ceci, vous pouvez ajouter les règles suivantes :

Pour chaque tranche de 3 Points de Magie dépensés au cours d'une rencontre, le sorcier souffre automatiquement d'un niveau de Fatigue. Dans le cas des invocations, supposez que les coûts en Points de Magie sont payés à la fin de l'invocation, en un seul bloc.

Comme règle supplémentaire, si le montant des Points de Magie de la créature est réduit à zéro, celle-ci tombe inconsciente pendant 60-CON minutes. Elle ne regagne aucun Point de Magie avant son réveil et les récupère ensuite à un rythme normal.

se rendre à Gromoorva sans problème et vendre les pierres précieuses pour payer son passage pour le Vilmir.

Bien sûr, le Dharijor est l'allié de Pan Tang, aussi il se peut qu'elle n'y soit pas mieux traitée, mais au moins, elle est libre. Du moins pour le moment.

Marsha finit par trouver un nom prometteur pour son personnage : Tomasina Vilario.

Une fois la création du sorcier terminée, le Multivers est ouvert à l'exploration. Il y a tant de choses à voir, tant de secrets à découvrir, tant de dieux à invoquer ! Même si cela n'est pas sans risque, les mortels ont toujours une multitude de raisons pour mettre en péril leur vie et leur âme. La Sorcellerie contient le pouvoir des dieux et seul un grand effort de volonté permet aux mortels de résister à la tentation d'utiliser un tel pouvoir. Ce livre est destiné à ceux qui succombent à la tentation ; à ceux qui empruntent le chemin de la damnation à la poursuite de ce pouvoir ; ceux qui échangent leur âme immortelle contre un bénéfice temporel. Mais un tel enjeu vaut-il vraiment tous les sacrifices que le sorcier doit endurer ?

DÉMONS

Tout le monde vous dira que traiter avec un démon est le moyen le plus sûr de condamner votre âme. C'est ce que l'on vous dira mais personne ne connaît tous les faits en la matière. N'écoutez pas les serviteurs de la Loi quand il est question de démons : ils n'y connaissent rien. Dès lors, comment pourraient-ils renseigner celui en quête de connaissance sur la nature de ces créatures ?

Dans les Jeunes Royaumes, les êtres que l'on appelle démons ne sont pas tels qu'on les décrit. Ce sont des créatures vivantes, des créatures naturelles de leur monde, tout comme vous et moi. Elles diffèrent de nous de plusieurs façons, la moindre étant le fait que leur éducation peut parfois produire des variations étranges au niveau de leur physique et de leur psychologie. Cette caractéristique naturelle des démons est très utile pour celui qui l'invoque. Leur esprit ne fonctionne pas de la même manière que l'esprit humain et ils peuvent ainsi être amenés à effectuer des tâches qu'un humain trouverait répugnantes. Libre à vous de déterminer la manière dont vous pourriez en tirer avantage.

Cependant, gardez à l'esprit que même si les démons mentionnés ici sont considérés comme des formes de vie, il existe aussi des entités beaucoup plus lugubres. Ces entités étaient autrefois des êtres humains mais leur corps et leur esprit ont été si corrompus par le Chaos qu'il est dangereux de traiter avec elles. Ce destin menace tous ceux qui pratiquent la sorcellerie sans précaution et explique pourquoi la pratique du Rituel d'Invocation suit des règles particulières.

Utiliser des Démons

Les démons sont nombreux dans la saga (tels que les Grahluk et les Oonai) et leur utilisation reste flexible et pratique, à la fois pour les personnages qui les invoquent et les Maîtres de Jeu qui les utilisent pour pimenter leurs aventures. Les adversaires mémorables d'Elric sont des créatures étranges issues d'autres mondes. Elles font partie intégrante des histoires de la saga et à juste titre ; leur utilisation dans une aventure peut offrir le genre d'atmosphère que l'on trouve dans les récits d'Elric.

Les thèmes, l'atmosphère et le jeu peuvent être définis par la manière dont ces démons sont utilisés. Ils sont des outils au

même titre que les autres formes de magie. Qui les utilise et de quelle manière, dépend largement de deux facteurs : la nature des joueurs et le genre de récit que le Maître de Jeu désire raconter.

Les personnages qui interprètent des serviteurs des Seigneurs de la Loi considèrent sans aucun doute les démons et ceux qui les invoquent comme des abominations devant être pourchassées et exécutées pour le plus grand bien du public. Au contraire, ceux qui interprètent des serviteurs du Chaos voient les démons comme des alliés puissants et pratiques, voire même dangereux. Les personnages qui se situent entre ces deux extrêmes, ainsi que les groupes mixtes, ont leur propre idée sur la question. Afin d'utiliser au mieux les démons, il est utile d'observer comment les joueurs réagissent à leur présence. Qu'ils les affrontent pour les détruire, qu'ils décident de fuir ou qu'ils tentent de les Commander afin d'apprendre leurs secrets, ils fournissent au Maître de Jeu des informations qu'il pourra utiliser dans un prochain scénario.

Dans un second temps, le Maître de Jeu doit considérer les thèmes du jeu. Si le style de jeu correspond à celui du "bien contre le mal", alors les démons sont relégués au rang de créatures monstrueuses anonymes qui ne vivent que pour détruire et corrompre. Si le style de jeu est un peu plus complexe, les démons peuvent devenir toute autre chose. Dans une campagne où les serviteurs du Chaos utilisent la magie pour libérer un pays de la tyrannie d'un régime de la Loi, les démons vont avoir une apparence autre et vont effectuer des tâches bien différentes. Dans ce cas là, ils deviennent des outils pour les joueurs ; ils peuvent être amenés à distraire les gardes, tenir à distance des ennemis puissants ou faire s'écrouler des défenses dites impénétrables. De cette façon, les démons permettent aux personnages d'accomplir des actions au delà de leurs capacités naturelles.

Apparence et Comportement d'un Démon

L'apparence et le comportement sont deux facteurs qui influencent la manière dont les joueurs perçoivent et interagissent avec les démons. Garder à l'esprit ces deux notions durant la préparation d'un scénario peut produire des résultats intéressants. Lorsque les démons sont des ennemis, leur apparence est vraiment monstrueuse ; ce



sont les démons des légendes et des mythes, aux dents pointues, aux griffes acérées et au corps couvert d'écailles. Cette apparence symbolise le surnaturel qui effraie l'esprit humain, c'est à dire tout ce qui fondamentalement inhumain et destructeur. De tels monstres sont submergés par des émotions primitives et négatives : ils sont enragés, détruisant et suçant le sang des innocents ; et ils complotent, cherchant à détruire leurs ennemis à distance par la tromperie et la perfidie. Ce sont des créatures veules, des charlatans tisseurs de mensonges. De bien des façons, ils reflètent et amplifient les pires traits de caractère humains.

Cependant, lorsque les démons sont des alliés, le Maître de Jeu peut faire preuve de plus d'imagination. Ils peuvent être de belles entités éthérées, dont la nature réside au delà de l'imaginaire humain. Ils peuvent être des alliés personnels dans la guerre contre l'oppression ou des armes dangereuses, presque trop destructrices pour être utilisées, mais également trop utiles pour ne pas l'être. Le potentiel pour une grande interaction avec les personnages est énorme, en particulier si les sorciers invoquent régulièrement les mêmes démons tout au long de leur carrière.

En dehors de ces approches, les démons sont des énigmes. Ils sont, après tout, des étrangers dans le monde des Jeunes Royaumes. Insister sur ce fait durant le jeu ajoute à l'atmosphère. Ils ne sont pas liés par les lois de la physique et peuvent prendre n'importe quelle apparence. Ils peuvent flotter de plusieurs centimètres au-dessus du sol et ressembler à une masse de plasma informe. Ils peuvent être couverts de tentacules, amoraux et curieux sur la manière dont le corps humain fonctionne. Les démons peuvent être, entre autres, amicaux, indifférents ou hostiles ; mais par dessus tout, ils devraient être bizarres!

Jouer sur les Perceptions

La section précédente est claire – découvrez ce que les joueurs pensent des démons et intégrez le dans votre campagne. Notez cependant qu'aller à l'encontre de ce à quoi ils s'attendent peut se révéler très intéressant. Supposez que les personnages interprètent des prêtres de la Loi et que leur réponse naturelle, face à un démon, soit d'utiliser une sorcellerie opposée et de renvoyer la bête dans les enfers. Comment vont-ils réagir face à un démon amical ou un démon perdu qui ne cherche qu'à retourner dans son monde ? Que se passe-t-il quand ils découvrent qu'un sorcier utilise un démon pour guérir les malades et relayer les messages des vivants aux morts ?

Que se passe-t-il lorsqu'un groupe de sorciers invoque un démon qu'il ne peut contrôler ? Les démons avec qui ils ont traité par le passé étaient intelligents et pouvaient être commandés ; soudain, peut-être à cause de l'interruption de la Loi au paroxysme de l'invocation, ils sont confrontés à une énorme masse de muscles, avec laquelle ils ne peuvent raisonner, et qui enrage du fait d'avoir été arrachée à son monde. Vont-ils toujours penser que le Chaos est un bon outil lorsqu'une personne chère se retrouve prise au piège de la créature et meurt ?

Extraits du Grimoire d'Airain : Démons

Vous trouverez ci-dessous une liste de démons. Leurs rituels d'invocation et leurs descriptions sont directement tirées du grimoire interdit intitulé le *Grimoire de Bronze*, un texte blasphématoire sur la démonologie, banni dans la plupart des contrées des Jeunes Royaumes.

DÉMONS DE COMBAT

Plus couramment invoqués pour se débarrasser des rivaux du sorcier, les Démons de Combat sont des êtres possédant une grande force mais manquant de subtilité. Ils effectuent à la perfection les tâches pour lesquelles ils ont été invoqués,

en particulier parce qu'ils ne laissent derrière eux aucune trace pouvant les relier à celui qui les a appelés.

N'che, Le Vent Silencieux, Le Rejeton des Premières Ténèbres

L'esprit primordial de l'embuscade, celui qui traque sa proie de nuit et dont l'art est de ne produire aucun son. Il apparaît sous plusieurs formes, le plus souvent comme un homme en haillons avec des sabres osseux à la place des mains ; son visage dissimulé ne laisse apparaître que deux trous noirs à la place des yeux. Il flotte sans bruit au gré de la brise et sert avant tout le Seigneur des Sept Ténèbres. Ses paroles ne sont que murmures.

Caractéristiques

FOR 23
CON 17
DEX 25
TAI 10
INT 10
POU 18
CHA 13

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/6
4-6	Jambe Gauche	-/6
7-9	Abdomen	-/7
10-12	Poitrine	-/8
13-15	Bras Droit	-/5
16-18	Bras Gauche	-/5
19-20	Tête	-/6

Armes

Type Compétence d'Arme Dommages / PA
Sabres démoniaques 69% 1D6+4+1D4

Remarque : Compte comme maniant 2 armes

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Dommages : +1D4+3
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +18

Traits Chaotiques

Grimpeur (Ajoute +40% aux tests d'Athlétisme dans ce cas), Lévitation.

Compétences

Athlétisme 75%, Bagarre 69%, Discrétion 25%, Endurance 51%, Esquive 75%, Persévérance 54%.

Coût

8 Points de Magie.

Yaroraur, Celui-qui-Attend, Le Chasseur Nocturne

Ce démon est un chasseur redoutable, qui suit l'odeur de sa proie et qui la poursuit sans relâche. Il apparaît sous la forme d'un Chien de l'Enfer, à la peau noire et aux yeux rougeoyants. Il parle d'une voix douce sans ouvrir la gueule. Il fond sur sa proie, la détruit et ramène le corps pour sa récompense. Il est d'une nature affable.

Caractéristiques

FOR 21
CON 17
DEX 33
TAI 16
INT 16
POU 18
CHA 10

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-2	Queue	-/6
3-4	Patte Arrière Droite	-/7
5-6	Patte Arrière Gauche	-/7
7-10	Arrière Train	-/8
11-14	Poitrail	-/9
15-16	Patte Avant Droite	-/7
17-18	Patte Arrière Gauche	-/7
19-20	Tête /Cou	-/7

Armes

Type Compétence d'Arme Dommages / PA
Morsure 63% 1D8+1D6
Griffes 63% 1D6+1D6

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Dommages : +1D6
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +25



Traits Chaotiques

Affaiblissement, Agile (+5 DEX), Traque (gagne un bonus de +40% à sa Discrétion durant la Traque).

Compétences

Athlétisme 99%, Bagarre 69%, Discrétion 28 (Traque 68%), Endurance 51%, Esquive 99%, Persévérance 54%, Pister 16%.

Coût

7 Points de Magie.

Sa'gua, La Brume Gémissante

Elric prit son ami dans ses bras. "Dyvim Tvar ! Quelle est cette sorcellerie ?"

Le visage de Dyvim Tvar était horrifié mais il finit par prendre la parole. "C'est là la sorcellerie d'Yyrkoon. Il a invoqué cette brume gémissante pour l'aider à s'enfuir. J'ai essayé de le poursuivre dans la cité mais cette chose m'a englouti et j'ai perdu connaissance. Je me suis rendu dans sa tour pour l'amener lui et son complice mais il était trop tard. Il avait déjà accompli sa sorcellerie."

— Elric des Dragons



Pratiquement dépourvue d'esprit, la brume gémissante erre entre les mondes et peut être facilement invoquée par les sorciers qui connaissent son Véritable Nom. Monstre dans tous les sens du terme, la brume se manifeste sous la forme d'une brume bleue et violette dans laquelle apparaît, à l'occasion, deux yeux rouges et une rangée de dents. Si elle attaque, elle enveloppe ses victimes et les déchire avec ses griffes et ses dents. Nul, excepté les guerriers les plus rompus au combat, ne peut supporter d'être en sa présence, car les horribles grognements qu'elle pousse portent sur les nerfs.

Caractéristiques

FOR 28
CON 15
DEX 23
TAI 20
INT 3
POU 13
CHA 10

Parties du Corps & Points de Vie

Du fait de son absence de forme, la brume gémissante ne possède qu'une seule partie du corps. Celle-ci a 20 points de Vie. Lorsqu'elle est atteinte et blessée, la blessure se met à saigner.

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages / PA
Griffes	84%	1D4+2+1D10
Morsure	84%	2D10+2

Remarque : Le démon doit d'abord réussir une attaque de Griffes avant de pouvoir Mordre.

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Dommages : +1D10+2
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +13

Traits Chaotiques

Dents, Griffue, Grognement (compte comme Cris avec une puissance de 80%), Invertébrée.

Compétences

Athlétisme 69%, Bagarre 84%, Endurance 45%, Esquive 69%, Persévérance 39%.

Coût

9 Points de Magie.



C'THUNAE, Fils de Pyaray, Rôdeur parmi les Hommes

Esprit au grand pouvoir et à la personnalité douteuse qui se manifeste sous la forme d'une pieuvre rouge d'une taille et d'une puissance prodigieuse. En cela, il est le portrait craché de son père. Ceux qui recherchent l'aide du Révélateur peuvent parfois invoquer l'aide de C'thunae. Toutefois, des précautions devraient être prises, car l'esprit aime tourmenter ceux qui l'appellent à la légère. Ses paroles ressemblent à des murmures railleurs.

Caractéristiques

FOR 38
CON 20
DEX 37
TAI 22
INT 11
POU 26
CHA 19

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-2	Tentacule 1	-/9
3-4	Tentacule 2	-/9
5-6	Tentacule 3	-/9
7-8	Tentacule 4	-/9
9-10	Tentacule 5	-/9
11-12	Tentacule 6	-/9
13-14	Tentacule 7	-/9
15-16	Tentacule 8	-/9
17-20	Tête/Corps	-/9

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages / PA
Bec	114%	1D8+1D12
Tentacule	114%	1D6+1D12
Constriction	114%	Tout comme Empoignade

Remarque : Compte comme maniant 2 armes.

Remarque : Le démon doit tout d'abord réussir à agripper sa victime avant de pouvoir Mordre.

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Dommages : +1D12
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +24

Traits Chaotiques

Caméléon (+35% à la Discrétion pendant le camouflage),
Invertébré, Paralyse.

Compétences

Athlétisme 111%, Bagarre 114%, Discrétion 25% (60% pendant le camouflage), Endurance 60%, Esquive 111%, Persévérance 78%.

Coût

8 Points de Magie.

Remarque : si le sorcier se situe près d'une étendue d'eau salée proche de l'endroit fréquenté par la Flotte du Chaos, invoquer C'thunae devient une action facile.

Habatoziel, Le Porteur de Mort Subite, Le Champion du Sans-Visage

Prince-guerrier de grande stature et de grande puissance, il porte la bannière de son Maître sur tous les champs de bataille. Il prend la forme d'un chevalier en armure qui porter un casque intégral et chevauche une monture démoniaque crachant des jets de flamme. C'est un combattant hors pair qui ne recule jamais devant un défi. Il prend rarement la parole mais lorsqu'il le fait, sa voix résonne dans son armure comme si celle-ci était vide. Il n'est jamais aperçu sans sa monture et ne peut être désarçonné.

Caractéristiques

FOR 32
CON 24
DEX 27
TAI 22
INT 13
POU 28
CHA 16

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-2	Jambe Avant Gauche	5/10
3-4	Jambe Avant Droite	5/10
5-6	Poitrail	5/12
7-8	Arrière Train	5/11
9-10	Cou/Tête	5/10
11-12	Jambe Arrière Droite	5/10
13-14	Jambe Arrière Gauche	5/10
15-16	Poitrine du Cavalier	5/12
17	Abdomen du Cavalier	5/11

D20	Partie du Corps	PA/PV
18	Bras Droit	5/9
19	Bras Gauche	5/9
20	Tête	5/10

ARMES

Type	Compétence d'Arme	Dommmages / PA
Lance	81%	1D10+2+1D12 2
Epée bâtarde	81%	1D8+1D12 4
Pavois	81%	1D6+1D12 10
Coup de Sabot	81%	1D6+1D12
Coup de Corne	96%	2D12

RÈGLES SPÉCIALES

Actions de Combat :	4
Modificateur de Dommmages :	+1D12
Mouvement :	6m
Rang d'Action :	+20

TRAITs CHAOTIQUES

Armure (gagne 5 PA sur toutes les parties du corps), Cornu (gagne une attaque de Coup de Corne, 1D12 points de dommmages).

COMPÉTENCES

Athlétisme 81%, Bagarre 96%, Endurance 72%, Esquive 81%, Persévérance 84%.

Coût

7 Points de Magie.

Y'GO-L'AR, L'ASSASSIN INVISIBLE, LE CHEVALIER DU VIDE EXTÉRIEUR

Avec seulement une dague, il accomplit ce qui serait impossible avec 1.000 épées. Il est sans forme réelle et apparaît comme une masse sombre qui bloque la lumière du jour. A la demande, il peut prendre la forme du sorcier qui l'a invoqué et apporte la mort, discrètement et sans éveiller les soupçons, aux rivaux de ce dernier. Y'go-l'ar ne prend jamais la parole.

CARACTÉRISTIQUES

FOR	15
CON	16
DEX	26
TAI	17
INT	15
POU	14
CHA	20

PARTIES DU CORPS & POINTS DE VIE

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-17
4-6	Jambe Gauche	-17
7-9	Abdomen	-8
10-12	Poitrine	-9
13-15	Bras Droit	-16
16-18	Bras Gauche	-16
19-20	Tête	-17

ARMES

Type	Compétence d'Arme	Dommmages / PA
Dague	78%	1D4+1+1D4
Bagarre	45%	1D3+1D4 (+poison)

RÈGLES SPÉCIALES

Actions de Combat :	4
Modificateur de Dommmages :	+1D4
Mouvement :	6m
Rang d'Action :	+21

TRAITs CHAOTIQUES

Mime, Poison (délai d'Action égal à 6, Virulence de 50%, 7 points de dommmages sur la partie du corps atteinte).

COMPÉTENCES

Athlétisme 78%, Bagarre 45%, Endurance 48%, Esquive 78%, Persévérance 42%.

Coût

5 Points de Magie.

VARTH-KURTUL, LA MONTAGNE VIVANTE, LE VISAGE DE LA DESTRUCTION

De taille gigantesque, cet esprit était autrefois un dieu mais maintenant, il n'est qu'une bête aveugle et privée de sens, en proie à la rage et semant la destruction et la corruption partout où elle passe. Prenez garde lorsque vous invoquez ce démon, car sa puissance peut s'avérer trop grande pour le sortilège Commander du sorcier moyen. Une grande cité existait auparavant, pleine de richesse et de piété et entièrement dévouée aux Seigneurs Blancs. Le Chaos assiégea la cité et appela Varth-kurtul pour faire écrouler ses murs. Il ne reste plus rien de la cité, même pas son nom. Seul le Visage de la Destruction demeure.

Caractéristiques

FOR 36
CON 36
DEX 43
TAI 39
INT 1
POU 46
CHA 44

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/8
4-6	Jambe Gauche	-/30
7-9	Abdomen	-/16
10-12	Poitrine	-/17
13-15	Bras Droit	-/7
16-18	Bras Gauche	-/28
19-20	Tête	-/14

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages / PA
Coup de poing	108%	1D6+2D6+8
Coup de pied	108%	1D8+2D6+8

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Dommages : +2D8+8
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +22

Traits Chaotiques

Asymétrique, Aveugle, Cris (Puissance 70%), Insensible, Régénération, Sourde, Transfère, Troublant (couvert de bouches hurlantes).

Compétences

Athlétisme 129%, Bagarre 108%, Endurance 108%, Persévérance 138%

Coût

24 Points de Magie.

Azeal, L'Esprit des Cendres

Un esprit lâche qui ne cherche qu'à consumer les objets et les personnes. Il fait semblant de pleurnicher lorsqu'il est acculé mais n'hésite pas à riposter, si on lui veut du mal, en réduisant en cendres ce que les personnes ont de plus cher.

Il se manifeste sous une petite forme, pas plus grande qu'un lutin et enveloppée de flammes. A celui qui l'a invoqué, il affirme qu'il ne peut contrôler ce qu'il consume mais ce n'est qu'un mensonge. Il est possible de lui commander de ne rien consumer sans l'accord du sorcier. Grâce à sa nature volatile, Azeal est capable de détruire toutes les preuves qui peuvent nuire au sorcier.

Caractéristiques

FOR 17
CON 13
DEX 22
TAI 4
INT 4
POU 13
CHA 4

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/4
4-6	Jambe Gauche	-/4
7-9	Abdomen	-/5
10-12	Poitrine	-/6
13-15	Bras Droit	-/3
16-18	Bras Gauche	-/3
19-20	Tête	-/4

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages / PA
Toucher	51%	1D3+1D4 feu

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Dommages : aucun
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +14

Traits Chaotiques

Chaud (compte comme Glacé, cause 1D6 points de Dommages (chaleur) à quiconque est au contact).

Compétences

Athlétisme 66%, Bagarre 51%, Endurance 39%, Esquive 66%, Persévérance 39%.

Coût

4 Points de Magie.

ORGACOLSAOT, Le Shirka, L'Ancien

Déjà vieux au commencement de la terre, ce démon nage dans les eaux profondes qui coulent entre les mondes et cherche constamment à satisfaire un appétit insatiable. Il se manifeste sous la forme d'un grand requin blanc, plus grand et plus menaçant que n'importe quel autre requin. En un siècle, cette bête a dévoré plus d'hommes et de trésors que les nations n'en ont comptés. Orgacolsaot est dévoué à Pyaray et Artigkern et sert ces deux dieux avant tout lorsqu'il est invoqué dans les océans du monde mortel. Il est capable de parler et communique avec une voix dure et pleine d'autorité mais il déteste les humains ; les sorciers qui lui offrent un sacrifice humain le trouvent plus complaisant. Il aime à lever la tête au dessus des vagues pour semer la panique chez ses proies et aime également narguer ses victimes.

Caractéristiques

FOR 33
CON 15
DEX 28
TAI 29
INT 13
POU 21
CHA 12

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Nageoire Dorsale	-/8
4-6	Nageoire Gauche	-/8
7-9	Nageoire Droite	-/8
10-12	Queue	-/9
13-16	Corps	-/11
17-20	Tête	-/9

Armes

Type	Compétence d'Arme	Domages / PA
Morsure	99%	1D10+2D8
Langue	99%	Immobilise + Morsure automatique à la prochaine Action

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Domages : +2D8
Mouvement : 6m/4m sur la terre ferme.
Rang d'Action : +21

Traits Chaotiques

Excellent Nageur (+30% à la compétence Athlétisme pendant la nage), Gigantesque (1D8 TAI), Langue, Régénération, Traque (+35% à la compétence Discretion pendant la Traque).

Compétence

Athlétisme 84%, Bagarre 99%, Endurance 45%, Esquive 84%, Persévérance 63%.

Coût

10 Points de Magie.

DÉMONS DU TRANSPORT

Jinjugoru, L'Aile du Chaos, Le Serpent des Soixante-Dix Sept Sucras Sifflants

Il fut un temps où les démons parcouraient le monde et prenaient les airs pour répandre les plaisirs du Chaos. Ce temps est révolu et ces démons se font rares. Jinjugoru naquit il y a bien longtemps, le résultat d'années de rituels et de sacrifices de sang. Il se plaît à prendre la forme d'un dragon ; car ces êtres inspirent la peur dans le cœur des hommes et encouragent la violence dans l'esprit de ceux qui recherchent le pouvoir. Aujourd'hui, seuls les inconscients font appel à lui et rêvent de chevaucher sur son dos, car s'ils croient le diriger, c'est en fait lui qui les manipule.

Caractéristiques

FOR 45
CON 33
DEX 19
TAI 43
INT 17
POU 33
CHA 40

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-2	Queue	7/15
3-4	Patte Arrière Droite	7/15
5-6	Patte Arrière Gauche	7/15
7-8	Arrière Train	7/16
9-10	Poitrail	7/17
11-12	Aile Droite	7/15
13-14	Aile Gauche	7/15
15-16	Patte Avant Droite	7/14

D20	Partie du Corps	PA/PV
17-18	Patte Avant Gauche	7/14
19-20	Tête	7/15

ARMES

Type	Compétence d'Arme	Dommmages / PA
Charge	Automatique	2D10+Projection

RÈGLES SPÉCIALES

Actions de Combat :	4
Modificateur de Dommmages :	+2D10
Mouvement :	6m/10m en vol
Rang d'Action :	+18



TRAITs CHAOTIQUES

Ailes, Armure (+7 points à toutes les parties du corps, pas de malus aux compétences), Rugissement (Puissance 60%, assomme pendant 1D8 actions).

COMPÉTENCES

Acrobatie 57%, Athlétisme 57%, Endurance 99%, Esquive 57%, Persévérance 99%.

Coût

14 Points de Magie.

TÉNÉBRIEL, LES TÉNÈBRES VIVANTES, LE MURMURE DANS LE VENT

Les érudits affirment que lorsque le Multivers était jeune, il n'existait que deux choses : la Lumière et les Ténèbres. Et de ces deux choses naquit la vie. Ténébriel émergea des Ténèbres, formé à partir de la matière noire du Néant ; il possédait un corps sans substance et une âme sans vie. Il vit et en même temps, il n'est que le souvenir des Ténèbres Originelles qui encerclaient la Lumière et qui créèrent la vie grâce à leurs interactions. Il est partout et nulle part à la fois. Il n'a aucune malice envers l'humanité et parle d'une voix douce ; celle-ci est entendue puis oubliée.

CARACTÉRISTIQUES

FOR	18
CON	5
DEX	5
TAI	13
INT	7
POU	6
CHA	8

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/4
4-6	Jambe Gauche	-/4
7-9	Abdomen	-/5
10-12	Poitrine	-/6
13-15	Bras Droit	-/3
16-18	Bras Gauche	-/3
19-20	Tête	-/4

ARMES

Type	Compétence d'Arme	Dommmages / PA
Charge	Automatique	1D4+Projection

RÈGLES SPÉCIALES

Actions de Combat :	1
Modificateur de Dommmages :	+1D4
Mouvement :	6m
Rang d'Action :	+6

Traits Chaotiques

Absorbant (draine 1D8 Points de Magie, qui s'ajoutent à la TAI du démon), Protégé (Acier), Se Déplace dans les Ombres.

Se Déplace dans les Ombres : lorsque ce démon utilise ce Trait Chaotique, il peut effectuer son Mouvement normal dans n'importe quelle direction sans physiquement franchir la distance. Pour un observateur, le démon semble se fondre dans le sol et réapparaître 6m plus loin. Il ne peut cependant pas franchir l'eau courante de cette manière. Ce Trait Chaotique ne peut être utilisé que de nuit ou dans les zones d'ombre profonde.

Compétences

Acrobatie 15%, Athlétisme 15%, Endurance 18%, Esquive 15%, Persévérance 18%.

Coût

5 Points de Magie.

P'HOO-GENETH, LA PORTE DE LA SAGESSE

Ceux qui recherchent la sagesse connaissent la vérité ; il existe d'autres mondes en dehors du nôtre et les routes qui y mènent prennent des formes innombrables. Le démon P'hoo-Geneth est le portail qui mène à ces routes et le sorcier peut les emprunter et être le témoin de choses qui ne sont pas faites pour les yeux des mortels. Démon par nature, P'hoo-Geneth peut être forcé d'obéir à la volonté de celui qui l'a invoqué. Des précautions doivent toutefois être prises car voyager dans les corridors entre les mondes n'est pas sans danger. Lorsqu'elle se manifeste, la Porte de la Sagesse apparaît dans l'octogone, sous la forme d'une simple porte de bois et de fer forgé, couverte de runes et flottant dans les airs. Le sorcier peut alors Commander à la porte de s'ouvrir sur un autre monde. Plus d'un inconscient s'est retrouvé piégé dans un autre monde, lorsque la Porte de la Sagesse s'est refermée derrière eux.

Caractéristiques

FOR 25
CON 13
DEX 11
TAI 26
INT 14
POU 15
CHA 16

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-5	Encadrement de la Porte	5/10
6-16	Porte	5/9
17-18	Charnières	5/7
19-20	Loquet	5/7

Armes

Type	Compétence d'Arme	Domages / PA
Claquement	Automatique	1D12

Règles Spéciales

Actions de Combat :	2
Modificateur de Domages :	+1D12
Mouvement :	Aucun
Rang d'Action :	+13

Traits Chaotiques

Armure (+5 points à toutes les parties du corps), Insensible, Porte.

Porte : ce trait chaotique rare permet au démon qui le possède d'ouvrir, de façon temporaire, une porte sur un autre niveau d'existence. Certains démons peuvent ouvrir un portail sur n'importe quel niveau, d'autres sont limités à un seul niveau. Même si une porte peut être commandée, les sorciers qui désirent utiliser ses services doivent offrir en échange un service ou un sacrifice approprié, ainsi que dédier un point de POU pour garder la porte ouverte. Si le sorcier franchit de nouveau le portail avant qu'il ne se referme, il récupère son point de POU et le démon disparaît. Dans le cas contraire, le point de POU est perdu et le démon disparaît, laissant le sorcier et ses compagnons piégés dans le monde où ils se sont rendus.

Compétences

Million de Sphères 100%.

Coût

6 Points de Magie.

GROMBELDOR, LE COURSIER BONDISSANT, LA MONTURE DE VEZHAN

On raconte une histoire dans mon village au sujet d'un sorcier qui, fuyant l'inquisition, parvint à la demeure d'une jeune fille isolée. Sa famille la considérait comme une sorcière mais au lieu d'être lapidée, elle fut exilée de

la demeure familiale. Le sorcier demeura avec la jeune femme pendant plusieurs jours, apprenant les arts de la sorcellerie et enseignant les plaisirs du Chaos. Lorsque l'Inquisition retrouva sa trace, le sorcier sacrifia la jeune femme à Vezhan, le Seigneur des Vents, afin de s'échapper. Le Seigneur du Chaos répondit aux prières du sorcier et envoya Grombeldox pour le transporter hors de danger. Le sorcier s'accrocha à la peau gluante du démon et s'échappa. Privée de sa proie et blessée dans sa fierté, l'Inquisition condamna la famille de la jeune femme au bûcher ; si celle-ci avait accompli son devoir et tué la sorcière, tout ceci ne serait pas arrivé. Ainsi nous constatons la folie de la Loi ; ils affirment être la perfection mais punissent les innocents pour leurs propres fautes.

Caractéristiques

FOR 30
CON 15
DEX 19
TAI 12
INT 8
POU 20
CHA 17

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-2	Queue	4/9
3-4	Patte Arrière Droite	4/9
5-6	Patte Arrière Gauche	4/9
7-10	Arrière Train	4/10
11-14	Poitrail	4/11
15-16	Patte Avant/Bras Droit	4/9
17-18	Patte Avant/Bras Gauche	4/9
19-20	Tête/Cou	4/10

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommmages / PA
Charge	Automatique	1D12+Projection

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Dommages : +1D12
Mouvement : 8m
Rang d'Action : +14

Traits Chaotiques

Armure (+4 points à chaque partie du corps), Gluant (Puissance 40%), Malodorant (Puissance 50%, sorcier immunisé), Sauteur (+40% à l'Athlétisme durant un saut).

Compétences

Acrobatie 57%, Athlétisme 57% (97% en saut), Endurance 45%, Esquive 57%, Persévérance 60%.

Coût

11 Points de Magie.

K'pen'a'hoolol, Le Passeur, Celui qui Voyage sur l'Eau

Celui qui recherche la sagesse sait que toute la connaissance ne réside pas en un seul lieu. Pour vraiment tout connaître, une personne se doit de s'aventurer en pays étranger et de découvrir les mystères qui s'y cachent. Cependant, voyager sur un navire est dangereux et si une personne peut invoquer une aide surnaturelle, pourquoi se contenterait-elle de voyager avec ses semblables ? Le démon K'pen'a'hoolol est capable de transporter le sorcier sur les mers des Jeunes Royaumes et ce, sans malice et sans se plaindre.

Caractéristiques

FOR 19
CON 11
DEX 12
TAI 23
INT 4
POU 19
CHA 11

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1	Quatrième Jambe Droite	-17
2	Quatrième Jambe Gauche	-17
3	Troisième Jambe Droite	-17
4	Troisième Jambe Gauche	-17
5-11	Abdomen	-8
12	Deuxième Jambe Droite	-17
13	Deuxième Jambe Gauche	-17
14	Première Jambe Droite	-17
15	Première Jambe Gauche	-17
16-19	Thorax	-10
20	Tête	-17

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommmages / PA
Charge	Automatique	1D8+Projection

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Modificateur de Dommages : +1D8
Mouvement : 6m sur la terre ferme/12m sur l'eau
Rang d'Action : +8

Traits Chaotiques

Lévitacion (peut se déplacer au dessus de l'eau).

Compétences

Acrobatie 36%, Athlétisme 36%, Endurance 33%, Esquive 36%, Persévérance 57%.

Coût

10 Points de Magie.

DÉMONS DE PROTECTION

Helemon, La Porte Infranchissable, Le Gardien de Ceux qui se Reposent

Le sorcier a besoin fréquemment de se reposer et de récupérer des épreuves de la vie ; mais il n'est pas toujours en mesure de le faire en toute sécurité. Il est vrai que des compagnons offrent quelque protection mais une porte solide qui ne s'ouvre que lorsqu'on lui en donne l'ordre est préférable. C'est là qu'intervient Helemon. Quand il est invoqué, il se manifeste sous la forme d'un vieillard, fatigué et usé par les ans. Commandé par le sorcier, il se transforme en porte et défend n'importe quel passage contre les intrusions.

Caractéristiques

FOR 12
CON 15
DEX 10
TAI 15
INT 1
POU 7
CHA 14

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-5	Encadrement de la Porte	2/8
6-16	Porte	2/7
17-18	Charnières	2/6
19-20	Loquet	2/6

Armes

Type Serres Compétence d'Arme 30% Dommages / PA 1D6+1D2

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Modificateur de Dommages : +1D2
Mouvement : Aucun
Rang d'Action : +6



Traits Chaotiques

Absorbant (draine 1D8 Points de Magie et les transforme en Points de Vie), Protégé (Acier).

Compétences

Bagarre 36%, Endurance 45%, Esquive 30% (ne peut esquiver normalement les attaques), Perception 21%, Persévérance 21%.

Coût

6 Points de Magie.

SABADURU, Le Protecteur Discret

Il est des endroits de par le monde où nul ne peut se rendre, même accompagné d'un démon. Cela ne signifie pas que ces endroits n'ont rien à offrir, seulement qu'ils renferment des secrets tellement importants que les sorciers indiscrets sont invariablement exécutés. Sabaduru est le parfait garde du corps pour un tel lieu, du fait de son apparence trompeuse et de sa capacité à rester invisible jusqu'à ce qu'on ait besoin de lui. Sabaduru se manifeste sous la forme d'une fillette humaine qui semble apparentée au sorcier. Le démon adopte alors une voix adaptée à sa forme et reste proche du sorcier, à première vue par peur du monde extérieur. Cependant, en cas d'attaque, Sabaduru se montre plus que capable de défendre son maître à coups de griffes ou d'armes improvisées. Quand il prend la parole sous sa forme démoniaque, ses yeux rougeoient et une voix tonitrue s'échappe de sa bouche.

Caractéristiques

FOR	12
CON	19
DEX	7
TAI	20
INT	6
POU	8
CHA	13

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	2/8
4-6	Jambe Gauche	2/8
7-9	Abdomen	2/9
10-12	Poitrine	2/10
13-15	Bras Droit	2/7
16-18	Bras Gauche	2/7
19-20	Tête	2/8

Armes

Type	Compétence d'Arme	Domages / PA
Griffes	21%	1D8+1D4
Morsure	21%	1D10+1D4

Règles Spéciales

Actions de Combat :	2
Modificateur de Domages :	+1D4
Mouvement :	6m
Rang d'Action :	+7

Traits Chaotiques

Dents, Griffue, Haine (chats).

Compétences

Bagarre 36%, Endurance 57%, Esquive 21%, Perception 24%, Persévérance 24%.

Coût

7 Points de Magie.

Remarque : La TAI de Sabaduru est plus grande que la taille normale d'une petite fille. Sa stature la fait apparaître comme une enfant de TAI 6, mais son corps possède une densité plus grande que la normale.

Mariel, Le Chien des Damnés, Prince des Milliers d'Éclats

Mariel est une créature dont la violence à peine réprimée l'empêche tout juste d'attaquer celui qui l'invoque grâce au sortilège Commander, inhérent son Rituel d'Invocation. Il prend la forme d'un énorme guerrier à tête de chien, portant une arme et un bouclier en or. Ses compétences au combat sont légendaires ; des piles entières d'hymnes funéraires de la Loi font l'éloge de ceux qu'il a tué. Bien qu'il soit difficile et dangereux à commander, Mariel est cependant le plus efficace des gardes du corps démoniaques ; le sorcier peut être assuré que tant que Mariel le protège, rien ne lui arrivera.

Caractéristiques

FOR	18
CON	26
DEX	25
TAI	34
INT	12
POU	31
CHA	17

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	5/12
4-6	Jambe Gauche	5/12
7-9	Abdomen	5/13
10-12	Poitrine	5/14
13-15	Bras Droit	5/11
16-18	Bras Gauche	5/11
19-20	Tête	5/12

ARMES

Type	Compétence d'Arme	Dommages / PA
Lance	75%	1D10+2+1D12
Pavois	75%	1D6+1D12 +Projection

RÈGLES SPÉCIALES

Actions de Combat :	4
Modificateur de Dommages :	+1D12
Mouvement :	6m
Rang d'Action :	+19

TRAITÉS CHAOTIQUES

Rugissement (Puissance 20%).

COMPÉTENCES

Bagarre 54%, Endurance 78%, Esquive 75%, Perception 93%, Persévérance 93%.

Coût

11 Points de Magie.

HAMAROKIA, LA PLAIE, LE GARDIEN DE LA HORDE

Pour un sorcier, avoir accès à un Démon de la Connaissance ou à des Elémentaires de la Terre signifie que la richesse matérielle est à portée de main. Par conséquent, beaucoup de sorciers amassent plus d'objets de valeur qu'ils ne peuvent en surveiller. Heureusement, le démon Hamarokia, bien connu des cercles occultes, est un gardien de trésor hors pair. Il se manifeste sous la forme d'une grosse bête couverte d'écailles, possédant quatre bras. Constamment de mauvaise humeur, il montre les dents à l'approche d'intrus et les avertit de son immunité contre les épées. Il ne porte jamais le premier coup.

CARACTÉRISTIQUES

FOR	25
CON	31
DEX	23
TAI	26
INT	9
POU	17
CHA	13

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/11
4-6	Jambe Gauche	-/11
7-9	Abdomen	-/12

D20 Partie du Corps PA/PV

10-11	Poitrine	-/13
12-13	Premier Bras Droit	-/10
14-15	Second Bras Droit	-/10
16-17	Premier Bras Gauche	-/10
18-19	Second Bras Gauche	-/10
20	Tête	-/11

ARMES

Type	Compétences d'Arme	Dommages / PA
Griffes	69%	1D8+1D12
Morsure	69%	1D10+1D12

RÈGLES SPÉCIALES

Actions de Combat :	4
Modificateur de Dommages :	+1D12
Mouvement :	6m
Rang d'Action :	+16

TRAITÉS CHAOTIQUES

Dents, Griffu, Membre, Protégé (invulnérable aux armes en acier forgées par des mains humaines), Résistance (Pacte de Protection contre les épées).

COMPÉTENCES

Bagarre 75%, Endurance 93%, Esquive 69%, Perception 51%, Persévérance 51%.

Coût

9 Points de Magie.

DÉMONS DU DÉSIR

CH'ARMAH'RONDERO, LE GARDIEN DE LA PORTE, LE SERVITEUR OBÉISSANT DU SEIGNEUR DES TOMBEAUX

La sorcellerie est le seul moyen, non seulement d'imposer sa volonté aux démons du chaos, mais aussi d'épancher sa soif de connaissance au sujet de la nature du Multivers. Les mortels sont destinés à mourir et c'est ce fait qui rend les morts utiles au sorcier. Les morts sont les témoins de ce qui les attend après la vie et grâce à l'invocation de ce démon de Chardros, les morts peuvent être appelés pour répondre aux questions du sorcier. Ch'armah'rondero se manifeste sous la forme d'un gentilhomme à la peau pâle, vêtu de riches habits. Sa forme est éthérée et de ce fait, il éprouve des difficultés à interagir avec le monde réel. Il ne parle jamais mais il exécute ses tâches sans faillir.

Caractéristiques

FOR	1
CON	6
DEX	8
TAI	5
INT	8
POU	11
CHA	14

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/3
4-6	Jambe Gauche	-/3
7-9	Abdomen	-/4
10-12	Poitrine	-/5
13-15	Bras Droit	-/2
16-18	Bras Gauche	-/2
19-20	Tête	-/3

Armes

Aucune

Règles Spéciales

<i>Actions de Combat :</i>	2
<i>Modificateur de Dommages :</i>	-1D6
<i>Mouvement :</i>	6m
<i>Rang d'Action :</i>	+8

Traits Chaotiques

Corrosif.

Compétences

Discrétion 24%, Endurance 18%, Esquive 24%, Influence 42%, Perception 33%, Persévérance 33%, Séduction 42%.

Aptitudes

Retour des Morts (traitez ceci comme l'aptitude 'Retour d'un bien-aimé', excepté qu'elle peut être utilisée sur une personne connue du sorcier et maintenant morte).

Coût

2 Points de Magie.

Romaloz, Le Dévoreur de l'Au-delà

C'est une évidence : nous devons manger pour vivre. Même ceux qui parviennent à l'immortalité et l'abstinence ont besoin de consommer de l'énergie afin de rester en vie. Dans le cas des immortels, l'énergie nécessaire est tirée sans grand

effort de leur divinité protectrice. Même parmi les démons, le besoin de consommer de l'énergie peut être grand. C'est la raison pour laquelle les démons dévorent parfois ceux qui les invoquent ; ils ne désirent pas seulement la chair mais surtout le pouvoir du sorcier. En faisant appel à Romaloz, le sorcier échange, avec le démon, son besoin de nourriture contre la capacité de rester plusieurs jours sans manger. Comme effet secondaire, Romaloz est capable de dévorer presque tout sans laisser aucune trace derrière lui ; il détruit les corps et les preuves dont le sorcier veut se débarrasser. Il se manifeste sous la forme d'une créature à quatre bras, à la poitrine musclée et possédant une large gueule.

Caractéristiques

FOR	8
CON	7
DEX	6
TAI	11
INT	5
POU	17
CHA	13

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-4	Premier Bras	-/4
5-8	Second Bras	-/4
9-12	Troisième Bras	-/4
13-16	Quatrième Bras	-/4
17-19	Corps	-/6
20	Gueule	-/4

Armes

Aucune

Règles Spéciales

<i>Actions de Combat :</i>	1
<i>Modificateur de Dommages :</i>	-1D2
<i>Mouvement :</i>	6m
<i>Rang d'Action :</i>	+6

Traits Chaotiques

Dents (au lieu d'une attaque de Morsure, Romaloz gagne la capacité de consommer n'importe quoi, sans se soucier de la comestibilité ou des caractéristiques de TAI relatives), Gigantesque (+1D8 TAI), Malodorant (Puissance 30%), Membre.

Compétences

Discrétion 18%, Endurance 21%, Esquive 18%, Influence 39%, Perception 51%, Persévérance 51%, Séduction 51%.

Apctitudes

Abstinence (le sorcier peut rester jusqu'à 17 jours sans manger ni souffrir d'effets secondaires).

Coût

6 Points de Magie.

Lillien, La MÈRE SOMBRE, L'Épouse des Dieux

Même parmi les sorciers, le besoin d'avoir des relations sexuelles et de produire des enfants est tel qu'il embrume parfois l'esprit, jusqu'à devenir obsessionnel. Le temps nécessaire pour courtoiser et épouser un membre du sexe opposé est une distraction substantielle dans la poursuite des Arts de la Sorcellerie ; aussi, il n'est pas surprenant que les sorciers produisent leurs propres consorts afin de satisfaire leurs besoins charnels. Lillien est un démon du désir, un esprit représentant l'appétit sexuel appliqué à la conception d'enfants. Le démon n'a pas de sexe défini et peut se manifester sous une forme désirée par le sorcier. A la demande, il peut également changer le sexe du sorcier, si celui-ci désire expérimenter les réponses sexuelles du sexe opposé. Des précautions doivent cependant être prises car, indépendamment du sexe du partenaire, Lillien peut tomber enceinte après l'accouplement et ses rejetons sont dangereux s'ils ne sont pas contrôlés au plus vite.

Caractéristiques

FOR 10
CON 10
DEX 22
TAI 9
INT 10
POU 22
CHA 39

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-4
4-6	Jambe Gauche	-4
7-9	Abdomen	-5
10-12	Poitrine	-6
13-15	Bras Droit	-3
16-18	Bras Gauche	-3
19-20	Tête	-4

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Dommages : -1D2
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +16

Traits Chaotiques

Beau (CHA +6), Mime, Rejeton (peu après l'accouplement avec le sorcier, le démon accouche d'1D8 rejetons démoniaques, possédant tous 1D8 à chaque Caractéristique et 1 Trait Chaotique).

Compétences

Discrétion 66%, Endurance 30%, Esquive 66%, Influence 117%, Perception 66%, Persévérance 66%, Séduction 117%.

Apctitudes

Changement de Sexe .

Coût

8 Points de Magie.

Araquat, L'Oasis Vivante, Le Dieu du Désert de Zar-Hamada

D'après une légende datant des premiers jours de la fondation des cités-états Ilmioriennes, les nomades du Désert des Soupirs haïssent ouvertement les serviteurs du Chaos. Une tribu de nomades devint plus hostile que d'habitude et se mit à attaquer les caravanes traversant le Désert des Soupirs et à passer au fil de l'épée tous ceux qui refusaient de se convertir à la croyance du "Dieu du Désert". Un groupe de mercenaires découvrit que ce "Dieu" n'était ni plus ni moins que le démon Araquat contrôlé par un sorcier. Celui-ci utilisait le démon pour transformer les sables du Désert des Soupirs en eau pure. Il pensait pouvoir bâtir un empire en contrôlant une source précieuse et illimitée. Malheureusement, il fut assassiné et son démon banni de ce monde. Que ceci soit une leçon ; si vous avez l'intention de manipuler des démons, soyez plus discret que ce sorcier.

Caractéristiques

FOR 8
CON 10
DEX 10
TAI 17
INT 13
POU 25
CHA 21

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/6
4-6	Jambe Gauche	-/6
7-9	Abdomen	-/7
10-12	Poitrine	-/8
13-15	Bras Droit	-/5
16-18	Bras Gauche	-/5
19-20	Tête	-/6

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Modificateur de Dommages : aucun
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +12

Traits Chaotiques

Transmutation (Une fois par Action de Combat, le démon peut transmuter une substance de TAI 1D8 en une autre substance ayant un même score de TAI et choisie pendant le temps d'incantation. Si la transmutation affecte les tissus vivants, la cible doit effectuer un test d'Endurance afin d'éviter les effets).

Compétences

Discrétion 30%, Endurance 30%, Esquive 30%, Influence 63%, Perception 75%, Persévérance 75%, Séduction 63%.

Aptitudes

Bénédiction Chaotique (Transmutation : uniquement sable en eau).

Coût

4 Points de Magie.

ORMAZIUS, LA MAIN DES TÉNÉBRES, LE POURVOYEUR DES CHOSSES NON GARDÉES

Au cours de son existence, une personne peut tellement désirer une chose hors d'atteinte qu'elle passe outre les dangers. Nombre de personnes ont trouvé la mort en tentant d'obtenir l'objet de leurs désirs ; d'autres sont devenues folles avant de se rendre compte, une fois revenues à la raison, qu'elles ne tiraient aucune satisfaction de cet objet. Chez le sorcier, ces sentiments

sont traités d'une manière plutôt expéditive. Le démon Ormazius se spécialise dans l'obtention des choses désirées par le sorcier, que ce soit des rumeurs incriminantes, des preuves pour un chantage ou une œuvre d'art sans prix. Il est discret, rapide, silencieux et échoue rarement dans sa tâche.

Caractéristiques

FOR 17
CON 16
DEX 30
TAI 12
INT 13
POU 22
CHA 19

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/6
4-6	Jambe Gauche	-/6
7-9	Abdomen	-/7
10-12	Poitrine	-/8
13-15	Bras Droit	-/5
16-18	Bras Gauche	-/5
19-20	Tête	-/6

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Dommages : +1D2
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +22

Traits Chaotiques

Agile (+7 DEX), Caméléon (+35% à la compétence Discrétion pour se cacher), Compétent (le démon gagne 1D8x10% dans une compétence - dans ce cas, Mécanismes), Grimpeur (+40% à la compétence Athlétisme lors d'une escalade)

Compétences

Athlétisme 47% (87% pour grimper), Discrétion 57% (92% pour se cacher), Endurance 48%, Esquive 90%, Influence 57%, Mécanismes 43% (103% avec bonus), Perception 66%, Persévérance 66%, Séduction 57%.

Apctitudes

Entraînement Divin (Tout compétence connue par le démon).

Coût

8 Points de Magie.

DÉMONS DE LA CONNAISSANCE

GARRAGORGE, LE GUERRIER ULTIME, LE DÉMON DES ARMES

Il est une croyance commune parmi les serviteurs de la Loi qui affirme que leurs propres champions sont des guerriers compétents et disciplinés, tandis que les fantassins du Chaos sont des animaux enragés qui s'élancent sur leurs ennemis sans discipline ni tactique. Même si ceci est parfois vrai, dans la plupart des cas, les guerriers des Seigneurs des Ténèbres sont des combattants aussi habiles, sinon plus, que ceux de la Loi. Ceci est dû, en partie, au fait que les humains ont un talent inné pour l'adaptation. C'est aussi grâce à l'immense connaissance détenue par les Démons de la Connaissance, invoqués pour aider dans l'enseignement des arts de la guerre. Garragorge compte parmi ces démons, une créature de petite taille qui connaît plus d'un millier de manières de vaincre un ennemi. Son enseignement varie selon la nature de ses sujets et aucun étudiant n'apprend les mêmes techniques ni les mêmes compétences. Selon la rumeur, la sagesse de Garragorge est infinie.

Caractéristiques

FOR 12
CON 13
DEX 15
TAI 12
INT 26
POU 20
CHA 6

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-15
4-6	Jambe Gauche	-15
7-9	Abdomen	-16
10-12	Poitrine	-17
13-15	Bras Droit	-14
16-18	Bras Gauche	-14
19-20	Tête	-15

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Modificateur de Dommages : aucun
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +21

Traits Chaotiques

Aveuglement (Puissance 40%).

CONNAISSANCE (COMBAT)

Cette compétence représente la connaissance des tactiques au combat, la manière de déployer les troupes et la façon d'utiliser le terrain à son avantage sur le champ de bataille. Les généraux et les soldats vétérans possèdent la compétence Connaissance (Combat). Lorsqu'ils sont impliqués dans un conflit à grande échelle, les personnages peuvent effectuer un test de Connaissance (Combat) afin de découvrir le meilleur endroit pour lancer une embuscade ou tirer avantage du terrain pour manœuvrer au mieux une unité de fantassin. Les Maîtres de Jeu peuvent utiliser cette compétence pour offrir un bonus à leurs joueurs durant un conflit.

CONNAISSANCE (EXPLOITER UNE FAIBLESSE)

Cette compétence permet au personnage de déterminer la faiblesse de l'adversaire, tel qu'un défaut dans une armure, une phobie ou un raisonnement illogique. Avec un test de Connaissance (Exploiter une faiblesse) réussi, le personnage découvre la faiblesse et peut l'exploiter au cours de ses prochaines actions. Il gagne un bonus de +10% (+20% sur une réussite critique) aux tests de compétences utilisant cette faiblesse. Dans le cas d'une attaque précise dirigée contre la faiblesse, cette compétence peut équilibrer quelque peu le malus pour effectuer une telle attaque.

Compétences

Connaissance (Combat) 78%, Connaissance (Exploiter une faiblesse) 78%, Endurance 39%, Evaluer 78%, Influence 18%, Langage (Langue Haute) 78%, Persévérance 60%, Toute compétence d'Armes 78%.

Talents Spéciaux

Garragorge peut voir jusqu'à une année dans le passé ou



jusqu'à un jour dans le futur et décrire ce qu'il voit avec une précision de 78%.

ENSEIGNEMENT

Garragorge peut enseigner une de ses compétences Langage ou Connaissance à un étudiant, à condition que la compétence de l'étudiant soit inférieure d'au moins 20% à sa compétence. Il peut enseigner jusqu'à 26% dans ces compétences, à raison de 1% par heure restante dans son invocation.

Coût

5 Points de Magie.

Madagabriel, La Malicieuse

Tout sorcier suffisamment habile est conscient que parfois il suffit de donner un petit coup de pouce aux événements pour obtenir des résultats sur une grande échelle. Madagabriel est un Démon de la Connaissance qui se spécialise dans ce phénomène. Lorsqu'elle est invoquée, elle se manifeste sous la forme d'une femme à la peau couleur olive, vêtue de soieries exquises. Elle est à la fois intimidante et plaisante. Elle utilise son talent

pour discerner dans le temps quelle action le sorcier doit effectuer afin d'obtenir de grands résultats.

Caractéristiques

FOR 7
CON 18
DEX 27
TAI 15
INT 31
POU 25
CHA 30

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-17
4-6	Jambe Gauche	-17
7-9	Abdomen	-18
10-12	Poitrine	-19
13-15	Bras Droit	-16
16-18	Bras Gauche	-16
19-20	Tête	-17

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Dommages : aucun
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +29

Traits Chaotiques

Belle (CHA +4), Malchance (si Madagabriel le désire, jusqu'à sa prochaine action, un personnage de son choix obtient un malus, égal à son CHA, à ses tests de compétence. Un échec dans un test de compétence provoque une blessure ou un effet embarrassant).

Compétences

Connaissance (Chaos) 93 %, Connaissance (Effets de Domino) 93%, Connaissance (Histoire) 93%, Connaissance (Rumeur) 93%, Endurance 54%, Evaluer 93%, Influence 90%, Langage (Langue Haute) 93%, Persévérance 90%.

Talents Spéciaux

Madagabriel peut regarder jusqu'à deux ans dans le passé ou jusqu'à deux jours dans le futur et décrire ce qu'elle voit avec une précision de 93%.

ENSEIGNEMENT

Madagabriel peut enseigner une de ses compétences Langage ou Connaissance à un étudiant, à condition que la compétence de l'étudiant soit inférieure d'au moins 20% à sa compétence. Elle peut enseigner jusqu'à 31% dans ces compétences, à raison d'1% par heure restante dans son invocation.

Coût

8 Points de Magie.

UNASOZAEI, PORTEUR D'INFLUENCE, MAÎTRE DES MANIÈRES SOCIALES

Celui qui recherche la connaissance oublie bien souvent que les humains sont des créatures naturellement sociales. C'est une chose de vivre en ermite et de pratiquer les sombres rituels des Seigneurs du Chaos, mais ce serait faire preuve de négligence que d'ignorer le pouvoir obtenu grâce aux interactions sociales. En invoquant Unasozael, le sorcier obtient des instructions sur la meilleure manière de naviguer dans la haute société et sur la façon de tourner les rencontres sociales à son avantage. Le démon se manifeste sous une forme démoniaque classique ; sa peau est rouge et deux vestiges de cornes ornent son crâne chauve. Sa politesse est par moment irritante.

CARACTÉRISTIQUES

FOR 9
CON 10
DEX 16
TAI 12
INT 27
POU 28
CHA 8

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-5
4-6	Jambe Gauche	-5
7-9	Abdomen	-6
10-12	Poitrine	-7
13-15	Bras Droit	-4
16-18	Bras Gauche	-4
19-20	Tête	-5

ARMES

Aucune

RÈGLES SPÉCIALES

Actions de Combat : 3
Modificateur de Dommages : Aucun
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +22

TRAITÉS CHAOTIQUES

Malodorant (Souffre, Puissance 40%).

CONNAISSANCE (INTRIGUE)

Les personnages ayant cette compétence sont habiles à déjouer les intrigues. A tout moment, le personnage peut effectuer un test de compétence pour déterminer si une intrigue est liée à une certaine action et quels sont les instigateurs de cette intrigue. Cette compétence ne force pas le personnage à voir des intrigues qui n'existent pas. La compétence Connaissance (Intrigue) permet au sorcier de développer ses propres intrigues et de les garder secrètes. Les espions, les agents secrets et les détectives possèdent souvent un score élevé dans cette compétence. Deux personnages, possédant cette compétence et cherchant à mettre à jour les intrigues de l'un et de l'autre, doivent effectuer un test opposé de Connaissance (Intrigue) afin de déterminer qui a protégé au mieux ses manigances.

CONNAISSANCE (SPHÈRES SOCIALES)

Nécessaire pour ceux qui veulent engager des actions sociales, cette compétence renseigne le personnage dans la plupart des situations sociales : qui possède le pouvoir, quelles factions s'affrontent dans telle cité, qui est amoureux de qui, et ainsi de suite. Cette compétence informe également le personnage sur la personne à approcher pour une aide particulière.

Gagner des connaissances sur les cercles sociaux d'une nouvelle cité prend une semaine, pendant laquelle la compétence informe le personnage sur le climat social en cours. Une fois renseigné, déterminer la personne à approcher nécessite une réussite dans un second test de compétence.

Avec une bonne compréhension des cercles sociaux du lieu en question, le personnage devient habile en société. Toute compétence qui utilise CHA comme Caractéristique de base obtient un bonus de 10% à la suite d'un test Connaissance (Sphères Sociales) réussi.

Compétences

Connaissance (Chaos) 81%, Connaissance (Intrigue) 81%, Connaissance (Sphères Sociales) 81%, Endurance 30%, Evaluer 81%, Influence 24%, Langage (Langue Haute) 81%, Persévérance 84%.

Talents Spéciaux

Unasozael peut regarder jusqu'à une année dans le passé et jusqu'à un jour dans le futur et décrire ce qu'il voit avec une précision de 81%.

Enseignement

Unasozael peut enseigner une de ses compétences Langage ou Connaissance à un étudiant, à condition que la compétence de l'étudiant soit inférieure d'au moins 20% à sa compétence. Il peut enseigner jusqu'à 27% dans ces compétences, à raison d'1% par heure restante dans son invocation.

Coût

5 Points de Magie.

SHABAZOT, Le Devin, La Lumière du Chaos

Bien sûr, il est de bon usage de pratiquer la Bonne Aventure avant d'entreprendre un rituel ; les méthodes de prédictions mondaines suffisent habituellement pour ce genre de procédure. Cependant, il arrive un temps dans la vie du sorcier où il a besoin de prédictions spécifiques et précises. Invoquer Shabazot ou un démon similaire est recommandé avant de s'embarquer dans l'étude approfondie d'un sujet ; le démon peut en effet souligner des points qui pourraient se révéler problématiques. Non seulement cette intuition peut aider à éviter une perte de temps mais elle peut aussi empêcher les erreurs lors du traitement des énergies magiques. Shabazot apparaît sous les traits d'un vieillard à la peau semblable, en couleur et en texture, à une noix ; il porte une robe et un turban. Il utilise plusieurs moyens pour prédire le futur mais la Cartomancie est son outil de prédilection.

Caractéristiques

FOR 9
CON 17
DEX 11
TAI 12
INT 30
POU 28
CHA 19

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-16
4-6	Jambe Gauche	-16
7-9	Abdomen	-17
10-12	Poitrine	-18
13-15	Bras Droit	-15
16-18	Bras Gauche	-15
19-20	Tête	-16

Armes

Aucune.

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Modificateur de Dommages : aucun
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +21

Traits Chaotiques

Absorbant (transforme les points de magie drainés en points d'INT, chaque point augmentant ses compétences Connaissance et Bonne Aventure de 3%. Il demande régulièrement un sacrifice de Points de Magie afin d'augmenter sa capacité à prédire le futur).

Compétences

Connaissance (Bonne Aventure) 90%, Connaissance (Chaos) 90%, Connaissance (Destin) 90%, Endurance 51%, Evaluer 90%, Influence 57%, Langage (Langue Haute) 90%, Persévérance 84%.

Talents Spéciaux

Shabazot peut regarder jusqu'à cinq ans dans le passé et jusqu'à cinq jours dans le futur et décrire ce qu'il voit avec une précision de 90%.

Connaissance (Destin)

Cette compétence permet au personnage d'obtenir un sens général du destin ultime de la cible : si la cible va mourir durant un siège ou si elle va devenir un grand sorcier dans un futur proche. Parfois, cette compétence ne donne que de vagues résultats, d'autres fois, les résultats sont très précis. Les Maîtres de Jeu peuvent accorder l'utilisation de cette compétence comme une forme limitée de clairvoyance, permettant aux personnages de gagner une intuition sur le résultat d'un prochain jet de dés.

CONNAISSANCE (Bonne Aventure)

Avec cette compétence, le personnage peut prédire le futur d'un individu ou le résultat d'une action. Il existe plusieurs moyens de prédire le futur et le personnage doit se spécialiser dans une au minimum. La Cartomancie, la prédiction avec les cartes, est le moyen le plus connu, mais d'autres formes existent. Avec un test de compétence réussi, le personnage peut déterminer, de manière générale, ce qui va se passer dans un futur immédiat à la suite d'une action. Si le test échoue, l'information est vague ou floue ; un échec absolu donne une information fautive ou trompeuse. Les personnages qui possèdent la compétence Connaissance (Destin) peuvent ajouter un bonus de +10% au test de cette compétence, s'il est précédé par un test de Connaissance (Bonne Aventure) réussi.

ENSEIGNEMENT

Unasozael peut enseigner une de ses compétences Langage ou Connaissance à un étudiant, à condition que la compétence de l'étudiant soit inférieure d'au moins 20% à sa compétence. Il peut enseigner jusqu'à 30% dans ces compétences, à raison d'1% par heure restante dans son invocation.

Coût

9 Points de Magie.

TINHALEL, LE SEIGNEUR DE L'ENSEIGNEMENT, LE PLUS EXALTÉS DES SAGES

Tandis que la plupart des personnes choisissent un enseignement long et ardu, cette approche laborieuse empiète sur le temps dédié à l'étude de la sorcellerie, dans laquelle le sorcier dépense tout son temps et ses ressources. Toutefois, un enseignement spécialisé dans d'autres disciplines a aussi ses avantages. Les sorciers, bien sûr, ont les moyens d'apprendre ces compétences d'une manière plus rapide et plus approfondie ; les sorciers habiles savent utiliser, au moment propice, les outils à leur disposition. J'ai entendu dire qu'il existe un groupe secret d'étudiants en sorcellerie au sein de l'université de Cadsandria, qui invoque le démon Tinhalel pour obtenir un score élevé à leurs examens. Selon la rumeur, ils ont atteint des positions de grande influence une fois leurs examens finis. Le démon lui-même se manifeste sous la forme d'un chat noir – une forme quelque peu traditionnelle mais aussi très pratique

pour éviter d'attirer l'attention. En dépit de cette forme, il parle d'une voix sèche et sans humour.

CARACTÉRISTIQUES

FOR 5
CON 10
DEX 15
TAI 4
INT 20
POU 19
CHA 11

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-2	Queue	-3
3-4	Patte Arrière Droite	-3
5-6	Patte Arrière Gauche	-3
7-10	Arrière Train	-4
11-14	Poitrail	-5
15-16	Patte Avant Droite	-2
17-18	Patte Avant Gauche	-2
19-20	Tête	-3

ARMES

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES

Actions de Combat : 3
Modificateur de Dommages : -1D6
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +18

TRAITÉS CHAOTIQUES

Aucun.

COMPÉTENCES

Connaissance 60%, Endurance 30%, Evaluer 60%, Influence 33%, Langage (Langue Haute) 60%, Persévérance 57%.

Au moment d'effectuer l'invocation, le sorcier peut nommer trois domaines de recherches académiques (mathématiques, alchimie, astrologie et ainsi de suite) ou deux langues étrangères. Tinhalel se manifeste avec un score de 60% soit dans ces trois domaines ou ces deux langues.

Talents spéciaux

Tinhalel peut regarder jusqu'à deux années dans le passé ou jusqu'à deux jours dans le futur et décrire ce qu'il voit avec une précision de 60%.

ENSEIGNEMENT

Tinhalel peut enseigner une de ses compétences Langage ou Connaissance à un étudiant, à condition que la compétence de l'étudiant soit inférieure d'au moins 20% à sa compétence. Il peut enseigner jusqu'à 20% dans ces compétences, à raison d'1% par heure restante dans son invocation.

Coût

4 Points de Magie.

Diavonel, L'Œil Aveugle, Le Seigneur de la Vérité qui Blesse et du Mensonge Réconfortant

Tous les esprits du Chaos ne sont pas des grandes bêtes qui cherchent à détruire, bien que cette image soit perpétuée par l'Eglise de la Loi. Les démons peuvent être très petits, malins et, pour le sorcier averti, très utiles. Diavonel est un démon de ce type ; il ne possède pas une grande force, ne crache pas non plus d'acide et ne suce pas le sang des ennemis du sorcier. Non, son utilisation est plus simple ; Diavonel fait la différence entre la vérité et les mensonges. Invisible, elle s'assoie sur l'épaule du sorcier et, à chaque fois qu'une personne prend la parole, elle murmure un mot, "vérité" ou "mensonge". Malheureusement, elle n'a aucun moyen de clarifier ce qu'elle entend par là et se montre parfois confuse sur les cas de mensonges par omission et de duplicité. Lorsqu'elle est prononcée, sa parole est absolue.

CARACTÉRISTIQUES

FOR 3
CON 13
DEX 13
TAI 1
INT 32
POU 22
CHA 10

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-3
4-6	Jambe Gauche	-3
7-9	Abdomen	-4
10-12	Poitrine	-5
13-15	Bras Droit	-2
16-18	Bras Gauche	-2
19-20	Tête	-3

ARMES

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Modificateur de Dommages : -1D8
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +23

TRAITs CHAOTIQUES

Aveugle, Brillant (INT +1D8), Invisible.

CONNAISSANCE (Mensonges Réconfortants)

Cette Compétence permet au personnage de déterminer avec précision quelles paroles il doit prononcer pour mettre en confiance (relaxer) sa cible et gagner un bonus de +10% (+20 pour une réussite critique) à son test de compétence en vue de l'influencer. L'utilisation de cette compétence ne signifie pas que le personnage prononce les paroles, seulement qu'il sait ce qu'il faut dire. Bien sûr, ces paroles sont des mensonges qui peuvent blesser s'ils sont utilisés à mauvais escient.

Par exemple, un sorcier a besoin de pénétrer dans une demeure bien gardée mais le garde situé à l'entrée l'arrête. Si le sorcier réussit son test Connaissance (Mensonges Réconfortants), il découvre que le garde ne protège l'entrée que par peur pour sa famille. Le sorcier peut alors dire quelque chose du genre : "votre famille est en sécurité et votre devoir ici s'achève. Laissez-moi passer". Le test d'Influence nécessaire pour passer le garde obtient un bonus de +10%.

CONNAISSANCE (Vérité qui Blesse)

Tout comme la Connaissance (Mensonges Réconfortants), cette compétence permet au personnage de déterminer quelle vérité va avoir un effet désastreux sur la cible. Un test de compétence réussi fait gagner les mêmes bonus que la Connaissance (Mensonges Réconfortants) au test d'Influence. Notez cependant que ces faits sont vrais, et bien qu'ils fassent souffrir, ils n'incitent pas à la discorde. La vérité est dure à entendre mais préférable à long terme.

Compétences

Connaissance (Mensonges Réconfortants) 96%,
Connaissance (Vérité qui Blesse) 96%, Endurance 39%,
Evaluer 96%, Influence 30%, Langage (Langue Haute)
96%, Persévérance 66%.

Talents Spéciaux

Diavonel peut regarder jusqu'à une année dans le passé et jusqu'à un jour dans le futur et décrire ce qu'elle voit avec une précision de 96%.

Enseignement

Diavonel peut enseigner une de ses compétences Langage ou Connaissance à un étudiant, à condition que la compétence de l'étudiant soit inférieure d'au moins 20% à sa compétence. Elle peut enseigner jusqu'à 20% dans ces compétences, à raison d'1% par heure restante dans son invocation. Au contraire des autres Démons de la Connaissance, elle est capable d'enseigner des compétences à ceux qui ne les possèdent pas.

Coût

4 Points de Magie.

Les Cours de Mauvais Auspices : Les Vassaux et Leurs Serviteurs

Les démons présentés précédemment sont de pures créatures du Chaos ; ils sont seuls, sans pair ni famille, et sont les expressions uniques de leur potentiel illimité. Ce genre de démons constitue la majorité des démons connus du Multivers mais tous ne se manifestent pas de la même manière.

Dans le Multivers, le pouvoir et le statut des Seigneurs d'En-Haut varient grandement. Sur un monde, Arioch est le souverain suprême des Seigneurs du Chaos, dans un autre, il n'est que le vassal d'Hionhurn et dans un autre encore, il peut ne pas exister du tout. Selon la rumeur, à son apogée, le Glorieux Empire de Melniboné pouvait invoquer de telles entités. Aujourd'hui, les règles qui gouvernent la magie dans les Jeunes Royaumes ont changé ; on ne peut forcer ces êtres à apparaître, quel que soit le moyen utilisé.

Un vassal doit son existence et son degré d'influence à l'un des autres Seigneurs du Chaos ; il est alors considéré comme le serviteur de ce dieu. Les vassaux opèrent au delà de la juridiction de leur dieu mais s'appliquent à promouvoir les desseins de leur maître. Cependant, il existe plusieurs cas répertoriés de Princes qui ont atteint

un statut divin, en s'entourant des instruments de pouvoirs de leur ancien maître.

Un Vassal développe un entourage de serviteurs démoniaques qui parcourent le monde pour promouvoir ses intérêts. Ces serviteurs sont dépêchés vers les sorciers ; ceux-ci se voient confier le Rituel d'Invocation spécifique du démon. Dans tous les cas, la loyauté première du démon est envers son véritable maître.

Les sorciers assez malchanceux pour attirer l'attention d'un vassal sont suivis et observés ; si la moindre erreur est commise au cours d'une conjuration, l'entité va forcer son passage durant l'incantation. Les vassaux ne sont pas affectés par la compétence Commander et s'en vont de leur plein gré. Cependant, à cause de la Barrière de la Loi, aucun seigneur du Chaos ne peut se manifester plus de deux minutes dans les Jeunes Royaumes.

Un vassal demande l'aide de ceux qui attirent son attention, que se soit pour satisfaire ses intérêts ou ceux de son maître. Il utilise la flatterie, décrit l'estime portée au sorcier dans les royaumes démoniaques (qui peut être vraie ou non) et suggère un partenariat. Les termes de ce partenariat varient mais sont remarquablement similaires à ceux offerts par les puissants Seigneurs du Chaos.

La nature d'un Pacte avec un vassal est identique à celle passée avec un Seigneur du Chaos. Certains ont des cultes, offrent des aptitudes aux plus dévoués et demandent des services ou une dédicace de POU en échange de leur soutien. La distinction importante réside dans le fait que, parce qu'ils ont une position inférieure, leur influence peut parfois être affaiblie par une puissance plus grande. Si les intérêts du vassal entrent en conflit avec un Seigneur d'En-Haut, le sorcier peut se retrouver sans soutien au moment où il en a le plus besoin. Ceci est le plus souvent vrai quand le sorcier voyage dans d'autres niveaux. Comme tous les Seigneurs du Chaos, les vassaux sont facétieux ; ils peuvent aussi bien demander à leurs serviteurs de se retirer d'un conflit que les pousser en avant, en espérant obtenir quelque résultat intéressant.

Les vassaux ont tendance à considérer leurs sorciers comme de simples serviteurs, même si ceux-ci se voient accordés une très grande liberté. Les sorciers qui passent la plupart de leur temps occupés à leurs propres affaires risquent d'encourir la colère de leur Prince. S'ils ont le soutien d'un vassal, ceux qui subissent l'apothéose deviennent un de ses

démons et peuvent devenir, dans l'intérêt de leur Prince, les serviteurs d'un sorcier.

CRÉER DES VASSAUX

En tant que manifestations du Chaos supérieures aux démons standards, les vassaux ont des Caractéristiques qui diffèrent de celles des démons du jeu. Pour être utilisables dans un scénario, ils ne nécessitent que les traits suivants :

- * Une Apparence : tandis que les Seigneurs du Chaos empruntent des formes variées, les vassaux sont plus limités et ne prennent généralement qu'une seule forme pour traiter avec les mortels. Cette forme peut être quelque peu pervertie et déformée mais elle est toujours reconnaissable comme étant celle adoptée par l'entité.



- * Un domaine : normalement un domaine pour lequel le vassal porte un très grand intérêt. Ce domaine influence son attitude et détermine le genre d'activités correspondant à celles qui intéressent le sorcier qu'il approche.
- * Des serviteurs démoniaques : presque tous les vassaux ont des démons inférieurs sous leurs ordres (au moins un démon de chaque type). En plus des talents

normalement associés à chaque type de démons, ceux qui servent un vassal ont une apparence qui se conforme à leur Prince et des Traits Chaotiques en relation avec son domaine. Les démons de cet entourage sont habitués à être les esclaves des sorciers. Ils servent de leur plein gré les membres du culte de leur maître mais résistent aux ordres des sorciers non alignés. Ils peuvent être invoqués de manière normale mais tous les tests Commander sont plus difficiles quand le sorcier traite avec eux.

L'exemple de vassal suivant est tiré de la saga, mais il en existe d'autres.

DUC TEER, VASSAL DE MABELODE, SEIGNEUR DU CHÂTEAU DE SANG

Apparence : une immense forme humaine entièrement nue, avec une tête de sanglier couverte de sang.

Domaine : supervise la construction et l'entretien du Château de Sang, un bâtiment formé à partir du sang de ceux tués par les champions démoniaques et mortels de Teer. Il approche souvent les mortels pour demander l'assassinat d'officiels politiques importants des contrées de la Loi. De cette façon, il sert ses intérêts et ceux de son maître.

Serviteurs Démoniaques : le Duc Teer commande une légion de démons, certains sont listés ci-dessous.

DÉMON DE COMBAT

Selbane, Champion de Sang

Selbane est un démon sanguinaire et violent qui existe dans le seul but de verser le sang des mortels au nom de Teer. Il se manifeste sous la forme d'un guerrier musclé avec une tête de sanglier semblable à celle de son maître ; il porte une hache maléfique. Les ennemis tués par Selbane ne saignent pas ; leur sang, qui devrait couler normalement de leurs blessures, est transféré à travers le portail du Château de Teer, où il est récolté et utilisé pour la construction de l'édifice.

Caractéristiques

FOR	20
CON	10
DEX	19
TAI	10
INT	6
POU	8
CHA	8

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/4
4-6	Jambe Gauche	-/4
7-9	Abdomen	-/5
10-12	Poitrine	-/6
13-15	Bras Droit	-/3
16-18	Bras Gauche	-/3
19-20	Tête	-/4

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommmages / PA
Hache de bataille (1M)	60%	1D6+1D4+3
Hache de bataille (2M)	60%	1D6+1D4+5

Règles Spéciales

Actions de Combat :	4
Modificateur de Dommages :	+1D4+2
Mouvement :	6m
Rang d'Action :	+13

Compétences

Athlétisme 57%, Bagarre 60%, Endurance 30%, Esquive 57%, Persévérance 24%.

Coût

4 Points de Magie.

DÉMON DE PROTECTION

THORNE, LE RAVAGEUR GÉMISSANT

Garde du corps envoyé par Teer pour protéger ceux qui servent ses intérêts, Thorne a une apparence similaire à Selbane, exceptée qu'elle est femelle et possède une tête d'antilope. Elle reste près de ceux qu'elle protège et intervient lorsque le sorcier est attaqué.

Caractéristiques

FOR	11
CON	17
DEX	14
TAI	15
INT	4
POU	14
CHA	9

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/7
4-6	Jambe Gauche	-/7
7-9	Abdomen	-/8
10-12	Poitrine	-/9
13-15	Bras Droit	-/6
16-18	Bras Gauche	-/6
19-20	Tête	-/7

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommmages / PA
Arts Martiaux	42%	2D3+1D2

Règles Spéciales

Actions de Combat :	3
Modificateur de Dommages :	+1D2
Mouvement :	6m
Rang d'Action :	+18

Traits Chaotiques

Acide (cause 1D4 points de dommages à quiconque la blesse), Régénération, Transfère.

Compétences

Bagarre 42%, Endurance 51%, Esquive 42%, Perception 42%, Persévérance 42%.

Coût

5 Points de Magie.

DÉMON DU TRANSPORT

Vilael, Le Pisteur Infaillible

Dévoué serviteur du duc Teer, Vilael traque ses proies grâce à son odorat sans pareil. Les sorciers au service de Teer emploient le démon comme monture afin de poursuivre une proie à la demande du Prince. Il a la même apparence que ses pairs, excepté qu'il marche sur quatre pattes et qu'il est trop large pour recevoir une selle. Les sorciers qui invoquent ce démon doivent maîtriser l'équitation et garder à l'esprit que s'agripper à son encolure nauséabonde est le seul moyen pour ne pas tomber. Vilael émet des aboiements gutturaux et ne discute que de tuerie et de sang.

Caractéristiques

FOR 28
CON 18
DEX 21
TAI 23
INT 5
POU 22
CHA 7

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-9
4-6	Jambe Gauche	-9
7-9	Abdomen	-10
10-12	Poitrine	-11
13-15	Bras Droit	-8
16-18	Bras Gauche	-8
19-20	Tête	-9

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages / PA
Charge	Automatique	1D12+Projection

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Dommages : +1D12
Mouvement : 10m
Rangs d'Action : +13

Traits Chaotiques

Compétent (+80% à la compétence Pister).

Compétences

Acrobatie 63%, Endurance 54%, Athlétisme 63%, Esquive %, Persévérance 66%, Pister 85%.

Coût

9 Points de Magie.

Démon de la Connaissance

Thamiuss, Le Sage Patient

Au contraire des autres serviteurs démoniaques qui versent le sang avec sauvagerie, Thamius adopte une approche plus intellectuelle en la matière. Tandis que ses pairs vivent pour détruire les multitudes, Thamiuss dévoue son temps à extraire le sang des créatures rares et précieuses. Il se manifeste sous la forme d'un humain

à tête de sanglier, mais au lieu d'être nu comme ses congénères, il porte l'habit d'un sage. Cet habit est souvent parsemé de petites taches rouges.

Caractéristiques

FOR 9
CON 11
DEX 12
TAI 9
INT 20
POU 19
CHA 12

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-4
4-6	Jambe Gauche	-4
7-9	Abdomen	-5
10-12	Poitrine	-6
13-15	Bras Droit	-3
16-18	Bras Gauche	-3
19-20	Tête	-4

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Modificateur de Dommages : -1D2
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +11

Traits Chaotiques

Compétent (+60% à la compétence Médecine).

Compétences

Connaissance (Chaos) 60%, Endurance 33%, Evaluer 60%, Influence 36%, Langage (Langue Haute) 60%, Médecine 99%, Persévérance 57%.

Remarque : Thamiuss peut effectuer un test de compétence Médecine afin de drainer le sang d'une personne récemment tuée, à condition que le corps soit encore frais (mort depuis moins d'une heure par point de TAI).

Talents Spéciaux

Thamiuss peut regarder jusqu'à un an dans le passé et jusqu'à un jour dans le futur et décrire ce qu'il voit avec une précision de 90%.

ENSEIGNEMENT

Thamiuss peut enseigner une de ses compétences Connaissance, Langage ou Médecine à un étudiant, à condition que la compétence de l'étudiant soit inférieure d'au moins 20% à sa compétence. Il peut enseigner jusqu'à 19% dans ces compétences, à raison d'1% par heure restante dans son invocation.

Coût

5 Points de Magie.

DÉMON DU DÉSIR

NOMINAE, LE GARDIEN DE LA PORTE DU CHÂTEAU

Nul, exceptés Mabelode et le Duc Teer, ne connaît les raisons pour lesquelles le Duc des Enfers construit son Château de Sang et nul ne peut pénétrer dans celui-ci sans la permission de Nominæ, le Gardien de la Porte du Château de Sang. Lorsqu'il est invoqué, cet homme à tête de sanglier et à la voix douce permet au sorcier et à ses amis de résider temporairement dans une infime partie du château qui existe aussi dans le monde mortel, et ce pendant toute la durée de l'Aptitude offerte par le démon. Ceux qui servent Teer font usage de ce démon tous les deux ou trois jours pour entretenir une forteresse dans l'une des sections accessibles du château de Teer.

CARACTÉRISTIQUES

FOR 8
CON 10
DEX 11
TAI 9
INT 8
POU 18
CHA 18

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/4
4-6	Jambe Gauche	-/4
7-9	Abdomen	-/5
10-12	Poitrine	-/6
13-15	Bras Droit	-/3
16-18	Bras Gauche	-/3
19-20	Tête	-/4

ARMES

Aucune

RÈGLES SPÉCIALES

Actions de Combat : 2
Modificateur de Dommages : -1D2
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +10

COMPÉTENCES

Discrétion 33%, Endurance 30%, Esquive 33%, Influence 54%, Perception 54%, Persévérance 54%, Séduction 54%.

APTITUDES

Sanctuaire : peut avoir une taille listée dans la description de l'aptitude. Les châteaux sont communs. Dans tous les cas, l'édifice en entier est composé de sang liquide qui maintient sa forme par quelque artifice. Les occupants peuvent y vivre de la même façon que dans un bâtiment normal.

MAGIE RUNIQUE

“Utilisant un pilon et un mortier, il se mit à travailler rapidement au dessus du petit feu, mélangeant les feuilles réduites en poudre avec un peau d'eau. Durant la cuisson, il traça des runes sur le sol ; certaines décrivaient des formes étranges qui semblaient disparaître dans une autre dimension.”

*‘Os, sang, chair et tendons,
Sortilège et esprit de nouveau liés ;
Philtre puissant et charme de vie,
Protège ceux qui te prendront contre les dangers.’*

‘Ainsi Elric chanta tandis qu’une petite fumée rose se formait au dessus du feu ; elle fit des petits cercles avant d’être absorbée par le creuset. Le breuvage s’agita un instant puis se calma. Le sorcier albinos soupira. ‘Un vieux sortilège enfantin, si simple que je l’ai presque oublié. Les feuilles utilisées pour la potion ne poussent qu’à Troos, c’est pourquoi il est difficile de la préparer.’

— L’Epee Noire

Le nombre exact de runes en circulation est inconnu. Certaines sont à elles seules très puissantes, d’autres doivent être combinées ensemble afin de former des sortilèges efficaces. Les runes sont les expressions des éléments qui composent la fabrique du Multivers ; c’est à dire qu’une personne comprenant une rune peut manipuler la fabrique du Multivers au travers d’une compétence Invocation Runique, de façon locale et limitée.

Les runes sont des représentations topographiques correspondant à un élément de la nature du Multivers. Apprendre une rune peut prendre des années d’études ou être très facile pour quelqu’un ayant une affinité avec l’ordre du Multivers. Les runes peuvent également être maîtrisées par les serviteurs des puissances à l’œuvre dans les Jeunes Royaumes, bien que certaines runes soient la prérogative des puissances elles-mêmes, telles les Runes Élémentaires des Seigneurs Élémentaires.

Une rune est un mélange d’iconographie, d’émotion, de paroles et d’état d’esprit. Invoquer une rune à voix haute active immédiatement ses effets autour du sorcier ou autour de ce qu’il touche. Inscrire une rune sur un objet

concentre le pouvoir de la rune et son effet sur cet objet. Le fait d’ajouter des Points de Magie à une Invocation Runique augmente l’effet de la rune ou la durée de son influence. Même si toutes les runes sont différentes, elles possèdent des traits communs :

- * Même si les runes peuvent être apprises en dehors d’un culte, les cas sont rares. Dans les Jeunes Royaumes, les runes sont normalement enseignées au sein des cultes et à l’occasion trouvées dans des grimoires, cachées dans des œuvres d’art ou encore gravées sur les murs des anciens bâtiments.
- * Une fois apprise, la rune ne peut être oubliée. Sa nature force son chemin jusque dans l’esprit et y reste enfouie, jusqu’à ce qu’elle soit utilisée. Un humain ne peut connaître qu’un nombre de runes égal à son INT. Les Melnibonéens, qui possèdent les capacités mentales pour en apprendre un plus grand nombre mêmes si celles-ci ne sont que des vieux souvenirs, constituent une exception. Dans tous les cas, une fois qu’une rune est mémorisée, elle ne peut être oubliée.
- * L’inscription des runes est permanente : aucun degré d’effacement, de purge ou d’entaille ne peut retirer une rune une fois qu’elle a été inscrite. L’encre ou le pigment peuvent s’effacer avec le temps mais la forme de la rune reste toujours visible, même lorsque son pouvoir est complètement épuisé.
- * Toutes les runes ont besoin de Points de Magie pour être activées. Un sorcier peut investir autant de Points de Magie qu’il lui est possible de dépenser dans une rune. Si plusieurs sorciers (tels que les membres d’une congrégation) désirent combiner leurs talents dans l’invocation d’une rune, ils peuvent combiner leurs Points de Magie disponibles pour augmenter le pouvoir de la rune. Cependant, chaque sorcier participant doit réussir un test de compétence Invocation Runique, Dans le cas contraire, la rune échoue.
- * Bien que le symbole de la rune soit permanent, ses effets s’effacent avec le temps et le manque de soin. Certaines runes extrêmement puissantes, telles celles gravées par les Seigneurs de la Loi et du Chaos, restent actives indéfiniment ; elles sont au-delà de la compréhension de quiconque dans les Jeunes Royaumes, y compris les Melnibonéens, et sont impossibles à recopier.

- * Si elle est vocalisée, la rune agit sur celui qui l'a activée ; si le sorcier est au contact physique d'une personne ou d'une créature, les effets de la rune peuvent être redirigés sur cette dernière.
- * Si elle est inscrite sur une personne ou un objet, la rune affecte directement la personne ou l'objet qui la porte. Les runes ainsi inscrites gardent leur pouvoir aussi longtemps que le sorcier dédie les Points de Magie investis dans la rune. Pendant tout ce temps, les Points de Magie dédiés sont déduits du nombre *maximum* de Points de Magie du sorcier. Une fois qu'elle n'est plus utile, la rune s'effiloche rapidement, ne laissant derrière elle qu'une légère émanation magique invisible, détectable seulement par la vision Magique. La personne qui a connaissance de la rune peut la réactiver si elle réussit un test d'Invocation Runique et investit à nouveau des Points de Magie.
- * Pour activer une rune avec la parole, le sorcier doit pouvoir vocaliser la rune en utilisant des mots de la Langue Haute et être capable de murmurer. Inscire une Rune nécessite à la fois une vocalisation et la capacité d'inscrire l'objet de quelque façon que ce soit (encre, pigment, rayure, brûlure et ainsi de suite).



INVOCATION RUNIQUE (Rune) (INT+POU)

Le sorcier a appris les propriétés d'une rune particulière, définie par sa compétence. Il comprend sa géométrie, sa topographie et la façon dont elle interagit avec le Multivers. Il comprend les glyphes et les traits qui constituent la rune et la manière de la vocaliser en Langue Haute. La compétence Invocation Runique est utilisée pour inscrire ou vocaliser une seule rune. Si le sorcier rencontre une même rune inscrite par une autre personne, il la reconnaît automatiquement. Dans le cas où la rune lui est inconnue, s'il réussit un test de Langage (Langue Haute), il peut, après 1D8 heures d'étude et de contemplation, figurer la nature probable de la rune ; il ne peut cependant la contrer, l'altérer ou la recopier.

Le pourcentage de compétence Invocation Runique ne peut excéder le pourcentage de compétence Langage (Langue Haute) du sorcier.

INVOKER DES RUNES

La procédure et les restrictions de l'Invocation Runique sont les suivantes :

- * L'investissement de Points de Magie doit être déclaré *avant* que la rune ne soit invoquée.
- * Vocaliser une rune coûte 1 Action de Combat par Point de Magie investi. Le pouvoir de la rune prend effet au cours de la dernière Action de Combat.
- * Inscire une rune demande 1D8 minutes par Point de Magie investi.
- * Pour invoquer une rune, le sorcier doit se concentrer entièrement sur celle-ci. Aucune autre action n'est permise. S'il est dérangé de quelque façon que ce soit, la tentative d'invocation est arrêtée. Le sorcier peut tenter une nouvelle invocation lors de sa prochaine Action de Combat.
- * S'il veut effectuer une Invocation Runique (Rune) avec une inscription ou une vocalisation, le sorcier doit réussir un test d'Invocation Runique (Rune).
- * Une Réussite Critique signifie que le sorcier a pu contrôler l'énergie de la rune avec succès. Le montant des Points de Magie investis est réduit d'un point (une rune investie de 2 points ne coûte qu'un Point de Magie et une rune investie d'1 point ne coûte aucun Point de Magie) et toute tentative pour résister ou contrer le sortilège subit un malus de -10%.
- * Si le test d'Invocation Runique échoue, 1 Point de Magie investi est perdu.
- * Si le test est un Echec Absolu, *tous* les Points de Magie investis sont perdus.

- * Du fait que toutes les runes ne soient pas forcément des objets physiques, le sorcier qui connaît une rune n'a pas besoin de la tenir dans ses mains pour l'activer : une vocalisation discrète suffit.
- * Toutes les runes sont vocalisées en Langue Haute. La chance d'invoquer une Rune est limitée par le pourcentage de compétence Langage (Langue Haute) du sorcier. Il *n'est pas* nécessaire d'effectuer un test de compétence Langage (Langue Haute) pour inscrire ou vocaliser une rune.
- * Les effets d'une rune vocalisée durent pendant une heure. Cette durée peut être allongée grâce à un investissement de Points de Magie au-delà de ceux déjà investis dans la Rune. Chaque Point de Magie supplémentaire augmente la durée des effets de la rune d'une heure. *Par exemple, Dame Sathril, une sorcière Melnibonéenne, invoque la Rune de Protection en investissant 4 Points de Magie dans celle-ci afin d'obtenir 4 Points d'Armure à toutes les parties du corps. L'effet de la rune ne dure qu'une heure. Comme elle doit faire face à plusieurs ennemis cette nuit, elle décide d'allonger la durée de la protection de deux heures supplémentaires en investissant 2 autres Points de Magie. Sa protection magique est maintenant de 4 points et dure 3 heures.*
- * Les runes inscrites ont une durée indéterminée. Toutefois, le pouvoir de la rune (c'est à dire le nombre de Points de Magie investi dans la Rune) est *soustrait* du nombre maximum de Points de Magie du sorcier, jusqu'à ce qu'il cesse de la maintenir. Les Points de Magie investis ne sont récupérés que lorsque la rune expire (n'est plus maintenue). *Par exemple, Dame Sathril a 16 Points de Magie disponibles pour une Invocation Runique. Elle possède une rune d'Augmentation (FOR) tatouée sur le corps et décide de l'investir de 10PM. A partir de ce moment, la rune augmente sa force de façon continue et fait d'elle une adversaire redoutable au combat. Elle ne peut cependant regagner ces Points de Magie dédiés que si elle cesse de maintenir la rune. En attendant, le nombre maximum de Points de Magie disponibles est égal à 6.*
- * Les effets d'une rune *ne peuvent pas* être rompus. Dans certaines circonstances, une rune peut être *contrée* par une rune au pouvoir opposé et seulement si son nombre de Points de Magie investi est supérieur ou égal à celui de l'autre rune.

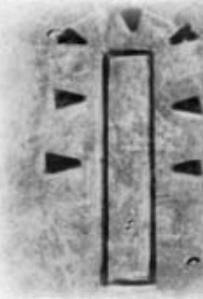
COMBINER LES RUNES

Les runes peuvent être combinées. Si un sorcier connaît plusieurs runes et possède un nombre de Points de Magie suffisant, il peut combiner plusieurs runes ensemble,

avec une vocalisation ou une inscription, afin d'obtenir un effet unique. Lorsqu'elles sont vocalisées, les runes fusionnent avec le mantra en Langue Haute (sa forme peut être poétique ou tout simplement une répétition du nom des runes). Lorsqu'elles sont inscrites, les runes deviennent des caractères complexes qui semblent flotter d'un niveau à l'autre et changer de forme.

- * La réserve de Points de Magie du Sorcier constitue la seule limite au nombre de runes pouvant être combinées.
- * Chaque rune doit avoir au moins 1 PM dédié.
- * Un test d'Invocation Runique est nécessaire pour chaque rune combinée.
- * L'ordre dans lequel les runes sont combinées n'est pas important ; les effets des runes sont simultanés quand elles sont activées.
- * La durée d'invocation est cumulative. Invoquer des runes combinées nécessitant 8 Points de Magie prend 8 Actions de Combat ; ainsi, le sortilège peut prendre plus d'un simple tour de combat.

LES RUNES ET LEUR POUVOIR



Affliction

La rune d'Affliction est une punition terrifiante qui bloque les sens du sujet. Chaque Point de Magie investi occasionne la perte d'un sens ou d'une perception. La victime peut effectuer un test d'Endurance opposé à l'Invocation Runique (Affliction) du sorcier, pour tenter d'éviter ses effets. Même si elle est considérée comme une malédiction, cette rune peut avoir des effets bénéfiques dans certaines circonstances.



Air

Le sorcier produit une poche d'air autour de lui. Chaque Point de Magie augmente le diamètre de la poche d'air pour inclure une personne supplémentaire. Ceux qui partagent la poche d'air doivent rester au contact les uns des autres pour que l'effet de la rune soit maintenu. Toute personne se déplaçant au delà de l'influence de la sphère perd la protection de la rune.



ALARME

Si elle est inscrite sur une personne ou un objet, le sorcier sait *immédiatement* si le sujet se déplace, est déplacé ou touché. La rune d'Alarme n'a pas de réelle activation. Le sorcier doit se trouver sur

le même niveau que l'objet inscrit ; la distance n'est pas importante.



ANIMATION

"Au centre de la tombe aux inquiétantes phosphorescences, entouré par les corps momifiés de ses ancêtres, Veerkad entonna le rituel de résurrection devant le sarcophage du Roi de la

Colline—d'une hauteur de presque deux hommes. Oubliés de sa propre sécurité, Veerkad ne songeait qu'à se venger de son frère Gutheran."

—*L'Épée Noire*

Rune dangereuse utilisée pour redonner aux morts un semblant de vie. Le sorcier peut animer un corps en dépensant un nombre de Points de Magie égal à la TAI du corps. Cependant, le fait de faire revenir une créature d'entre les morts nécessite de réussir un test Commander, sinon la créature perd tout contrôle. La rune n'anime que le corps et, au contraire de la rune de Résurrection, elle ne touche pas l'âme. Les créatures ressuscitées de cette manière utilisent les compétences physiques qu'elles possédaient avant leur mort.



AUGMENTATION (CARACTÉRISTIQUE)

La rune d'Augmentation augmente une Caractéristique d'1 point par Point de Magie investi dans la Rune. Le POU ne peut pas être augmenté. Une rune d'Augmentation

doit être apprise pour chaque Caractéristique que le sorcier désire augmenter. Tous les attributs et les

compétences influencés par la Caractéristique sont au besoin ajustés pendant la durée de la Rune.



BÊTES

Chaque bête, que ce soit un insecte, un poisson, un reptile, un mammifère ou un oiseau, possède sa propre rune. Seule, cette rune n'indique que la nature de la bête.



CHALEUR

La Rune de Chaleur rend le sorcier ou l'objet chaud au toucher. Un investissement d'un seul Point de Magie permet au sujet d'être confortablement chaud, comme s'il était enveloppé dans des couvertures ; la cible de la rune ne subit

aucun malus à ses tests de Fatigue dans un environnement froid tant que la rune est active. Toutefois, chaque Point de Magie supplémentaire cause des dommages de chaleur à quiconque touche le sujet (sorcier ou objet). La progression est la suivante : 2PM = 1D2 ; 3PM = 1D4 ; 4PM = 1D6 ; 5PM = 1D8 ; 6PM = 1D10. Tout PM au dessus de 6 ajoute +1 au résultat des dés de dommages. La rune de Chaleur ne cause pas de dommages au sujet.



CHAOS

La rune du Chaos n'a en elle-même aucun pouvoir inhérent, excepté celui de marquer l'influence du Chaos ou l'allégeance du sorcier envers celui-ci. Lorsqu'elle est combinée avec une autre rune, les effets de cette dernière se

concentrent sur ceux qui servent le Chaos.

Le fait de graver des armes avec une rune de Chaos ajoute les Points de Magie investis dans la rune aux dommages de l'arme : ces armes endommagent les démons ou les êtres qui ont un Pacte avec la Loi.



Exemple de confusion

Nerak Cyn du Filkhar, un sorcier ayant passé un Pacte avec Balo, possède la rune de Confusion avec un score de 44%. Accusé de tricher au Whist à Neuf Doigts, un jeu de cartes populaire dans les tavernes de Raschil, il invoque discrètement la rune de Confusion et dépense 2 Points de Magie. Le résultat des dés est un succès et le joueur annonce que Nerak, son personnage, tente de protester son innocence d'une manière convaincante et de faire oublier à son adversaire qu'il l'a vu ajouter un As à sa main. Le Maître de Jeu effectue un test de Perception pour l'adversaire de Nerak ; son résultat est une réussite normale. En dépit du fait qu'il l'a vu tricher de ses propres yeux, l'adversaire de Nerak ne peut rien faire d'autre que d'admettre que Nerak est le joueur le plus honnête qu'il lui est été donné de rencontrer et que l'As n'était en fait qu'un 10 de trèfle. Nerak empoche ses gains et s'éloigne rapidement de la table de jeu...

Confusion



Cette Rune provoque la confusion et l'incertitude. Lorsqu'elle est vocalisée, les actions du sorcier, son apparence, ses paroles, ses vêtements et ainsi de suite, deviennent confus, indistincts et flous. Pour chaque Point de Magie investi, un élément supplémentaire rajoute à la confusion. Lorsqu'elle est inscrite ou gravée sur un objet, l'apparence de celui-ci est altérée de façon similaire. La rune de Confusion ne rend pas invisible ; elle altère simplement les perceptions d'une personne et masque la véritable nature du sujet. Grâce à un test d'opposition réussi contre la compétence Invocation Runique (Confusion) du sorcier, la vision Magique permet de déceler ce qui se cache derrière la rune de Confusion. Les simples passants doivent obtenir une réussite critique dans un test de Perception (non-opposé) pour noter qu'il y a quelque chose de louche, mais sans être capable de déceler la vérité derrière la Confusion.

Contact



La rune de Contact permet de créer un lien mental avec une autre personne sur une certaine distance. La rune doit être inscrite sur un objet porté ou transporté par la personne avec laquelle le sorcier désire entrer en contact. Ce contact peut inclure une parole, un son, un goût, un toucher ou une émotion par Point de Magie investi. La portée de ce contact est d'1 kilomètre par Point de Magie.

Déviacion



“Une volée de flèches s'envola en sifflant. Drinij Bara sourit et prononça négligemment quelques mots en agitant les mains. Les flèches s'immobilisèrent dans les airs et firent volte face. Chacune trouva la gorge de l'homme qui l'avait tirée. Horrifié, Terarn Gashtek recula derrière ses hommes et leur intima l'ordre d'attaquer.”
— *L'Épée Noire*

La rune de Déviacion fait dévier tous les coups physiques portés contre le sorcier ; les coups se retournent contre l'assaillant. Le nombre d'attaques qui peuvent être ainsi déviées à chaque tour est égal aux Points de Magie investis dans la Rune. Pour que la rune soit efficace, le sorcier doit être conscient des attaques effectuées contre sa personne.

Dissimulation de L'Âme



“L'âme de Drinij Bara reposait dans le corps d'un petit chat noir — le chat capturé par Terarn Gashtek et qu'il emportait toujours avec lui ; comme il était de coutume pour les sorciers orientaux, Drinij Bara avait caché son âme dans le corps du chat pour des raisons de sécurité. A cause de cela, il était

maintenant l'esclave du Seigneur des Hordes Montées et devait lui obéir sous peine de voir son âme envoyée en enfer."

— *L'Épée Noire*

Cette rune permet au sorcier de transférer temporairement son âme dans un autre corps. Une créature affectée par cette rune ne subit aucun effet secondaire (dû au transfert de l'âme) et n'est pas détectable par la Vision Magique. Les âmes placées dans une créature différente restent en vie si leur corps originel meurt et peuvent entrer dans un autre corps grâce à un échange sanguin et une autre utilisation de la Rune. Si au contraire l'âme est placée dans un objet et que leur corps originel meurt, l'âme se retrouve piégée dans l'objet jusqu'à ce qu'elle soit libérée ou que la Rune expire, à la suite de quoi, il meurt.



Dissolution

"Drinij Bara n'avait pas d'arme, mais il n'en avait pas besoin. Il utilisait un moyen plus subtil pour se défendre. L'horrible résultat s'amoncelait tour autour de lui, des masses de chair et de tendons."

— *L'Épée Noire*

La rune de Dissolution dissout ou désintègre une substance particulière. Cette Rune doit être combinée avec une seconde rune afin de pouvoir contrôler précisément ce qui doit être affecté. Par exemple, la rune de Dissolution doit être combinée avec la rune de la Terre pour pouvoir désintégrer une pierre de fondation. La rune affecte 1 TAI de substance par Points de Magie investi. Si elle est utilisée pour affecter les créatures vivantes, celles-ci doivent effectuer un test d'Endurance opposé à l'Invocation Runique (Dissolution) du sorcier, afin d'éviter ses effets.

Quand elle est utilisée pour endommager les créatures vivantes, chaque Point de Magie inflige 1 point de dommages à chaque partie du corps. La rune *doit* cependant être invoquée avec une rune en relation avec la cible (Homme, Femme, Plante ou Bêtes).



Domination

Permet au sorcier d'obtenir l'obéissance absolue du mortel affecté par la rune. La rune doit être combinée avec une seconde rune

de façon à pouvoir contrôler le type de créature affecté (Homme, Femme ou Bêtes). Le nombre de Points de Magie investi dans la rune doit être égal au score de TAI de la Créature. Si elle est utilisée pour affecter des créatures intelligentes, celles-ci peuvent effectuer un test de Persévérance opposé à l'Invocation Runique (Domination) du sorcier, afin d'éviter ses effets.

Eau

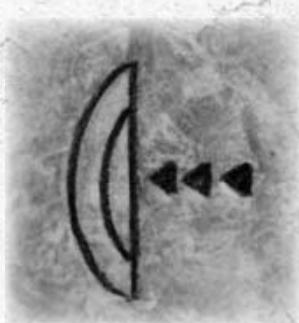
La Rune de l'Eau permet au sorcier de contrôler, mais pas de créer, de l'eau. La rune peut être utilisée pour manipuler les étendues d'eau ou pour contrôler la direction du courant. Le sorcier peut contrôler jusqu'à 100 litres par Point de Magie investi.

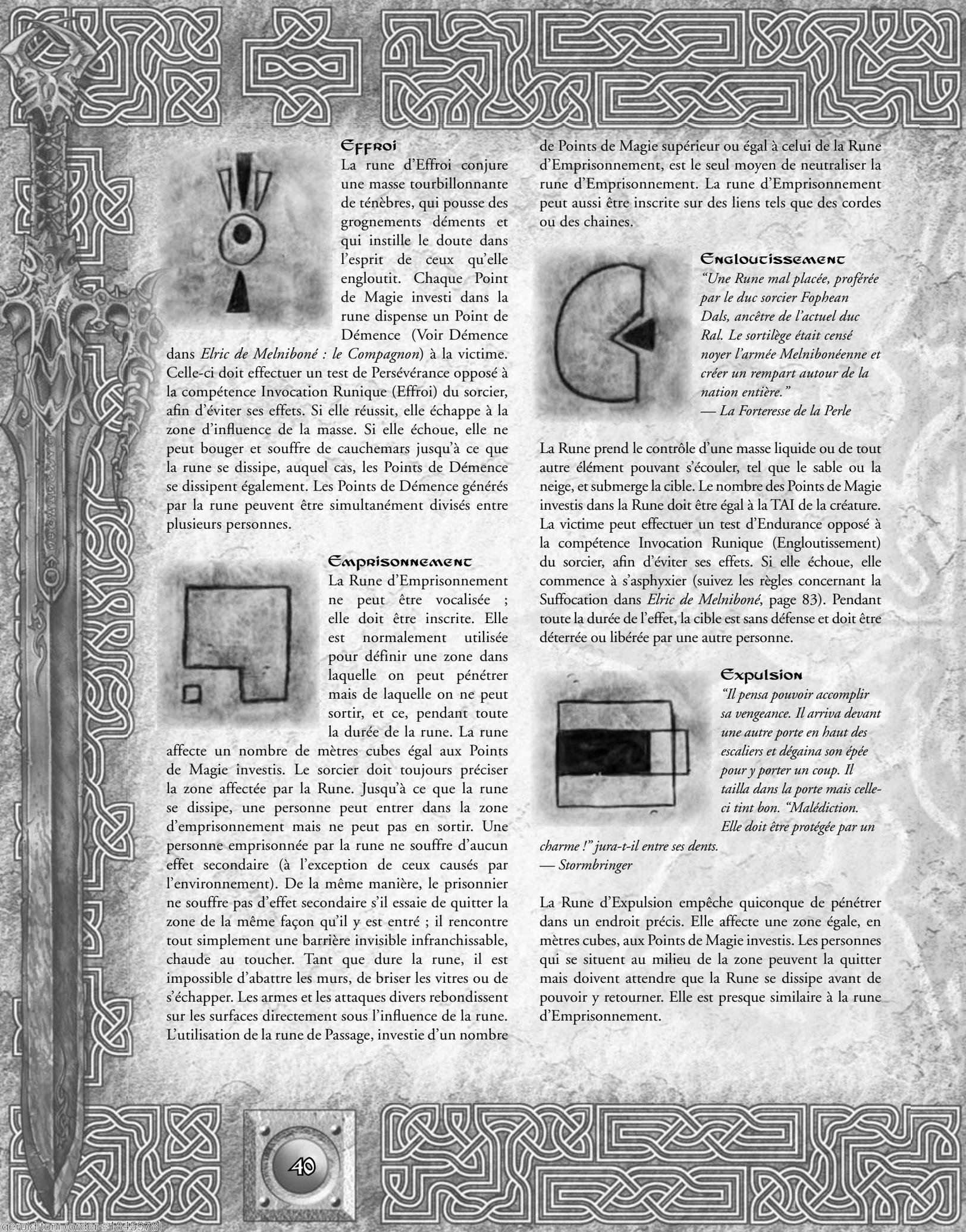


Les Elémentaires de l'eau ne sont pas affectés par la rune. Elle peut être soit vocalisée soit inscrite, en fonction de la situation et des désirs du sorcier.

Ecoute

La rune d'Ecoute peut être vocalisée ou inscrite. Si elle est vocalisée, la compétence Perception du sorcier est augmentée, pour les besoins de l'écoute, de 10% par Points de Magie. Si elle est inscrite sur un objet, l'objet peut enregistrer les sons dans un rayon d'1 mètre par Point de Magie investi et rejouer les sons à la demande du sorcier, si celui-ci réussit une seconde Invocation Runique (Ecoute).

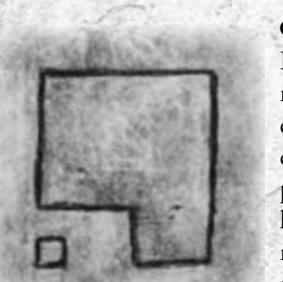




Effroi

La rune d'Effroi conjure une masse tourbillonnante de ténèbres, qui pousse des grognements déments et qui instille le doute dans l'esprit de ceux qu'elle engloutit. Chaque Point de Magie investi dans la rune dispense un Point de Démence (Voir Démence

dans *Elric de Melniboné : le Compagnon*) à la victime. Celle-ci doit effectuer un test de Persévérance opposé à la compétence Invocation Runique (Effroi) du sorcier, afin d'éviter ses effets. Si elle réussit, elle échappe à la zone d'influence de la masse. Si elle échoue, elle ne peut bouger et souffre de cauchemars jusqu'à ce que la rune se dissipe, auquel cas, les Points de Démence se dissipent également. Les Points de Démence générés par la rune peuvent être simultanément divisés entre plusieurs personnes.



Emprisonnement

La Rune d'Emprisonnement ne peut être vocalisée ; elle doit être inscrite. Elle est normalement utilisée pour définir une zone dans laquelle on peut pénétrer mais de laquelle on ne peut sortir, et ce, pendant toute la durée de la rune. La rune

affecte un nombre de mètres cubes égal aux Points de Magie investis. Le sorcier doit toujours préciser la zone affectée par la Rune. Jusqu'à ce que la rune se dissipe, une personne peut entrer dans la zone d'emprisonnement mais ne peut pas en sortir. Une personne emprisonnée par la rune ne souffre d'aucun effet secondaire (à l'exception de ceux causés par l'environnement). De la même manière, le prisonnier ne souffre pas d'effet secondaire s'il essaie de quitter la zone de la même façon qu'il y est entré ; il rencontre tout simplement une barrière invisible infranchissable, chaude au toucher. Tant que dure la rune, il est impossible d'abattre les murs, de briser les vitres ou de s'échapper. Les armes et les attaques divers rebondissent sur les surfaces directement sous l'influence de la rune. L'utilisation de la rune de Passage, investie d'un nombre

de Points de Magie supérieur ou égal à celui de la Rune d'Emprisonnement, est le seul moyen de neutraliser la rune d'Emprisonnement. La rune d'Emprisonnement peut aussi être inscrite sur des liens tels que des cordes ou des chaînes.

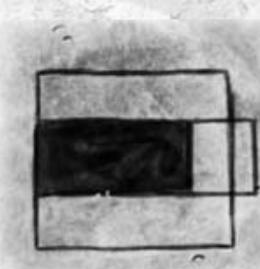


Englouissement

"Une Rune mal placée, proférée par le duc sorcier Fopbean Dals, ancêtre de l'actuel duc Ral. Le sortilège était censé noyer l'armée Melnibonéenne et créer un rempart autour de la nation entière."

— *La Forteresse de la Perle*

La Rune prend le contrôle d'une masse liquide ou de tout autre élément pouvant s'écouler, tel que le sable ou la neige, et submerge la cible. Le nombre des Points de Magie investis dans la Rune doit être égal à la TAI de la créature. La victime peut effectuer un test d'Endurance opposé à la compétence Invocation Runique (Englouissement) du sorcier, afin d'éviter ses effets. Si elle échoue, elle commence à s'asphyxier (suivez les règles concernant la Suffocation dans *Elric de Melniboné*, page 83). Pendant toute la durée de l'effet, la cible est sans défense et doit être déterrée ou libérée par une autre personne.



Expulsion

"Il pensa pouvoir accomplir sa vengeance. Il arriva devant une autre porte en haut des escaliers et dégaina son épée pour y porter un coup. Il tailla dans la porte mais celle-ci tint bon. "Malédiction. Elle doit être protégée par un

charme !" jura-t-il entre ses dents.
— *Stormbringer*

La Rune d'Expulsion empêche quiconque de pénétrer dans un endroit précis. Elle affecte une zone égale, en mètres cubes, aux Points de Magie investis. Les personnes qui se situent au milieu de la zone peuvent la quitter mais doivent attendre que la Rune se dissipe avant de pouvoir y retourner. Elle est presque similaire à la rune d'Emprisonnement.



Femme

A elle seule, la rune de la Femme indique simplement le genre. Cependant, lorsqu'elle est combinée avec une autre rune, elle confine les effets de l'autre rune aux femmes.



Feu

La rune du Feu permet au sorcier de contrôler, mais pas de créer, le feu. La Rune peut être utilisée pour éteindre les flammes ou contrôler leur direction. Avec 1 Point de Magie, il éteint une Flamme ; avec 2 Points de Magie, il éteint un Petit Feu ; avec 3 Points de Magie, il éteint un Grand Feu et avec 4 Points de Magie, il éteint un Brasier (voir *Ehric de Melniboné*, dans le chapitre Aventures en page 83 pour plus d'information sur la taille des feux). Le sorcier peut également utiliser ces indications pour augmenter un feu en le faisant brûler plus intensément.

Les Elémentaires du Feu ne sont pas affectés par la rune du Feu. La rune peut être vocalisée ou inscrite, en fonction de la situation et des désirs du sorcier.



Froid

La rune du Froid rend le sorcier ou un objet froid au toucher. L'investissement d'un Point de Magie rend le sujet aussi froid qu'un cadavre. Chaque Point de Magie supplémentaire cause des dommages à quiconque touche le sujet. La progression est la suivante : 2PM = 1D2 ; 3PM = 1D4 ; 4PM = 1D6 ; 5PM = 1D8 ; 6PM = 1D10. Tout PM au dessus de 6 ajoute +1 au résultat des dés de dommages. La rune

Froid ne cause pas de dommages au sujet. Le sorcier doit vocaliser la Rune, investir dans la rune 2 Points de Magie et toucher le sujet afin de geler un objet ou la nourriture. Il peut geler un litre d'une substance liquide ou un kilo de nourriture par Point de Magie investi dans la Rune.



Fusion

Cette rune est une relique des guerres Dharzi. Elle permet de fusionner deux ou plusieurs créatures en une seule. Le nombre de Points de Magie investis dans la rune doit être égal à la TAI combinée des créatures. Le sorcier peut sélectionner séparément à quelle bête appartiennent les Caractéristiques et les parties du corps. Cette rune doit être invoquée avec les runes des Bêtes spécifiques aux créatures impliquées. Quand la rune se dissipe, la créature combinée se désintègre en une masse d'entrailles nauséabondes.



Goût

La rune du Goût peut être vocalisée ou inscrite. Si elle est vocalisée, la compétence Perception du Sorcier est augmentée, pour les besoins gustatifs seulement, de 10% par Point de Magie investi dans la rune. Si elle est inscrite sur un objet, tel qu'un bol, une assiette ou un gobelet, tout ce qui va être consommé dans cet objet sera un régal, indépendamment de son goût réel ou de sa condition. La rune du Goût n'annule pas les formes de poison ou les maladies, elle masque seulement leur goût ou leur odeur.



Homme

A elle seule, la rune de l'Homme n'indique que le genre. Cependant, lorsqu'elle est combinée avec une autre rune, elle confine les effets de la seconde rune aux hommes.

INSOMNIE

La rune Insomnie réduit le besoin de sommeil du sujet. Chaque Point de Magie réduit le besoin journalier d'une heure. La plupart des humanoïdes peuvent c o m p l è t e m e n t

annuler leur besoin de sommeil pour une période de 24 heures avec une rune investie de 6PM.



LOI

"Je ne peux rien vous donner de plus puissant — ou de plus maléfique — que Stormbringer," dit Sepiriz. "Mais je possède un charme pour votre épée, un petit charme que les Seigneurs Blancs m'ont

permis d'apprendre. Donnez-moi votre arme, Tristelune". Quelque peu réticent, Tristelune dégaina sa lame d'acier et la tendit au Nihrain. Celui-ci tira un petit outil d'une de ses poches et, murmurant une rune, grava plusieurs symboles près de la garde de l'épée. Une fois finit, il rendit l'épée à l'homme de l'Est. "Voilà. L'épée porte maintenant la bénédiction de la Loi. Elle vous défendra contre tous les ennemis de la Loi".

— Stormbringer

La rune de la Loi n'a, à elle seule, pas de pouvoir inhérent, excepté celui de marquer l'influence de la Loi ou l'allégeance du sujet à celle-ci. Lorsqu'elle est combinée avec une autre rune, elle confine les effets de la seconde rune à tous ceux qui servent la Loi de quelque manière. Par exemple, la rune de la Loi inscrite sur un bandage aide la guérison d'une personne au service de la Loi ou faisant partie d'un culte.

Le fait de graver des armes avec la rune de la Loi ajoute les Points de Magie investis dans la rune aux dommages de l'arme : ces armes endommagent les démons ou les êtres qui ont un Pacte avec le Chaos.



LUMIÈRE

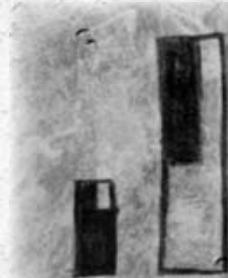
La rune de la Lumière génère une lueur autour du sorcier (si elle est vocalisée) ou d'un objet (si elle est inscrite). La zone est considérée comme étant illuminée. Seule une zone particulière est illuminée – tout ce

qui se trouve en dehors de la zone d'effet ne l'est pas. La rune de la Lumière crée une lumière pure (pas une flamme) et affecte une zone égale, en mètres cubes, aux Points de Magie investis.



MUR

La rune de Mur dissipe l'énergie magique des runes lancées contre le sorcier. Chaque Point de Magie annule 1 Point de Magie de la rune adverse. La rune de Mur n'interfère pas avec les autres runes que le sorcier a lancées sur lui-même.

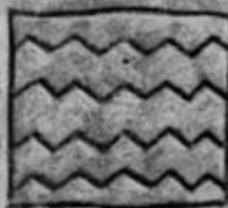


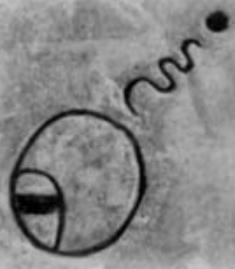
OBSCURCISSEMENT

"Peu de temps avant qu'Yyrkoon n'utilise sa sorcellerie pour invoquer une brume étrange destinée à cacher à la vue les frégates dorées mais qui n'entravait pas les vaisseaux Melnibonéens."

— Elric des Dragons

La rune d'Obscurcissement fait apparaître une brume ou des ombres afin de masquer une zone. Ceux qui regardent au travers de cette zone ont leur vision obscurcie. Cependant, les personnes qui se situent au sein de cette zone d'ombre peuvent voir parfaitement. Cette rune est généralement utilisée pour masquer de grands objets tels que des châteaux, un terrain dangereux ou une unité entière de soldats. Chaque Point de Magie augmente le diamètre de la zone affectée de 10 mètres. La rune ne bloque que la vision, mais pas les sons, les odeurs, ni les autres formes de perception.





Oubli

La rune de l'Oubli fait disparaître les souvenirs récents de la mémoire du sujet. Chaque Point de Magie investi dans la rune permet la suppression d'un seul évènement ou souvenir. Les évènements traumatiques qui engendrent la folie peuvent être traités, ce qui réduit les Points de Démence d'un nombre de points égal aux Points de Magie investis. La cible de la rune peut effectuer un test de Persévérance opposé à l'Invocation Runique (Oubli) du sorcier, afin d'éviter ses effets. Une réussite rend la perte de mémoire temporaire (jusqu'à ce que la rune expire). Un échec efface le souvenir de façon permanente. La cible de la rune de l'Oubli ne peut échouer *de son plein gré* à son test d'opposition. Cette rune peut être utilisée pour aider à ralentir suffisamment les effets de la démence pour que l'esprit de la victime puisse guérir et récupérer (voir Démence, *Elric de Melniboné : le Compagnon* page 20).

Passage

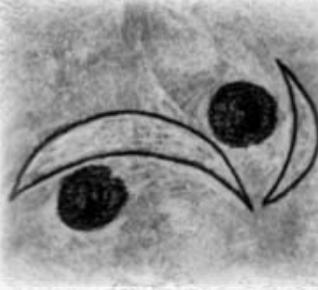
La rune de Passage annule les effets des runes d'Emprisonnement et d'Expulsion. Elle aide également à ouvrir les mécanismes de serrure simples, tels que les cadenas ou les barres d'un objet touché par le sorcier, même si ce mécanisme est invisible (une barre derrière une porte par exemple). Pour chaque Point de Magie investi, le sorcier gagne temporairement 20% à sa compétence Mécanisme. La rune peut être vocalisée ou inscrite sur un objet, selon les circonstances.



Plantes

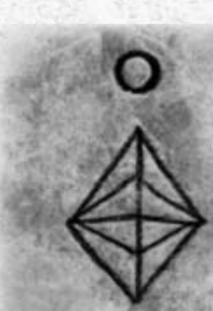
Chaque plante, que se soit un arbre, un buisson, une fleur ou de la mousse, possède une rune propre. A elle seule, la rune de Plantes n'a pas d'autre effet que celui d'indiquer l'esprit de la plante.

Lorsque cette rune est combinée avec une autre, leurs pouvoirs n'affectent que la végétation associée avec la rune de Plantes.



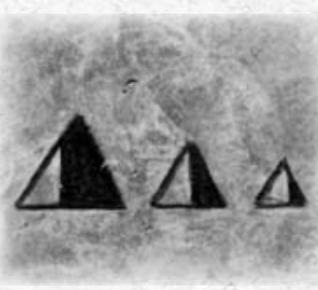
Protection

Pour chaque Point de Magie investi dans cette rune, un Point d'Armure est ajouté à chaque partie du corps de la cible. Ces Points d'Armure sont cumulables avec ceux d'une armure et sont traités de la même façon ; une attaque précise contourne ces PA normalement. La rune peut être vocalisée ou inscrite.



Pureté

La rune de Pureté a plusieurs effets. Premièrement, grâce à l'investissement d'1 Point de Magie, elle stérilise la nourriture et les liquides et les rend propre à la consommation. Deuxièmement, chaque Point de Magie investi réduit la Puissance (Virulence) d'un poison (y compris les venins magiques) de 20%. Troisièmement, chaque Point de Magie investi offre une résistance de 20% contre les maladies.



Réduction

La rune de Réduction diminue une seule Caractéristique d'un nombre de points égal aux Points de Magie investis dans la rune. Le POU *ne peut* être réduit. Une rune de Réduction doit être apprise pour chaque Caractéristique que le sorcier désire diminuer. Tous les attributs et les compétences influencés par la Caractéristique affectée sont ajustés pour toute la durée de la rune.



RÉSURRECTION

La rune de Résurrection restaure un corps à la vie de façon temporaire, ce qui permet au sorcier de questionner le sujet pendant une courte période. Du fait de la quantité de magie exigée pour ramener du

Multivers l'âme de la créature, la rune ne dure qu'1 minute par Point de Magie investi. La rune ne ressuscite pas les morts et le corps ne peut pas se mouvoir ; le sujet ne peut que répondre aux questions, et cela de façon indirecte. Les réponses doivent être vraies, même si elles peuvent être données sous forme d'énigmes ou de demi-vérités.

Si le corps ressuscité est celui d'une personne liée par un Pacte, le fait d'utiliser la rune de Résurrection attire la colère du Seigneur en question, car ce dernier possède un droit exclusif sur l'âme de son serviteur. Le Maître de Jeu choisit la forme de vengeance encourue. Il peut également choisir une des options suivantes : envoyer des assassins démoniaques ou faisant partie d'un culte contre le sorcier, contrecarrer les plans du sorcier en utilisant des moyens malfaisants et nuisibles ou provoquer la mauvaise fortune par des moyens subtils.

Silence

La rune de Silence peut être murmurée ou inscrite. Si elle est murmurée, la compétence Discrétion du sorcier augmente de 10% par Point de Magie investi dans la rune. Si elle est inscrite sur un objet, un son dans un rayon d'1 mètre est absorbé pour chaque Point de Magie investi .

Siphon

La rune Siphon draine le pouvoir des autres runes. Lorsqu'elle draine une rune, elle absorbe un nombre de Points de Magie égal au nombre de Points de Magie investis. Si la rune Siphon comprend plus de Points de Magie que la rune affectée, alors

cette dernière est entièrement dévorée. Quand elle est vocalisée, le sorcier manifeste les pouvoirs de la rune absorbée. Quand elle est inscrite, l'objet qui contient la rune Siphon manifeste les pouvoirs de la rune absorbée. Les pouvoirs dérobés par la rune Siphon durent jusqu'à ce qu'elle expire ou que la rune cible se dissipe.

Sommeil

"Elle était allongée nue sur un lit. Des runes obscènes étaient peintes sur sa chair. Ses paupières étaient lourdes et elle eut de la peine à les reconnaître. Elric s'avança et la prit dans ses bras. Son corps était

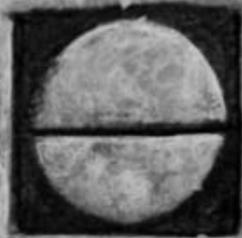
étrangement froid. "Il me fait - dormir..." ; dit Cymoril. "Un sommeil magique dont lui seul peut me réveiller..." murmura-t-elle en bayant. "Je me suis efforcée de rester éveillée au prix d'un grand effort de volonté jusqu'à ce qu'Elric revienne..."
— *Elric des Dragons*

La rune de Sommeil provoque un sommeil sans rêve. Le dormeur ne peut être réveillé pendant toute la durée de la rune. Si le sujet n'a pas été affecté par la rune de son plein gré, il peut effectuer un test d'Endurance opposé à la compétence Invocation Runique (Sommeil) du sorcier, afin d'éviter les effets. La rune peut être vocalisée ou inscrite. Si elle est vocalisée, le sorcier doit toucher la cible pour que la rune soit effective. La rune de Sommeil empêche également les Voleurs de Rêves de pénétrer dans les rêves du dormeur.

TÉNÈBRES

La rune de Ténèbres crée une zone de ténèbres autour du sorcier (si elle est vocalisée) ou d'un objet (si elle est inscrite). Les sources de lumière dans cette zone ne fournissent aucune illumination et la vision normale est impossible,

même pour le sorcier. Les autres sens, tel que le sonar d'une chauve-souris, fonctionnent normalement. Un sorcier peut utiliser la Vision Magique pour voir normalement car celle-ci n'est pas affectée par la rune des Ténèbres. La rune affecte une zone égale, en mètres cubes, aux Points de Magie investis.



TERRE

En utilisant la Rune de la Terre, le sorcier peut influencer 1 mètre cube de terre ou de roche par Point de Magie investi. Un Point de Magie permet l'un des effets suivants :

1. Pousser, tirer ou extraire d'un mètre par PM.
2. Adoucir ou fendre la roche, infligeant 1 point de dommages par PM (en ignorant les PA).
3. Durcir ou solidifier la roche ou le sol, augmentant ses Points de Vie d'1 point par PM.

Les Élémentaires de la Terre ne sont pas affectés par la rune de la Terre. La rune peut être vocalisée ou inscrite, en fonction de la situation et des désirs du sorcier.



TOUCHER

La rune du Toucher provoque une sensation de toucher sans avoir besoin d'être en contact avec le sujet. Cette rune est habituellement vocalisée. Pour chaque Point de Magie investi, le sorcier peut toucher et ressentir un sujet situé à 1 mètre de distance. La rune du

Toucher ne permet pas de déplacer un objet. Si le sujet en question est un être vivant, celui-ci peut effectuer un test de Persévérance opposé à la compétence Invocation Runique (Toucher) du sorcier. Si le test réussit, le sujet peut ressentir les effets de la rune comme si les propres mains du sorcier le touchaient, même si le sorcier est invisible.



TRANSFERT

"J'ai découvert des traces de runes magiques sur les murs et sur le sol. Il s'est transporté ailleurs et en dépit d'avoir pu déchiffrer la plupart des runes, je n'ai pas réussi à découvrir où il s'est rendu ! Peut-être est-il allé à Pan Tang."

— *Le Navigateur sur les Mers du Destin*

Cette rune est composée de deux parties qui, lorsqu'elles sont réunies, permettent le transfert d'un objet de l'une à l'autre. La première moitié peut être inscrite sur un lieu, un objet ou une personne et ne nécessite l'investissement que d'1 Point de Magie pour assurer sa durée. La rune est activée lorsque sa seconde moitié est vocalisée ou inscrite. A ce moment, le sorcier peut transférer le sujet possédant la seconde moitié à l'endroit où se trouve la première moitié et vice versa. Si une moitié de la rune est liée à un endroit, plutôt qu'à une personne ou un objet, alors le sujet ne peut qu'y être transféré. Le sorcier peut déplacer 3 point de TAI par Point de Magie investi dans la seconde moitié de la rune. Si elle est utilisée pour transférer des ennemis, ceux-ci peuvent effectuer un test d'Endurance opposé à l'Invocation Runique (Transfert) du sorcier, afin d'éviter ses effets. Une fois les deux moitiés de la rune réunies, le pouvoir investi se dissipe.



TROMPERIE

"Lorsque Mashabak apparut pour réclamer mon âme, puis Arioch, j'ai créé une fausse âme. Ceci est l'incantation que je vous est enseigné dans les Incarnations Après la Mort, afin que vous puissiez les tromper."

— *La Revanche de la Rose*

Le sorcier peut créer un simulacre d'âme pour tromper les personnages utilisant la Vision Magique : un objet ou un mort semblerait ainsi avoir une âme. Mais la rune peut aussi donner l'illusion que la force d'âme d'une personne est plus grande qu'elle n'y paraît. Chaque Point de Magie investi dans la rune donne au sujet 1 point (supplémentaire) de faux POU.



VÉRITÉ

La rune de Vérité force le sujet à répondre aux questions par la vérité. Pour chaque Point de Magie investi, le sorcier peut poser une question. Le sujet peut effectuer un test de Persévérance opposé à l'Invocation Runique (Vérité) du sorcier mais il doit obtenir une Réussite Critique à son test s'il veut espérer mentir de façon convaincante. La rune de Vérité est presque toujours

vocalisée. Elle peut aussi enchanter une potion pour être consommée par une victime ignorante.



Vision

La rune de la Vision peut être vocalisée ou inscrite. Si elle est vocalisée, la compétence Perception du sorcier, utilisée à des fins d'observation ou de

recherche, augmente de 10% par Point de Magie investi dans la Rune. Si elle est inscrite sur un objet, celui-ci peut enregistrer toutes les actions qui se situent dans un rayon d'1 mètre par Point de Magie investi et rejouer les images dans l'esprit du sorcier si un second test d'Invocation Runique (Vision) est réussi.



Vitesse

La rune de Vitesse augmente le Mouvement du sujet d'1 mètre par Points de Magie investi dans la rune. Elle offre aussi un bonus de +1 par Point de Magie au Rang d'Action.

Runes et Cultes

Chacun des cultes décrits dans le Chapitre 8 d'*Elric de Melniboné* dispose de quelques connaissances et de pouvoirs basés sur une sélection de runes qui peuvent être enseignés aux adhérents, selon leur statut au sein du culte. Le membre d'un culte doit posséder au moins le rang d'Acolyte (ou son équivalent) pour commencer à apprendre la Magie Runique (après avoir prouvé son allégeance au culte et appris les principes d'utilisation des runes enseignées par le culte).

L'Invocation Runique est enseignée comme une compétence. Son apprentissage coûte 500 pièces de bronze par 1% d'augmentation supplémentaire. Les cultes peuvent décider de demander plus d'argent, de demander un service particulier ou un sacrifice pour l'enseignement de runes plus puissantes.

Découvrir de Nouvelles Runes

Il existe un nombre infini de runes. Celles détaillées ici sont celles connues des cultes et des sorciers des Jeunes Royaumes mais il y en a d'autres. Certaines sont écrites dans des manuscrits anciens ou gravées sur les murs des celliers Melnibonéens oubliés par les âges. Les Maîtres de Jeu sont encouragés à créer leurs propres runes, en utilisant la saga d'Elric comme inspiration car les runes présentées ici ne font qu'office de guide.

Lorsqu'il découvre une nouvelle rune, le sorcier doit d'abord tenter de l'identifier grâce à un test de Langage (Langue Haute). S'il réussit son test, il peut, après 1D8 heures d'étude et de contemplation, déterminer la nature probable de la rune, mais il ne peut contrer, altérer ou recopier celle-ci. Pour vraiment connaître la rune et être capable de manipuler son pouvoir, le test doit être une Réussite Critique. Mémoriser la rune demande 1D8 heures d'étude ininterrompue. Après cette période, le sorcier connaît le nom de la rune et possède une nouvelle compétence Invocation Runique avec un score de base.

Les runes enseignées par les cultes décrits dans le Chapitre 8 d'*Elric de Melniboné* (à l'exception du Culte des Frères de Sang qui est décrit dans 'Les Cultes de Jeunes Royaumes') sont les suivantes:

Culte de Grome

Augmentation (FOR et TAI), Bête (Insectes, Reptiles, Mammifères), Domination, Femme, Homme, Plante, Protection, Ténèbres et Terre.

Culte de Kakatal

Augmentation (DEX ou CHA), Chaleur, Confusion, Contact, Femme, Feu, Homme, Lumière et Transfert.

Culte de Lassa

Air, Bête (Oiseaux), Contact, Domination, Ecoute, Passage, Transfert, Vision et Vitesse.

Culte de Straasha

Bête (Poissons), Déviation, Domination, Eau, Froid, Goût, Pureté, Silence et Vitesse.

ARIOCH

Chaos, Confusion, Dissolution, Domination, Emprisonnement, Femme, Homme, Mur et Passage.

LES SEIGNEURS DES EPÉES

Augmentation (FOR et DEX), Chaos, Domination, Femme, Homme, Protection et Vitesse.

LES PORTEURS DE MORT

Alarme, Animation, Chaos, Emprisonnement, Passage, Résurrection, Silence et Ténèbres.

L'INDULGENCE EXTATIQUE

Bête (au choix), Chaos, Confusion, Emprisonnement, Femme, Fusion, Goût, Homme et Toucher.

LA SORORITÉ AZURE

Augmentation (INT et CHA), Bête (au choix), Chaos, Confusion, Femme, Goût, Passage, Silence et Sommeil.

LES RÉVÉLATEURS

Animation, Bête (Poissons et Serpents de Mer), Chaos, Domination, Eau, Froid, Protection, Résurrection et Vitesse.

LES GARDIENS SILENCIEUX

Augmentation (INT), Chaos, Confusion, Contact, Ecoute, Silence et Vision.

LES FRÈRES DE SANG

Augmentation (FOR et TAI), Bête (Mammifères Porcins), Chaos, Domination, Ecoute, Goût, Pureté, Transfert, Tromperie et Vitesse.

ARKYN

Alarme, Augmentation (INT), Chaleur, Contact, Déviation, Expulsion, Loi, Lumière, Mur et Pureté.

DONBLAS

Alarme, Déviation, Ecoute, Emprisonnement, Femme, Homme, Loi, Lumière, Passage, Vérité et Vision.

MIGGEN

Augmentation (FOR et CON), Bête (Loup), Chaleur, Domination, Emprisonnement, Loi, Mur, Protection et Vérité.

LES CHEVALIERS IMPLACABLES DE TOVIK

Alarme, Contact, Chaleur, Déviation, Loi, Lumière, Protection, Pureté, Vérité et Vitesse.

RUNES DES CULTES DANS "L'OMBRE DU GLORIEUX EMPIRE"

ARNARA AUX SIX MAMELLES, MAÎTRESSE DE L'ÉROTISME INDISPUTÉ

Augmentation (CHA), Chaos, Contact, Domination, Femme, Goût, Homme, Insomnie et Toucher.

NNUUURR'C'C, SEIGNEUR DES INSECTES

Bêtes (Insectes), Chaleur, Ecoute, Emprisonnement, Expulsion, Mur, Vision et Vitesse.

HAASHAASTAAK, SEIGNEUR DES LÉZARDS.

Alarme, Augmentation (FOR), Bêtes (Lézards), Chaos, Contact, Expulsion, Protection and Vitesse.

FILEET, LA DAME AUX OISEAUX.

Air, Augmentation (INT), Bêtes (Oiseaux), Pureté, Silence, Vision et Vitesse.

MEERCLAR, SEIGNEUR DES CHATS.

Augmentation (DEX), Bêtes (Chats), Confusion, Contact, Passage, Silence, Ténèbres et Vision.

ALCHIMIE

Potions, Pilules et Baumes

“Dans la forêt, il avait mis la main sur une feuille particulière qui, lorsqu'elle était combinée avec certaines invocations (lesquelles étaient sans danger du fait que le sorcier avait peu de chance d'être blessé par les esprits qu'elles commandaient), rendait une personne, et tous ceux qui buvaient la drogue distillée de la feuille, temporairement invulnérable. Le sortilège réparait les chairs et les os tant et si bien que nulle lame ni coup n'avait d'effet. Elric expliqua d'une humeur presque joyeuse la façon dont la drogue et le sortilège s'associaient pour produire cet effet, mais ses descriptions archaïques et ésotériques ne faisaient que semer la confusion chez ses deux compagnons.”

— *L'Épée Noire*

A plusieurs reprises dans la saga, Elric utilise la magie pour enchanter des potions à base d'herbes. Une potion est en fait une rune dont la forme doit être absorbée, que se soit une pâte, un liquide ou une poudre. Comparées aux autres runes, les potions ont l'avantage de produire des effets sur la personne qui les consomme sans avoir recours à un sorcier. Elles



permettent aussi au sorcier d'avoir une réserve de runes toutes prêtes, en cas de besoin.

La plupart des potions nécessitent des composants rares de nature toxique, tels que des herbes magiques, des minéraux inhabituels et divers venins. Même si ces ingrédients augmentent bien souvent la durée du sortilège, une consommation régulière de potions peut provoquer une paralysie et parfois la mort. Par exemple, la *potion d'invulnérabilité*, distillée par Elric dans la forêt de Troos, est une rune de Protection sous forme de tablette. Elle est prise en petite dose à cause de la nature du poison qu'elle contient.

La fabrication d'une potion nécessite une réussite dans un test de compétence opposé à chaque rune investie dans la potion et à la compétence Connaissance (Plante) ou Connaissance (Animal) du sorcier, selon la nature des ingrédients. Un échec dans un jet de dés résulte dans une potion sans effet ; un échec absolu crée un poison mortel avec une Puissance (Virulence) égale aux Points de Magie investis x 10%, sans que le sorcier en ait conscience.

Une fois préparée, la potion est placée dans un container hermétique ; ses propriétés sont ainsi préservées un mois par Point de Magie investi. Les potions sous forme solide, tels que les baumes ou les pilules, peuvent durer plus longtemps. Par contre, une fois que le contenant est ouvert, une potion se périmé rapidement et ses effets ne vont durer qu'un nombre de jour égal à ses Points de Magie. Une potion peut être absorbée en plusieurs fois ; dans ce cas, elle ne fournit qu'une fraction du pouvoir égale au ratio absorbé.

Les effets d'une potion appliquée ou consommée se produisent au bout d'1D8 minutes ; ils durent une heure par Point de Magie investi dans la dose.

La toxicité d'une dose est égale au nombre de Points de Magie contenus dans celle-ci. Une personne peut absorber (ou s'appliquer) en toute sécurité un total de toxicité égal à la moitié de sa Caractéristique CON. Si ce montant est dépassé, la personne risque l'overdose. Dans ce cas là, elle doit réussir un test d'Endurance opposé à la toxicité totale, multipliée par 5%, ou souffrir d'effets incapacitants produits par la potion.

Les poisons subtils des différents ingrédients s'accumulent dans le corps du consommateur. Toute potion successive ajoute sa toxicité au poison présent dans le corps. Avec le temps, les poisons se dissolvent et la toxicité totale diminue à raison d'un point par jour.

Les ingrédients des potions sont rarement achetés sur les étals des marchés. Ils sont découverts au sein de régions dangereuses, en particulier celles qui ont connu par le passé de désastres de nature magique ou ont subi l'influence du Chaos, telles que Troos, le Dorel et même Melniboné. Souvent, ces composants doivent être recueillis par des expéditions ou au cours d'aventures organisées dans ce but. Dans tous les cas, la découverte d'un ingrédient n'est pas garantie et les tentatives deviennent souvent coûteuses et dangereuses. La création d'une potion est entreprise dans un but précis et n'est certainement pas une activité courante.

La production d'une potion est difficile, ce qui décuple sa valeur marchande. Parce que les potions sont couramment utilisées dans la saga d'Elric, les personnages peuvent acheter des potions auprès des marchands cosmopolites ou les obtenir comme récompenses auprès des prêtres ou des sorciers.

Exemples de Potions

Baume de l'Insomnie

"La nuit prochaine et pendant les sept nuits suivantes, la Danse Sauvage de Melniboné remplirait les rues. Des potions de toute sorte et des sortilèges garderaient tous les habitants éveillés ; car le sommeil était interdit aux Melnibonéens, vieux ou jeunes, pendant la période de deuil."

— Elric des Dragons

Le baume est un stimulant magique qui empêche une personne de souffrir de la privation de sommeil. Ensorcelée avec la rune d'Insomnie, cette pâte épaisse de couleur bleue foncée est appliquée sur les paupières du sujet. Elle est principalement utilisée à Melniboné pour allonger la durée des plaisirs. Cependant, durant les festivités de la Danse Sauvage, bien des Melnibonéens sont devenus fous à force de s'appliquer trop souvent ce baume.

Chaque Point de Magie contenu dans une dose réduit le besoin journalier de sommeil du sujet d'1 heure. Ainsi, avec une dose de 6 Points de Magie, une personne peut

annuler complètement le besoin de sommeil pour une période de vingt-quatre heures.

Une overdose fait apparaître des taches violettes autour des yeux de la victime et provoque un tic nerveux. La personne doit effectuer un test d'Endurance opposé à la toxicité totale du baume appliqué. Si le test échoue, le manque de sommeil provoque une dépression nerveuse et des cauchemars éveillés chez le sujet ; celui-ci gagne un nombre de Points de Démence égal aux points de la dernière dose appliquée.

Le baume est fabriqué à base de baies du buisson empoisonné de Noidel qui pousse dans les régions centrales de Melniboné. De la poussière d'os est ajoutée à la mixture et le tout est épaissi avec de la graisse de sanglier sauvage. Le mélange est ensuite enchanté et enfermé dans des petites boîtes en argent, tapissées de pétales de rose.

Cordial de Respiration

Petite pilules de couleur blanc jaunâtre, diluées dans de l'eau ou du vin, ces tablettes proviennent de l'Île du Sorcier et des Marécages de la Brume. Fabriquées par des shamans locaux, les tablettes sont enchantées avec la rune de l'Air et permettent à ceux qui les avalent de rester sous l'eau ou la boue pendant de longues périodes. Elles sont parfaites pour monter des embuscades et prendre



la fuite. Chaque point de Magie investi dans une dose permet de respirer sous l'eau pendant 1 heure.

A la suite d'une overdose, le sujet doit effectuer un test d'Endurance opposé à la toxicité totale du cordial. Si le test échoue, les poumons de la personne gonflent suite à une production excessive d'air, infligeant un nombre de dommages égal aux Points de Magie du cordial consommé. Une blessure sérieuse indique qu'un poumon ne fonctionne plus. Une blessure grave provoque l'explosion de la poitrine de la personne.

Les tablettes sont fabriquées à partir de poussière d'os, mélangée avec la bile d'une vésicule biliaire humaine récemment arrachée. La mixture est insérée avec précaution dans la tige noire d'un roseau en décomposition ; si elles sont brûlées, les graines de ce roseau provoquent un état illusoire d'omnipotence chez la personne qui hume la fumée. Le roseau est ensuite refermé à l'aide de fibres puis enchanté avec la rune. Il est ensuite immergé pendant une semaine pour que la poudre puisse absorber l'eau du marécage. Les tablettes qui en résultent prennent la forme de petites baguettes de cristaux blancs. Dès que le roseau est ouvert, les tablettes commencent à absorber l'humidité ambiante et leur condition se détériore rapidement.

Elixir de Dévotion

"Les muscles du visage du sorcier se crispèrent sous sa peau bronzée et il fronça les sourcils. 'Alors pourquoi me laissez-vous rester ? Je pourrai faire de vous mon esclave avec une seule potion —vous le savez très bien !'"

—Theleb K'aarna à Yishana —L'Épée Noire

L'Élixir de dévotion se présente sous la forme d'une huile au goût sucré, à laquelle ont été combinées la rune de Domination et la rune d'Homme, de Femme ou de Bête. L'Élixir est couramment utilisé par les sorciers pour produire une dévotion inébranlable chez le sujet envers la première personne qu'il voit. Le sujet peut effectuer un test de Persévérance opposé à la compétence Invocation Runique (Domination) afin de résister aux effets de l'Élixir. Si le test échoue, le sujet obéit aux commandes du sorcier ; le sujet peut effectuer un second test d'opposition s'il reçoit un ordre qui va à l'encontre de sa nature.

Bien que rare, la consommation répétée de l'Élixir (jusqu'à l'overdose) provoque des crises de jalousie meurtrières

chez le sujet. Il doit effectuer un test d'Endurance opposé à la toxicité totale du liquide absorbé. Si le test échoue, le sujet essaie de tuer l'objet de sa dévotion, jusqu'à ce que les effets de la potion se dissipent.

Les ingrédients utilisés dans la composition de l'Élixir nécessitent les huiles les plus raffinées, des épices rares du Jharkor et les fleurs aphrodisiaques du Crocus Qeshi — une fleur provoquant une dépendance qui pousse dans les jungles du continent sans nom situé au sud du Pays Silencieux. Malheureusement, le nectar sucré de ces fleurs est également très apprécié des féroces Olabs qui peuplent la région.

Capable d'être absorbé à travers la peau, cet Élixir est aussi très efficace comme huile de massage. Dans ce cas, le masseur doit porter des gants sous peine de souffrir des effets de l'Élixir.

La Malédiction de Grome

Combinant à la fois la rune de la Terre et la rune de Passage, cette potion complexe prend la forme d'une pâte épaisse de couleur rouge brun qui peut être appliquée sur un corps ou un objet. Le pouvoir combiné des runes assure que les matières organiques badigeonnées avec cette pâte passent au travers de la pierre, de la terre, du métal ou du sable comme s'ils n'existaient pas. A cause du pouvoir polyvalent de cette pâte, sa recette est un secret très bien gardé, connu seulement d'une poignée de sorciers et de shamans ayant les faveurs du Seigneur Grome lui-même. Elle est habituellement utilisée sur les armes en bois pour qu'elles puissent transpercer les armures métalliques. Cette tactique rencontre un grand succès chez les nomades du Désert des Larmes et chez les Barbares qui habitent l'Oin et le Yu.

La pâte est également utilisée dans un but plus sinistre, à l'occasion du sacrifice de ceux qui manquent de respect au Seigneur Grome. La victime est dévêtue et badigeonnée avec la pâte gluante. Elle est ensuite ligotée sur un énorme rocher, pieds et bras en croix, le visage tourné vers le sol. Quand les effets de la potion se font ressentir, le corps descend tout doucement dans le rocher jusqu'à ce que seuls les pieds et les mains de la victime soient visibles. La personne meurt rapidement d'asphyxie mais la cérémonie ne se termine que lorsque la potion se dissipe, laissant la victime entièrement enchâssée dans le monolithe. De tels obélisques se dressent encore dans les endroits isolés, arborant à l'occasion la trace d'un visage humain piégé sous la surface.

Une dose investie d'au moins un Point de Magie est nécessaire pour affecter un objet inanimé. Pour affecter un être vivant, le nombre de Points de Magie investis dans la dose doit être égal à la TAI de la créature. Les créatures badigeonnées contre leur gré avec la pâte peuvent effectuer un test d'Endurance opposé à la compétence Invocation Runique (Terre) ou Invocation Runique (Passage) du sorcier, afin de résister à ses effets. Dans le cas d'une overdose, le sujet doit effectuer un test d'Endurance opposé à la toxicité totale de la pâte appliquée. Un échec indique que la condition est permanente.

La potion est composée de sable fin animé par un élémentaire de la terre, du sang d'une créature intelligente

La rumeur affirme qu'un Mereghn, un des assassins de Bakshaan, réussit une fois à dérober une petite jarre de Malédiction de Grome grâce au meurtre d'un shaman désargenté qui avait offert de la lui vendre. Ignorant son contenu exact, le Mereghn entreprit la mission d'assassiner le Grand Prêtre de Donblas à Vilmir. Un tel assaut contre le temple fortifié, gardé à la fois par les Prêtres-Guerriers de Tovik et des automatons était considéré impossible ; mais l'assassin s'imagina traverser les murs du temple, immunisé contre les armes en métal des gardiens et armé d'une dague empoisonnée. L'histoire raconte que le Mereghn se badigeonna le corps avec la pâte, en faisant attention de ne pas toucher ses bottes pour qu'il puisse toujours marcher sur le sol. Il traça un chemin sanglant jusque dans les appartements du vieux prêtre, lorsque celui-ci lança une chaise en bois pour se protéger. La chaise percuta l'assassin. Du fait de l'absence de résistance de son corps et de ses vêtements, le Mereghn s'enfonça dans le sol, ne laissant apparaître que ses bottes. Choqué par son apparente disparition, le Grand prêtre demanda qu'on lui amène les bottes de l'assassin. Une fois privés de leur protection, les pieds s'enfoncèrent dans le sol et disparurent à la vue. En dépit d'une excavation extensive du sol et d'un tunnel de 50 pieds de profondeur, le corps du Mereghn ne fut jamais découvert. On suppose que l'homme fut personnellement accueilli par Grome et qu'à ce jour, il subit un châtement terrible pour avoir tué un des serviteurs favoris de Grome...

de taille humaine et d'argile fraîche n'ayant jamais vu la lumière du jour. Le sorcier ordonne à l'élémentaire de mélanger les trois ingrédients en une pâte fine ; les runes sont invoquées pendant que l'élémentaire s'exécute. Quand l'invocation se termine, l'élémentaire est renvoyé. La pâte est scellée dans des pots en pierre qui sont enterrés pendant un an et un jour.

Formule de l'Oubli

"Je pense que vous avez raison. Mais j'ai chez moi une potion qui va adoucir vos souvenirs et vous aider à oublier les événements récents."

*"Je serais très reconnaissant de cette potion. Mais je doute ..."
"Je vous promets que cela va marcher. Tout autre que vous oublierait tout en avalant cette potion. Vous ne pouvez espérer qu'oublier un petit peu."*

— Rackhir à Elric – La Sorcière Dormante

Cette potion est la forme inerte de la rune d'Oubli. Elle prend l'apparence d'une poudre de couleur grise qui peut être dissoute dans les liquides ; les boissons chaudes et l'alcool sont un bon moyen de cacher son goût aigre. Cette formule est souvent utilisée par les guérisseurs pour traiter ceux qui souffrent de démence ou de choc psychologique à la suite d'événements traumatiques. Parfois, elle est distillée à des fins plus néfastes par ceux qui tentent de couvrir leur culpabilité ou d'impliquer une autre personne à leur place.

Une personne peut effectuer un test de Persévérance opposé à la compétence Invocation Runique (Oubli) afin de résister. Si le test est une réussite, la perte de mémoire est temporaire. Si le test échoue, la perte de mémoire est permanente. Une consommation répétée de la potion nécessite un test d'Endurance opposé à la toxicité totale de la potion absorbée. Si le test échoue, toute la mémoire du sujet est effacée ; la personne devient un légume sans compétence ni connaissance.

Le sorcier a besoin d'une vipère adulte du Dorel et d'un pommier produisant des pommes Cornes-de-Poison que l'on peut trouver dans l'Île du Sorcier. Quand l'arbre est en fruit, le sorcier force la vipère à mordre les pommes Cornes-de-Poison. Avant que celles-ci ne mûrissent, elles sont enchantées avec la rune puis récoltées. Elles sont ensuite séchées au soleil et réduites en poudre.

Baume de Kakatal

Potion fort appréciée des nomades du Désert des Soupirs, le baume de Kakatal se présente sous la forme d'une



crème, enchantée avec la rune de Chaleur et la rune Bête (Insectes). Le baume de couleur rouge cuivre est frotté sur la peau et protège le sujet contre les piqûres d'insectes. Lorsqu'un insecte touche le baume, il prend immédiatement feu. Le baume émet des petites étincelles lorsque la personne rencontre un essaim de mouches des sables. Autre bénéfique, il purge le sujet de tout pou, tique ou puce. Ces vermines sont un problème constant dans les zones désertiques. Enfin, le baume protège contre les maladies transmises par les morsures d'insectes.

Cette potion est normalement réservée à la traversée des zones arides et dangereuses, qui sont infestées par des nuées d'insectes dont les morsures répétées peuvent rendre folles de douleur les montures (sans parler de leurs cavaliers) ; ou sinon pour accéder aux oasis interdites pour cause de maladies.

L'usage répété du baume provoque la colère de Kakatal. Le sujet doit effectuer un test d'Endurance opposé à la toxicité totale du baume appliqué. Si le test échoue, la peau du sujet prend soudain feu ; il souffre alors d'un nombre de dommages à toutes ses parties du corps égal aux Points de Magie du baume appliqué durant la journée. De telles combustions spontanées sont souvent

fatales et ceux qui ont eu la malchance d'y survivre sont horriblement défigurés.

Le baume est fait à base des fleurs rouges vifs du buisson Urdun, une plante rare du désert habituellement déterrée si elle est découverte près des oasis, car elle a tendance à s'embraser durant les mois d'été. Malheureusement, le buisson ne fleurit qu'après la pluie, un événement très rare dans le Désert des Soupirs. Les fleurs sont mélangées avec un beurre fait à base de lait de jument et des dards, réduits en poudre, de scorpions mortels. La mixture est cuite à feu doux pendant une journée et une nuit, pendant que les runes sont invoquées. Enfin, le liquide de couleur rouge orange est drainé et versé dans des jarres en terre cuite. La recette est jalousement gardée par les shamans nomades mais des traces d'utilisation du baume ont été découvertes dans les endroits reculés, tels que les Marécages de la Brume.

Pilules d'Invulnérabilité

"La feuille utilisée pour la potion ne pousse qu'à Troos et s'avère ainsi très difficile à se procurer". Auparavant liquide, le breuvage avait pris forme solide et Elric se mit à le couper en morceaux. "Une trop grande quantité", avertit-il, "peut devenir un poison, et cependant, les effets peuvent durer pendant des heures."

— L'Épée Noire

Forme solide de la rune de Protection, cette potion renforce la peau et les chairs et donne au sujet une certaine immunité contre les dommages physiques. Prenant la forme d'un petit gâteau en poudre, la substance est réduite en petits morceaux ou pilules pour faciliter son ingestion.

Chaque Point de Magie contenu dans une dose réduit les dommages subis d'1 point. Une overdose expose le sujet à un poison dangereux. Celui-ci doit effectuer un test d'Endurance opposé à la toxicité totale des pilules absorbées. Si le test échoue, la chair du sujet dégénère rapidement, les vieilles blessures et les cicatrices s'ouvrent et une mort douloureuse s'ensuit.

Les ingrédients de la potion sont très simples : la feuille d'un buisson dont le nom s'est perdu dans l'histoire, coupée en morceaux et trempée dans de l'eau bouillante pendant l'invocation de la rune de Protection. Le buisson ne pousse que dans la Forêt de Troos, un endroit perverti et dangereux où bien peu osent s'aventurer et d'où encore moins s'en échappent ; de ce fait, rares sont ceux qui fabriquent cette potion malgré son pouvoir.

Parfum de Distraction

Le parfum de distraction est une odeur exotique qui décontenance les personnes qui se trouvent à proximité de celui qui le porte. Il contient la rune de Confusion, qui rend les mots prononcés confus, indistincts et faciles à oublier. Les personnes rendues confuses par l'odeur peuvent effectuer un test de Persévérance opposé à la compétence Invocation Runique (Confusion) du sorcier afin de résister à ses effets. Si le test échoue, celui qui respire le parfum croit toutes les paroles du sorcier, mêmes si elles n'ont aucun sens. Une victime ne peut toutefois pas être forcée à participer à des actes allant à l'encontre de sa nature. Les effets du parfum se dissipent deux minutes après avoir quitté la proximité immédiate de la victime.

Une application répétée du parfum provoque une overdose. La victime doit effectuer un test d'Endurance opposé à la toxicité totale du parfum porté. Si le test échoue, l'esprit du porteur subit les dommages du poison inhalé et souffre d'une perte permanente d'INT égale aux nombres de Points de Magie du parfum appliqué au cours de la journée. Ceux qui abusent trop souvent de ce parfum deviennent des mendiants aux yeux hagards, qui croient dur comme fer aux paroles qui sortent de leurs lèvres.

Le parfum est distillé à partir de nombreux ingrédients difficiles à obtenir : les glandes musquées du caribou Shazaarien, une bête féroce réputée pour avoir été créée par les Dharzi et qui vit dans les zones chaotiques du Pays Silencieux ; de l'eau devant être purifiée par une ondine ; et le plus difficile de tous, les graines des chrysanthèmes Melnibonéens bleus (un narcotique moyen), qui fleurissent dans la brume de la Forêt Intangible, au delà d'Imrryr. A cause de la petitesse des graines, plus d'un millier de fleurs doivent être récoltées pour une simple dose. Le musc des glandes est distillé avec la vapeur de l'eau purifiée. Les graines des chrysanthèmes réduites en poudre sont alors ajoutées. La mixture est laissée telle quelle pendant une semaine. Une fois que le liquide devient opaque, la rune est incluse dans la mixture qui devient alors claire comme le cristal.

Comme les potions peuvent être achetées à Imrryr, où elles sont utilisées comme divertissement, les Melnibonéens qui les créent ajoutent souvent d'autres parfums selon les désirs des clients pour apporter de la variété.

Pilule d'Anosmie

'L'homme de l'Est regarda la chose d'un air soupçonneux. Qu'est-ce que c'est ?'

'Une potion. Je l'ai utilisée une fois avant d'arriver à Nadsokor. Cela devrait ôter complètement votre sens de l'odorat — malheureusement, votre sens du goût aussi...'

'Tristelune éclata de rire. 'Je n'avais pas dans l'idée de manger un plat de roi dans la Cité des Mendiants !' Il avala la pilule et Elric fit de même.'

— La Sorcière Dormante

Décoctions dans lesquelles on a lié la rune d'Affliction, ces pilules masquent les sens de l'odorat et du goût de celui qui les avale. Ceci est un avantage évident pour la personne forcée de se rendre dans les endroits envahis par des fumées nauséabondes ou voyageant avec des compagnons dont l'hygiène laisse à désirer ! Le sujet est complètement immunisé contre les odeurs de toutes sortes et peut également consommer des substances épicées ou qui retournent l'estomac sans effet secondaire.

La personne victime d'une overdose doit effectuer un test d'Endurance opposé à la toxicité totale des pilules

Le groupe d'aventuriers est arrêté par des barbares nomades durant la traversée du Désert des Soupirs. Face à leur surnombre, le groupe est forcé de prouver sa 'masculinité' en participant à la Fête de Khundur. Le défi comprend la consommation de choses de plus en plus dégoûtantes sans vomir. Commenant avec des graines de hrolthar (l'équivalent de piments forts), la compétition détériore rapidement vers la consommation de viande en décomposition, de crottin de cheval, de punaises, d'œufs pourris et ainsi de suite. Le vainqueur est la dernière personne debout mais étant donné que le champion en titre utilise des pilules d'anosmie, l'identité du vainqueur ne fait aucun doute. Il n'arrive rien de grave aux aventuriers s'ils tentent de participer au défi de manière honnête et la dernière personne à vider son estomac reçoit des présents, y compris plusieurs pilules, de la part des nomades par respect pour leur courage.

absorbées. Si le test échoue, la perte du goût et de l'odorat deviennent permanentes.

La poudre de chaque pilule est composée de craie pure de Vilmir, de fleurs de digitale pourpre et de gros sel ayant passé dans l'estomac d'un mastodonte. La difficulté pour trouver et collecter le dernier ingrédient explique la rareté de la substance : seule une poignée de shamans du Désert des Larmes en possède.

Eau de Déshydratation

Formule enchantée par la rune d'Expulsion et la rune d'Eau, cette potion a l'apparence d'une eau effervescente. Son but originel a été perdu au fil des âges mais les vieux sorciers qui connaissent sa fabrication l'utilisent de multiples façons.

Une dose contenant un Point de Magie rend le corps du sujet imperméable à l'eau. Le corps ne peut pas être touché par l'eau, la bière renversée, l'immersion et ainsi de suite. Du fait que la potion empêche les liquides de toucher la peau du sujet, celui-ci peut mettre ses mains dans l'eau bouillante, renverser de l'acide sur lui ou manipuler les poisons liquides sans être blessé. Il peut aussi marcher sur l'eau, s'il augmente le nombre de Points de Magie jusqu'à ce qu'ils soient égaux à sa TAI !

D'un autre côté, la personne qui avale la potion ne peut plus boire et toute nourriture devient sèche et déshydratée avant qu'elle n'arrive à sa bouche. Dans les climats chauds, la durée prolongée de la potion peut causer une sérieuse déshydratation et parfois la mort. La victime d'une overdose doit effectuer un test d'Endurance opposé à la toxicité totale du poison absorbé. Si le test échoue, elle s'assèche et commence à perdre un nombre de point de CON égal aux Points de Magie des doses avalées au cours de la journée.

La fabrication de cette potion nécessite l'invocation d'une ondine dont le corps liquide doit se mélanger avec l'encre venimeuse d'oursins de mer de Pan Tang ; pas moins d'une douzaine est nécessaire par mètre cube de l'élémentaire. Une fois que le liquide est teinté, l'ondine est sacrifiée – de préférence en la gelant sous forme solide. Même si une salamandre peut également être utilisée, la majorité du fluide est perdu dans la vapeur qu'elle produit et devient trop infime pour qu'il

soit enchanté avec les runes. La création régulière cette potion peut attirer l'animosité de Straasha, le Seigneur Élémentaire de l'eau.

Vin de Nihrain

“Sepiriz secoua la tête. Notre vin de Nihrain possède une étrange qualité. Il a bon goût et rafraîchit les personnes fatiguées, mais une fois sa force regagnée, celui qui le boit souffre de nausées. C'est la raison pour laquelle nous en avons encore dans nos celliers. Pourtant, nos réserves diminuent — les vins à partir desquels il est fabriqué ont disparu depuis longtemps.”
— Stormbringer

Le vin a la propriété de restaurer les Points de Magie de celui qui le boit et d'annuler la fatigue dont il souffre. La liqueur magique a aussi le bénéfice de ne pas se décomposer une fois que sa bouteille est ouverte. Une seule bouteille peut contenir jusqu'à 100 Points de Magie. Le sorcier qui consomme le vin plus assidument que la normale dans le but de restaurer ses Points de Magie ne sera plus capable de bouger sans vomir le jour suivant. Le buveur effectue un test d'Endurance opposé à la toxicité totale du vin avalé, toutes les fois qu'il tente une action.

Les vins de Nihrain doivent leur nature magique à la plante désormais perdue qui contenait la rune d'Absorption. Cette plante était arrosée avec le sang de créatures intelligentes (volontairement ou non, nul ne sait). La plante drainait et absorbait leur pouvoir magique. Une fois par an, elle produisait une masse de grappes écarlates, récoltées et fermentées pour produire le vin. Le vin était ensuite laissé pendant un an avant d'être bu. Le nombre de Points de Magie produits, sous la forme de grappes, est égal au montant des Points de Vie de sang bu par la plante.

Malgré sa disparition présumée, la plante peut encore exister quelque part. Les vins de Nihrain peuvent être redécouverts au sein de volcans endormis dans quelque région éloignée des Jeunes Royaumes ou de nouvelles boutures peuvent être confiées à un sorcier par un Seigneur des Plantes plein de gratitude.

A cause de la croyance en l'extinction de la plante, les bouteilles de vin de Nihrain sont hors de prix.

SORCELLERIE: L'ART DE LA CONJURATION

Depuis sa création, l'Humanité a toujours voulu posséder plus que ce qu'elle a. Nous voyons des singes dans les arbres et nous voulons grimper comme eux ; nous voyons des oiseaux et nous désirons voler ; nous voyons des dauphins et nous désirons nager aussi vite qu'eux. Notre nature humaine nous pousse à vouloir améliorer notre situation, à réussir des exploits que personne d'autre ne peut accomplir. Dans un monde où nous ne sommes pas différents de nos voisins, nous désirons être autre chose ; quelque chose qui nous offrirait une grande liberté et de plus grandes opportunités si c'est dans un but altruiste. Nous voulons tout simplement rendre le monde meilleur, punir les méchants et récompenser les justes.

Avec une bonne compréhension de la sorcellerie, les êtres humains peuvent réussir toutes ces choses et plus encore. Même si de par leur nature et leur environnement les animaux ont des talents propres, l'humanité accomplit tout cela avec succès grâce à ce qui fait de nous ce que nous sommes : notre capacité à communiquer des idées complexes. Grâce à l'apprentissage de la Langue Haute de Melniboné, nous pouvons utiliser ce talent pour communiquer avec des êtres suffisamment intelligents pour suivre des instructions et qui, de par leur nature, peuvent accomplir tout ce que nous désirons. De bien des façons, la sorcellerie est l'ultime expression humaine des arts magiques, parce que grâce à elle, nous pouvons provoquer des phénomènes surnaturels par l'entremise des créatures que nous invoquons et qui effectuent en fait tout le travail pour nous.

Les 'créatures' mentionnées ci-dessus sont les êtres inhumains issus du Multivers. Pour n'importe quelle tâche, quelle que soit la situation, il existe un être, quelque part dans le temps, qui non seulement sait comment résoudre le problème mais qui y excelle. En employant la sorcellerie, il n'est aucun obstacle qui ne puisse être franchi et aucun secret qui ne puisse être découvert : la volonté humaine ne connaît plus de limites.

Bien sûr, tout cela est aussi la raison pour laquelle la sorcellerie est dangereuse ; les histoires horribles que vous avez sans nul doute entendues au sujet des personnes

qui ont traité avec le surnaturel se sont presque toutes terminées en tragédies pour l'insensé qui pensait maîtriser les arts magiques. Oui, la sorcellerie est un art flexible mais dangereux ; son utilisation peut ouvrir les cieus à l'exploration humaine. Soyez cependant sur vos gardes car elle peut vous mener sur le chemin de la damnation et vous engloûtir si vous n'êtes pas prudent.



De ce fait, j'ai inclus ici une description générale de la sorcellerie : ce qu'elle est, la manière de l'utiliser et les pièges à éviter. Il est de coutume de laisser de côté les éléments des Rituels (décrits plus loin) qui prennent trop de temps ; un rituel d'invocation peut effectivement durer plusieurs heures. Mais gardez à l'esprit que si les rituels doivent être aussi longs, c'est avant tout pour



qu'ils soient sans danger. Vous pouvez gagner du temps en ignorant certaines parties d'un rituel et vous en sortir vivant. Cependant, il vous suffit d'oublier, ne serait-ce qu'une seule fois, les symboles protecteurs pour que la créature invoquée décide de vous retirer le cerveau et d'utiliser votre crâne comme gobelet.

J'insiste sur ce fait car je veux vous convaincre du sérieux du sujet. Les forces avec lesquelles vous allez traiter sont puissantes et doivent être maniées avec précaution pendant le rituel. Les rituels comprennent une certaine liberté mais si je fais mention d'une chose en particulier, je vous conseille de la suivre. Ce n'est pas seulement votre âme que vous risquez, mais aussi celles de vos proches. Pensez à la personne qui vous est chère et souvenez-vous qu'elle peut être blessée si vous ne prenez pas de précaution.

Ci-dessous, vous trouverez la version la plus courante du Rituel d'Invocation : elle constitue la forme de base de la conjuration pratiquée dans presque toutes les contrées du monde. Elle devrait être suffisante pour vous permettre de conjurer la créature de votre choix. Elle est également efficace si vous traitez avec des démons du Chaos, les Vertus de la Loi ou les myriades d'autres êtres qui se situent entre ces deux extrêmes. Vous découvrirez sans nul doute diverses formes de rituel dans d'autres lieux mais pour le moment, celle-ci devrait vous suffire.

Comme toutes les autres formes de rituel magique, toute déviation de la structure indiquée a de terribles conséquences. Vous pouvez être attaqué par la créature que vous avez conjuré mais ceci est le moindre de vos problèmes. Si une partie du rituel est ignorée, l'énergie amassée au cours de celui-ci est projetée dans une direction aléatoire. Avant que vous ne pensiez que cela n'est pas bien grave, rappelez-vous que que l'énergie peut se diriger vers vous. Si vous croyez pouvoir supporter une décharge d'énergie chaotique, il serait plus prudent pour tout le monde que vous lisiez pas ce livre.

Rituel d'Invocation

La plupart des conjurations peuvent être effectuées de deux manières. La manière la plus longue est plus ardue mais c'est aussi la moins risquée, tandis que la plus rapide est la plus dangereuse. S'ils ont le choix et le temps, les sorciers préfèrent la forme la plus longue, mais ils n'en ont pas toujours la possibilité. Dans chaque version, le temps d'incantation du rituel est mesuré avec 1D8. Cette durée

est comptée en heure dans la version longue et en minute dans la version courte.

Avant d'effectuer le rituel le plus long, le sorcier doit passer par plusieurs étapes supplémentaires :

- * Il peut utiliser des écrans de protection et des symboles mystiques afin de l'aider à atteindre l'état de conscience requis. Son esprit voyage dans d'autres niveaux à la recherche d'une créature. A proprement parler, ces symboles ne sont pas obligatoires pour le rituel. Ce sont principalement des outils ; leur utilisation ajoute un bonus de +10% au test du Rituel d'Invocation. En cas de désastre, les symboles atténuent les effets néfastes obtenus dans la table de Conséquences de l'Invocation (diminuent les effets de moitié). De plus, les sorciers expérimentés combinent les symboles et les sceaux avec des Runes d'Expulsion et d'Emprisonnement pour s'assurer que la créature invoquée ne se retourne pas contre eux.
- * Des outils de rituels peuvent être employés. Là encore, ils ne sont pas obligatoires pour le succès du rituel mais ils ajoutent un bonus de +10% au test de Rituel d'Invocation. Les outils de rituel sont généralement personnalisés ; utiliser les outils d'un autre sorcier n'offre aucun bonus.
- * Le sorcier brûle de l'encens pour créer une atmosphère mystique. C'est une tradition mais celle-ci n'offre aucun bénéfice. Les sorciers familiarisés avec les fleurs de la plante d'Hellébore (*L'Ombre du Glorieux Empire*, page 38) ont souvent des plantes en réserve. Celle-ci pousse grâce au sang versé par leurs démons favoris.
- * Le sorcier commence le rituel avec une invocation d'1D8 heures durant laquelle il chante, médite et effectue les actions rituelles nécessaires pour ouvrir le chemin entre la dimension de la créature et celle des Jeunes Royaumes. A la fin du temps d'incantation, le sorcier effectue un test de Rituel d'Invocation et dépense les Points de Magie pour la créature. Si le résultat du test est un échec absolu, lancez les dés sur la table des Conséquences de l'Invocation en page 112 du livre de règles *Elric de Melniboné*.

La forme la plus courte du Rituel d'Invocation ne comprend aucun signe si symbole de protection et les outils ne sont d'aucune aide dans le rituel. Le sorcier entonne le nom de la créature et chante pendant 1D8 minutes. A la fin du temps d'invocation, le sorcier effectue un test de Rituel



d'Invocation et dépense les Points de Magie. Si le test est un succès, la créature apparaît normalement. Si au contraire le test est un échec, le sorcier lance les dés sur la table des Conséquences de l'Invocation ; dans ce cas là, il n'a aucun sceau ni symboles pour le protéger des effets.

QUAND L'INVOCATION TOURNE MAL - Règles Optionnelles

L'aspect le plus dangereux de la conjuration est que, même si le sorcier ne fait pas d'erreur, le pouvoir de la Langue Haute s'assure que quelque chose se produise. Dans le rituel, les incantations ne sont pas faites à moitié. Lorsque le Rituel d'Invocation est effectué, il produit toujours un effet surnaturel.

Quel que soit le type d'invocation utilisée, considérez les effets suivants. Dans le cas d'un jet de dés sur la table de Conséquences de l'Invocation, remplacez le résultat du 1 - 25% 'L'invocation échoue sans conséquence' par le résultat : 'Lancez les dés ou choisissez un résultat sur la table des Invocations Désastreuses'.

TABLE DES INVOCATIONS DÉSASTREUSES

1. Explosion Astrale - les énergies invoquées ne font pas apparaître la créature appelée. Au lieu de cela, une explosion de lumière et de chaleur se produit. Si le sorcier est protégé par des symboles et des sceaux, il peut effectuer un test (difficile) de Persévérance afin d'éviter les effets. Dans ce cas, l'énergie se dissipe sans autre conséquence et le sorcier peut recommencer le rituel. Les personnages affectés par l'énergie subissent 1D6 points de dommages (l'armure n'offre aucune protection) sur une partie de corps aléatoire et gagnent un trait chaotique pendant un nombre de jours égal à 30 moins le POU du personnage. Si le test de Persévérance est un échec absolu, les dommages sont doublés et le trait chaotique devient permanent.
2. Apparition d'un Vassal - un vassal se manifeste dans la zone du rituel au lieu de la créature attendue et désire passer un pacte avec le sorcier. Si ce



dernier refuse le pacte, il doit effectuer un test de Courtoisie afin de ne pas provoquer la colère du prince. S'il réussit à l'adoucir, le prince disparaît sans autre incident. Dans le cas contraire, le prince se venge en transportant celui qui l'a offensé à l'autre bout des Jeunes Royaumes ou en l'affligeant d'une contrainte durant 1D8 mois. Voir la section sur les vassaux à la page 29.

3. Apparition d'un démon en colère – un démon de combat apparaît. Il a autant de Points de Magie qu'il n'en a été dépensé pendant le rituel. Il crie de colère et se dirige vers le sorcier. Le démon continue à attaquer et à poursuivre le sorcier jusqu'à ce que l'un d'eux meure.
4. Apparition d'une entité différente – la créature attendue par le sorcier est remplacée par une autre entité possédant un nombre égal de Points de Magie. La créature n'est pas forcément hostile au premier abord. Le sorcier décide s'il veut la Commander ou la renvoyer dans son niveau d'origine et recommencer le rituel.
5. Apparition d'un démon perfide – la créature attendue par le sorcier est remplacée par un démon ayant la capacité de changer de forme (le démon apparaît sous les traits de la créature désirée par le sorcier). Si le sorcier utilise la Vision Magique, la duplicité du démon est révélée. Dans le cas contraire, le démon prétend être la créature appelée et s'efforce de détruire le sorcier. C'est la raison pour laquelle les érudits de la Loi apprennent à utiliser la Vision Magique et commandent aux créatures de révéler leur forme véritable.
6. L'invocation se renverse – plutôt que d'invoquer un être surnaturel, le sorcier et tous ceux qui l'entourent sont transportés dans un autre niveau d'existence. Afin de pouvoir retourner dans leur monde, ils vont devoir trouver une porte ou demander audience auprès des seigneurs d'En-Haut : un transport en échange d'un service. Utilisez cet effet lorsque vos joueurs sont tous réunis, soit au cours d'un rituel d'invocation, soit durant l'interruption du rituel d'un ennemi.
7. Apparition d'un Seigneur d'En-Haut – gardez cet effet pour les situations où vos joueurs ont obtenu un échec absolu au mauvais moment. L'avatar d'un seigneur du Chaos (ou plus rarement d'un seigneur de la Loi) se manifeste en présence du sorcier. La façon dont il se conduit dépend du dieu ; l'avatar va rarement tuer le sorcier durant sa manifestation. Le dieu préfère s'amuser au dépend des personnages en essayant de les convertir, voire même de les aider.

8. Incident magique bizarre – plutôt que d'avoir le résultat attendu, l'énergie magique se décharge et produit un autre résultat que celui escompté. Par exemple, les personnages réalisent qu'ils ont changé de corps ; dans ce cas, ils doivent échanger leur feuille de personnage jusqu'à ce qu'ils trouvent une solution au problème. Peut-être ont-ils eu une vision de leur futur et découvert un terrible secret au sujet d'une personne qu'ils croyaient connaître. Cette erreur dans le rituel peut être amenée à jouer un grand rôle dans une campagne.
9. Horde – au lieu de faire apparaître une seule créature, le sorcier en fait apparaître un nombre égal à 1D100 ; les créatures ne répondent pas aux ordres et détruisent tout sur leur passage.
10. Erreur à l'échelle cosmique – lancez deux fois les dés sur cette table et combinez les résultats pour obtenir des situations catastrophiques. Ne vous contentez pas de tout simplement tuer vos joueurs ou de les faire affronter des obstacles insurmontables. Ils devraient pouvoir être sauvés in extremis dans le pire des cas.

Affinités et Liens

Le sorcier peut essayer d'établir une sorte d'affinité avec la créature invoquée. Une affinité est un contrat passé entre la créature et le sorcier et qui facilite l'invocation de la créature. Le sorcier ne peut créer une affinité qu'avec les démons et les élémentaires.

Afin d'établir une affinité, le sorcier invoque une créature surnaturelle de façon normale mais au lieu de la commander, il dédie 1 point de POU (permanent) afin d'établir une affinité. La créature et le sorcier forment alors une alliance mutuelle.

Dès lors, le sorcier peut invoquer la créature et au lieu de lui donner une tâche, peut lui demander de partager un lien métaphysique. La créature retourne dans son niveau mais le lien dure aussi longtemps que le sorcier continue d'y consacrer les Points de Magie investis à l'origine. Tant que le lien existe, ces Points de Magie ne régénèrent pas. Le sorcier peut créer une affinité et un lien au cours d'un même rituel d'invocation.

Le fait de pouvoir invoquer une créature pour le servir est un grand avantage pour le sorcier. L'invocation est automatique (aucun jet de dé n'est nécessaire) et ne coûte aucun Point de Magie. La créature se manifeste en 1D8

tours de combat et doit être Commandée pour suivre des instructions. Elle sert le sorcier pendant une heure. Cette durée peut être allongée grâce à l'investissement de Points de Magie supplémentaires. Une fois cette durée écoulée, la créature retourne dans son niveau et les Points de Magie investis dans le lien commencent à régénérer.

L'affinité demeure tant que le sorcier reste en vie. Même si la forme physique de la créature invoquée est détruite, son essence continue de vivre. Elle peut être invoquée et liée de nouveau autant de fois que le sorcier le désire, à condition qu'il veuille investir les Points de Magie pour maintenir le lien.

Un sorcier ne peut créer un lien qu'avec les êtres avec lesquels il a une affinité. Il ne peut maintenir qu'un seul lien à la fois.

De manière générale, les affinités et les liens sont annulés à la mort du sorcier, mais il existe cependant des cas dans lesquels les descendants du sorcier ont mystérieusement hérité de liens.

INVOCATION DE GROUPE - Manuel sur le FONCTIONNEMENT des Rituels

Même si les sorciers préfèrent travailler seuls, ils réalisent bien vite qu'en dépit de leur puissance et des créatures qu'ils commandent, il existe dans le Multivers des êtres trop puissants pour pouvoir être invoqués en toute sécurité par une seule personne. C'est pour cette raison que beaucoup de pratiquants prennent des apprentis et que les collèges de magie et les cabales sont créés. Non seulement un groupe offre un soutien et une protection contre l'inquisition mais il fournit également la connaissance nécessaire à l'invocation de plus grandes puissances en cas de besoin.

La capacité de participer à un rituel de groupe fait partie des connaissances de base de la sorcellerie. Toute personne ayant des compétences magiques connaît sa place au sein du rituel. Cependant, tous les participants doivent connaître le rituel d'invocation spécifique à la créature invoquée. Par exemple, si les joueurs essaient de conjurer la Montagne Vivante (page 11), tous doivent connaître la compétence Rituel d'Invocation (Démon de Combat).



Les invocations de groupe sont toujours des rituels longs. Les outils et les symboles sont combinés individuellement aux compétences des participants. S'ils utilisent la plante d'Hellébore, une dose doit être donnée à chacun d'entre eux ; sinon, ses effets sont ignorés.

Un sorcier est élu pour les besoins des tests de compétence. Les autres sorciers sont considérés comme des assistants. En plus de leur contribution à la compétence Rituel d'Invocation, chaque assistant peut ajouter des Points de Magie dans le rituel. Le coût total en Points de Magie est réparti entre tous les participants.

Si le résultat du Rituel d'invocation du sorcier élu pour effectuer les tests est un échec absolu, le résultat de la table des Conséquences d'Invocation s'applique à tous les participants. Le maître de jeu peut décider d'affecter le résultat de la table à tous les joueurs ou d'appliquer un résultat différent à chaque individu.

La créature invoquée peut être Commandée par le sorcier principal et demeure dans les Jeunes Royaumes pendant une heure. Des Points de Magie peuvent être dépensés pour augmenter cette durée. Dans le cas d'une invocation de groupe, tous les participants peuvent contribuer avec des Points de Magie.

Les personnes responsables de l'invocation doivent être entièrement d'accord sur la façon d'utiliser la créature une fois qu'elle s'est manifestée. Un désaccord durant l'invocation ruine le rituel ; si la créature est déjà présente, elle est libre de faire ce que bon lui semble pendant une heure, avant de retourner dans son monde.

INVOCATION DE CRÉATURES

Dans la saga, des créatures uniques sont conjurées pour combattre ou détruire Elric : les créatures de Matik, les Kyrenee, les Oonaï. Toutes ces invocations nécessitent un sortilège particulier. Découvrir ces sortilèges n'est pas chose facile et aucun sorcier ne devrait commencer le jeu avec une telle connaissance. Ces sortilèges peuvent par contre être découverts durant le jeu lui-même, de façon accidentelle ou comme récompense d'une divinité généreuse.

Les créatures listées ci-dessous apparaissent dans la saga d'Elric. Il existe sans aucun doute d'autres entités puissantes dans d'autres dimensions. Les maîtres de jeu sont encouragés à créer leurs propres entités, avec un sortilège de conjuration correspondant, en utilisant le modèle des créatures ci-dessous.

SORTILÈGES D'INVOCATION

Chaque sortilège doit être appris séparément. Tout comme le sortilège Rituel d'Invocation, il ne peut excéder le pourcentage de la compétence Langage (Langue Haute) du sorcier. Tous les sortilèges d'invocation ont un pourcentage de base égal au POU du sorcier.

Un sortilège possède certains attributs uniques.

Temps d'Incantation : le temps, en minutes, nécessaire pour préparer et lancer le sortilège. Le sorcier peut également pratiquer un rituel plus long et utiliser le matériel du Rituel d'Invocation mentionné précédemment, avec un temps d'incantation compté en heures. Pour tous les sortilèges décrits ici, le temps d'incantation est 1D8. Si le rituel utilisé est le plus court, lancez les dés sur la table des Conséquences d'Invocation en page 112 d'Elric de Melniboné en cas d'échec.

Coût en Points de Magie : déduisez ce coût du montant total de Points de Magie du sorcier une fois le sortilège

lancé. Si le sortilège échoue, déduisez 1 Point de Magie. Si la tentative est un échec absolu, déduisez le coût total.

Durée : la durée de l'invocation avant que la créature ne disparaisse. Si elle est conjurée dans le but d'accomplir une tâche spécifique, la créature disparaît une fois la tâche accomplie. La durée est comptée en heures pour tous les sortilèges décrits ici. La durée peut être allongée d'une heure par Point de Magie supplémentaire investi.

INVOQUER REQUIN DES AIRS DE XERLERENES

Coût en Points de Magie : 6 points par créature.

Critères : rune de l'Air. La rune du Chaos est requise dans le cas d'un requin des airs corrompu.

Ces grands monstres volants sont la plaie des marins de Xerlerenes. Ils errent dans le ciel nocturne afin de satisfaire leur faim. Ils préfèrent attaquer les faibles, les blessés et ceux qui voyagent en solitaire. Si un requin est invoqué pour contrecarrer les marins, toute commande lancée dans le but d'attaquer les navires des marins est facile.

Les requins des airs ont une apparence similaire aux requins des océans mais possèdent des ailes membraneuses à la place de leur nageoire dorsale et leur ventre a une couleur bleu ciel ou grise au lieu d'être blanc. Ils sont aussi beaucoup plus larges, mesurant jusqu'à 3 mètres de long, du museau à la queue. Ce sont par nature des chasseurs solitaires mais ils ne sont pas contre le fait de se déplacer en groupe pour chasser une plus grande proie ou pour dépecer les cadavres des créatures laissées à l'abandon.

Bien que dénués d'intelligence, ils chassent avec une certaine mentalité de groupe. Un requin des airs attire l'attention de la proie en tournant autour d'elle tandis que les autres requins se préparent pour une attaque surprise. A d'autres moments, ils se jettent en masse sur la proie, sans se soucier de leurs propres pertes.

CARACTÉRISTIQUES

FOR	6D6	(21)
CON	3D6+6	(17)
DEX	3D6	(11)
TAI	5D6	(17)
INT	2	(2)
POU	2D6	(7)
CHA	2	(2)

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Queue	3/6
4-6	Nageoire Dorsale	3/6
7-9	Abdomen	3/8
10-12	Poitrail	3/9
13-15	Nageoire Gauche	3/7
16-18	Nageoire Droite	3/7
19-20	Tête	3/7

ARMES

Type	Compétence d'Arme	Dommmages
Morsure	50%	1D8+3+1D6

Règles Spéciales

Actions de Combat :	2
Modificateur de Dommages :	1D6
Mouvement :	6m
Rang d'Action :	+7

Compétences

Discrétion 90%, Endurance 50%, Esquive 33%, Persévérance 21%.

Armure Typique

Peau épaisse et écailleuse (3 PA, pas de malus aux compétences).

De toutes les créatures volantes natives de Xerlerenes, les requins des airs sont les plus sujets à la corruption par le Chaos. Les cas sont rares, mais les mutations qui en résultent transforment le redoutable requin des airs en gigantesque monstruosité qui terrorise les cieux. Les requins des airs corrompus peuvent être appelés par le sorcier qui possède un pacte avec un seigneur du Chaos ou qui lance la rune du Chaos durant le Rituel d'Invocation de la créature. A la discrétion du maître de jeu, un requin des airs corrompu peut être conjuré par accident si la tentative d'invocation de la créature de Xerlerenes est un échec absolu. Un requin des airs corrompu ne peut être contrôlé que s'il est invoqué par un serviteur dévoué au Chaos.

Caractéristiques

FOR	6D8	(26)
CON	3D8+8	(20)
DEX	3D8	(14)
TAI	5D8	(22)
INT	2D8	(6)
POU	2D8	(6)
CHA	2D8	(6)

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Queue	3/8
4-6	Nageoire Dorsale	3/8
7-9	Abdomen	3/10
10-12	Poitrail	3/11
13-15	Nageoire Gauche	3/9
16-18	Nageoire Droite	3/9
19-20	Tête	3/9

ARMES

Type	Compétence d'Arme	Dommmages
Morsure	50%	1D8+3+1D10

Règles Spéciales

Actions de Combat :	3
Modificateur de Dommages :	+1D10
Mouvement :	6m
Rang d'Action :	+10

Compétences

Discrétion 75%, Endurance 60%, Esquive 42%, Persévérance 20%.

Armure Typique

Peau épaisse et écailleuse (3 PA, pas de malus aux compétences).

Invoyer Batelier de Xerlerenes

Coût en Points de Magie : 20 points par navire.
Critère : Rune de l'Air.

Lassa domine le royaume de Xerlerenes. Les bateliers sont les résidents de ce niveau (caractérisé par un lac flottant au dessus des montagnes). Bien que féroces et prodigieusement forts, ils n'en sont pas moins mortels. Ces marins à la peau et à la barbe noire pêchent dans le lac de Xerlerenes, lançant leurs grands filets depuis leurs navires volants. Ces navires sont magiques et sans aucun doute bénis par Lassa.

L'invocation d'un navire et de son équipage nécessite une grande réserve de magie et prend 15 minutes ; cinq pour accomplir les invocations et dix pour matérialiser les marins dans les airs. Le sortilège invoque un navire et son équipage. Un navire transporte 20+2D10 hommes d'équipage. Traitez le navire comme un Drakkar.

Les marins se battent pour le sorcier pendant 1 heure avant de retourner à Xerelenes. Leur tactique principale est la suivante : ils lancent leurs filets pour piéger leurs ennemis et les ramener à bord de leurs bateaux. Puis ils attaquent leurs prisonniers sans défense avec leurs tridents, leurs harpons et leurs longues épées recourbées. Ils aiment les combats et se battent sans merci.

Caractéristiques

FOR 2D6+6 (13)
 CON 2D6+6 (13)
 DEX 2D6+6 (13)
 TAI 2D6+6 (13)
 INT 2D6+6 (13)
 POU 3D6 (10)
 CHA 2D6 (7)

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/6
4-6	Jambe Gauche	-/6
7-9	Abdomen	1/7
10-12	Poitrine	1/8
13-15	Bras Droit	1/5
16-18	Bras Gauche	1/5
19-20	Tête	1/6

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages	PA/PV
Trident	60%	2D6+1D2	2/10
Épée de Xerelenes	60%	1D10+1D2	4/10
Harpon	50%	1D10+1+1D2	2/10
Filet	70%	Emmêlement	6/20

Les filets sont tressés avec une maille d'acier (peuvent capturer jusqu'à une TAI de 60) et doivent être maniés par 6 marins. Toute personne prise au piège dans un filet doit effectuer un test d'Athlétisme pour éviter d'être immobilisée et laissée sans défense. Si le test échoue, la cible ne peut effectuer aucune Action de Combat pendant 1D4 tours. Le test peut être de nouveau tenté par la suite.

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
 Modificateur de Dommages : Aucun
 Mouvement : 4m
 Rang d'Action : +13

Compétences

Athlétisme 60%, Discrétion 15%, Endurance 30%, Esquive 40%, Passe-passe 45%, Perception 50%, Pister 25%, Survie 40%.

Armure Typique

Les marins portent un harnais de guerre, des tuniques de cuir destinées à renforcer leur dos et leurs bras lorsqu'ils manipulent leurs gigantesques filets.

Invoyer Créatures de Matik

Coût en Points de Magie : 6 points par créature.
 Critères : Langue Haute 50%+, rune du Chaos.

Pour plus de détails, voir *Elric de Melniboné*, à la page 141.

Invoyer Elenoin

Coût en Points de Magie : 6 points par Elenoin.
 Critères: Runes du Chaos et de la Femme.

Pour plus de détails, voir *Elric de Melniboné*, à la page 143.

Invoyer Chien de Glace Dorée

Coût en Points de Magie : 5 points par chien.
 Critères : Rune du Chaos, Pacte avec un seigneur du Chaos.

Ces bêtes sont natives des niveaux du Chaos mais ne sont pas des démons, même si leur attitude peut le faire penser. Elles font d'excellents gardes du corps et certains seigneurs d'En-haut sont réputés pour en avoir adopté comme animaux domestiques. Elric rencontre une de ces bêtes au service de Baló le Bouffon, dans la Citadelle du Chaos et celle-ci réussit presque à le vaincre.

Les chiens de glace sont des chiens de la taille de mastiffs. Faits de glace dorée, ils sont dépourvus de poils et leurs yeux brillent d'un feu démoniaque. Ces créatures ne sont pas des chiens normaux. Même s'ils peuvent mordre leurs adversaires, ils préfèrent geler leurs proies grâce à leur aura glacée.

Leur grande résistance ne les rend pas invulnérable pour autant. Les parties du corps qui subissent une blessure grave éclatent en mille morceaux au lieu d'être tranchées ou écrasées.

Caractéristiques

FOR 4D8+4 (20)
CON 6D8+4 (28)
DEX 4D8+4 (20)
TAI 6D8 (24)
INT 1D8 (4)
POU 4D8 (16)
CHA 1D8 (4)

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-2	Queue	1/11
3-4	Patte Arrière Droite	1/11
5-6	Patte Arrière Gauche	1/11
7-10	Arrière Train	1/12
11-14	Poitrail	1/13
15-16	Patte Avant Droite	1/10
17-18	Patte Avant Gauche	1/10
19-20	Tête/Cou	1/11

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommmages
Morsure	60%	2D8



Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Dommages : +1D8
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +12

Compétences

Discrétion 65%, Endurance 54%, Esquive 50%, Perception 80%, Persévérance 48%.

Traits Chaotiques

Cristallin (1 PA), Glacé (1D8 points de dommages par tour à une personne en combat rapproché).

Invoyer Chien de Chasse Dharzi

Coût en Points de Magie : 2 points par chien de chasse.
Critères : Opish 60%, Rune des Bêtes (Chiens).

Pour plus de détails, voir *Elric de Melniboné*, à la page 146.

Invoyer Kyrénée

Coût en Points de Magie : 28.
Critères : rune du Chaos (minimum 50%), rune des Ténèbres.

Le Kyrénée est un démon supérieur invoqué par Narjhan, lui-même noble mineur du Chaos, durant l'assaut contre Tanelorn. Le Kyrénée prend l'apparence d'une tempête, une masse informe d'énergie chaotique suppurant du poison. Il utilise ses innombrables tentacules pour saisir et broyer ses ennemis.

Le Kyrénée est vulnérable aux salamandres et subit le double des dommages provoqués par leurs attaques.

Caractéristiques

FOR 120
CON 80
DEX 12
TAI 120
INT 16
POU 30
CHA 16

Parties du Corps et Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1	Tentacule 1	-/40
2	Tentacule 2	-/40
3	Tentacule 3	-/40
4	Tentacule 4	-/40
5	Tentacule 5	-/40
6	Tentacule 6	-/40
7	Tentacule 7	-/40
8	Tentacule 8	-/40
9	Tentacule 9	-/40
10	Tentacule 10	-/40
11	Tentacule 11	-/40
12	Tentacule 12	-/40
13	Tentacule 13	-/40
14	Tentacule 14	-/40
15	Tentacule 15	-/40
16	Tentacule 16	-/40
17	Tentacule 17	-/40
18	Tentacule 18	-/40
19-20	Corps	-/80

ARMES

Type	Compétence d'Arme	Dommages
Tentacules	40%	1D8+5D10
Goutte de Poison	35%	Poison avec une puissance (virulence) de 30, 1D4 points de dommages sur la partie du corps atteinte

Règles Spéciales

Actions de Combat :	2
Modificateur de Dommages :	+5D10
Mouvement :	6m
Rang d'Action :	+14

INVOQUER OONAI

Coût en Points de Magie : 9 points par Oonai
Critères : rune de la Loi (minimum 50%)

Pour plus de détails, voir *Elric de Melniboné*, à la page 148.

APPARENCE DES OONAI

Les maîtres de jeu peuvent utiliser la table ci-dessous comme inspiration pour déterminer la forme dans

laquelle ils vont apparaître. Les Oonai gardent leurs statistiques et leurs parties du corps quelle que soit leur forme.

Choisissez un trait dans la liste et combinez les de la façon la plus étrange possible :

Forme Primaire	Influences Mineures	Influence Chaotique
Cheval	Tentacules	Yeux étincelants
Lézard	Fouurrure	Peau/fouurrure multicolore
Oiseau	Mandibules	Mâchoire extensible
Dragon	Peau épineuse	Dépourvu de peau/fouurrure
Requin	Chauve	Sans os
Primate	Quadrupède	Os visibles
Serpent	Peau de bois	Membres allongés
Ours	Grandes dents	Bave
Loup	Yeux au bout d'antennes	Pas d'organes du sens visible

INVOQUER HIBOU DE XERLERENES

Coût en Points de Magie : 5 points par chouette
Critères : runes de l'Air et des Bêtes (Oiseau).

Ces grandes chouettes blanches sont natives de Xerlerenes et peuvent facilement être invoquées dans les Jeunes Royaumes. Elles se déplacent en groupes d'une douzaine d'individus et sont commandées facilement par ceux qui ont des pactes avec Lassa des Vents ou Fileet, la Dame aux Oiseaux.

Ces chouettes sont de grande taille, chacune ayant la taille d'un être humain adulte. Elles ont une haine toute particulière envers les clakars et attaquent ces primates ailés à vue.

CARACTÉRISTIQUES

FOR	4D4+2	(12)
CON	4D6	(14)
DEX	4D6	(14)
TAI	2D6+6	(13)
INT	5	(5)
POU	2D6+6	(13)
CHA	5	(5)

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/6
4-6	Jambe Gauche	-/6
7-9	Abdomen	-/7
10-12	Poitrine	-/8
13-15	Aile Gauche	-/5
16-18	Aile Droite	-/5
19-20	Tête	-/6

Armes

Type	Compétence d'Arme	Domages
Bec	35%	2D4
Serres	35%	2D6+2

Règles Spéciales

Actions de Combat :	3
Modificateur de Domages :	aucun
Mouvement :	2m au sol, 8m en vol
Rang d'Action :	+10
Traits :	Vision dans le Noir, Vision de Nuit

Compétences

Endurance 42%, Esquive 42%, Perception 75%,
Persévérance 39%.



INVOQUER QUOALNARGN

Coût en Points de Magie : 19

Critères : Rune du Chaos

Cette monstruosité hideuse et aveugle est un assassin qui se nourrit des âmes de ses victimes. Quoalnargn ressemble à une chose vaguement amphibie de couleur verte et aux yeux laiteux, qui gémit de douleur de par le simple fait de se trouver sur la terre ferme. Quoalnargn doit être contrôlé avec la compétence Commander puis concentré sur l'âme de la victime spécifiée par le sorcier.

Quoalnargn est invulnérable aux armes normales. Cependant, s'il est atteint à la tête par un coup critique, il retourne d'où il vient.

Caractéristiques

FOR	60
CON	100
DEX	10
TAI	100
INT	4
POU	18
CHA	4

Parties du Corps et Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-2	Queue	-/32
3-4	Patte Arrière Droite	-/32
5-6	Patte Arrière Gauche	-/32
7-10	Arrière Train	-/33
11-14	Poitrail	-/34
15-16	Patte Avant Droite	-/32
17-18	Patte Avant Gauche	-/32
19-20	Tête/Cou	-/32

Armes

Type	Compétence d'Arme	Domages
Draine l'âme	Automatique	Voir plus loin
Langue	55%	Saisie

Quoalnargn utilise sa langue pour agripper ses victimes ; se libérer de sa langue nécessite un test d'Athlétisme (Force Brute). Il commence ensuite à drainer l'âme de la victime, à raison d'1D8 points de POU par tour. Une fois le POU totalement drainé, Quoalnargn dévore le corps vidé de son âme.

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Modificateur de Dommages : +4D10
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +7

Compétences

Endurance 40%, Persévérance 30%, Pister l'Ame 100%.

INVOQUER SERPENT DE MER

Coût en Points de Magie : 12
Critères/Composants : rune du Chaos, rune de l'Eau, sacrifice de sang d'un être vivant de TAI supérieure ou égale à 10.

Les serpents de mers et autres monstres similaires rôdent dans les profondeurs des océans et servent Pyaray. Ce sortilège permet au sorcier d'invoquer une créature des profondeurs et de lui donner une seule commande. Le sorcier doit rester concentré durant le sortilège sous peine de voir le sortilège se briser et la créature retourner sous la surface.

Pour plus de détails, voir *Elric : Le Compagnon*, à la page 89.

AUTRES CRÉATURES

Le Multivers est vaste et de nombreuses créatures en son sein répondent à l'appel du sorcier. Tandis que les créatures présentées précédemment sont issues de la saga, d'autres peuvent être appelées à l'aide du sorcier. Vous trouverez ci-dessous des exemples de ces créatures. Les maîtres de jeu sont encouragés à en inventer de nouvelles.

INVOQUER XOHOTL

Coût en Points de Magie : 6 points par Xohotl.
Critères : runes des Bêtes (Insectes) et de la Loi.

Les Xohotl sont un peuple insectoïde aligné avec la Loi et possédant une technologie plus avancée que les Jeunes Royaumes. Ils sont deux fois plus grands que les êtres humains, ont de grands yeux aux facettes multiples et portent des armes au fonctionnement et à l'apparence étranges. Ils évitent les affrontements directs, préférant lancer des embuscades. Plus que tout, ils sont réputés pour utiliser des armes à distance destructrices.

Caractéristiques

FOR 3D6 (9-12)
CON 3D6 (9-12)
DEX 4D6+6 (18-22)
TAI 4D6 (12-15)
INT 5D6+6 (21-25)
POU 3D6 (9-12)
CHA 5D6+6 (21-25)

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	3/5
4-6	Jambe Gauche	3/5
7-9	Abdomen	3/6
10-12	Poitrine	3/7
13-15	Bras Droit	3/4
16-18	Bras Gauche	3/4
19-20	Tête	3/5

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages
Pistolet Electrostatique	60%	3D6
Coup de Poing	40%	1D3
Fusil à énergie	96%	2D10

Les armes des Xohotl disparaissent une fois que leurs détenteurs ont quitté les Jeunes Royaumes.

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Dommages : aucun
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +21
Traits : les Xohotl ailés peuvent voler à une vitesse égale à leur Mouvement.

Compétences

Endurance 30%, Esquive 45%, Persévérance 30%.

Armure Typique

Carapace : 3 PA sur toutes les parties du corps. Pas de malus aux compétences.

INVOQUER OBLONJEN

Coût en Points de Magie : 10
Critères : rune du Chaos.

Race modérément intelligente ayant l'apparence d'une masse informe faite de protoplasme, les Oblonjen sont les ennemis

jurés des Xohotl. Issus du même monde, les deux races sont en perpétuel conflit. Les Oblonjen sont voraces, capables d'envelopper et de dévorer presque toute matière organique. Ils sont également immunisés contre les armes Xohotl standards. Dans leur monde natal, les Oblonjen gagnent 1 point de TAI par tranche de 10 TAI de matière dévorée. Cela ne pose généralement pas de problème quand ils sont invoqués ; Par contre, il serait désastreux pour les Jeunes Royaumes s'ils y entraient de leurs propres moyens.

Caractéristiques

FOR	4D8	(16)
CON	4D8	(16)
DEX	2D8	(8)
TAI	10	(10)
INT	2D8-2	(6-10)
POU	3D8	(12)
CHA	2D8-2	(6-12)

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-2	Tentacule 1	-/6
3-4	Tentacule 2	-/6
5-6	Tentacule 3	-/6
7-8	Tentacule 4	-/6
9-10	Tentacule 5	-/6
11-12	Tentacule 6	-/6
13-14	Tentacule 7	-/6
15-16	Tentacule 8	-/6
17-20	Corps	-/8

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommmages
Tentacule	50%	D8+1D2 ou grappin
Enveloppe	100%	2D8+suffocation

Si une personne est immobilisée par l'attaque de grappin, elle est enveloppée durant la prochaine Action de Combat de l'Oblonjen. Dans ce cas, elle subit des dommages jusqu'à ce qu'elle, ou la créature, meurt. Si la personne n'est pas immobilisée, elle peut esquiver l'attaque d'enveloppement afin d'éviter les dommages.

Règles Spéciales

Actions de Combat :	2
Modificateur de Dommages :	+1D2
Mouvement :	6m
Rang d'Action :	+7
Traits :	Invertébré.

Armure Typique

Aucune. Cependant, un Oblonjen ne subit aucun dommages provoqués par des armes à énergie. S'il subit une attaque d'armes de taille, il perd 1D4 points de TAI à chaque attaque (lesquels sont doublés si l'attaque est un coup critique). Lorsque sa TAI tombe à 0, l'Oblonjen meurt. Face à des adversaires armés de lames, sa première réponse est de fuir et de tenter une embuscade plus tard.

Invoquer Héros de Légende

Temps d'Incantation : 1D8 jours.

Coût en Points de Magie : 100

Durée : Jusqu'à ce qu'un ennemi soit vaincu.

Les héros prennent des formes variables et les récits du Champion Eternel sont remplis de leurs exploits. Le thème récurrent de ces récits est l'idée que de grands héros puissent être invoqués pour venir en aide à ceux qui en ont besoin quand tout semble perdu. Si un groupe de sorciers peut effectuer ce long rituel, un tel héros est arraché de son monde pour venir à l'aide des plus infortunés. Ce n'est cependant pas un acte effectué à la légère.

Le héros peut être issu de toute époque et de tout niveau. Dans certaines circonstances, le héros peut être appelé dans le futur, bien longtemps après sa mort, lorsque son nom n'est plus que légende ou dans un monde lointain et étranger pour aider un village humain contre des oppresseurs inhumains. Dans tous les cas, il est au meilleur de sa forme, même s'il est invoqué à une époque où ses exploits n'ont pas encore fait de lui une légende. A moins qu'une personnalité héroïque ne soit déjà présente dans la campagne, utilisez au besoin les statistiques ci-dessous.

Caractéristiques

FOR	20
CON	16
DEX	16
TAI	14
INT	12
POU	16
CHA	15

Interpréter le Héros

Le jeu peut gagner en intérêt si l'un des joueurs interprète un héros appelé à l'aide dans un autre niveau ; plus particulièrement durant une partie en solitaire ou dans le cas où tous les joueurs sauf un ne peuvent être présents pour la partie prévue.

Pour une conversion rapide au niveau Héroïque, pouvant être appliquée à n'importe lequel des personnages, effectuez les changements suivants sur la feuille de personnage :

1. Ajoutez à votre gré 10 points aux Caractéristiques. Pensez également à ajuster le Modificateur de Dommages et les Points de Vie, de même que les scores de compétences de base. Si le calcul vous semble rébarbatif, ajoutez 1 ou 2 Points de Vie à chaque partie du corps et élevez le Modificateur de Dommages au type de dé supérieur.
2. Ajoutez à votre gré 50 points dans des compétences possédées. Le sorcier ne peut avoir un score dans ses compétences Commander et Invocation supérieur à sa compétence Langage (Langue Haute).
3. Donnez la prouesse Aura Héroïque à votre joueur et faites le choisir une autre prouesse. Si vous ne désirez pas lui laisser le choix, donnez lui la prouesse Déterminé.
4. Une de ses armes cause des dommages maximum contre un type d'ennemi. S'il possède une armure, il gagne +2 à chaque partie du corps.
5. Donnez un bonus de 1D6 Points de Héros à votre joueur.

Votre héros participe à une aventure épique. Il va devoir probablement se battre pour défendre l'existence d'un peuple contre des ennemis qui cherchent sa destruction complète. Les particularités de l'aventure dépendent principalement de la nature du héros. Cependant, les évènements suivants peuvent avoir leur place dans un récit héroïque :

1. Le héros s'éprend de l'une des personnes qui l'ont appelé à l'aide. Bien sûr, cet amour se termine en tragédie et dans le meilleur des cas, le héros doit retourner dans son monde.
2. Les ennemis sont très puissants et seul le héros a une chance de les vaincre.
3. L'un des membres du peuple trahit ses congénères, peut-être en donnant à l'ennemi un avantage qu'il n'aurait pas eu en temps normal. Le traître est capturé et puni puis soit forcé de fuir dans le camp ennemi, soit torturé et exécuté.
4. La bataille finale contre l'ennemi doit être plus qu'un simple combat au corps à corps entre le héros et le chef des forces adverses. Un combat de masse semble plus approprié ; un petit groupe d'infiltration pénètre dans la forteresse ennemie pour attaquer par surprise. Le destin du monde se décidera lors de cette confrontation ultime.

Quel que soit le résultat, le joueur rejoint la campagne normalement. Même s'il est mort en défendant le peuple contre la tyrannie, cela ne fait aucune différence. Les bénéfices du héros disparaissent, de même que les souvenirs de cet autre monde. Le personnage est néanmoins changé pour toujours ; il obtient 1D6 Points de Héros et peut effectuer tout lancer de progression gagné durant l'aventure.

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	7/6
4-6	Jambe Gauche	7/6
7-9	Abdomen	7/7
10-12	Poitrine	7/8
13-15	Bras Droit	7/5
16-18	Bras Gauche	7/5
19-20	Tête	7/6

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages
Cimeterre	125%	1D6+1+1D6
Arc	75%	1D10

Le cimeterre est une arme enchantée provoquant 7+1D6 points de dommages chez les démons et les créatures du Chaos.

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Modificateur de Dommages : +1D6
Mouvement : 6m
Rang d'Action : +14

Compétences

Athlétisme 81%, Discrétion 62%, Endurance 92%,
Equitation 97%, Esquive 57%, Langage (Commun)
107%, Perception 78%, Pister 57%, Survie 73%.

Armure Typique

Maille Enchantée : 7 PA. Pas de malus aux
compétences.

Prouesses

Aura Héroïque, Né sur une Selle.

Points de Héros

1D8 au moment de l'invocation.

Invoyer le Titan de Rhoames

Temps d'incantation : 1D8 heures.
Coût en Points de Magie : 15
Durée : jusqu'à ce qu'il ait accompli sa tâche.
Critères : rune de Protection.

Le titan de Rhoames est une bête gigantesque issue d'un niveau lointain. Aussi intelligent qu'un chien et presque aussi amical, le titan est invoqué pour transporter un très grand nombre de personnes hors de danger. Une carapace épaisse enveloppant son ventre le protège contre presque tous les dommages ; on rapporte un cas où un de ces géants passa au dessus d'un volcan en éruption sans être blessé. Sa capacité à marcher sans relâche, bien que lentement, pendant toute la durée de son invocation fait qu'une population entière

pourrait être mise à l'abri. Le sorcier qui fait appel au titan doit maintenir une parfaite concentration pendant toute la durée de l'invocation ; les Points de Magie dépensés pour arracher la bête à sa demeure marécageuse sont considérés comme dédiés et ne régénèrent pas tant que la bête n'a pas atteint sa destination.

Le sorcier peut se reposer et manger mais si sa concentration est brisée d'une quelconque manière, le titan s'immobilise et ne se remet à marcher que lorsque le sorcier se concentre de nouveau.

Le titan a l'apparence d'une tortue de la taille d'une montagne. Il possède un long cou, des pattes d'éléphant et une peau épaisse. Il semble prendre soin de ceux qu'il transporte et montre des signes de détresse lorsque ses passagers sont attaqués.

Une créature de cette taille ne possède pas de caractéristiques. Il est facile d'en conclure que seule l'attaque d'une entité ayant une puissance égale à celle d'un dieu peut l'endommager. Il est probable que Stormbringer puisse lui causer des dommages mais il est aussi possible que la créature soit protégée par une force extérieure. Dans tous les cas, il semble que ce titan n'existe que pour transporter les innocents loin des conflits qui ne les concernent pas ; ce qui suggère qu'après tout, il existe une force pleine de compassion dans le Multivers.



Invoker la Horde

Temps d'Incantation : 1D8 heures

Coût en Points de Magie : 1 être par Point de Magie dépensé (2 ou plus pour les monstres).

Durée : jusqu'à ce que sa tâche soit accomplie ; de manière générale, faire la conquête d'une nation et faire du sorcier son souverain.

Critères : un portail menant à un autre niveau, suffisamment stable pour permettre à la Horde de le franchir et dont la durée est d'environ une semaine.

Ce puissant sortilège est très recherché par ceux qui cherchent à se venger. Grâce à celui-ci, le sorcier ouvre un portail et attire la Horde – une grande armée composée de troupes entraînées au combat et qui se bat pour la cause de la personne qui l'a invoquée. Une fois l'invocation finie, le sorcier n'a besoin d'effectuer qu'un seul test d'influence pour s'assurer de la loyauté de la Horde.

Heureusement, les critères du sortilège sont si drastiques que celui-ci est rarement lancé. Le sortilège lui-même est réputé pour n'exister que dans des grimoires rares et anciens : la moitié d'entre eux est perdue et l'autre moitié demeure cachée sous les ruines de Melniboné ou de Pan Tang. Il est néanmoins possible (bien que peu probable) que l'un de ces tomes soit découvert et mis en circulation.

La Horde est composée principalement d'un même type de créatures, avec quelques formes de vie natives de son monde pour des besoins tactiques. Les effectifs de la Horde sont en grande partie des fantassins ; ajoutez les options listées ci-dessous : un chef, au moins un sorcier et quelques personnages notoires. La taille actuelle de la Horde n'est pas prédéfinie. Faites en sorte qu'elle soit assez grande pour poser un problème aux personnages mais pas assez grande pour attirer l'attention des grandes nations des Jeunes Royaumes.

Les Troupes de la Horde

Caractéristiques

FOR 13
CON 13
DEX 12
TAI 11
INT 10
POU 10
CHA 10

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	1/5
4-6	Jambe Gauche	1/5
7-9	Abdomen	1/6
10-12	Poitrine	1/7
13-15	Bras Droit	1/4
16-18	Bras Gauche	1/4
19-20	Tête	1/5

Armes

Type	Compétence d'Arme	Domages
Épée (1M)	50%	varie selon l'épée
Ecu	50%	1D6

Règles Spéciales

Actions de Combat :	2
Modificateur de Domages :	aucun
Mouvement :	4m
Rang d'Action :	+11

Compétence

Endurance 25%, Esquive 25%, Persévérance 25%.

Armure Typique

Armure de cuir exotique, 1 PV par partie du corps, malus de -4% aux compétences.

Traits Chaotiques

Normalement aucun. Si la Horde est d'origine démoniaque ou d'un autre monde, donnez lui deux traits : un trait cosmétique plus un autre au choix.

Archers de la Horde

Caractéristiques

FOR 10
CON 10
DEX 13
TAI 10
INT 12
POU 10
CHA 10

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	1/4
4-6	Jambe Gauche	1/4

D20	Partie du Corps	PA/PV
7-9	Abdomen	1/5
10-12	Poitrine	1/6
13-15	Bras Droit	1/3
16-18	Bras Gauche	1/3
19-20	Tête	1/4

ARMES

Choisissez une parmi les suivantes :

Type	Compétence d'Arme	Dommages
Bâton à fronde	50%	1D8
Lance courte+atlatl	50%	1D8+2-1D2
Arc court	50%	1D8

RÈGLES SPÉCIALES

Actions de Combat :	3
Modificateur de Dommages :	-1D2
Mouvement :	4m
Rang d'Action :	+13

COMPÉTENCES

Endurance 25%, Esquive 25%, Persévérance 25%.

ARMURE TYPIQUE

Armure de cuir exotique, 1 PV par partie du corps, malus de -4% aux compétences.

TRAIT CHAOTIQUE

Normalement aucun. Si la Horde est d'origine démoniaque ou d'un autre monde, donnez lui deux traits : un trait cosmétique plus un autre au choix.

FANTASSINS D'ÉLITE

CARACTÉRISTIQUES

FOR	15
CON	13
DEX	13
TAI	14
INT	12
POU	12
CHA	10

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	4/5
4-6	Jambe Gauche	4/5
7-9	Abdomen	4/6

D20	Partie du Corps	PA/PV
10-12	Poitrine	4/7
13-15	Bras Droit	4/4
16-18	Bras Gauche	4/4
19-20	Tête	5/5

ARMES

Choisissez une parmi les suivantes :

Type	Compétence d'Arme	Dommages
Épée Bâtarde (1M)	75%	1D8
Épée Bâtarde (2M)	75%	1D8+1
Hache de bataille (1M)	75%	1D6+1+1D2
Hache de bataille (2M)	75%	1D6+2+1D2
Voûge	75%	1D8+1+1D2
Épée à deux mains	75%	2D8+1D2

RÈGLES SPÉCIALES

Actions de Combat :	3
Modificateur de Dommages :	+1D2
Mouvement :	4m
Rang d'Action :	+13

COMPÉTENCES

Endurance 34% (malus de l'armure déjà prit en compte), Esquive 34%, Persévérance 34%.

ARMURE TYPIQUE

Cotte et jupe de maille, casque : 4-5 PA, malus de -16% aux compétences.

TRAIT CHAOTIQUE

Normalement aucun. Si la Horde est d'origine démoniaque ou d'un autre monde, donnez lui deux traits : un trait cosmétique plus un autre au choix.

COMMANDANTS D'UNITÉS

Considérez les chefs d'unités comme étant identiques à l'unité qu'ils commandent, excepté qu'ils ont un type de dé supérieur pour leur Modificateur de Dommages, ont +1PA à chaque partie du corps et ont 10% de plus dans toutes leurs compétences.

MONSTRES DE LA HORDE

Aucune Horde n'est complète sans une poignée de monstres capturés et entraînés pour la guerre. Utilisez une créature possédant des caractéristiques dans ce livre, dans *Elric de Melniboné*, dans *Runequest* ou dans *Runequest Monsters* afin de représenter ces monstres.

GÉNÉRAUX DE LA HORDE

Bien que la Horde réponde aux ordres du sorcier, il en est un qui organise les attaques et mène la Horde au cœur de la bataille. Les compétences et l'expérience au combat de cet être sont hors pair. Bien souvent, c'est un humanoïde mais dans certaines hordes démoniaques, ces chefs sont beaucoup plus grands et plus puissants que les simples soldats. Les caractéristiques présentées ci-dessous ne sont qu'une suggestion.

CARACTÉRISTIQUES

FOR 14
CON 15
DEX 15
TAI 16
INT 15
POU 14
CHA 14

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	6/7
4-6	Jambe Gauche	6/7
7-9	Abdomen	6/8
10-12	Poitrine	6/9
13-15	Bras Droit	6/6
16-18	Bras Gauche	6/6
19-20	Tête	6/7

ARMES

Type	Compétence d'Arme	Domages
Épée à deux mains	75%	2D8+1D4
Épée Longue	50%	1D10+1D4
Javelot	45%	1D6+1D4
Dague	50%	1D4+1+1D4

RÈGLES SPÉCIALES

Actions de Combat : 4
Modificateur de Domages : +1D4
Mouvement : 4m
Rang d'Action : +15

ARMURE TYPIQUE

Armure de plaques exotique.

TRAIT CHAOTIQUE

Normalement aucun. Si la Horde est d'origine démoniaque ou d'un autre monde, donnez lui deux traits : un trait cosmétique plus un autre au choix.

ENCHANCEMENTS

Le chef de la horde a le droit de choisir en premier le butin et les meilleures armes. De manière à représenter cet avantage, donnez lui une rune ou deux sur ses armes ou son armure ; ou encore l'un des enchantements présentés dans ce livre.

SORTILÈGES DE CRÉATION

Certaines des créatures de la saga ne sont pas issues des autres niveaux mais créées à partir de créatures déjà vivantes. Le procédé est souvent une torture ; si la créature n'est pas morte dans la bataille, elle finit néanmoins par mourir du fait que son nouveau corps se dissout petit à petit. L'Empire Dharzi était réputé pour utiliser cette sorcellerie particulière afin de créer des armes de guerre contre le Glorieux Empire. Theleb K'aarna lui-même réussit à créer un monstre qui faillit tuer Elric, Tristelune, la reine Yishana et sa garde royale. Ces créatures sont redoutables mais sont difficiles à créer.

CRÉATION (PHALÈNE DU CHAOS)

'...on distinguait maintenant le corps d'un homme, recouvert de poils et de plumes colorées comme celles d'un paon.'

'Elle descendit vers eux dans un bruissement d'ailes ; son corps long de deux mètres était minuscule en comparaison de ses ailes de quinze mètres d'envergure. Deux cornes recourbées ornaient sa tête et ses bras se terminaient en serres.'

'Nous sommes perdus, Elric !' s'écria Yishana.'

— Elric le Nécromancien

À l'origine un être humain, cette bête monstrueuse fut créée par la sorcellerie de Theleb K'aarna. Le sortilège nécessaire à la création d'un tel monstre est présenté ici ; il est cependant bien au-delà des capacités des plus puissants sorciers des Jeunes Royaumes.

Coût en Point de Magie : 30

Critères : Rune de Fusion, sacrifice humain.

Durant le sortilège, le sorcier entonne un chant au-dessus d'un sacrifice ; aussitôt que le chant résonne, le sujet commence à changer. Le corps gonfle puis durcit en une chrysalide. Le phalène émerge ensuite du cocon quand le temps d'incantation se termine. Si le sorcier échoue à son test de sortilège, le sujet meurt sous les effets des énergies invoquées. Le sorcier doit recommencer avec un nouveau sujet.

Une fois que le papillon émerge, il possède les statistiques ci-dessous. Le sorcier doit commander la créature immédiatement sous peine d'être attaqué (à cause de la douleur résiduelle du procédé).

Caractéristiques

FOR 6D8+6 (33)
 CON 8D8+8 (40)
 DEX 4D8 (22)
 TAI 5D8 (22)
 INT 3D8 (14)
 POU 3D8 (14)
 CHA 3D8 (14)

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-2	Jambe Droite	-/12
3-4	Jambe Gauche	-/12
5	Abdomen	-/13
6	Poitrine	-/14
7-10	Aile Droite	-/11
11-14	Aile Gauche	-/11
15-16	Bras Droit	-/11
17-18	Bras Gauche	-/11
19-20	Tête	-/12

Armes

Type	Compétence d'Arme	Domages
Serres	99%	1D8+2+1D12
Ailes	66%	1D4+spécial

Remarques : les ailes du phalène du Chaos sont recouvertes d'une résine visqueuse qui adhère à tout ce qu'elles touchent. Les armes qui attaquent ou qui parent les ailes sont engluées. Les armes peuvent être récupérées en dépensant une Action de Combat et en effectuant un test d'Athlétisme (Force Brute). Le phalène peut également tenter d'arracher une arme engluée des mains de son adversaire. L'adversaire doit effectuer un test d'Athlétisme (Force Brute) afin de ne pas être désarmé.

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
 Modificateur de Domages : +1D12
 Mouvement : 6m au sol, 12m en vol
 Rang d'Action : +18

Compétences

Discrétion 66%, Endurance 120%, Esquive 66%, Persévérance 42%

Traits Chaotiques

Ailes, Haine (êtres humains), Lévitacion (lévite au dessus du sol), Perversi.

Autres Sortilèges de Création

Bien que le phalène du Chaos soit le seul monstre magique mentionné dans la saga, les connaissances nécessaires pour créer d'autres créatures dans ce genre existent sans aucun doute. Même si la rune de Fusion est efficace pour la création de petits changements physiques, le maître de jeu peut décider qu'il est temps d'incorporer des sortilèges de transformation plus puissants, soit comme récompenses pour des joueurs faisant preuve d'initiative soit en tant qu'outils pour les adversaires majeurs dans la campagne.

Considérez les éléments suivants si vous désirez créer un sortilège de cette nature :

- * Les sortilèges de création font partie de la haute sorcellerie, le type de magie qu'un sorcier passe sa vie à rechercher. Ils sont bien au delà de la compréhension de joueurs débutants.
- * En tant que tels, ils coûtent très chers en terme de Points de Magie et autres ressources. 30 Points de Magie est un bon nombre de base car il est également hors de portée de la plupart des sorciers.
- * Le sortilège nécessite le sacrifice d'un ou de plusieurs êtres humains ; seuls les sorciers les plus cruels osent recourir à ce genre de pratique.
- * La créature qui en résulte doit être assez redoutable pour qu'elle vaille la peine et les efforts dépensés lors de sa création. Dans la saga, Elric ne réussit à vaincre le phalène du Chaos que grâce à son pacte avec Haaashaastaak, le seigneur des lézards. Il n'aurait eu aucune chance dans un combat au corps à corps.

LES VOIES ELEMENTAIRES

Avides de pouvoir, les sorciers de Pan Tang considèrent les pouvoirs des éléments comme de simples exercices de conjuration, des forces inférieures qui, bien qu'elles soient utiles de temps en temps, sont les parents pauvres des puissants seigneurs de l'entropie. Telle est l'ignorance de Pan Tang – ce n'est pas le cas pour tous. Les sorciers de Melniboné ont depuis longtemps compris l'importance et les pouvoirs des éléments. Corbeau Blanc et les anciens héros Melnibonéens ont conclu des pactes avec les élémentaires durant les premiers jours du Glorieux Empire. Tout sorcier de l'Île aux Dragons qui se respecte sait qu'au contraire des seigneurs de la Loi et du Chaos qui ne peuvent interférer directement dans les affaires des mortels, les élémentaires ne sont pas sujets à de telles restrictions.

Les cultures qui incorporent les éléments dans leur mode de vie le comprennent aussi : elles savent que les seigneurs élémentaires sont réels et puissants. Ceux qui habitent dans le Désert des Larmes, le Pikarayd et le Désert des Soupirs, qui ont dédié leur âme au service d'un seigneur des éléments, sont souvent amenés à suivre les Voies Élémentaires.

EMPRUNTER LES VOIES ÉLÉMENTAIRES

Ce chapitre présente les voies élémentaires et la manière de les approcher. Il existe une voie pour chacun des quatre éléments. Ceux qui suivent les voies élémentaires sont récompensés par certains talents, mais celles-ci ne sont pas à la portée de tout le monde. Afin de pouvoir suivre une voie, la personne doit posséder les critères suivant :

- * La compétence de la Voie ne peut jamais être supérieure au Pacte associé avec le culte.
- * La personne doit avoir mémorisé la rune associée avec la voie qu'elle désire emprunter. Ainsi, une personne désirant suivre le Chemin de Pierre doit avoir mémorisé la rune de la Terre. Ce critère est obligatoire car une voie comprend la distinction et la manipulation des énergies mystiques et seuls les utilisateurs de runes en sont capables.

- * La personne ne doit pas faire partie d'un culte en dehors d'un culte des élémentaires et ne doit jamais apprendre d'autres formes de magie, à l'exception bien sûr de nouvelles runes. Dans le cas contraire, la personne perd immédiatement toutes ses compétences de Voie et les talents associés avec celles-ci. L'utilisation de certaines runes, plus particulièrement la rune de Domination et la rune de Dissolution, peut à l'occasion être considérée comme une violation de vœux. Les Maîtres de Jeu devraient avertir les joueurs qui possèdent des runes que l'utilisation de magies causant des dommages peut être considérée comme un parjure.

La personne qui remplit ces critères peut apprendre la voie élémentaire de son culte en recevant son enseignement comme une aptitude du culte. Elle passe par un rituel d'initiation comprenant un test relatif à l'élément et reçoit ensuite la compétence de Voie appropriée (à son score de base) ainsi que les talents associés avec le premier niveau dans la voie.

Le score de base de la compétence de Voie est égal au POU dédié au seigneur élémentaire plus la Caractéristique CHA du personnage. Chaque tranche de 25% représente un niveau de progression dans la voie.

Exemple de Rituel d'Initiation

Les Voies Élémentaires ont chacune un rite d'initiation qui leur est propre ; ces rites n'ont aucune relation avec les initiations utilisées au sein des cultes élémentaires.

Air

Debout au sommet d'une haute montagne, sans vêtement, sans nourriture et sans eau pendant un jour et une nuit. Le personnage doit réussir trois tests d'Endurance successifs afin de résister aux effets du froid.

Eau

Baptême de Straasha – immersion sous l'eau pendant 20 minutes. Le personnage doit réussir trois tests



d'Endurance afin d'annuler le besoin de devoir retourner à la surface pour respirer.

Feu

Marcher sur les braises de Kakatal. Le personnage doit réussir trois tests d'Endurance afin de marcher sur ces braises sans subir de dommages aux pieds.

Terre

Etre enterré vivant pendant un jour et une nuit. Le personnage doit réussir trois tests d'Endurance afin de résister à l'effet de claustrophobie.

Langue Haute

Les personnes qui suivent une voie élémentaire doivent posséder la compétence Langage (Langue Haute) avant de pouvoir invoquer des élémentaires associés avec leur élément. Comme pour toutes les compétences de Sorcellerie, la compétence Langage (Langue Haute) limite également l'efficacité avec laquelle ces invocations sont pratiquées. La compétence de Voie n'est pas une compétence de Sorcellerie à proprement parler et n'est pas en elle-même limitée par la compétence Langage (Langue Haute) du personnage.

A Propos de l'Énergie

Il est important de noter que, bien que nous utilisons le terme 'énergie' au sens métaphysique, celui-ci est différent du terme utilisé pour décrire un phénomène physique. L'énergie métaphysique est de nature spirituelle et existe en dehors du monde réel. Elle peut agir sur le monde réel en étant canalisée à travers le corps des sorciers mais ne doit pas être mélangée avec l'énergie produite par la chaleur ou la gravité.

Le feu d'une cheminée produit de l'énergie sous forme de chaleur mais il produit aussi une énergie métaphysique de par sa nature de feu. Les créatures non magiques sont réchauffées et réconfortées par la chaleur et les sorciers peuvent récupérer l'énergie métaphysique du feu et l'emmagasiner pour plus tard.

L'énergie métaphysique peut être produite sous un nombre infini d'aspects, chacun ayant ses propres particularités et propriétés. La réserve de Points de Magie d'un sorcier est un exemple d'énergie de l'âme contenant l'essence de l'individu. Pour les besoins de ce chapitre, les énergies métaphysiques sont associées aux quatre éléments de base sur lesquels repose la réalité physique.

Par exemple, Martia VertManteau suit la Voie de la Pierre ; sa compétence Voie de la Pierre est de 75% et sa compétence Langage (Langue Haute) est de 35%. Lorsqu'elle invoque des gnomes, elle utilise sa compétence Voie de la Pierre, limitée à 35% pour cette invocation.

Il en est de même pour toutes les invocations des Voies Élémentaires, y compris les rituels d'augmentation de la vision et les invocations extrêmes de chacune des invocations de niveau 'Ames'. Tout comme les autres pratiquants de magie, il est indispensable d'avoir un score élevé dans la compétence Langage (Langue Haute).

Voies et Compétences

Les voies élémentaires offrent un certain nombre de compétences qui sont ajoutées aux compétences du

personnage. Si le joueur possède déjà la compétence, il obtient un lancer de progression gratuit dans cette dernière lorsqu'il est amené à effectuer des lancers de progression pour son personnage.

La Voie de la Pierre

1–25% **Corps de Pierre** – le corps de l'initié se durcit (comme de la pierre) et devient plus résistant contre les blessures. En accroissant les énergies terrestres dans son corps, il obtient les talents suivants :

- * En dépensant un Point de Magie, il peut augmenter le montant de l'armure d'un point à chaque partie du corps. Le montant des Points de Magie qu'il peut dépenser dans ce talent est égal au nombre de niveaux que l'initié possède dans la Voie de la Pierre. Cette armure persiste pendant un Tour de Combat.
- * En dépensant un Point de Magie, il peut augmenter son Endurance de 10% pour les besoins d'un seul test de résistance aux maladies, aux poisons, aux drogues ou à tout autre effet demandant un test d'Endurance. Le montant des Points de Magie qu'il peut dépenser dans ce talent est égal au nombre de niveaux que l'initié possède dans la Voie de la Pierre.
- * S'il passe du temps à méditer dans un lieu où l'énergie terrestre coule à flots (une cave profonde, le sommet d'une montagne ou une forêt), le personnage regagne ses Points de Magie deux fois plus vite. Cette méditation compte comme repos complet et pour les besoins curatifs.
- * Perception : à ce stade, le personnage perçoit la présence de Grome dans toute chose. Il obtient la compétence Ingénierie, à son score de base. Cette compétence peut être utilisée pour déceler les faiblesses dans une structure. Un test d'Ingénierie permet au personnage de faire s'écrouler une structure ou de réparer ses défauts ; de la détruire ou de la rendre plus résistante.

26–50% **Cœur de Pierre** – le personnage devient détaché. Il est capable de garder son sang froid en toute circonstance. S'il fait appel aux énergies de la terre, le personnage obtient les talents suivants :

- * Dans toute situation où le fait de garder son sang froid est primordial, le personnage peut dépenser un Point de Magie afin d'effectuer un test de Persévérance. S'il réussit le test, il reste calme et garde l'esprit clair ; il est capable de prendre des décisions rationnelles

indépendamment des circonstances. Dans ce cas, il reçoit un bonus de +10% pour tout test de compétence pouvant bénéficier de cet état d'esprit.

- * Le temps d'un test, le personnage peut dépenser un Point de Magie pour augmenter sa compétence Persévérance de +10% afin de résister aux manipulations magiques ou émotionnelles. Le nombre de Points de Magie qui peuvent être dépensés dans ce talent est égal au nombre de niveaux que le personnage possède dans la Voie de la Pierre.
- * Invoquer le Baume Calmant d'Ava'matre'a – cet esprit élémentaire se manifeste sous la forme d'un gnome formé de boue. Il enveloppe ceux qui souffrent de démence pendant une période de quatre jours et quatre nuits. Durant ce temps, ils ne ressentent pas le besoin de manger, de boire ou de respirer. Lorsqu'ils émergent, ils sont apaisés et calmes.
- * Invoquer l'Enfant de la Terre – le personnage peut utiliser sa compétence Voie de la Pierre au lieu du Rituel d'Invocation (Gnome). Il doit cependant utiliser la compétence Commander et dépenser le nombre de Points de Magie applicable.

51–75% – **Esprit de Pierre** – les perceptions et les pensées du personnage deviennent claires et lucides et lui permettent de trouver facilement des solutions aux problèmes qu'il rencontre. En appelant à lui les énergies de la Terre, il peut utiliser les talents suivants :

- * Le personnage peut dépenser un Point de Magie dans un test de Perception afin de percevoir les illusions. Si le test est une réussite, il devine la véritable nature des choses qu'il aperçoit même s'il ne peut voir au travers de l'illusion. Par exemple, face à une illusion, le personnage augmente un test de Perception pour être certain que ce qu'il a devant lui n'est qu'illusion, bien qu'il ne sache pas ce qui se cache derrière celle-ci.
- * Le personnage peut dépenser un Point de Magie pour augmenter un test de Perception de +10% afin de détecter des détails minuscules. Le nombre de Points de Magie qui peuvent être dépensés dans ce talent est égal au nombre de niveaux que le personnage possède dans la Voie de la Pierre.
- * Invoquer l'Œil de Grome – sorte d'esprit élémentaire, l'Œil de Grome est une grosse pierre précieuse sertie dans un bandeau en argent reposant sur le front du personnage. Lorsqu'il est porté, l'Œil de Grome permet à son utilisateur, non seulement de visualiser les énergies de la terre sous la forme d'une brume

verte phosphorescente, mais aussi de voir à travers des illusions et de déterminer la force d'une personne comme s'il employait la Vision Magique.

- * **Perspicacité** : le corps humain est largement constitué d'eau mais un certain pourcentage est constitué de matière solide et celle-ci tombe dans le domaine de Grome. Pendant une durée égale, en jours, au nombre de niveaux dans la Voie de la Pierre, le personnage peut ignorer tous les modificateurs négatifs du test qu'il est appelé à effectuer.

76–100% – Ame de Pierre – à ce stade, le personnage comprend la manière dont les énergies de la terre transcendent le monde mortel et la manière dont elles s'étendent jusque dans les niveaux supérieurs. Les royaumes des dieux sont eux-mêmes composés de matière solide. Cette compréhension présente plusieurs avantages :

- * Le personnage peut emprunter un réseau souterrain et voyager à travers les niveaux en dépensant 1D8 Points de Magie : ce faisant, il retourne à la surface dans un autre monde. Il n'a cependant pas le choix du niveau dans lequel il arrive, à moins qu'il effectue une quête ; dans ce cas, il arrive là où il est supposé arriver.
- * Le personnage utilise la Voie de la Pierre au lieu des critères de compétence pour les prouesses suivantes :
 - * Aura Héroïque
 - * Déterminé (Dans ce cas, le personnage ignore les critères de POU. La prouesse devient 'Entêtement').
 - * Immunité aux Maladies
 - * Immunité aux Poisons
 - * Infatigable
 - * Peau de l'Ours

DÉSAVANTAGES DE LA VOIE DE LA PIERRE

Bien qu'une grande maîtrise de soi et du monde physique peut être obtenue en suivant la Voie de la Pierre, cette voie n'est pas sans désavantages. Les personnes doivent s'en tenir à un code de conduite strict ; toute violation de ce code correspond à un recul d'un cran en arrière sur l'échelle de la Voie de la Pierre. La compétence ne peut augmenter grâce à l'expérience tant que la personne n'a pas fait amende. Les violations graves peuvent résulter en des pertes complètes de niveaux et de tous les bénéfiques qui leur sont associés.

- * **Vœu de Charité** – une grande richesse peut être accumulée dans la Voie de la Pierre car les richesses matérielles tombent dans le domaine

de Grome : les gnomes facilitent la recherche de trésors enfouis. Cependant, celui qui suit cette voie sait que cette richesse ne lui appartient pas ; elle appartient à Grome. Le seigneur de la terre désire qu'il en fasse usage, non pas à des fins personnelles mais pour aider les infortunés. En plus de déboursier régulièrement son temps et son argent, un personnage doit aider financièrement toute personne en difficulté, indépendamment de ses sentiments personnels envers celle-ci. Bien que ce ne soit pas vraiment un vœu de pauvreté, beaucoup de pratiquants considèrent cet aspect sous cet angle.

- * **Vœu d'Assistance** – le personnage doit aider du mieux qu'il peut tous ceux qui demandent son aide. Toute requête doit être effectuée directement auprès du personnage. Si ce dernier est incapable d'apporter son aide, il n'est pas poussé à la donner. Dans tous les cas, l'aide offerte doit promouvoir les intérêts de Grome ou, de manière plus générale, les principes de la Balance. Aider un fermier à secourir sa fille bien aimée des griffes d'un sorcier est acceptable tandis qu'aider un culte de la Loi à détruire un temple du Chaos ne l'est pas.
- * **Vœu de Retour** – toutes les choses matérielles appartiennent à Grome ; il ne permet aux mortels que de les utiliser pendant un temps. Ceux qui suivent la Voie de la Pierre doivent lui redonner tout ce qui n'a plus de raison d'exister sur terre : les corps, les nourritures non consommées, les outils brisés et les objets similaires sont retournés à la terre une fois qu'ils ne sont plus utiles. Les rituels funéraires ne sont pas nécessaires mais le retour à la terre doit être effectué dès que possible.

La Voie des Rivières

Tandis que la Voie de la Pierre encourage la stabilité, la Voie des Rivières encourage le mouvement et le changement. Tout comme les eaux qui s'écoulent des sommets des montagnes jusqu'aux océans, ceux qui empruntent la Voie des Rivières sont en constant déplacement ; ils ne se reposent que pour satisfaire les besoins de leur corps. Cette voie attire ceux qui ne sont pas attachés à leur famille ou à leur pays et ceux qui ne supportent pas d'être liés à un temple ou à un culte.

Bien qu'elle soit par nature associée au seigneur Straasha des océans, la Voie des Rivières, comme toutes les autres voies élémentaires, n'est pas un culte dans le sens où la personne ne reçoit aucune aptitude du dieu. Au lieu de



cela, elle cherche à se mettre en harmonie avec les énergies de l'eau, à en remplir son âme et son corps afin d'alimenter une vie de voyages.

Celui qui suit la Voie des Rivières découvre la sagesse dans les endroits les plus reculés et goûte à ce que le monde peut offrir au lieu de rester caché derrière de lourdes portes en fer ou sous les toits de tuiles.

La voie des Rivières est une compétence avancée. Elle offre les talents suivants (un nouveau talent est obtenu à chaque fois qu'un seuil de niveau est atteint).

1–25% – Corps des Rivières – la personne devient flexible et souple, capable de plier son corps afin d'éviter les blessures et d'accomplir des prodiges d'habileté. En augmentant l'affinité du corps avec les énergies de l'eau, une personne gagne les talents suivants :

- * En dépensant un Point de Magie, une personne peut augmenter son rang d'action d'un point pour la durée du combat. Le nombre de Points de Magie qui peuvent être dépensés dans ce talent est égal au nombre de niveaux que la personne possède dans la Voie des Rivières.
- * Grâce à la méditation dans un lieu rempli d'énergie de l'eau, telle une plage ou les berges d'une rivière, une personne est capable de régénérer ses Points de Magie deux fois plus vite. Pour les besoins curatifs, ceci compte comme repos complet.
- * Invoquer un Enfant de l'Eau – le personnage peut utiliser sa compétence Voie des Rivières afin d'invoquer une ondine. Il doit cependant utiliser la compétence Commander sur l'ondine et dépenser le nombre de Points de Magie approprié.
- * Perspicacité – les corps des mortels sont largement constitués d'eau. Le personnage peut amener santé et harmonie à son corps en manipulant l'eau qui se trouve à l'intérieur : il peut notamment contrôler le mouvement du sang et revigorer les tissus. Le personnage reçoit la compétence Médecine à son score de base. Pour le traitement d'une personne malade ou empoisonnée, le niveau de difficulté d'un test de Médecine est aisé.

26–50% Cœur des Rivières – l'eau est l'élément des émotions, la source des sentiments et des changements d'humeur. En remplissant le cœur avec les énergies de l'eau, le personnage gagne les talents suivants :

- * En conversant avec un sujet, le personnage peut faire naître une émotion chez ce dernier. Le personnage doit dépenser un Point de Magie et effectuer un test

d'Influence opposé à la Persévérance du sujet. S'il réussit son test, le sujet ressent une intense émotion (au choix du personnage) pour une durée égale, en minutes, au CHA du personnage.

- * En dépensant un Point de Magie, le personnage peut augmenter ses compétences Esquive, Acrobatie ou Athlétisme de +10% le temps d'un seul test. Le nombre de Points de Magie qui peuvent être dépensés dans ce talent est égal au nombre de niveau que le personnage possède dans la Voie des Rivières.
- * Invoquer les Eaux des Réjouissances – cette ondine apparaît comme une version typique de son espèce et se conduit de la même façon. Sa particularité émerge lorsqu'elle se mélange avec les eaux utilisées pour la consommation. Quiconque consomme un plat ou une boisson préparée avec ces eaux doit effectuer un test d'Endurance ou de Persévérance (le score le plus élevé) ou ressent un sentiment de bien être et de griserie. Ce sentiment produit un rire incontrôlable, une envie de faire des cabrioles et une émotion amoureuse. Les effets persistent pendant un jour et une nuit. Les personnes affectées se réveillent le lendemain matin, calmes, reposées et rafraîchies. En dépit de l'intense activité physique qui résulte de ces effets, les participants voient leurs niveaux de fatigue disparaître et regagnent tous leurs Points de Magie dépensés.
- * Perspicacité – L'énergie qui coule au travers des mortels leur permet d'effectuer des échanges sociaux, de se connecter avec d'autres êtres vivants et de partager des émotions. Le résultat peut être magnifique mais il peut aussi être utilisé pour terroriser ou manipuler les émotions d'autrui afin de briser sa volonté. Le personnage est tellement en accord avec les émotions des autres qu'il est capable de se mouvoir avec aisance au sein des cercles sociaux. Toutes les fois que le personnage se lie avec d'autres personnes, les tests de compétence sont de niveau simple. Ce bonus ne s'applique qu'aux créatures dont le corps est rempli des énergies de l'eau (principalement les humains, les Melnibonéens et les Myrrhns, mais également les ondines). La plupart des créatures surnaturelles possèdent ces énergies mais pas les élémentaires autres que les ondines. Parfois, certains démons les possèdent mais la nature des compétences Commander empêche généralement les échanges sociaux.

51–75% – Esprit des Rivières – l'eau trouve toujours son chemin, patiemment et sans avoir recours à une grande force. Elle cherche le plus petit des accès et arrive toujours à

destination, tout comme l'esprit de celui qui suit la Voie des Rivières. Elle peut ne pas arriver en temps voulu mais elle y arrive néanmoins. En améliorant l'esprit grâce à l'énergie de l'eau, le personnage obtient les talents suivants :

- * Lorsque le personnage tente de comprendre quelque chose, il peut choisir de prendre plus de temps pour bénéficier d'un bonus. En dépensant un Point de Magie, il peut doubler ce bonus valable pour un seul test de compétence. Cette capacité ne s'applique généralement que pour les compétences de Connaissance, mais elle peut-être utilisée avec n'importe quelle autre comp valable pour un seul test en utilisant l'INT comme caractéristique de base, pour le double du coût en Points de Magie.
- * En dépensant un Point de Magie, le personnage peut augmenter sa compétence Persévérance de +10% afin de résister aux influences magiques mentales. Si le test réussit, le personnage est conscient qu'il a été le sujet d'une manipulation et en connaît l'auteur.
- * Invoquer le Diadème des Eaux Claires – similaire à l'Oeil de Grome, le Diadème des Eaux Claires est un esprit élémentaire qui se manifeste sous la forme d'un bijou ; dans ce cas, un diadème de corail rouge serti de pierres précieuses d'un bleu profond. Il se manifeste au bout d'1D8 Tours de Combat ; son invocation coûte 1D8 Points de Magie et sa durée est égale, en Tours de Combat, au CHA du personnage. Le diadème augmente la vision du personnage et permet de visualiser les énergies de l'eau sous la forme d'une brume de lumière bleue. Il permet également d'apercevoir les énergies de l'eau contenues dans les êtres et d'estimer leur état émotionnel selon leur couleur.

Couleurs des Énergies de l'Eau

Couleur	Emotions/Signification
Rouge	Colère, haine ou agression
Orange	Courage, extravagance ou vanité
Jaune	Apprentissage, sagesse or attitude critique envers les autres
Verte	Sensibilité, compassion ou jalousie
Bleu	Dévotion, sérieux, parfois dominateur
Violette	Curieux, plein de volonté ou besoin de surpasser quelque chose
Rose	Amour, pureté ou immaturité
Dorée	Enthousiasme, inspirant, manque parfois de clarté
Blanche	Vérité, éveillé ou purificateur. Loi
Grise	Initiation dans les mystères profonds, parfois déséquilibré

Couleur	Emotions/Signification
Marron	Industrieux, organisé, manque parfois de discrimination
Noire	Désir de protection, secrets, porte un fardeau. Chaos
Eclats de Lumière	Aperçus en conjonction avec d'autres couleurs ; reflète la créativité ou la fertilité, parfois le fait d'être enceinte.

- * Perspicacité – les êtres humains sont par nature des êtres logiques ; ce qui explique pourquoi l'adoration de la Loi trouve facilement sa place au sein des royaumes humains en plein développement. Les êtres humains possèdent également la capacité de passer d'un raisonnement à l'autre et utilisent ce talent pour passer directement d'un problème à sa solution. Le personnage est passé maître dans l'art grâce à la pratique. Face à un problème dont il ne peut trouver la solution, il peut dépenser un Point de Magie pour utiliser son intuition ; il ajoute un bonus de +20% à son jet de dé pour trouver une solution au problème. Si le problème ne nécessite pas de jet de dé, l'intuition offre quelques informations sur la manière dont le problème peut être résolu.

76–100% – Ame des Rivières – le personnage comprend comment les énergies de l'eau s'écoulent au travers de la vie des mortels, apportant le changement, les émotions et l'inspiration. Il utilise avec habileté cette connaissance et ce talent pour manipuler les énergies de l'eau à des fins personnelles. A ce stade, le personnage perçoit l'eau comme un élément reliant les êtres vivants ensemble et de ce fait, le Multivers en entier. Cette compréhension offre les talents suivants :

- * En plongeant dans une étendue d'eau profonde, le personnage peut se retrouver dans un autre monde : il effectue un test d'Athlétisme pour plonger et dépense 1D8 Points de Magie. Ceux qui cherchent à communier avec Straasha utilisent ce moyen pour accéder à la cour du roi des mers. Un personnage peut voyager dans d'autres mondes mais il ne possède qu'un contrôle limité sur les destinations. Il peut voyager avec des compagnons, en dépensant un Point de Magie par personne. Le destin a pour habitude d'arranger les événements afin que les personnages utilisent ce talent pour échapper aux dangers et arrivent dans un monde où la Balance a besoin d'eux.

* Le personnage peut utiliser la Voie des Rivières au lieu d'une compétence requise pour les prouesses suivantes :

- * Aura Héroïque
- * Blessure Empathique
- * Charme Diabolique
- * Duelliste
- * Linguiste (la Voie des Rivières remplace un seul critère de langage)
- * Toucher Mortel

Désavantages de la Voie des Rivières

La Voie des Rivières permet au personnage d'influencer ses émotions et celles des autres. Un personnage peu scrupuleux peut utiliser la voie pour rendre la vie des autres impossible ou pour devenir riche et influent ; cependant cela va à l'encontre de la nature véritable de la Voie des Rivières. Ceux qui empruntent cette voie sont liés par des principes qui les empêchent d'utiliser ce pouvoir à des fins personnelles. Comme pour la Voie de la Pierre, toute violation de ces vœux se traduit par une perte de niveau dans la voie ; le personnage ne peut plus progresser dans la voie tant qu'il ne s'est pas amendé.

- * **Vœu de Non-Interférence** – le personnage ne peut utiliser son talent pour influencer les émotions des autres à des fins personnelles ou pour faire souffrir. Lorsque le personnage influence une personne, il doit le faire au nom d'une cause juste. Le personnage doit s'assurer que ceux qu'il manipule ne sont ni blessés ni ridiculisés par ses actions ; y compris les ennemis du personnage ou ceux qui désirent faire du mal aux autres. Du point de vue de la voie, vaincre un ennemi au combat singulier est acceptable ; le forcer à s'humilier en public pour diminuer son prestige aux yeux des autres ne l'est pas.
- * **Vœu du Secours** – Straasha désire que les êtres humains aient une bonne relation avec la mer et leur permet de pêcher et de vivre de ses produits. Il ne désire aucun mal aux êtres qui parcourent les océans mais les accidents sont parfois imprévisibles. Un personnage doit porter secours à toute personne sur le point de se noyer, y compris ses ennemis ou toute autre force hostile. De la même manière, s'il apprend qu'un marin est porté disparu, il part à sa recherche pour le ramener ou tout du moins découvrir ce qui lui est arrivé.
- * **Vœu de Mouvement** – afin de se rapprocher le plus possible de la nature mouvante de l'eau, le



personnage doit être en déplacement constant d'un endroit à l'autre tant qu'il suit la Voie des Rivières. Il peut cependant maintenir une base d'opération et y retourner de temps en temps afin de se reposer et de régler des affaires personnelles, mais il n'y reste jamais longtemps car cela serait aller à l'encontre du vœu. De ce fait, un plus grand nombre de personnes bénéficient des résultats de ses actions.

La Voie des Vents

La Voie des Vents utilise les énergies de l'air, une force fluide comme l'eau mais qui n'accorde pas autant d'importance au mouvement. Elle représente la force de l'esprit, la capacité des mortels d'étudier et d'apprendre de leurs expériences. La voie attire ceux qui cherchent à comprendre le monde à travers une étude rigoureuse et logique ; elle attire aussi ceux qui veulent échapper à la gravité du monde des mortels.

Empruntez la Voie des Vents pour atteindre la sagesse si vous désirez découvrir les secrets de l'esprit ; utilisez ses talents afin de parvenir à une meilleure compréhension du monde et de ses mystères.

La Voie des Vents est une compétence avancée qui offre un certain nombre de talents et de perceptions (un nouveau talent est obtenu à chaque fois qu'un seuil de niveau est atteint).

1–25% – Corps des Vents – le corps du personnage devient léger comme une plume et flotte au gré du vent. Ce talent lui permet de sauter sur de grandes distances, de marcher sur des surfaces qui ne pourraient normalement pas supporter son poids ou de pénétrer dans des lieux où les mortels n'ont pas accès. Le personnage obtient les talents suivants :

- * Le personnage peut dépenser un Point de Magie pour augmenter sa compétence Athlétisme, pour les besoins d'un saut. Chaque Point de Magie dépensé double sa distance de saut verticale et quadruple sa distance de saut horizontale. Le nombre de Points de Magie qui peuvent être dépensés dans ce talent est égal au niveau que le personnage a obtenu dans la Voie des Vents.
- * S'il médite dans un endroit où les vents sont forts, tel qu'au sommet d'une montagne ou au milieu d'un champ, un personnage peut régénérer ses Points de Magie au double de sa vitesse normale.
- * Invoquer l'Enfant du Vent – le personnage peut utiliser la Voie des Vents pour faire appel à un sylphe. Il doit être capable de commander la créature une fois qu'elle a été invoquée. Toute tentative pour utiliser la compétence Commander est une tentative simple car l'élémentaire considère le personnage comme un ami et un allié. Le coût en Points de Magie est appliqué normalement.
- * Perspicacité – le personnage comprend l'importance des énergies de l'air dans la vie courante ; il est aussi conscient qu'un air appauvri et une mauvaise méthode de respiration empêchent le corps de fonctionner au maximum de ses capacités. Il obtient la compétence Médecine à son score de base. Lorsqu'il utilise cette compétence sur lui-même, les tests sont simples. Le personnage ne peut cependant pas effectuer de chirurgie sur son propre corps.

26–50% – Cœur des Vents – l'air est un élément de l'intellect qui joue un petit rôle dans les émotions des mortels. A ce stade, le personnage possède le talent de percevoir ses propres émotions et celles des autres, de percevoir les véritables sentiments cachés derrière les premières impressions et les pensées à demi formées. Il obtient les talents suivants :

- * Lorsqu'il interagit avec d'autres personnes, le personnage peut dépenser un Point de Magie et effectuer un test de Perception. Si le test réussit, il perçoit les véritables sentiments du sujet plutôt que ce que ce dernier essaie d'exprimer. Utiliser la compétence de cette manière accorde un bonus de +10% à toute compétence de nature sociale sur le sujet.
- * Le personnage obtient le trait Souffle Coupé. S'il dépense un Point de Magie par Tour de Combat, le personnage ne subit aucun dommage dû au fait de ne pas pouvoir respirer. Il peut rester sous l'eau pendant toute la durée de ce talent ; il est également immunisé contre les maladies et les poisons qui doivent être inhalés pour être effectifs. A la discrétion du Maître de Jeu, le personnage peut être immunisé contre les effets qui provoquent des dommages en coupant la respiration, tels que l'asphyxie ou le résultat d'une empoignade. Malheureusement, le personnage est incapable de parler tant qu'il maintient cet effet.
- * Invoquer le Vent de Pensée Claire – l'invocation de cet élémentaire est la même que pour les sylphes ; l'esprit invoqué se comporte de la même manière qu'un sylphe. Cependant, lorsqu'il remplit une pièce d'une brise légère, toute pensée devient claire et facile. Tout test de compétence est un cran plus facile que la normale. L'esprit responsable du Vent de Pensée Claire peut agir de façon habituelle tout en maintenant la brise.
- * Perspicacité – certaines interactions sociales humaines sont pleines de règles et de signification cachées. A ce stade, le personnage possède un sens aigu des convenances et s'avère capable d'assimiler toute nouvelle information. Il obtient la compétence Courtoisie à son score de base.

51–75% – Esprit des Vents – Les énergies de l'air stimulent efficacement l'esprit, encourageant les pensées claires ainsi que les jugements rapides et précis. Le pouvoir revigorant des vents offre au personnage les talents suivants :

- * Toute compétence de Connaissance du personnage peut être augmentée de +10% par Point de Magie dépensé pour le temps d'un seul test. Le nombre de Points de Magie qui peuvent être dépensés dans ce talent est égal au niveau que le personnage possède dans la Voie des Vents.
- * S'il est engagé dans un débat avec une autre personne, il peut augmenter toutes les compétences impliquées dans le débat de +10% par Point de Magie

dépensé. Cela se manifeste sous la forme d'une pensée claire qui lui permet de percevoir les défauts dans les arguments de l'autre personne et de les exploiter pour son propre bénéfice. Le nombre de Points de Magie qui peuvent être dépensés dans ce talent est égal au niveau que le personnage possède dans la Voie des Vents.

- * Invoquer les Lentilles de Lassa – un esprit élémentaire qui se manifeste sous la forme d'un monocle sans décoration ; ces lentilles augmentent tellement la capacité intellectuelle qu'elles rendent l'apprentissage de nouvelles compétences plus aisé. Si elles sont portées pendant une période d'apprentissage, les lentilles doublent tous les bonus et diminuent de moitié les critères des compétences améliorées ; ceci augmente grandement les chances du personnage pour apprendre quelque chose de nouveau durant cette période. En plus de cet effet, il peut visualiser les énergies de l'air sous la forme d'une brume de couleur bleu ciel comme s'il utilisait la Vision Magique. L'invocation des Lentilles prend 1D8 minutes et coûte le même nombre de Points de Magie. Elles persistent pendant un nombre d'heures égal à l'INT du personnage.
- * Perspicacité – le personnage est capable de percevoir le monde avec une grande clarté. Il peut percevoir les imperfections qui invisibles à l'oeil nu. Il obtient la compétence Evaluer à son score de base. Il peut utiliser sa compétence Perception pour repérer les minuscules détails que n'aperçoivent pas les autres.

76–100% – Ame des Vents – le personnage comprend comment les vents agissent sur l'esprit des mortels, comment ils augmentent leur capacité de réflexion. L'énergie de l'air sépare les mortels des animaux sans intelligence ; elle est un des facteurs responsables de leur transformation de simples primates en individus doués de pensée. Cette capacité permet à ces derniers de vénérer et d'ériger en dieux les êtres puissants du Multivers. L'air s'écoule dans les mondes des mortels. Grâce à cette compréhension, le personnage obtient les talents suivants :

- * Si le personnage est capable de quitter le sol et de s'élever dans les airs, il peut quitter le niveau dans lequel il est et entrer dans un autre niveau d'existence en dépensant 1D8 Points de Magie. Le personnage se retrouvera bien souvent dans Xerlerenes ou au sein de la Cour Aérienne de Dame Lassa elle-même. Il existe bien sûr d'autres destinations et le destin envoie généralement le personnage là où on a besoin de lui. Les compagnons du personnage, s'ils sont d'accord,

peuvent le suivre dans ses voyages, sous réserve que ce dernier dépense un Point de Magie par individu.

- * Le personnage peut utiliser sa compétence Voie des Vents au lieu des critères de compétence pour les prouesses suivantes :
- * Aura Héroïque
- * Courir sur les Murs
- * Génie Scientifique (la compétence Voie des Vents remplace un seul des critères de compétence).
- * Né sur les Vents (comme Né sur une Selle mais s'applique pour les montures ailées ou au personnage lui-même, s'il est capable de voler).
- * Savant
- * Tireur Infaillible

DÉSAVANTAGES DE LA VOIE DES VENTS

La Voie des Vents offre une grande liberté de mouvement et de prouesse intellectuelle mais comme toutes les Voies Élémentaires, ces pouvoirs ne peuvent être utilisés à des fins personnelles. Ceux qui suivent la Voie des Vents doivent se conformer à certaines contraintes qui prennent la forme de vœux. Si ces vœux ne sont pas respectés, un personnage subit les répercussions listées dans la Voie Élémentaire.

- * **Vœu de Standardisation** – même si le personnage peut accomplir plus de choses que le simple mortel ou être plus intelligent, il ne peut traiter les personnes moins intelligentes comme des êtres inférieurs.
- * **Vœu de Participation** – étant donné la nature de ses talents, il est très facile pour le personnage de se sortir d'une situation épineuse. Ce vœu empêche le personnage d'abandonner un individu en danger. Il doit également faire tout son possible pour sauver ceux qui sont perdus ou naufragés. Ceci est tout particulièrement vrai lorsque les individus font face à de dangereux serviteurs des Seigneurs d'En-Haut. Cependant, il n'est pas tenu de tirer vengeance à la place d'une autre personne ou d'apporter son aide à une vengeance.
- * **Vœu d'Instruction** – le personnage est encouragé à enseigner une de ses compétences à celui qui demande une instruction, à condition qu'il satisfasse aux critères requis par l'enseignement. Si l'étudiant

ne peut pas payer avec de l'argent, il peut rendre service en échange de cette instruction.

La Voie de la Flamme

Les Voies Élémentaires adoptent une approche basée sur l'aide apportée à autrui et sur l'interaction sociale au sein des communautés rencontrées par le personnage. Ce sont des traditions mystiques reposant sur les idéaux de la Balance ; toute vie, même celle d'un ennemi, doit être respectée. La Voie de la Flamme, bien que similaire, diffère des autres du fait que ceux qui la suivent sont des guerriers avant tout. Ils utilisent leurs talents pour protéger les populations du monde contre ceux qui pillent et tuent à des fins personnelles.

Tandis que les dieux du Chaos transforment leurs champions en sorciers meurtriers et que les dieux de la Loi font de leurs serviteurs des tyrans, la Voie de la Flamme attire les individus qui désirent devenir les défenseurs du peuple, des combattants hors pair qui ont conscience que les vrais guerriers ne se battent pas pour leur propre intérêt, mais pour défendre ceux qu'ils aiment.

Suivez la Voie de la Flamme si vous désirez emprunter le chemin du guerrier ; si vous désirez devenir le bras armé de la Balance, la flamme qui sépare les éléments destructeurs des justes.

La Voie de la Flamme est une compétence avancée qui offre un certain nombre de talents et de perceptions (un nouveau talent est obtenu à chaque fois qu'un seuil de niveau est atteint) :

1-25% – Corps de Flamme – le corps du personnage est fortifié par les énergies du feu. Il est plus fort et plus rapide que les mortels et peut supporter des chaleurs intenses sans subir de dommages. Il obtient les talents suivants :

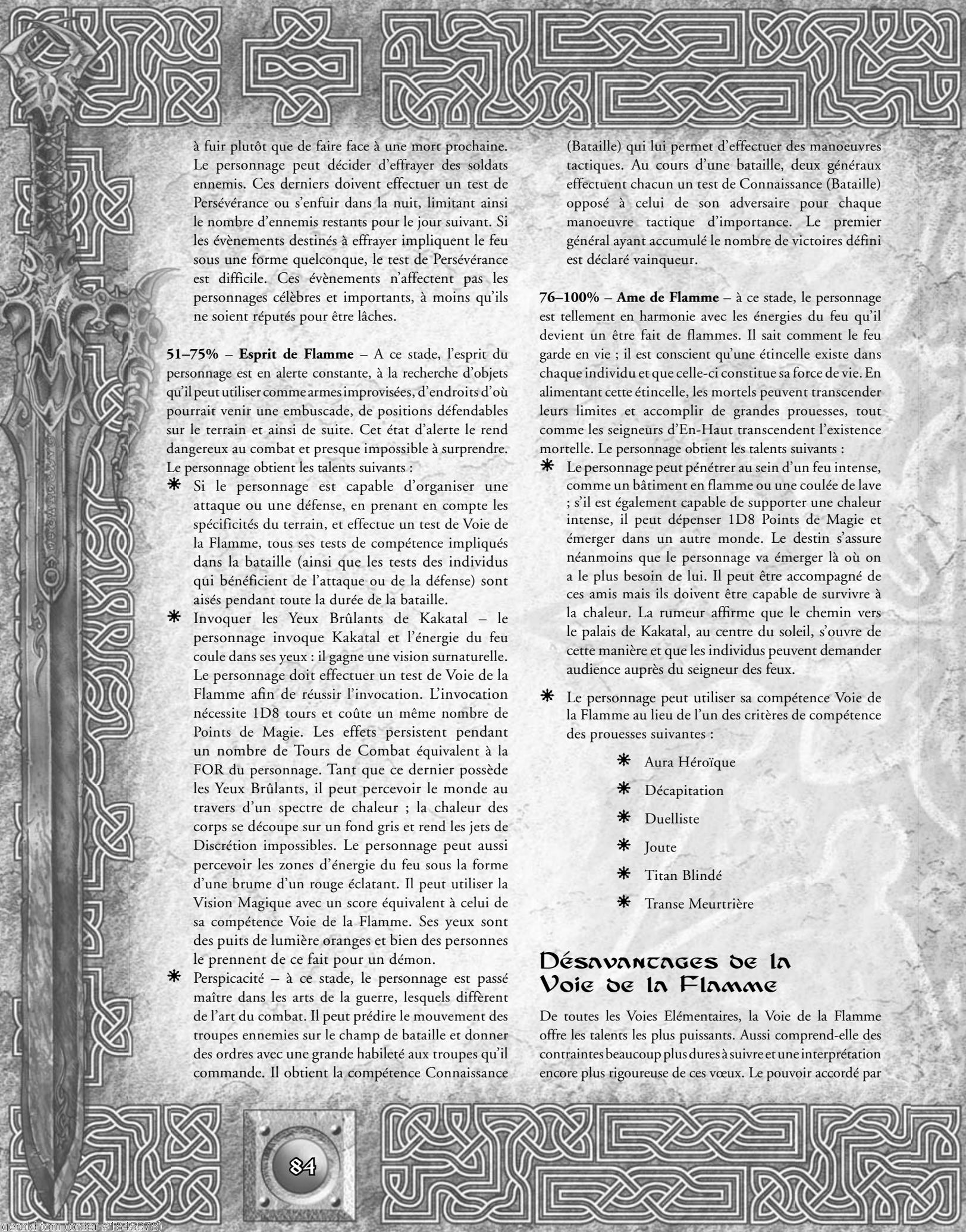
- * Avant d'effectuer une attaque, le personnage peut dépenser des Points de Magie afin d'augmenter ses dommages dans le cas où l'attaque est une réussite. Pour chaque Point de Magie dépensé, les dommages de l'attaque augmentent d'un point, jusqu'aux dommages maximum de l'arme. Le nombre de Points de Magie qui peuvent être dépensés dans ce talent est limité par le niveau que le personnage possède dans la Voie de la Flamme.
- * Grâce à la méditation près d'une grande source d'énergie, tel un brasier, un feu de forêt ou près du

cratère d'un volcan), le personnage est capable de régénérer ses Points de Magie au double de sa vitesse normale.

- * Invoquer un Enfant du Feu – le personnage peut utiliser la Voie de la Flamme pour invoquer des salamandres. Il doit payer le prix normal en Points de Magie et doit commander l'esprit une fois celui-ci invoqué. La tentative de commandement est une tentative simple car l'élémentaire considère le personnage comme un ami et un allié.
- * Perspicacité – le personnage est conscient que le feu est la force qui anime la flamme de vie chez les êtres vivants. Elle peut nourrir et guérir aussi bien qu'elle peut brûler et détruire. Le personnage obtient la compétence Médecine à son score de base. Lorsque cette compétence est utilisée pour cautériser les blessures ou pour dissiper la fièvre d'un individu malade, le test est aisé.

26-50% – Cœur de Flamme – Tandis que l'eau calme les émotions, le feu les attise. Le personnage en a appris suffisamment au sujet de la nature des énergies du feu qu'il peut inciter des passions en lui-même et chez les autres. Il obtient les talents suivants :

- * Lorsqu'il veut insuffler du courage à des individus, le personnage peut augmenter sa compétence Influence de +10% par Point de Magie dépensé. Le nombre de Points de Magie qui peuvent être dépensés dans ce talent est égal au niveau que le personnage possède dans la Voie de la Flamme.
- * De la même manière, le personnage peut augmenter sa compétence Persévérance pour résister aux influences émotionnelles qui le poussent à rester calme et à cesser les hostilités. Une fois mis en colère, celui qui emprunte la Voie de la Flamme ne peut être facilement calmé.
- * Le personnage peut canaliser les énergies du feu à travers sa peau en dépensant un Point de Magie par Tour de Combat. Tant qu'il est ainsi protégé, il est capable de résister à une chaleur intense sans subir de dommages (y compris ses possessions). Il peut étendre cette protection envers autrui, à raison d'un Point de Magie par tour et par personne.
- * Perspicacité – souvent, à la veille d'une bataille, les individus qui ne sont pas des guerriers aguerris sont paniqués à la pensée du carnage qui les attend le lendemain. Le personnage en est conscient ; il sait aussi que tout effroi supplémentaire va les pousser



à fuir plutôt que de faire face à une mort prochaine. Le personnage peut décider d'effrayer des soldats ennemis. Ces derniers doivent effectuer un test de Persévérance ou s'enfuir dans la nuit, limitant ainsi le nombre d'ennemis restants pour le jour suivant. Si les événements destinés à effrayer impliquent le feu sous une forme quelconque, le test de Persévérance est difficile. Ces événements n'affectent pas les personnages célèbres et importants, à moins qu'ils ne soient réputés pour être lâches.

51-75% – Esprit de Flamme – A ce stade, l'esprit du personnage est en alerte constante, à la recherche d'objets qu'il peut utiliser comme armes improvisées, d'endroits d'où pourrait venir une embuscade, de positions défendables sur le terrain et ainsi de suite. Cet état d'alerte le rend dangereux au combat et presque impossible à surprendre. Le personnage obtient les talents suivants :

- * Si le personnage est capable d'organiser une attaque ou une défense, en prenant en compte les spécificités du terrain, et effectue un test de Voie de la Flamme, tous ses tests de compétence impliqués dans la bataille (ainsi que les tests des individus qui bénéficient de l'attaque ou de la défense) sont aisés pendant toute la durée de la bataille.
- * Invoquer les Yeux Brûlants de Kakatal – le personnage invoque Kakatal et l'énergie du feu coule dans ses yeux : il gagne une vision surnaturelle. Le personnage doit effectuer un test de Voie de la Flamme afin de réussir l'invocation. L'invocation nécessite 1D8 tours et coûte un même nombre de Points de Magie. Les effets persistent pendant un nombre de Tours de Combat équivalent à la FOR du personnage. Tant que ce dernier possède les Yeux Brûlants, il peut percevoir le monde au travers d'un spectre de chaleur ; la chaleur des corps se découpe sur un fond gris et rend les jets de Discrétion impossibles. Le personnage peut aussi percevoir les zones d'énergie du feu sous la forme d'une brume d'un rouge éclatant. Il peut utiliser la Vision Magique avec un score équivalent à celui de sa compétence Voie de la Flamme. Ses yeux sont des puits de lumière oranges et bien des personnes le prennent de ce fait pour un démon.
- * Perspicacité – à ce stade, le personnage est passé maître dans les arts de la guerre, lesquels diffèrent de l'art du combat. Il peut prédire le mouvement des troupes ennemies sur le champ de bataille et donner des ordres avec une grande habileté aux troupes qu'il commande. Il obtient la compétence Connaissance

(Bataille) qui lui permet d'effectuer des manoeuvres tactiques. Au cours d'une bataille, deux généraux effectuent chacun un test de Connaissance (Bataille) opposé à celui de son adversaire pour chaque manoeuvre tactique d'importance. Le premier général ayant accumulé le nombre de victoires défini est déclaré vainqueur.

76-100% – Ame de Flamme – à ce stade, le personnage est tellement en harmonie avec les énergies du feu qu'il devient un être fait de flammes. Il sait comment le feu garde en vie ; il est conscient qu'une étincelle existe dans chaque individu et que celle-ci constitue sa force de vie. En alimentant cette étincelle, les mortels peuvent transcender leurs limites et accomplir de grandes prouesses, tout comme les seigneurs d'En-Haut transcendent l'existence mortelle. Le personnage obtient les talents suivants :

- * Le personnage peut pénétrer au sein d'un feu intense, comme un bâtiment en flamme ou une coulée de lave ; s'il est également capable de supporter une chaleur intense, il peut dépenser 1D8 Points de Magie et émerger dans un autre monde. Le destin s'assure néanmoins que le personnage va émerger là où on a le plus besoin de lui. Il peut être accompagné de ces amis mais ils doivent être capable de survivre à la chaleur. La rumeur affirme que le chemin vers le palais de Kakatal, au centre du soleil, s'ouvre de cette manière et que les individus peuvent demander audience auprès du seigneur des feux.
- * Le personnage peut utiliser sa compétence Voie de la Flamme au lieu de l'un des critères de compétence des prouesses suivantes :
 - * Aura Héroïque
 - * Décapitation
 - * Duelliste
 - * Joute
 - * Titan Blindé
 - * Transe Meurtrière

Désavantages de la Voie de la Flamme

De toutes les Voies Élémentaires, la Voie de la Flamme offre les talents les plus puissants. Aussi comprend-elle des contraintes beaucoup plus dures à suivre et une interprétation encore plus rigoureuse de ces vœux. Le pouvoir accordé par

les flammes est grand mais gardez à l'esprit que la Voie de la Flamme est la voie de la protection, non pas celle de la destruction. La personne qui laisse libre cours à la flamme de sa rage peut facilement se retrouver sans pouvoir, couvert de brûlures et isolé.

- * **Vœu de Contrôle** – le personnage doit s'assurer à tout moment que le plus petit feu qu'il crée ou est créé sous sa tutelle est contrôlé. Ceci implique le fait d'éteindre proprement les feux de camp, de ne pas laisser les fourneaux en marche durant la nuit, de même que maintenir sous contrôle ses émotions volatiles en afin de ne pas laisser libre cours à la rage. Ceci peut se révéler problématique, en particulier lorsque le personnage est en proie à une transe meurtrière. Ce contrôle est cependant d'une importance absolue dans le maintien de ce vœu.
- * **Vœu de Protection** – le personnage est considéré comme le protecteur du peuple. Celui qui fait étalage de son pouvoir sur les flammes à des fins personnelles ou pour son amusement se retrouve bien vite dépourvu de son talent. Le personnage doit aider l'innocent contre les attaques, au détriment de sa mission ou de sa propre vie et de celle de ses compagnons.

- * **Vœu de Précision** – le personnage doit s'assurer que le feu sous son contrôle ne cause que le minimum de dommages nécessaires pour accomplir la tâche. Une destruction excessive doit être évitée par tous les moyens. Si le personnage effectue un Appel à l'Enfer et échoue à son test de Voie de la Flamme, le résultat compte comme un violation de ce vœu.

Maîtrise Élémentaire

Il existe un cinquième niveau de progression secret au bout de chacune des voies, un niveau que peu de personnes encore en vie atteignent. Ce niveau est accessible une fois que le personnage a atteint 101% ou plus dans sa Voie. Dans les moments de grand péril, celui-ci pressent qu'il existe un moyen de résoudre la crise, mais il ne sait pas lequel. Ce n'est que lorsque la situation semble désespérée que tout devient clair pour le personnage : s'il se sacrifie, le désastre peut être évité.

Il peut appeler le seigneur élémentaire correspondant à sa voie pour obtenir l'un des effets suivants (Cet appel résulte dans une apothéose immédiate) :

- * Il peut invoquer une immense horde d'élémentaires de différentes tailles afin d'obtenir un résultat extraordinaire associé avec ces éléments : une légion de salamandres tentant de détruire ou de sauver une forteresse des éléments, un essaim d'ondines se portant au secours d'une cité prête à être engloutie par un raz-de-marée, des gnomes bouchant la passe d'une vallée ou des sylphes renversant de leur souffle un banc de requins des airs s'appêtant à dévorer une caravane de réfugiés.
- * Il peut demander audience au seigneur élémentaire afin d'obtenir un effet qui transforme l'environnement : déplacer une montagne de plusieurs kilomètres, élever une montagne au milieu de la mer, un château constitué de nuages qui se déplace autour du monde ou une boule d'énergie pure flottant au dessus du sol et produisant une lumière du jour sur des kilomètres à la ronde. Ces effets magiques sont permanents et transforment généralement la face du monde.

Quel que soit l'effet demandé par le personnage, celui-ci se produit automatiquement. A la fin de l'effet, le seigneur élémentaire se présente devant le personnage, lui prend la main et l'entraîne vers les dernières étapes de la Voie, loin de sa vie de mortel.



ENCHANTEMENTS

Bien que les différentes formes de magie soient puissantes et très utiles aux aventuriers, l'un de leur défauts principaux provient du fait qu'elles sont par nature temporaires et qu'elles sont issues du Chaos : on ne peut donc se fier totalement à elles. Il est vrai que certaines runes peuvent être inscrites sur un objet afin de lui confier des propriétés magiques mais ces effets manquent de puissance comparés à un rituel d'invocation.

La plupart des Jeunes Royaumes sont construits sur les ruines d'une ou de plusieurs civilisations anciennes dont les arts mystiques étaient bien supérieurs à ce qu'il est possible d'accomplir avec la sorcellerie d'aujourd'hui. Toutes ces civilisations avaient une histoire tumultueuse et elles laissèrent derrière elles leurs connaissances, abandonnées au sein de bâtiments en ruines et de contrées isolés. Ces outils sont à portée de main si on sait regarder au bon endroit.

Dans ce chapitre, vous trouverez une description de certains de ces outils ; j'évoquerai non seulement leurs pouvoirs, mais aussi les indices sur leur dernière localisation connue ainsi que quelques remarques issues de mes recherches.

La manipulation de ces objets exige des précautions ; autant, sinon plus, que pour le rituel d'invocation d'une entité ayant des pouvoirs supérieurs aux vôtres. Ces artefacts sont dangereux non seulement pour les personnes qui vous entourent mais aussi pour votre âme et votre vie. Considérez ceci comme un avertissement.

ARTEFACTS DE NATURE DÉMONIAQUE

Ces objets ont sans aucun doute vu le jour où ont été découverts durant les premiers jours du Glorieux Empire, lorsque les sorciers melnibonéens avaient le temps, les compétences et les ressources pour accomplir des voyages et des invocations qui restent un mystère pour les sorciers modernes. Leurs origines furent perdues durant la période des Guerres Dharzi où le Glorieux Empire combattit le peuple bête pour la domination du monde. A cause des guerres constantes pour la suprématie, les objets ont été

ATTENTION ! DANGERS À L'HORIZON !

Les artefacts présentés dans ce chapitre sont très puissants. Ils peuvent provoquer des changements dramatiques sur la façon dont le jeu se déroule. Les objets entre les mains des cultes sont considérés comme des reliques sacrées et ne sont confiés qu'aux plus dévoués des champions, et ce, seulement pour un temps limité. Les artefacts anciens sont découverts au fil des aventures ; ils ne sont pas simplement mis en vente sur les étals des marchands ou cachés dans les coffres forts des nobles.

Les artefacts ne jouent pas un rôle permanent. Les reliques sont rendues à leur gardiens et les objets découverts sont trop dangereux pour être gardés très longtemps. Un champion du Chaos devrait savoir que s'il utilise un objet démoniaque trop longtemps, un champion de la Loi équipé d'une arme de même puissance va finir par le prendre en chasse.

Considérez ces artefacts comme des récompenses temporaires et retirez-les du jeu le plus tôt possible. Ils sont là en vue du combat ultime dans l'aventure, non pas pour être utilisés régulièrement.

fabriqués dans un but militaire, ce qui devrait plaire à certaines personnes dans les Jeunes Royaumes.

On ne peut jamais trop insister sur le fait que les démons donnant leurs pouvoirs à ces artefacts ne sont certainement pas ravis de leur emprisonnement, en particulier si on considère le temps qui s'est écoulé entre la date de création des objets et le temps de leur redécouverte. Les démons sont capables d'utiliser une partie de leur force pour se retourner contre leurs utilisateurs ou les personnes qui se trouvent à proximité. D'un autre côté, les bénéfiques qu'ils apportent font oublier leurs désavantages ; la décision finale repose entre les mains de l'utilisateur.

ARMES DÉMONIAQUES

Créées avec des méthodes incompréhensibles pour les sorciers mortels, ces armes exquises fonctionnent comme une matrice destinée à emprisonner l'essence d'un démon du combat. On suppose que l'emprisonnement au sein de l'arme intensifie la colère du démon et augmente ses capacités de façon prodigieuse.

ECLAIR FULGURANT

Eclair Fulgurant est une épée longue et délicate destinée à maximiser la grâce et la rapidité de son utilisateur. Sans le démon emprisonné dans l'arme, sa légèreté réduirait ses dommages de façon conséquente. La rumeur affirme que



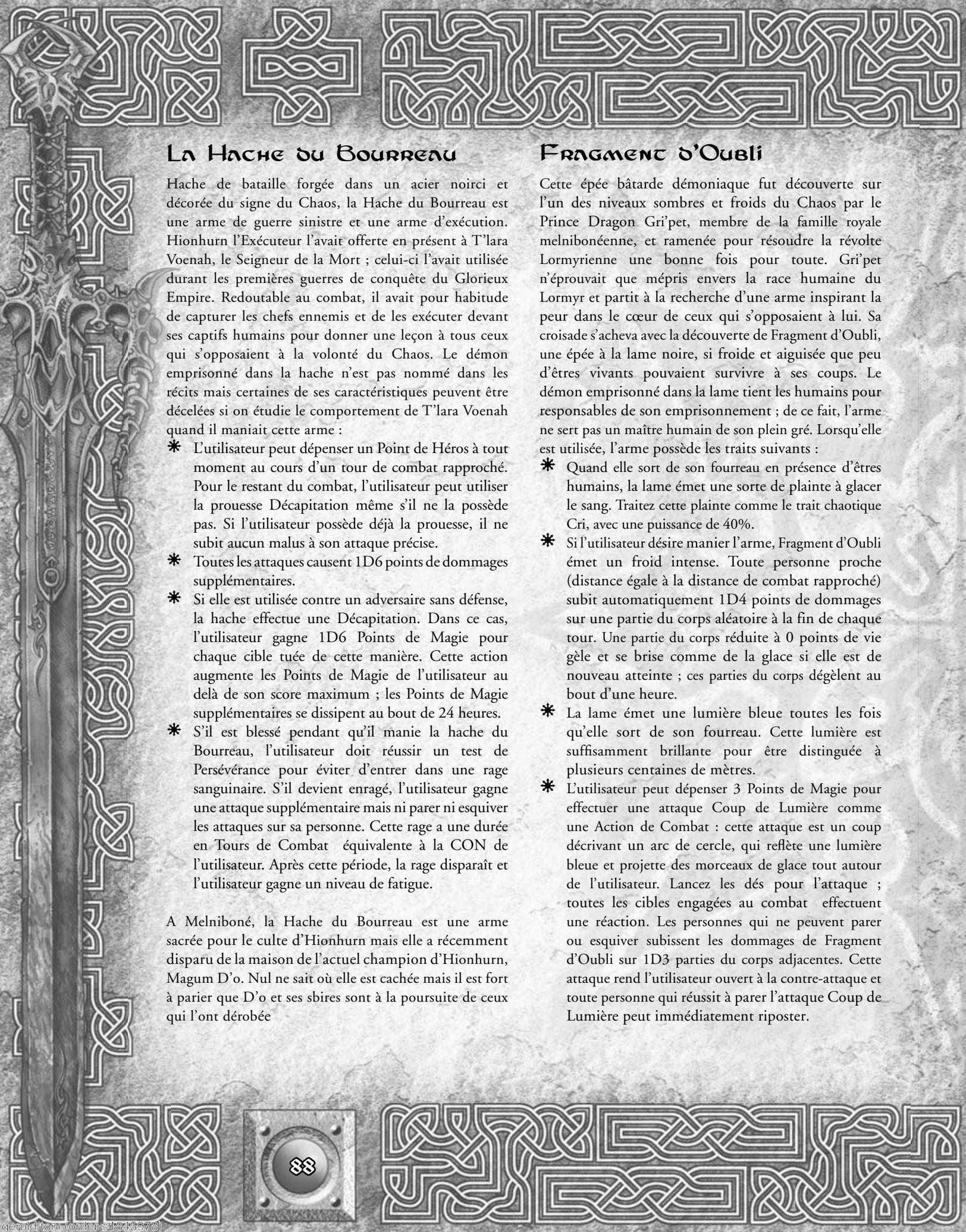
PHILIP
RENIE
2007

le démon n'est autre que R'gun'oxia, le vassal de l'un des monarques des épées. Guère inspiré, R'gun'oxia trahit son seigneur et fut condamné à être emprisonné dans la lame de sa propre épée. Le démon a depuis appris à apprécier sa nouvelle demeure, même si parfois son tempérament l'emporte sur la raison.

Lorsqu'elle est portée, Eclair Fulgurant a les propriétés suivantes :

- * L'utilisateur peut effectuer une (seule) attaque gratuite au début de chaque tour de combat. Si le rang d'action de la cible est inférieur à celui du détenteur d'Eclair Fulgurant, la cible ne peut ni esquiver ni parer l'attaque car la lame est trop rapide.
- * Le rang d'action de l'utilisateur est augmenté de +5.
- * Les dommages causés par une attaque réussie sont augmentés de +1.
- * L'épée bouge d'elle-même dans la main de l'utilisateur et permet d'effectuer une réaction de parade supplémentaire (effectuée avec une compétence de 100%).
- * L'utilisateur peut effectuer une attaque précise sur une partie du corps au choix. Si l'attaque inflige des dommages, la partie du corps saigne abondamment (1 point de dommage supplémentaire à la fin de chaque tour de combat). La cible saigne jusqu'à ce qu'elle meure ou qu'elle reçoive les premiers soins (test de Premiers Soins). Si l'attaque précise cause suffisamment de dommages pour produire une blessure sérieuse, alors la partie du corps subit une blessure grave : elle est automatiquement tranchée.
- * Si l'utilisateur obtient un échec absolu au cours d'une attaque de combat rapproché, Eclair Fulgurant passe sa colère sur le compagnon de l'utilisateur le plus proche. Cette attaque est un coup automatique mais la cible peut effectuer une réaction de façon normale.

Selon l'*Histoire militaire de l'Île aux Dragons, Vol. 1* d'Ergotz, Eclair Fulgurant fut utilisée en dernier par le prince Dragon Dyvim Estox au cours de la Bataille de la Crête des Tourments, dans les collines proches de la capitale Imar, en Ilmiora. L'histoire ne mentionne pas la destinée finale du Prince Dragon, mais Ergotz suppose qu'il est mort durant la bataille contre les Dharzi. Lui et son dragon Aile-Noire sont enterrés quelque part dans les collines. Quiconque tente de déterrer le tombeau devrait faire attention : l'Ilmiora est une contrée alignée avec la Loi et une personne déterrant des artefacts du Chaos pourrait encourir de graves sanctions si elle est découverte.



LA HACHE DU BOURREAU

Hache de bataille forgée dans un acier noirci et décorée du signe du Chaos, la Hache du Bourreau est une arme de guerre sinistre et une arme d'exécution. Hionhurn l'Exécuteur l'avait offerte en présent à T'lara Voenah, le Seigneur de la Mort ; celui-ci l'avait utilisée durant les premières guerres de conquête du Glorieux Empire. Redoutable au combat, il avait pour habitude de capturer les chefs ennemis et de les exécuter devant ses captifs humains pour donner une leçon à tous ceux qui s'opposaient à la volonté du Chaos. Le démon emprisonné dans la hache n'est pas nommé dans les récits mais certaines de ses caractéristiques peuvent être décelées si on étudie le comportement de T'lara Voenah quand il maniait cette arme :

- * L'utilisateur peut dépenser un Point de Héros à tout moment au cours d'un tour de combat rapproché. Pour le restant du combat, l'utilisateur peut utiliser la prouesse Décapitation même s'il ne la possède pas. Si l'utilisateur possède déjà la prouesse, il ne subit aucun malus à son attaque précise.
- * Toutes les attaques causent 1D6 points de dommages supplémentaires.
- * Si elle est utilisée contre un adversaire sans défense, la hache effectue une Décapitation. Dans ce cas, l'utilisateur gagne 1D6 Points de Magie pour chaque cible tuée de cette manière. Cette action augmente les Points de Magie de l'utilisateur au delà de son score maximum ; les Points de Magie supplémentaires se dissipent au bout de 24 heures.
- * S'il est blessé pendant qu'il manie la hache du Bourreau, l'utilisateur doit réussir un test de Persévérance pour éviter d'entrer dans une rage sanguinaire. S'il devient enragé, l'utilisateur gagne une attaque supplémentaire mais ni parer ni esquiver les attaques sur sa personne. Cette rage a une durée en Tours de Combat équivalente à la CON de l'utilisateur. Après cette période, la rage disparaît et l'utilisateur gagne un niveau de fatigue.

A Melniboné, la Hache du Bourreau est une arme sacrée pour le culte d'Hionhurn mais elle a récemment disparu de la maison de l'actuel champion d'Hionhurn, Magum D'o. Nul ne sait où elle est cachée mais il est fort à parier que D'o et ses sbires sont à la poursuite de ceux qui l'ont dérobée

FRAGMENT D'OUBLI

Cette épée bâtarde démoniaque fut découverte sur l'un des niveaux sombres et froids du Chaos par le Prince Dragon Gri'pet, membre de la famille royale melnibonéenne, et ramenée pour résoudre la révolte Lormyrienne une bonne fois pour toute. Gri'pet n'éprouvait que mépris envers la race humaine du Lormyr et partit à la recherche d'une arme inspirant la peur dans le cœur de ceux qui s'opposaient à lui. Sa croisade s'acheva avec la découverte de Fragment d'Oubli, une épée à la lame noire, si froide et aiguisée que peu d'êtres vivants pouvaient survivre à ses coups. Le démon emprisonné dans la lame tient les humains pour responsables de son emprisonnement ; de ce fait, l'arme ne sert pas un maître humain de son plein gré. Lorsqu'elle est utilisée, l'arme possède les traits suivants :

- * Quand elle sort de son fourreau en présence d'êtres humains, la lame émet une sorte de plainte à glacer le sang. Traitez cette plainte comme le trait chaotique Cri, avec une puissance de 40%.
- * Si l'utilisateur désire manier l'arme, Fragment d'Oubli émet un froid intense. Toute personne proche (distance égale à la distance de combat rapproché) subit automatiquement 1D4 points de dommages sur une partie du corps aléatoire à la fin de chaque tour. Une partie du corps réduite à 0 points de vie gèle et se brise comme de la glace si elle est de nouveau atteinte ; ces parties du corps dégèlent au bout d'une heure.
- * La lame émet une lumière bleue toutes les fois qu'elle sort de son fourreau. Cette lumière est suffisamment brillante pour être distinguée à plusieurs centaines de mètres.
- * L'utilisateur peut dépenser 3 Points de Magie pour effectuer une attaque Coup de Lumière comme une Action de Combat : cette attaque est un coup décrivant un arc de cercle, qui reflète une lumière bleue et projette des morceaux de glace tout autour de l'utilisateur. Lancez les dés pour l'attaque ; toutes les cibles engagées au combat effectuent une réaction. Les personnes qui ne peuvent parer ou esquiver subissent les dommages de Fragment d'Oubli sur 1D3 parties du corps adjacentes. Cette attaque rend l'utilisateur ouvert à la contre-attaque et toute personne qui réussit à parer l'attaque Coup de Lumière peut immédiatement riposter.

- * Lorsque l'utilisateur capture un être humain, Fragment d'Oubli devient très agitée. La première fois que l'arme est dégainée dans une aventure, l'utilisateur doit effectuer un test de Persévérance opposé au démon (la Persévérance du démon est de 50%). Si l'utilisateur échoue, l'épée se retourne contre lui et l'attaque avec un score de compétence égal à celui du personnage. Ce test peut être répété à chaque tour jusqu'à ce que l'utilisateur réussisse le test ; dans ce cas, l'épée se calme et peut être utilisée normalement pour le reste de la partie.
- * Si un utilisateur humain rate une attaque avec Fragment d'Oubli, considérez le jet de dés comme une attaque réussie contre l'utilisateur sur une partie du corps aléatoire. Cette attaque ne peut être parée ou esquivée. Quand cela se produit, l'épée se met à rire.

Le Prince Gri'pet fut mortellement blessé au cours de la bataille contre le Lormyr et mourut dans la douleur à Imrryr. Il fut embaumé avec ses esclaves favoris et placé sur une frégate dorée avec toutes ses possessions avant d'être confié à la mer. Son navire funéraire flotte peut-être encore au gré des courants des océans du monde ou au gré des mers du destin du Multivers, guidé par la haine de l'arme démoniaque. Il est aussi possible que Fragment d'Oubli ait été oubliée sur le champ de bataille et qu'elle repose maintenant quelque part dans les plaines de Malador.

La Lame Protéenne

Redoutable manifestation du Chaos, la Lame Protéenne est une arme démoniaque au pouvoir si effrayant que chacune de ses apparitions est suivie d'une grande tragédie. Le procédé de fabrication de la lame est le résultat des tentatives des sorciers Melnibonéens pour reproduire les techniques utilisées par la race des Anciens qui forgea les fameuses épées runiques Stormbringer et Mourblade. L'échec de leur expérience fut sans doute provoqué par leur propre arrogance. Néanmoins, là où les Anciens réussirent à façonner la matière du Chaos en armes intelligentes, les Melnibonéens ne parvinrent que partiellement à contenir cette matière dans une épée. Croyant en la réussite de leur expérience, ils utilisèrent la lame à leurs propres fins, à leur plus grand regret.

- * Toutes les tentatives pour parer la Lame Protéenne sont difficiles.
- * L'arme évite toute armure de façon innée, s'insinuant entre les joints pour atteindre la cible. Traitez les PA de l'armure portée à la moitié de leur valeur normale.

- * Un individu blessé par la Lame Protéenne doit réussir un test de Persévérance ou d'Endurance (la compétence avec le score le plus élevé) ou obtenir automatiquement un trait chaotique aléatoire. Ce trait persiste pendant un nombre de jours égal au POU de l'utilisateur.
- * Les individus tués par la Lame Protéenne ne meurent pas. Au contraire, ils deviennent des bêtes couvertes d'horribles mutations sous les ordres de l'utilisateur. Ils gagnent 1D8 traits chaotiques aléatoires (en plus de ceux obtenus par leurs blessures) et sont entièrement dévoués à leur nouveau maître. Ils sont stupides (-1D8 INT) et perdent une grande partie de leur personnalité d'origine (-2D8 CHA). Ils deviennent immortels et ne peuvent pas mourir dans des circonstances naturelles.
- * L'utilisateur n'est pas immunisé contre les effets mutagènes de la lame. Lorsqu'il effectue un lancer de progression, il doit réussir un test de Persévérance ou d'Endurance (le score le plus bas) ou obtenir un trait chaotique aléatoire. Toutes les fois qu'il obtient un nouveau trait chaotique, l'INT de l'utilisateur est réduite de 1. Si son INT est réduite à 0, l'utilisateur devient un esclave du Chaos sans intelligence, qui abandonne l'arme et part à la recherche de nourriture et de sexe.
- * Seule une Intervention Divine peut contrer les effets de la Lame Protéenne. Les serviteurs du Chaos peuvent éviter de devenir des séides en subissant l'apothéose ; les serviteurs de la Loi tués par la lame sont épargnés par les mutations et meurent de façon normale.
- * Si l'arme reste au même endroit pendant plus d'un mois, l'environnement commence à présenter des mutations. Les effets sont visibles dans un rayon d'un mètre autour de la lame pendant la première semaine, de deux mètres pendant la seconde puis de trois pendant la troisième et ainsi de suite, jusqu'à un maximum d'un kilomètre avant de s'arrêter soudainement. A la fin de chaque mois, tout ce qui vit dans la zone d'influence a 25% de chance de développer un trait chaotique aléatoire. Une fois ce trait chaotique obtenu, un individu doit effectuer un test de Persévérance pour quitter la zone. Les choses inanimées deviennent aussi tordues et perverses. Si la lame est perdue dans un endroit isolé, ce dernier devient un lieu de perturbation chaotique, rempli de monstres et de plantes hostiles ; l'utilisateur de l'arme se transforme en créature horriblement mutée, remplie du désir de dévorer quiconque tente de s'emparer de la Lame Protéenne.



Nul ne connaît le lieu de repos de la *Lame Protéenne* ; toutefois, comme aucune région des Jeunes Royaumes n'est aussi perverse que ce que l'on peut lire dans les récits, on suppose que la lame repose dans un endroit isolé du monde ou dans un autre niveau. Les jungles du sud semblent être une possibilité ; l'un des sorciers responsables de sa création s'y est rendu lorsque les effets mutagènes de la lame sont apparus. D'un autre côté, même si les origines de la Forêt de Troos sont bien connues, il est possible que la lame soit enfouie quelque part sous les arbres anciens, produisant des créatures bizarres. Aucune des personnes qui ont osé franchir les limites de la forêt à la recherche de l'arme n'en est jamais ressortie.

CROC VERT

Arme de rituel du sorcier Melnibonéen Amarquin Da'an, *Croc Vert* est une longue épée au manche d'os sculpté en forme de dragon, reposant dans un fourreau en peau de lézard couleur émeraude et conçue par Arioch lui-même. L'arme contient l'essence du démon Halrbidje, une horreur aux bras multiples qui existe dans plusieurs dimensions à la fois. Amarquin dut au présent d'Arioch, qui symbolisait sa grande estime envers le sorcier, sa réputation de magicien émérite et de courtisan à la dépravation sans égale. Amarquin possédait l'arme la plus enviée des autres sorciers du fait que l'essence du démon lui accordait des capacités d'asservissement sans pareilles. L'utilisateur de l'arme obtient les traits suivants :

- * Si l'épée est brandie contre un démon, la tentative pour commander ce dernier est aisée car tout démon pensera à deux fois avant de mettre en colère le sorcier qui contrôle Halrbidje.
- * Lorsqu'il fait face à une créature surnaturelle invoquée par la magie, l'utilisateur peut commander à celle-ci de retourner dans son niveau et met prématurément fin à l'invocation. L'utilisateur et la créature doivent effectuer un test d'opposition en *Persévérance*. Si le sorcier remporte le test, la créature retourne immédiatement dans son niveau.
- * D'un autre côté, l'utilisateur peut essayer de gagner le contrôle d'une créature surnaturelle invoquée par un autre sorcier. Face à une telle créature, l'utilisateur peut dépenser un *Point de Héros* pour effectuer un test de *Persévérance* opposé au sorcier responsable de l'invocation. Si l'utilisateur remporte le test, les liens qui maintiennent la créature sous le contrôle du sorcier qui l'a invoquée se dissipent. L'utilisateur peut maintenant effectuer un test de *Persévérance* opposé à celle de la créature ;

s'il réussit, la créature le considère comme son nouveau maître et le sert pendant une heure, comme si celui-ci l'avait invoquée.

- * Si l'utilisateur perd *Croc Vert* tandis que la créature est à son service, le démon peut effectuer un test de *Persévérance* opposé au sorcier ; si le démon réussit, il s'est libéré des liens qui l'empêchent de nuire au sorcier.

Selon la légende, ce dernier trait correspond au destin qui attendit Amarquin Da'an. Durant l'invocation d'un puissant démon, un voleur pénétra dans la chambre du rituel et déroba *Croc Vert* sous le nez de Da'an. Non seulement le vol provoqua la révolte de tous les démons sous les ordres de Da'an mais il perturba également les symboles de protection du sorcier, ce qui produisit une erreur magique. Les événements coûtèrent à Da'an sa vie et son âme. Le lieu où repose *Croc Vert* reste inconnu mais tout endroit concentrant une plus grande proportion de démons au service d'un sorcier est à considérer.

BRISE COUPANTE

L'épée longue *Brise Coupante* contient (non sans mal) l'essence d'un démon vorace au grand pouvoir. L'arme fut forgée il y a très longtemps, lorsqu'un peuple entier, habitant un niveau de la *Loi*, sacrifia son âme pour emprisonner H'ama'loxaël, un démon qui menaçait de consumer sa dimension. L'épée resta enfouie dans ce monde désolé, cachée à la vue de tous jusqu'à ce qu'elle fut découverte par un Melnibonéen durant une quête onirique. L'arme fut récupérée et manipulée par le Prince Dragon Uzzoz durant la guerre contre les Dharzi et détruisit les plus dangereuses des créatures des ennemis de Melniboné. L'arme elle-même est de couleur marron ; une patine subtile recouvre la lame comme une trace d'huile renvoyant un reflet arc-en-ciel. La lame ne présente pas de ligne droite ; au contraire elle possède des rebords aux courbes et aux pointes changeantes qui traversent les dimensions. Un fourreau créé à ce effet permet de transporter l'arme en toute sécurité. *Brise Coupante* présente les traits suivants :

- * A cause de la nature trans-dimensionnelle de l'arme, l'utilisateur peut canaliser des *Points de Magie* dans la lame. L'épée cause 1D6 points de dommages supplémentaires par *Points de Magie* investis. Même si l'attaque échoue, les *Points de Magie* investis sont perdus. Dans ce cas, l'attaque ratée atteint l'environnement et cause des dommages conséquents aux bâtiments, aux meubles et aux personnes.

- * Brise Coupante se nourrit de sang. Toutes les fois qu'elle porte un coup et blesse une cible, la blessure ne verse pas de sang. Au lieu de cela, le sang s'écoule le long de la lame avant de disparaître dans la gueule du démon. Par tranche de 10 points de dommages causés par la lame, l'utilisateur peut régénérer un (seul) point de dommages sur toutes ses parties du corps.
- * Une fois dégainée, Brise Coupante doit verser le sang avant de pouvoir être replacée dans son fourreau. Une goutte de sang ne suffit pas ; l'épée demande un coup porté contre un être vivant. Toute tentative pour la rengainer sans l'avoir nourrie de sang doit être précédée par un test de Persévérance. Si le test échoue, l'arme gigote dans la poignée de l'utilisateur pour éviter de retourner au fourreau.

Brise Coupante causa la perte du Prince Dragon Uzzoz. Après un combat particulièrement féroce contre une créature Dharzi, Uzzoz rengaina Brise Coupante mais la dégaina de nouveau lorsqu'il entendit des pas derrière lui. Découvrant un allié, Uzzoz voulut rengainer l'épée. Brise Coupante protesta et la lame alla se figer dans le cou du dragon d'Uzzoz, Aile de Mort. Le coup tua Aile de Mort, déjà blessé par les combats ; prit de désespoir, Uzzoz permit à la lame de se retourner contre lui. Les alliés du prince laissèrent l'épée derrière eux. Elle a depuis refait surface, brièvement, dans le Dharijor, là où le champion sans nom de Xiombarg tenta d'écraser l'armée Jharkorienne. Malheureusement pour lui, il échoua. Depuis cet événement, quelques 50 ans auparavant, Brise Coupante semble avoir disparu de l'histoire, mais il ne fait aucun doute que cette arme se retrouvera un jour entre les mains de celui qui est destiné à mourir au fil de sa lame. La légende affirme que H'ama'loxaël se libérera une fois que la lame aura bu autant de sang qu'il existe d'âmes le retenant prisonnier ; il prendra alors sa revanche...

Silence

Silence est une arme sinistre créée non pas pour l'art noble de la guerre, mais pour l'art discret du meurtre. Même si les Melnibonéens sont une race guerrière, leurs commandants apprécient les qualités d'un assassin placé au bon endroit au bon moment. Après tout, une armée sans général n'est pas aussi efficace qu'une armée avec un général. Silence a l'apparence d'une longue dague, de la taille d'une épée courte et composée d'un alliage mat de couleur grise, inconnu dans les Jeunes Royaumes. La légende de sa création suggère qu'un démon du nom

d'Hedrolix, dégoûté par le fait d'être responsable de la mort d'innombrables innocents, chercha en vain une arme pour mettre fin à ses jours. Sa recherche dura des millénaires, sans résultat. Il se décida alors à demander audience auprès du seigneur Balo, le bouffon dément ; ce dernier lui offrit une lame de métal inconnu qui ferait "taire son âme" de façon permanente. Plein de reconnaissance, le démon voulut posséder la dague et accepta le prix de Balo. Balo échangea la dague contre le dernier souffle du démon et éclata d'un rire dément lorsqu'Hedrolix se retrouva emprisonné dans la dague, lié et silencieux, condamné à semer la mort pour l'éternité. Depuis, la dague est apparue dans de nombreux niveaux du Multivers. Silence présente les effets suivants lorsqu'elle est utilisée au combat :

- * Si l'utilisateur tend une embuscade, le démon donne à la dague 1D8 points de dommages supplémentaires pendant le premier Tour de Combat d'une attaque.
- * Si l'utilisateur observe sa cible pendant un Tour de Combat, il peut utiliser le côté plat de la lame pour découvrir la faiblesse de l'armure de l'ennemi. L'attaque suivante ignore l'armure de la cible. Cette attaque ne souffre pas des malus d'une attaque précise destinée à ignorer l'armure.
- * Tant que l'utilisateur cherche à assassiner un individu, Silence étouffe ses bruits de pas et ses mouvements, ce qui lui permet d'utiliser la compétence Discretion avec un bonus de +30%.
- * L'alliage étrange de la dague rend celle-ci presque invulnérable. Elle ne subit aucun dommage provenant de sources ordinaires.
- * Les personnes blessées par Silence deviennent muettes ; elles ne peuvent faire aucun bruit pour une durée égale, en Tours de Combat, au POU de l'utilisateur.
- * Silence est une maîtresse stricte. Si la cible de la tentative d'assassinat survie (et ne meurt pas dans les 24 heures), l'utilisateur de la dague démoniaque est retrouvé mort le lendemain matin, avec la dague enfouie jusqu'à la garde dans son dos.

L'un des aspects les plus curieux de cette arme est le fait que les individus peu enclins à l'assassinat sont mal à l'aise en présence de la dague : aucun guerrier ne désire mourir dans son sommeil avec une dague plantée dans le dos. Au contraire, les individus peu scrupuleux sont irrésistiblement attirés par l'arme et doivent effectuer un test de Persévérance afin de ne pas s'en emparer. La rumeur affirme que Silence est entre les mains du Mereghn, un réseau d'espions qui opère en Ilmiora.

LONGUE MAIN

Longue Main est un arc en os, composé à partir du squelette du démon Lahndrograr, qui fut ré-invoqué et lié dans la substance de l'arc par son propre frère. Le procédé fut long et pénible mais il produisit le résultat escompté. L'arc fut ensuite amené dans les Jeunes Royaumes par l'un des empereurs de Melniboné (les rapports varient), chasseur avide et collectionneur de fourrures d'animaux et de trophées.

Lahndrograr était à l'origine une créature dont le toucher faisait fondre les chairs et les muscles, ne laissant que la peau, revêtue ensuite par le démon. Une fois emprisonné dans l'arc, le démon pouvait investir les flèches avec ce même talent ; fournissant ainsi une méthode parfaite de taxidermie et permettant au chasseur de ne plus craindre de ruiner ses trophées. Longue Main présente les effets suivants :

- * L'utilisateur peut dépenser un Point de Magie pour changer la partie du corps atteinte.
- * Si l'utilisateur vise ou effectue une attaque précise pour frapper une partie du corps en particulier, il peut dépenser 3 Points de Magie pour ignorer les malus associés à une telle action.
- * Les cibles blessées par une flèche tirée par Longue Main sont exposées à la toxine de Lahndrograr. Si la flèche rate sa cible, tout objet touché se couvre d'une tâche jaune verdâtre au point de l'impact. Qu'elle atteigne ou non sa cible, le flèche devient inutile une fois qu'elle a été tirée.
- * Longue Main doit être enveloppé dans une peau fraîchement obtenue après chaque utilisation, sinon le démon devient irascible et refuse de décocher une autre flèche tant qu'il n'est pas placé dans une nouvelle peau.

La toxine contenue dans les flèches dissout les chairs internes de la cible et ne laisse derrière elle que des os blanchis et une peau remplie d'un liquide vert.

LA TOXINE DE LAHNDROGRAR

Type : Enduite

Délai : 1D2 Tours de Combat

Puissance (Virulence) : 75

Effet Complet : la cible perd un point de vie à toutes ses parties du corps et continue à perdre un point de vie au début de chaque tour. Dès que toutes les parties du corps sont réduites au niveau de blessure grave, la cible n'est plus qu'un sac rempli de fluides.

Durée : 6D10 Tours de Combat.

Longue Main fut apparemment enfouie dans les catacombes en dessous d'Imrryr lorsque son dernier maître mourut mais certains récits racontent qu'un voleur pénétra dans les catacombes et s'enfuit avec l'arc en plus d'autres trésors. Si cela s'avère vrai, Longue Main pourrait être n'importe où ; selon toute probabilité à Meni où tout s'achète et se vend au marché noir.

ARMURE DÉMONIAQUE

Étant donnée la nature guerrière des Melnibonéens et leur approche de la vie, il n'est pas surprenant qu'ils aient recherché ces artefacts protecteurs ou mortels. Bien que les Melnibonéens soient passés maîtres dans l'art de concevoir des armures exquises, les enchantements qu'ils utilisaient pour les renforcer n'étaient que temporaires.



Aussi continuèrent-ils à demander des protections plus puissantes à leurs divinités, à s'aventurer dans le million de sphères et à entreprendre des quêtes oniriques pour trouver des reliques des civilisations passées. En effet, même le plus grand de leurs sorciers ne pouvait rassembler à lui seul le pouvoir ou les connaissances nécessaires à la création de tels trésors.

Investies de l'essence du Chaos, les armures démoniaques offrent les bénéfiques suivants, en plus de leurs effets spécifiques.

- * Une armure démoniaque d'adapte au porteur, quelle que soit sa taille et sa forme.
- * Une armure démoniaque est plus légère que la moyenne. A moins qu'il n'en soit fait mention autrement, les malus aux compétences pour le port d'une armure du type décrit sont diminués de moitié.

Les Ailes Écarlates de Lo'shotan

Lo'shotan était un noble Melnibonéen possédant la capacité innée de se lier avec les dragons sommeillant sous l'Île aux Dragons, une condition qui limitait son habileté à s'élever au sein de la Cour Impériale. Déterminé à prouver son utilité à l'empereur, Lo'shotan travailla jour et nuit avec ses sorciers afin de découvrir la cachette d'une armure démoniaque ; celle-ci devait lui permettre d'affronter les ennemis du Glorieux Empire. L'armure fut découverte dans un monde ravagé par une guerre entre deux races, qui n'avaient laissées comme seules preuves de leur existence que des artefacts abandonnés. L'armure écarlate contenait l'essence d'un démon sauterelle permettant à son utilisateur de faire des bonds prodigieux pour surmonter les obstacles. Lo'shotan devint puissant et influent à la cour, jusqu'à sa mort de la main d'assassins engagés par son propre fils, jaloux de l'influence de son père. Quand elle est portée, l'armure a les effets suivants :

- * L'armure donne 8 points d'armure à toutes les parties du corps.
- * Jusqu'à ce que l'utilisateur se soit habitué à l'armure, il subit un malus de -15% à tous les tests de compétences qui ne sont pas basés sur le combat. Après l'avoir portée pendant un nombre de jours égal à son score de TAI, l'utilisateur s'habitue à l'armure et ne souffre plus du malus dû à son port.
- * En dépensant un Point de Héros, le porteur peut utiliser la prouesse Courir sur les Murs, même s'il ne

possède pas les critères nécessaires pour celle-ci. Si le porteur possède déjà cette prouesse, il n'a pas besoin de terminer son Tour de Combat au sol et peut continuer de se déplacer le long d'une surface verticale.

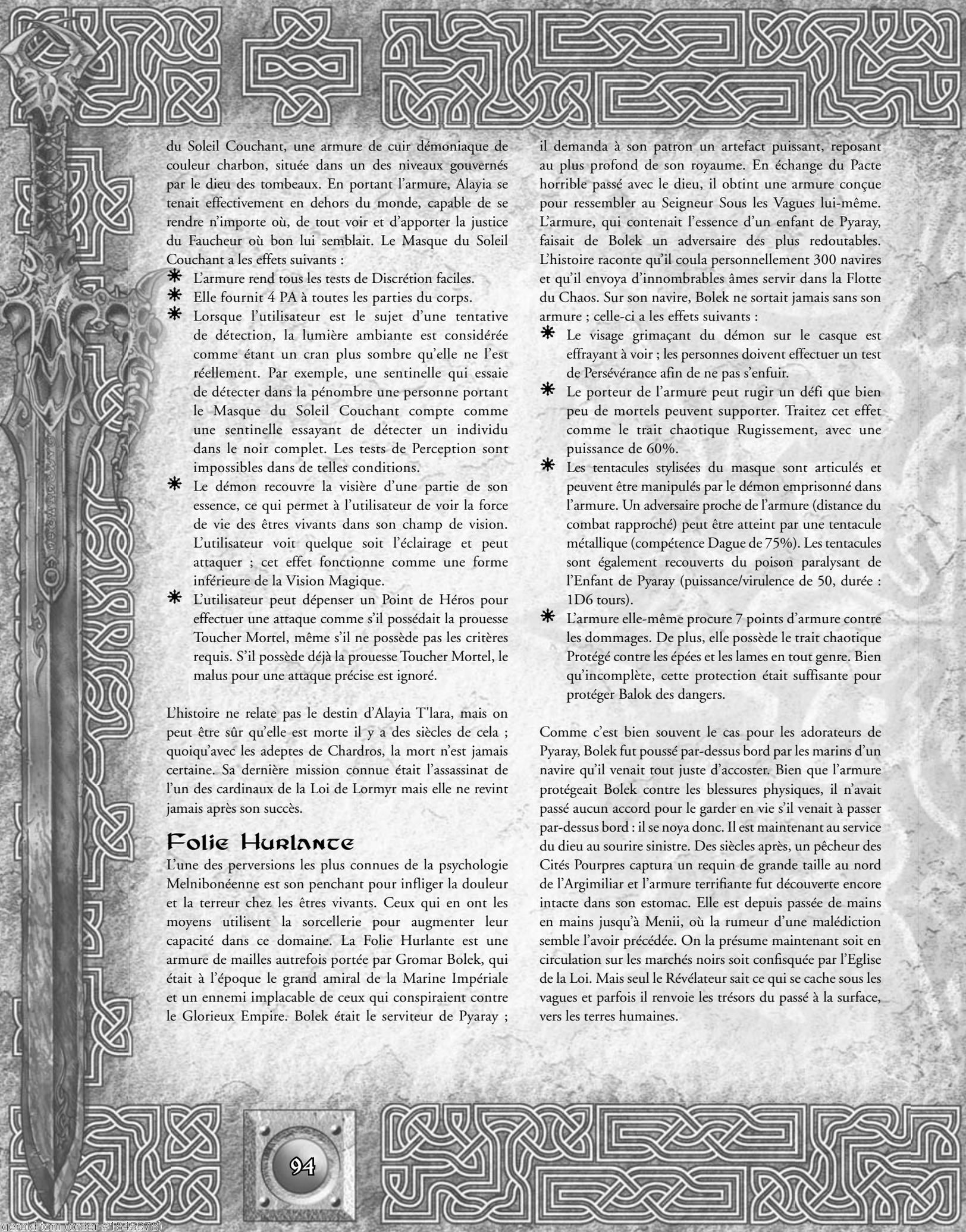
- * L'utilisateur obtient un bonus de +50% à tout test d'Athlétisme impliquant le saut. De plus, il peut augmenter sa distance de saut en dépensant un Point de Magie pour chaque tranche d'1,50m supplémentaires qu'il désire sauter horizontalement ; ou deux Points de Magie par tranche d'1,50m à la verticale.
- * Si l'utilisateur subit une chute quelconque, la carapace dorsale se déroule pour former une paire d'ailes rouges. Les dommages d'une chute de 6 mètres ou moins sont annulés. L'utilisateur peut augmenter cet effet en dépensant un Point de Magie pour augmenter cette protection de 6 mètres de plus.

Les ailes écarlates de Lo'shotan furent perdues au cours de la tentative de mise à sac d'Imrryr dans l'antiquité. En fait, on suppose que cette tentative avait eu pour but principal de voler l'armure, l'attaque en elle-même visant avant tout à distraire les forces qui devaient garder l'objet. Il y a 100 ans, l'armure refit surface entre les mains de Calal le Noir, un petit seigneur de la guerre du Pickarayd. Après son assassinat, l'armure disparut de nouveau, mais la rumeur raconte qu'elle repose quelque part dans le continent du sud.

Le Masque du Soleil Couchant

Les érudits savent que les Melnibonéens sont des êtres reclus, mais aussi passionnés à leur manière et sujets à des crises obsessionnelles. Ces aspects de leur personnalité sont visibles dans toutes les formes d'art en provenance de l'Île aux Dragons et, de bien des façons, dans la conception des armures vendues sur les marchés.

Alayia T'lara était une citoyenne dévouée du Glorieux Empire, une fervente adoratrice de Chardros le Faucheur ; elle ne se considérait pas comme une Melnibonéenne mais comme un démon de Chardros sous une forme mortelle ; elle croyait avoir pour mission de porter la volonté du dieu dans les Jeunes Royaumes. Afin d'effectuer au mieux ses fonctions, elle voulait trouver le moyen de pénétrer à travers n'importe quelle défense pour apporter la parole du seigneur des tombeaux à ceux qu'elle jugeait dignes de lui être sacrifiés. Dans ce but, elle demanda une audience auprès de Chardros pour obtenir le Masque



du Soleil Couchant, une armure de cuir démoniaque de couleur charbon, située dans un des niveaux gouvernés par le dieu des tombeaux. En portant l'armure, Alayia se tenait effectivement en dehors du monde, capable de se rendre n'importe où, de tout voir et d'apporter la justice du Faucheur où bon lui semblait. Le Masque du Soleil Couchant a les effets suivants :

- * L'armure rend tous les tests de Discrétion faciles.
- * Elle fournit 4 PA à toutes les parties du corps.
- * Lorsque l'utilisateur est le sujet d'une tentative de détection, la lumière ambiante est considérée comme étant un cran plus sombre qu'elle ne l'est réellement. Par exemple, une sentinelle qui essaie de détecter dans la pénombre une personne portant le Masque du Soleil Couchant compte comme une sentinelle essayant de détecter un individu dans le noir complet. Les tests de Perception sont impossibles dans de telles conditions.
- * Le démon recouvre la visière d'une partie de son essence, ce qui permet à l'utilisateur de voir la force de vie des êtres vivants dans son champ de vision. L'utilisateur voit quelque soit l'éclairage et peut attaquer ; cet effet fonctionne comme une forme inférieure de la Vision Magique.
- * L'utilisateur peut dépenser un Point de Héros pour effectuer une attaque comme s'il possédait la prouesse Toucher Mortel, même s'il ne possède pas les critères requis. S'il possède déjà la prouesse Toucher Mortel, le malus pour une attaque précise est ignoré.

L'histoire ne relate pas le destin d'Alayia T'lara, mais on peut être sûr qu'elle est morte il y a des siècles de cela ; quoiqu'avec les adeptes de Chardros, la mort n'est jamais certaine. Sa dernière mission connue était l'assassinat de l'un des cardinaux de la Loi de Lormyr mais elle ne revint jamais après son succès.

Folie Hurlante

L'une des perversions les plus connues de la psychologie Melnibonéenne est son penchant pour infliger la douleur et la terreur chez les êtres vivants. Ceux qui en ont les moyens utilisent la sorcellerie pour augmenter leur capacité dans ce domaine. La Folie Hurlante est une armure de mailles autrefois portée par Gromar Bolek, qui était à l'époque le grand amiral de la Marine Impériale et un ennemi implacable de ceux qui conspiraient contre le Glorieux Empire. Bolek était le serviteur de Pyaray ;

il demanda à son patron un artefact puissant, reposant au plus profond de son royaume. En échange du Pacte horrible passé avec le dieu, il obtint une armure conçue pour ressembler au Seigneur Sous les Vagues lui-même. L'armure, qui contenait l'essence d'un enfant de Pyaray, faisait de Bolek un adversaire des plus redoutables. L'histoire raconte qu'il coula personnellement 300 navires et qu'il envoya d'innombrables âmes servir dans la Flotte du Chaos. Sur son navire, Bolek ne sortait jamais sans son armure ; celle-ci a les effets suivants :

- * Le visage grimaçant du démon sur le casque est effrayant à voir ; les personnes doivent effectuer un test de Persévérance afin de ne pas s'enfuir.
- * Le porteur de l'armure peut rugir un défi que bien peu de mortels peuvent supporter. Traitez cet effet comme le trait chaotique Rugissement, avec une puissance de 60%.
- * Les tentacules stylisées du masque sont articulés et peuvent être manipulés par le démon emprisonné dans l'armure. Un adversaire proche de l'armure (distance du combat rapproché) peut être atteint par une tentacule métallique (compétence Dague de 75%). Les tentacules sont également recouverts du poison paralysant de l'Enfant de Pyaray (puissance/virulence de 50, durée : 1D6 tours).
- * L'armure elle-même procure 7 points d'armure contre les dommages. De plus, elle possède le trait chaotique Protégé contre les épées et les lames en tout genre. Bien qu'incomplète, cette protection était suffisante pour protéger Balok des dangers.

Comme c'est bien souvent le cas pour les adorateurs de Pyaray, Bolek fut poussé par-dessus bord par les marins d'un navire qu'il venait tout juste d'accoster. Bien que l'armure protégeait Bolek contre les blessures physiques, il n'avait passé aucun accord pour le garder en vie s'il venait à passer par-dessus bord : il se noya donc. Il est maintenant au service du dieu au sourire sinistre. Des siècles après, un pêcheur des Cités Pourpres captura un requin de grande taille au nord de l'Argimiliar et l'armure terrifiante fut découverte encore intacte dans son estomac. Elle est depuis passée de mains en mains jusqu'à Menii, où la rumeur d'une malédiction semble l'avoir précédée. On la présume maintenant soit en circulation sur les marchés noirs soit confisquée par l'Eglise de la Loi. Mais seul le Révélateur sait ce qui se cache sous les vagues et parfois il renvoie les trésors du passé à la surface, vers les terres humaines.

L'ARMURE COAGULÉE DES MONARQUES DES ÉPÉES

Cette armure de protection est différente de celles présentées jusqu'ici, qui avaient toutes un démon emprisonné en leur sein ; l'Armure Coagulée est en fait le résultat d'un autre objet contenant un démon, le Bassin Sanglant, considéré sacré par les adorateurs d'Arioch. Présent d'Arioch à l'empereur Melnibonéen Ma'axim III, le 28^{ème} Empereur du Glorieux Empire, le Bassin Sanglant est une fontaine de marbre blanc, un bassin suffisamment large pour qu'un Melnibonéen puisse s'y allonger et être entièrement submergé. Le bassin emprisonne un obscur démon unique dans le Multivers et qui assure un apport constant et infini de sang humain frais. Quand le sang reste dans le bassin, il est sous forme liquide et ce n'est que lorsqu'il est retiré du bassin qu'il commence à coaguler. Les personnes qui s'immergent complètement dans le bassin puis qui en sortent en laissant le sang se durcir autour de leur corps se retrouvent enchâssées dans une Armure Coagulée ; cette armure a les bénéfices suivants :

- * L'armure accorde 5 points d'armure à toutes les parties du corps sans aucun malus aux compétences.
- * Le porteur est effrayant à voir ; les tests d'Influence sont très difficiles. D'un autre côté, les tests d'Influence pour intimider sont très faciles.
- * En dépensant un Point de Magie, le porteur peut ouvrir une main pour faire apparaître un Fouet Sanglant, une arme magique composée du même sang qui constitue l'armure. Le Fouet Sanglant compte comme un Fléau (1M) et possède un modificateur de dommages égal à +1D6 pour les attaques réussies. De plus, le Fouet Sanglant fonctionne comme une extension du corps et peut être utilisé de plusieurs façons : par exemple, pour aider le porteur à grimper (bonus de +30% pour les tests d'Athlétisme). Il peut être utilisé pour empoigner ou désarmer un adversaire (tout comme une arme naturelle).
- * L'armure ne fonctionne que pour un nombre d'heures égal au POU du porteur. Après quoi elle perd tous ses effets et se met à peler.
- * Pour toute la durée de l'enchantement, le porteur régénère tout dommage à raison d'1 Point de Vie par tour sur chaque partie du corps.

La manière dont le Glorieux Empire perdit le Bassin Sanglant est quelque peu floue ; on ne sait pas non plus s'il est encore dans les Jeunes Royaumes. Cependant, des sources bien informées indiquent que le culte d'Arioch de Cadsandria connaît le lieu où le Bassin serait enfermé. Il

serait apparemment utilisé comme outil d'initiation par les membres du culte qui cherchent à s'élever parmi les rangs ; seuls les membres exaltés du culte peuvent avoir le corps recouvert par l'Armure Coagulée et uniquement dans le but d'accomplir des missions dangereuses.

SÉDUCTION DE SOIE

Même le plus guerrier des peuples reconnaît qu'il y a des moments où la violence ne résout pas les problèmes. Séduction de Soie est une armure créée pour protéger son porteur là où une armure de métal serait inappropriée. Portée par Dame Lilia Do'monera, une métis Melnibonéenne adoratrice d'Arnara aux Six Mamelles, Séduction de Soie est un vêtement de soie de qualité exquise, contenant l'essence du démon Xoxoxox. Dame Lilia portait l'armure Séduction de Soie toutes les fois où elle avait besoin d'utiliser son statut social pour influencer autrui. Le porteur obtient les bénéfices suivants :

- * Tous les tests de Séduction de Soie sont faciles s'ils sont effectués envers le sexe opposé.
- * L'étoffe du vêtement glisse de son propre accord et s'adapte à la mode en cours. Le porteur semble toujours porter des habits à la dernière mode.
- * L'armure accorde 4 points d'armure à toutes les parties du corps, exceptée la tête, sans malus aux compétences. L'étoffe ne peut être ni coupée ou brûlée, ni dissoute par de l'acide.
- * Le vêtement suit les contours du corps grâce à des changements subtils ; il accorde un bonus de +10% à tous les tests d'Influence.
- * Afin de contenter le démon Xoxoxox et d'assurer sa coopération, le porteur doit faire l'amour tout habillé à chaque fois que Séduction de Soie est portée. Le vêtement refuse d'être ôté avant que cette condition ne soit remplie. Si le porteur continue à résister, l'armure commence à influencer son attitude ; le porteur doit réussir un test de Persévérance afin d'éviter d'utiliser les talents de Séduction de Soie sur la personne la plus proche (du sexe opposé). Une fois la condition remplie, l'influence du vêtement prend fin et il peut être ôté normalement.
- * Les effets de la Séduction de Soie s'appliquent de la même manière aux deux sexes, mais des difficultés sont à prévoir avec les démons et les créatures qui sont asexués ou dont la sexualité est différente.

Dame Lilia rencontra son destin au cours d'un voyage dans les Jeunes Royaumes ; grâce à ses talents notoires, elle comptait séduire les notables humains afin d'obtenir d'eux des traités



commerciaux favorables, améliorant ainsi l'économie du Glorieux Empire. Après une tentative d'influence sur la personne d'un officier de l'Eglise de la Loi, elle fut arrêtée à Mernii par les agents de l'Inquisition et accusée d'hérésie et de sorcellerie. Elle aurait pu échapper à la condamnation si l'influence de Séduction de Soie ne l'avait poussée à séduire les inquisiteurs en échange de sa liberté. Elle fut condamnée au bûcher et le vêtement tomba entre les mains de l'homme chargé du nettoyage des cendres. L'homme offrit le vêtement à sa femme en cadeau. Sa localisation actuelle est inconnue mais il y a fort à parier que quiconque démontrant une influence plus grande que la normale est en possession de Séduction de Soie.

ARTEFACTS DE LA LOI

Bien qu'ils ne soient pas réputés pour leur usage de la magie, les Seigneurs de la Loi sont conscients qu'il est dans leur intérêt de permettre à leurs adorateurs de posséder des artefacts pour combattre les forces du Chaos et pour prendre soin des âmes humaines rétives. Le premier cas est plus courant car tous les adorateurs de la Loi s'accordent pour trouver le Chaos plus menaçant que jamais. Cependant, d'autres artefacts de l'ordre sont connus et nombre d'entre eux n'ont aucune application militaire.

ARMES VERTUEUSES

Les armes vertueuses sont les réponses de la Loi aux armes démoniaques. Les érudits de la Loi au sein du Multivers passent des années à se purifier afin de commencer le procédé de création d'armes vertueuses pour la gloire des Seigneurs Blancs. Les armes sont toutes des œuvres d'art exquises, la pièce maîtresse de leur créateur respectif. Elles sont créées non pas pour ceux qui les ont façonnées mais pour être confiées aux plus grands champions de la Loi afin de protéger les innocents contre la menace du Chaos. Elles sont le résultat d'une vie entière de dévotion altruiste ; cette dévotion permet aux Seigneurs Blancs de guider la main de leurs serviteurs dans la création d'armes d'une beauté, d'une vitesse et d'une précision incomparables.

Le processus permettant de forger une arme vertueuse produit un ensemble de traits communs à ce type d'arme, bien que chaque pièce individuelle dispose aussi de ses caractéristiques propres. Ceci peut être considéré comme la manifestation de la Loi au sein de l'arme.

- * Les armes vertueuses sont incroyablement aiguisées. Au combat, l'arme cause le maximum de dommages possibles pour une arme de son type. Dans le cas d'un

coup critique, l'arme contourne toute armure (non naturelle) portée.

- * Les armes ont une durabilité surnaturelle ; aucune force ordinaire ne peut les endommager. Il faut beaucoup de temps pour détruire une arme vertueuse et le succès n'est pas garanti.
- * Les démons du Chaos sont mal à l'aise en présence de l'arme. Ils ne subissent aucun effet apparent mais rechignent à combattre un guerrier maniant une arme vertueuse.
- * Les armes vertueuses sont plus légères que les armes standard et leurs critères de FOR et de DEX (pour leur utilisation) sont réduits de moitié.
- * Enfin, l'investissement émotionnel de l'utilisateur améliore l'utilisation de l'arme. Face aux forces du Chaos, il peut dépenser un Point de Magie pour augmenter de 5% une compétence durant une Action de Combat ou une Réaction. Le nombre de Points de Magie que l'utilisateur peut dépenser de cette manière est limité par ses propres réserves.

L'ÉPÉE DE PERFECTION

Apparue pour la première fois devant le Temple de Donblas durant la révolte des forces du Lormyr contre Melniboné, l'Épée de la Perfection est une épée bâtarde sans défaut, sans décorations ni ornements. Entre les mains d'un serviteur de la Loi, l'Épée de la Perfection est une simple épée vertueuse. Ses propres talents n'apparaissent que lorsqu'elle est maniée par un serviteur dévoué de Donblas. Elle manifeste alors les talents suivants :

- * Coup Parfait – L'utilisateur peut dépenser un Point de Héros et déclarer un coup parfait. La prochaine attaque effectuée contre un serviteur ou une créature du Chaos est une réussite automatique ; toute tentative pour esquiver ou parer l'attaque reçoit un malus de -30%.
- * Défense Parfaite – L'utilisateur peut dépenser un Point de Héros et déclarer une défense parfaite comme Réaction contre une attaque dirigée sur sa personne. La défense parfaite pare automatiquement l'attaque. Si l'utilisateur possède également un score de 90% dans sa compétence d'arme, il peut riposter. La défense parfaite est également applicable contre les armes à projectiles mais aucune riposte ne peut être effectuée dans ce cas.
- * Pour l'apprentissage d'une nouvelle prouesse, la possession de l'Épée de Perfection remplace un des critères requis pour la prouesse. Tant que l'individu possède l'épée, il peut utiliser ces talents normalement. S'il perd l'épée, il ne peut plus les utiliser jusqu'à ce qu'il obtienne de nouveau ces critères.

La Flèche de la Loi

Forgée dans le bronze et sertie des plumes d'un griffon de bronze, la Flèche de la Loi est un objet prodigieux. Qui l'a créée et comment est-elle entrée en possession de Marluhn Leer, le champion de Tovik, nul ne le sait. Leer était un maître archer au service du seigneur Tovik ; il parcourait le monde à la recherche des champions du Chaos qui tourmentaient le peuple. Durant la poursuite d'un immense serviteur mutant d'Hionhurn, Leer découvrit une curieuse flèche de bronze dans son carquois. Il prit celle-ci comme un signe envoyé par Tovik et utilisa la flèche contre le mutant ; la flèche frappa avec une telle force qu'elle perça la cible de part en part, tuant instantanément le monstre. Il chercha la flèche pendant des heures mais ne put jamais la retrouver. Il fit part de ce miracle à son supérieur ; ce miracle passa dans les annales sous le nom de Flèche de la Loi. A partir de ce jour, tout archer de la Loi confronté à un ennemi redoutable trouve une flèche de bronze similaire dans son carquois. Utilisée contre un serviteur ou une créature du Chaos, la flèche possède les talents suivants :

- * L'utilisateur ne peut utiliser la flèche qu'une seule fois. Tout jet de dés pour attaquer avec celle-ci est définitif. L'archer ne récupère pas la flèche.
- * La flèche de la Loi cause toujours 18 points de dommages auxquels est ajouté le modificateur de dommages de l'utilisateur.
- * Si l'utilisateur réussit son attaque, la flèche ne peut pas être parée par un bouclier : elle transperce la cible de part en part.
- * Toutes les propriétés d'une arme vertueuse s'appliquent à la Flèche de la Loi.

La Lance d'Haphon

Ancienne même d'après les normes Melnibonéennes, la lance d'Haphon fut forgée par les anciens durant la bataille contre les hordes du Chaos lancées par les Dieux Morts, au temps où le monde était encore jeune. Haphon était un héros parmi les anciens, un champion de la Loi protégeant son peuple contre les déprédations du Chaos. Certaines légendes suggèrent qu'Haphon devint célèbre après avoir terrassé une bête des enfers aux proportions titanesques ; il aurait frappé de sa lance l'oeil unique du démon qui décimait l'armée des Mernii. Le fait que l'arme ait survécu à travers les âges témoigne de la maîtrise de son créateur. Au combat, la lance a les propriétés suivantes :

- * Toutes les propriétés associées avec les armes vertueuses sont applicables.
- * La lance d'Haphon compte comme une lance en toutes circonstances.

- * Elle peut être lancée comme une lance courte ayant une portée de 50m. L'utilisateur peut dépenser un Point de Magie et une Action de Combat pour rappeler l'arme dans sa main.
- * Toute créature non alignée avec la Loi et blessée par la lance doit réussir un test d'Endurance afin de ne pas devenir aveugle. Traitez les personnages aveuglés comme étant dans le noir complet pour une durée, en Tours de Combat, égale au POU de l'utilisateur de la lance.

Epées Jumelles de Zaphur

Karlo et Markus Zaphur était les champions jumeaux de la Loi ; ils arrivèrent dans les Jeunes Royaumes en provenance d'un monde oublié, portant les épées jumelles à la poursuite éternelle du Chaos. Bien que souvent confinées à leur nation adoptive d'Ilmiora, leurs aventures pouvaient les entraîner dans tous les pays des Jeunes Royaumes alignés avec la Loi. Tous deux étaient de fins bretteurs et combattaient avec une épée courte dans une main et un des cimenterres jumeaux dans l'autre. Lorsque Markus mourut dans un duel contre Hellphont, le Champion de Mabelode, Karlo s'empara des deux cimenterres et vengea la mort de son frère. Dans son journal, il écrivit qu'il pouvait ressentir la présence de son frère lorsqu'il utilisait les épées jumelles. Bien qu'hérétique par nature, cette pensée n'est pas sans fondement. Ceux qui ont utilisé les Epées Jumelles de Zaphur racontent qu'ils avaient eu le sentiment d'avoir combattu avec un allié à leur côté. Utilisées seules par deux bretteurs différents, les épées jumelles ont les propriétés suivantes :

- * Toutes les propriétés des armes vertueuses sont applicables.
- * Les deux bretteurs peuvent s'entraider durant un combat. Si les deux porteurs opèrent de concert, l'un d'entre eux peut parer une attaque visant l'autre ; si cette tentative échoue, la cible peut alors essayer de parer ou d'esquiver. Toute tentative de parade d'une attaque dirigée contre l'autre utilise une Réaction pour ce tour.
- * Chaque bretteur peut effectuer une Action de Combat de Distraction. Un test de compétence réussi avec l'arme ouvre la garde de l'adversaire à une attaque en provenance d'un angle différent. La prochaine attaque du second bretteur gagne un bonus de +30% et toutes les tentatives de parade et d'esquive de l'adversaire subissent un malus de -30%.

Quand elles sont utilisées par le même bretteur, les deux épées jumelles ont les propriétés suivantes :

- * Toutes les propriétés associées avec les armes vertueuses sont applicables.
- * L'utilisateur peut dépenser un Point de Héros et se comporter comme s'il possédait la prouesse Duelliste durant un combat contre un simple adversaire. Si l'utilisateur possède déjà la prouesse, tous les effets de celle-ci sont doublés pendant le temps d'un Tour de Combat, à condition qu'il dépense un Point de Héros.
- * Un adversaire spécifiquement désigné par l'utilisateur est affligé de malchance durant le combat, comme si ses actions étaient gênées par une présence tangible mais invisible. Sa chance d'obtenir un échec absolu durant un test de compétence est augmentée (résultat de dés de 96 ou plus). Les effets des échecs absolus sont deux fois plus graves que d'habitude.

La Fendeuse

Bien que manquant du polissage et de la délicatesse associés avec les autres armes vertueuses, la Fendeuse est une arme redoutable entre les mains d'un champion de la Loi. Ressemblant à une hache Lormyrienne avec son manche recouvert de cuir rouge, la Fendeuse possède les qualités d'une arme vertueuse ; elle possède également le curieux talent de trancher à travers tous les objets inanimés afin d'atteindre les forces du Chaos quel que soit leur lieu de refuge. Entre les mains d'un champion de la Loi, la Fendeuse se comporte comme une arme vertueuse Lormyrienne ayant les propriétés suivantes :

- * Si la Fendeuse porte un coup à un objet inanimé dans l'intention de le détruire, l'armure et les points de vie de l'objet sont divisés de moitié.
- * Le seuls objets exempts de cette règle sont les objets mentionnés comme indestructibles (y compris les autres objets vertueux).
- * Au combat, la Fendeuse peut être utilisée pour attaquer les armes ou l'armure d'un adversaire, réduisant ainsi leur efficacité ou les détruisant complètement. L'utilisateur doit effectuer une attaque précise, avec un malus de -40%. Si l'attaque réussit, l'arme subit des dommages (mais pas celui qui la manipule). Si l'armure est visée, au lieu de causer des dommages, les dommages qui pénètrent la protection de l'armure réduisent la protection sur la partie du corps du montant excédant la protection. Les armes se brisent si les dommages subis réduisent leurs points de vie à zéro. L'armure sur une partie du corps est détruite si la protection est réduite à zéro.

La Fendeuse était autrefois la propriété de Dane Ultran, chevalier de Tovik et guerrier taciturne sujet à des crises de violence quand il faisait face à des serviteurs du Chaos. Il est réputé pour ses actions lors du siège de l'Île du Crâne. Une flotte de pirates Pan Tangiens avait bâti une forteresse pour faciliter son accès dans les eaux du Vieil Océan ; Sir Ultran utilisa la Fendeuse pour faire s'écrouler les portes de la forteresse et permettre à ses cohortes de massacrer les pirates. Ses actions précipitèrent son apothéose durant la bataille et la hache fut confiée au cardinal de la Loi à Vilmir comme relique sacrée. Elle repose maintenant en sécurité au sein d'un labyrinthe. Jagreen Lern, le théocrate de Pan Tang, a fait clairement savoir qu'il offrirait une récompense digne d'un champion du Chaos à quiconque lui apporterait la Fendeuse.

L'Épée de Bannissement

La plupart des serviteurs de la Loi sont d'accord sur le fait que les démons qui rôdent dans les ombres, poussant les gens à des actes malicieux et violents, constituent la plus grande menace pour les humains des Jeunes Royaumes. Moins connus mais tout aussi dangereux, les nécromanciens vénèrent le sinistre Chardos, raniment les morts et bafoue la Loi de la Nature. Cependant les outils pouvant contrecarrer ces ennemis sont rares. Les Adorateurs de la Loi n'ont accès qu'à l'Épée de Bannissement. Forcée et bénie par Arkyn pour nettoyer le monde des nécromanciens impies, cette épée longue possède les propriétés suivantes :

- * L'Épée de Bannissement est conçue pour renvoyer les corps animés dans leur tombeau. Lorsqu'elle est utilisée contre un mort-vivant, qu'il soit réanimé par la sorcellerie, des démons du désir ou des rituels nécromantiques, ce dernier doit réussir un test d'Endurance ou mourir définitivement.
- * Les créatures morts-vivantes en tout genre peuvent sentir la présence de l'Épée de Bannissement. Elles se précipitent sans hésitation sur la personne qui la manipule pour la mettre en pièce, à moins qu'on leur ait ordonnées de ne pas réagir.
- * En dépensant un Point de Héros, l'utilisateur peut demander l'aide d'Arkyn afin de vaincre les forces des ténèbres. Il doit planter l'Épée de Bannissement dans le sol, s'agenouiller en gardant une main sur la poignée de l'épée puis envoyer une prière à Arkyn. La lame émet une lumière blanche virant sur le bleu, causant la moitié de ses dommages normaux (sans ajouter le modificateur de dommages de l'utilisateur) à toutes les parties du corps des créatures morts-vivantes qui

aperçoivent cette lumière. La lumière persiste tant que l'utilisateur dépense un Point de Héros par Tour de Combat. Les créatures détruites par ces dommages sont réduites en cendres par la lumière qui consume les chairs corrompues.

- * Face à un nécromancien, c'est à dire une personne qui connaît au moins l'un des rites de nécromancie décrits dans le chapitre en page 109, l'Épée de Bannissement cause un nombre de dommages au total de Points de Magie de la cible égal aux dommages causés par une attaque. Si les points de Magie de la cible sont réduits à zéro, les dommages sont alors déduits de son POU et de ses points de vie. Si le POU non dédié de la cible est réduit à zéro, le nécromancien meurt. Le POU perdu de cette manière l'est pour toujours ; les Points de Magie sont récupérés jusqu'au nouveau montant de POU.

L'Épée de Bannissement n'est pas liée à une seule personne en particulier, même si plusieurs champions de la Loi l'ont utilisée pendant une partie de leur vie. Le dernier détenteur en date connu était Ignatius Wheems, un champion d'Arkyn sans prétention et un scientifique qui vouait une haine peu commune envers les morts-vivants. Il fut aperçu en dernier lieu du côté de la Cité Pourpre d'Urkel, décidé à affronter un puissant nécromancien réputé pour opérer dans un des district industriels de la cité. Ignatius ne revint jamais ; son destin et celui de l'Épée de Bannissement restent un mystère.

ARMURES VERTUEUSES

A l'instar des armes portées par les champions de l'ordre, les armures vertueuses protègent leurs utilisateurs contre les ravages du Chaos. Tandis que les armes n'ont été forgées que dans un seul but, les armures vertueuses sont considérées comme des protections aux buts multiples. Composées de pièces d'armure articulées aux qualités protectrices sans pareil, les armures vertueuses partagent toutes les propriétés suivantes :

- * Le nombre de Points d'Armure à chaque partie du corps comprend deux points de plus comparé à une armure standard du même type.
- * Le port d'une armure vertueuse n'entraîne pas de malus aux compétences.
- * Un individu revêtu d'une armure vertueuse annule les effets chaotiques d'une arme causant des dommages supplémentaires.
- * Augmentation : certaines armures vertueuses permettent à leurs utilisateurs d'augmenter une ou plusieurs de leurs compétences associées avec

la protection, en dépensant un Point de Magie pour ajouter +5% à la prochaine utilisation de ces compétences. Dans ce cas, l'augmentation de ces compétences est effectuée d'une réaction à l'autre, mais un personnage peut continuer d'augmenter ses compétences aussi longtemps qu'il dépense des Points de Magie.

ARMURE DE DEXTÉRITÉ

Cette armure en cuir de couleur grise, comprenant également un bonnet de cuir, ne porte aucun ornement si ce n'est le motif de la Flèche de la Loi de couleur rouge situé ça et là. Cette armure fut conçue pour Dame Erin de Wight, une ancienne cité-état ayant sombré dans l'oubli, autrefois située près du lieu où se dresse maintenant Bakshaan. Dame Erin faisait partie des juges de Donblas et exécutait les personnes accusées de démonologie et de sorcellerie. Sa petite stature et sa constitution fragile l'empêchaient d'affronter un adversaire en combat singulier ; aussi elle demanda à l'Église de la Loi de lui fournir les moyens d'éviter les blessures au moment d'exécuter la volonté de Donblas. L'Armure de Dextérité a les propriétés suivantes :

- * L'armure est conçue pour une femme humaine de TAI 10. Elle peut être modifiée pour être portée par un homme (modifiée de 2 TAI au-dessus ou en-dessous sans endommager sa nature vertueuse). Cependant, le fait d'altérer ainsi l'armure augmente le malus aux compétence lorsqu'elle est portée (jusqu'au niveau normal). Chaque modification doit être accompagnée d'un test d'Artisanat (Armurier) ou d'Artisanat (Travail du cuir).
- * L'armure augmente les compétences suivantes : Athlétisme, Esquive.

Dame Erin servit Donblas pendant plusieurs années, défendant Wight contre la menace du Chaos. En fin de compte, la cité finit par tomber et ses ruines furent englouties par la Forêt de Troos ; cependant, il existe bien peu de serviteurs de la Loi de petite taille et personne n'a fait preuve de beaucoup d'efforts pour récupérer l'armure.

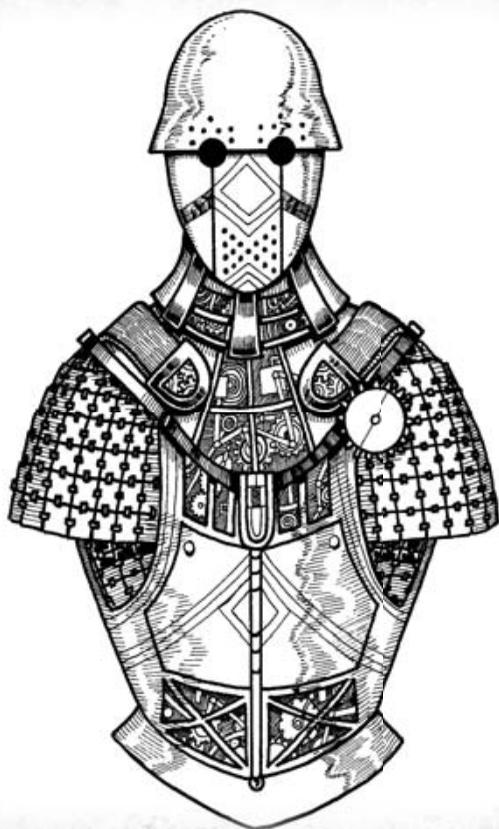
ARMURE DES DIEUX

Fait bien connu, les guerriers en armure sont convaincus de leur invincibilité. Ils doivent être disciplinés pour ne pas se lancer au devant du danger en supposant que leur armure va les protéger. Un tel entraînement est approprié pour les armures normales mais pas pour la personne portant l'Armure des Dieux. Cette armure de plaques est conçue pour être infaillible. Seuls les champions de la Loi

au cœur pur et noble ont l'opportunité de la porter et ce, seulement lorsqu'une immense force issue du Chaos menace directement le domaine de la Loi dans le monde. L'Armure des Dieux possède les traits suivants :

- * En supposant que les dommages pénètrent les 8PA de l'Armure des Dieux, l'utilisateur peut dépenser un Point de Magie pour effectuer un test d'Endurance. S'il réussit, il ne reçoit aucun dommage.
- * Tout effet destiné à endommager l'Armure des Dieux échoue.
- * L'armure permet d'augmenter les compétences suivantes : Endurance, Persévérance et compétences d'Armes (seulement pour les besoins de la parade).

Aucun champion de la Loi humain n'a porté l'Armure des Dieux depuis des décennies. A ce jour, celle-ci est gardée dans le Temple Blanc de Donblas situé à Vilmir, ce qui laisse



à supposer que l'impossible est arrivé et que l'armure a été en fin de compte endommagée. Si cela s'avère vrai, alors les fondements de la capitale Vilmirienne pourraient bien s'effondrer et la capitale elle-même pourrait bien capituler devant les forces du Chaos venant à se présenter.

L'ARMURE MÉCANIQUE DE MARKUM

Conçue et fabriquée en rêve par Markum, un prêtre d'Arkyn excentrique, l'Armure Mécanique apparut un beau matin dans la chambre du prêtre ; on ne revit cependant jamais ce dernier. Ce curieux artefact de la Loi est sans pareil dans l'histoire des Jeunes Royaumes. L'armure, conçue pour protéger son porteur contre les dangers du combat, est un automate intelligent, avec tout ce que cela implique. L'Armure Mécanique possède les propriétés de l'armure vertueuse, y compris les propriétés suivantes :

- * L'armure est une armure de mailles vertueuse qui recouvre toutes les parties du corps.
- * Conçue pour être portée par un humain de TAI 12 ; si elle est active, elle s'ajuste jusqu'à 2 points de TAI inférieurs ou supérieurs. Elle ne peut pas être modifiée pour être portée par des personnages ayant une TAI systématiquement différente sans être détruite.
- * Comme son nom l'indique, l'armure est composée de nombreux mécanismes, de rouages et de ressorts. Ceux-ci permettent à l'utilisateur d'utiliser la DEX et la FOR de l'automate (toutes deux de 20) dans la plupart des situations. Cependant, tous ces mécanismes sont quelque peu bruyants et empêchent l'utilisation de la compétence Discrétion dans bien des cas.
- * L'automate de l'Armure Mécanique possède une compétence Premiers Soins de 90% et peut appliquer des techniques de base de Premiers Soins sur son porteur sans avoir recours à d'autres outils.
- * Enfin, si le porteur est rendu inconscient, l'intelligence de l'automate de l'Armure prend le contrôle de ses fonctions motorisées et transporte le personnage en sécurité. Il peut se battre à sa place, avec une compétence d'armes de 65% dans la plupart des armes mais il essaie d'éviter les conflits s'il transporte un occupant blessé ou inconscient.

L'armure voyage au gré de sa volonté dans le Multivers. L'histoire ne mentionne pas les origines du prêtre Markum ni si l'armure était un présent d'Arkyn pour récompenser

sa piété. Cependant, des rumeurs sinistres au sujet de l'armure affirment que Markum n'a pas construit l'artefact mais qu'au contraire le prêtre fut transformé en armure. Si l'Armure Mécanique est découverte, il est plus que probable qu'elle est complètement déchargée ; la recharge de l'armure demande 62 Points de Magie dédiés par un sorcier de la Loi.

Les Ailes du Soleil

De toutes les races humanoïdes natives des Jeunes Royaumes, seuls les Myrrhns possèdent le talent naturel pour le vol, du fait de leurs grandes ailes plumées. Les êtres humains sont jaloux de ce talent. Poussés par ce désir intense et grâce à la faculté d'Arkyn d'inspirer les humains à accomplir de grandes choses, il n'est pas surprenant que de nombreux prêtres de la Loi aient tenté de donner à l'humanité ce que la nature ne pouvait pas. Un seul à ce jour a réussi.

Faylyr M'noria était un professeur d'anatomie de l'université de Cadsandrie, spécialisé dans l'étude des créatures volantes naturelles. Grâce à ses études, il conçut et construisit une armure agrémentée d'ailes métalliques légères, largement inspirée des ailes des clakars et de leurs descendants, la race des Myrrhns. Voler avec l'armure est possible, mais cela exige de la pratique. Les Ailes du Soleil possèdent les propriétés suivantes :

- * L'utilisateur peut voler à une vitesse de 8m pendant le combat ; en dehors des combats, le porteur est capable de voler à une vitesse égale à celle d'un navire voguant sur l'océan.
- * Une fois que l'utilisateur a eu la chance de pratiquer la maniement des Ailes du Soleil, il gagne une nouvelle compétence avancée, Vol ; les attributs de cette compétence sont l'INT plus la DEX de l'utilisateur (INT+DEX).
- * Les plaques de métal fines comme du papier qui constituent l'armure sont faites du même métal que les ailes. Elles ne sont pas aussi résistantes que les plaques de métal standard. Les Ailes du Soleil comptent comme une armure de plaques vertueuse, avec la moitié des PA d'une armure de même type. De plus, de façon à ce que l'utilisateur garde les idées claires en vol, l'armure n'incorpore pas de casque ; la plupart des utilisateurs portent des lunettes pour se protéger les yeux.

- * L'armure consomme le pouvoir de son utilisateur, à raison d'un Point de Magie par heure. L'utilisateur peut effectuer un certain nombre de manoeuvres acrobatiques ; chacune de ces manoeuvres coûte des Points de Magie supplémentaires.
- * Attaque en rase-mottes – En dépensant un Point de Magie, l'utilisateur peut effectuer une attaque en rase-mottes comme Action de Combat pendant son tour. Il passe tout près d'un adversaire et porte une attaque. L'utilisateur obtient un bonus de +10% à son attaque ainsi qu'un bonus de +2 à ses dommages ; il ne peut être atteint par une cible au sol à moins que celle-ci ne riposte à son attaque.
- * Reflet aveuglant – En dépensant un Point de Magie, l'utilisateur peut étendre les ailes de l'armure et réfléchir la lumière du soleil dans les yeux d'une seule cible. En dépensant un Point de Magie supplémentaire, une seconde cible dans un rayon d'1.50m peut également être visée. Les personnes visées doivent réussir un test de Persévérance ou être aveuglées par la lumière : elles subissent un malus de -30% à tous leurs tests de compétence pendant 5 tours. Bien sûr, cet effet ne peut être réalisé qu'en plein jour.

Un jour, après une discussion tendue avec un autre professeur au sujet de la pertinence des recherches de M'noria, le professeur revêtit l'armure et s'envola sur un coup de colère. Plus personne ne le revit. Nul ne sait où il se cache mais la rumeur suggère qu'il est retenu prisonnier par Dame Lassa pour avoir osé imiter un Myrrhn.

AUTRES ENCHANTEMENTS

Si les enchantements les plus courants sont conçus par les seigneurs de la Loi et du Chaos pour leurs serviteurs, ce ne sont pas les seuls. D'autres formes d'artefacts enchantés existent dans le Multivers et beaucoup sont des manifestations d'une magie rare qui n'a rien en commun avec les seigneurs d'En-Haut ou leurs serviteurs. Même si certains objets semblent alignés avec des forces cosmiques, d'autres sont issus de mondes étrangers ou des temps anciens. Nombreux sont ceux qui constituent un mystère en eux-mêmes ou de par leur origine.

LES CRISTAUX D'AL'KENY

Plusieurs années auparavant, un groupe de prêtre d'Arkyn construisit une machine qui pouvait, avec de la chance et le sacrifice d'un grand nombre de Points de Magie, ouvrir un portail temporaire sur d'autres mondes. Basée sur des technologies anciennes sensées appartenir au Peuple Damné (voir plus loin), la machine pouvait, en théorie, être accordée sur des «fréquences» métaphysiques différentes ; grâce à cela, les prêtres auraient été capables de voyager dans le Multivers afin d'étudier et de cataloguer toutes les choses nouvelles et intéressantes, au grand bénéfice de l'humanité.

Les premiers essais furent concluants. Après quelques erreurs, la machine devint opérationnelle et le portail résultant suffisamment stable pour envoyer un groupe d'explorateur sur le monde situé de l'autre côté ; un monde illuminé par un étrange soleil violet et où il était possible de respirer. L'équipe d'exploration franchit le portail et disparut.

Sans nouvelles de l'équipe, la machine fut désactivée mais ne put être ré-enclenchée qu'au bout d'une heure. Lorsque le portail fut de nouveau ouvert, un seul membre de l'expédition était encore sur le site, son corps enchâssé dans une excroissance de nature minérale et de couleur violette. Après un examen médical complet, le médecin en chef, Mortius Al'keny, écrivit le paragraphe suivant dans son journal :

'Après examen, l'excroissance qui au premier abord ne semble que toucher la peau, a pénétré celle-ci et semble avoir percé plusieurs de ses organes internes. En dépit des dommages sérieux, Sire Wallach est encore en vie ; il est cependant indifférent à sa condition et plus qu'incohérent. Les tissus autour des cristaux semblent avoir subi des changements radicaux ; ils présentent des propriétés de régénération et de durabilité.'

A ce stade, les notes du journal deviennent fragmentées. D'après ce qui est lisible, il semble que Sir Wallach devint agressif envers les autres membres et insista sur le fait de réactiver la machine afin de 'récupérer les autres'. Certains furent tués sur place, la machine fut détruite et Sire Wallach fut condamné au bûcher comme le plus immonde des hérétiques.

Inconnus de l'équipe, les cristaux contenus dans le corps de Sir Wallach au moment de sa mort n'ont pas été détruits par le feu et attendent dans le sol, dans le lieu même où la machine fut activée. Il est possible qu'un voyageur malchanceux les a découverts ou qu'un serviteur du Chaos a été attiré vers eux. Si les cristaux entrent en contact avec un être vivant, les effets suivants se produisent :

- * Les créatures intelligentes ressentent le besoin de ramasser un éclat de cristal (de trente centimètres de long) et de se percer le corps avec celui-ci. Ils doivent réussir un test de Persévérance afin de résister ce besoin. Les animaux sont immunisés contre cette contrainte. Percer l'abdomen cause 1D6 points de dommages et ignore l'armure. Les dommages ne peuvent pas être guéris tant que le cristal reste en place.
- * Une fois que le cristal est inséré, le personnage doit immédiatement effectuer un test d'Endurance. S'il échoue, il gagne un trait chaotique de la liste ci-dessous et perd un point de CON. S'il réussit, il peut choisir un trait chaotique de la liste ci-dessous ou lancer les dés sur la table des Traits Chaotiques en page 119 du livre de règles *Elric de Melniboné*. Si sa CON est réduite à zéro, le personnage meurt et son corps devient une colonie de cristaux d'une TAI égale à celle du personnage.
- * Indépendamment de la perte de points de CON, chaque nouveau trait chaotique coûte un point de CHA à l'utilisateur.
- * Une colonie de cristaux possède un éclat de cristal par point de TAI.

Les traits chaotiques normalement associés avec les cristaux d'Al'keny sont :

Cornes de Cristal – la tête de l'utilisateur est parsemée de cristaux pourpres. Le personnage obtient une attaque de corne. D'un autre côté, les casques doivent être faits sur mesure ; l'excroissance fournit 1 PA à la tête.

Cristallin – la peau de l'utilisateur est parsemée d'excroissances cristallines ; lui accordant des PA sur chaque partie du corps..

Dents – les dents de l'utilisateur tombent et sont remplacées par des crocs cristallins acérés ; le personnage obtient une attaque de morsure.

Fort – la structure des cristaux le long des muscles augmente la force du personnage.

Griffes de Diamant – les ongles du personnage sont remplacés par des cristaux aussi durs que le diamant, d'une longueur d'environ deux centimètres de long.

Insensible – l'utilisateur ne ressent pas la douleur et ne peut souffrir d'une blessure sérieuse.

Organe Joyaux – un des organes internes se calcifie et se transforme en pierre précieuse d'une valeur d'1D6x1000 pièces de bronze.

Production d'Éclats – trait chaotique non standard ; bien souvent, les personnes infectées par les cristaux produisent des sections de cristaux qui peuvent être brisées et utilisées pour infecter d'autres êtres vivants. Traitez les éclats comme des épées.

Régénération – les cristaux ont un effet revigorant sur les tissus qu'ils touchent.

Spoors – les cristaux émettent une poussière toxique qui développe des colonies de cristaux dans les poumons des personnes qui la respirent. Ces colonies provoquent des quintes de toux douloureuses si la cible survit à l'expérience.

Bien souvent, le premier signe de présence des cristaux d'Al'keny est une attitude étrange et bien plus agressive que la normale. Les victimes des cristaux commencent à répandre l'infection aux personnes alentours, en produisant des éclats de cristaux et en les insérant dans d'autres victimes. Il existe cependant de par le monde des personnes désireuses de s'offrir aux cristaux afin de gagner quelque pouvoir. D'autres individus sont capables de supprimer les demandes du cristal avec la seule force de leur volonté et d'utiliser ses traits à leurs propres fins.

Retirer les cristaux chez les sujets infectés est difficile mais possible. Oter la source originelle de l'infection (l'éclat de cristal) nécessite à la fois une réussite dans un test de Médecine et une réussite dans un test de Premiers Soins pour empêcher de corps de saigner. Une fois l'éclat retiré, tous les traits chaotiques internes cessent leurs effets (telle que la régénération) ; les traits chaotiques externes, tels que les griffes, doivent être retirés séparément avec un test de Médecine pour chacun des traits. A moins que la cible ne soit soumise à une puissante magie de guérison, les parties du corps originelles ne régénèrent pas : une personne à qui on retire les griffes est considérée comme une personne sans ongles.

Il existe peut-être un moyen plus facile pour retirer le cristal du corps des personnes infectées dans le monde d'origine du cristal ; mais pour ce faire, la machine du Peuple Damné doit être réparée, ré-activée et un portail

laissé ouvert suffisamment longtemps pour explorer le monde hostile du cristal, trouver un moyen de réparer les dommages et retourner dans les Jeunes Royaumes avant que la machine ne fasse défaut.

Les Machines du Peuple Damné

Le Peuple Damné reste une sorte d'énigme. Selon les érudits Melnibonéens qui ont étudié les maigres preuves de l'existence de ce peuple, le Peuple Damné était une race curieuse – si ancienne qu'elle est au delà de l'imagination humaine. Sa technologie était si avancée que personne ne la comprend aujourd'hui ; il n'en reste que peu de traces dans ce nouveau cycle du temps. Pour une raison inconnue, ces êtres utilisèrent leur vaste connaissance pour se détruire les uns les autres, ne laissant derrière eux que leurs impressionnantes machineries, lesquelles sont devenues avec le temps des reliques rouillées, enfouies au plus profond des cavernes.

Bien que la plupart de ces machines ne soient plus actives, beaucoup sont encore en état de marche, d'une certaine manière ; un témoignage des capacités et des connaissances de leurs créateurs. Ces machines sont relativement faciles à trouver ; une personne n'a qu'à observer le paysage et suivre les déformations occasionnelles du terrain pour remonter jusqu'à leur source. Les machines encore en état de marche ouvrent des portails vers d'autres mondes et permettent, occasionnellement, à des énergies et des intelligences étrangères d'entrer dans notre monde ; les résultats sont des zones étranges où nul mortel ne peut survivre longtemps. Par exemple, la forêt de Troos dans le continent nord est le résultat de la corruption engendrée par des machines du Peuple Damné laissées actives des siècles durant.

Les zones affectées par les machines du Peuple Damné sont faciles à repérer une fois qu'une personne sait ce qu'elle doit chercher :

- * Les formes de vie natives poussent beaucoup plus vite et sont plus résistantes que la normale. Les arbres plantés au printemps deviennent des géants en une seule saison ; il en est de même pour les champs. Il est déconseillé de manger un fruit corrompu, tout alléchant qu'il soit.
- * Tout être vivant passant un certain temps dans l'environnement corrompu manifeste des traits chaotiques, avec un nombre cumulatif de 10% par

Les Machines

Bien que je présente ici les mécanismes de fonctionnement des machines, je laisse le soin aux maîtres de jeu de découvrir le but premier de ces objets ; la manière dont ces machines opèrent peut aider à agrémenter l'ambiance d'une campagne.

Une aventure dans laquelle les joueurs désirent explorer de nouveaux mondes tout en gardant une base d'opération dans les Jeunes Royaumes peut bénéficier d'une machine relativement stable ; cette machine permet aux personnages de voyager dans le Multivers à la poursuite de leurs propres buts.

D'un autre côté, des aventures au ton plus sinistre peuvent bénéficier de machines au comportement plus erratique qui se désactivent au mauvais moment et emprisonnent les joueurs dans un autre monde. Elles peuvent aussi se mettre en marche par intervalles et permettre à une monstruosité d'entrer dans le monde des hommes si le moment est propice.

Bien sûr, le fait de posséder une machine offre des bénéfices aux personnages, de même qu'il peut perturber l'équilibre du jeu. Soyez prudent si vous considérez laisser une de ces machines entre les mains de vos joueurs ; le désir d'explorer le Multivers pourrait bien prendre le pas sur l'aventure que vous avez préparée. Ces machines sont à la fois une bénédiction et une malédiction.

mois d'exposition constante à l'environnement. Cette chance ne décroît jamais, quel que soit le temps passé en dehors du lieu contaminé. Une créature possède un nombre de traits aléatoires égal à 1D6, plus encore si la zone est très contaminée (comme Troos).

- * La sorcellerie est facilitée ; tous les tests de sorcellerie sont simples. Le coût d'invocation d'une créature est réduit d'un quart.

Etant donnés les effets listés précédemment, il est évident qu'enquêter sur l'héritage du Peuple Damné est une tâche tellement risquée que la récompense n'en vaut

pas la peine. Certaines personnes sont cependant prêtes à braver les dangers afin d'avoir accès à une machine en état de marche : les sorciers. Il existe de multiples raisons pour lesquelles un sorcier ou un érudit peut désirer découvrir une machine :

- * L'un des bénéfices immédiats est l'aide qu'elle apporte durant une invocation ; posséder une telle machine est un prix qui en vaut la peine, pour l'amateur tout comme l'adepte expérimenté.
- * Afin de réparer une machine, un personnage doit effectuer un test d'Ingénierie ou un test (difficile) de Connaissance (Loi) afin de déceler la nature du problème ; il doit accumuler au moins 10 succès de suite pour pouvoir remettre la machine en état de fonctionnement. Toute tentative ratée remet le compteur de la tâche à zéro.
- * Une machine en état de marche ouvre un portail vers un autre monde grâce à la dépense d'un Point de Magie ; un petit nombre comparé à celui nécessaire pour invoquer une porte démoniaque. La machine doit être chargée avec 100 Points de Magie, tout comme un automate de la Loi. L'activation de la machine coûte 5 Points de Magie et chaque heure passée à maintenir le portail ouvert coûte un autre Point de Magie. La machine continue à fonctionner aussi longtemps qu'elle possède une réserve de Points de Magie. Une fois cette réserve vidée, le portail demeure pendant un temps et des énergies s'éparpillent dans l'environnement.
- * Réparer une porte qui laisse s'échapper des énergies est possible en théorie et devrait fixer les effets de corruption mentionnés précédemment. Une réussite à un test (difficile) d'Ingénierie ou un test (très difficile) de Connaissance (Loi), accompagnée de cinq autres réussites successives, permet de découvrir la procédure appropriée à la réparation.
- * Certaines machines contiennent des automates conçus pour superviser leur fonctionnement. Tous sans exception se sont déchargés après des siècles mais ils peuvent être rechargés en suivant les règles normales de réactivation. Apprendre leur langage est un peu plus compliqué mais il est possible de les mettre à jour pour qu'ils parlent le Commun.
- * Avec un portail ouvert, un sorcier peut faire entrer une armée de soldats loyaux dans les Jeunes Royaumes afin de le servir.

Les serviteurs du Chaos, en particulier les sorciers qui ne rechignent pas devant un trait chaotique dans la poursuite du pouvoir, seraient très désireux de posséder une machine et même prêts à kidnapper des érudits de la Loi s'il s'avère que leur connaissance en la matière est nécessaire pour faire fonctionner la machine.

Gardez à l'esprit qu'ouvrir un portail vers d'autres mondes comporte de nombreux risques. La machine peut mal fonctionner tandis que vous explorez et peut vous laisser isolé dans un monde étranger. Tous les mondes ne sont pas aussi hospitaliers que les Jeunes Royaumes ; souvenez-vous des cristaux d'Al'keny.

Heureusement, même si beaucoup dans les Jeunes Royaumes connaissent en partie l'origine de la Forêt de Troos, la vérité qui se cache derrière cette origine n'est connue que de quelques individus, la plupart sont des érudits et des

savants. A part eux, nul ne connaît le Peuple Damné ni les machines qui reposent sous la surface de la terre en attendant qu'un sorcier insensé les remette en marche.

Peut-être existe-t-il une explication rationnelle sur le fait que le Peuple Damné ait provoqué sa propre destruction plutôt que de tout simplement ouvrir un portail et de laisser ses machines derrière lui. Peut-être ne pouvait-il plus supporter ce que son orgueil et sa science avaient fait de lui.

TRÉSORS DES CULTES ÉLÉMENTAIRES

Les seigneurs élémentaires récompensent souvent leurs serviteurs avec des objets façonnés d'après la substance de leur progéniture surnaturelle. Les serviteurs humains peuvent ainsi mieux les servir ou émuler certains aspects de leur dieu. Ces objets sont aussi rares que les autres présentés dans ce chapitre et ne sont confiés qu'aux champions les plus dévoués des cultes et ce, seulement pour un temps donné.

Le Marteau de Grome

Dans le dogme du culte, les choses matérielles appartiennent à Grome et ce dernier permet aux mortels de les utiliser. Jusqu'à ce que Grome les réclame, les objets issus de la terre sont confiés aux hommes. Lorsqu'il les réclame, ses serviteurs sont chargés de les récupérer et de les enterrer dans la matière même de Grome. Lorsque le Loi ou le Chaos a corrompu ces objets, Grome ne peut supporter de les toucher. Il confie alors à ses serviteurs le Marteau de Grome et les charge de détruire ces objets ainsi que les responsables de cette corruption.

Le Marteau de Grome est un Grand Marteau taillé dans un seul bloc de granite. Lorsqu'il est utilisé, le marteau possède les propriétés suivantes :

- * L'utilisateur doit avoir une FOR de 15 pour pouvoir manier la Marteau de Grome. Une personne avec une FOR inférieure à 15 ne peut soulever l'arme.
- * Au combat, le marteau cause 1D12+5 points de dommages.
- * Porter un coup avec l'arme est très difficile à cause de son poids. L'utilisateur ne peut porter d'attaque qu'une seule fois toutes les deux Actions de Combat mais l'arme qui pare le marteau subit une attaque précise de désarmement.



- * En dehors du combat, l'utilisateur peut manier le marteau pour détruire automatiquement tout objet physique standard issu du domaine de Grome, y compris le bois des arbres, la pierre et les métaux tirés du sol. Aucun test de compétence n'est nécessaire. De même, toutes les fois que l'utilisateur rate une attaque au combat, le marteau détruit tout ce qu'il touche.
- * En ce qui concerne les objets runiques et les autres enchantements, l'utilisateur peut passer du temps en dehors d'un combat pour détruire un objet avec le Marteau de Grome. Le marteau détruit ces objets ainsi que ceux décrits comme étant indestructibles. A chaque fois que l'utilisateur porte un coup avec le marteau, calculez les dommages de façon normale. Les dommages donnés correspondent au pourcentage de chance pour que l'objet soit entièrement détruit. Ainsi, toutes les fois que le personnage porte un coup, ajouter les dommages à ce pourcentage et lancez les dés pour savoir si l'objet se brise. Rien ne peut résister au Marteau de Grome : tous les objets se brisent s'ils sont soumis à ce traitement.

Grome s'assure que les personnes à qui il confie le marteau savent qu'ils ne peuvent l'utiliser que pendant une durée limitée ; une fois que l'objet en question est détruit, le marteau doit lui être retourné aussitôt que possible. Dans le cas où ses serviteurs sont extrêmement dévoués, Grome peut leur accorder d'utiliser le marteau au cours de leurs voyages afin de détruire un certain nombre d'objets. Le marteau cependant n'appartient pas aux personnages et doit être rendu si Grome le réclame.

LA CEINTURE DES VENTS

Tressée par Salice Olar, la plus influente des prêtresses Myrrhns et enchantée par Lassa des Vents, la Ceinture des Vents commande à un certain nombre d'élémentaires de l'air. Ces créatures paisibles sont invisibles et sont limitées dans leurs interactions avec le monde réel. Elles ne se manifestent pas de la même façon que les élémentaires de l'air invoqués et n'ont pas les mêmes caractéristiques que les autres élémentaires. Cependant, lorsqu'elles agissent sur la personne qui porte la ceinture, elles sont capables d'effectuer des changements dans le monde. Tant qu'il porte la Ceinture des Vents, l'utilisateur obtient les traits suivants :

- * L'utilisateur peut dépenser un Point de Magie au début d'un Tour de Combat. Pour le reste du tour, les élémentaires de l'air le maintiennent en l'air ; il ne pèse rien.
- * Il peut sauter jusqu'à une distance égale en pied (un pied = 30cm) à sa FOR sans avoir besoin d'un test de compétence. Sauter au delà de cette distance peut être effectué avec un test (simple) d'Athlétisme ou d'Acrobatie.
- * Il ne subit aucun dommage résultant d'une chute à condition qu'il dépense un Point de Magie au cours de la chute.
- * Il ne subit aucun dommage résultant d'une projection mais sa distance de projection est triplée.
- * Du fait qu'il ne pèse rien, son modificateur de dommages ne devrait plus être applicable, mais les élémentaires de l'air augmentent toutes les attaques de combat rapproché et annulent l'absence de poids ; le personnage garde ainsi son modificateur de dommages.
- * Dans une zone de vent fort, le personnage peut s'élancer dans les airs et naviguer sur les vents afin de parcourir de longues distances pendant une courte période de temps. Le personnage n'a pas de contrôle sur le vol ; il peut s'envoler loin de son but et doit dépenser un Point de Magie par tour pour rester en l'air.
- * Enfin, lorsqu'il est la cible d'armes à projectiles, le personnage doit dépenser un Point de Magie supplémentaire pour commander aux élémentaires de dévier le projectile au loin. Ce talent peut-être utilisé plusieurs fois par tour, tant que le personnage a des Points de Magie.

Comme on l'imagine, la Ceinture des Vents est une relique sacrée pour le culte de Lassa ; la ceinture est jalousement gardée pour l'empêcher de tomber entre les mauvaises mains. Un personnage de haut rang ou qui a rendu un grand service au culte de Lassa peut obtenir la permission de porter la ceinture pour une période indéfinie en échange de la promesse de la rendre au culte dans le futur.

ANNEAUX DE FEU

Un certain nombre de ces anneaux d'ambre ont été découverts à travers le monde. Il est très probable que presque toutes les cultures ayant vénérées les Seigneurs Élémentaires ont, à

un moment donné, été récompensées avec ces petits objets ingénieux. Chaque anneau sert de point focal à une petite salamandre suffisamment intelligente pour obéir à des ordres. Un anneau confère un seul talent : celui de faire naître, pendant un Tour de Combat par Point de Magie dépensé, une flamme de la taille de celle d'une chandelle, pouvant brûler dans n'importe quel environnement excepté sous l'eau. Préparer un feu de camp dans les conditions idéales prend un tour grâce à l'utilisation de l'un de ces petits anneaux.

Comparé avec les autres enchantements présents dans le monde, ce talent peut sembler mineur mais beaucoup d'individus ayant survécu à des conditions difficiles savent à quel point il est important de pouvoir compter sur une source de chaleur qui ne peut être ni perdue ni détruite.

Son seul désavantage est que la salamandre a besoin de brûler de manière journalière. Si elle ne peut le faire, elle n'allume aucun feu en aucune circonstance à moins qu'elle ne soit placée dans une flamme pendant au moins une heure.

En plus de cela, le fait de porter l'anneau sur soi marque le personnage comme un allié du culte de Kakatal. Tous les tests de compétences de nature sociale sont simples au cours des rencontres avec les membres du culte.

Les Marques des Mers Clémentes

Façonnés à partir de coquillages magnifiques, ces objets enchantés sont confiés aux personnes qui sont très estimées au sein du culte de Straasha. Le porteur du coquillage est considéré comme l'allié des ondines et obtient les traits suivants :

- * A bord d'un navire, les marques permettent aux marins d'avoir de la chance quand ils affrontent les dangers de la haute mer. Le capitaine peut effectuer un test

de navigation (Piloter (Navire)) face à un danger en provenance de la mer. S'il réussit le test, le navire évite les dangers en ajoutant 1D6+2 jours au voyage.

- * Si le personnage est capturé par des pirates, leur vaisseau a une chance de 100% de subir une calamité qui va les empêcher d'arriver à destination.
- * Si le personnage passe par-dessus bord, la marque attire des ondines qui le transportent en sécurité.
- * Le personnage peut envoyer une prière à Straasha en dépensant un certain nombre de Points de Magie et en jetant la marque dans l'eau. Un tour plus tard, un élémentaire de l'eau d'une TAI égale au Points de Magie dépensés apparaît et rend un (seul) service au choix du personnage. La marque tombe au fond de l'eau et retourne à Straasha.
- * Si la marque tombe entre les mains des ennemis de Straasha (comme la marine Pan Tangienne ou les serviteurs de Pyaray), la marque apporte le désastre et la malchance à chaque tour. S'ils se débarrassent de la marque en la jetant dans la mer, 1D100 Points de Magie d'ondines apparaissent après 1D8 tours pour prendre leur revanche sur les ennemis de Straasha. Le seul moyen de se débarrasser de la marque est d'accoster sur la terre ferme et d'enfouir la marque dans le sable, une solution qui peut venir à l'esprit après une réussite à un test de Connaissance (Chaos).

Les Marques des Mers Clémentes ont toutes été façonnées par le seigneur des mers lui-même mais des cinq originelles, trois manquent à l'appel ; des deux restantes, une fut enterrée sur une île située dans la Mer Bouillante et la dernière est en possession du culte de Straasha à Uktel. On suppose que les marques furent créées pour aider le seigneur des mers à garder les eaux libres de toute souffrance humaine. La beauté des marques attire les pirates, ce qui permet à Straasha de se venger d'eux.

NÉCROMANCIE

Rares sont les endroits dans les Jeunes Royaumes où les arts de la magie se discutent à ciel ouvert. Bien sûr, des cabales secrètes existent dans toutes la nations et les discours sur la sorcellerie sont choses courantes dans les salons des universités de Cadsandria. Pan Tang et Melniboné sont des îles où la magie est partout présente. Malgré tout, aucune forme de magie ne produit autant de remous entre ses membres que la nécromancie.

La nécromancie est l'art de conjurer les esprits des morts pour obtenir un certain pouvoir dans le monde matériel ; elle vise aussi à comprendre la nature de la vie ainsi que de la vie après la mort. D'autres formes de magie s'intéressent à des énergies inhumaines, comme les démons, les automates ou les élémentaires. La nécromancie, elle, s'occupe à la fois du corps et de l'âme. Aucune sorcellerie n'est aussi fondamentalement mortelle que celle qui se concentre sur les réponses à la question 'pourquoi mourrons-nous?' dans un univers rempli d'entités immortelles.

Pour les adorateurs de la Loi, réanimer les morts est un sujet tabou parce que l'Eglise de la Loi décrète que la vie est une étape dans la poursuite de la perfection. Ramener les corps à la vie est une violation de cette progression car l'âme des morts est forcée de retourner à une vie qui aurait dû se terminer au lieu de poursuivre son chemin vers les Seigneurs Blancs. Cet acte contraire à la nature est dangereux car il fausse la réalité maintenue par les Seigneurs de la Loi. Une colonie abritant en son sein un nécromancien pourrait bien attirer la colère des Seigneurs Blancs. Si les serviteurs de la Loi craignent le Chaos, ils craignent encore plus leurs dieux.

Les serviteurs du Chaos considèrent que la nature de l'après-vie est déjà déterminée ; les âmes des vivants appartiennent aux Seigneurs du Chaos et retournent vers eux lorsque leur temps sur terre est terminé. Se tourmenter à ce sujet et chercher des réponses aux questions qui ne devraient pas être posées est une perte de temps. Il vaut mieux utiliser l'énergie magique à des fins personnelles ou pour la gloire du Chaos.

En dehors de ces deux points de vue, certains considèrent la nécromancie comme une simple école de magie, un autre moyen d'en apprendre plus sur le monde et sur la place des mortels dans celui-ci. Certains cultes d'Arkyn voient la mort et la vie après la mort comme des sujets intéressants et les explorent avec le même enthousiasme que des personnes explorant la nature des plantes ou l'étude de l'histoire. Les cultes qui révèrent Chardros le Faucheur, en particulier le culte des ancêtres de Pan Tang, voient la nécromancie comme un moyen d'explorer le mystère ultime : que sont vraiment les mortels ?

Tout comme les autres formes de magie, la nécromancie peut être utilisée à des fins bénéfiques ou néfastes ; en elle-même, elle n'est qu'un système de pensée, une manière de se comporter dans le monde. Elle n'est ni bonne ni mauvaise : de tels concepts sont les prérogatives des mortels.



UN APERÇU DE L'ART DE LA NÉCROMANCIE

En théorie, la nécromancie est similaire aux autres formes de sorcellerie ; elle invoque les esprits d'autres mondes, leur permettant de se manifester et d'effectuer un certain nombre de tâches. Une fois ces tâches terminées, les esprits retournent dans leur monde. En pratique, la nécromancie présente suffisamment de différences pour ne pas être associée avec les autres formes de sorcellerie.

En premier lieu, les nécromanciens ont besoin d'un corps afin d'utiliser leur art. Bien souvent, il n'a pas besoin d'être récent ; certains rites cependant nécessitent un corps frais. Contrairement aux autres, arts, il ne produit pas quelque chose à partir de rien. Les nécromanciens sans scrupules pénètrent bien souvent dans les cimetières pour se procurer les corps dont ils ont besoin. Le vol de corps est la source de bien des interdictions édictées contre la nécromancie ; personne ne veut voir sa famille déterrée et personne ne veut non plus être enterré dans un tel endroit.

Dans un second temps, les nécromanciens utilisent presque toujours des invocations et des runes dans leur travaux ; aucun autre art ne les emploie avec une telle fréquence. Bien qu'elle sacrifie le temps au profit de la pratique, la nécromancie propose à ses adeptes une approche flexible dont bien peu de sorciers disposent.

Bien qu'il ne soit pas nécessaire de posséder un pacte avec un des Seigneurs d'En-Haut supervisant les frontières entre le monde et l'au-delà, les nécromanciens basent leur art sur une ferveur religieuse et obtiennent des Aptitudes et des Contraintes pour améliorer leur capacité à s'entretenir avec les morts.

Les Rites du Tombeau

Les nécromanciens se réfèrent à leurs travaux en terme de *Rites*. Ces rites sont un mélange d'invocations runiques et de sortilèges appliqués dans un ordre bien défini afin d'obtenir l'effet escompté. Cet effet est bien souvent le retour d'une âme dans le monde ; il existe toutefois d'autres rites, que tous les nécromanciens ne maîtrisent pas forcément. De bien des façons, la nécromancie est une pratique personnelle ; aucun pratiquant ne travaille avec les mêmes rites que ses congénères.

Les rites se composent d'une série d'invocations runiques dont certaines ne sont pas essentielles. Les

runes d'Animation et de Résurrection sont les plus couramment apprises mais bien d'autres encore sont utiles à la nécromancie :

- * Alarme – les rites nécromantiques peuvent prendre du temps et le nécromancien a besoin de savoir quand un corps va s'animer et bouger.
- * Animation – Dans tous les rites, la rune d'Animation est la plus fréquemment apprise par les nouveaux venus dans l'art de la nécromancie ; elle constitue le point focal du rite.
- * Expulsion – utile pour garder les créatures hostiles à distance.
- * Dissimulation de l'âme – certains rites supérieurs ont besoin de transférer l'âme d'un corps dans un récipient ou vaisseau préparé à cet effet.
- * Emprisonnement – placée autour d'une créature sur le point d'être animée afin de l'empêcher de nuire, dans le cas où le test Commander est un échec.
- * Tromperie – la fausse âme fait partie d'un rite particulier utilisé par les nécromanciens qui cherchent à tromper les Seigneurs des mondes d'En-Haut.
- * Résurrection – au fur et à mesure que le nécromancien devient plus expérimenté, la nature des rites passent de la simple animation des corps à l'invocation des esprits des morts pour répondre aux questions.
- * Vérité – il est inutile d'invoquer une âme pour répondre à des questions si celle-ci ne fait que mentir.

En plus de l'utilisation de runes, certaines invocations sont associées avec les rites. Cela est présenté plus en détail dans le rite approprié (voir plus loin).

Remarque : au cours d'un rite, un échec absolu dans un test de compétence demande un jet de dés sur la table des Désastres Nécromantiques. Les résultats se produisent immédiatement, même si le premier test de compétence dans le rite en est la cause.

Bien que des rites complets prennent plus de temps qu'une simple invocation runique, ils ne sont pas sans avantage. En plus d'être protégé contre les résultats d'un échec absolu, le nécromancien peut effectuer un test (simple) d'Invocation Runique avec les runes d'Animation, de Résurrection ou le sortilège Invoquer Construction/Créature Nécromantique.

Le Rite de la Vie

Rituel nécromantique de base, le rite de la vie est considéré comme un examen de passage pour ceux qui cherchent à pratiquer l'art au delà de la simple utilisation de la rune

d'Animation. Les étapes sont habituellement suivies dans l'ordre même si certains nécromanciens en abandonnent, quelques unes en chemin.

- * Un corps récent est nécessaire ; il doit être déterré et intact. L'âge du défunt est sans importance à condition qu'il possède toutes ses parties originelles afin de fonctionner comme un être vivant. Les squelettes sont acceptables car les articulations accomplissent leur office une fois le rite complété.
- * Le nécromancien passe du temps à observer le corps. Il doit se familiariser avec sa forme et se souvenir de ce à quoi la créature ressemblait avant sa mort. Cela peut prendre jusqu'à une heure mais les nécromanciens accomplis y parviennent en quelques minutes.
- * Le nécromancien invoque la rune d'Emprisonnement autour du corps. Si l'Invocation Runique (Emprisonnement) échoue, il peut continuer le rite malgré le danger.
- * Le nécromancien doit protéger la zone dans laquelle il se tient avec la rune d'Expulsion. Là encore, ce n'est pas obligatoire mais c'est une bonne habitude à garder car elle est d'une grande aide si jamais les choses tournent mal.
- * Avec les protections en place, le nécromancien invoque la rune d'Animation sur le corps.
- * En supposant que l'Invocation Runique (Animation) soit un succès, le corps s'anime. Le nécromancien doit Commander la créature pendant toute la durée de la rune d'Animation.

Comme vous pouvez le constater, le rite de base met en place des protections pour empêcher que les choses tournent mal pour le nécromancien. Rien n'empêche cependant celui-ci d'utiliser uniquement la rune d'Animation et c'est bien souvent le cas pour l'animation des petites créatures ou des créatures inoffensives. Les créatures humanoïdes ranimées sont des squelettes ou des zombies selon l'état de décomposition du corps.

Les nécromanciens qui suivent l'enseignement d'un professeur ou d'un mentor passent par toutes les étapes du rite. Ceci est particulièrement vrai à Pan Tang où les rites utilisés pour la vénération des ancêtres tendent à la perfection chaque fois qu'ils sont pratiqués.

Même avec ce rite de base, un nécromancien est capable de causer bien des dégâts. Il peut animer toutes les créatures corporelles et seul un test Commander lui permet de les contrôler. La rune d'Animation peut être inscrite sur le

corps d'une créature ; celle-ci est gardée à l'état de mort-vivant tant que le nécromancien investit des Points de Magie dans la rune.

Le Rituel de l'Automne

Appelé ainsi à cause de la période à laquelle il est le plus couramment utilisé, ce rite est enseigné aux nécromanciens qui maîtrisent le rite de la vie. Grâce au rite de l'automne, les esprits des morts sont rappelés sur terre et forcés de révéler les secrets que seuls eux peuvent connaître. Sa forme est similaire au rite précédent :

- * Le nécromancien doit travailler avec le corps intact d'une personne spécifique. Comme le rite appelle l'âme du dernier propriétaire du corps, le nécromancien doit s'assurer qu'il possède le bon corps.
- * Le nécromancien doit avoir une connexion émotionnel avec la personne qu'il invoque. Si le corps appartient à une personne inconnue, ce dernier doit dévêtir le corps et revêtir les habits du mort.
- * Le nécromancien utilise l'Invocation Runique (Emprisonnement) de la même façon que dans le Rite de la Vie.
- * Il utilise la rune d'Expulsion autour de lui. Comme ce rite ne produit pas des créatures capables de se déplacer, les deux Invocations Runiques sont superflues, quoiqu'utiles en cas de désastre.

CHARDROS ET LES NÉCROMANCIENS

Comme il en est fait mention dans la description de la rune de Résurrection, ressusciter les âmes ayant un pacte avec les Seigneurs des Mondes d'En-Haut est un acte dangereux ; il n'est pas dans l'intention des dieux de permettre aux âmes en leur possession de retourner sur terre par un moyen quelconque.

En ce qui concerne Chardros, ce n'est pas vraiment le cas. Si l'âme possédait un pacte avec le seigneur des tombeaux lorsqu'elle était en vie, elle peut être rappelée sur terre sans danger. A Pan Tang, cette pratique est si courante qu'elle fait partie du caractère de la nation.

- * Le nécromancien invoque ensuite la rune de Résurrection sur le corps. Si le test d'Invocation Runique (Résurrection) réussit, il peut questionner l'esprit en utilisant les règles décrites dans la rune.

- * A ce stade, il est plus prudent d'utiliser la rune Vérité sur le corps qui vient d'être éveillé, bien que cela rende le rituel plus coûteux : il faut que l'esprit reste présent pendant que la Compétence Invocation Runique(Vérité) est testé contre lui

En plus d'être plus nombreux que les vivants, les morts gardent la mémoire des civilisations passées. Ce rite permet d'en savoir plus sur divers sujets : du lieu où reposent les trésors enfouis à la plus grande humiliation subit par le cardinal Garrek de la Loi. Chose curieuse, les dépositions des morts sont admissibles devant les tribunaux de la Loi à Vilmir, à condition que le corps ait été ranimé par un nécromancien d'Arkyn.

Le rite de l'Abomination

Ce rite horrible permet de façonner et d'utiliser une créature nécromantique composée de boue, de sang et de cheveux et animée par l'esprit d'un mort. Même parmi les nécromanciens, ce rite est considéré cruel : l'esprit utilisé de cette manière est blessé quand il est enfermé dans le corps grotesque. Les abominations aident aux travaux

physiques car elles sont plus grandes et plus fortes que les autres créatures nécromantiques ; elles sont également moins sujettes au surmenage. D'un autre côté, comme la conscience pilotant le corps de l'abomination a autrefois été humaine, il n'est pas rare que les abominations deviennent suicidaires, désespérées, voire même meurtrières si elles sont maltraitées ou condamnées à travailler sans relâche ni réconfort humain. Le rite suit la même structure de base que les autres rites nécromantiques :

- * Le nécromancien doit construire un corps avec des matériaux suffisamment souples. Ces matériaux sont généralement de l'argile ou de la boue ou encore du gravier ou de la roche. Aucun test de compétence n'est nécessaire car tout le monde sait façonner l'argile en une forme humanoïde. Si le nécromancien possède la compétence Artisanat appropriée, le corps peut être façonné pour ressembler à la personne à laquelle il est destiné ; de cette manière, l'esprit est moins enclin à se révolter contre son créateur. Les runes d'Animation et de Résurrection peuvent être inscrites sur l'abomination afin de la rendre plus durable.
- * Le nécromancien invoque la rune d'Emprisonnement autour du corps de la construction.
- * Il invoque la rune d'Expulsion autour de lui.
- * Le nécromancien invoque la rune de Résurrection et enferme un esprit dans la créature. Lorsqu'elle est utilisée dans le rite de l'abomination, la durée de la rune de Résurrection est allongée aussi longtemps que le nécromancien maintient les Points de Magie investis dans la rune.
- * Enfin, l'Invocation Runique (Animation) est lancée sur l'abomination.
- * La créature peut être commandée ; une fois sous contrôle, les runes d'Expulsion et d'Emprisonnement peuvent être dissipées.

Bien qu'en théorie infinie, la durée de service d'une abomination est limitée pour des raisons pratiques. Premièrement, les Points de Magie investis dans la création d'une telle créature sont nombreux et le nécromancien doit pouvoir s'en passer aussi longtemps que la créature est maintenue. Deuxièmement, si l'abomination reçoit une durée de service limitée, elle est moins sujette à la révolte ou au suicide. Si cette durée est prolongée, l'abomination peut devenir incontrôlable et essayer de tuer son créateur dans l'espoir de se libérer.

Quelle est la raison pour laquelle une personne désire créer de telles abominations ? Tout d'abord parce qu'elles sont inépuisables du fait de leur constitution inhumaine. Elles



peuvent soulever et transporter de lourds fardeaux sans avoir besoin de nourriture, d'eau ou de repos. Elles possèdent aussi une très grande force. Et il n'est guère de vengeance plus terrible que de transformer son ennemi en abomination, notamment s'il pensait avoir échappé à votre vindicte en se donnant la mort. A Pan Tang, par exemple, les nécromanciens capturent, torturent et tuent leurs rivaux ; ils enferment ensuite leur âme dans une abomination qui leur sert d'esclave.

L'Abomination, le Serviteur Suicidaire

Caractéristiques

FOR	5D6+6	(28)
CON	5D6+6	(28)
DEX	1D6+3	(7)
TAI	4D6+6	(20)
INT	Varie	(?)
POU	Varie	(?)
CHA	1D6	(3)

Remarque : l'abomination garde les mêmes INT et POU que dans sa vie passée.

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	1/10
4-6	Jambe Gauche	1/10
7-9	Abdomen	1/11
10-12	Poitrine	1/12
13-15	Bras Droite	1/9
16-18	Bras Gauche	1/9
19-20	Tête	1/10

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommmages
Fracas	75%	1D3+1D10
Empoignade	75%	(voir Empoignade)
Lancer	60%	1D6+1D10 (doit tout d'abord empoigner)

Règles Spéciales

<i>Actions de Combat :</i>	1
<i>Modificateur de Dommmages :</i>	+1D10
<i>Mouvement :</i>	4m
<i>Rang d'Action :</i>	Varie selon l'INT, normalement +9
<i>Traits :</i>	Infatigable (ne souffre pas de la Fatigue), Insensible (ne ressent pas la douleur), Vision de Nuit. Ne guérit pas.

Compétences

Athlétisme (Force Brute) 50%, Endurance 100%, Persévérance 50%.

Armure Typique

Peau épaisse : 1 PA, pas de malus aux compétences.

La Porte des Limbes

Ce rite est le moyen grâce auquel le nécromancien prépare les corps des goules et les appelle depuis les limbes, un niveau sombre où certaines âmes se rendent après la mort. Les esprits des goules étaient autrefois mortels mais une longue existence passée dans cet enfer froid et lugubre a arraché le peu d'humanité qui leur restait. Maintenant, elles n'existent que pour se nourrir de l'énergie des êtres vivants. Ces créatures ne sont plus que des animaux insensés, à peine contrôlés par la compétence Commander.

Les goules font néanmoins d'excellents serviteurs pour le nécromancien, à condition qu'elles ne reçoivent pas de tâches autres que celles d'attaquer. Elles sont souvent envoyées contre les personnes qui interviennent dans les affaires du nécromancien ou qui sont trop fortes pour être attaquées directement.

Comme pour toutes les créatures nécromantiques, traiter avec elles demande de la prudence. Les individus tués par des goules peuvent, dans certaines circonstances, se transformer eux-mêmes en goules ; leur propre force de vie disparaît, remplacée par celle d'une goule. Les nécromanciens qui gardent une meute de ces créatures dans le sous-sol de leur donjon s'apercevront que leur nombre est bien plus grand qu'ils ne le pensaient.

Pour compliquer le tout, le niveau des limbes est 'proche' de celui des Jeunes Royaumes, ce qui fait que dans les zones où la barrière entre les mondes est endommagée ou affaiblie, il existe une chance pour que les esprits des goules s'aventurent dans notre monde et s'emparent des corps en chemin. Si personne n'intervient, une goule en crée vingt autres et constituera ainsi, en seulement quelques semaines, une menace sérieuse pour les grandes cités. Le cas de Troos est bien connu : les machines du Peuple Damné permettent aux goules d'accéder à notre niveau.

Le rituel de la Porte des Limbes est relativement aisé :

- * Le nécromancien doit se procurer des corps aussi frais que possible. Les esprits des goules peuvent habiter des corps partiellement décomposés mais préfèrent les corps récents. Une fois invoquées, les

goules essaient d'habiter les corps présents, aussi essayez de ne pas en avoir en trop.

- * Le nécromancien invoque la rune d'Emprisonnement autour des corps. Cette étape n'est pas obligatoire mais dans le cas des goules, elle devrait être considérée comme telle. Si la rune n'est pas invoquée, le nécromancien risque sa vie.
- * Le nécromancien invoque la rune d'Expulsion autour de sa personne ; cette protection devrait toujours être en place.
- * Il effectue ensuite le rituel d'invocation de la goule. Ce rituel est l'un des rares rites nécromantiques qui utilisent un rituel d'invocation au lieu de runes. Une fois que les goules habitent les corps, leurs chairs prennent une couleur grisâtre ; toute blessure mortelle est automatiquement réparée.
- * Les créatures sont affamées. Si le nécromancien leur fournit un sacrifice, le test de Commander devient facile.
- * Le premier ordre donné à une goule doit être 'Ne me fait jamais de mal'.

Parmi les nécromanciens, la capacité d'invoquer et de contrôler une meute de goules est considérée comme une étape séparant les amateurs des professionnels. Les nécromanciens mettent donc un grand enthousiasme à rechercher ce secret. Le composant majeur du rite est le Rituel d'Invocation de la Goule :

Invoker Goule

Temps d'incantation : 1D8 minutes.

Coût en Points de Magie : 5 par goule.

Critères : au moins un corps récent.

Ce sortilège ouvre un portail vers les limbes et attire les goules vers les corps présentés pour qu'elles les utilisent comme véhicules dans notre monde.

Les goules sont extrêmement loyales envers leur nécromancien, pourvu qu'il les nourrisse régulièrement et en quantité suffisante. A cause de la nature du sortilège qui les a invoquées, elles ne peuvent pas être forcées à se retourner contre leur maître tant qu'elles sont nourries. Pour chaque heure passée sans nourriture, les goules ont une chance (cumulative) égale à 10% de se retourner contre le nécromancien à la première opportunité. Les tests de Commander effectués contre une goule en colère sont très difficiles.

Une chose très curieuse se produit chez les goules gardées en captivité pendant 6 mois, sans nourriture et sans moyen de s'échapper. La créature devient beaucoup plus agressive, plus large et plus rapide. D'après une hypothèse, ce qui leur reste d'humanité est consacré à la vengeance, qui les obsèdent autant que leur besoin de nourriture. Ce sentiment semble mieux les sustenter que la nourriture et leur permet de survivre dans notre monde bien au delà de la durée de leur invocation. Cependant, nourrir des goules qui ont atteint cet état ne les fait pas régresser à leur état précédent. Cet acte semble au contraire attiser leur comportement agressif.

Utilisez les créatures en page 144 du livre de règles *Elic de Melniboné* pour déterminer les statistiques des goules standard. Utilisez les statistiques ci-dessous pour des goules plus agressives.

Caractéristiques

FOR	3D8+4	(18)
CON	2D8+8	(17)
DEX	3D8+2	(16)
TAI	3D8+4	(18)
INT	1D8	(5)
POU	1D8	(5)

Parties du Corps

D20	Partie du Corps	PV
1-3	Jambe Droite	-7
4-6	Jambe Gauche	-7
7-9	Abdomen	-8
10-12	Poitrine	-9
13-15	Bras Droit	-6
16-18	Bras Gauche	-6
19-20	Tête	-7

Armes

Type	Compétence d'Armes	Dommmages
Morsure	55%	1D8+1D6
Empoignade	45%	Toucher vampirique, draine 1D3 points de CON par tour.

Règles Spéciales

Actions de Combat :	3
Modificateur de Dommmages :	+1D6
Mouvement :	4m
Rang d'Action :	+11

Compétences

Athlétisme 30%, Endurance 40%, Esquive 35%, Persévérance 35%.

Le Présent Eternel

Les sorciers étudient l'art de la Nécromancie non pas parce qu'ils gagnent un pouvoir mais tout simplement parce qu'ils ont peur de leur propre mort. Etant donné que la vie religieuse dans les Jeunes Royaumes est bien documentée et que l'existence par delà la mort est un fait prouvé, pourquoi une personne aurait-elle peur de mourir ?

Cette peur résulte de la connaissance de la façon dont la vie après la mort fonctionne. C'est un fait connu que le Chaos s'empare des âmes des morts pour les torturer et les façonner en des formes méconnaissables ; il est donc facile de comprendre pourquoi les vivants ont peur de la mort. Ce n'est pas une question de savoir si l'individu meurt ou non ; c'est ce qui lui arrive après qui cause cette peur. Afin de limiter celle-ci, les nécromanciens tentent de découvrir

les secrets de la vie et de la mort afin d'éviter une souffrance future. D'une certaine manière, cette connaissance rend les nécromanciens encore plus angoissés que n'importe qui.

Le Présent Eternel est un rite que presque tous les nécromanciens entreprennent vers la fin de leur vie. Ce rite leur vient en rêve : le sorcier converse avec l'un des Seigneurs d'En-Haut, un avec lequel le nécromancien possède un pacte d'au moins 75%. Il se voit donné les instructions du rite et doit s'efforcer d'obtenir les matériaux nécessaires.

Les matériaux varient ; ils sont personnels aux nécromanciens qui s'investissent dans le rite et dépendent également de la nature du seigneur en question. En termes généraux, ils incluent :

- * Quelque chose qui représente un grand accomplissement pour le seigneur avec lequel le sorcier est aligné. Le personnage peut avoir vaincu le champion d'une force ennemie, avoir découvert une nouvelle technique ou des informations qui

ÊTRE MORT-VIVANT

Un personnage peut devenir mort-vivant de plusieurs façons. D'apparence similaire aux autres créatures nécromantiques, une personne considérée comme mort-vivante est une entité séparée qui suit les règles ci-dessous au lieu de devenir un autre type de créature.

- * Le corps du personnage est techniquement mort. Il ne ressent ni la douleur ni la fatigue mais il continue à se décomposer (moins vite toutefois qu'un corps normal). Il n'a pas besoin de respirer et peut survivre à tout ce qui ne détruit pas son corps.
- * Afin de représenter cet état, chaque personnage obtient 3 points d'armure de mort-vivant à chaque partie du corps.
- * Le personnage devient effectivement immortel ; il ne meurt qu'à la suite de dommages à sa CON (voir ci-dessous) et une fois son état de mort-vivant guéri après qu'il ait vécu au-delà de son espérance de vie naturelle.
- * A tout moment, le joueur peut dépenser un point de CON pour guérir immédiatement tout dommage subi par son corps. Les membres tranchés (et les têtes) peuvent être rattachés, les dommages internes sont ignorés et les os brisés sont remis en place.
- * Toute utilisation de la CON de cette manière réduit le CHA du personnage d'1D6. Quand le CHA tombe à 4, le personnage apparaît comme un monstre aux yeux des autres ; quand le CHA tombe à 0, les individus qui aperçoivent le personnage doivent effectuer un test de Persévérance pour soit fuir à son approche soit l'attaquer et mettre fin à ses souffrances.
- * Si sa CON tombe à 0 de cette manière, le personnage est définitivement mort.
- * Si le personnage possède un pacte avec une entité surnaturelle, il peut passer un accord pour que son état de mort-vivant soit guéri ou annulé. Cet accord demande un grand sacrifice de la part du dieu ; si le dieu accepte, le personnage est de nouveau mortel.

Bien sûr, l'état de mort-vivant a aussi ses avantages. Il est des endroits où les vivants ne peuvent se rendre, où une personne qui a besoin d'oxygène ne peut survivre. Être mort-vivant empêche les assassins démoniaques de traquer un individu et permet de monter une embuscade. Être mort-vivant n'est pas une fin en soi.

lui permettent de vaincre cette force ou encore libérer une nation des griffes d'un tyran ennemi.

- * Un objet ou une personne ayant une grande valeur sentimentale et qui doit être sacrifié(e) au seigneur en question afin de prouver qu'il met toute sa volonté dans la poursuite de son but uniquement.
- * Une tentative de suicide réussie, illustrant la sincérité du nécromancien à placer sa vie entre les mains des dieux, d'une façon ou d'une autre.

Si le désir du nécromancien est sincère et s'il complète toutes les phases du rituel, tous ses Points de Magie sont dédiés au seigneur d'En-Haut. Après son suicide, le nécromancien renaît sous une nouvelle forme ; son apparence dépend de l'individu :

- * Les adorateurs du Chaos désirent parfois garder leur corps d'origine. Dans ce cas, ils deviennent des morts-vivants (voir encadré). Ceci est particulièrement vrai des adorateurs de Chardros et d'Hionhurn.
- * Les adorateurs de la Loi deviennent parfois des esprits purs et se voient confiés un petit sanctuaire sur un autre niveau. Depuis ce sanctuaire, ils se projettent sur la terre et influencent les événements. Même s'ils ne conversent qu'avec les personnes qu'ils aperçoivent, ils peuvent utiliser l'Intervention Divine au moment opportun dans l'intérêt de leur dieu.
- * Ces classifications sont très flexibles. Certains serviteurs de la Loi deviennent des mort-vivants et d'autres serviteurs du Chaos prennent l'apparence de fantômes pour servir leur seigneur.

MORTIFICATION

Ce rite diffère des autres rites nécromantiques du fait qu'il ne nécessite pas de corps pour être efficace. Le rite contient une malédiction puissante qui, si elle est lancée sur une personne, transforme cette dernière en créature mort-vivante.

- * Dans un premier temps, le nécromancien doit posséder un objet appartenant à la victime : l'épée d'un guerrier, le grimoire d'un sorcier ou le pinceau d'un artiste. Le plus important est que l'objet soit lié à la vie choisie par la victime.
- * La distance séparant le nécromancien de sa cible ne doit pas dépasser le POU du premier en kilomètres. Si la cible sort de cette zone avant que le rite ne soit complété, lancez les dés sur la table des Désastres Nécromantiques et appliquez immédiatement les résultats.

- * Si le nécromancien connaît la rune de Mur, il peut l'utiliser pour ne pas subir les effets de l'énergie de la malédiction. Cette phase peut être ignorée par le nécromancien à son plus grand péril.
- * Le nécromancien lance le sortilège de Mortification : le sortilège invoque l'énergie des Limbes et la déverse dans la cible. Le sortilège fonctionne comme une invocation et possède les propriétés suivantes :
Temps d'Incantation : 1D8 Minutes
Coût en Points de Magie: 20
Durée : permanente à moins qu'il ne soit dissipé
- * Le nécromancien effectue un test avec son sortilège de Mortification opposé à l'Endurance de la cible. Si la cible l'emporte, le sortilège n'a aucun effet et l'énergie se dissipe. Si le nécromancien l'emporte, la cible est affectée par le sortilège et agonise pendant 1D10 tours. Après quoi, la cible est considérée comme un mort-vivant avec tous les effets appropriés.
- * Si la cible est à portée de voix du nécromancien, il est possible pour ce dernier d'utiliser la compétence Commander sur la cible comme dans le cas d'une créature nécromantique.
- * Tout individu qui connaît ce rite peut également l'utiliser pour bannir les énergies des Limbes et rendre à la cible son aspect mortel.

Les nécromanciens malveillants utilisent les Rites de Mortification pour rassembler une cour d'esclaves morts-vivants. Ils peuvent également contrôler des serviteurs plus intelligents et plus efficaces que des squelettes ou des zombies. Le coût en Points de Magie est astronomique pour les nécromanciens débutants mais cela ne les empêche pas de tenter ce rite terrible. Un individu qui connaît au moins un rite nécromantique est immunisé contre le sortilège.

Le Vent Glacé des Limbes

Ce rite n'a pas d'autre but que de torturer les vivants. Certains nécromanciens refusent de l'apprendre, encore moins de le pratiquer suffisamment pour y exceller. Grâce à une méditation similaire à l'invocation des goules, le nécromancien ouvre un portail vers les Limbes et canalise les énergies pour les lancer sur ses ennemis. Ces énergies glacées provoquent des gercures, des coupures et enfin la mort si une personne y est exposée de façon prolongée. Afin de pratiquer ce rite, le nécromancien doit suivre les phases suivantes :

Table des Désastres Nécromantiques

La nécromancie est dangereuse. Bien que les seigneurs d'En-Haut mettent leurs serviteurs à la disposition du sorcier, seuls quelques rares dieux acceptent que des âmes échappent à leur garde. Les nécromanciens affrontent ainsi une opposition à l'échelle divine dans la poursuite de leur art. Afin de refléter ceci, lancez les dés ou choisissez un résultat dans la table toutes les fois que le jet de dés d'un rite nécromantique est un échec.

- * Au cours de l'animation d'une construction, la créature se met à bouger plus tôt que prévu. A moins que la zone ne soit protégée par les runes d'Emprisonnement ou d'Expulsion, la créature se lève et attaque le nécromancien. Si la zone est protégée, elle tente d'attaquer mais échoue ; l'esprit s'en retourne dans son niveau et le corps peut être utilisé dans un autre rite.
- * Durant l'invocation d'un esprit grâce à la rune de Résurrection, le procédé endommage l'esprit. Les dommages ne sont pas permanents mais le nécromancien doit obtenir une réussite critique au test de compétence pour rappeler l'esprit dans le futur.
- * Au cours d'un rite destiné à influencer ou causer des dommages, un échec signifie que le sortilège affecte le nécromancien ou que l'énergie n'atteint pas la cible escomptée.
- * Dans tous les cas, l'énergie du sortilège se manifeste dans le cimetière le plus proche, provoquant la résurrection et l'animation spontanées des corps qui y reposent.
- * En plus des effets attendus, le rite attire l'esprit d'une goule qui prend possession du corps le plus proche. Si elle ne trouve pas tout de suite un corps frais, elle va s'efforcer d'en créer un. Les esprits des goules sont invisibles à ceux qui ne possèdent pas la Vision Magique ; elle peuvent déplacer, d'une façon limitée, les petits objets. Considérez que l'esprit possède la compétence 'Produit un Accident Fatal' à 10%. Toutes les fois que l'esprit utilise cette compétence sans qu'il y ait de victime, cette compétence augmente avec l'expérience jusqu'à ce qu'il réussisse. Une zone comprenant un esprit subit un très grand nombre d'accidents presque fatals avant que l'esprit ne réussisse finalement à faire une victime.
- * L'esprit d'un démon détourne le rite. Le sorcier doit réussir un test de Persévérance afin d'éviter que le démon ne se manifeste dans la zone du rite. Le démon est un démon de combat de 6 – 10 points qui attaque le nécromancien s'il en a la possibilité.
- * Le résultat désiré se produit mais il est également accompagné par des cris surnaturels terribles qui persistent aussi longtemps que l'effet ou la créature reste dans ce monde.
- * Un retour psychique consume les runes qui alimentent les effets du rite. Le rite échoue automatiquement. Le nécromancien ne peut effectuer un autre rite en utilisant ces mêmes runes pour une période égale, en jours, à 30-CON.
- * Les corps utilisés ne peuvent supporter les influx de l'énergie des limbes et se rompent, causant une explosion d'organes et de sang coagulé. Une puanteur mortelle enveloppe le nécromancien et les personnes présentes pendant plusieurs mois. Les individus à portée de voix doivent réussir un test d'Endurance pour rester proches et engager la conversation. L'odeur facilite leur traque et tous les tests Pister deviennent faciles.
- * Au lieu du résultat attendu, le nécromancien invoque l'esprit de l'un de ses ancêtres qui ne cesse de le harceler au sujet du respect des défunts. Cet ancêtre ne peut être banni et ne quitte pas le nécromancien d'un pouce jusqu'à ce que ce dernier lui rende un service.
- * Le rite se déroule normalement mais les runes sensées protéger le nécromancien ne fonctionnent pas.
- * Les activités du Nécromancien attirent l'attention du seigneur du Chaos Chardros le Faucheur qui se manifeste sous la forme d'un avatar et demande au nécromancien de le supplier. Chardros suggère qu'il prête allégeance au seigneur des tombeaux et lui offre une aptitude gratuite (avec une contrainte) et la compétence Pacte (Chardros) avec un score égal à la moitié du pacte précédent. Si le nécromancien ne possède pas de pacte, Chardros demande au nécromancien de lui dédier son âme. Celui qui refuse est marqué et transporté dans un endroit reculé au sein des Jeunes Royaumes pour avoir eu l'audace de dire 'non' à un dieu.



Ponce

- * La minutie est cruciale pour ce rite. Il doit commencer peu de temps avant que le nécromancien n'en fasse usage. Il est assez flexible et le nécromancien peut effectuer une pause de plusieurs minutes avant de procéder à la dernière phase du rite.
- * Le nécromancien doit connaître la rune de Dissolution ; elle n'a pas besoin d'être vocalisée.
- * L'utilisation de la rune de Mur n'est pas essentielle pour compléter le rite ; sans elle cependant, le nécromancien peut être blessé par le sortilège.
- * Le rite coûte 10 Points de Magie et un Point de CON. Le point de CON est perdu, quel que soit le résultat du rite. Il ne peut pas être récupéré mais la CON peut être augmentée avec l'expérience.
- * Comptez le Vent Glacé des Limbes comme une rune de Dissolution investie de 2 Points de Magie qui applique ses dommages au début de chaque Tour de Combat à tous les êtres vivants qui se trouvent à une distance égale, en mètres, au POU du nécromancien.
- * Le portail au travers duquel soufflent les vents glacés reste ouvert pendant 5 Tours de Combat.

- * Les personnes qui meurent sous les effets du Vent Glacé des Limbes ne trouvent pas le repos. La plupart des personnages contrôlés par les Maîtres de Jeu sont ressuscités comme zombis. Les personnages plus imposants peuvent devenir des goules ; ils reviennent toujours en tant que créatures mort-vivantes. Aucun de ces monstres n'est sous le contrôle du nécromancien, mais il peut les Commander normalement.

Ceux qui ont enduré les effets du Vent Glacé des Limbes décrivent leur expérience comme un cauchemar. Ils mentionnent des vents hurlants et l'âme à moitié humaine des morts déchirant leurs chairs et cherchant à pénétrer dans leur corps. Certains affirment que tout est silence et obscurité tandis que d'autres décrivent une lumière éclatante et un bruit d'explosion. Les survivants avouent que l'expérience ne les quitte jamais et peuple leurs rêves de spectres. Les rêves continuent jusqu'à ce que la victime apprenne un rite nécromantique.

Le Rite de Bannissement

Sans tenir compte de la puissance envers laquelle ils ont une allégeance, presque tous les nécromanciens connaissent le rite de Bannissement. Ce dernier permet de renvoyer toutes les énergies des Limbes, les constructions nécromantiques et les créatures mort-vivantes dans les Limbes ou de les disperser. Il est plus efficace lorsqu'il est utilisé au beau milieu des manifestations.

- * Le rite prend 10 Tours de Combat. Pendant ce temps, le nécromancien ne peut effectuer d'autres actions que les actions du rite. S'il est attaqué ou distrait, il doit réussir un test de Persévérance afin de pouvoir continuer le rite.
- * Le rite coûte 10 Points de Magie.
- * L'action est plus ou moins instantanée. Si le test de compétence échoue, le nécromancien peut recommencer le rite à son prochain Tour de Combat.
- * Les énergies et les constructions nécromantiques qui se situent à une distance égale, en mètres, au POU du nécromancien doivent réussir un test d'Endurance ou être détruits.
- * Un personnage mort-vivant est immunisé contre ce rite, à moins que trois parties du corps (au moins) ne soient réduites à zéro points de vie ou qu'il ne soit sans défense. Dans ce cas, il est affecté de la même manière qu'une construction.
- * Un nécromancien mort-vivant peut pratiquer ce rite sans être affecté.

* Si ce rite est lancé sur un nécromancien responsable d'un autre rite ou de constructions actives, tous les sortilèges lancés par ce dernier sont immédiatement annulés ; y compris le Rite de Mortification. D'une certaine manière, les compagnons ayant subi des modifications peuvent retrouver leur forme humaine.

Le rite est pratiqué couramment. Presque tous les Pan Tangiens le connaissent. Les prêtres de Grome l'apprennent pour combattre les forces qui dérobent les corps confiés aux bons soins du Père de la Terre. Certains prêtres de la Loi l'apprennent et voyagent de par le monde à la recherche de goules et de nécromanciens.

Les Yeux du Tombeau

Les nécromanciens deviennent souvent paranoïaques au cours de leur carrière ; ils sont convaincus que les

adorateurs des seigneurs d'En-Haut sont à leur poursuite. Cette paranoïa est justifiée, car c'est bien souvent le cas. Un nécromancien prudent apprend bien vite à garder les yeux ouverts et rester vigilant.

Le sortilège Yeux du Tombeau permet au nécromancien de surveiller la totalité de son domaine. Il voyage dans tous les endroits où il a auparavant effectué des rites nécromantiques et observe tout ce qui s'y passe. Les personnes qui utilisent la Vision Magique peuvent apercevoir son esprit sous la forme d'un fantôme sombre aux yeux noirs. Il ne peut être blessé mais toute forme d'attaque magique peut le renvoyer dans son corps.

Les nécromanciens pratiquent leur art dans un endroit bien défendu, comprenant généralement un cimetière. Le complexe en entier est baigné par l'énergie des Limbes : grâce

Les Limbes

La plupart des rites nécromantiques traitent avec un niveau que l'on appelle les Limbes. Le niveau des Limbes est froid et sombre, un endroit qui existe entre les mondes du Multivers. Il est aussi appelé les Marches du Milieu. Pour tous les sorciers, les Limbes sont un lieu en relation avec leurs travaux ; ils utilisent les énergies et les entités qui l'habitent.

Les Limbes sont la demeure des âmes des morts qui n'ont aucune allégeance avec les forces du Multivers et qui sont pourchassées par les esprits des goules, eux-mêmes autrefois des esprits humains. Là résident également les répugnants Vers de Nuit, des créatures immondes qui dévorent les chairs des personnes qui ont la malchance de se retrouver dans les Limbes pendant plus de quelques minutes.

D'une certaine façon, les Limbes existent en dehors du Multivers, ce qui est très pratique pour les individus qui pratiquent la sorcellerie. Les Seigneurs des Mondes d'En-Haut peuvent aller et venir à leur guise et il est chose facile d'entamer la conversation avec ces puissances. Toute tentative d'utilisation d'une compétence Pacte est une réussite dans les Limbes, à condition que les seigneurs en question aient une bonne raison pour aider leur serviteur. Rechercher une aide surnaturelle afin de quitter les Limbes implique presque toujours un Pacte ; certains seigneurs d'En-Haut sont aussi réputés pour y amener leurs serviteurs récalcitrants afin de les remettre à leur place.

Bien que très peu de nécromanciens sains d'esprit viennent ici de leur plein gré, la place des Limbes dans le cosmos permet de voyager vers les autres niveaux d'une manière plus aisée que dans le monde réel. Il est possible de se rendre dans les Limbes grâce à des moyens magiques tels que les portails démoniaques et certains rites nécromantiques. Une fois dans les Limbes, appeler de l'aide pour être transporté dans un autre monde est une chose aussi simple que d'exprimer ce désir à voix haute et d'espérer qu'une entité suffisamment puissante pour la tâche en question vous réponde.

Il est bien connu dans les cercles occultes qu'un sortilège mal placé peut entraîner un sorcier dans les Limbes. Les sorciers désireux de pratiquer leur art à long terme apprennent des méthodes pour échapper aux Marches du Milieu afin que leur premier échec ne soit pas le dernier.



à ce sortilège, le sorcier peut observer tout son domaine. Si le nécromancien connaît la rune d'Alarme, le sortilège peut être utilisé pour converger sur la zone en question et observer les intrus. Le nécromancien voyage sous la forme d'un esprit ; il ne peut agir sur son environnement mais il peut lancer des sortilèges et vocaliser des runes. Il est immatériel et passe à travers les murs sans problème.

Temps d'Incantation : 1D8 minutes.
Coût en Points de Magie : 5, +1 Point de Magie par tranche de 5 minutes au delà de la durée.
Durée : POU du sorcier en minutes.

Ceci n'est pas à proprement parler un rite nécromantique, même s'il utilise l'énergie des Limbes. Certains sorciers apprennent une version du sortilège qui leur permet de quitter leur corps et de voyager dans les autres niveaux sous la forme d'un esprit. Cet effet est similaire au rêve. Le sorcier utilise ses caractéristiques et ses compétences normales lorsqu'il voyage de cette manière.

Armée des Damnés

Utilisé en dernier recours, ce sortilège permet au nécromancien ayant une grande quantité de corps à sa disposition de les réanimer tous à la fois. Les constructions nécromantiques qui en résultent sont incontrôlables et attaquent tout être vivant sur leur chemin avant que le sortilège ne prenne fin. C'est la raison pour laquelle les nécromanciens puissants opèrent près des grands cimetières.

Le sortilège est plus couramment utilisé pour ralentir ceux qui cherchent à détruire le nécromancien et donner à ce dernier les moyens de s'enfuir tandis que les héros sont affairés à terrasser la horde des zombies.

Temps d'Incantation : 1D8 minutes.
Coût en Points de Magie : 15.
Durée : 1 heure.

S'il est lancé sur un lieu où un nombre connu de corps est présent, le sortilège les réanime en tant que zombies attaquant toutes les personnes aux alentours. Dans un endroit où le nombre de corps est inconnu, 1D100 constructions nécromantiques sont réanimées, principalement des squelettes si le sortilège est lancé sur un vieux cimetière ou dans des catacombes.

Invoyer Vers de Nuit

Ces vers géants de couleur verdâtre rôdent constamment dans les Limbes à la recherche de nourriture. Ils peuvent subsister grâce à l'énergie spirituelle des esprits des goules mais ils préfèrent les chairs chaudes des vivants. Ils peuvent être invoqués dans les Jeunes Royaumes mais leur stupidité et leur manque de docilité les rendent difficiles à contrôler. Pourtant, certains nécromanciens développent une fascination obscène à leur rencontre et bien souvent les invoquent pour les étudier.

Existant en dehors du Multivers, les Vers de Nuit sont naturellement immortels. Ils n'ont pas besoin de manger pour rester en vie mais leur taille diminue s'ils restent trop longtemps sans nourriture. Lorsqu'ils ont un apport régulier de nourriture, les Vers de Nuit peuvent atteindre une taille prodigieuse. Tout ceci, combiné avec une vitesse surnaturelle, fait d'eux des adversaires redoutables, en particulier s'ils attaquent en groupe.

Les Vers de Nuit ont une couleur tirant sur le vert ; leur corps gonflé est segmenté et recouvert de saillies de la taille

d'un doigt qui leur permettent de se déplacer facilement dans les Limbes. Deux grandes défenses partent de leur bouche sans mâchoire. Ils empestent la viande pourrie et les âmes désespérées.

Si un Rituel d'Invocation est effectué devant une porte ouverte, il attire 1D6 Vers de Nuit qui restent dans les Jeunes Royaumes jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

Temps d'Incantation : 1D8 minutes.
Coût en Points de Magie : 5 par ver.

Caractéristiques

FOR 5D8 (20)
CON 5D8+8 (28)
DEX 3D8+4 (16)
TAI 6D8 (24)
INT 4 (4)
POU 1D8 (4)

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-6	Queue	2/11
7-14	Corps	2/12
15-20	Tête	2/11

Armes

Type	Compétence d'Armes	Domages
Morsure	60%	2D8
Ecrasement	50%	1D10+1D8

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Modificateur de Domages : +1D8
Mouvement : 4m
Rang d'Action : +10

Compétences

Athlétisme 38%, Endurance 84%, Esquive 38%, Perception 50%, Persévérance 12%, Pister 50%.

Traits Chaotiques

Aveugle, Malodorant (Puissance 40%), Gluant (Puissance 40%).

INCANTATIONS Après la Mort

Dans la Tour de B'aal'nezbett, une boîte en ébène repose en secret dans une chambre forte qui ne s'ouvre que pour celui qui porte l'Anneau des Rois. Dans cette boîte repose un parchemin métallique étrange sur lequel est inscrit une série d'incantations runiques destinées à accomplir l'impossible : battre les Seigneurs du Chaos à leur propre jeu.

Le père d'Elric, l'Empereur Sadric, était le dernier empereur de Melniboné à connaître l'existence du parchemin et certainement le dernier sorcier assez puissant pour utiliser correctement les incantations runiques contenues dans celui-ci. Grâce au parchemin, appelé en langue haute *Incantations après la Mort*, Sadric fut capable de créer une fausse âme ; après sa mort, cette âme fut confiée aux Seigneurs du Chaos tandis que la véritable âme de Sadric partit voyager dans les Multivers à la recherche de l'âme de son épouse défunte, la mère d'Elric, qui était adoratrice de la Balance et avait trouvé le repos final dans la Forêt des Ames.

Les sortilèges contenus dans les *Incantations* sont des rites nécromantiques très puissants. Seuls quelques rares nécromanciens sont capables de les accomplir. Avant de pouvoir effectuer ce rite difficile, le nécromancien doit avoir en sa possession plusieurs objets investis de pouvoirs mystiques :

- * *Incantations après la Mort* ou un autre livre comprenant les détails des rites. Même Elric, considéré comme un grand sorcier, ne connaissait pas l'existence du manuscrit. Tout autre tome est rare, sinon secret. Obtenir un tel ouvrage promet d'être une longue quête en soi.
- * Les runes suivantes, mémorisées ou contenues dans un grimoire :
 - Animation
 - Chaos
 - Confusion
 - Dissimulation de l'Âme
 - Homme ou Femme, selon le sexe du sorcier
 - Résurrection
 - Tromperie
- * Un objet personnel ou magique ayant une valeur sentimentale. Quel que soit l'objet, il doit représenter la vie du nécromancien et la voie empruntée : un grimoire contenant toutes les runes du nécromancien ou un artefact obtenu après de grands efforts, par exemple.

Une fois que le nécromancien a rassemblé tous les critères, il peut effectuer les rites.

Le Rite du Vaisseau de l'Âme

Ce rite permet au nécromancien de préparer un objet particulier à recevoir son âme. Cet objet sera utilisé plus tard dans le procédé. Pour préparer le vaisseau, le sorcier accomplit le rite suivant :

- * Le nécromancien doit être purifié de manière rituelle. Ce procédé varie d'une personne à l'autre. Si rien d'autre n'est disponible, le nécromancien peut se baigner dans une rivière souterraine.
- * Le nécromancien doit effectuer un rituel de purification sur le vaisseau ; la purification prend 20 minutes et demande un Point de Magie.
- * Le nécromancien inscrit ensuite la rune de Dissimulation de l'Âme sur le vaisseau et y investit le reste de ses Points de Magie. Le nécromancien tombe inconscient quand il effectue cette action.
- * Lorsqu'il se réveille, l'inscription a disparu mais le vaisseau est maintenant prêt à contenir son âme en temps besoin.
- * Le nécromancien doit mettre le vaisseau en sûreté car il n'a aucun moyen de protection ; à moins qu'il n'ait lancé la rune de Protection sur celui-ci. La distance n'a pas d'importance. Le vaisseau peut être placé dans un autre niveau et fonctionner sans problème.

Le Rite de la Fausse Âme

Ce rite permet à l'utilisateur de créer une fausse âme dans le corps. Il peut être utilisé à tout moment, mais pour qu'il fasse partie des phases des *Incantations Après la Mort*, il doit être accompli peu de temps après le Rite du Vaisseau de l'Âme.

- * Le nécromancien doit se retirer des affaires mortelles pendant une période égale à 1D8 jours : il va méditer sur la tâche à accomplir et ses implications.
- * Le nécromancien démarre le rite en rejetant mentalement les chaînes qui le relie aux dieux.
- * Une fois les chaînes ôtées, il invoque la rune de Tromperie en investissant suffisamment de Points de Magie pour donner à la fausse âme un POU égal à son propre POU. Ceci draine tous les Points de Magie du sorcier, qui tombe une nouvelle fois inconscient.
- * A son réveil, la fausse âme partage le corps et la volonté du sorcier. Elle ne peut être distinguée de l'âme véritable.

Le Rite du Transfert de l'Âme

Ce rite est le plus compliqué des rituels des *Incantations*. Le nécromancien tente de cacher son âme véritable au sein d'un vaisseau, tout en s'efforçant de ne pas se faire remarquer des Seigneurs d'En-Haut. Il doit également s'assurer que la fausse âme est capable de maintenir son corps, même si son âme véritable en a toujours le contrôle.

- * Bien que ce rite puisse être accompli à tout moment, il est plus utile au nécromancien lorsque ce dernier est proche de la mort. Plus l'âme véritable passe de temps dans le vaisseau, plus les dieux vont suspecter que quelque chose ne tourne pas rond.
- * Afin de s'assurer que son corps reste animé jusqu'au moment de sa mort, le nécromancien doit invoquer une rune combinée sur celui-ci : les runes d'Animation, du Chaos, de l'Homme ou de la Femme et de Résurrection. La Rune d'Animation doit être investie de suffisamment de Points de Magie pour être applicable au corps en question (normalement 3). Les autres runes ne nécessitent au minimum qu'un Point de Magie.
- * Immédiatement après, le nécromancien doit invoquer les runes combinées de la Confusion et de la Dissimulation de l'Âme sur lui-même. Cette action transfère l'âme véritable dans le vaisseau préparé ; la rune de Confusion permet de dissimuler le transfert aux yeux des puissances.
- * En supposant que les tests d'invocations Runiques réussissent, le nécromancien garde le contrôle de son corps comme s'il était encore à l'intérieur de celui-ci. Toutefois, c'est la fausse âme qui maintient son corps en vie. A ce stade, le corps est immunisé contre tous les sortilèges et les effets qui visent le POU ou l'INT ; les tests de Persévérance sont des succès automatiques. C'est au cours de cette phase que ceux qui tentent ce rite sont pris la main dans le sac ; si les dieux réalisent que le sorcier n'est pas affecté par certains types de magie, ils vont se demander pourquoi.

Le Rite de la Mort Véritable

Bien qu'il ne soit pas considéré comme un rite dans le sens courant du terme, il constitue la dernière phase des *Incantations*. Après la mort du corps, les Seigneurs des Mondes d'En-Haut viennent réclamer la fausse âme ; l'âme véritable peut ensuite quitter le vaisseau et arriver à la destination de son choix : par exemple, Sadric souhaitait arriver dans la Forêt des Ames. De manière générale, tous

les niveaux sont disponibles. Quelques considérations sont à prendre en compte :

- * Si le nécromancien possède des pactes avec plusieurs dieux, tous vont vouloir réclamer une partie de son âme après sa mort. Pour chaque dieu désirant l'âme, lancez 1D6. Si vous obtenez 6 au cours d'un jet de dés, les dieux réalisent que l'âme est fausse et au bout d'une semaine partent à la recherche du vaisseau de l'âme véritable.
- * Si le vaisseau est détruit avant que l'âme n'arrive à la destination désirée, l'âme véritable meurt.
- * Si le vaisseau est contenu au sein d'une barrière magique, telle que la rune d'Emprisonnement et la rune d'Expulsion, l'âme ne peut pas en sortir, ce qui augmente les chances que les dieux découvrent la supercherie.
- * Les personnes qui entreprennent ces rites ne peuvent être ressuscitées. L'âme ne répond pas à la rune de Résurrection. Si le corps est sujet à la rune d'Animation, celui-ci subit les effets décrits dans l'entrée numéro neuf de la Table des Désastres Nécromantiques.

PAROLES DE MORTS

La connaissance des secrets de la nature du Multivers fait partie des raisons pour lesquelles des personnes s'intéressent à la nécromancie. En conversant avec les morts, le nécromancien pense que leurs esprits en savent plus que lorsqu'ils étaient en vie ; qu'ils sont capables et plus que désireux de renseigner les vivants sur l'existence dans l'au-delà.

Les morts ne fournissent presque jamais une réponse franche. Ce fait porte bien souvent sur les nerfs des vivants. J'ai listé ci-dessous les paroles que les morts prononcent le plus souvent lorsqu'on leur pose des questions sur la vie dans l'au-delà :

- * "La Lumière est aveuglante. Eteignez la, s'il vous plaît."
- * Pleurnichant, "Vous n'êtes pas celle que j'attends !"
- * Terrifiant, bruits presque inaudibles de vieilles chansons.
- * "Qu'est-ce que je fais ici ? Renvoyez-moi, s'il vous plaît ! Renvoyez-moi !"
- * "J'ai faim. Vous avez quelque chose à manger ?"
- * En réponse à : "Si nous effectuons une telle action, allons-nous mourir ?" "Oui".
- * "C'est pas juste, pas juste, pas juste..."
- * "Merci mon dieu, vous m'avez trouvé ! Vite, nous devons partir ! Ils savent que je me suis échappé."
- * "J'espère que vous avez amené le vin. Vous ne saurez rien de moi si vous ne me payez pas !" Dans ce cas, l'esprit ne sait vraiment pas grand chose.
- * "Je n'en crois pas mes oreilles ! Ils n'ont rien trouvé ? Cela m'a coûté la vie. C'est situé sous un arbre en Ilmiora, à 5 jours de marche de Karlaak. C'est le seul hêtre à la ronde."
- * "Croyez-moi, il vaut mieux pour vous que vous n'en sachiez rien."
- * L'esprit est évasif dans ses réponses. Il marque une pause avant de répondre de façon insensée du genre "laissez-moi... Oh, je sais, chaude comme de la glace !"
- * "Je lui ai dit de ne rien tenter, que c'était de la folie. Mais il n'écoute rien !"
- * "Quoi ? Qu'est-ce que vous me dites ? Oh, ça. C'est tout simple..." et l'esprit commence à raconter une longue histoire insensée qui n'a rien de vrai.
- * "Il semble que chaque âme soit composée d'une seule partie, que nous séparons en deux. Les Seigneurs du Chaos préfèrent une partie et les Seigneurs de la Loi préfèrent l'autre. Ils veulent nous faire croire que nous pouvons exister avec une seule partie mais c'est un mensonge."
- * "Vous ne pouvez pas me donner un meilleur corps ? Celui-ci tombe en morceaux !"

GRIMOIRES : SECRETS ENFOUIS ET CONNAISSANCE OUBLIÉE

Juste avant la fin du monde, grâce à l'Eglise de la Loi, la technologie dans les Jeunes Royaumes fait de prodigieux bonds en avant. Mais en dépit du progrès scientifique, l'imprimerie n'est pas encore inventée, même si les premiers pas dans cette direction ont déjà été réalisés. Du fait de l'absence de cette avancée technologique, l'écriture n'a pas la même place prépondérante dans la société des Jeunes Royaumes que dans les sociétés contemporaines. Afin de savoir pourquoi il existe néanmoins des grimoires de grand pouvoir dans le monde, il est important de comprendre ce que ces grimoires représentent aux yeux des populations habitant et prêchant dans les Jeunes Royaumes.

Premièrement, parce qu'ils doivent être copiés à la main (parfois par les démons eux-mêmes), les livres sont rares et pas forcément mis en circulation. Même les matériaux impliqués dans la fabrication des grimoires, y compris les livres non magiques, valent de grandes sommes d'argent. Le processus de reproduction s'effectue principalement dans les monastères isolés consacrés à Arkyn. Les textes religieux de la Loi sont les manuscrits les plus couramment recopiés

; ils sont destinés aux prêtres de la Loi disséminés dans les Jeunes Royaumes. Pour la plupart des gens, ces textes sont les seuls livres qu'ils n'aient jamais connus.

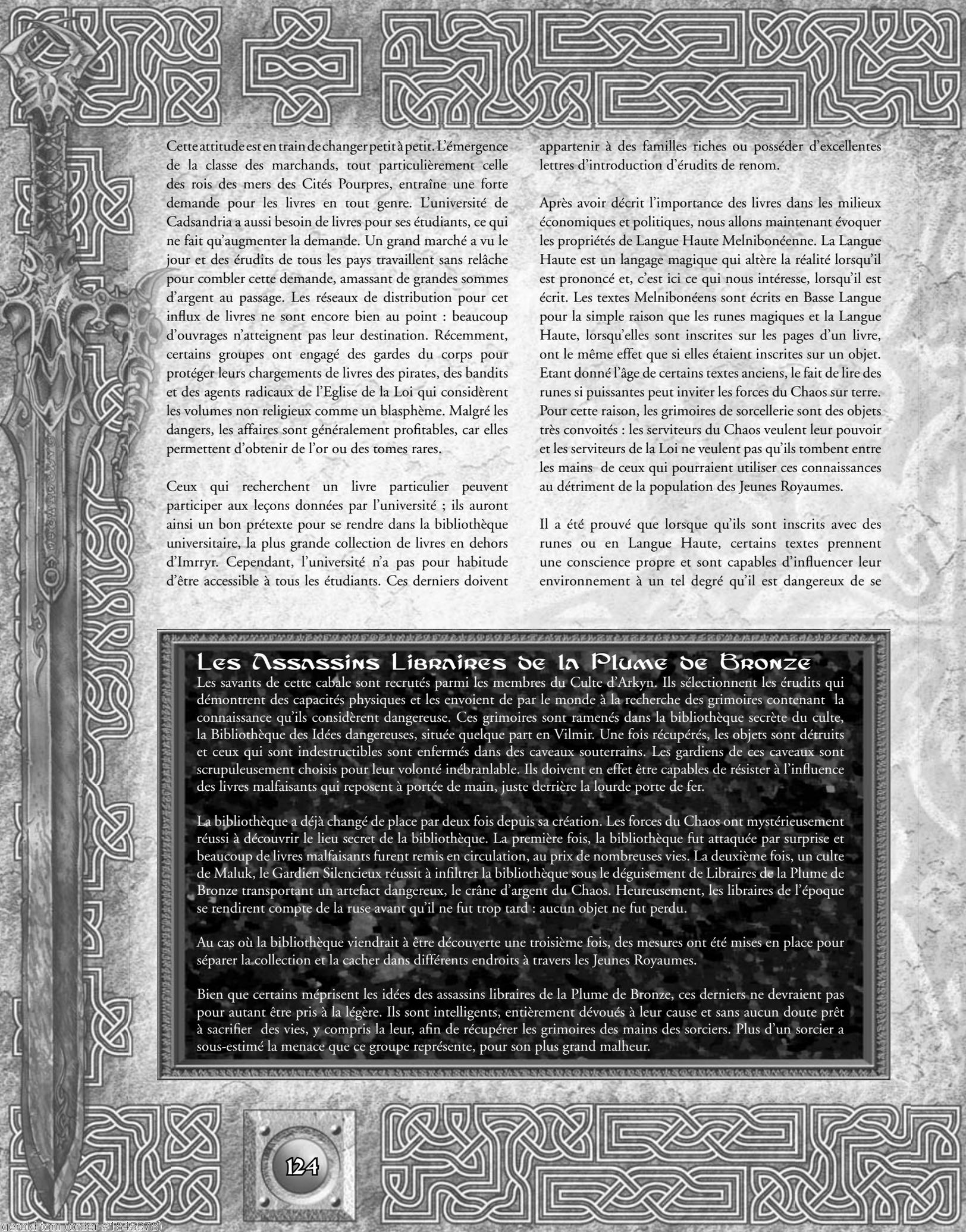
Les bibliothèques des Jeunes Royaumes appartiennent à des collectionneurs privés, des monastères et des temples. Le concept d'une bibliothèque ouverte au public n'existe pas. Les livres ont bien trop de valeur pour être confiés à d'autres mains que celles de leurs propriétaires. De ce fait, la plupart des bibliothèques sont inaccessibles. Un érudit aligné avec l'Eglise de la Loi aura beau savoir dans quelle bibliothèque se trouve le livre qu'il recherche, il ne pourra se contenter de s'y rendre et de demander le livre. Les requêtes doivent être effectuées des années à l'avance et, à cause des luttes politiques internes, la consultation d'un livre n'est pas forcément accordée. Si jamais il obtient l'autorisation, son accès sera limité et supervisé. Toute reproduction du livre pour un usage personnel est interdite. Comme il faut payer des amendes et parfois des pots-de-vin pour espérer consulter un volume, il est encore plus difficile pour le commun des mortels d'avoir accès à un manuscrit.

Livres Sacrés

L'Eglise de la Loi doit en partie son succès à l'écrit : elle recopie ses rites et ses traditions dans des ouvrages consacrés. Grâce à une écriture claire et précise, les interprétations individuelles des Ecritures n'ont pas lieu d'être. Cela n'empêche pas les hérésies de se développer, notamment au sein des groupes qui décident quand même d'interpréter différemment les Règles de la Loi, mais limite leur influence sur le petit peuple.

Autre facteur de la popularité de la Loi, les prêtres se réfèrent à leur Livres Saints en tant qu'objets sacrés, dignes d'être vénérés comme artefacts de la Loi. Lorsqu'ils voyagent dans les régions reculées du monde, les prêtres lisent et prêchent avec leurs livres. A travers leur expérience personnelle, ils offrent à leur audience la preuve que les Seigneurs Blancs interviennent dans la vie des êtres humains. Pour les pauvres et les infortunés qui constituent la majorité de la population humaine des Jeunes Royaumes, le simple fait de voir les mots comme incarnés physiquement est assimilé à une forme de magie.

Les livres servent à rappeler aux fervents que leurs dieux sont réels, même si ces derniers ne parcourent plus le monde comme autrefois.



Cette attitude est en train de changer petit à petit. L'émergence de la classe des marchands, tout particulièrement celle des rois des mers des Cités Pourpres, entraîne une forte demande pour les livres en tout genre. L'université de Cadsandria a aussi besoin de livres pour ses étudiants, ce qui ne fait qu'augmenter la demande. Un grand marché a vu le jour et des érudits de tous les pays travaillent sans relâche pour combler cette demande, amassant de grandes sommes d'argent au passage. Les réseaux de distribution pour cet influx de livres ne sont encore bien au point : beaucoup d'ouvrages n'atteignent pas leur destination. Récemment, certains groupes ont engagé des gardes du corps pour protéger leurs chargements de livres des pirates, des bandits et des agents radicaux de l'Eglise de la Loi qui considèrent les volumes non religieux comme un blasphème. Malgré les dangers, les affaires sont généralement profitables, car elles permettent d'obtenir de l'or ou des tomes rares.

Ceux qui recherchent un livre particulier peuvent participer aux leçons données par l'université ; ils auront ainsi un bon prétexte pour se rendre dans la bibliothèque universitaire, la plus grande collection de livres en dehors d'Imrryr. Cependant, l'université n'a pas pour habitude d'être accessible à tous les étudiants. Ces derniers doivent

appartenir à des familles riches ou posséder d'excellentes lettres d'introduction d'érudits de renom.

Après avoir décrit l'importance des livres dans les milieux économiques et politiques, nous allons maintenant évoquer les propriétés de Langue Haute Melnibonéenne. La Langue Haute est un langage magique qui altère la réalité lorsqu'il est prononcé et, c'est ici ce qui nous intéresse, lorsqu'il est écrit. Les textes Melnibonéens sont écrits en Basse Langue pour la simple raison que les runes magiques et la Langue Haute, lorsqu'elles sont inscrites sur les pages d'un livre, ont le même effet que si elles étaient inscrites sur un objet. Etant donné l'âge de certains textes anciens, le fait de lire des runes si puissantes peut inviter les forces du Chaos sur terre. Pour cette raison, les grimoires de sorcellerie sont des objets très convoités : les serviteurs du Chaos veulent leur pouvoir et les serviteurs de la Loi ne veulent pas qu'ils tombent entre les mains de ceux qui pourraient utiliser ces connaissances au détriment de la population des Jeunes Royaumes.

Il a été prouvé que lorsque qu'ils sont inscrits avec des runes ou en Langue Haute, certains textes prennent une conscience propre et sont capables d'influencer leur environnement à un tel degré qu'il est dangereux de se

Les Assassins Libraires de la Plume de Bronze

Les savants de cette cabale sont recrutés parmi les membres du Culte d'Arkyn. Ils sélectionnent les érudits qui démontrent des capacités physiques et les envoient de par le monde à la recherche des grimoires contenant la connaissance qu'ils considèrent dangereuse. Ces grimoires sont ramenés dans la bibliothèque secrète du culte, la Bibliothèque des Idées dangereuses, située quelque part en Vilmir. Une fois récupérés, les objets sont détruits et ceux qui sont indestructibles sont enfermés dans des caveaux souterrains. Les gardiens de ces caveaux sont scrupuleusement choisis pour leur volonté inébranlable. Ils doivent en effet être capables de résister à l'influence des livres malfaisants qui reposent à portée de main, juste derrière la lourde porte de fer.

La bibliothèque a déjà changé de place par deux fois depuis sa création. Les forces du Chaos ont mystérieusement réussi à découvrir le lieu secret de la bibliothèque. La première fois, la bibliothèque fut attaquée par surprise et beaucoup de livres malfaisants furent remis en circulation, au prix de nombreuses vies. La deuxième fois, un culte de Maluk, le Gardien Silencieux réussit à infiltrer la bibliothèque sous le déguisement de Libraires de la Plume de Bronze transportant un artefact dangereux, le crâne d'argent du Chaos. Heureusement, les libraires de l'époque se rendirent compte de la ruse avant qu'il ne fut trop tard : aucun objet ne fut perdu.

Au cas où la bibliothèque viendrait à être découverte une troisième fois, des mesures ont été mises en place pour séparer la collection et la cacher dans différents endroits à travers les Jeunes Royaumes.

Bien que certains méprisent les idées des assassins libraires de la Plume de Bronze, ces derniers ne devraient pas pour autant être pris à la légère. Ils sont intelligents, entièrement dévoués à leur cause et sans aucun doute prêt à sacrifier des vies, y compris la leur, afin de récupérer les grimoires des mains des sorciers. Plus d'un sorcier a sous-estimé la menace que ce groupe représente, pour son plus grand malheur.

trouver près d'eux. Cela ne décourage cependant pas les personnes avides de pouvoir.

GRIMOIRES

'Elric hocha la tête. "Je ne sais que bien peu de choses au sujet de l'invocation des démons. Yyrkoon a emporté tous ses grimoires, tous ses sortilèges favoris et toutes les lettres d'introduction auprès des royaumes des démons. Nous allons devoir trouver un chemin ordinaire pour arriver à cette statue, prêtre guerrier de Phum."

— *Elric des Dragons*

Elric est sans nul doute le plus accompli des sorciers produits par Melniboné depuis des générations et cependant, il a été vaincu par des sorciers de moindre envergure à plusieurs occasions. Car si Elric dépend de Stormbringer et de ses pactes avec des entités surnaturelles pour se sortir d'un mauvais pas, les sorciers tels qu'Yyrkoon et Theleb K'aarna ont eu accès à de grandes connaissances magiques grâce à leurs grimoires. Formes de magie codifiées, les grimoires possèdent de nombreux avantages, en dehors du simple fait de mémoriser les sortilèges connus.

- * Un grimoire comprend un nombre variable de points d'INT pour faciliter l'apprentissage de runes. Par exemple, un sorcier qui a accès à un volume contenant trois runes connaît celles-ci sans devoir leur attribuer 3 points d'INT. Cela lui permet d'utiliser plus de runes que la normale. Toutefois, si le sorcier ne possède pas le grimoire en main ou n'est pas capable de le consulter, les runes contenues à l'intérieur ne peuvent être ni vocalisées ni inscrites.
- * Les grimoires contiennent bien souvent des instructions spécifiques pour effectuer certains Rituels d'Invocation ; le respect de ces instructions offre parfois un bonus aux tests de compétence visant à compléter correctement le rituel. Les sorciers sont malheureusement jaloux par nature et dissimulent des pièges dans les instructions pour se débarrasser des voleurs. Là encore, sans instructions, les rituels sont inutiles.
- * Les personnes qui veulent apprendre les Invocations Runiques ou les compétences associées avec la sorcellerie peuvent le faire grâce à un grimoire. Seuls les rituels et les runes contenus dans le grimoire peuvent être appris et une fois l'apprentissage réussi, ils peuvent être utilisés sans la nécessité d'avoir le grimoire en main. Cependant, le personnage doit être en possession du grimoire afin d'obtenir les bénéfices qui lui sont associés.

- * Apprendre la magie à partir d'un grimoire est beaucoup plus difficile sans l'aide d'un tuteur. Toutes les compétences apprises dans un Grimoire sans le soutien d'un tuteur n'augmentent que d'1D3 lors d'un test d'amélioration. Une nouvelle compétence apprise dans un grimoire subit toujours d'un malus de -10% jusqu'au moment où le personnage effectue un lancer de progression dans cette compétence.

CÉLÈBRES GRIMOIRES DES JEUNES ROYAUMES

Ci-dessous vous trouverez la liste des volumes les plus célèbres, ou dans certains cas les plus infâmes, que l'on puisse trouver dans les Jeunes Royaumes. Chacun de ces livres est bien connu des érudits et des savants en tout genre, du moins de réputation. La description des volumes comprend les éléments suivants :

- * **Description** : chaque livre présenté ici possède des caractéristiques qui lui permettent d'être identifié par ceux qui en ont entendu parler. Parfois, ces caractéristiques sont si mineures qu'elles ne peuvent être identifiées que par un expert. Dans certains cas, elles sont tellement apparentes que l'ouvrage peut être reconnu au premier regard.
- * **Langage** : la langue dans laquelle la majorité du livre est écrite. Le lecteur doit effectuer un test de Langage afin de comprendre les concepts qui y sont inscrits. Si le langage est la langue maternelle du personnage ou s'il possède un score d'au moins 60% dans la compétence appropriée, le test peut être ignoré. Si le volume comprend une connaissance magique, le personnage doit posséder la compétence Langage (Langue Haute) pour pouvoir apprendre les secrets magiques contenus à l'intérieur.
- * **Durée de l'Etude** : le nombre de semaines d'études ininterrompues nécessaires à la compréhension de la connaissance contenue dans le livre. Si le personnage ne peut se consacrer entièrement à ce temps d'étude, doublez ou triplez cette durée pour refléter le fait qu'il se met à lire dès qu'il en a la possibilité.
- * **Connaissances Esotériques** : de nombreux livres contiennent des secrets dangereux ou des secrets n'attendant que d'être découverts et étudiés par les érudits.
- * **Autres Connaissances** : bien souvent, l'étude d'un volume dispense une connaissance particulière, normalement une compétence de Connaissance. Si le lecteur possède déjà cette compétence, la



lecture du livre offre un bonus sous la forme d'un test de Compétence la prochaine fois que les tests d'amélioration sont effectués. Dans le cas d'une nouvelle compétence, le lecteur peut l'apprendre, au même titre que les autres compétences, à son score de base en INT.

Le Grimoire d'Airain

Grimoire de sorcellerie et résultat de plusieurs centaines d'années de travail de la part de Droogan Cheveux-de-Feu, citoyen des Cités Pourpres et sorcier immortel dévoué à Arioch, le Grimoire d'Airain est l'un des manuels de sorcellerie les plus puissants jamais compilés par les êtres humains. Même s'il est bien pauvre comparé au Grimoire d'Argent, le premier grimoire de sorcellerie du Glorieux Empire, le Grimoire d'Airain est un accomplissement étonnant. La simple mention du livre ou d'une citation tirée de celui-ci est suffisante pour justifier le bannissement d'un ouvrage dans les contrées de la Loi ; l'Inquisition pourchassa plus d'un auteur qui avait annoncé trop ouvertement le contenu du grimoire et sa localisation. Officiellement, l'Eglise de la Loi nie l'existence même de ce livre et affirme que toute rumeur contredisant ce fait n'est qu'une tentative malicieuse pour détourner le bon peuple des Seigneurs Blancs.

Cependant, le livre est tout à fait réel et presque indestructible si l'on en croit les histoires. Il n'en existe qu'une seule copie, cachée à l'abri des regards dans un endroit inconnu. De nombreuses copies douteuses sont en circulation ; leur possession est illégale et aucune d'entre elles ne contient des runes ou des sortilèges d'une quelconque utilité. On suppose qu'elles furent recopiées par des personnes n'ayant aucune connaissance magique et de ce fait, les symboles et les signes qui prolifèrent dans le texte sont remplis d'erreurs.

A la fois attirant et détestable, le Grimoire d'Airain est avidement convoité par les élites les plus influentes et puissantes des Jeunes Royaumes. Toutefois, son détenteur serait obligé de se retirer des affaires du monde, non seulement pour se consacrer à l'étude des secrets du Grimoire, mais aussi pour éviter d'attirer l'attention de dangereux ennemis.

Description : Le Grimoire d'Airain comprend des feuilles de vélin reliées entre deux fines feuilles d'airain, lesquelles se sont sans aucun doute rouillées avec le temps. Les fausses copies se distinguent par le manque de corrosion et les copies de seconde génération prennent des formes

variées ; beaucoup sont des volumes de mauvaise facture ne comprenant que quelques chapitres tels que la cosmologie et la vénération des Seigneurs du Chaos.

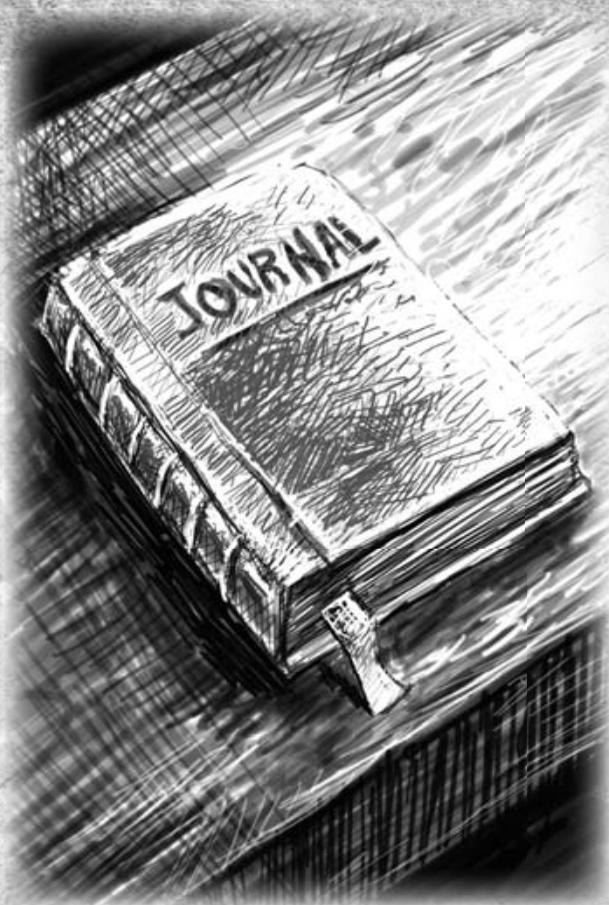
Langage : afin de confondre les érudits amateurs, le Grimoire d'Airain comprend des sections écrites dans presque toutes les langues des Jeunes Royaumes. Le lecteur doit connaître toutes les langues (au moins 20%) des Jeunes Royaumes, à l'exception du Mong, et être capable de déchiffrer les curieux symboles qui changent de chapitre en chapitre, afin de pouvoir comprendre l'importance du livre. Le personnage doit effectuer un test (difficile) de Persévérance afin de déchiffrer les symboles. Ce test peut être répété à l'infini tant que le personnage a le livre en sa possession.

Durée de l'Etude : une fois les compétences Langage connues et les symboles déchiffrés, l'étude du grimoire en entier prend environ une année. Des runes et des sortilèges peuvent être glanés au bout d'une semaine d'étude.

Connaissances Esotériques : le livre contient des Rituels d'Invocation pour tous les démons mentionnés et bien d'autres encore. Les démons de protection font l'objet d'une attention toute particulière. En suivant les instructions du livre, le test du Rituel d'Invocation visant à inviter ces êtres dans notre monde devient Simple. Le Grimoire d'Airain contient également les runes suivantes : Alarme, Augmentation (STR, CON, INT), Chaos, Domination, Emprisonnement, Expulsion, Mur, Protection, Ténèbres et Transfert. Dans le cas de la rune de Protection, les instructions sont excellentes et diminuent de moitié le coût en Points de Magie lorsque la rune est vocalisée ou inscrite avec le Grimoire d'Airain. Le livre lui-même contient une inscription d'une version extrêmement sophistiquée de cette rune, ce qui le rend indestructible, sauf par les magies les plus puissantes.

Autres Connaissances : pour chaque semaine passée à l'étude du Grimoire d'Airain, le personnage peut effectuer un test d'amélioration gratuit dans une compétence de Sorcellerie (Rituel d'Invocation, Commander ou Vision Magique), une compétence d'Invocation Runique ou la compétence de Connaissance (Chaos).

Autres Caractéristiques : le Grimoire d'Airain étant une manifestation du Chaos dans le niveau les Jeunes Royaumes, la réalité qui l'entoure est pervertie et tous ceux qui l'étudient pendant un certain temps finissent



par en porter la marque. Pour chaque semaine passée en possession du Grimoire, le personnage doit effectuer un test d'Endurance. Toutes les fois que le test échoue, il développe un trait chaotique déterminé de façon aléatoire. Dès que le personnage obtient huit traits, un Seigneur du Chaos se présente à lui et lui demande de se joindre à son culte, si le personnage n'est pas déjà membre d'un culte du Chaos. Si ce dernier fait déjà partie d'un culte, il peut choisir une aptitude d'une valeur de 1 POU, sans sacrifice, à condition qu'il prenne la Contrainte suivante : finir l'étude du livre par tous les moyens et augmenter la puissance du Chaos dans le monde.

Les Secrets du Voleur de Sortilèges

Écrit dans la Langue Haute et recouvert d'une couverture de cuir usé par le temps, ce livre, dont le titre officiel est tout simplement "Journal", est le livre de magie personnel de Cran Liret, le célèbre Voleur de Sortilèges de Melniboné ; son histoire est racontée en détail à la page 32 du livre

de règles d'Elric de Melniboné. Liret était très méticuleux dans l'écriture de son journal et s'efforçait de le compléter tous les soirs. Celui-ci contient les rapports des expériences magiques qui ont provoqué la perte du sorcier, mais seulement une mention floue au sujet du transfert de son âme dans l'une de ses machines.

La copie originale est presque un mythe parmi les sorciers. Nombreux sont ceux qui la convoitent même s'ils professent qu'elle n'existe pas. Non seulement le journal contient un assortiment de connaissances ésotériques, y compris certaines inédites, mais il contient également des instructions détaillées concernant la reproduction du fameux talent de Cran Liret : celui de dérober les sortilèges de ses rivaux.

Les copies et les traductions sont nombreuses et de peu de valeur, du fait de leur origine douteuse ou de l'absence de chapitres importants. À cause d'une traduction maladroite en langue commune, les chapitres poétiques qui étaient en Langue Basse sont devenus complexes, grossiers et difficiles à lire. Seul le manuscrit original contient les informations nécessaires pour apprendre les runes et les invocations qu'il mentionne, y compris le vol de sortilèges.

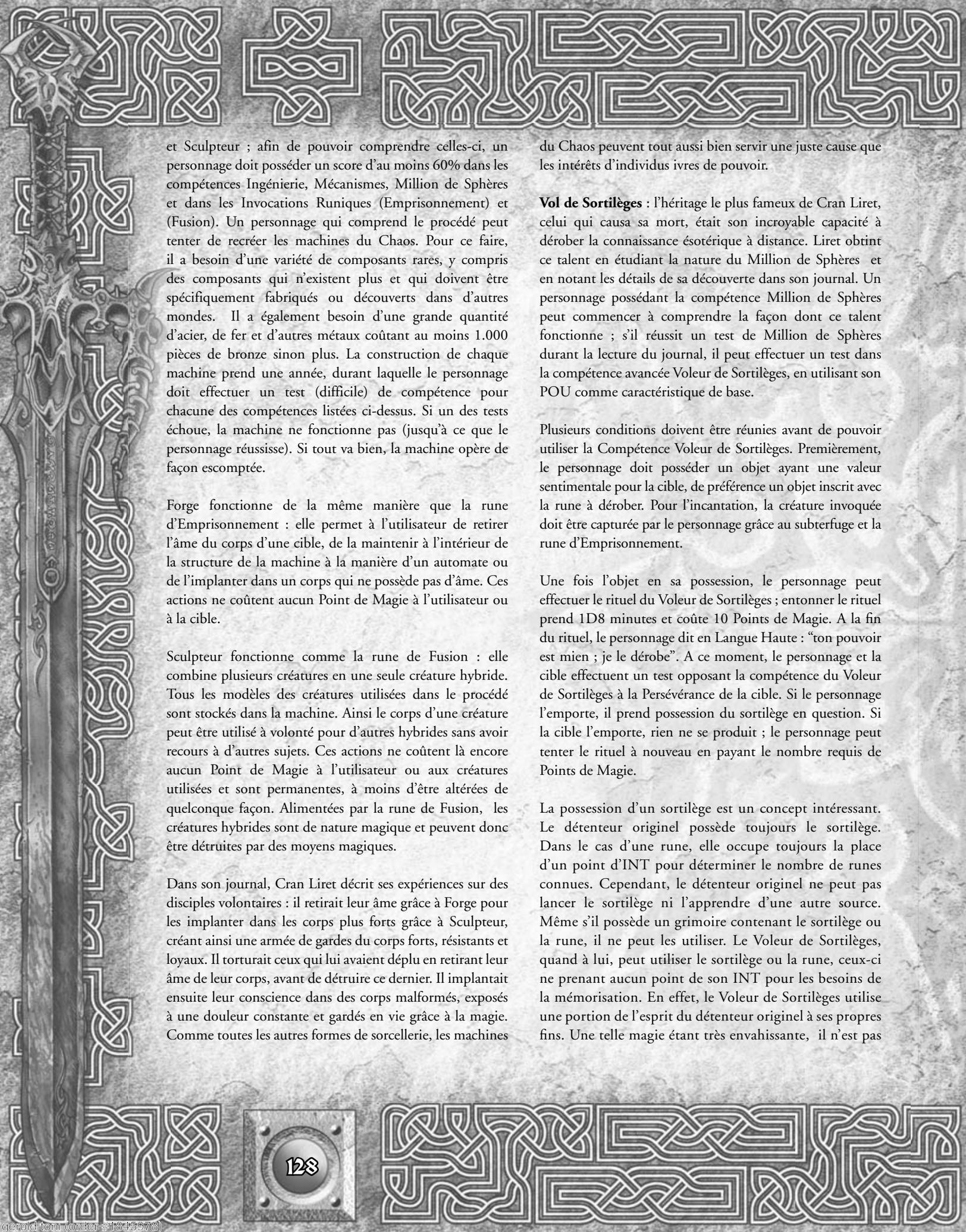
Description : le journal comprend une couverture de cuir noire provenant d'un animal qui n'existe plus sur terre. Les pages sont fragiles et peuvent se détacher du livre à tout moment ; les lecteurs racontent que le livre semble prêt à tomber en poussière. Fabriquées en papyrus provenant de Melniboné, les pages semblent avoir été badigeonnées avec un enduit pour résister aux dommages du temps car elles sont encore en bon état. Le livre témoigne de l'habileté des artisans-relieurs de Melniboné : malgré l'âge et la fragilité de l'ouvrage, le texte est toujours lisible.

Langage : Langue Basse avec plusieurs sections en Langue Haute. Les traductions en commun existent mais sont de mauvaise qualité.

Durée de l'Étude : 6 semaines.

Connaissances Ésotériques : le journal contient des exemples des runes suivantes : Affliction, Alarme, Chaos, Confusion, Domination, Emprisonnement, Fusion et Oubli, ainsi que des Rituels d'Invocations pour les démons du Désir, de la Connaissance et du Transport.

Machines du Chaos : le texte original contient les notes de Cran Liret au sujet de ses machines du Chaos : Forge



et Sculpteur ; afin de pouvoir comprendre celles-ci, un personnage doit posséder un score d'au moins 60% dans les compétences Ingénierie, Mécanismes, Million de Sphères et dans les Invocations Runiques (Emprisonnement) et (Fusion). Un personnage qui comprend le procédé peut tenter de recréer les machines du Chaos. Pour ce faire, il a besoin d'une variété de composants rares, y compris des composants qui n'existent plus et qui doivent être spécifiquement fabriqués ou découverts dans d'autres mondes. Il a également besoin d'une grande quantité d'acier, de fer et d'autres métaux coûtant au moins 1.000 pièces de bronze sinon plus. La construction de chaque machine prend une année, durant laquelle le personnage doit effectuer un test (difficile) de compétence pour chacune des compétences listées ci-dessus. Si un des tests échoue, la machine ne fonctionne pas (jusqu'à ce que le personnage réussisse). Si tout va bien, la machine opère de façon escomptée.

Forge fonctionne de la même manière que la rune d'Emprisonnement : elle permet à l'utilisateur de retirer l'âme du corps d'une cible, de la maintenir à l'intérieur de la structure de la machine à la manière d'un automate ou de l'implanter dans un corps qui ne possède pas d'âme. Ces actions ne coûtent aucun Point de Magie à l'utilisateur ou à la cible.

Sculpteur fonctionne comme la rune de Fusion : elle combine plusieurs créatures en une seule créature hybride. Tous les modèles des créatures utilisées dans le procédé sont stockés dans la machine. Ainsi le corps d'une créature peut être utilisé à volonté pour d'autres hybrides sans avoir recours à d'autres sujets. Ces actions ne coûtent là encore aucun Point de Magie à l'utilisateur ou aux créatures utilisées et sont permanentes, à moins d'être altérées de quelque façon. Alimentées par la rune de Fusion, les créatures hybrides sont de nature magique et peuvent donc être détruites par des moyens magiques.

Dans son journal, Cran Liret décrit ses expériences sur des disciples volontaires : il retirait leur âme grâce à Forge pour les implanter dans les corps plus forts grâce à Sculpteur, créant ainsi une armée de gardes du corps forts, résistants et loyaux. Il torturait ceux qui lui avaient déplu en retirant leur âme de leur corps, avant de détruire ce dernier. Il implantait ensuite leur conscience dans des corps malformés, exposés à une douleur constante et gardés en vie grâce à la magie. Comme toutes les autres formes de sorcellerie, les machines

du Chaos peuvent tout aussi bien servir une juste cause que les intérêts d'individus ivres de pouvoir.

Vol de Sortilèges : l'héritage le plus fameux de Cran Liret, celui qui causa sa mort, était son incroyable capacité à dérober la connaissance ésotérique à distance. Liret obtint ce talent en étudiant la nature du Million de Sphères et en notant les détails de sa découverte dans son journal. Un personnage possédant la compétence Million de Sphères peut commencer à comprendre la façon dont ce talent fonctionne ; s'il réussit un test de Million de Sphères durant la lecture du journal, il peut effectuer un test dans la compétence avancée Voleur de Sortilèges, en utilisant son POU comme caractéristique de base.

Plusieurs conditions doivent être réunies avant de pouvoir utiliser la Compétence Voleur de Sortilèges. Premièrement, le personnage doit posséder un objet ayant une valeur sentimentale pour la cible, de préférence un objet inscrit avec la rune à dérober. Pour l'incantation, la créature invoquée doit être capturée par le personnage grâce au subterfuge et la rune d'Emprisonnement.

Une fois l'objet en sa possession, le personnage peut effectuer le rituel du Voleur de Sortilèges ; entonner le rituel prend 1D8 minutes et coûte 10 Points de Magie. A la fin du rituel, le personnage dit en Langue Haute : "ton pouvoir est mien ; je le dérobe". A ce moment, le personnage et la cible effectuent un test opposant la compétence du Voleur de Sortilèges à la Persévérance de la cible. Si le personnage l'emporte, il prend possession du sortilège en question. Si la cible l'emporte, rien ne se produit ; le personnage peut tenter le rituel à nouveau en payant le nombre requis de Points de Magie.

La possession d'un sortilège est un concept intéressant. Le détenteur originel possède toujours le sortilège. Dans le cas d'une rune, elle occupe toujours la place d'un point d'INT pour déterminer le nombre de runes connues. Cependant, le détenteur originel ne peut pas lancer le sortilège ni l'apprendre d'une autre source. Même s'il possède un grimoire contenant le sortilège ou la rune, il ne peut les utiliser. Le Voleur de Sortilèges, quand à lui, peut utiliser le sortilège ou la rune, ceux-ci ne prenant aucun point de son INT pour les besoins de la mémorisation. En effet, le Voleur de Sortilèges utilise une portion de l'esprit du détenteur originel à ses propres fins. Une telle magie étant très envahissante, il n'est pas

surprenant que les congénères de Cran Liret aient été si offensés par les rituels utilisés contre eux.

Cran Liret découvrit cependant un désavantage. Ceux à qui l'on dérobe les sortilèges sont conscients du vol et peuvent visualiser le visage de la personne responsable. Les victimes peuvent effectuer un test de Million de Sphères afin de trouver une méthode pour renverser le sortilège. Le meilleur moyen toutefois est de rendre le Voleur de Sortilèges inconscient.

Le rituel du Voleur de Sortilèges est considéré comme un sortilège à part entière et peut être dérobé de la même manière que les autres sortilèges.

Autres Connaissances : la lecture et la compréhension du journal permettent au lecteur de gagner des lancers de progression gratuits dans les compétences Ingénierie, Million de Sphères et Mécanismes, ainsi que les compétences de Sorcellerie et d'Invocations Runiques. Chaque compétence individuelle ne peut être améliorée qu'une seule fois en utilisant les informations contenues dans le journal.

Autres Caractéristiques : étant d'une nature méfiante, Cran Liret a placé un certain nombre de sortilèges dans le texte lui-même. A moins que le lecteur ne soit protégé par la rune de Mur ou par une magie protectrice similaire, il doit réussir un test (difficile) de Persévérance lorsqu'il touche le livre pour la première fois ou perdre un Rituel d'Invocation ou une rune déterminée de façon aléatoire. La rune dérobée apparaît à la fin du livre et peut être apprise par le détenteur du livre. Cran Liret utilisa discrètement cette caractéristique du journal pour dérober les connaissances de ses invités : il leur demandait tout simplement de lui passer son journal qu'il avait par inadvertance laissé à portée de main de ses visiteurs. La cible n'est consciente du vol qu'au moment où elle utilise le rituel ou la rune dérobée.

Sur une note plus sinistre, le journal contient une version de la rune du Contact qui permet à l'intelligence de Cran Liret, toujours enfermée dans Forge située dans l'Île du Sorcier, d'établir un lien mental avec la personne qui lit le journal d'un bout à l'autre. Dans un premier temps, Liret observe les actions du lecteur. Si ce dernier semble comprendre le fonctionnement des machines du Chaos, le Voleur de Sortilèges jugera qu'il constitue l'hôte parfait pour son âme. Il initiera alors le contact et essaiera d'attirer le sorcier dans l'Île grâce à des promesses de pouvoir et de connaissances. Bien sûr, cela est un mensonge car une fois

Forge remise en marche, Cran tentera de posséder le sorcier. Tous deux devront effectuer un test opposé de Persévérance. Si Cran l'emporte, il éjectera l'âme du sorcier dans Forge et s'emparera de son corps pour une durée indéfinie. L'âme du sorcier sera désormais piégée dans Forge, à moins que Cran Liret ne décide de l'utiliser. Si le sorcier est Melnibonéen, il pourra être persuadé de créer un nouveau corps en échange d'un serment de loyauté. S'il est humain, Cran le torturera pour son plaisir.

Le Grimoire Sanglant de Shazaar

Ce volume constitué de feuilles de vélin fut écrit il y a des dizaines d'années par un auteur inconnu. Le livre est protégé par une couverture formée de deux pièces de bois grossier dans lesquelles sont percés des trous ; les ficelles passées dans les trous retiennent les pages ensemble. Cette œuvre est un journal comprenant des détails sur les expériences que l'auteur aurait apparemment menées après la découverte d'un ancien grimoire de sorcellerie Dharzi. Le fait que l'auteur ait pu apprendre suffisamment d'Opish pour traduire l'œuvre originale a nourri beaucoup de spéculations en tout genre. Mais l'auteur ne devait pas maîtriser parfaitement la langue, car certains passages semblent n'avoir aucun sens.

Le contenu du livre reste une énigme. De façon surprenante, les runes et les rituels qu'il recèle fonctionnent malgré la pauvreté de la grammaire. L'ouvrage décrit l'utilisation extensive de la rune de Fusion en vue de répliquer la sorcellerie déployée lors de la guerre entre le Glorieux Empire et les Dharzi.

Alors que la sorcellerie des Dharzi était effectuée avec l'aide des seigneurs-bêtes, l'auteur du Grimoire Sanglant l'a transformée en art de la torture animale, ce que les seigneurs-bêtes eux-mêmes ne toléreraient pas chez leurs serviteurs. On suppose que l'auteur du Grimoire Sanglant a utilisé un traité Dharzi inconnu qui visait à alimenter les runes et les rituels ; il décrit des actes horribles de torture et de vivisection permettant d'augmenter les pouvoirs du sorcier.

Dans son travail, l'auteur fait preuve d'une haine farouche envers les êtres humains et d'un total manque de respect envers les autres formes de vie. Le texte est également rempli de diatribes longues et décousues sur la nature injuste du Multivers et sur le fait que seul un vrai maître en sorcellerie est capable de parvenir au sommet, en utilisant la magie pour se renforcer au détriment des



autres créatures vivantes, tous comme les Melnibonéens l'avaient fait il y a des milliers d'années. Il fait référence aussi à certains points dans l'histoire Shazaarienne, ce qui situe l'âge du livre à environ 50 ans.

Cependant, il n'existe aucun document historique concernant la manipulation des runes contenues dans le Grimoire Sanglant. Aucun document Shazaarien ne fait mention d'une personne ayant utilisé cette connaissance pour construire un royaume près du continent de l'ouest. Les érudits supposent donc que l'auteur sans nom était un sorcier capable mais trop couard pour mettre en pratique ses idées.

Cela n'a pas empêché le Grimoire Sanglant de tomber entre les mains de gens malintentionnés. Les champions de la Loi se sont rendus à Shazaar à plusieurs reprises pour s'occuper de créatures transformées par les sortilèges du livre en choses monstrueuses et méconnaissables. Jusqu'à présent, personne n'a pu découvrir le responsable mais le livre a été récupéré par les champions ; c'est ainsi que le monde a découvert l'existence de ce volume. Malheureusement, le livre a été de nouveau dérobé par des forces inconnues avant que les champions quittent Aflitain. Personne ne sait où il se trouve à l'heure actuelle.

Description : manuscrit ancien et tombant en poussière, relié avec des plaques de bois et de la ficelle. Les couvertures n'ont aucune décoration, aucun titre ni nom d'auteur et ne portent aucun symbole à l'exception de tâches de sang. L'écriture est petite et très serrée, accompagnée d'une grammaire terrible et d'une haine envers tous les êtres vivants.

Langage : la majorité du texte est écrit en Commun. D'autres sections sont en Opish ; les runes et les sortilèges sont en Langue Haute.

Durée de l'Etude : l'étude de ce terrible volume prend 3 mois, lesquels sont passés à essayer de comprendre ce qui est exprimé au travers des phrases mal structurées.

Connaissances Esotériques : le Grimoire Sanglant contient les runes suivantes : Affliction, Bêtes (plusieurs, en grande partie des animaux de fermes de la contrée de Shazaar), Dissolution, Domination, Effroi, Emprisonnement, Fusion et Oubli.

Autres Connaissances : ceux qui parviennent à lire le livre en entier peuvent effectuer un lancer de progression

gratuit dans leurs compétences de Médecine, Connaissance (Animal) et Connaissance (Shazaar).

Autres Caractéristiques : la personne qui effectue un rituel en utilisant les runes du livre risque d'encourir la colère des seigneurs-bêtes. Toutes les fois qu'un tel rituel est effectué, il y a une chance (cumulative) égale à 10% pour qu'elle attire leur colère. Dans ce cas, les seigneurs-bêtes poursuivent la personne pour la tuer. Quand les dés indiquent qu'elle a attiré l'attention des seigneurs-bêtes, un certain nombre de créatures apparaissent pour se lancer à sa poursuite.

Le Sombre Grimoire de Vengir

Ce grimoire est le plus prodigieux volume sur la nécromancie existant dans les Jeunes Royaumes. Ecrit par Vengir lui-même, nécromancien Pan Tangien et champion de Chardros, le Sombre Grimoire est un épais volume relié composé d'une couverture de cuir humain et de pages en peau humaine. Une serrure faite d'os provenant de doigts humains ferme le livre ; la couverture est recouverte de la peau d'un visage humain, la bouche grande ouverte et figée dans un cri éternel. La rumeur affirme que les composants du livre proviennent de la population d'esclaves appartenant à Vengir. Les os de la main proviennent d'une de ses filles et le visage du livre est celui de sa femme, dépecée alors qu'elle était éveillée et maintenue en vie par magie durant tout le procédé.

Langage (Mabden) :

Langage officiel de Pan Tang, utilisé pour les documents officiels et les services religieux. Il est utilisé presque de la même manière que la Langue Haute à Melniboné, bien que le Mabden ne possède pas le pouvoir métaphysique de la Langue Haute. Le langage Mabden était déjà ancien quand les Mabden arrivèrent à Pan Tang : c'est un langage étranger aux Jeunes Royaumes. Le Mabden parlé emploie des consonances dures et gutturales, chaque mot résonnant comme une insulte grossière. Les personnages Pan Tangiens possèdent cette compétence de Langage à son score de base.

Bien que le cuir humain soit reconnu comme un matériel de qualité inférieure pour la fabrication d'un livre, Vengir était sûr que la souffrance impliquée dans sa fabrication conférerait au grimoire une certaine malice, une haine et un pouvoir qui décuplèrent la puissance des

sortilèges contenus à l'intérieur. Il avait raison et bien des nécromanciens à travers l'histoire ont suivi son exemple, fortifiant leurs rituels sinistres par la souffrance des autres.

Le Sombre Grimoire de Vengir n'est pas seulement un livre de sortilèges, car si ce genre de livres a son propre pouvoir, le Grimoire Sombre transcende le Grimoire D'Airain en termes de volonté pure. Dans un sens, le grimoire est vivant, conscient de son environnement et maléfique envers les êtres vivants. Il cherche à tromper ses détenteurs et les place, ainsi que lui-même, dans des situations dangereuses jusqu'à engendrer leur ruine. Le Sombre Grimoire disparaît alors pour réapparaître entre les mains d'un autre nécromancien à la recherche d'une connaissance blasphématoire.

Description : un volume épais et horrible qui irradie d'une haine presque visible envers les êtres vivants. Une personne utilisant la Vision Magique perçoit une aura noire autour du livre qui semble encercler et caresser ceux qui s'en approchent.

Langage : la majorité du livre est écrit en Mabden, la langue formelle de Pan Tang, laquelle précède l'arrivée des Mabden dans les Jeunes Royaumes, à l'époque des guerres Dharzi. Les runes sont écrites dans une forme de Langue Haute, infléchie de façon à encourager les pires interprétations possibles.

Durée de l'Etude : chercher à comprendre le Sombre Grimoire dans sa totalité relève du suicide, car le livre cherche avant tout à mener le lecteur à sa perte. Le texte est clair et concis mais les conditions de lecture n'aident pas à la concentration. Lire le livre en entier prend au minimum une année mais le nécromancien peut commencer à apprendre les runes et les rites contenus dans le livre après trois mois d'études.

Connaissances Esotériques : le Sombre Grimoire contient les runes suivantes : Affliction, Animation, Bêtes (Chevaux, Chats), Chaos, Domination, Dissimulation de l'Ame, Effroi, Emprisonnement, Expulsion, Femme, Homme, Résurrection et Terre. Il contient également les versions écrites en Mabden de tous les rites nécromantiques.

Autres Connaissances : la lecture du Sombre Grimoire de Vengir est quasiment obligatoire pour quiconque recherche des informations sur Pan Tang et ses pratiques religieuses. Après une lecture réussie, le grimoire permet

au lecteur d'obtenir des lancers de progression gratuits dans les compétences de Connaissance (Chaos) et Connaissance (Pan Tang).

Autres Caractéristiques : la possession du Sombre Grimoire de Vengir expose le lecteur à l'influence maléfique du livre. Celui-ci cherche par tous les moyens à rendre fou son détenteur ; il encourage un comportement des plus dépravés et essaie d'attirer l'attention lorsque le personnage voyage. Afin de refléter ces effets, supposez que le livre se comporte de la manière suivante :

- * Il ne se trouve jamais à la place où on l'a laissé. Ne serait-ce même que pour une seconde, dès que le lecteur a le dos tourné, le livre disparaît. Il est futile d'essayer de le chercher ; il réapparaîtra dans un autre endroit quelques jours plus tard. Si le détenteur traverse une contrée de la Loi, le grimoire apparaît mystérieusement dans son sac, en particulier si ce dernier est le sujet d'une fouille par les gardes à l'entrée de la ville.
- * Le grimoire est avide de force de vie. Tout ce qu'il touche et qui possède une CON inférieure ou égale à 3 meurt instantanément. Les détenteurs seraient donc bien avisés de le garder loin des animaux domestiques et des enfants en bas âge.
- * Toutes les fois que le grimoire est ouvert, le lecteur peut entendre un murmure de conversations à la limite de l'inaudible. Une voix de femme en particulier semble supplier quelque chose dans le genre "non, pas mon visage, je t'en supplie !" et une voix d'enfant semble dire "non, papa, non !" suivi par des cris d'angoisse. Bien que ces murmures soient inquiétants, rappelez-vous que si vous quittez le grimoire des yeux ne serait-ce qu'une seconde, celui-ci disparaît...
- * Le grimoire est immunisé contre les influences extérieures. Il ne peut pas être détruit par des moyens conventionnels et ne peut pas être taché. Le sang et l'encre répandus sur sa surface sont absorbés
- * Le grimoire peut présenter d'autres caractéristiques. Le détenteur est sûr de gagner des Points de Démence (*Elric : Le Compagnon*, page 21) tant qu'il possède le grimoire.
- * Le détenteur ne peut détruire le grimoire, ni s'en débarrasser. S'il est jeté à la mer, le personnage découvre le volume trempé mais intact entre les mains d'un marin mort juste devant sa porte le lendemain matin. S'il est jeté dans un feu, le volume repose dans les flammes sans brûlé jusqu'à ce que le personnage détourne les yeux ; à ce moment là, le grimoire disparaît.

- * La seule façon de se débarrasser du grimoire est de le lire en entier et d'apprendre toutes les runes et les rites qu'il contient. Une fois la dernière information blasphématoire apprise, le livre disparaît.
- * En théorie, le grimoire peut être détruit s'il est le sujet d'une attaque magique extraordinaire au-delà de la capacité des sorciers mortels. Le Foyer de Kakatal (*L'Ombre du Glorieux Empire*, page 63) devrait faire l'affaire. Si le personnage possède un pacte avec un Seigneur des Mondes d'En-Haut, il peut passer un marché avec le dieu pour que ce dernier prenne le grimoire et le détruise. Dans ce cas, le personnage doit dédier au moins 2 points de POU au dieu mais il est débarrassé du grimoire ; il continuera cependant à faire des cauchemars à son sujet pour le restant de ces jours.

Le Blanc Chemin

Ce livre est l'un des rares volumes dans les Jeunes Royaumes à avoir plusieurs copies en circulation. Chaque copie est reproduite à la main dans les Temples de la Loi et reliée méticuleusement avec du cuir de couleur blanche. Les prêtres d'Arkyn reçoivent une copie de leur mentor lorsqu'ils avancent au rang d'initié. Le livre original fut écrit il y a des siècles par un prêtre d'Arkyn Vilmirien ; même si le livre s'écarte un peu trop de la doctrine officielle selon certaines factions au sein de l'Eglise, le message du Blanc Chemin affirme néanmoins que le devoir de l'humanité est de servir les Seigneurs Blancs en toute chose, leur faisant office de bras dans le monde des hommes.

Il présente une histoire tronquée de l'Eglise de la Loi, en commençant avec la révolte contre le Glorieux Empire (de laquelle il se dit responsable) et, progressant à travers l'histoire, décrit l'Eglise comme étant la source d'illumination qui offre à tous les bénéfices de la civilisation et comme la protectrice du petit peuple contre les ravages des Ducs de la Discorde.

D'après le texte, l'humanité n'est capable que d'une seule chose : vénérer les Seigneurs de la Loi. De ce fait, les actes des êtres humains devraient servir à glorifier les Seigneurs Blancs.

Le livre présente les tenants de la vénération de la Loi et le lecteur est constamment encouragé à se confier au prêtre local afin de recevoir les bénéfices de sa relation avec les Seigneurs de la Loi.

Les critiques affirment que, malgré sa promesse de sécurité et de communauté, il minimise l'importance de l'intelligence de l'individu et se moque de la dignité humaine. Ceux qui suivent les conseils du livre à la lettre insistent sur le fait que la plupart des gens ne sont pas tous intelligents et que la dignité humaine conduit à l'arrogance et qu'à travers l'arrogance, les Ducs de la Discorde se frayent un chemin dans le cœur des hommes. D'après le livre, la personne qui se tourne vers les Seigneurs du Chaos menace la communauté en entier. C'est cette mentalité de persécution qui permet à l'Eglise de garder le peuple en sécurité et au service des Seigneurs de la Loi.

Description : le Blanc Chemin est un livre mince mais possédant des pages très larges - d'une hauteur d'environ 60 centimètres. Les fameuses couvertures blanches sont faites avec les peaux des moutons d'une race particulière, élevée à cet effet dans les monastères. Sa forme et sa couleur sont si uniques que personne ne peut confondre ce livre avec un autre ; les prêtres peuvent facilement trouver ce dernier en situation d'urgence.

Langage : la majorité du texte est écrit en Commun avec des tournures désuètes pour lui donner un côté archaïque. Cependant, les copies qui ont des runes comprennent suffisamment d'écriture en Langue Haute pour que ces runes puissent être apprises et invoquées normalement.

Durée de l'Etude : le grimoire peut être lu en entier en une seule session mais sa prose est si dense et remplie de tant de métaphores qu'il faudrait une vie entière pour en avoir une compréhension complète. Des factions au sein de l'Eglise s'intéressent à l'interprétation de lignes spécifiques du texte, ce qui résulte bien souvent dans des conflits politiques internes.

Connaissances Esotériques : le Blanc Chemin ne présente pas beaucoup de connaissances esotériques au lecteur. La rune de Loi est mentionnée tout naturellement et de nombreuses copies contiennent les runes d'Augmentation pour la FOR et la CON sous formes de prières aux Seigneurs Blancs. D'autres runes sont mentionnées et il est stipulé que le lecteur désireux d'en savoir plus doit consulter un prêtre local pour connaître les apprentissages disponibles dans la région. En ce qui concerne les copies données aux serviteurs de la Loi, des livres contenant un plus grand nombre de runes peuvent être offerts comme présents par un mentor.

Autres Connaissances : en plus des runes, les copies du Blanc Chemin possèdent des instructions sur la création d'automates ; le lecteur doit posséder au moins 40% dans la compétence Ingénierie pour les comprendre. Alors que peu de serveurs de la Loi désirent ou sont capables de construire ces machines, ceux qui ont lu cette section et l'ont comprise peuvent utiliser des Points de Magie sous la forme de prières et de méditation pour la construction et l'activation d'un automate.

Les Jumeaux de la Création et de la Destruction

Ce volume, dont le titre consiste en un seul glyphe en Langue Haute, est un livre de prières et d'hymnes consacrés à deux dieux du Chaos disparus, Aesma de la Lumière d'Argent et son frère Saebos, L'Obscurité Affamée. Autrefois vénérés à Melniboné, le pouvoir de ces deux Seigneurs du Chaos a disparu avec le temps et seules des annotations dans les livres d'histoire gardent encore leur trace. Les jumeaux sont respectivement les dieux de la Création et de la Destruction ; bien qu'ils n'aient plus de culte actif, leur enseignement est toujours d'actualité. Les personnes qui découvrent ce livre et apprennent ses secrets sont capables de manipuler une magie prodigieuse, de créer des objets à partir du néant et de réduire les objets en poussière.

Ecrit dans la Langue Haute par Lire Saarka, un prêtre Melnibonéen d'Aesma, *Les Jumeaux* est un livre épais, fabriqué avec soin et dévotion. Les pages sont faites de feuilles de vélin et la reliure est si compliquée qu'elle demeure encore intacte après tant de siècles. La couverture est faite d'un cuir de grande qualité, frappé d'une image représentant des silhouettes mi-humaines mi-lézards dansant ensemble. Ces êtres symbolisent Aesma et Saebos et leur danse représente le cycle de création et de destruction correspondant au mouvement perpétuel du Multivers.

Malgré le savoir qu'il contient, *Les Jumeaux* est relativement méconnu, même parmi les sorciers Melnibonéens. Très peu de sorciers humains en ont entendu parler, mais nombreux sont ceux qui le convoitent après avoir eu vent des secrets qu'il renferme. Son dernier propriétaire était Sarkara Vela, une sorcière Melnibonéenne que l'on suppose enterrée dans les catacombes situées sous la cité d'Imrryr. La rumeur affirme que Sarkara fut enterrée avec l'unique copie du livre *Les Jumeaux* et de ce fait, le retira de la circulation. D'autres volumes, sans nul doute des récits historiques Melnibonéens, y font référence ; aussi il est possible pour les savants humains de découvrir l'existence du livre et de partir à sa recherche. L'obtenir est une toute autre affaire.

Description : un gros volume dont la structure compliquée rend perplexes tout ceux qui sont familiarisés avec le procédé de reliure. En dépit de son âge et du lieu humide et froid où il repose, le livre n'est pas affecté par les conditions environnantes.

Langage : Langue Basse avec des sections écrites en Langue Haute, qui sont pour la plupart des hymnes et des prières dédiés aux Jumeaux de la Création et de la Destruction.

Durée de l'Etude : 12 semaines. Même si le livre est volumineux, l'écriture est claire et facile à comprendre.

Connaissances Esotériques : *Les Jumeaux* est réputé pour contenir les runes suivantes : Augmentation (INT), Chaos, Création (nouvelle rune), Dissolution, Lumière, Protection, Ténèbres, Terre et Transfert.

La rune de Création est une rune perdue ; personne encore en vie ne se souvient de celle-ci et ce livre contient la seule référence documentée à son sujet. Elle fonctionne de la même manière que la rune de Dissolution, excepté qu'elle crée la matière plutôt que de la détruire.

Création

La rune de Création provoque la manifestation de la matière ; elle conjure littéralement cette matière du néant. En réalité, la rune invoque et façonne la matière du Chaos, une substance informe à partir de laquelle la réalité fut créée. Cette rune doit être combinée avec une deuxième rune pour contrôler ce qui doit être créé. Par exemple, provoquer la création d'une tour en pierre nécessite la combinaison de la rune de Création avec la rune de Terre. La rune de Création peut créer des objets d'une taille égale à 1 TAI par Point de Magie investi dans sa vocalisation.

Si la rune de création est utilisée pour faire du mal aux êtres vivants, elle doit être combinée avec la rune appropriée (Homme, Femme, Bêtes et ainsi de suite). Elle cause 1 point de dommage par Points de Magie investi à une seule partie du corps (déterminée aléatoirement selon la procédure habituelle). La cible peut effectuer un test d'Endurance opposé à la compétence Invocation Runique du sorcier. Cette rune cause des dommages en créant des objets dans le corps de la cible, provoquant une douleur intense et des hémorragies internes.

Les objets ainsi créés sont par défaut grossiers et indéfinis. Les personnes qui désirent leur conférer une beauté ou une valeur artistique doivent réussir un test de compétence



appropriée (Artisanat ou Expression Artistique) afin de donner à leur création la forme désirée. La rune peut créer n'importe quelle forme : une peinture d'une certaine couleur, une tour composée d'air solidifié ou un instrument de musique accordé et inédit ; tous sont des exemples d'objets déjà créés par le passé.

Les armes peuvent être aussi façonnées. Dans tous les cas, l'ENC total des armes est égal au nombre de Points de Magie qui doivent être investis dans la rune de Création afin de réussir à créer l'arme. Par exemple, une épée à deux mains a un ENC de 4 ; le sorcier doit investir 4 Points de Magie afin de la créer. Si le sorcier est également un fabriquant d'arme, il peut effectuer un test d'Artisanat avant d'invoquer la rune afin de créer une épée à deux mains particulièrement bien conçue.

Autres Connaissances : en plus de fournir suffisamment de connaissance pour permettre l'obtention d'un lancer de progression dans la compétence Connaissance (Melniboné), *Les Jumeaux de la Création et de la Destruction* permet au lecteur de devenir un serviteur d'Aesma et de Saebos et d'obtenir ainsi la compétence Pacte (Jumeaux du Chaos). Ce pacte n'est pas différent des autres compétences Pactes. Les jumeaux n'ont pas de culte actif dans les Jeunes Royaumes mais ils sont désireux d'obtenir des serviteurs ; ce sont des patrons exigeants mais qui savent prendre soin de leurs adorateurs et ils apprécient la vénération des humains quelle que soit sa source. Il n'est pas nécessaire pour une personne d'être le serviteur de ces dieux pour utiliser les runes contenues dans le livre.

Aesma apprécie les œuvres de grande beauté créées par ses fidèles, en particulier les œuvres d'art à grande échelle tels que les bâtiments et les sculptures. Saebos se plaît à voir les structures s'effondrer, en particulier lorsque ces dernières sont des œuvres magnifiques. Les deux jumeaux se chamaillent parfois et placent leurs serviteurs au beau milieu du conflit afin de déterminer la meilleure solution.

Bien qu'ils ne possèdent pas de culte (pour le moment) dans les Jeunes Royaumes, ils offrent cependant des Aptitudes en échange de POU et de Contraintes, comme tous les autres Seigneurs des Mondes d'En-Haut.

Aptitudes du Culte :

Bénédition Chaotique, Entraînement Divin, Esclave (Démon du Désir, de Protection et de la Connaissance), Horde, Perfection, Sanctuaire.

CONCRAINCES :

Créer quelque chose de beau une fois par semaine.

Détruire quelque chose de beau une fois par semaine.

S'améliorer dans la compétence Expression Artistique ou Artisanat le plus souvent possible.

Discourir avec passion au sujet des Jumeaux afin de faire des convertis.

Créer un culte d'Aesma et de Saebos dans les Jeunes Royaumes et se proclamer Grand Prêtre.

A Propos des Portes et des Clés

Ecrit dix ans auparavant par Armin Land, un adepte d'Arkyn, ce traité est une étude qui se veut complète et précise sur la nature du Multivers, comprenant une section sur l'art de voyager à travers les niveaux. Land passa des années à étudier et à voyager dans tous les recoins des Jeunes Royaumes ; il passa du temps comme esclave à Pan Tang mais réussit à s'échapper et à infiltrer le palais impérial de Melniboné.

Le manuscrit final de Land, *A Propos des Portes et des Clés*, est considéré comme l'œuvre définitive en la matière. Il discourt sur les Voies Élémentaires et la façon dont les personnes qui les empruntent voyagent dans d'autres mondes ; sur les machines du Peuple Damné et leur capacité à ouvrir des portails ; sur la rune de Transfert et sa méthode de fonctionnement ; et enfin sur les Démons du Transport qui emmènent les sorciers dans d'autres mondes. Il mentionne aussi les divans à rêves, l'inhalation des drogues du rêve utilisées par plusieurs cultures pour les voyages nocturnes le long des routes de lune et une quantité d'autres méthodes inconnues de l'histoire humaine. *A Propos des Portes et des Clés* est une œuvre concise et accomplie, qui montre tout ce qu'un être humain ambitieux peut découvrir au service des Seigneurs Blanc.

Malheureusement pour Land, l'Eglise de la Loi ne reçut pas le livre comme il l'espérait. Des agents de l'Inquisition, renseignés par les rivaux de Land au sein du culte d'Arkyn, réussirent à obtenir une copie du livre et après une brève inspection, jugèrent que le livre était une hérésie et la preuve d'un accord passé avec les démons, voire les Seigneurs du Chaos. *A Propos des Portes et des Clés* fut ajouté à la liste des livres interdits de l'Inquisition et ses possesseurs éventuels risquaient une exécution publique.

Land lui-même fut arrêté et transporté à Jadmar pour être jugé. Il aurait pu éviter la capture en se rendant dans un

autre monde mais refusa de le faire ; il croyait ne pas être coupable et que son travail avait la bénédiction d'Arkyn : comment aurait-il pu accomplir une telle étude littéraire sans une intervention divine ? Le cardinal de la Loi ne crut pas à ses paroles et décréta que l'Inquisition était dans le vrai au sujet de la nature hérétique du livre ; il accusa Land d'être le partisan de démons de la pire espèce.

Land fut exécuté une semaine plus tard, brûlé vif sur le bûcher. Son corps calciné fut emprisonné dans une cage en fer pendue en dehors de la ville de Jadmar avec une pancarte annonçant "Armin Land, Hérétique". Toutes les copies connues de son livre furent collectées et détruites.

Selon les rumeurs, certaines personnes ont caché plusieurs copies loin de regards de l'Inquisition, en particulier les amis de Land au sein du culte d'Arkyn. Le nombre de copies encore en existence est inconnu et ceux qui furent autrefois ses amis sont surveillés par les agents de l'Inquisition dans le cas où le livre referait surface. L'Université de Cadsandria a fait publiquement don de sa copie mais a caché le fait qu'elle en a gardé deux copies. Bien que ces dernières ne fassent plus partie des collections de la Librairie, il est possible qu'elles soient cachées quelque part dans le campus.

Description : un manuscrit aux feuilles de papier toutes simples reliées par une couverture de cuir noir sur laquelle est imprimé le titre en lettre d'or. Les copies restantes présentent peut-être sur la page de garde la signature de l'auteur sans doute dédicacée à un ami.

Langage : texte en Commun mais la Langue Haute doit être comprise afin de pouvoir utiliser les formules magiques qui abondent dans ce livre.

Durée de l'Etude : l'étude de toutes les facettes de ce livre compliqué dure une année. Les lecteurs peuvent toutefois commencer à utiliser les runes et les rituels au bout d'une semaine de lecture.

Connaissances Esotériques : *A propos des Portes et des Clés* contient les runes suivantes : Air, Augmentation (INT et CHA), Contact, Loi, Lumière, Passage, Protection, Pureté et Transfert.

Land utilisa la plus grande partie de ces runes pour survivre aux environnements incompatibles avec la vie humaine des autres niveaux. Ce fut la source des problèmes soulevés par l'Eglise : Land avait préféré se reposer sur la magie plutôt que sur sa foi dans les Seigneurs Blancs.

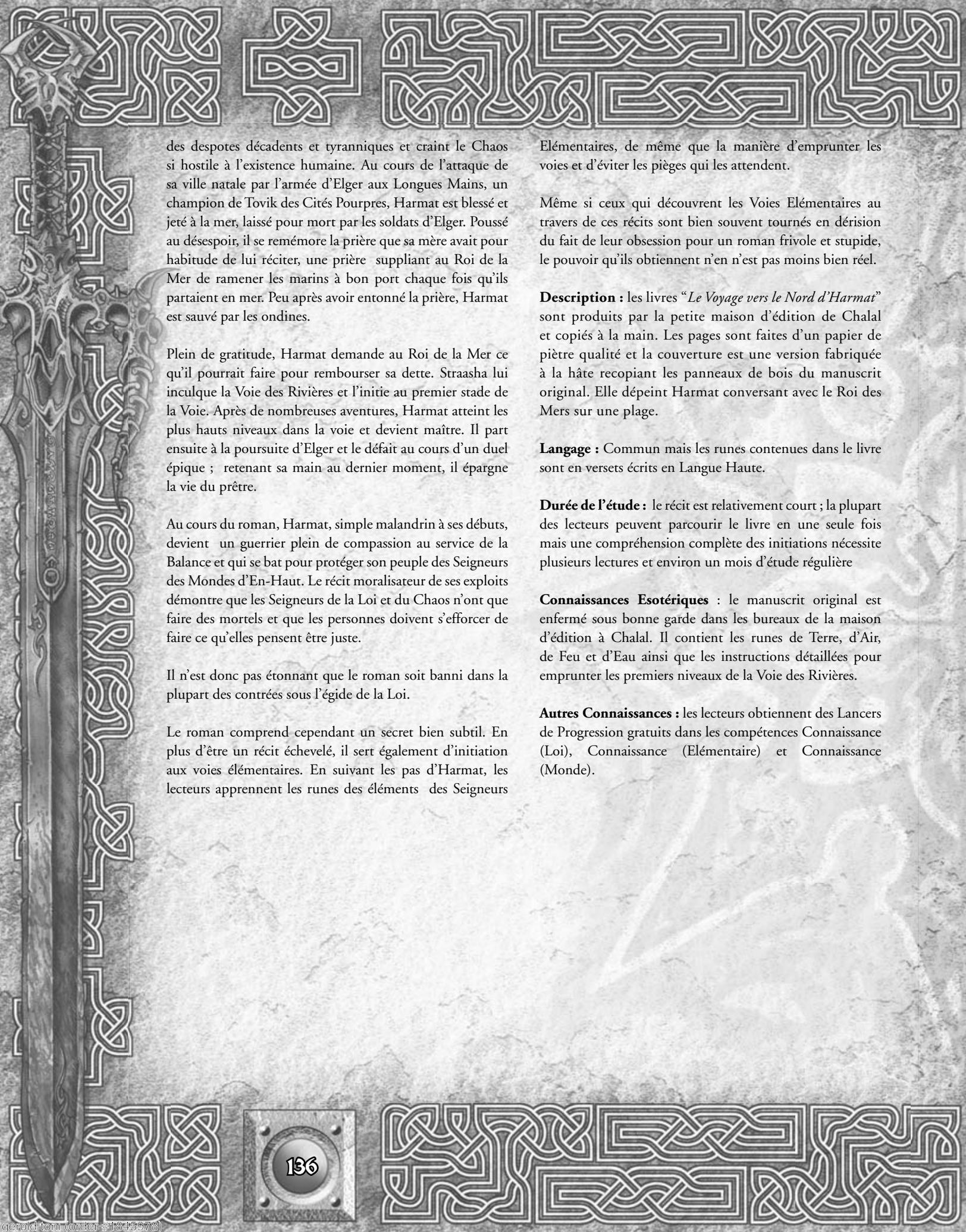
La rune du Transfert est une exception. En plus de pouvoir apprendre la rune d'après le livre, Land nota que la seconde moitié de sa version se situait dans un autre endroit. Quand il la découvrit dans Melniboné, la vocalisation de la rune le transporta dans un lieu étrange qui semblait être contenu à l'intérieur d'une petite maison de campagne bien meublée, bien fournie en provisions, en couvertures, en bois pour le feu et comprenant une salle de bain. Il n'y avait ni porte ni fenêtre et aucun autre moyen de sortir. Et cependant, chaque fois qu'il s'y rendait, la maison était réapprovisionnée, les couvertures nettoyées et proprement pliées. Land ne put jamais déterminer où cet endroit se situait ni même s'il était dans les Jeunes Royaumes ou dans un autre niveau. Il nota cependant que la fumée de la cuisson disparaissait juste avant de toucher le plafond et que les latrines ne se vidaient jamais quand il était là, mais n'était pas remplies à ras-bord non plus. Comme il avait toujours réussi à utiliser la rune du Transfert pour retourner dans le lieu qu'il avait quitté, il émit l'hypothèse qu'avec une étude approfondie, une personne pouvait utiliser la maison comme un point de repos au cours d'un voyage entre les mondes. Toutefois, il fut incapable de prouver sa théorie avant son exécution.

A propos des Portes et des Clés contient le Rituel d'Invocation pour les démons du Transport, le nom véritable et les détails pour l'invocation du démon P'hoo-Geneth, la Porte de la Sagesse. Land travailla de façon intensive avec le démon et prit des notes sur la manière d'effectuer de meilleures invocations. Grâce à cette étude, les tests de Rituel d'Invocation sont faciles. Même si la Porte de la Sagesse est un démon, Land écrivit qu'il était relativement aisé de travailler avec le démon tant qu'il restait poli et ponctuel. La Porte de la Sagesse n'a peut-être pas conscience que Land est mort et nul ne peut prédire la façon dont le démon va réagir s'il apprend la nouvelle par hasard.

Autres Connaissances : en plus d'être une source de connaissance ésotérique de grande valeur, la lecture et la compréhension du livre *A Propos des Portes et des Clés* offre un trésor d'informations sur la nature du Multivers. Le personnage effectue un Lancer de Progression gratuit dans les compétences Million de Sphères, Connaissance (Chaos), Connaissance (Loi) et Connaissance (Démons).

Le Voyage vers le Nord d'Harmat

Ce texte, qui ne semble être qu'un roman, raconte l'histoire d'Harmat Grin, ouvrier et voleur à la tire du Pickarayd. Pourchassé par la malchance, il n'arrive pas à améliorer sa situation. Il hait les prêtres de la Loi qu'il considère comme



des despotes décadents et tyranniques et craint le Chaos si hostile à l'existence humaine. Au cours de l'attaque de sa ville natale par l'armée d'Elger aux Longues Mains, un champion de Tovik des Cités Pourpres, Harmat est blessé et jeté à la mer, laissé pour mort par les soldats d'Elger. Poussé au désespoir, il se remémore la prière que sa mère avait pour habitude de lui réciter, une prière suppliant au Roi de la Mer de ramener les marins à bon port chaque fois qu'ils partaient en mer. Peu après avoir entonné la prière, Harmat est sauvé par les ondines.

Plein de gratitude, Harmat demande au Roi de la Mer ce qu'il pourrait faire pour rembourser sa dette. Straasha lui inculque la Voie des Rivières et l'initie au premier stade de la Voie. Après de nombreuses aventures, Harmat atteint les plus hauts niveaux dans la voie et devient maître. Il part ensuite à la poursuite d'Elger et le défait au cours d'un duel épique ; retenant sa main au dernier moment, il épargne la vie du prêtre.

Au cours du roman, Harmat, simple malandrin à ses débuts, devient un guerrier plein de compassion au service de la Balance et qui se bat pour protéger son peuple des Seigneurs des Mondes d'En-Haut. Le récit moralisateur de ses exploits démontre que les Seigneurs de la Loi et du Chaos n'ont que faire des mortels et que les personnes doivent s'efforcer de faire ce qu'elles pensent être juste.

Il n'est donc pas étonnant que le roman soit banni dans la plupart des contrées sous l'égide de la Loi.

Le roman comprend cependant un secret bien subtil. En plus d'être un récit échevelé, il sert également d'initiation aux voies élémentaires. En suivant les pas d'Harmat, les lecteurs apprennent les runes des éléments des Seigneurs

Elémentaires, de même que la manière d'emprunter les voies et d'éviter les pièges qui les attendent.

Même si ceux qui découvrent les Voies Élémentaires au travers de ces récits sont bien souvent tournés en dérision du fait de leur obsession pour un roman frivole et stupide, le pouvoir qu'ils obtiennent n'en n'est pas moins bien réel.

Description : les livres "*Le Voyage vers le Nord d'Harmat*" sont produits par la petite maison d'édition de Chalal et copiés à la main. Les pages sont faites d'un papier de piètre qualité et la couverture est une version fabriquée à la hâte recopiant les panneaux de bois du manuscrit original. Elle dépeint Harmat conversant avec le Roi des Mers sur une plage.

Langage : Commun mais les runes contenues dans le livre sont en versets écrits en Langue Haute.

Durée de l'étude : le récit est relativement court ; la plupart des lecteurs peuvent parcourir le livre en une seule fois mais une compréhension complète des initiations nécessite plusieurs lectures et environ un mois d'étude régulière

Connaissances Esotériques : le manuscrit original est enfermé sous bonne garde dans les bureaux de la maison d'édition à Chalal. Il contient les runes de Terre, d'Air, de Feu et d'Eau ainsi que les instructions détaillées pour emprunter les premiers niveaux de la Voie des Rivières.

Autres Connaissances : les lecteurs obtiennent des Lancers de Progression gratuits dans les compétences Connaissance (Loi), Connaissance (Elémentaire) et Connaissance (Monde).

LA VOIE DU VOLEUR DE RÊVES

Ce qui suit est une transcription fragmentée des paroles de Yearl, un vagabond des rues du Vieil Hrolmar. Quelque chose de terrible a dû lui arriver car il semblait complètement déconnecté du monde réel et tenait une conversation avec lui-même en empruntant deux voix différentes.

Le comportement de Yearl inquiéta tant la population du Vieil Hrolmar qu'il fut arrêté et amené dans le temple d'Arkyn à Vilmir ; là, les prêtres recopièrent ses paroles décousues du mieux qu'ils purent. Hélas, un beau matin, Yearl fut découvert mort dans son lit. Les prêtres soupçonnent quelque maléfice car la santé de l'homme semblait s'être améliorée peu de temps avant sa mort. De plus, le même jour, la majorité des textes disparurent mystérieusement de la librairie du temple.

Le fragment qui a survécu m'est parvenu grâce à mon réseau de contacts. A première vue, le texte ne contient guère plus que les divagations d'un lunatique. Cependant, les circonstances de sa mort et la disparition des transcriptions semblent pointer vers un plus grand mystère.

Je dois admettre que je suis intrigué, pour des raisons que je ne peux expliquer. Il y a quelque chose de familier dans le rêve qu'il décrit.

Qui Êtes-Vous ?

Je possède plusieurs noms selon le lieu ou les personnes avec qui je fais affaire mais vous me connaissez peut-être sous le nom d'Yearl. Je trouve que les noms sont une distraction parce qu'ils deviennent familiers et que la première règle du Voleur de Rêves est "méfie-toi de ce qui est familier", aussi pardonnez-moi si je suis évasif. Tout comme les rêves, les noms ont une signification, qui est parfois perdue ou mal interprétée. Nous ne partageons pas tous ce point de vue mais nous utilisons tous des noms différents selon le lieu où nous nous trouvons. Parfois pour notre propre sécurité, parfois pour des raisons que nous préférons garder pour nous mêmes.

Pourquoi Volez-Vous les Rêves ?

Les rêves ont une valeur. Beaucoup de personnes n'ont pas la capacité de rêver ou de faire des rêves plaisants.

Pour la plupart d'entre nous, rêver est quelque chose que nous faisons sans réfléchir et lorsque nous nous éveillons aux premiers rayons du soleil, ces rêves s'effacent et disparaissent. J'ai le talent de capturer ces choses éphémères et de les communiquer à ceux qui ne peuvent rêver. Aux personnes que je sers, j'apporte le réconfort, la paix et parfois des plaisirs qui, pour certains, ressembleraient à des cauchemars. Les Voleurs de Rêves ne remettent pas en question les motifs de leur employeur à moins que le rêve recherché soit particulièrement dangereux ou blesse autrui. J'ai refusé mes services à de nombreux clients mais la plupart souffrent d'un besoin qui leur est cruellement dénié et je me considère comme l'une des rares personnes pouvant leur donner un aperçu de ce que peut être une existence comblée.

Et, je ne le nie pas, je dérobe les rêves à des fins personnelles ; c'est ce qui nous motive avant tout ! Je possède un talent qui doit avoir un but et un moyen de s'exprimer. Je n'éprouve aucune honte à accomplir mon travail, parce que grâce à lui, je rends bien des services.

En Quoi Croyez-Vous ?

Je crois au pouvoir des rêves. Je crois aux sept royaumes oniriques dans lesquels naissent les rêves. J'ai vu ces royaumes de mes propres yeux et je les ai parcourus. Je crois au droit de posséder ces rêves et celui de partager ces rêves. Où serions-nous si nous ne pouvions les partager ? Les rêves nous conduisent à l'excellence et à la prospérité. Oui, ils peuvent aussi nous pousser à faire des choses terribles mais je prends grand soin de connaître le but dans lequel le rêve va être utilisé et aussi de considérer les risques qu'implique son vol ; je veux contribuer à ce que les rêves soient partagés, afin que nous puissions tous expérimenter la magnificence des paysages oniriques et en émerger avec une meilleure compréhension de notre nature et de celle des autres.

Parlez-Moi de vos Rêves

Un Voleur de Songes rêve comme tout le monde. Tous les Voleurs de Rêves font des rêves qu'ils ne peuvent pénétrer et se réveillent, certaines nuits, après un rêve menaçant ou troublant. Notre différence vient du fait que nous pouvons comprendre l'origine et le but de nos rêves ; de



plus, si nous le désirons, nous pouvons capturer ces rêves issus de nos propres paysages oniriques. J'ai réussi à vendre plusieurs de mes rêves car je savais qu'ils avaient une signification particulière pour un client. Je me souviens avoir appelé un rêve "Le Coucher du Soleil" parce que je marchais dans un champ alors que la lumière du soleil diminuait. Le champ était baigné d'une lueur rouge doré et je ressentis un sentiment de bien être, le sentiment de communion totale avec le Multivers. J'ai capturé ce rêve et je l'ai vendu à un homme sur son lit de mort, tordu de douleur par le cancer dans son ventre et incapable de rêver en paix. Il utilisa "Le Coucher du Soleil" et pour sa dernière nuit sur terre, put dormir tranquillement pour la première fois depuis bien des années.

Parlez-Moi de vos Cauchemars

Il existe un code parmi les Voleurs de Rêves qui nous empêche de parler de ce qui nous trouble par peur que cela soit utilisé contre nous. Toutefois, parce que vous m'avez écouté et parce que j'en ai déjà beaucoup dit, je vais vous révéler ceci. Tous les Voleurs de Rêves craignent les rêves nés dans le Royaume de Falador, Pays de la Démence, ainsi que dans le Septième Royaume, pour lequel nous n'avons pas de nom. Ces deux royaumes engendrent des rêves déments et chaotiques. Tous deux sont des endroits où des puissances au-delà de vous et moi manipulent le paysage des rêves et créent des images et des impressions destinés à causer le mal. De tous les rêves qui existent, ce sont les rêves de ces royaumes qui devraient être dérobés et détruits. En faire l'expérience, c'est comme être touché par le mal. Même un Voleur de Rêves n'est pas immunisé contre le toucher de Falador et du Septième Royaume ; je dois avouer que lorsque j'ai pu expérimenter leur paysage, j'ai ressenti la peur

Comment pouvez-Vous Dérober un des mes Rêves ?

C'est tellement simple ! Dites moi quel genre de rêve vous recherchez ou désirez et je me mets à sa recherche. Il existe, vous savez, des rêveurs professionnels qui peuvent créer les rêves que vous convoitez. Je peux voyager dans le Royaume onirique qui contient le rêve que vous recherchez et voler son essence. Une partie de mon talent repose sur le fait de façonner les rêves bruts à la demande du rêveur : vous n'avez qu'à décrire votre désir. Qu'est-ce que je demande en retour ? Et bien, cela dépend des risques encourus. Je vous ai déjà fait part de mon prix, aussi vous savez que je ne demande pas toujours de l'argent, mais pour un simple rêve de Sadanor, un rêve plutôt commun, une pièce d'or suffit. Si vous

aspirez à quelque chose de plus obscur, de plus osé ou de plus dangereux, les prix montent. Peut-être échangerais-je un rêve contre un autre. Vous m'aviez dit qu'il y a plusieurs nuits de cela, vous aviez rêvé que votre vieil empire était restauré et que vous étiez à sa tête, plein de puissance et de majesté. C'est un rêve que je peux revendre facilement car il est très demandé et très peu ressenti. Rien qu'à vous regarder, je peux dire que vous trouvez rarement la paix et la tranquillité, alors que ces rêves me viennent facilement. Seriez-vous prêt à faire un échange, ô mon Prince ?

Que savez-Vous des Divans à Rêves ?

Ah, les divans à rêves de Melniboné sont réputés parmi les Voleurs de Rêves ! Je vous ai déjà parlé des royaumes oniriques. Hé bien, je sais que les divans à rêves peuvent créer leurs propres royaumes ; ils entraînent le rêveur dans des lieux particuliers, les amenant à ressentir des événements spécifiques pour en émerger avec tous les bénéfices de ces expériences. Je sais que les empereurs du Glorieux Empire n'auraient pas pu gouverner pendant 10.000 ans sans leurs divans à rêves. Ils façonnent des mondes qui peuvent être expérimentés à l'infini mais dont l'aboutissement est différent à chaque fois. Je sais que plusieurs rêveurs peuvent collaborer dans un même rêve – un talent que mêmes nous, les Voleurs de Rêves, avons du mal à reproduire.

Je sais aussi que les divans à rêves demandent quelque chose de leur rêveur. Les rêves nés dans les sept royaumes oniriques ne coûtent rien mais ceux créés par les divans à rêves demandent une portion de l'âme. Quand bien même cette portion serait minuscule, c'est l'essence du rêveur qui l'alimente. Les Melnibonéens doivent être une race remarquable pour ainsi se défaire d'une portion d'une chose si précieuse. Ou peut-être n'accordent-ils aucune valeur à leur âme ? Je n'en sais rien. Je ne suis qu'un simple être humain et je n'ai nul besoin d'expérimenter les divans à rêves par moi-même.

Où se Trouve Votre Prochain Contrat ?

Dans cette cité même. Il y a peu de temps, un client a demandé un rêve d'amour pur accompagné du plus pur des regrets. Tous les deux sont des émotions qu'il ne connaît pas. Il est très vieux et confiné dans un globe de cristal qui le maintient en vie. Je me suis aventuré dans bien des royaumes à la recherche du rêve demandé par cet ancien roi et je sais qu'ici, dans votre cité, nombreux sont ceux qui rêvent régulièrement de ces choses. C'est pourquoi j'ai répondu à vos questions après m'être présenté à vous. Vous pouvez

m'introduire auprès de celui dont les rêves m'intéressent. J'espère que vous ne trouverez pas ma requête impertinente, bien que je voie une lueur de soupçon dans vos yeux. Je peux vous garantir qu'il n'arrivera rien de fâcheux au rêveur. Mon client est fortuné. En effet, il a assez d'argent pour acheter des royaumes entiers ; cet argent pourrait sans nul doute assouvir les besoins de votre rêve récent, n'est-ce pas ?

Avons-nous un accord ?

CRÉDO DES VOLEURS DE RÊVES

Méfiez-vous de ce qui est familier

Tout ce qui est obtenu doit se payer

Ne comptez sur rien d'autre que votre propre âme

Guide des Sept Royaumes Oniriques

Pénétrer dans les royaumes oniriques peut s'avérer dangereux, même pour les Voleurs de Rêves. Comme dans tous les mondes surnaturels, les lois naturelles n'y ont aucune emprise et chaque royaume possède ses propres

dangers, ceux indiqués par son nom. Ces dangers sont très tentants, même pour les voyageurs surnaturels expérimentés et les Voleurs de Rêves.

La plupart des Voleurs de Rêves n'entrent pas directement dans les royaumes oniriques de leur plein gré. Ils craignent ce qui s'y cache et se contentent le plus souvent du produit de ces contrées – les rêves. Parfois, un Voleur de Rêves peut s'aventurer dans les royaumes oniriques à la recherche de la source d'un rêve troublant ou puissant ou tout simplement parce qu'il ressent le besoin d'expérimenter la source de ce qu'il dérobe, afin de parfaire son talent.

Pour naviguer dans les royaumes oniriques en toute sécurité, les Voleurs de Rêves ont créé un chemin plus ou moins direct à travers les sept pays. Ils ont pu accomplir cela en pliant à leur volonté les environnements malléables de ces pays. Si les royaumes oniriques changent constamment et n'apparaissent jamais deux fois de la même manière aux voyageurs, le chemin qui les traverse a établi quelques points de repères, détaillés plus loin.

Aucun Voleur de Rêves sain d'esprit ne pensera à emprunter une autre voie. Se détourner du chemin revient à affronter

NOTE SUR LES ROYAUMES ONIRIQUES ET LA FORTERESSE DE LA PERLE

Les Royaumes Oniriques sont décrits en détail dans la Forteresse de la Perle, lorsqu'Elric, accompagné d'Oone la Voleuse de Rêves, part en quête pour secourir Varadia, la Sainte Fille. L'étrange pouvoir mental de Varadia lui permet de manipuler les royaumes oniriques et de se protéger contre les prédatons du Seigneur Gho et des aventuriers-magiciens de Quarzhasaat. Elric et Oone affrontent les défenses que Varadia a créées. Pour les besoins de ce chapitre, certains de ces éléments sont inclus dans la description des Royaumes Oniriques mais la plupart sont omis de façon délibérée, en particulier ceux du Royaume sans nom, dans lequel se dresse la Forteresse de la Perle, un piège créé par Varadia pour enfermer les aventuriers-magiciens. En dehors des manipulations de Varadia, le royaume sans nom est inconnu des Voleurs de Rêves ; les Maîtres de Jeu sont libres de le décrire et de le peupler comme bon leur semble. Pour une description de la Forteresse de la Perle, lisez le roman du même nom.



les dangers du royaume en question. Dans les mondes où le temps ne signifie pas grand chose, il est facile de se perdre; les niveaux infinis des royaumes sont remplis des corps, des âmes et des ombres des Voleurs de Rêves qui se sont éloignés du chemin.

PÉNÉTRER DANS LES ROYAUMES ONIRIQUES

Pour entrer dans un royaume onirique, le Voleur de Rêves doit tout simplement s'allonger pour dormir et envoyer son esprit en Sadanor. Le personnage doit effectuer un test de Persévérance et dépenser un seul Point de Magie. La transition est presque invisible ; le Voleur de Rêves se sent basculer entre rêve et éveil et a l'impression de tomber. Toutefois, au lieu de se réveiller en sursaut, le Voleur de Rêves se retrouve dans le premier royaume onirique...

SADANOR - Le Pays des Rêves en Commun

Lorsqu'on pénètre dans Sadanor, le paysage reflète l'endroit où repose le corps physique du Voleurs de Rêves. Sadanor est un endroit amical et confortable mais où le soleil n'apparaît pas et où il n'existe aucun moyen de mesurer le temps. On ne ressent ni faim ni soif et les règles du monde physique sont souvent bafouées : des feuilles tombent alors qu'il n'y a pas d'arbre, les lacs et les rivières chutent du ciel pour s'évaporer en minces filets d'argent, des formes indistinctes changent et tremblent comme sous l'effet d'un vent invisible... Au premier abord, on ne peut que se méfier de Sadanor, mais ces soupçons sont bien vite remplacés par un sentiment de familiarité et les compagnons de passage deviennent vite de vieux amis.

Une rangée de collines, surplombée par des montagnes ressemblant à des mâchoires, fait directement face au rêveur. Cette passe est connue sous le nom de Gosier du Requin. Au delà de cette passe s'étend une vallée remplie d'esprits timides et peureux qui, après avoir goûté aux charmes du Royaume, n'ont plus la force de le quitter. Parmi ces esprits mélancoliques se trouvent les esprits des Voleurs de Rêves qui croyaient pouvoir naviguer sans crainte dans les royaumes oniriques sans crainte, mais qui ont soudain découvert la peur dans la première région rencontrée.

La sortie de Sadanor repose de l'autre côté d'un pont qui enjambe un gouffre profond. Il n'est habituellement pas gardé, excepté par les yeux des esprits timides ; si on n'a pas succombé aux tentations du pays, on peut facilement franchir le pont et quitter ce triste endroit.

Tous ceux qui entrent dans Sadanor, Voleur de Rêves ou autre, doivent effectuer un test de Persévérance. Si le test échoue, le personnage devient si calme et mélancolique qu'il se sent poussé à rester. Ce faisant, il devient un esprit timide, à l'instar des esprits qui peuplent la région. Afin de dissiper cette mélancolie, un autre personnage doit réussir un test d'Influence opposé à la Persévérance du personnage affecté.

MARADOR - Le Pays des Désirs

Par delà le pont de Sarador, on pénètre dans une large caverne naturelle – le royaume de Marador. Cette caverne est pleine de rochers multicolores éblouissants, de tailles et de formes variées. Ces rochers ressemblent à des plantes, des champs de coraux scintillant dans un pays sans soleil. Ceux qui viennent ici ressentent un désir pour les choses qu'ils croyaient avoir oubliées : un amour perdu, un animal domestique favori, une obsession surmontée et mise de côté ou une famille que l'on a quittée, peut-être pour de bonnes raisons. Au milieu de cette forêt de rochers arc-en-ciel pareils à des plantes, une population aux yeux tristes et pleine de remords recherche à retrouver ce qu'elle a désiré par le passé et perdu depuis. Ces esprits n'ont plus aucune ambition. Ils demeurent éternellement dans le passé, se raccrochent à des souvenirs, et sont plongés dans une introspection mélancolique.

Tout comme Sadanor, la traversée de Marador nécessite un test de Persévérance mais cette fois-ci avec un malus de -20%. Si le test échoue, le personnage se souvient d'une période, d'un lieu, d'une personne ou d'un événement auquel il est émotionnellement attaché. L'émotion derrière le souvenir est immatérielle : un sentiment très fort submerge le personnage, qui se croit capable de capturer à nouveau ce moment et d'en changer la trajectoire. Le futur s'enfuit et toutes les ambitions s'effilochent. Un test d'Influence, effectué par une personne non affectée et opposé à la Persévérance de la victime, est nécessaire pour pouvoir se débarrasser de cette mélancolie. Les deux tests ont un malus de -20%.

PARANOR - Le Pays des Croyances Perdues

Tout au bout de la caverne de Marador, une rivière d'argent, de rubis et d'or bifurque et tombe en cascade depuis la caverne jusque sur les rochers situés tout en bas. C'est la porte de Paranor ; franchir cette porte mène

dans le Pays des Croyances Perdues. Le royaume de la caverne continue plus loin et baigne dans une lumière gris clair. A côté du chemin usé se dresse une cité de minarets et de maisons étroites. Tous ceux qui traversent la cité de Paranor la prennent pour une autre cité. Pour certains, elle est Imrryr ; pour d'autres, elle est Raschil ou Jadmar ; d'autres encore reconnaissent Londres ou Carthage. Les Voleurs de Rêves lui donnent un autre nom : la Cité de l'Inventive Couardise. Ici, à Paranor, les imprudents perdent les notions qui les définissent et n'ont plus le courage ou la force d'en trouver d'autres. La Cité de l'Inventive Couardise est pleine de ces pauvres hères. De ceux qui regorgent de principes et d'autorité à ceux qui croient en eux ou à une puissance divine, tous sont vulnérables.

Traverser la Cité de l'Inventive Couardise nécessite non pas un test de Persévérance mais un test d'Influence ou un test de Pacte, si le personnage possède un pacte. Cela teste la force des croyances personnelles du personnage. Si le test d'Influence ou de Pacte échoue, le personnage commence à douter de sa croyance et de philosophie personnelle et devient fixé sur un principe de moindre importance ou une croyance d'un lointain passé. Un personnage qui n'est pas affecté peut tenter de renverser l'introversion de la victime grâce à un test d'opposition Influence/Persévérance ; si le test réussit, la victime retrouve la force de ses convictions et peut continuer. Elle souffre cependant d'un malus de 1D20% dans sa compétence Influence ou Pacte. Si le test échoue, le personnage affecté oublie pourquoi il est ici et aperçoit dans la Cité de l'Inventive Couardise quelque chose reflétant un lointain état d'esprit ou une conviction ; dès lors, il part à sa poursuite dans les rues de la cité. Une fois sous l'emprise de la cité, une personne ne peut jamais en sortir. La victime devient une âme errant sans but précis et incapable de conviction ou d'ambition. Elle se presse contre les vitres, perdue dans des idéaux dont elle n'aurait jamais dû se rappeler.

Au-delà de la cité qui semble s'étendre à l'infini tout le long de la caverne, d'autres dangers sont également à considérer. Dans les formations rocheuses de chaque côté du chemin, des femmes belliqueuses et avides de chair fraîche attendent patiemment de prendre en embuscade les voyageurs qui approchent la porte de Célador. Elles ont beau être armées de filets et de dague, leur conviction laisse à désirer : des combattants expérimentés n'en feront qu'une bouchée. Si deux d'entre elles meurent, elles cessent le combat et battent en retraite pour aller se réfugier dans leur terrier.

Les Femmes au Visage Porcin

A moitié nues, le visage orné de groins porcins, ces guerrières se déplacent par groupe de cinq à dix individus. Elles se nourrissent des ambitions des nouveaux-venus mais elles sont également avides de chair fraîche. Elles utilisent leurs filets pour piéger leurs adversaires avant de s'élaner sur leurs victimes, leurs longues dagues en main. Les filets dissipent l'envie de contre-attaquer ; un personnage pris dans un filet doit réussir un test de Persévérance opposé à la Persévérance du filet. Si le test échoue, le personnage perd l'envie d'effectuer toute autre action et se résigne à son sort. Comme décrit précédemment, un personnage non affecté peut essayer de le tirer de sa rêverie mortelle.

Caractéristiques

FOR	3D6	(11)
CON	3D6	(11)
DEX	3D6	(11)
TAI	2D6+4	(15)
INT	2D6	(7)
POU	3D6	(11)
CHA	1D6	(4)

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/5
4-6	Jambe Gauche	-/5
7-9	Abdomen	-/6
10-12	Poitrine	-/7
13-15	Bras Droit	-/4
16-18	Bras Gauche	-/4
19-20	Tête	-/5

Arme

Type	Compétence d'Armes	Dommmages
Dagues	40%	1D6+1+1D2
Filet	60%	Emmèlement

Règles Spéciales

Actions de Combat :	3
Modificateur de Dommages :	+1D2
Mouvement :	4m
Rang d'Action :	+0

Compétences

Athlétisme 60%, Endurance 60%, Esquive 60%, Persévérance 60%.

CÉLADOR - Le Pays de l'Amour Oublié

Deux gigantesques tours formées de roche craquelée s'élèvent de chaque côté du chemin comme les dents d'un dragon et constituent la bordure de Célador. Les tours possèdent de nombreuses fenêtres, des balcons, des terrasses et des remparts ; elles sont recouvertes par du lierre rabougri. Des figures sombres semblent habiter les lieux mais elles restent cachées. Ces ombres sont des âmes qui ont combattu avec courage mais qui, après avoir aperçu ce qui les attendait au-delà de la tour, ont choisi de ne pas s'aventurer au dehors et de rester plongé dans une rêverie dénuée d'ambition à l'abri de ces cités.

L'immense caverne continue bien au-delà des tours. Le paysage se transforme peu à peu en forêt composée d'arbres bizarres et étranges prenant racine dans la roche environnante et remplissant l'air d'une odeur de feuilles et d'écorce. Nul soleil ne vient baigner cette forêt mais le plafond de la caverne est illuminé par une lumière faible et fragile qui les garde en vie.

Cette forêt est le domaine du comte Magnes Doar. Ce petit guerrier étrange, mi-homme mi-lapin, refuse le passage à tous ceux qui arrivent en provenance de Paranor. Son visage couvert de fourrure, ses longues oreilles et ses dents de lapin lui donnent une allure presque comique. Le comte lui-même est renfrogné et ergoteur ; il agit en petit dictateur égocentrique de cette forêt mais son pouvoir est en déclin. Les arbres sont en fait les voyageurs à qui il a refusé le passage. Le comte connaît des runes qui transforment les infortunés en arbres vivants, dans lesquels est emprisonnée leur âme.

Le comte de Magnes Doar lance un défi à toutes les personnes en provenance de Paranor. Il demande à connaître la raison de leur présence et se met en colère quelle que soit la réponse donnée. Il démontre son autorité en perçant de sa lame le tronc des arbres environnant et les arbres répondent par un cri de douleur aigu jusqu'à ce que le comte, n'en pouvant plus, retire sa lame.

Le Comte de Magnes Doar

Le comte, malgré toutes ses fanfaronnades, est courageux et ingénieux. Il utilise les arbres de sa forêt pour échapper aux attaques, frappant vicieusement avec sa lance. Une fois qu'un intrus a été vaincu ou tué, il invoque sa rune d'Arbre de la Tristesse et ainsi augmente la prospérité de son minuscule royaume forestier.

Caractéristiques

FOR 10
CON 12
DEX 14
TAI 7
INT 14
POU 11
CHA 5

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	6/4
4-6	Jambe Gauche	6/4
7-9	Abdomen	6/5
10-12	Poitrine	6/6
13-15	Bras Droit	6/3
16-18	Bras Gauche	6/3
19-20	Tête	6/4

Armes

Type	Compétence d'Armes	Dommmages	PA/PV
Lance	63%	1D8-1D2	2/5
Épée courte	60%	1D6-1D2	3/8

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Modificateur de Dommages : -1D2
Mouvement : 4m
Rang d'Action : +14

Compétences

Athlétisme 30%, Endurance 50%, Esquive 70%,
Persévérance 50%.

Armure Typique

Une armure de plate délicate qui est plus résistante que ce qu'elle ne le paraît et qui ne gêne pas les mouvements.

Sorcilèges

Arbre de la Tristesse 80%. Invoquée sur une personne défunte, cette rune emprisonne l'âme et force le corps à prendre racine et à devenir un des arbres de la forêt de Magnes Doar. Une nouvelle vie naît à partir de l'ancienne mais l'âme éternellement consciente ne ressent que douleur et faim inassouvie face à la perte du mouvement et au manque de nourriture.

Selon les Voleurs de Rêves, les décisions importantes sont prises dans Célador et se reflètent dans les rêves qui émanent

de cet endroit. De ce fait Célador est un royaume dangereux. Ici, les amours perdus, les amours non réalisés ou encore oubliés d'une personne deviennent des images fantômes tentatrices et mensongères. Célador est rempli d'émotions qui ne devraient pas être revisités, car elles emprisonnent dans les chaînes de la passion tous ceux qui s'écartent du chemin et partent à la recherche de leurs amours perdus. Les personnages qui entrent dans Célador ont la vision d'un amour passé et ressentent le besoin de l'assouvir. L'objet de cet amour prend une forme réelle et ressent la même chose que le personnage. Un personnage doit effectuer un test de Persévérance avec un malus de -40% afin de résister à la tentation de son ancien amour. Si le test échoue, il s'écarte du chemin et rend cet amour réel.

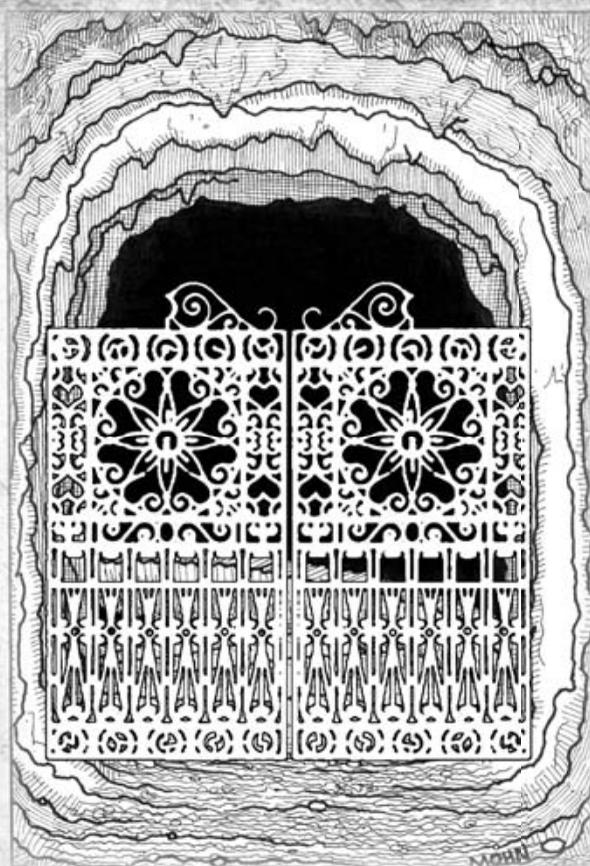
La cible de cet amour possède sa propre Persévérance, au même titre que tous les rêves de ce royaume : une Intensité de 4D4 et une Persévérance égale à l'Intensité multipliée par quatre. Lorsqu'il s'éprend de l'Amour Oublié, le personnage doit effectuer un test de Persévérance avec un malus de -40% opposé à la Persévérance de l'Amour Oublié. Pour chaque succès de l'Amour Oublié, le personnage perd du POU égal à l'Intensité de celui-ci. Une réussite de la part du personnage lui permet de résister à la tentation de l'amour et une réussite critique lui permet de se libérer de sa torpeur. Si le personnage perd tous ses points de POU, sa volonté est brisée et il demeure à Célador pour l'éternité, en essayant désespérément de retrouver un amour fugace.

Imador - Le Pays de l'Ambition Nouvelle

La traversée du royaume de Magnés Doar mène à une porte d'argent. Au-delà de cette porte, un escalier en colimaçon et donnant le vertige débouche sur une immense plaine reposant sous un horizon bleu pâle.

L'escalier déborde de monde bien que parfois, le voyageur a le sentiment d'être tout seul. Toute la longueur de ce dernier est occupée par un marché accueillant composé de marchands en tout genre, de jongleurs, de coursiers, de courtisanes et de toutes sortes d'animaux de foire. La foule est immense mais agréable et tout ce que le voyageur rêve d'acheter peut se trouver ici. Les prix sont très raisonnables et les marchandises offertes semblent de bonne qualité.

Et pourtant, ce marché n'est qu'une illusion. La nourriture s'avère sèche et sans saveur ; le vin est trop sucré ou avec un goût de vinaigre. Pire encore, les armes, les bijoux, les armures et les autres objets perdent les trois quarts de leur valeur mais



gardent le même poids et sont inutilisables, à cause de leurs restrictions ou parce que ce sont des contrefaçons. Aucun des marchands ne semble se préoccuper de ce qu'il vend car les clients abondent.

Au fur et à mesure de la descente, le nombre des marchands diminue mais leurs habits deviennent plus opulents et leurs traits plus sophistiqués. Selon la logique de cette étrange hiérarchie, occuper une marche basse de l'escalier est synonyme de haut rang, bien que personne ne soit capable d'expliquer ce qu'un tel rang implique.

Les nouveaux venus à Imador trouvent leur place sur l'escalier et y demeurent pour le restant de leur vie ou continuent la descente vers la grande plaine qui s'étend dans toutes les directions. Une fois au bas de l'escalier, la guide et la navigatrice d'Imador, bien qu'elle ne donne pas ce nom à ce royaume, approche le voyageur. Elle est vêtue d'une robe noire à capuchon et son visage est caché derrière un voile. Sa voix est éthérée et elle peut décrire les merveilles et les vertus d'Imador en détail : une île paradisiaque pour les amoureux ; une autre où les guerriers cherchent un héros

pour les mener à la victoire ; une cité où les hommes de science accueillent à bras ouvert les voyageurs désireux de partager leur connaissance... Dame Sough connaît les ambitions et aspirations des personnages ainsi que l'endroit où ils pourront les réaliser.

Elle n'a aucune mauvaise intention à leur égard ; mais elle les encouragera à se débarrasser de leurs vieilles ambitions pour emprunter celles d'Imador. Les personnes qui succombent aux charmes paradisiaques d'Imador sont prêts à accepter la défaite et à choisir une vie sans effort ni défi. Leur vie devient vide de sens et ils succombent à des ambitions égocentriques et sans satisfaction.

Dame Sough, Navigatrice et Guide d'Imador

Dame Sough n'est pas la reine de ce royaume mais une personne influente dans celui-ci. Elle possède un sens inné pour découvrir les ambitions d'une personne, la façon dont elles progressent, la raison pour laquelle elles ont échoué et de ce fait, est capable de suggérer ce qu'il faut faire pour réaliser ces ambitions. De sa voix douce et éthérée, elle offre de guider les voyageurs dans un endroit au sein d'Imador où ils pourront se débarrasser de leurs anciennes ambitions et en poursuivre de nouvelles même si ces dernières se révéleront fausses et pleines de pièges.

Elle insistera beaucoup sur le fait qu'elle peut mener les voyageurs dans des endroits paradisiaques ; cependant, elle ne forcera jamais la main. Si le voyageur poursuit son chemin, s'il montre sa résolution, Dame Sough le guidera jusqu'à bon port, non sans recommander des raccourcis ou des chemins bien moins dangereux.

Chaque personne doit effectuer un test de Persévérance opposé à l'Influence de Dame Sough. Si le personnage réussit, Dame Sough accepte de mener celui-ci là où il le désire mais essaiera plus tard de le tenter. Si Dame Sough réussit son test d'opposition, les nouveaux idéaux qu'elle propose sont plus que tentants et le voyageur n'a pas d'autre choix que de la suivre là où elle promet de l'emmener.

Plus elle demeure longtemps en leur compagnie, plus son influence augmente alors qu'elle met à jour les ambitions de chacun. Pour chaque heure passée en sa présence, l'Influence de Dame Sough augmente 2D6 ; lancez les dés pour chaque joueur et notez les résultats.

Si, après plusieurs tentatives, Dame Sough échoue à convaincre les personnages de l'accompagner, elle les mène à la porte de Falador.

Caractéristiques

FOR 10
CON 10
DEX 12
TAI 10
INT 16
POU 20
CHA 15

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-4
4-6	Jambe Gauche	-4
7-9	Abdomen	-5
10-12	Poitrine	-6
13-15	Bras Droit	-3
16-18	Bras Gauche	-3
19-20	Tête	-4

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Modificateur de Dommages : -1D2
Mouvement : 4m
Rang d'Action : +14

Compétences

Connaissance (Imador) 100%, Influence (base) 70%.

Falador - Le Pays de la Démence

L'entrée de Falador est située au-delà du grand lac d'Imador et ressemble à une porte complexe taillée dans la Pierre et décorée de mosaïques délicates. L'ouverture de la porte laisse échapper un vent fort cruel nécessitant un test d'Endurance pour y résister. Si les personnages échouent, le vent les fait basculer. Les personnages qui réussissent leur test respirent un air nauséabond. Tandis que la rivière continue en serpentant dans Falador, les personnes qui

possèdent de la magie ou un pacte ne peuvent pas avoir recours à leurs talents ou à une aide surnaturelle. Les dieux et la sorcellerie ne peuvent opérer dans Falador ; ce royaume étrange possède des défenses uniques.

Falador encourage les doutes et la démence. Chaque personnage doit effectuer un test de Persévérance pour chaque heure passée dans le domaine de Falador ou gagner 1D4 points de Démence. Alors que la démence augmente, la confiance en soi diminue. Le personnage affecté commence à considérer sa vie comme une suite de conflits et d'échecs. La volonté de résister s'érode petit à petit et pour chaque échec dans un test de Persévérance, le personnage gagne un niveau de Fatigue, même s'il n'est pas engagé dans une activité fatigante.

Le paysage de Falador change constamment, sauf pour une chose : sa reine. Sough, navigatrice d'Imador, est également la reine de Falador. Une fois passée la porte de Falador, elle assume sa vraie nature. Elle renseigne tous ceux qu'elle rencontre au sujet des défenses de Falador et avertit qu'elle ne peut offrir qu'une maigre protection contre ces dernières. Quand elle est à Falador, Sough parle par énigmes, qui n'ont de sens que pour elle. Elle parle de gardiens et de héros mais n'offre aucun contexte ni explication. Peut-être n'est-elle pas humaine ; elle garderait alors cette forme pour ne pas effrayer ses interlocuteurs.

La route traversant Falador est peu empruntée par les Voleurs de Rêves. Le moyen le plus sûr est un ruisseau qui traverse presque tous les royaumes. L'un de ces royaumes est la gorge rocheuse de Balis Jamon, un démon incomplet de taille gigantesque qui demande un droit de passage à tous les voyageurs. Balis Jamon a un trou à la place du cœur et il cherche à combler ce vide avec toutes sortes d'organes vitaux qui se présentent à lui : un jour c'est un rein ; un autre jour c'est un foie, un cœur ou un cerveau. Ceux qui lui offrent quelque chose à manger sont libres de passer. Il ne vérifie pas ce qui lui a été offert, du moment que l'objet a été donné de plein gré et sans hésitation. S'il ne reçoit rien, il se met en colère et prend de force de quoi rassasier sa faim.

Balis Jamon de Falador

C'est un immense géant au visage et aux défenses de sanglier, avec un appétit insatiable et un trou à la place du cœur. Son corps est une masse de chair qu'enveloppe une végétation en décomposition ; ses défenses, jaunes et brisées, ressemblent à des pierres tombales.

Caractéristiques

FOR 30
CON 20
DEX 20
TAI 50
INT 8
POU 12
CHA 5

Parties du Corps & Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	20/14
4-6	Jambe Gauche	20/14
7-9	Abdomen	20/15
10-12	Poitrine	20/16
13-15	Bras Droit	20/13
16-18	Bras Gauche	20/13
19-20	Tête	20/14

Armes

Type	Compétence d'Armes	Dommages
Bagarre	75%	2D8

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Modificateur de Dommages : +2D8
Mouvement: 4m
Rang d'Action : +14

Compétences

Influence 55%.

Armure Typique

Peau épaisse et impénétrable. Pas de malus aux compétences.

Les falaises de chaque côté de la rivière sont la demeure de créatures sauvages horriblement transformées par le Chaos et promptes à tuer tous ceux qui s'aventurent dans leur domaine. Un piège magique, placé juste après les caves de Balis Jamon, fait remonter le cours de la rivière et dépose les radeaux et les bateaux au bord des falaises, là où les sauvages les attendent, l'arme à la main. Ceux qui font preuve de courage s'apercevront que les créatures mi-humaines sont ravagées par la maladie, lâches et rechignent au combat ; par contre, ceux qui ne montrent que couardise ou incertitude deviennent des proies faciles pour ces créatures (les Maîtres de Jeu sont invités à utiliser comme modèles les

Goules de la page 144 du livre de règles *Elric de Melniboné*.
Le nombre des créatures varie de 15 à 30.

La rivière continue à travers Falador jusqu'à une gorge sombre située au milieu de rochers. L'eau semble bouillir et la vapeur se transforme en nuages tourbillonnants. Des visages apparaissent dans l'eau et dans la roche, évoquant aux personnages leurs échecs, les personnes trahies ou maudites par le passé et celles qui le seront dans le futur. Dans la gorge, le gain de démenche est égal à 1D8 points ; seuls les esprits les plus résistants peuvent s'empêcher de se jeter dans les eaux furieuses pour échapper à leurs tourments.

Falador est le dernier des royaumes connus. Au-delà se dresse une grande porte d'albâtre. Cette porte est l'entrée du royaume que les Voleurs de Rêves appellent le Pays sans Nom.



Le Pays sans Nom

Le dernier des royaumes oniriques est un paradis comparé à la démenche de Falador. Des prairies et des bois luxuriants, des cours d'eau doux ou forts, des montagnes à couper le souffle, des vergers et des vignes... On pourrait y vivre en paix et en harmonie comme le fait le héros de Quarzhasaat ,Chamog Borm, en élevant des chevaux et en vivant une vie presque monastique.

Le Pays sans Nom est malléable. Ceux qui cherchent la paix l'obtiennent. Ceux qui arborent la violence dans leur cœur l'apportent dans ce royaume et cette violence s'écoulera ensuite dans les rêves de tous les dormeurs du Multivers. Les vrais héros y détecteront quelque chose ressemblant à Tanelorn dans les vallées et les champs du royaume tandis que les scélérats et les ennemis de la Balance y voient un lieu mûr pour la conquête et l'esclavage, comme si tout ce qu'il y avait de magnifique dans le monde était réuni ici dans le seul but d'être souillé.

Les serviteurs de la Balance et ceux qui ne plient pas le genou devant la Loi ou le Chaos trouvent une terre accueillante et reçoivent la bienvenue de Chamog Borm lui-même. Ils peuvent y rester aussi longtemps qu'ils le désirent. Les héros à la retraite sont nombreux ici ; ceux qui sont partis à la recherche de Tanelorn ont parfois échoué au Pays sans Nom à la place. Leurs songes et les pouvoirs naturels de ce royaume disséminent des rêves d'encouragement et de prospérité à travers tout le Multivers. D'un autre côté, lorsque les esclaves d'une puissance particulière font intrusion ici, ce sont leurs désirs et leurs caractéristiques qui prévalent et le pouvoir naturel du royaume est corrompu, amenant les rêves les plus pervers jamais rencontrés par les Voleurs de Rêves.

On peut supposer que les royaumes précédents sont comme une sorte de protection pour le Pays sans Nom, destinée à dissuader ou à tromper les individus mal intentionnés qui recherchent cette contrée.

En ce qui concerne les Maîtres de Jeu, ils peuvent manipuler et peupler ce royaume à leur gré. Les rêves créés par le Pays Sans Nom refléteront ces expériences, amenant les gens à agir pour le meilleur ou pour le pire.

INDEX

A

A Propos de l'Energie 75
A Propos des Portes et des Clés 134
Abomination, le Serviteur
Suicidaire, L' 112
Affinités et Liens 58
Affliction 36
Ailes du Soleil 101
Ailes Ecarlates de Lo'shotan, Les 93
Air 36, 74
Alarme 37
Animation 37
Anneaux de Feu 106
Apparence et Comportement
d'un Démon 6
Araquat, L'Oasis Vivante, Le Dieu du
Désert de Zar-Hamada 21
Archers de la Horde, Les 70
Arioch 48
Arkyn 48
Armée des Damnés 119
Armes Vertueuses 96
Armure Coagulée des Monarques
des Epées, L' 95
Armure de Dextérité 99
Armure Démoniaque 92
Armure des Dieux 99
Armure Mécanique de Markum 100
Armures Vertueuses 99
Amara aux Six Mamelles, Maîtresse
de l'Erotisme Indisputé 47
Artefacts de la Loi 96
Artefacts de Nature Démoniaque 86
Attention ! Dangers à l'Horizon ! 86
Augmentation (Caractéristique
Spécifique) 37
Autres Créatures 66
Autres Enchantements 101
Autres Sortilèges de Création 73
Azeal, L'Esprit des Cendres 12

B

Balis Jamon de Falador 145
Baume de Kakatal, Le 51

Baume de l'Insomnie 49
Bêtes 37
Blanc Chemin, Le 132
Brise Coupante 90

C

C'thunae, Fils de Pyaray, Rôdeur
parmi les Hommes 9
Ceinture des Vents, La 106
Célador – Le Pays de l'Amour
Oublié 138
Célèbres Grimoires des Jeunes
Royaumes 125
Ch'armah'rondro, Gardien de
la Porte, Serviteur
Obéissant du Seigneur
des Tombeaux 19
Chaleur 37
Chaos 37
Chardros et les
Nécromanciens 110
Chefs d'Unités de la Horde, Les 71
Chevaliers Implacables de
Tovik, Les 47
Combiner les Runes 36
Comte de Magnes Doar, Le 142
Confusion 38
Connaissance (Vérité qui Blesse) 28
Connaissance (Bonne Aventure) 27
Connaissance (Destin) 26
Connaissance (Intrigue) 25
Connaissance (Mensonges
Réconfortants) 28
Connaissance (Sphères Sociales) 25
Contact 38
Cordial de Respiration 49
Couleurs de l'Energie de
l'Eau, Les 79
Création 133
Création d'un Sorcier 4
Création (Phalène du Chaos) 72
Crédo des Voleurs de Rêves 136
Créer des Vassaux 30
Croc Vert 90
Culte de Grome 46

Culte de Kakatal 46
Culte de Lassa 46
Culte de Straasha 46

D

Dame Sough, Navigatrice et
Guide d'Imador 144
Découvrir de Nouvelles Runes 46
Démon de Combat 30
Démon de la Connaissance 32
Démon de Protection 31
Démon du Désir 33
Démon du Transport 31
Démons de Combat 7
Démons de la Connaissance 23
Démons de Protection 17
Démons du Désir 19
Démons du Transport 13
Désavantages de la Voie
de la Flamme 84
Désavantages de la Voie
de la Terre 77
Désavantages de la Voie
des Rivières 80
Désavantages de la Voie
des Vents 82
Déviation 38
Diavonel, L'OEil Aveugle, Le
Seigneur de la Vérité
qui Blesse et du
Mensonge Réconfortant 28
Dissimulation de l'Ame 38
Dissolution 39
Domination 39
Donblas 47
Duc Teer, Vassal de Mabelode,
Seigneur du Château
de Sang 3
Eau 39, 74
Eau de la Déshydratation 54
Éclair Fulgurant 87
Ecoute 39

E

Effroi 40
Elixir de Dévotion 50
Emprisonnement 40
Emprunter les Voies
 Elémentaires 74
Engloutissement 40
Epée de Bannissement, L' 98
Epées Jumelles de Zaphur 97
Etre Mort-Vivant 114
Exemple de Rituel d'Initiation 74
Exemples de Potions 49
Expulsion 40
Extraits du Grimoire d'Airain :
 Démons 7

F

Falador – Le Pays de la
 Démence 144
Fantassins de la Horde, Les 71
Femme 41
Femmes au Visage Porcin, Les 141
Feu 41, 75
Fileet, la Dame aux Oiseaux. 47
Folie Hurlante 94
Formule de l'Oubli 51
Fragment d'Oubli 88
Froid 41
Fusion 41

G

Gardiens Silencieux, Les 47
Garragorge, Le Guerrier Ultime,
 Le Démon des Armes 23
Généraux de la Horde, Les 72
Goût 41
Grimoire d'Airain, Le 126
Grimoire Sanglant de
 Shazaar, Le 129
Grombeldox, Le Coursier
 Bondissant, La Monture
 de Vezhan 15
Guide des Sept
 Royaumes Oniriques 139

H

Haashaastaak, Seigneur des
 Lézards. 47

Habatoziel, Le Porteur de Mort
 Subite, Le Champion du
 Sans-Visage 10
Hamarokia, La Plaie, Le Gardien
 de la Horde. 19
Helemon, La Porte Infranchissable, Le
 Gardien de Ceux qui
 se reposent 17
Homme 4

I

Imador – Le Pays de l'Ambition
 Nouvelle 143
Incantations Après la Mort, Les 120
Insomnie 42
Interpréter le Héros 68
Invocation de Groupe – Manuel sur le
 Fonctionnement des Rituels 59
Invocation Runique (Rune)
 (INT+POU) 35
Invocations de Créatures 60
Invoquer Batelier de Xerlerenes 61
Invoquer Chien de Chasse Dharzi 63
Invoquer Chien de Glace Dorée 62
Invoquer Créatures de Matik 62
Invoquer des Runes 35
Invoquer Elénoin 62
Invoquer Goule 113
Invoquer Héros de Légende 67
Invoquer Hibou de Xerlerenes 64
Invoquer la Horde 70
Invoquer le Titan de Rhoames 69
Invoquer Oblonjen 66
Invoquer Oonai 64
Invoquer QuaoInarn 65
Invoquer Requin des Airs de
 Xerlerenes 60
Invoquer Serpent de Mer 66
Invoquer Vers de Nuit 119
Invoquer Xohotl 66

J

Jinjugoru, L'Aile du Chaos, Le
 Serpent des Soixante-Dix
 Sept Sutras Sifflants 13
Jumeaux de la Création et de la
 Destruction, Les 133

K

K'pen'a'holol, Le Passeur, Celui
 qui Voyage sur l'Eau 16

L

L'Epée de Perfection 96
L'Indulgence Extatique 47
La Fendeuse 98
La Flèche de la Loi 97
La Hache du Bourreau 88
La Malédiction de Grome 50
La Porte des Limbes 112
La Sororité Azure 47
Lame Protéenne, La 89
Lance d'Haphon, La 97
Langage (Mabden) 130
Langue Haute 75
Le Marteau de Grome 105
Le Masque du Soleil Couchant 93
Le Pays Sans Nom 146
Le Voyage vers le Nord d'Harmat 135
Les Assassins Libraires de la Plume
 de Bronze 124
Les Cours de Mauvais Augure : les
 Vassaux et Leurs
 Serviteurs 29
Les Cristaux d'Al'keny 101
Les Frères de Sang 47
Les Limbes 118
Les Machines 104
Les Porteurs de Morts 47
Les Yeux du Tombeau 116
Lillien, La Mère Sombre,
 L'Epouse des Dieux 21
Livres Sacrés 123
Livres Sacrés 123
Loi 42
Lumière 42

M

Machines du Peuple Damné, Les 103
Madagabriel, La Malicieuse 24
Main Longue 92
Maîtrise Élémentaire 85
Marador – Le Pays des Désirs 140

Mariel, Le Chien des Damnés,
Prince des Milliers
d'Eclats 18

Marques des Mers
Clémentes, Les 106

Meerclar, Seigneur des Chats. 47

Miggea 47

Monarques des Epées 47

Monstres de la Horde, Les 71

Mortification 115

Mur 42

N

N'the, le Vent Silencieux, Le
Rejeton des Premières
Ténèbres 8

Nnuurr'c'c, Seigneur des
Insectes 47

Nominae, le Gardien de la Porte
du Château 33

Note sur les Royaumes Oniriques
et la Forteresse de
la Perle 139

O

Obscurcissement 43

Orgacolsaot, le Shirka, l'Ancien 13

Ormazius, La Main des Ténèbres,
Le Pourvoyeur des
Choses Non Gardées 22

Oubli 43

P

P'hoo-Geneth, la Porte de
la Sagesse 15

Paranor – Le Pays des
Croyances Perdues 140

Parfum de Distraction 53

Paroles de Mort 122

Passage 43

Pénétrer dans les
Royaumes Oniriques 140

Pilules d'Anosmie 53

Pilules d'Invulnérabilité 52

Plantes 43

Potions, Pilules et Baumes 48

Présent Eternel, Le 114

Protection 43

Pureté 43

R

Réduction 43

Résurrection 44

Révélateurs, Les 47

Rite de Bannissement, Le 117

Rite de l'Abomination, Le 111

Rite de l'Automne, Le 110

Rite de la Fausse Ame, Le 121

Rite de la Mort Véritable, Le 121

Rite de la Vie, Le 109

Rite du Transfert des Ames, Le 121

Rite du Vaisseau de l'Ame, Le 121

Rites du Tombeau, Les 109

Rituel d'Invocation 56

Romaloz, Le Dévoreur de l'Au-delà 20

Runes des Cultes dans l'Ombre du
Glorieux Empire 47

Runes et Cultes 46

Runes et leur Pouvoir, Les 36

S

Sa'gua, La Brume Gémissante 9

Sabaduru, le Protecteur Invisible 18

Sadanor – Le Pays des Rêves
en Commun 140

Secrets du Voleur de Sortilèges, Les 127

Séduction de Soie 95

Selbane, Champion de Sang 30

Shabazot, le Devin, La Lumière
du Chaos 26

Silence 44, 91

Siphon 44

Sombre Grimoire de Vengir, Le 130

Sommeil 44

Sortilèges de Création 72

T

Table des Désastres
Nécromantiques 116

Table des Invocations
Désastreuses 57

Ténèbres 44

Ténébriel, Les Ténèbres Vivantes, Le
Murmure dans le Vent 14

Terre 45, 75

Thamiuss, Le Sage Patient 32

Thome, Le Ravageur Gémissant 31

Tinhalel, Le Seigneur de
L'Enseignement, Le Plus
Exaltés des Sages 27

Toucher 45

Toxine de Lahdrograr 92

Transfert 45

Trésors des Cultes Élémentaires 104

Tromperie 45

Troupes de la Horde, les 70

U

Un Aperçu de l'Art de la
Nécromancie 109

Unasozael, Porteur d'Influence,
Maître des Manières
Sociales 25

Utiliser des Démons 6

V

Varth-kurtul, la Montagne Vivante, le
Visage de la Destruction 11

Vent Glacé des Limbes, Le 115

Vérité 45

Vilael, Le Pisteur Infaillible 31

Vin de Nihrain 54

Vision 46

Vitesse 46

Voie de la Flamme, La 83

Voie de la Pierre, La 76

Voie des Rivières, La 77

Voie des Vents, La 80

Voies et Compétences 75

Y

Y'go-l'ar, L'Assassin Invisible, Le
Chevalier du Vide
Extérieur 11

Yaroraur, Celui qui Attend, Le
Chasseur Nocturne 8

Michael Moorcock's

ERIC DE MELNIBONÉ

*Entrez dans le monde des Jeunes Royaumes et participez
à la saga du Champion Eternel!*

EN VENTE DÈS MAINTENANT



**MONGOOSE
PUBLISHING**

TRAVELLER



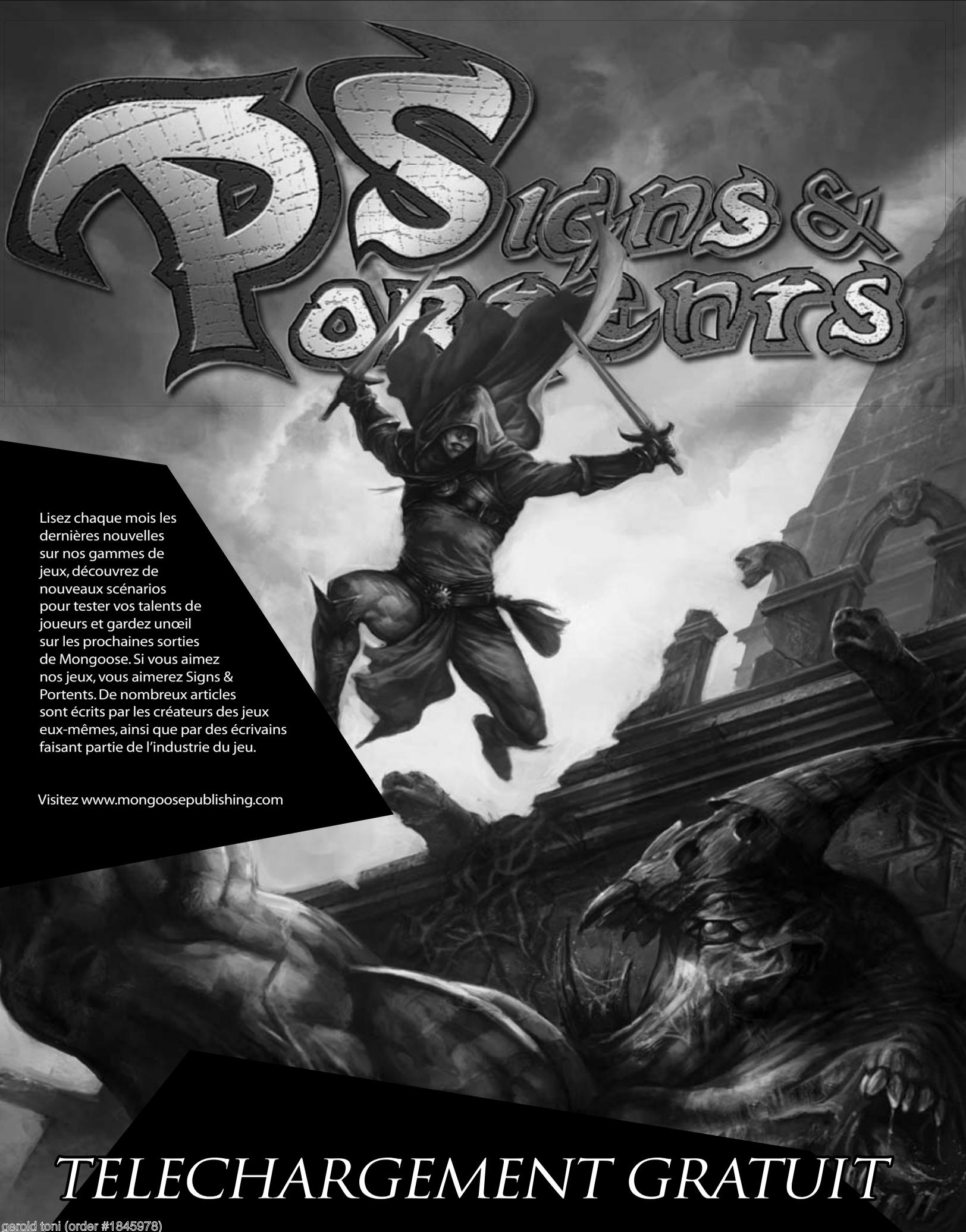
Basé sur le système de règles de 'Classic Traveller', ce livre le remet au goût du jour, tout en conservant l'aura inimitable de son glorieux ancêtre. Avec des règles couvrant aussi bien les vaisseaux spatiaux, les rencontres et échanges commerciaux que la création de mondes et de personnages, cet ouvrage vous transportera à la découverte de nouveaux univers.

Le livre de règles de Traveller vous servira de référence pour toutes vos parties de Traveller. Ces règles sont soutenues par des suppléments tels que 'Mercenaires' et 'Forces Spatiales' ou utilisées dans différents jeux tels que Strontium Dog, Hammers Slammers, Judge Dredd et bien sûr l'univers originel de Traveller.

Ecrit par Gareth Hanrahan, le livre de règles de Traveller contient le matériel familier des fans de l'édition originelle mais contient également quelques surprises.

MONGOOSE PUBLISHING
www.mongoosepublishing.com

PSYCHIC SIGNS & PORTENTS



Lisez chaque mois les dernières nouvelles sur nos gammes de jeux, découvrez de nouveaux scénarios pour tester vos talents de joueurs et gardez unœil sur les prochaines sorties de Mongoose. Si vous aimez nos jeux, vous aimerez Signs & Portents. De nombreux articles sont écrits par les créateurs des jeux eux-mêmes, ainsi que par des écrivains faisant partie de l'industrie du jeu.

Visitez www.mongoosepublishing.com

TELECHARGEMENT GRATUIT

Michael Moorcock's

ELRIC

DE MELNIBONÉ

La Magie des Jeunes Royaumes

Les Célèbres de la Loi ont depuis toujours essayé d'éradiquer les Célèbres du Chaos. Au cours de cette période conflictuelle, plus d'un livre est passé au bûcher, réduite en cendres par les feux de la Loi. Ce manuscrit contient un de ces livres que l'on avait cru perdu comme le reste ; une enquête a révélé au monde toute la magie qu'il contenait.

La Magie des Jeunes Royaumes contient des trésors d'informations, qui ne concernent pas uniquement les alliés du Chaos. Dans ces pages, vous trouverez de nouvelles runes, ainsi que des conseils sur la façon de les utiliser efficacement. Des sorts d'invocations, inconnus jusqu'à présent, vont vous aider à conjurer des démons redoutables pour vous servir.

Ce livre comprend non seulement un guide des Voies Élémentaires, mais aussi des descriptions approfondies et des indications sur les emplacements des textes anciens, remplis de secrets magiques dépassant l'imagination des sorciers les plus expérimentés.

L'art noir de la nécromancie est présenté en détail, avec des conseils sur la pratique de cet art et sur la façon de se prémunir de ses pièges, ainsi qu'un guide approfondi sur les Royaumes Oniriques, la manière de les traverser en toute sécurité et comment éviter les faux pas.

Les magies contenues dans ce livre ne sont pas destinées aux peureux ou aux faibles d'esprit ; elles sont puissantes et dangereuses et ne peuvent être prises à la légère. Seuls les plus braves, les plus courageux, voire les plus fous, pourront utiliser ce livre et apprendre toute l'étendue de ce savoir !

Ce supplément nécessite le livre de règles *Elric de Melniboné*
et *L'Ombre du Glorieux Empire*



**MONGOOSE
PUBLISHING**



RuneQuest est une marque déposée (TM) d'Issaries Inc.
Produit sous licence par Issaries Inc. Tous droits réservés.

ISBN 978-1-907218-03-3



9 781907 218033

€ 24.99