

Michael Moorcock

STORMBRINGER®

*Jeu de rôle fantastique dans le monde d'ELRIC
tiré de l'œuvre de MICHAEL MOORCOCK*



KEN ST. ANDRE & STEVE PERRIN

ÉDITÉ
PAR

ORIFLAM

avec l'accord de
CHAOSIUM

STORMBRINGER



LIVRE DU JOUEUR

STORMBRINGER

Jeu de Rôle dans les Jeunes Royaumes

KEN ST. ANDRE

STEVE PERRIN

DÉDICACE

Ce livre de règles, destiné à faire vivre vos personnages dans l'univers des Jeunes Royaumes, est dédié à Michael Moorcock, dont l'œuvre, la saga d'Elric, a changé le visage du fantastique moderne dans les années soixante ; à Steve Perrin qui a travaillé d'une manière aussi acharnée que moi ; à vous lecteurs, qui osez vous lancer dans un jeu tout à fait original ; et à Arioch, Dieu du Chaos, qui nous a permis de l'achever.

Ken Saint-Andre.

Couverture et illustrations

FRANCK BRUNNER

STÉPHANE TRUFFER - ALAIN GASSNER

SYLVAIN MARZO - MARC SCHIRMEYER

LIVRE DU JOUEUR

TRADUCTION FRANÇAISE : PHILIPPE DOHR



STORMBRINGER: Copyright 1981 par Chaosium Inc. Tous droits réservés. Le livre du joueur est une réadaptation de l'édition précédente qui a subi quelques modifications, copyright 1981, 1985 par Chaosium Inc. tous droits réservés. *STORMBRINGER* est marque de Chaosium Inc. pour tout ce qui concerne ses jeux de rôle d'aventures fantastiques dans le monde des Jeunes Royaumes. *STORMBRINGER* est un jeu réalisé avec l'accord de Michael Moorcock.

Edité en français par ORIFLAM. Titre et marque déposés : 16, chemin Entre-les-deux-Bans, 57050 PLAPPEVILLE avec l'accord de Chaosium Inc., et Games Workshop.

SOMMAIRE

BIENVENUE AUX JEUNES ROYAUMES

- 1.1. Qu'est-ce qu'un jeu de rôle
- 1.2. Vision générale des Jeunes Royaumes
- 1.3. L'argent dans les Jeunes Royaumes
- 1.4. Quelques conventions des jeux de rôle
- 1.5. Conclusion

CRÉATION DU PERSONNAGE

- 2.1. Caractéristiques
- 2.2. Nationalité du personnage
- 2.3. Classes de personnages et compétences
- 2.4. Autres compétences
- 2.5. Bonus aux compétences
- 2.6. Récapitulation-générale
- 2.7. Augmentation des caractéristiques
- 2.8. Résumé
- 2.9. Petite histoire personnelle

DÉPLACEMENTS, COMBATS ET DOMMAGES

- 3.1. Déplacement des personnages
- 3.2. Déroulement d'un combat
- 3.3. Compétences en armes
- 3.4. Notes tactiques
- 3.5. Armes
- 3.6. Equipement en armes des personnages
- 3.7. Armures
- 3.8. Armes et armures magiques
- 3.9. Blessures au combat et autres dommages
- 3.10. Conflits généraux
- 3.11. Conflits navals

COMPÉTENCES

- 4.1. La compétence
- 4.2. Les différents types de compétences
- 4.3. Compétences en arme
- 4.4. Compétences en discrétion
- 4.5. Compétence en agilité
- 4.6. Compétences en manipulation
- 4.7. Compétences en perception
- 4.8. Compétences en connaissance
- 4.9. Compétences en communication
- 4.10. Autres compétences
- 4.11. Liste des compétences

J'aimerais exprimer toute ma gratitude aux personnes qui ont testé ce jeu, alors qu'il n'était encore qu'à l'état de projet. Leurs suggestions et leurs critiques me furent d'une aide précieuse et je ne me serais jamais lancé dans cette entreprise si je n'avais pas été assisté par les personnes suivantes : James « Bear » Peters, Michaël Stackpole, Paul (l'albinos fou) O'Connor, Chuck Paquet, Reed Andrus, Chuck Perrier et Jim Cooper. Yurek Chodak, Morgan Conrad, Keith De Bisschop, T.O. Green, Steve Henderson, William Hodghead, Tony Hughes, Ken Kaufer, Charlie Krank, Fred Malmberg, Steve Maurer, Hal Moe, Doug Pharr, Rory Root, Greg Stafford, Ray Turney et Shawn Wachtel qui furent les testeurs de la Baie de San Francisco. Je remercie tout particulièrement Chester Hendrix, Ken Kaufer, Steve Marsh, Sandy Peterson, John T. Sapienza et Mark Swanson pour leurs observations critiques et leurs commentaires.

ORIFLAM remercie : Nadine Benoît, Brigitte Brunella, Magalie Dourlens, Danièle Gaudry, Catherine Mathis, Sylvie Rodriguez, Hervé Adolph, Henry et Jean Balczesak, Jacques Behar, Philippe Bourrat, Pierre Bretnacher, Philippe Butin, M. Chassin, Bertrand et Hubert de Lartigue, Claude Deutzer, Joël Gay, Didier Guiserix, Alain Jeanjean, Patrice Klein, Laurent Lebail, Guy et Paul Malinowski, Hervé Masson, Alan Merret, M. Mirgaine, Pierre-Henry Pevel, Stéphane Reinart, Axel Renaux, Jean-Charles Rodriguez, Andy Simons, Eric Simon, Greg Stafford, André Terranova.

A Ian et Mathieu.



LES JEUNES ROYAUMES
 d'après la saga d'Éric et avec l'autorisation
 de
MICHAEL MOORCOCK
 cartographie de
WILLIAM CHURCH
 les villes et lieux particuliers
 1cm égal 100km



BIENVENUE



AUX JEUNES ROYAUMES

[1.1] QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Stormbringer est un jeu de rôle. Dans ces jeux, l'action se déroule davantage dans l'imagination des joueurs que sur un plateau disposé devant eux. A l'aide de règles, les joueurs créent des personnages qui seront leurs alter egos, vivant des aventures dans un monde fantastique et imaginaire. Les personnages n'ont généralement que peu de points communs avec leur créateur ; en fait, c'est cette différence même qui donne au jeu tout son piment. Dans le monde actuel, l'opportunité d'incarner un guerrier, un prince sorcier, un mercenaire ou une créature démoniaque issue de quelque enfer, se présente-t-elle souvent à vous ? Grâce au jeu de rôle, le joueur peut incarner ces personnages et des dizaines d'autres.

Il existe deux types de participants dans un jeu de rôle. Les joueurs qui dirigent leur personnage, à la recherche de gloire et de puissance, tout en essayant généralement de rester en vie dans un monde périlleux. Le second participant est appelé juge ou maître de jeu. Cette personne a la lourde responsabilité de construire à la fois l'univers du jeu et de le faire vivre pour le plaisir des autres joueurs. A votre gré, vous pourrez être ou joueur ou maître de jeu.

Un jeu de rôle est une forme d'échange, généralement verbal, entre des joueurs et un maître de jeu, suivant un ensemble de règles. Le jeu se résume à un dialogue accompagné de quelques jets de dés pour déterminer le déroulement et l'issue d'événements aléatoires, de combats ou d'explorations. Les règles de jeu permettent essentiellement aux joueurs et au maître de jeu d'évoluer dans un cadre crédible.

De par l'utilisation de dés, le jeu de rôle est partiellement un jeu de hasard, à la différence des échecs ou autres jeux mathématiques basés uniquement sur la capacité intellectuelle du joueur. Néanmoins, cette capacité intellectuelle est largement mise à contribution au cours d'un jeu de rôle. Les joueurs ont besoin de développer leur esprit de déduction et d'analyse, leur faculté de communication et leur rapidité de décision. Toutes ces capacités sont sollicitées au sein d'une aventure passionnante et pleine de rebondissements, et vous comprendrez donc que les jeux de rôle présentent beaucoup plus d'intérêt que tout autre type de jeu basé sur un seul de ces facteurs.

[1.1.1] LE JEU DE RÔLE DANS LES JEUNES ROYAUMES

Les jeux de rôle s'inspirent de nombreuses sources : l'histoire, la mythologie, la science-fiction, le fantastique, la science militaire, etc. *L'heroic fantasy* a fortement contribué au développement du genre. Après avoir achevé une histoire de Conan le Cimmérien, du Souricier Gris, de Frodon aux neuf doigts, etc., le lecteur ressent souvent le besoin de recréer de quelque façon ces mondes merveilleux et ces aventures fantastiques. Le jeu est une des meilleures façons d'y parvenir.

Les Jeunes Royaumes forment un monde d'inspiration médiévale créé par Michael Moorcock. Il fait partie de ces mondes (parmi lesquels les Terres du Milieu de Tolkien, l'Age Hyboréen

de Howard, le Nehwon de Leiber) si bien conçus et développés qu'ils sont devenus des classiques de notre époque. Les aventures d'Elric empereur-sorcier et albinos maudit de Melniboné, écrites par Moorcock, font des Jeunes Royaumes un univers si intéressant que la tentation d'utiliser ce monde à des fins ludiques est irrésistible. Si vous n'avez jamais lu les aventures d'Elric, nous espérons que ce jeu vous permettra de partir à leur découverte et de les apprécier. Si vous aimez le médiéval fantastique, les histoires d'Elric sont par trop merveilleuses pour que vous les manquiez. Une bibliographie exhaustive des aventures d'Elric est donnée après le chapitre 8.

[1.1.2] PRÉSENTATION DE MICHAEL MOORCOCK

Michael Moorcock est un écrivain anglais contemporain (né en 1939) qui semble avoir été influencé dans ses premiers écrits par Edgar Rice Burroughs (le créateur de Tarzan et de John Carter de Mars). Les premiers récits de Moorcock sur Sojan le Lancier rappellent incontestablement l'atmosphère et les aventures à épisodes de John Carter. C'est en 1965, sous le nom d'Edward P. Bradbury, que Moorcock écrivit une série de pastiches à rapprocher des trois premières nouvelles martiennes de Burroughs.

Moorcock dépassa le stade de l'imitation pour trouver son propre style avec les aventures d'Erekose, le Champion Éternel. Erekose introduit deux concepts importants dans l'œuvre fantastique de Moorcock : l'éternel combat de deux forces surnaturelles : la Loi et le Chaos et le multivers. Ces deux thèmes seront omniprésents dans la majorité des œuvres de Moorcock après 1961.

C'est entre 1961 et 1963 qu'apparaissent les premières histoires d'Elric de Melniboné. Le monde conventionnel et étouffant de *l'heroic fantasy* en fut bouleversé. Pour la première fois depuis Robert E. Howard (le créateur du genre dans les *Weird Tales* des années 1920) un écrivain traitait son personnage principal dans une optique différente de celle du barbare à l'épée toujours au clair. En fait, Moorcock prit à contre-pied tous les clichés alors habituels en créant Elric. Au lieu de nous conter l'histoire d'un guerrier barbare qui se bat pour obtenir un trône, il nous présente un prince parfaitement civilisé qui rejette son trône. Au lieu d'arracher une douce jeune fille des griffes d'un ignoble individu, Elric ne parvient qu'à tuer son véritable amour. Au lieu de combattre un sorcier du mal, Elric est lui-même un sorcier pactisant avec le plus grand des démons, Arioch, le Seigneur des Sept Ténèbres. Elric ne sauve pas sa patrie des envahisseurs, mais en prend la tête, et la livre à la destruction. Elric n'est pas doté de muscles proéminents, il a besoin soit de drogues, soit de son épée runique vampire, ne serait-ce que pour se déplacer. Ces exemples peuvent être multipliés à l'infini. La saga d'Elric donna naissance à un nouveau genre d'*heroic fantasy*.

Moorcock accomplit également l'acte inouï de tuer son héros après deux livres très courts. C'était une erreur d'appréciation

puisqu'il lui restait encore à écrire de nombreuses aventures d'Elric. Devant le succès grandissant de son personnage, Moorcock revint à Elric et, dans les années 1970, il retravailla et compléta la saga jusqu'à ce qu'elle atteigne sa longueur et sa complexité actuelles. Si Moorcock n'avait écrit que la saga d'Elric, sa place dans l'histoire du fantastique moderne aurait été assurée. Mais il se lança également dans la rédaction de plusieurs autres séries d'*heroic fantasy* ayant des liens plus ou moins étroits avec la saga d'Elric. Il écrivit également plusieurs livres de science-fiction et dirigea un magazine anglais « Nouveaux Mondes » de mai 1964 à mars 1971. Il fut à l'origine d'un nouveau style littéraire en Angleterre et indirectement aux Etats-Unis. Dans le domaine de la fiction, la forme et le contenu émotionnel devenaient plus essentiels que l'histoire ou le développement de l'action.

Les travaux de Moorcock en tant qu'écrivain, éditeur et musicien de rock sont trop nombreux pour que nous puissions prétendre en dresser une liste. Les aventures d'Elric conservent tout leur intérêt même si elles ne constituent qu'une petite partie de sa production totale.

[1.1.3] SYNOPSIS DE LA SAGA D'ELRIC

Les aventures d'Elric constituent à l'heure actuelle au moins cinq livres, sans compter les recueils et les histoires diverses qui sont parus dans différentes revues comme Ariel ou les Marvel comics. Ce qui suit est un résumé, on ne peut plus condensé, des points forts de la saga.

L'empire de Melniboné est sur le déclin depuis près de 500 ans quand Elric, 428^e empereur de l'île du Dragon, monte sur le trône. Yyrkoon son cousin, estimant que l'albinos est trop faible pour rester sur le Trône de Rubis, projette de s'en emparer. Lors d'une attaque de pirates menée contre Imrryr, Yyrkoon pousse Elric par-dessus bord, certain qu'il périra noyé dans sa lourde armure. Mais Elric fait appel à Straasha, le Roi des Élémentaires de l'Eau, et survit. Ces événements entraînent alors une lutte pour le pouvoir entre Elric et Yyrkoon, ce qui permet au prince albinos d'acquiescer Stormbringer, un démon intelligent qui a la forme d'une épée noire magique capable de « boire les âmes ». Cette faculté permet à l'épée de drainer la force vitale de ses victimes. Stormbringer déverse alors cette énergie vitale dans le corps d'Elric lorsqu'il en éprouve le besoin. Armé de cette épée magique, Elric devient le plus puissant et le plus craint de tous les guerriers de son temps. Finalement, Yyrkoon est vaincu, mais Elric décide de l'épargner et de le laisser gouverner Melniboné pendant un an, alors que lui-même part à l'aventure dans les Jeunes Royaumes.



Cela s'avère être une erreur. Alors qu'Elric est absent et rencontre le Comte Smiorgan Tête Chauve de l'Île des Cités Pourpres, Yyrkoon usurpe à nouveau le Trône et, pour assurer ses arrières, plonge Cymoril, sa propre sœur et amante d'Elric dans un sommeil enchanté duquel l'albinos ne pourra pas la libérer. Rendu fou par le sort de Cymoril et la perfidie d'Yyrkoon, auquel les Melnibonéens donnaient leur adhésion, Elric échauffe alors un plan pour détruire Yyrkoon et Imrryr à la fois.

Avec l'aide de Smiorgan, qu'il nomme son lieutenant, Elric conduit une vaste flotte de pillards composée des navires de guerre des plus grands Seigneurs de la Mer des Jeunes Royaumes. Après une bataille terrible, Imrryr tombe, et les Melnibonéens survivants fuient vers les Cavernes des Dragons afin d'y réveiller ces terrifiants animaux cracheurs de flammes, symbole et manifestation de l'ancien pouvoir melnibonéen. Ce passage atteint son apogée avec l'affrontement ultime entre Elric et Yyrkoon, tous deux armés d'épées démons. Au cours du combat, Cymoril se réveille et se jette entre son amant et son frère pour arrêter la bataille. C'est alors que Stormbringer la transperce et boit son âme. Yyrkoon est également tué.

Eperdu de douleur, Elric s'enfuit d'Imrryr en compagnie des nombreux pillards qui ont survécu à la bataille. En haute mer, ils sont attaqués par des Melnibonéens assoiffés de vengeance, chevauchant des dragons. Pour sauver sa vie, Elric est contraint de faire appel aux Élémentaires de l'Air qui lui prodiguent un vent magique. Ce dernier permet à son bateau de distancer les dragons lancés à sa poursuite alors que Smiorgan et la flotte des Seigneurs de la Mer sont complètement détruits par le feu vengeur des dragons.

Au cours des années suivantes, Elric erre de par les Jeunes Royaumes. C'est au cours de cette période qu'il gagne l'inimitié de Jagreen Lern, Théocrate de Pan Tang, et de Theleb K'aarna, un sorcier. Il vit plusieurs aventures et se lie d'amitié avec un homme originaire des contrées de l'est, Tristelune. Finalement, il sauve et épouse Zarozinia, une noble dame de Kaarlak. Avec elle, il vit quelques années de paix, et Tristelune retourne dans sa ville d'origine, Elwher.

Lorsque Tristelune revient, il est porteur de mauvaises nouvelles. Un nouveau conquérant, Terarn Gashtek, qui se fait appeler le Porteur de Flammes, est apparu dans l'est et ravage toutes les contrées orientales. A la tête d'une vaste horde, Gashtek traverse le Désert des Larmes pour apporter la désolation en Occident. Après des péripéties mineures dans le camp de Gashtek, Elric est obligé de réveiller les vieux dragons melnibonéens pour arrêter la horde et l'empêcher de détruire Kaarlak.

A nouveau une brève période de calme survient, mais Elric se voit contraint de participer à la bataille finale entre le Chaos et la Loi lorsque Zarozinia est enlevée par des démons au service de Jagreen Lern. La première confrontation a lieu à Jharkor et les forces du Chaos en sortent victorieuses. Elric et Tristelune s'enfuient pour poursuivre le combat. La seconde confrontation importante a lieu en mer, au nord d'Argimiliar, et à nouveau le Chaos l'emporte. Dans le but de se prévaloir contre les forces du Chaos, Elric se lance dans une quête pour obtenir certains objets magiques. Il y parvient, mais pendant ce temps les forces du Chaos ont envahi la presque totalité du monde. Elric est à nouveau contraint de faire appel aux dragons avec l'aide de son seul parent encore en vie, Dyvim Storm. La rencontre avec les armées du Chaos a lieu dans le Désert des Larmes. Les dragons détruisent la plupart des serviteurs du Chaos, tandis qu'Elric invoque les Seigneurs de la Loi. Tout est détruit.

Au sein d'un monde en ruine et agonisant, seul Elric et Tristelune restent en vie. Elric détient un objet magique à la puissance phénoménale, le Cor du Destin. Un nouveau monde naîtra (notre monde) si Elric trouve la force nécessaire pour lui permettre de sonner du cor. Mais il est totalement épuisé, au point de mourir, et Stormbringer n'a plus l'énergie nécessaire pour le nourrir. Afin de donner à son ami la force dont il a besoin, Tristelune se sacrifie et permet à Stormbringer de le tuer.

Le cœur brisé, mais fortifié par l'âme de Tristelune, Elric souffle dans le Cor du Destin et c'est ainsi que notre monde voit le jour. Alors Stormbringer se retourne contre son maître, tue Elric et boit son âme. Les derniers mots de la Saga sont ceux de Stormbringer : « Adieu, mon ami. J'étais un millier de fois plus mauvais que toi ! ».

Nous avons omis la plupart des aventures d'Elric dans ce synopsis. De façon générale, ces histoires baignent dans une ambiance de désespoir tout à fait inhabituelle en *heroic fantasy*.

Tôt ou tard, chaque chose vire à la tragédie. Toutefois, le lecteur sensible peut trouver davantage de plaisir à se plonger dans la saga d'Elric que dans toute autre fresque d'épopée fantastique. Le regard désenchanté que jette l'auteur sur la violence et la brutalité n'est pas chose courante dans ce genre de littérature. On y sent également la prise de conscience et les applications des psychologies freudienne et jungienne par Moorcock dans le déroulement de l'action et les motivations des personnages. Bien souvent dans les romans de Moorcock, on peut entrevoir une satire de nos sociétés contemporaines.

Les talents pamphlétaires de Moorcock éclatent véritablement dans quelques-unes de ses autres œuvres. Les histoires de Jerry Cornélius sont, en ce sens, particulièrement caustiques. Elles se déroulent en un lieu qui pourrait bien être notre monde hyper civilisé. Jerry Cornélius, un albinos à la peau d'ébène, ressemble beaucoup d'une certaine façon à Elric.

[1.1.4] SIGNIFICATION ET IMPORTANCE DES AVENTURES D'ELRIC

La funeste saga d'Elric s'inscrit dans la droite lignée des légendes scandinaves et les personnages sont frappés du sceau du destin. Une confrontation entre les dieux détruit le monde comme pour Ragnarok. On peut trouver d'autres parallèles. Les aventures d'Elric ont largement influencé les autres écrivains d'*heroic fantasy*. Elles furent les premières à mettre en évidence le conflit entre les forces de la Loi et du Chaos. Cette dualité est ancienne mais n'est pas identique à celle qui oppose le Bien au Mal. Moorcock arrive à la conclusion que seul un équilibre entre la Loi et le Chaos est désirable — le triomphe total d'une des deux forces signifierait la fin du monde. Depuis, bon nombre d'écrivains ont utilisé le thème de la Loi et du Chaos et le concept a profondément marqué le JdR, tout spécialement « Donjons et Dragons » de TSR.

Le personnage d'Elric a, de plus, fait éclater le stéréotype du barbare musclé, seul héros possible dans le genre épée et sorcellerie. Depuis son apparition, des écrivains ont donné vie à des héros qui sont des sorciers, des méchants, des enfants ou même des animaux. Dans un certain sens, Elric a renversé les barrières qui enfermaient le genre et l'*Heroic Fantasy* s'en est beaucoup mieux portée.

[1.2] PRÉSENTATION GÉNÉRALE DES JEUNES ROYAUMES

Jusqu'ici, nous avons parlé du JdR, de Moorcock et d'Elric. Au fur et à mesure de votre lecture des règles, ces trois sujets devraient s'éclaircir dans votre esprit, notamment celui du JdR.

Nous allons maintenant vous donner quelques éléments qui vous permettront de mieux cerner le monde d'Elric du point de vue historique, économique, social, politique, etc. ; vous pourrez ainsi simuler ce monde complexe et fantastique. Même s'il ne nous est pas possible de vous livrer tous les détails significatifs, nous espérons vous donner suffisamment d'informations pour permettre aux MJs de fabriquer un monde crédible et jouable.

Quant aux joueurs, nous souhaitons leur apporter ce petit grain de folie qui leur permettra de passer des moments exaltants.

[1.2.1] STRUCTURE SOCIALE DES JEUNES ROYAUMES

Le monde des Jeunes Royaumes, au temps d'Elric, est analogue à celui de l'Europe médiévale, juste après la chute de Rome. Melniboné forme un vieil empire, dont l'influence s'étend bien au-delà de ses frontières naturelles, alors que son déclin s'est amorcé voilà 400 ans. Le sac d'Imrryr par Elric et les Seigneurs de la Mer est identique au sac de Rome par Alaric et les Visigoths.

Même si le cœur de la société est corrompu (en Europe comme dans les Jeunes Royaumes), l'émergence de nouveaux types de sociétés n'a pas été contrariée. De jeunes cités prospères jaillirent au sein des contrées sauvages, essentiellement dans le nord, à Shazaar, Jharkor, Tarkesh et Ilmiora. Au sud, une grande puissance marchande et maritime gagna peu à peu en importance. (En Europe : il s'agissait de Venise. Dans les Jeunes Royaumes : ce fut l'île des Cités Pourpres.)

A la différence de Rome qui était essentiellement un empire terrestre, Melniboné fut, à la base, un empire maritime. Melniboné s'enrichit pendant des millions d'années grâce à des tributs rapportés des contrées les plus éloignées du monde. Du temps d'Elric, Melniboné, grâce à sa position privilégiée, restait encore le grand centre commercial du monde. Des marchands de tous les horizons se rendaient à Imrryr, pour se procurer de magnifiques objets d'art melnibonéen, ou des pierres issues des anciennes mines de l'île du Dragon. Ces marchands effectuaient également des échanges les uns avec les autres. Après la destruction d'Imrryr, le centre du commerce maritime s'établit dans la ville de Menii, sur l'île des Cités Pourpres.

[1.2.2] NIVEAU TECHNOLOGIQUE DES JEUNES ROYAUMES

Même si le niveau culturel des Jeunes Royaumes ressemble à celui de l'Europe féodale, le degré technologique de la société en est beaucoup plus élevé. Les nations civilisées connaissent l'acier, le verre, le papier, les livres, possèdent un système monétaire complexe et utilisent des matériaux de premier choix pour les vêtements, comme le lin, la laine et la soie. Les prêtres de la Loi s'intéressent aux sciences naturelles et commencent à comprendre divers types d'énergie : hydraulique, éolienne et la vapeur.

Toutefois, on peut remarquer quelques exceptions : les Jeunes Royaumes ne connaissent pas la poudre ou d'autres types d'explosifs. Ils n'ont jamais inventé l'arbalète et leur technologie maritime n'excède pas celle des galères romaines.

Les bateaux sont, certes, dotés de voiles, mais leur importance reste mineure.

En plus de cette technologie scientifique en plein essor, la magie tient un rôle primordial dans le domaine technique, en particulier dans les régions où l'on adore les Seigneurs du Chaos. Notre technologie actuelle reste bien en deçà de ce que l'on pouvait accomplir, à l'époque, à l'aide de certaines races de démons ou d'élémentaires dans les domaines de la médecine et de l'ingénierie. Grâce à la magie, un homme blessé à mort pouvait être guéri et reprendre le combat quelques heures plus tard. Ces pratiques magiques ne sont pas décrites dans ce livret, même si bon nombre de leurs applications y sont détaillées. En tant que joueur, vous aurez besoin d'utiliser votre propre imagination pour développer cet aspect magique de la technologie des Jeunes Royaumes.

[1.2.3] SUPERFICIE DES JEUNES ROYAUMES

Comme stipulé ci-dessus, la plupart des Jeunes Royaumes sont réunis par le commerce maritime. En aventure, se rendre d'un endroit à un autre ne prend jamais plus de quelques jours. De ce fait, nous en avons déduit que les Jeunes Royaumes devaient recouvrir une superficie à peine supérieure à celle de l'Europe. Il est possible que le monde des Jeunes Royaumes soit considérablement plus petit que le nôtre ; ou, ce qui est plus probable, qu'il reste un bon nombre de contrées, peuples, mers, etc., à découvrir. Un MJ imaginaire saura saisir cette opportunité pour créer son propre pays. Le MJ, lorsqu'il créera les habitants de belles contrées inconnues pourra utiliser, soit les hommes standards de Vilmir, soit modifier légèrement les paramètres d'un personnage type pour obtenir de nouvelles races.

[1.2.3.1] LA CARTE DES JEUNES ROYAUMES

Prenez quelques instants pour examiner la carte des Jeunes Royaumes. Moorcock commença à écrire les aventures d'Elric

en 1961, ainsi la représentation des Jeunes Royaumes a changé à plusieurs reprises. Notre carte montre apparemment quatre continents séparés et baignés par un océan gigantesque, lui-même divisé en un certain nombre de mers plus petites. Les continents sont connus sous le nom de Continent de l'Est, de l'Ouest, du Sud et de la Jungle. Mais puisque la surface représentée n'excède pas la taille de l'Europe, vous comprendrez alors que ces contrées peuvent s'avérer n'être que de grandes îles, ou que, seule une petite fraction des continents est cartographiée. Il faut savoir que l'extrémité orientale de la carte ne rejoint pas l'extrémité occidentale.

Quelques éléments de la carte générale que nous utilisons ont été simplifiés et exagérés. Les MJs sont invités à photocopier la carte et à y porter leurs propres créations telles que nouvelles cités, rivières, bois, ruines, etc. Il est également possible de n'utiliser qu'une partie de la carte et de l'agrandir pour y annoter tous les sites intéressants d'une province. Vous pourrez y rajouter des emplacements mentionnés dans les livres d'Elric ou qui n'apparaissent que dans votre propre univers! Le concept du multivers doté d'un nombre infini de plans de réalité n'oblige pas les joueurs de Stormbringer à évoluer exactement dans le même monde qu'Elric. Les caractéristiques majeures de votre monde seront les mêmes que celles indiquées sur notre carte, mais pour les détails, vous avez totale liberté.

[1.2.4] COUTUMES ET ÉCONOMIE DES JEUNES ROYAUMES

On peut considérer que les Jeunes Royaumes de Moorcock ont un tronc culturel commun avec de grandes différences régionales. La majorité des nations parlent la même langue (à l'exception des langues qui ne sont pas humaines, comme le melnibonéen ou le myrrhynien) et elles utilisent entre elles, sans contrainte et sans distinction, des monnaies qui leur sont propres. La plupart des pays commercent librement avec les autres. La majorité des contrées est gouvernée par des aristocrates à la noblesse établie et bien définie. Les armures et armes sont à peu près identiques d'un endroit à un autre. Même s'il existe des distinctions régionales, le génie destructeur de l'homme ne connaît pas de frontières. Les différences entre des pays comme Jharkor et Shaazar sont identiques à celles que l'on peut trouver entre la Lorraine et la Bretagne (ou entre la Cornouailles et le Kent) — remarquables, mais sans importance.

Il est absolument impossible de décrire toutes les sous-cultures des Jeunes Royaumes en détail. Néanmoins, dans les paragraphes suivants, vous trouverez une description concise des coutumes et de l'économie des nations les plus importantes du temps d'Elric. D'autres détails révélateurs sont disséminés tout au long de ce livret de règles. Accordez-y toute votre attention si vous avez l'intention d'être MJ. Ces détails permettront aux MJs et aux joueurs de mettre sur pied leurs propres jeux et campagnes. En tant que joueur, vous pourrez librement faire des extrapolations à partir des thèmes suggérés ci-dessous et peut-être même en inventer de nouveaux.

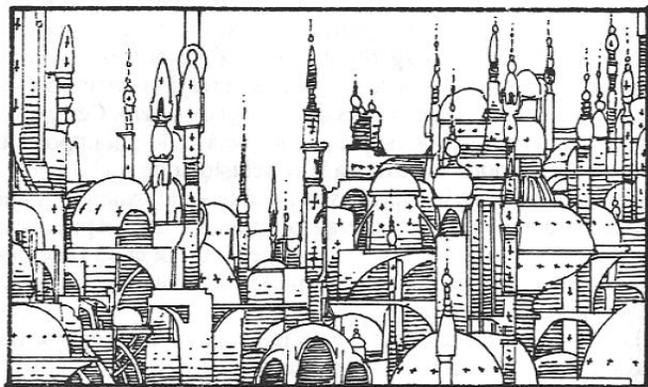
[1.2.4.1] MELNIBONÉ

Melniboné est formée de quatre îles, l'île principale étant beaucoup plus grande que les trois autres. La capitale, Imrryr, est localisée sur la côte, près du centre de l'île la plus importante (voir la carte). Melniboné est baignée par des eaux tropicales, et les bas-fonds qui l'entourent, grouillent de vie ; du plus petit des planctons aux dragons de mer. Comme on trouve bon nombre de dragons dans cette partie du monde : elle a été baptisée Mer du Dragon.

Une des particularités de Melniboné, c'est qu'il n'existe qu'un seul vrai port : Imrryr. Le reste de l'île est entouré d'une barrière de récifs coraliens. De petits bateaux ou des barges à fond plat, vides ou légèrement chargées, peuvent la passer assez facilement, mais les navires marchands ou les vaisseaux de guerre des Jeunes Royaumes déchireraient inévitablement leur coque en

essayant d'accoster en tout autre endroit qu'Imrryr.

Imrryr, surnommée la Cité qui Rêve depuis plusieurs siècles, est la capitale et la principale résidence des Melnibonéens. C'est un ensemble de palais, de dômes et de tours. L'architecture en est souvent bizarre mais toujours magnifique. Du temps d'Elric, elle est habitée par quelques 5 000 seigneurs et dames melnibonéens et par quelques 50 000 esclaves ; la cité pourrait facilement accueillir cinq fois plus de personnes. Une zone extérieure, derrière les fortifications du port, a été aménagée à l'usage des marchands des Jeunes Royaumes et ils ne sont pas autorisés à en sortir sans un laissez-passer signé de la main d'un des seigneurs de la cité. Le port, en lui-même, est entièrement fortifié par de grands murs et des tours contenant des catapultes et autres matériels de guerre nécessaires au soutien d'un siège. De plus, le port est situé à la sortie d'un labyrinthe de rochers et d'à-pics trompeurs, en partie naturels, mais pour la plupart élevés du fond de l'océan grâce à la sorcellerie des premiers empereurs melnibonéens. Un passage unique conduit en toute sécurité un bateau de l'océan au port. Les navires marchands qui arrivent à Imrryr sont conduits par un pilote et un petit équipage de Melnibonéens ; tous les non-Melnibonéens ont les yeux bandés.



Ce procédé a empêché la destruction totale des vestiges de l'Empire de Melniboné au cours des quatre siècles passés. Imrryr tomba enfin lorsqu'Elric, dévoré de haine à l'égard d'Yyrkoon l'usurpateur, conduisit les Seigneurs de la Mer au travers du labyrinthe vers le port où ils purent enfin combattre.

Même si les fortifications du port sont impressionnantes, les Melnibonéens n'ont pas les ressources humaines suffisantes pour les utiliser au maximum de leurs possibilités. Du temps d'Elric, la population d'Imrryr compte à peu près 3 000 Melnibonéens, sans compter 2 000 femmes et enfants. Ce chiffre n'inclut pas la population des esclaves qui sont dix fois plus nombreux.

Les véritables Melnibonéens se considèrent comme faisant partie d'une caste qui prend le pas sur tout autre type de noblesse dans le monde. Au cours de siècles de mariages consanguins sur leur petite île au centre du monde, toutes les familles ont établi un lien plus ou moins grand avec la lignée dirigeante. Les titres, toutefois, sont réservés à l'empereur et à sa famille proche. Les dénominations de duc, baron, etc., sont tombées en désuétude depuis longtemps chez les Melnibonéens. Tout étranger les appelle néanmoins, seigneur ou dame, par égard pour leur personne.

La citoyenneté n'étant composée que de nobles, le travail est chose inconnue. Les travaux domestiques chez les Melnibonéens sont accomplis par des générations d'esclaves héréditaires, la plupart d'entre eux étant des bâtards melnibonéens. Les meilleurs sont autorisés à servir dans les armes, mais ils ne peuvent être ni Maître Dragon, ni commercer avec les marchands étrangers. Ces bâtards sont toujours stériles. Vu leur existence, aucune classe moyenne n'a pu s'établir. Les travaux agricoles, d'exploitation minière, de tissage ou de maintenance des tours ou palais, sont accomplis par les esclaves inférieurs, c'est-à-dire les humains à part entière.

Les Melnibonéens ont une méthode intéressante pour contrôler leurs esclaves. Même s'ils ne leur concèdent aucun droit, ils les font vivre dans un luxe inouï. Les neuf dixièmes d'une tour ou d'un palais appartiennent aux esclaves du propriétaire. Pour chaque Melnibonéen qui vit dans le bâtiment, il y a de 5 à 10 esclaves. Les esclaves de Melniboné ont un niveau de vie plus élevé qu'un duc ou un prince des autres contrées des Jeunes Royaumes.

Si ce luxe ne suffit pas à maintenir une obéissance absolue, les Melnibonéens droguent leurs esclaves à l'aide de narcotiques qui détruisent la volonté. Ajoutez cela au vin de lotus et à la poussière de pavot et vous comprendrez pourquoi les esclaves de Melniboné n'ont jamais trouvé ni le chef, ni l'énergie nécessaire pour monter une rébellion.

En plus des services humains, nous n'oublierons pas la présence de nombreuses entités supranaturelles — des démons et des élémentaires sous contrôle. Tout comme leurs ancêtres, les Melnibonéens sont pour la plupart des sorciers (voir le chapitre 5 en ce qui concerne le mécanisme de contrôle d'êtres supranaturels). Les serviteurs et objets démons sont bien plus communs à Melniboné que dans tout autre pays des Jeunes Royaumes, bien que l'île de Pan Tang en possède également un grand nombre.

Même si leurs esclaves s'occupent des cultures, les Melnibonéens sont obligés d'importer par la mer ce dont ils ont besoin pour vivre. Les Melnibonéens payent la nourriture, les armes et les articles de luxe avec leur ancien trésor de monnaies en argent ou avec des pierres précieuses, à l'état brut, extraites de leurs riches mines situées à l'intérieur de l'île.

Les nobles melnibonéens contemporains ou légèrement antérieurs à Elric vivent dans un monde de rêves qu'ils se sont créés.

À l'intérieur de leurs tours, ils s'administrent des drogues hallucinogènes ou passent leur temps en plaisirs, orgies, fêtes, jeux complexes ou études ésotériques. Il n'existe aucun Melnibonéen inapte, mais la plupart préfèrent leurs amusements privés aux travaux d'Etat. Chaque mois, un quart des hommes adultes délaissent ces amusements pour s'occuper des affaires de la cité, comme piloter des navires marchands dans le port d'Imrryr, commercer avec eux, inspecter les défenses, etc.

Au-delà des murs et des tours d'Imrryr, la plus grande partie de l'île est retournée à l'état sauvage. Le paysage est parsemé de villas abandonnées, de forteresses et même de petites villes dotées de trois ou quatre tours qui n'ont pas été habitées depuis des siècles. Les Melnibonéens évitent de tels endroits car il est bien connu que les sorciers des temps anciens étaient plus puissants que ceux des temps présents ; et leurs biens sont sans doute encore protégés au-delà de leur mort par des démons gardiens. La majorité de ces sites regorgent de richesses et parfois des voleurs téméraires venus d'autres nations accostent à l'aide d'un petit bateau et tentent de piller l'un de ces endroits. Généralement, ces voleurs périssent et les Melnibonéens ne se sont jamais doutés de rien.

Après la destruction d'Imrryr par Elric et les Seigneurs de la Mer, des centaines de Melnibonéens ont réussi à s'enfuir et à survivre, mais la quasi-totalité des esclaves a été tuée ou enlevée comme prise de guerre pour périr plus tard sous le feu des dragons ; la cité elle-même fut laissée en ruines. Les tours, détruites par les flammes des dragons, s'écroulèrent. Des milliers de corps commencèrent à se décomposer dans les rues en répandant une odeur nauséabonde. Les Melnibonéens rescapés se réfugièrent dans des sites environnants ou dans les Cavernes des Dragons. Désespérés, ils ne purent que constater la mort d'Imrryr et, dans les années qui suivirent, s'exilèrent dans les Jeunes Royaumes. La majorité d'entre eux partit avec Dyvim Storm, un cousin d'Elric, et ils formèrent une bande de soldats mercenaires, forte d'une centaine d'hommes. D'autres s'établirent comme aventuriers ou comme sorciers dans les grandes cités des Jeunes Royaumes.

[1.2.4.2] PAN TANG

L'île de Pan Tang est une petite enclave du Chaos sur le monde. Ses habitants s'appellent eux-mêmes les Mabden dans leur propre langue, et la légende veut qu'ils soient venus d'un autre monde pour habiter cette terre grâce aux Seigneurs du Chaos.

Sous tous ses aspects, Pan Tang ne semble être qu'une pâle imitation de Melniboné ; n'étant que de simples humains, ses habitants ne peuvent ressentir que la moitié de ce que les Melnibonéens ressentent ; comme si les Seigneurs du Chaos ne leur avaient montré que leurs mauvais côtés.

Comme Melniboné, Pan Tang est un empire esclavagiste, mais à la différence près que les esclaves y sont maltraités. Avec des dieux tels Chardhros le Faucheur au cœur de leur religion, les guerriers de Pan Tang ont tendance à faire travailler à mort leurs esclaves. Un système de reproduction à outrance permet à la population d'esclaves de rester stable ; de plus, des navires de guerre sillonnent les mers et longent les côtes des pays étrangers à la recherche d'individus pour les réduire en esclavage. Parallèlement, les marchands de Pan Tang fréquentent les marchés aux esclaves des autres nations et approvisionnent l'île comme ils le peuvent.

Tous les citoyens de Pan Tang sont, soit des sorciers, soit des guerriers ; de plus, 20 % d'entre eux sont des nobles. Les femmes de Pan Tang sont considérées comme des biens matériels appartenant aux hommes et non comme des individus ; toutefois, leur statut est bien plus élevé que celui des esclaves. Tous les sorciers sont obligatoirement membres de l'Eglise du Chaos dirigée par Jagreen Lern, le Théocrate à l'époque d'Elric. Theleb K'arna, ennemi acharné d'Elric, était un sorcier de Pan Tang.

La mentalité nationale du peuple de Pan Tang s'est peu à peu pervertie au fil des siècles jusqu'à ce que l'arrogance, le sadisme et la vilénie en deviennent les traits principaux. Provoquer la douleur relève du plus grand plaisir. On peut qualifier les citoyens de Pan Tang de fous psychopathes. Il est certain que vivre à Hwamgaarl, la Cité des Statues qui Hurlent, ne peut qu'entraîner la folie chez un homme.

Objets démons et élémentaires sous contrôle sont fréquemment rencontrés sur Pan Tang. De tels appuis rendent souvent les guerriers de Pan Tang supérieurs à ceux des autres pays.

Pan Tang et sa piraterie incessante entache le reste des Jeunes Royaumes ; si ce n'était la puissance de ses sorciers et l'alliance ferme qui l'unit à Dharijor, nation consacrée au Chaos, les royaumes de Vilmir, Ilmiora, Shazaar et Jharkor l'auraient déjà détruite depuis longtemps.

Le commerce avec Pan Tang est pratiquement inexistant. A l'exception des marchands de Dharijor, nul n'oserait s'en approcher de peur de ne plus en revenir. De ce fait, le peuple de Pan Tang doit assurer son autosubsistance. La moitié de l'île est recouverte de forêts hantées par des tigres sauvages, l'autre moitié est composée de fermes gardées par des esclaves. On trouve également un petit nombre de temples isolés dédiés aux divers dieux du Chaos. En fait, sans l'or, les biens et les esclaves, résultats de ses pillages, Pan Tang ne serait qu'un pays très pauvre.

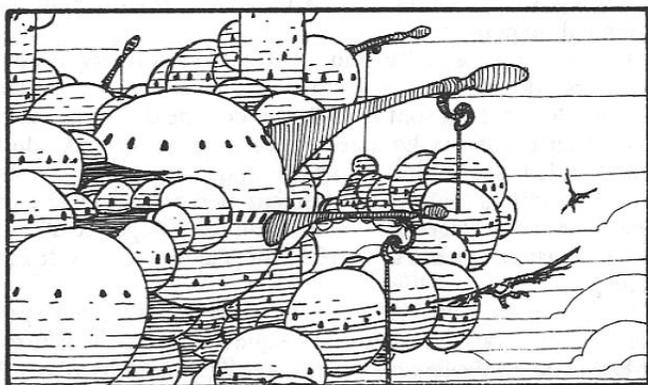
[1.2.4.3] MYRRHYN

Le peuple de Myrrhyn est originaire d'un autre plan d'existence, il y a de cela des millénaires et bien avant l'apparition des Jeunes Royaumes. Le pays se situait si loin à l'intérieur des terres qu'il n'y a eu que peu de conflits avec l'empire maritime de Melniboné. Ils apportèrent avec eux un étrange savoir, la connaissance d'autres dieux différents des Seigneurs de la Loi et du Chaos. Pendant de nombreuses années, la sorcellerie qu'ils pratiquaient fut basée sur les pouvoirs de ces dieux étranges. Néanmoins, plus la force des Seigneurs de la Loi grandissait dans les Jeunes Royaumes, plus le pouvoir de ces dieux extérieurs s'amenuisa et, au temps d'Elric, les quelques représentants des hommes ailés de Myrrhyn ont, soit abandonné la sorcellerie,

soit pratiquent la magie conventionnelle du monde qui les entoure.

Le pays de Myrrhyn est uniquement constitué de hautes montagnes et de plateaux. Les hommes ont tendance à devenir des chasseurs et des guerriers et ne pratiquent pas l'agriculture, se limitant à la cueillette de fruits et de baies à la saison. Les femmes restent dans leur aire et s'occupent des enfants à peine éclos dont la jeunesse est longue et dangereuse tant que leurs aïeux ne se sont pas entièrement couvertes de plumes. Bizarrement, les femmes s'occupent également des mines et chaque aire située dans une caverne a ses puits qui descendent aux niveaux inférieurs. Du cuivre, de l'étain, de l'argent, du zinc et surtout du fer sont extraits des mines de Myrrhyn. Une partie de la production est fondue par des forgerons ailés, mais la majorité est exportée par bateau à l'état brut vers Thokora et Sequaloris en Jharkor, en échange d'autres biens.

Le peuple de Myrrhyn est isolationniste et se meurt lentement. Toutefois, quelques-uns de ses membres sont partis pour vivre dans le monde extérieur. La reine Yishana de Jharkor en possède un régiment qui sert dans son armée.



[1.2.4.4] DHARIJOR

Sans ses relations serviles vis-à-vis de Pan Tang, Dharijor serait une nation typique des Jeunes Royaumes. Les cités sont florissantes et énergiques, les terres cultivables sont importantes et riches. Les forêts fournissent du bois et les mines du métal. Le peuple entier travaille dur et vit dans la prospérité ; une prospérité qui n'a tout de même rien à voir avec celle des nobles.

Dharijor possède une petite noblesse qui n'a pas encore perdu l'habitude de diriger elle-même ses propres Etats. La plupart des travailleurs sont des hommes libres, mais on tend de plus en plus à utiliser des esclaves pour imiter Pan Tang. Les nobles ont à leur tête un roi, élu après la mort de son prédécesseur par un Conseil de Grands Barons. Le Théocrate de Pan Tang doit toutefois entériner ce choix.

Dharijor possède une ville portuaire riche, Groomoova, et le commerce y est important. Les marins évitent prudemment le Détroit du Chaos qui sépare Dharijor de Pan Tang. La route commerciale favorite de Dharijor à Pan Tang longe vers le nord les côtes jusqu'à la Mer Pâle pour bifurquer vers l'est et le sud, selon un grand arc, et aboutit finalement à Hwamgaarl.

Les Prêtres du Chaos font de leur religion un spectacle riche et excitant, mettant en scène des duels de gladiateurs, des sacrifices d'animaux et des processions dramatiques et éclatantes décrivant les actions d'Arioch et des autres Dieux du Chaos. Toutes les formes d'armes ont leur grand patron, et les aspects heureux du Chaos sont davantage mis en valeur que les côtés sombres. Malgré tout, les prêtres reçoivent leurs ordres du Théocrate.

D'un point de vue politique, le roi et les nobles de Dharijor croient en l'expansion et la conquête. Au cours du siècle précédent le temps d'Elric, la frontière entre Dharijor et Jharkor a changé plusieurs fois en faveur du premier, et la petite nation de Tarkesh a dû payer cinq fois un tribut à son envahissant voisin.

[1.2.4.5] JHARKOR

Jharkor et Dharijor ont beaucoup de points communs excepté le fait que Jharkor n'est pas dominé par Pan Tang. La noblesse de Jharkor est un peu plus sophistiquée et moins guerroyeuse que celle de Dharijor. Les pertes qu'a subies Jharkor lors du siège d'Imrryr par son roi et ses nobles ont été importantes. Sous le règne de la reine Yishana, le pays a crû en force et en paix, mais est devenu quelque peu décadent. Même si le pays a nommément prêté allégeance aux Seigneurs du Chaos, les prêtres de Jharkor ne prennent pratiquement pas leurs ordres auprès de Pan Tang, et les Agents de la Loi peuvent se déplacer en toute liberté dans le pays. Il existe même un temple de la Loi à Dhakos.

La plupart des richesses de Jharkor proviennent du minéral qui lui procurent les mines de Myrrhyn. Une petite partie de la valeur du métal retourne au peuple ailé sous forme de denrées périssables ; la majorité sert à enrichir la monarchie et les nobles de Jharkor.

[1.2.4.6] SHAZAAR

Si Jharkor est un pays aux nombreuses cités et d'une certaine sophistication, Shazaar est une nation rustre dotée d'une seule cité valant la peine d'être mentionnée. Aflitain, la capitale, est située sur la côte nord des Dents du Serpent. C'est le point de départ favori des marins du continent occidental désireux de se rendre à Melniboné ou sur le continent du sud.

Le pays est principalement rural. La terre est riche et peut subvenir aux besoins d'une population appréciable. Mais, aux extrémités sud et ouest du pays, on trouve des étendues désertiques habitées de monstres (voir paragraphe 1.2.4.6.1).

Les Seigneurs de la Loi règnent sur Shazaar. La routine règle toute chose. Le gouvernement est une monarchie traditionnelle, l'héritier du trône étant le premier enfant en vie du roi en place. L'esclavage est interdit à Shazaar ; un esclave peut légalement gagner sa liberté en pénétrant dans le pays, mais cette coutume n'est pas respectée de façon systématique.

Le principal privilège de la noblesse réside dans son pouvoir d'appeler les citoyens pour un mois de travail volontaire chaque année. Le roi peut retenir un citoyen pour deux mois de travail. Les employeurs ont la charge de fournir le gîte et le couvert ainsi que les outils de travail, mais l'ouvrier n'est pas rémunéré. De façon générale, ce privilège n'est exercé que pour les gros travaux d'intérêt public, telle une route.

[1.2.4.6.1] LES PAYS DU SILENCE

Les Pays du Silence se trouvent au sud-ouest de Shazaar et en sont séparés par les Marais des Brumes. C'est une contrée désertique à l'étendue inconnue, qui rejoint sans doute les Pays de la Jungle et s'étend peut-être même plus loin au sud. Les hommes ne pénètrent que rarement dans les Pays du Silence car la région grouille de monstres du Chaos.

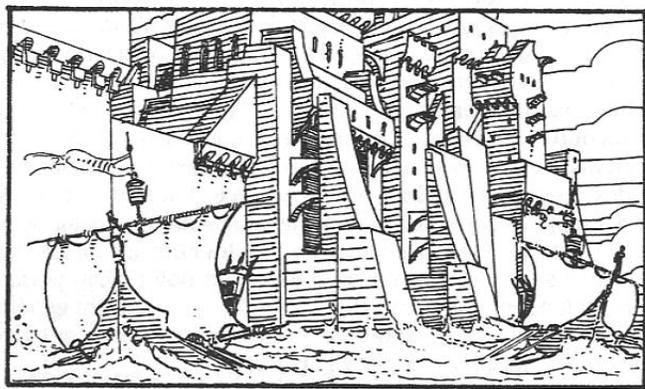
Un millénaire avant l'époque d'Elric, les Pays du Silence formaient la grande patrie des Seigneurs du Dharzi, une race non humaine qui adorait et contrôlait en partie les Seigneurs des Bêtes. Cet empire avait instauré des postes coloniaux partout dans le monde, mais quand il commença à menacer l'Empire de Lumière de Melniboné, une grande guerre éclata entre les deux. Finalement, les Dharzis furent vaincus par les Melnibonéens et totalement anéantis. Il existe des ruines dans les Pays du Silence qui peuvent constituer d'excellents prétextes à des aventures de Stormbringer.

[1.2.4.7] TARKESH

A Tarkesh, il n'y a qu'une seule et unique passion : la mer ! Ces Nordistes audacieux sont les plus grands marins des Jeunes Royaumes, ils sont même supérieurs aux intrépides marchands de l'île des Cités Pourpres. Tarkesh a plusieurs cités et chantiers navals disséminés tout au long de la côte. L'eau y est profonde et les sites portuaires splendides ; la plupart d'entre eux ont encore été améliorés par le travail de l'homme. Le pays inté-

rieur est montagneux et recouvert de grands arbres que les Tarkeshites utilisent pour construire leurs vaisseaux.

Les bateaux de Tarkesh sont de deux types : les galères et les bateaux ronds. Les galères sont longues et basses, souvent dotées d'éperons ou de figures de proue fantastiques. Elles sont équipées d'une voile principale et le nombre de rames oscille entre 10 et 50. Si toutes les rames sont utilisées, ce sont les bateaux les plus rapides en mer. Les galères de combat de Tarkesh n'ont jamais un équipage d'esclaves ; il est toujours composé de guerriers de pointe. Même s'ils sont obligés de manier les rames lorsque le bateau tombe en panne de vent, ils sont nourris et bien traités et, de ce fait, restent toujours de formidables ennemis. Les bateaux ronds sont conçus pour le commerce. Ce sont des navires à larges baux, à fort tirant d'eau et équipés de 3 à 5 mâts. Malgré toute cette voilure, ces navires ne sont pas particulièrement rapides. Les bateaux ronds peuvent être utilisés comme vaisseaux de guerre, une fois armés de lourdes catapultes et chargés de nombreuses troupes ; néanmoins, la protection des galères est nécessaire pour éviter toute tentative d'éperonnage.



Tarkesh vend la plupart des vaisseaux qu'elle construit aux autres nations nordiques. Le capitaine et l'officier en second partent avec le bateau car les Tarkeshites aiment louer leurs services quand il s'agit de guerre et de commerce. Le rêve de tout marin tarkeshite est d'amasser suffisamment d'argent pour acheter son propre bateau.

A Tarkesh, on adore les Seigneurs de la Loi, en particulier Pozz-Mann-Llyrr, le dieu de la mer. Pozz-Mann-Llyrr est représenté sous la forme d'un gigantesque homme barbu à la peau verte, servi par des bancs de sirènes, de baleines et autres créatures marines. Il est supposé être l'ennemi immortel de Pyaray, le Seigneur Chaotique de la mer. Pozz-Mann-Llyrr ne s'est pas manifesté depuis plus de 500 ans et son culte est inconnu à l'extérieur de Tarkesh.

Quelques femmes de Tarkesh sont suffisamment hardies pour tenter l'aventure de la marine, mais la majorité d'entre elles reste à la maison à s'occuper des grandes familles. Les vieillards et les marins blessés enseignent aux jeunes les arts de la guerre et de la mer.

A l'âge de 12 ans, un garçon doit, pour passer à l'âge d'homme, se rendre en mer à bord d'un petit bateau et rester au large pendant trois jours et trois nuits sans autre nourriture que le produit de ses pêches. Il peut revenir plus tôt s'il attrape et rapporte un poisson plus grand que son bateau. Les femmes qui désirent être traitées comme les hommes doivent, elles aussi, passer cette épreuve : la plupart le font. Si quelques garçons périssent noyés, la majorité réussit le test et peut alors rentrer dans la marine royale.

[1.2.4.8] VILMIR

Vilmir est une nation où la Loi peut être considérée comme trop puissante. Le pays est vieux, pauvre, et ses richesses naturelles ont été tellement exploitées pendant des siècles qu'elles sont aujourd'hui pratiquement épuisées. La population, importante et laborieuse, est exploitée par une grande classe de

nobles et de prêtres qui gouvernent le pays d'une façon autoritaire. Toutes les richesses sont concentrées au sommet de la société, tandis que la misère et la pauvreté sont le lot de la base.

La plupart des Vilmiriens ont immigré vers les cités où ils se sont engagés dans l'industrie. Les marchands importent des matières premières et exportent des produits manufacturés. Malgré un commerce d'armes florissant, la qualité des produits reste médiocre.

Comme la classe noble est très développée, de nombreux prétendants se disputent le trône du roi en place, tous déclarant être plus compétents que l'actuel souverain. De ce fait, des guerres civiles déchirent souvent le pays. De temps à autre, les provinces de Sheegoth et de Maidakh acquièrent leur indépendance.

En ce qui concerne la religion, les Prêtres de la Loi exigent une adhésion stricte à leurs règles et ils utilisent la puissance militaire de la noblesse pour imposer leur volonté. Les taxes s'élèvent à 20 % pour le temple local, 20 % pour le suzerain de l'imposable et 10 % pour le trésor royal, autrement dit, toute personne qui n'est pas noble ou prêtre, voit 50 % de ses revenus partir en impôt. Les peines encourues pour refus de payer ces taxes excessives vont de la confiscation des biens personnels à la réduction en esclavage du contrevenant et de sa famille.

Les cités sont divisées en une multitude de quartiers. Le chiffre de 40 à 50 quartiers pour une ville est courant, et chacun d'entre eux est présidé par un noble et un Temple de la Loi. L'enregistrement des habitants est effectué par les prêtres, et les taxes sont collectées régulièrement. Tous les neuf jours est institué le Jour du Temple afin que les adorateurs de la Loi puissent dire leurs prières et remettre leur « contribution ». Chaque cité contient un quartier réservé aux étrangers dans lequel ceux-ci peuvent demeurer sans être assujettis à la loi vilmirienne. Généralement, ces endroits ne sont régis par aucune loi et la vie d'une personne dépend de sa maîtrise à l'épée.

On rencontre souvent des Vilmiriens dans les autres parties des Jeunes Royaumes. Ils quittent leur patrie pour avoir une meilleure chance dans la vie que celle qui leur est accordée par leur terre natale.

[1.2.4.9] ILMIORA

Ilmiora est un pays agréable, recouvert de forêts et d'exploitations agricoles. (Sur la carte, la forêt de Troos a été exagérée en taille et en importance.) Le pays est divisé en un certain nombre de grandes cités dont les capitales sont : Bakshaan, Ilmor, Kaarlak du Désert des Larmes et Rignariom. Chaque Cité-Etat est dirigée par un duc et un concile. Il n'existe aucun dirigeant ou roi suprême. Les cités sont liées entre elles par des traités d'amitié et de commerce. Les citoyens ont pour la plupart le même type physique et ils parlent la langue commune aux pays de Tarkesh, Dharijor, Shazaar, Jharkor, Vilmir, Argimillar, Filkhar, Pikarayd, Pan Tang et l'île des Cités Pourpres. Cette langue, pratiquée dans de nombreux pays différents, est connue sous le nom de Langue Commune.

La religion n'est pas une affaire de sang à Ilmiora. Les gens pratiquent généralement comme ils l'entendent, même si la région a nommé déclaré se ranger du côté de la Loi. Les Temples du Chaos sont interdits, mais les prêtres et les Agents du Chaos peuvent se déplacer en toute liberté.

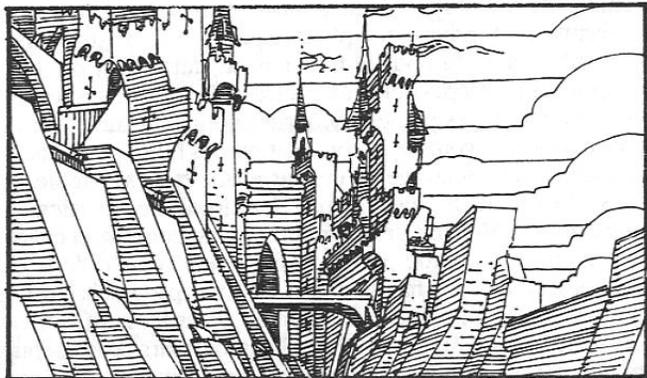
Ilmiora est d'une superficie suffisamment importante pour receler de vastes étendues sauvages. D'anciennes ruines datant des premiers jours du Dharzi et de l'Empire de Lumière sont parfois découvertes dans des zones reculées. On y trouve également la libre cité de Tanelorn située juste derrière la frontière d'Ilmiora dans le Désert des Soupirs.

[1.2.4.9.1] TANELORN

Tanelorn peut pratiquement être considérée comme une Cité-Etat d'Ilmiora, mais c'est une cité entièrement libre, sans duc, sans concile et, plus important encore, sans alliance d'aucune sorte. Tanelorn n'est consacrée ni au Chaos, ni à la Loi et

sert de refuge à tout homme, femme ou créature qui s'est attiré les mauvaises grâces de l'un des deux. Les Seigneurs de la Loi ne se préoccupent pas de l'existence de Tanelorn — ils l'ignoraient, s'ils le pouvaient — mais les Seigneurs du Chaos haïssent la cité libre. Plus d'une fois, ils ont essayé de détruire Tanelorn, mais c'est un lieu magique qui coexiste dans tout le multivers. Il existe une manifestation de Tanelorn sur tous les mondes et tous les plans, et les Seigneurs du Chaos n'y ont pas de pouvoir direct. Ainsi, pour détruire Tanelorn, ils doivent avoir recours à des agents, comme l'armée de mendiants de Nadsokor qui a déjà attaqué la cité.

L'influence de Tanelorn sur les affaires des Jeunes Royaumes est neutre. C'est un lieu de refuge et rien de plus. Elric le savait et sauva une fois la cité des griffes du Chaos. C'est la demeure de Rackhir l'Archer Rouge, qui fut autrefois un prêtre guerrier du Chaos avant de renoncer à cette allégeance.

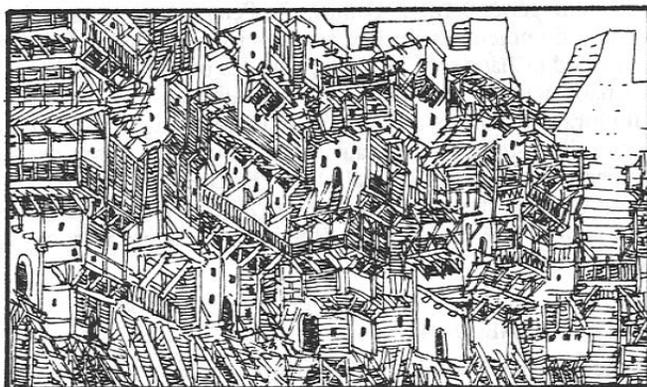


[1.2.4.9.2] LE DÉSERT DES SOUPIRS

Le Désert des Soupirs se situe à l'extrême nord du monde connu. Sa bordure protège Tanelorn du reste des Jeunes Royaumes. Il s'agit pour l'essentiel d'un désert de sable, tel un Sahara glacial parcouru sans cesse par un vent gémissant : mais tout désert a ses oasis. Plusieurs lieux magiques comme le château de Mordaga (voir « Le bouclier du géant triste » dans le livre « Stormbringer ») et Tanelorn y existent, dissimulés par les sables. Les MJs pourront l'utiliser pour des aventures ponctuelles. Tanelorn est connue pour rassembler en son sein des héros, et dans les étendues inconnues du Désert des Soupirs, tout peut arriver.

[1.2.4.10] NADSOKOR

Nadsokor est une cité ruinée qui fut un temps prospère dans Vilmir. A l'époque d'Elric, elle est envahie par les mendiants. Il n'existe ni commerce, ni religion, ni code social dans Nadsokor. Il n'y a qu'un Roi des Mendiants aux ordres duquel il faut obéir ; ce roi n'est rien de plus qu'une marionnette entre les mains des Seigneurs du Chaos ; quand ils n'y prêtent aucun intérêt, le Roi ne sert que sa propre cupidité. Au temps d'Elric, Urish était Roi de Nadsokor ; tous deux étaient des ennemis jurés.



Nadsokor est un endroit tout à fait approprié pour un individu en quête d'aventures. Une quantité incroyable de trésors

de toutes sortes s'y est accumulée au fil des ans ; mais, si l'on veut s'approprier quelques menues babioles, il faudra, soit se déguiser en mendiant pour pénétrer dans la cité, soit venir avec une expédition bien armée et être prêt à trancher tout ce qui se dresse sur le chemin. Urish, Roi des Mendiants, est un sorcier de second rang, capable de contrôler des élémentaires et d'invoquer des démons.

[1.2.4.11] LE DÉSERT DES LARMES

Le Désert des Larmes est tout à fait comparable dans notre monde au désert de Gobi ou, peut-être, aux steppes russes. C'est une vaste plaine presque plate, et couverte d'une végétation éparse. Il y a quelques collines et rivières ; on ne trouve des arbres qu'aux endroits où il existe une réserve constante d'eau. Ces arbres sont très prisés par les barbares qui vivent dans le désert ; ils sont utilisés pour construire de grands chariots qui servent aux déplacements des tribus d'un endroit à un autre ; ils servent également dans la fabrication de l'armure barbare en bois qu'apprécient grandement les guerriers barbares et civilisés.

A l'extrême sud, près de la mer, on trouve des forêts très denses, et quelques jungles. Le Désert des Larmes n'a jamais constitué une part significative de l'Empire de Lumière du fait de son inhospitalité et de son éloignement de la mer. Le Désert est habité par de nombreuses tribus barbares qui ressemblent beaucoup aux Huns. Ces barbares chevauchent de petits poneys du désert et se déplacent avec leur bétail : des moutons et des chèvres. Ils ont leur propre langage et adorent leurs propres dieux. Néanmoins, ils sont assujettis aux enchantements de la Loi et du Chaos. De temps à autre, les nomades se rassemblent dans un seul endroit où il existe un point d'eau permanent, et fondent une petite ville. Ces villes ne subsistent généralement que quelques années car les tribus barbares ont tendance à s'y installer et à piller la place.

Les hommes du Désert des Larmes fabriquent deux objets qui ont une valeur considérable, tous deux servant à la guerre. L'armure barbare a déjà été sus-mentionnée. C'est une armure qui protège à la fois le corps et les membres, sculptée à partir d'un arbre unique du désert. Beaucoup plus efficace que les armures de cuir communément disponibles et moins lourde qu'une armure de plaques très coûteuse, cette forme de protection laquée et sculptée aux mensurations de l'acheteur est très populaire chez les guerriers des Jeunes Royaumes. Des marchands d'Ilmiora et de Vilmir se rendent dans le désert rien que pour acheter une telle armure. Le deuxième objet particulièrement convoité est l'arc du désert ; un arc court de cavalier fabriqué à partir d'une corne laminée et deux fois cintrée. Il a le plus grand pouvoir de pénétration de toutes les armes de jet, à l'exception du légendaire arc en os de Melniboné, généralement introuvable.

[1.2.4.12] ESHMIR, PHUM ET LES TERRITOIRES DE L'EST

On ne connaît que peu de choses de la lointaine Eshmir et des autres royaumes orientaux. Eshmir semble être un mélange entre la Chine et l'Irlande anciennes. La capitale en est Elwher, qui est entourée de terres fertiles. L'agriculture des orientaux est plutôt développée. Ils sont dirigés par un empereur que l'on croit divin. Quand Terarn Gashtek conquiert l'Est lointain, il ne laissa que des ruines à la place de l'étonnante cité d'Eshmir.

Eshmir devait pratiquer des échanges commerciaux actifs, mais aucune mention n'a été faite à ce sujet dans les contrées occidentales des Jeunes Royaumes. Ceci implique qu'il devait exister de nombreuses autres nations orientales qui n'apparaissent pas sur la carte. Moorcock ne donne le nom que d'une seule de ces nations : Phum.

Eshmir est la nation mère des Prêtres Guerriers du Chaos. C'est également la terre natale de Rackhir et de Tristelune, les amis d'Elric. Vu le peu d'informations dont on dispose à son sujet, Eshmir fait un excellent lieu d'aventures pour tous les MJs qui aiment concevoir eux-mêmes leurs propres scénarios.

[1.2.4.13] L'ILE DES CITES POURPRES

Dans l'île des Cités Pourpres, l'argent est véritablement roi. Sous la direction de Goldar, Seigneur du Profit (une des déités de la Loi), les habitants de l'île sillonnent les mers à bord de leurs vaisseaux pourpres, cherchant le profit partout où ils peuvent le trouver. Pendant des siècles ils ont envié la position centrale de Melniboné dans les échanges commerciaux et ce fut principalement à l'instigation de l'île des Cités Pourpres et, grâce à son agent, le Comte Smiorgan Tête Chauve, que les autres Seigneurs de la Mer furent persuadés de participer au sac d'Imrryr. La destruction de la Cité qui Rêve profita surtout à Tarkesh et aux Cités Pourpres.

L'île elle-même est densément peuplée et on distingue quatre cités majeures plus un certain nombre de petites villes. Les plus grandes cités sont : Menii, sur la côte ouest et la Citadelle du Soir, sur la rive nord. Il n'existe aucun lieu sauvage dans l'île et les animaux domestiques sont les seules bêtes encore existantes. Sur la liste des lieux d'aventures potentiels, l'île se situe en bas de page.

Le pays est dirigé par un Conseil, composé des neuf marchands les plus riches. Huit d'entre eux sont appelés Comtes, tandis que le neuvième, le plus fortuné, est appelé l'Elu. (Le nom complet étant Elu de Goldar.) Ces neuf hommes sont responsables de la prospérité des citoyens, leur devise est : « Ce qui est bon pour les neuf est bon pour l'île ! ». Si une place est libérée dans le Conseil, l'homme le plus riche du pays, hormis les membres en place, est désigné pour la remplir. Les étrangers et les femmes ne peuvent siéger au Conseil des Comtes.

Dans leur quête de l'argent et du pouvoir, les hommes des Cités Pourpres iront jusqu'aux pires extrémités, tant leur avidité est infinie. Il est donc courant d'en trouver parmi les mercenaires et les aventuriers dans les Jeunes Royaumes.

Les sorciers sont extrêmement rares dans les Cités Pourpres, ainsi que toute manifestation de sentiment religieux, à l'exception des magnifiques Temples de Goldar, richement agencés. Ils se transforment en palais de jeu les jours où il n'y a pas de service religieux. Le Temple retient 9 % des gains de la plupart des jeux.

Même si la culture des Cités Pourpres est dominée par l'appétit de richesses et la quête du gain personnel, les Citadins Pourpres peuvent être des camarades et des amis à toute épreuve. Ils sont sensibles et fondamentalement bons. Evitez simplement de trop les tenter.

[1.2.4.14] ARGIMILIAR

Argimiliar est une vaste société ouverte, analogue aux Etats-Unis d'aujourd'hui. Le peuple a une attitude passiviste vis-à-vis de la religion, des affaires, de la défense nationale, des sports, du sexe, de la nourriture, etc. De par son emplacement remarquable au sud du continent, Argimiliar est un creuset où se confondent toutes les nationalités des Jeunes Royaumes. Cadsandria possède un fort pourcentage d'étrangers et d'aventuriers dans sa population.

Le pays est dirigé par un roi et une assemblée de nobles qui sont, pour la plupart, des princes marchands. Les citoyens sont composés d'hommes ordinaires de tous les genres. L'économie est basée sur l'agriculture et le commerce. Argimiliar possède une assez grande flotte et le commerce est particulièrement actif autour du continent sud, sans oublier l'île des Cités Pourpres.

La majorité des citoyens adorent les Seigneurs du Chaos, mais toutes les croyances sont tolérées. Les différents Temples du Chaos et de la Loi se livrent entre eux à une compétition ; c'est à qui étalera le plus de technologie ou de magie. Cadsandria est célèbre pour ses universités. De nombreux étudiants et sorciers y vivent car les livres y sont relativement faciles à trouver.

En plus des cités et des fermes, il reste encore quelques contrées sauvages en Argimiliar et des vestiges de l'ancien Empire de Lumière sont fréquemment découverts dans les étendues sauvages qui bordent les côtes.

[1.2.4.15] PIKARAYD

Le peuple de Pikarayd est névrotique et xénophobe. Sa culture est caractérisée par la haine et la peur de tous les étrangers. Toute personne qui n'est pas citoyen de Pikarayd et qui s'aventure dans le pays, commet un véritable suicide. Les hommes de Pikarayd connaissent bien le maniement des armes et pensent qu'un jour un terrible combat éclatera entre les forces de la Loi et du Chaos. Ils s'entraînent en prévision de cette bataille ultime pour combattre au côté du Chaos.

Les Prêtres du Chaos encouragent et utilisent cette paranoïa générale. A l'exception de l'enclave commerciale de Chalal, tout accès au pays est interdit. Les étrangers sont souvent sacrifiés aux Seigneurs du Chaos dans des temples retirés. Les prêtres suivent fidèlement les ordres du Théocrate de Pan Tang, mais étant donné l'éloignement de celui-ci, ils ont également leur propre chef suprême appelé Hierophant.

Pikarayd possède un roi et une noblesse établis, mais ces grands personnages préfèrent porter toute leur attention sur l'armée et leur domaine, laissant la charge des affaires gouvernementales aux conseillers religieux.

La majeure partie de Pikarayd n'est qu'une étendue sauvage et folle. D'étranges êtres et animaux rôdent dans l'arrière-pays, et les frontières entre les plans sont extrêmement ténues dans cette nation.

Seules les pièces octogonales du Chaos sont reconnues comme monnaie d'échange légale dans Pikarayd. Les autres unités monétaires sont soit confisquées, soit converties par les changeurs religieux de Chalal.

L'économie de Pikarayd repose sur une agriculture de subsistance, la chasse de quelques animaux sauvages et l'exportation de troupes de mercenaires envoyés se battre dans les guerres des autres pays. Les hommes de la cité de Chalal sont réputés pour leur férocité.

[1.2.4.16] LORMYR

Lormyr est le plus ancien bastion de la Loi des Jeunes Royaumes. Ce pays vit son apogée 400 ans avant l'époque d'Elric, lorsqu'Aubec de Malador, le Champion de Lormyr, conduisit la révolte contre Melniboné. Au temps d'Elric, c'est une nation décadente et fatiguée. Même s'il existe encore plusieurs cités importantes, la majorité du pays est livrée à la nature.

Spirituellement, le peuple de Lormyr s'est replié sur lui-même. Il n'existe aucun grand marchand ou explorateur lormyrien. Les Rois de Lormyr n'ont pas déclaré de guerre depuis plus d'un siècle, et les nations de Oin et de Yu, anciennes contrées de l'Empire de Lormyr, appartiennent à présent à une bande de barbares dont le type de gouvernement n'excède pas le niveau tribal.

La langue et la mode de Lormyr sont archaïques. Ils parlent une langue qui est à la Langue Commune des Jeunes Royaumes, ce que l'ancien français est au français moderne. Les rues des cités sont jalonnées de monuments consacrés à une gloire passée.

D'un point de vue économique, le pays vit de l'agriculture, de la chasse, du pillage et de la production de bois. La plupart des échanges commerciaux ont lieu avec Filkhar et Argimiliar.

Lormyr reste néanmoins une nation importante, car en ses terres se trouve l'ancienne citadelle de Kaneloon. Kaneloon, à une époque, se situait aux confins du monde, juste à côté du Chaos primaire et bouillonnant. Aujourd'hui, le monde est achevé et Kaneloon n'est plus que la demeure de Myshellia, la Sorcière Dormante. Elle est l'Agent ultime de la Loi dans les Jeunes Royaumes.

[1.2.4.17] FILKHAR

Si Lormyr est une nation engourdie, assoupie et qui sombre dans le néant, Filkhar, elle, est exactement à l'opposé. Si son peuple est pacifique, il est également très vigoureux. Il excelle dans tous les artisanats de haut niveau ; il se livre à un commerce intensif et entretient une noblesse florissante qui favorise les arts. Actif et heureux, ce peuple ne compte pas de grands penseurs ou de véritables croyants. Il rend quelques hommages peu sincères aux Seigneurs de la Loi et préfère travailler. Toutes les devises monétaires sont les bienvenues à Filkhar.

[1.2.4.18] OIN ET YU

Oin et Yu tiennent davantage d'un ramassis de territoires de chasse divisés entre tribus que de véritables nations. La population n'est pas très nombreuse et il n'existe ni gouvernement, ni système monétaire. La double cité de Dhoz-Kham est installée dans le seul site portuaire intéressant à la frontière des deux nations. Il est constitué principalement d'une enclave érigée par les étrangers pour exploiter les tribus de l'arrière-pays. La plupart des contrées est entièrement sauvage et la chasse y est particulièrement bonne. Les plus belles fourrures du monde viennent de Oin et Yu.

Dhoz-Kham possède une autre source de revenus que les fourrures des barbares. Oin et Yu furent à une époque des provinces de Lormyr et l'intérieur de ces pays est parsemé de nombreuses vieilles ruines des temps anciens. Des chasseurs de trésors du monde entier se rendent à Oin et Yu, par Dhoz-Kham, pour chercher fortune dans les contrées sauvages. Un grand marché de l'or, de l'argent et des pierres précieuses est apparu dans ces contrées reculées grâce à ceux qui ont survécu aux barbares et aux bêtes sauvages. On peut également trouver quelques objets enchantés dans les vieilles ruines.

Les habitants barbares de Oin et Yu n'ont pas bonne réputation. Ils s'habillent de kilts colorés et de fourrures, et ont tendance à être forts et poilus. De plus, ils empestent et ne sont pas très vifs d'esprit. Ils n'ont aucune religion organisée, mais vénèrent les esprits des rivières, des éclairs, des arbres et toute manifestation du Chaos qu'ils peuvent rencontrer. Leur système économique repose essentiellement sur le troc et bien peu d'entre eux comprennent le concept de l'argent. La raison majeure pour laquelle les anciennes cités lormyriennes n'ont pas été pillées depuis longtemps, c'est parce que, tout simplement, l'or n'est pas une denrée comestible (sans oublier le petit problème que posent les gardiens surnaturels desdites ruines).

[1.2.4.19] ORG

Org recouvre une toute petite forêt entre Vilmir et Ilmiora. Elle est entièrement constituée de l'ancienne forêt mystique de Troos, et ses frontières ont peu à peu été rongées au fil des siècles. La taille et l'importance d'Org et de Troos ont été exagérées sur la carte générale des Jeunes Royaumes.

Les habitants d'Org sont les descendants dégénérés d'une race très ancienne : les Dharzis. 1 000 ans avant l'ère d'Elric, les Dharzis formaient une race puissante qui adorait les Seigneurs des Bêtes. Ils entrèrent en guerre contre les Maîtres-Dragons de Melniboné soutenus par les Seigneurs du Chaos, et furent vaincus.

A l'exception d'une toute petite classe de nobles (peut-être une dizaine au total), les habitants d'Org ont oublié leur gloire ancienne et ne sont rien de plus que des nains grossiers grattant le sol à la recherche de leur subsistance, à l'ombre des arbres de Troos. Les quelques nobles existants maintiennent une sorte de cour (voir : « Les rois oubliés » de Moorcock, dans le livre « L'Épée Noire ») où l'on se souvient encore d'une ancienne magie de la terre et d'un culte ancestral.

Le principal intérêt d'Org est que Troos contient des plantes et des herbes rares de toutes sortes. Des marchands audacieux

et des maîtres herboristes s'y aventurent pour rechercher des racines de mandragore, des fleurs de lotus et autres plantes rarissimes comme la Peste Infernale. Les habitants sont hostiles et ces pilliers de la forêt n'en ressortent pas toujours vivants.

[1.2.4.20] L'ABIME DE NIRHAIN

L'Abîme de Nirhain est caché dans les montagnes de Myrrhyn. Ce n'est pas un pays, mais une citadelle magique où dorment les dix Prophètes Noirs. Ce sont les derniers survivants d'une race plus ancienne que celle des Melnibonéens. Dans les temps anciens, les Prophètes de Nirhain étaient alliés aux Empereurs de Melniboné. Ils surgirent à nouveau pour aider Elric dans la grande guerre finale contre le Chaos. Ce sont des êtres supranaturels au pouvoir et à la connaissance comparables à ceux des dieux. Je ne les mentionne que parce qu'ils peuvent être utiles au MJ qui peut avoir besoin d'un *deus ex machina*.

Les Prophètes de Nirhain sont comparables aux Seigneurs des Bêtes mais sont davantage enclins à aider les mortels qui luttent contre le Chaos. Ils sont totalement anti-Chaos, et n'hésitent pas à prendre les armes pour le combattre. Toutefois, leur plus grand pouvoir reste leur connaissance ; du point de vue purement magique, les Seigneurs du Chaos n'ont aucune chance.

[1.2.4.21] R'LIN K'REN A'A ET LES PAYS DE LA JUNGLE

Par-delà la Mer Bouillante, Lormyr, Oin et Yu, se trouve un pays inconnu, recouvert de jungles très denses. Elles sont habitées par des monstres bizarres comme l'Olab, et n'abritent aucune civilisation. La légende, vérifiée par Elric, dit que les Melnibonéens viennent de ce pays inconnu et que R'lin K'ren A'a était leur capitale avant qu'ils n'atteignent Melniboné. Pour les MJ inventifs, ces jungles forment un lieu parfait pour l'accomplissement de quêtes difficiles, la découverte de plantes rares, d'animaux plus rares encore et d'anciens trésors. On sait que des monstres de toutes sortes hantent ces jungles, le MJ a donc le champ entièrement libre pour ce qui est de peupler l'endroit.

[1.2.4.22] L'ILE DU SORCIER ET LA FORTERESSE IMPIE

Au temps d'Elric, l'île du Sorcier n'était habitée que par des démons. Quelques centaines d'années plus tôt, c'était une place forte du Chaos et un lieu de formation pour les sorciers chaotiques. Le MJ peut utiliser librement l'île du Sorcier comme un ensemble de tombes et de ruines, où de nombreux objets magiques et leurs démons liés attendent d'y être ramassés.

La Forteresse Impie, connue également sous le nom de Yesphottom-Kahlai, est une forteresse du Chaos en pleine activité, c'est aussi une prison pour ceux qui ont osé déplaire aux Seigneurs du Chaos. Elle est peuplée de prêtres du Chaos, de guerriers de Pikarayd, de démons et d'au moins un Seigneur du Chaos incarné.



[1.3] L'ARGENT DANS LES JEUNES ROYAUMES

Maintenant que vous avez une bonne idée de la géographie et des systèmes politiques des Jeunes Royaumes à l'époque d'Elric, il ne reste plus qu'un seul point à vous expliquer avant que vous ne soyez prêt à créer votre personnage : l'argent. Dans les paragraphes suivants, nous allons traiter des différentes pièces de monnaie des Jeunes Royaumes et expliquer leur valeur.

Le nombre de pièces de monnaie que possèdent vos personnages constitue un moyen d'évaluer leur degré de réussite. Dans l'optique d'évoluer dans un monde réaliste, vous comprendrez qu'il est nécessaire d'acheter et de vendre des objets au cours du jeu.

Selon les livres sacrés qui sont gardés dans chaque temple de la Loi, l'argent est une invention et un don du Seigneur Goldar. En fait, l'or, le plus précieux des métaux, tient son nom de ce Seigneur. Par ailleurs, les Melnibonéens déclarent qu'ils utilisaient les pièces d'or et d'argent avant qu'ils n'émigrent sur l'île des Dragons. Toutes les devises qui circulent dans les Jeunes Royaumes sont des devises fortes — elles sont constituées de pièces de monnaie d'or, d'argent et de bronze.

[1.3.1] ORIGINE DE L'ARGENT

A l'origine, les pièces n'étaient émises que par les différents Temples de la Loi et du Chaos. Les Temples de la Loi émettaient des pièces parfaitement circulaires, alors que celles du Chaos possédaient huit côtés et avaient parfois une forme irrégulière. Finalement, les différents gouvernements commencèrent eux aussi à émettre leur monnaie. A l'époque d'Elric, tous les gouvernements importants et les Temples produisent tous leurs propres pièces. Toutefois, les marchands du monde entier, même ceux qui adorent le Chaos, ont souscrit au Code de Goldar qui fixe les tailles et les valeurs des diverses pièces. Ce code a été dicté par la déité elle-même, il y a quelque 500 ans dans l'ancienne Lormyr.

[1.3.2] VARIÉTÉ DES MONNAIES

Dans les Jeunes Royaumes la monnaie est frappée, fondue, estampée ou gravée à partir de trois métaux : le bronze, l'argent et l'or. Les pièces de bronze sont les plus nombreuses et ont le moins de valeur. Ce sont également les plus grandes et les plus lourdes. Les pièces d'or ont la plus grande valeur et sont les plus petites en taille. Toutes les pièces ont deux tailles : petite et grande ; la grande pièce étant exactement deux fois plus lourde que la petite.

Il existe un ratio qui est fixe entre les différentes valeurs des pièces. L'équivalence entre les pièces de monnaie est expliquée dans le tableau [1.3.2.1] Valeur des pièces.

1.3.2.1. VALEUR DES PIÈCES

2 petites bronze (PB) = 1 grande bronze (GB) = 5 FF
5 GB = 1 petite argent (PA) = 25 FF
2 PA = 1 grande argent (GA) = 50 FF
5 GA = 1 petite or (PO) = 250 FF
2 PO = 1 grande or (GO) = 500 FF
5 GO = 1 dragon d'argent melnibonéen (MA)
1 000 MA = 1 roue d'or melnibonéenne (MO)

[1.3.2.2] NOMS DES PIÈCES

Chaque nation émet ses propres pièces de monnaie. Au fil des siècles, les commerçants ont transporté ces pièces aux quatre coins du monde et elles ont tendance à être utilisées de façon interchangeable.

Les pièces de monnaie portent différents noms selon les pays. Par exemple, de nombreuses pièces de Pan Tang sont frappées à l'image d'un tigre et ainsi sont appelées tigres de bronze, tigres d'argent et tigres d'or. Etant donné que toutes ces pièces ont une dimension variable, elles sont simplement nommées d'après leur taille et leur métal comme par exemple : petites bronze ou grandes or.

[1.3.3] L'ARGENT DE MELNIBONÉ

L'Empire de Lumière de Melniboné frappa la première monnaie des Jeunes Royaumes. A cette époque, il gouvernait le monde entier et disposait d'une richesse fabuleuse. Les pièces étaient réservées aux échanges entre nobles de Melniboné et étaient de grande taille. Elles étaient fabriquées à partir d'un alliage d'argent très pur et de platine choisi pour sa dureté.

Chaque pièce mesurait quelques six centimètres de diamètre et portait d'un côté l'image d'un dragon en vol, et de l'autre le portrait de profil de l'empereur en place. C'est pour cette raison qu'on les a appelées dragons d'argent melnibonéens. Au temps d'Elric, un MA a une valeur cinq fois supérieure à celle des grandes pièces d'or de toute autre nation.

Melniboné a fabriqué une autre pièce de monnaie d'une valeur encore supérieure à celle du MA. Il s'agit de la grande roue d'or melnibonéenne, une pièce d'or de six centimètres de diamètre et de près d'un centimètre d'épaisseur. Ces pièces avaient toujours une forme octogonale (en hommage aux dieux du Chaos, patrons de Melniboné) et n'étaient pas frappées, mais directement gravées à partir d'un énorme disque d'or par l'artisan le plus talentueux du pays. Chaque Empereur ou Impératrice de Melniboné fit fabriquer une de ces pièces au cours de sa vie, pour commémorer son règne (ni Elric, ni Yyrkoon n'ont régné suffisamment longtemps pour que leur pièce soit fabriquée). Il n'en existe que 427 et peu de personnes, à l'exception des nobles de Melniboné, en ont vues.

La valeur de chaque MO est incalculable et n'a rien à voir avec la valeur de l'or dont elle est constituée du fait de sa rareté et de l'art avec lequel elle a été fabriquée. Toutefois, à des fins ludiques, chaque MO peut être considérée comme valant 1 000 MA. Après le sac d'Imrryr, quelques-unes de ces pièces sont entrées en circulation.

[1.3.4] LE TROC DANS LES JEUNES ROYAUMES

Après cet exposé sur les différentes pièces de monnaie, le lecteur peut avoir une impression erronée. Hormis dans les grandes villes, on ne trouve que peu de pièces de monnaie. Les fermiers, les chasseurs et même les pauvres des villes restent souvent des mois sans avoir une seule pièce de monnaie. Les transactions de la vie de tous les jours, que ce soit des biens ou des services, se règlent par troc.



1.3.5. LISTE DE PRIX

La pièce de monnaie de base la plus courante dans les Jeunes Royaumes est la grande pièce de bronze, qui équivaut à peu près à 5 FF. Les pièces d'argent sont beaucoup plus rares et les pièces d'or presque introuvables.

La liste de prix suivante, incomplète, peut être utilisée pour donner aux joueurs une bonne idée des tarifs pratiqués. Si vous désirez acheter un objet qui n'est pas porté sur cette liste, calculez sa valeur en FF et changez-la en argent melnibonéen à l'aide du tableau [1.3.2.1] Valeur des pièces de monnaie.

Des vêtements de belle facture coûteront de deux à dix fois le tarif indiqué ci-dessous.

Le prix des armes et des armures est indiqué dans la section [3.3.1].

BIENS DE CONSOMMATION							
1/2 l de vin	1 PB	1 paire de bottes d'équitation	100 GB	Bœuf destiné à la consommation	50 GB	ACHATS IMPORTANTS	
1 repas bon marché	2 GB	1 paire de sandales	10 GB			Masure	1 000 GB
1 morceau de viande crue, le kilo	2 GB	1 ceinture de cuir	10 GB	ACCESSOIRES		Maison trois pièces	20 000 GB
Légumes, le kilo	2 PB	1 chapeau en feutre	5 GB	Marteau	2 GB	Maison cinq pièces	30 000 GB
1 bon repas	5 GB	POTERIE		5 hameçons	1 GB	Villa 10-12 pièces	50 000 GB
1 banquet pour deux	20 GB	1 gobelet d'argile ou un vase	1 PB	Styler en jonc	2 GB	Palais	100 000 GB
Provisions de bouche (20 repas plus boisson)	50 GB	1 verre	30 PB	Seau cylindrique	30 GB	Château-fort	500 000 GB
1 grande miché de pain	1 GB	1 coupe en cuivre	1 GB	Enclume	500 GB	1 acre de terre arable	20 000 GB
5 l de vin, suivant qualité	2-8 GB	1 gobelet d'argent	50 GB	Corde (6 m)	1 PB	Canot à rame	500 GB
5 l de lait	1 GB	1 coupe en or	1 200 GB	MATÉRIEL DE CAMPMENT		Canot à deux places	2 000 GB
LOGEMENT/JOUR		1 pichet à vin	1 GB	1 petite tente (1 place)	200 GB	Bateau marchand tarkeshite (par tonne de fret)	10 000 GB
Plancher de pièce commune	2 GB	1 bouilloire en cuivre	20 GB	1 tente moyenne (3 places)	500 GB	Galère de guerre tarkeshite (par homme d'équipage, minimum 20 hommes, y compris les voiles, palans, avirons, etc.)	10 000 GB
Dortoir	10 GB	1 poêle en fer	30 GB	1 grande tente (5 places)	800 GB	Bélier bardé de métal	20 000 GB
Chambre double	20 GB	MOYENS DE TRANSPORT		Sac à dos	10 GB		
Chambre individuelle	30 GB	Une charrette à cheval	50 GB	Pierre à feu	10 GB		
HABILLEMENT		Cheval de monte	100 GB	ÉCLAIRAGE			
1 pagne	1 GB	Cheval de guerre entraîné	5 000 GB	10 bougies	1 PB	LIVRES	
1 pantalon	20 GB	Pur-sang	10 000 GB	5 torches	2 GB	Papier à écrire ordinaire (20 feuilles)	1 GB
1 chemise	10 GB	Charrette à deux roues	100 GB	Lampe à huile	20 GB	Grimoire (par sort contenu)	10 000 GB
1 cape de lin	25 GB	Charrette à quatre roues	400 GB	Huile (1/4 de litre)	1 PB	Livre de connaissance	100-1 000 GB
		Wagon couvert	10 000 GB			Livre de fiction ou recueil de poésie	8-20 GB
		Bœuf de trait	80 GB				

[1.3.6] UTILISATION D'UNE PIÈCE STANDARD

Toute cette variété de systèmes monétaires et de valeurs est offert aux amoureux du détail qui apprécient les mondes complexes et bien pensés. Même si Moorcock a mentionné tous ces types de pièces de monnaie dans ses histoires, il faut dire qu'il ne s'est jamais intéressé en détail aux prix des marchandises. Pour faciliter le jeu, nous conseillons vivement aux MJs et aux joueurs de n'utiliser que les grandes pièces de bronze (GB) dans la plupart des transactions monétaires. Pour des tractations à plus grande échelle, la grande pièce d'or (GO) ou le dragon d'argent melnibonéen (MA) sont des unités d'échange pratiques. Pour faciliter le calcul des prix des objets qui ne sont pas indiqués sur la liste des prix [1.3.5], la GB équivaut à peu près à 5 F. En utilisant ce facteur de conversion, il devrait être facile de fixer un tarif à tout objet qu'un joueur désirerait acheter, sans avoir à consulter une longue liste de prix.

[1.3.7] PIERRES PRÉCIEUSES

Les pierres précieuses sont souvent utilisées comme moyen de paiement comptant dans les Jeunes Royaumes. Toutefois, seules les huit véritables pierres précieuses sont acceptées sans problème comme argent. Les gemmes de qualité inférieure et les pierres semi-précieuses doivent généralement être vendues à des tailleurs ou à d'autres marchands qui les convertissent en argent. Les huit pierres précieuses et leur valeur sont indiquées dans le tableau [1.3.7.1] des Huit Grandes Gemmes.

[1.3.7.1] 8 GRANDES GEMMES

Gemme	Valeur par carat en GB
Diamant	100
Rubis	80
Émeraude	70
Saphir	60
Opale	50
Jade	40
Topaze	30
Turquoise	20

Le carat est l'unité de poids standard d'une gemme. Une gemme d'un carat pèse 1/5^e de gramme, elle est si petite qu'elle en devient pratiquement invisible. Pour déterminer la taille des petites gemmes, tirer un poids au hasard entre 1 et 20 carats, pour les gemmes de taille moyenne entre 2 et 100 carats, pour les gemmes de grande taille entre 100 et 1 000 carats.

[1.3.7.2] GEMMES IMPARFAITES

Elles sont rares à notre époque, mais il existe beaucoup plus de gemmes affligées de défauts que de gemmes parfaites. Lorsque vous créez au hasard une gemme, jetez 1D6. De 1 à 4, la gemme est imparfaite. Dans ce cas, elle a moins de valeur que la gemme parfaite de même taille. Jetez 1D4-1, sur un jet de 0, la gemme est sans valeur — simplement une jolie pierre ; sur un jet de 1, la gemme n'a qu'un quart de sa valeur totale, sur un jet de 2, la gemme a une valeur égale à une demi-fois la valeur totale ; et sur 1 jet de 3, la gemme a les trois quarts de la valeur totale. Arrondissez la valeur à la GB la plus proche.

[1.3.7.3] GEMMES MAGIQUES ET/OU UNIQUES

Il existe dans les Jeunes Royaumes des pierres qui n'ont aucun équivalent sur notre terre. Elles sont généralement uniques, l'une de ces pierres fabuleuses est la légendaire pierre d'Actorios, sertie dans l'anneau signal de l'Empereur de Melniboné. Tout au long des milliers d'années d'existence de l'Empire de Lumière, cette pierre, remise au premier Empereur par le Seigneur Ariocho du Chaos, finit par symboliser tout le pouvoir melnibonéen. Cette pierre a été remise fidèlement d'empereur à empereur. Une prophétie déclare que si un Empereur melnibonéen s'emparait un jour du trône sans la pierre d'Actorios à son doigt, ce serait alors la fin de l'empire. Cette prophétie s'accomplit lorsque Yyrkoon usurpa le trône d'Elric qui portait toujours l'anneau signal. Le prince albinos conduisit alors les Seigneurs de la Mer pour mettre à sac Imrryr.

La gemme légendaire de Nanorion est peut-être encore plus

puissante que la pierre d'Actorios. Il s'agit d'un cœur de démon qui palpite, de couleur verte, bleue et pourpre. Les rumeurs prétendent que sa puissance magique est si forte qu'elle brise les malédictions, ramène les morts à la vie et oblige à l'obéissance les Seigneurs du Chaos eux-mêmes. La légende dit également qu'une de ces pierres est cachée sur l'île du Sorcier. Seul un démon sur cent a une pierre de Nanorion comme cœur. L'incantation libérant le pouvoir de la pierre est connue uniquement des membres de la maison royale de Melniboné.

Les Pierres de dragon sont plus accessibles. Il s'agit de diamants noirs étincelants enfermés dans les cerveaux des dragons. Ces pierres sont chargées du Pouvoir des dragons eux-mêmes et elle le confère au possesseur. (Chaque pierre Dragon a un POUvoir différent qui dépend du POUvoir du Dragon auquel elle a été dérobée.) Le problème, évidemment, est qu'un personnage doit d'abord tuer un dragon pour en posséder une et les dragons sont plutôt rares et difficiles à tuer. On dit que les Seigneurs de Melniboné en ont conservé quelques-unes.

Le MJ imaginatif peut inventer d'autres gemmes magiques et les investir d'un pouvoir particulier. Elles devront, toutefois, rester très difficiles à acquérir par les joueurs. Elles pourront servir de but à des quêtes grandioses et seront probablement gardées par des démons pour rendre la tâche plus difficile encore.

[1.3.7.4] LES PIERRES SEMI-PRÉCIEUSES ET AUTRES MATÉRIAUX DE VALEUR

Même si la liste des huit grandes gemmes est courte pour des raisons de simplicité, les joueurs et le MJ doivent savoir qu'il existe de nombreux autres matériaux qui ont de la valeur. Une liste partielle comprendrait : les perles, l'ivoire, l'ébène, le grenat, le béryl, l'agate, les coquillages de mer rares (comme la porcelaine), l'obsidienne, le cristal de quartz, etc. Les MJs et les joueurs devront déterminer la valeur pécuniaire de tels matériaux. Toutefois, aucun d'entre eux n'aura une valeur supérieure à 10 GB par carat.

[1.4] QUELQUES CONVENTIONS DES JEUX DE RÔLE

Quelques pratiques dans les jeux de rôle sont déjà devenues classiques. Si vous êtes un joueur expérimenté, vous pouvez passer ce paragraphe, mais si vous êtes débutant vous trouverez ici quelques informations d'importance. Stormbringer est un jeu traditionnel qui utilise des conventions et des usages de jeu établis comme base de fonctionnement.

[1.4.1] CONVENTIONS CONCERNANT LES DÉS

On avait l'habitude de voir les dés sous forme de petits cubes possédant 1 à 6 points sur chaque face. Les faces opposées s'additionnaient toujours pour faire 7. Ce n'est maintenant plus exact. Des dés sont actuellement disponibles sous des formes parfaitement géométriques et régulières, à 4 faces, 6 faces, 8 faces, 10 faces, 12 faces et 20 faces. Stormbringer utilise des dés à 4, 6, 8, 10 et 20 faces. Le dé à 10 faces est particulièrement intéressant. Ces faces sont numérotées de 0 à 9 (0 = égal 10). Si vous jetez un dé à 10 faces deux fois et que vous considérez le premier chiffre obtenu comme une dizaine et le second comme une unité, vous avez alors un nombre compris entre 1 et 100 (00 = 100). Cette utilisation du dé à 10 faces est appelée : faire un jet de pourcentage et ces jets de pourcentage sont à la base du système de jeu de Stormbringer. *Exemple* : Votre personnage a une compétence de 47 % en « Nager » (voir chapitre 4), il doit traverser une rivière. Le maître de jeu vous demande un jet de pourcentage sous la compétence « Nager ». Si le résultat obtenu sur le lancer des deux dés à 10 faces est inférieur ou égal à 47, le personnage réussit à nager. Si le résultat

est supérieur à 47, le personnage boit la tasse. Cette méthode du jet de pourcentage est utilisée pour résoudre la totalité des actions entreprises par les personnages, il est donc essentiel de la comprendre parfaitement. De plus, cette technique a l'avantage considérable de permettre une meilleure visualisation du déroulement des actions des personnages.

Par exemple, si votre personnage a toujours 47 % en Nager et que vous obtenez 1 jet de 01 sur les 2 dés à 10 faces, non seulement le personnage réussira à nager mais il battra sans doute tous les records olympiques du moment. Par contre, sur 1 jet de 00 (= 100), il coulera telle une pierre et se prendra sans doute les pieds dans les algues. Entre ces deux extrêmes, on va de la très belle réussite à l'échec grave.

Vous comprendrez qu'il est fastidieux d'écrire constamment « 1 dé à x faces », il existe donc une abréviation qui indique au joueur ou au MJ quel genre et quel nombre de dés il doit jeter. Voici un exemple : 4D6 ; le premier chiffre indique le nombre de dés à lancer. Le D signifie dé. Le dernier chiffre indique le nombre de faces du dé. 2D20 signifie la somme de deux dés à 20 faces. 1D100 peut sembler impossible à réaliser mais il ne s'agit là que de l'abréviation du jet de pourcentage mentionné ci-dessus.

[1.4.2] CONVENTIONS CONCERNANT LES PERSONNAGES

Les personnages que vous créez pour jouer à ce jeu seront définis par une série de chiffres (pour davantage d'information à ce sujet, lisez le chapitre 2). De nombreux systèmes génèrent les caractéristiques des personnages en utilisant 3D6, celles-ci ayant une probabilité plus importante de se situer entre 9 et 12 (la moyenne).

La plupart des systèmes permettent aux joueurs d'utiliser leur imagination en ce qui concerne les notes intimes et l'histoire de leur personnage. Stormbringer vous donne quelques informations importantes sur votre personnage comme : la taille, le poids et la nationalité, mais vous laisse le soin de vous occuper des détails. Nous vous encourageons à créer des personnages à l'individualité marquée, aussi réels que possible, et à laisser leur personnalité, leur caractère s'exprimer librement. Ecrire quelques lignes sur le passé de votre personnage le rendra plus crédible à vos yeux et vous procurera sans aucun doute davantage de plaisir.

[1.4.3] UTILISATION DE FIGURINES

Il existe une infinité de figurines en plomb disponibles dans les magasins de jeux et de maquettes. De nombreux joueurs de JdR s'amuse à peindre la figurine qui représente leur personnage. Ils utilisent alors ces figurines pour visualiser le lieu dans lequel les personnages évoluent. Quelques MJs poussent la simulation jusqu'à préparer des figurines de monstres pour les combats. L'utilisation des figurines ajoute de la couleur et un degré supplémentaire de réalisme au jeu, mais nécessite un investissement supérieur en temps et en argent pour le joueur. Il est probable qu'une série de figurines Stormbringer sorte bientôt.

[1.5] CONCLUSION

Le chapitre 1 traitait de la nature du jeu de rôle, de Michael Moorcock, de la saga d'Elric et des informations générales dont vous avez besoin pour mettre sur pied votre JdR dans les Jeunes Royaumes. A présent, nous allons vous parler de toutes les règles et systèmes de jeu en vous donnant des détails supplémentaires sur les pays des Jeunes Royaumes et leurs coutumes. Lorsque vous aurez entièrement lu ce livret, vous aurez suffisamment d'informations pour créer un monde dans lequel vous vivrez des aventures passionnantes.



Impératrice de l'Aube



CRÉATION DU PERSONNAGE



Pour jouer à Stormbringer, il vous faudra un personnage. Ces personnages sont vos alter egos dans le monde des Jeunes Royaumes. Il existe deux types de personnages : les personnages joueurs que vous utiliserez en aventure, et les personnages non joueurs (PNJs) que le MJ utilisera à son gré. Ces deux types de personnages ont le même genre de capacités, mais généralement on consacre moins d'efforts à la création de la personnalité et des antécédents des PNJs. Même s'ils peuvent être aussi détaillés et vivants que les personnages joueurs, il s'agit généralement de figurants, par exemple : un aubergiste, un pirate, etc. La qualité d'un MJ se mesure à la crédibilité des PNJs. « Rune quest », et la plupart des autres jeux de rôle, utilisent des mondes où il existe un certain nombre de

créatures intelligentes qui ne sont pas humaines comme : les elfes, les nains, les trolls, etc. Ces races côtoient les humains. Stormbringer est basé sur le monde des Jeunes Royaumes de Michael Moorcock. Les Jeunes Royaumes abritent quelques êtres intelligents non humains, comme toute saga imaginaire qui se respecte, mais il s'agit essentiellement d'un monde humain. Les principaux non-humains dans les Jeunes Royaumes sont les démons qui, en fait, sont les habitants d'autres plans de réalité. Même si l'on peut toujours prétexter que les Melnibonéens et les hommes ailés ne sont pas des humains, ils en sont tellement proches que les différences qu'ils présentent ne sont pas vraiment significatives en terme de création de personnage.

[2.1] CARACTÉRISTIQUES

Dans ce jeu, on décrit les personnages en leur attribuant un certain nombre de caractéristiques numériques qui reflètent leurs qualités et leurs capacités de base. Ces caractéristiques numériques sont comprises entre 3 et 18 mais, dans certains cas, elles peuvent se situer entre 1 et 100 (les caractéristiques incroyablement élevées sont réservées à la description de sorciers surhumains comme Elric lui-même, de démons et de divinités. Les caractéristiques extrêmement basses indiquent des préjudices très importants occasionnés à un personnage). Aucune caractéristique humaine ne peut être inférieure ou égale à zéro, sans que ce personnage ne meure.

Les personnages (et les PNJs) ont sept caractéristiques de base : Force (FOR), Constitution (CON), Taille (TAI), Intelligence (INT), Pouvoir (POU), Dextérité (DEX) et Charisme (CHA).

Ces caractéristiques sont générées de façon aléatoire en jetant 3D6. Vous effectuez cette opération pour chaque caractéristique et vous inscrivez les résultats sur la Feuille de Personnage. Inscrivez-les au crayon de papier, vous pourrez ainsi les effacer car ces chiffres peuvent être modifiés par la nationalité ou la classe du personnage, comme vous le verrez plus loin dans ce chapitre. Si le total de vos caractéristiques est inférieur ou égal à 52, vous pouvez les retirer.

Tout ce qui concerne le nom du personnage, son sexe, la couleur de ses cheveux, est au libre choix de la personne qui crée (jette les dés) le personnage. Vous pouvez également ajouter tous les détails que vous désirez afin de mieux personnaliser vos créations.

[2.1.1] FORCE

La FOR d'un personnage évalue son habileté de base à soulever et transporter certains objets. Elle conditionne, par exemple, les armes que peut utiliser votre personnage, le poids qu'il peut porter et l'ampleur des dégâts qu'il fait en combat.

[2.1.2] CONSTITUTION

Elle évalue la santé de votre personnage. Il s'agit du principal paramètre en ce qui concerne la quantité de dégâts que le personnage peut supporter avant de mourir. Elle évalue également, de façon pratique, l'endurance de votre personnage.

[2.1.3] TAILLE

La TAI évalue la masse de votre personnage. Le tableau [2.1.3.1] Tailles humaines ramène votre nombre de TAI à des mesures plus conventionnelles de poids et de grandeur. Etre très grand ou très petit fournit certains avantages, mais également quelques inconvénients que nous vous expliquerons plus tard.

[2.1.3.1] TAILLES HUMAINES

TAI	Hauteur en cm	Léger	Poids en kilos Moyen	Lourd
1	0-30	0-5	0-7	0-10
2	31-60	6-10	8-15	10-20
3	61-90	11-15	16-22	21-30
4	91-105	16-20	23-30	31-40
5	106-120	21-25	31-37	41-50
6	121-135	26-30	38-45	51-60
7	136-150	31-35	46-52	61-70
8	151-155	36-40	53-60	71-80
9	156-160	41-45	61-67	81-90
10	161-165	46-50	68-75	91-100
11	166-170	51-55	76-82	101-110
12	171-175	56-60	83-90	111-120
13	176-180	61-65	91-97	121-130
14	181-185	66-70	98-105	131-140
15	186-190	71-75	106-112	141-150
16	191-195	76-80	113-120	151-160
17	196-200	81-85	121-127	161-170
18	201-205	86-90	128-135	171-180
19	206-210	91-95	136-142	181-190
20	211-215	96-100	143-150	191-200
21	216-220	101-105	151-157	201-210
22	221-225	106-110	158-165	211-220
23	226-230	111-115	166-172	221-230
24	231-235	116-120	173-180	231-240
25	236-240	121-125	181-187	241-250

[2.1.3.2] LES EFFETS DE LA CORPULENCE

Dans Stormbringer, la corpulence d'un personnage (faible, moyenne ou forte) est généralement déterminée par sa nationalité. Les hauteurs et les poids indiqués sur le tableau [2.1.3.1] Tailles humaines, représentent un poids moyen pour une taille moyenne. Si vous vous contentez d'un poids moyen, faites votre choix dans l'éventail proposé et notez-le. Toutefois, il est possible pour un humain de se retrouver au-dessus ou en dessous du poids moyen de sa classe. On peut en tirer des avantages mais aussi des inconvénients. Si vous désirez avoir une chance de vous situer en dehors de ces normes, voici comment faire :

— Les personnages de faible corpulence ne peuvent avoir un poids inférieur au minimum autorisé par leur TAI. Si vous désirez que votre personnage soit plus lourd, jetez 1D6. Sur un jet de 1 à 3, il est au maximum du poids autorisé par sa TAI, mais pas au-dessus — il n'y a ni avantage, ni désavantage. Sur un jet de 4 ou 5, il sera légèrement plus lourd que la moyenne des gens de son type. Jetez 1D10 pour déterminer le poids supplémentaire au-dessus de cette moyenne et ajoutez un point à la CON de votre personnage. La quantité de points de vie augmente également de un. Sur un jet de 6, il est à la fois plus lourd et plus lent que la moyenne des gens de son type. Jetez 1D20 et ajoutez ce nombre de kilos à son poids. Ajoutez 2 à la CON, mais otez 1 à la DEX.

— Les personnages de corpulence moyenne peuvent avoir un poids supérieur ou inférieur à celui de leur classe. Jetez 1D10. Sur un jet de 1 à 4, le personnage se situe dans la moyenne et il n'y a aucune modification de ses caractéristiques. Sur un jet de 5 à 7, le personnage sera de 1D20 kilos plus léger que le minimum de sa classe. Otez 1 à sa CON et ajoutez 1 à sa DEX. Sur un jet de 8 à 10, le personnage sera de 1D20 kilos plus lourd que le maximum de sa classe. Ajoutez 1 à sa CON et otez 1 à sa DEX.

— Les personnages de forte corpulence peuvent également avoir un poids supérieur ou inférieur à celui de leur classe. Jetez 1D10. Sur un jet de 1 à 5, le personnage se situe dans la moyenne de sa classe et il n'y a aucune modification de ses caractéristiques. Sur un jet de 6 à 8, le personnage est de 1D20 kilos plus léger que le poids minimum. Ajoutez 1 à sa DEX sans pénalité. Sur un jet de 9 à 10, le personnage est de 2D20 kilos

plus lourd que le maximum de sa classe. Ajoutez 1 point à sa CON et otez 2 à sa DEX.

Les personnages d'une TAI inférieure ou égale à 3 ne sont pas autorisés à modifier leurs caractéristiques par la procédure sus-décrite.

[2.1.3.3] TAILLES ET POIDS DES ANIMAUX

Etant donné les morphologies diverses des animaux, il n'existe aucun moyen réaliste de corréler les poids aux tailles. Si cela s'avère important, le joueur peut consulter une bonne encyclopédie pour rechercher le poids moyen d'un animal. Pour les animaux fantastiques, utilisez l'équivalent réel le plus proche comme point de référence. Par exemple, les clakers ont un poids moyen équivalent à celui des orang-outans.

[2.1.4] INTELLIGENCE

Cette caractéristique passe-partout évalue de nombreuses choses. La capacité de mémorisation, de concevoir des abstractions, de résoudre des problèmes, de tirer un enseignement d'une expérience, d'envisager des plans d'actions futurs ; tout cela fait partie de l'INT. En terme de jeu, elle sert surtout dans la pratique de la magie et l'utilisation de certaines compétences, telle que la Connaissance des Plantes. En aucun cas, elle ne doit remplacer la propre intelligence du joueur.

[2.1.5] POUVOIR

Le POU évalue l'habileté de base du personnage à pratiquer la magie (il va de pair avec l'INT). Dans les Jeunes Royaumes, de très hauts niveaux de POU personnel sont nécessaires pour pratiquer la magie. Le POU mesure également la chance et la volonté du personnage.

[2.1.6] DEXTÉRITÉ

C'est la mesure de base de nombreuses facultés : agilité, dextérité manuelle et compétences en général. C'est également un facteur limitatif quant au choix des armes que votre personnage pourra utiliser au combat.

[2.1.7] CHARISME

C'est la mesure du sens du commandement, du charme et de la personnalité du personnage. Il ne s'agit pas forcément de la mesure de la beauté physique même si elle peut être utilisée parfois en ce sens. Le CHA aide votre personnage dans ses relations avec les personnages non joueurs.

[2.1.8] POINTS DE VIE

Même si les points de vie ne forment pas une caractéristique identique aux sept précédentes, ils n'en sont pas moins importants. Les points de vie mesurent la quantité de dégâts qu'un personnage peut endurer avant de mourir. Ils déterminent également la quantité de dégâts qu'un personnage peut supporter sans subir les effets de l'une des deux classes de blessures : majeure ou mineure. Le nombre de points de vie d'un personnage est égal à sa CON augmentée de 1 pour chaque point de TAI supérieur à 12 ou diminuée de 1 pour chaque point de TAI inférieur à 9. S'il n'y a aucune autre précision, cette formule de calcul des points de vie sera utilisée pour la création de n'importe quelle créature vivante.

Exemple :

Merak Gren tire aux dés une CON de 14 et une TAI de 17. Il aura 19 points de vie.

Les pénalités causées par la TAI ne peuvent en aucun cas réduire les points de vie du personnage à moins de la moitié de sa CON.

Exemple :

Imaginons que Merek n'ait pas été très chanceux et que sa CON soit de 4 et sa TAI de 3, son total de points de vie serait alors de 2 et non de -2 . $4 - (9 - 3) = 4 - 6 = -2$.

Les caractéristiques restent généralement constantes, mais les points de vie diminuent lorsque le personnage est blessé. Ils augmentent, au fur et à mesure de la guérison du personnage, mais ils ne dépassent jamais leur niveau originel (voir chapitre 3). Si le nombre des points de vie d'un personnage est descendu à 0 ou moins pour une raison quelconque, ce personnage est mort. Il n'existe ni résurrection, ni réincarnation dans les Jeunes Royaumes, aussi soyez prudents avec vos personnages. S'ils meurent, c'est la fin.

[2.1.9] LA SANTÉ MENTALE

La SAN n'est pas une caractéristique à proprement parler. Elle est comprise entre 1 et 99. La SAN caractérise la faculté du personnage à supporter de violents chocs psychologiques. L'horreur et la terreur qu'inspirent certaines entités peuvent diminuer la SAN de votre personnage. Celui-ci sombrera alors doucement dans la folie. La SAN d'un personnage équivaut à $5 \times$ POU plus ou moins les modificateurs s'appliquant à sa nationalité. La SAN d'un personnage ne change pas si son POU augmente ou diminue par la suite. Dans l'encadré qui se trouve sur la feuille de personnage et qui s'intitule « points de santé mentale », entourez le nombre correspondant à la SAN initiale de votre personnage. Inscrivez la moitié de la SAN initiale du personnage, ce qui représente son Seuil de Folie Temporaire (SFT). Le SFT du personnage ne change jamais.

De temps à autre, vous devrez réussir un jet de SAN. Ce jet est effectué à l'aide d'un dé de pourcentage. Le jet est réussi s'il est égal ou inférieur à la SAN du personnage au moment où son joueur lance les dés. Si le jet est manqué, la SAN du personnage diminue. Toute perte de SAN est généralement permanente. Si le personnage perd une quantité de points de SAN supérieure ou égale à son SFT en moins de 10 minutes (50 rounds), il

deviendra alors temporairement fou. Si la SAN du personnage tombe à 0, il devient complètement dément. C'est au MJ de déterminer la folie du personnage et sa durée à l'aide des tableaux du chapitre 6.

[2.2] NATIONALITÉ DU PERSONNAGE

Les Jeunes Royaumes sont formés de quelques 20 royaumes connus, et puisque votre personnage vit dans ce monde, il doit avoir une nationalité. Même si les capacités de la majorité des peuples restent autour de la moyenne, certains ont des avantages qui les différencient des autres.

Pour déterminer la nationalité de votre personnage, lancez 1D100 et consultez le tableau [2.2.1] Nationalité d'un personnage. Si votre campagne vous appelle à jouer un Melnibonéen, un barbare du Désert des Larmes, etc., votre personnage sera de la nation appropriée sans avoir besoin de consulter le tableau.

Si vous avez déjà tiré et inscrit vos sept caractéristiques de base, rendez-vous à la section concernant votre nationalité et modifiez ces caractéristiques suivant les instructions données. Chaque section comporte également une brève description du citoyen-type de la nation, quelques lignes sur le pays lui-même et les particularités raciales. Un coup d'œil sur la carte est le meilleur moyen de localiser chaque nation.

[2.2.1] NATIONALITÉ DU PERSONNAGE

1D100	Nationalité	Paragraphe
01-02	Melniboné	2.2.2
03-05	Pan Tang	2.2.3
06-08	Myrrhyn	2.2.4
09-12	Dharijor	2.2.5
13-16	Jharkor	2.2.6
17-24	Shazaar	2.2.7
25-29	Tarkesh	2.2.8
30-37	Vilmir	2.2.9
38-44	Ilmiora	2.2.10
45-49	Nadsokor	2.2.11
50-56	Désert des Larmes	2.2.12
57-60	Eshmir	2.2.13
61-67	Ile des Cités Pourpres	2.2.14
68-74	Argimiliar	2.2.15
75-81	Pikarayd	2.2.16
82-88	Lormyr	2.2.17
89-95	Filkhar	2.2.18
96-97	Oin	2.2.19
98-99	Yu	2.2.20
100	Org	2.2.21

[2.2.2] MELNIBONÉ

Les Melnibonéens forment une race pré-humaine même s'ils ressemblent beaucoup aux hommes. Ils ont tendance à être grands, à avoir la peau sombre, les cheveux noirs et sont de faible corpulence. Ils sont sophistiqués, cruels et amoureux à l'extrême. Dans les derniers jours des Jeunes Royaumes, ils sont devenus de plus en plus rêveurs et isolationnistes. Ils adorent les Dieux du Chaos et sont naturellement sorciers. En des âges reculés, ils ont fait alliance avec les Seigneurs des Élémentaires et les Seigneurs des Bêtes. Si votre personnage est Melnibonéen, jetez 1D10 et rajoutez-le à l'INT ; jetez 2D6 et rajoutez-les au POU ; ajoutez 3 à la TAI ; ajoutez 20 à la SAN. Il sera toujours un Guerrier et un Noble sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale. Si le total de l'INT et du POU est de 32 ou plus, le personnage pourra utiliser ses talents de sorcier. Reportez-vous d'abord au tableau [2.3.1] pour déterminer ses compétences et ses capacités. Puis, après avoir choisi toutes ses armes et son armure au chapitre 3, ses compétences au chapitre 4, reportez-vous au chapitre 5, s'il peut utiliser la magie.

[2.2.3] PAN TANG

Les hommes de Pan Tang ont une forte corpulence et sont larges d'épaules. Ils ont le teint sombre et les cheveux noirs. Leur barbe est épaisse et bien développée. Ils sont divisés en deux classes : sorciers/prêtres et guerriers. Ils adorent les Seigneurs du Chaos, suivant des rites pervers. Jetez 1D8 et rajoutez-le à l'INT ; jetez 1D8 et rajoutez-le au POU ; ajoutez 1 à la TAI ; ajoutez 10 à la SAN. Si le total de l'INT et du POU est de 32 ou plus, votre personnage est sorcier (voir chapitre 5) et prêtre. Si la somme de l'INT et du POU est inférieure à 32, votre personnage est guerrier. Rendez-vous au tableau [2.3.1.1] Origine sociale d'un Prêtre ou d'un Guerrier pour déterminer vos compétences et vos aptitudes. Jetez 1D100 ; si le jet est compris entre 01 et 20, vous êtes également un Noble sur le tableau de l'Origine Sociale.

[2.2.4] MYRRHYN

Les hommes ailés de Myrrhyn forment un autre type d'humanoïdes, mais en fait, c'est une espèce non humaine. Ils sont connus pour avoir des ailes et savent voler. Les hommes sont petits, élancés et chauves. Les femmes sont sveltes, belles et ont des cheveux. Certains Myrrhyniens naissent parfois sans ailes. Leur corpulence est faible. Ils ont quelques capacités de sorciers, toutefois inférieures aux habitants de Melniboné et de Pan Tang. Jetez 1D6 et rajoutez-le à l'INT ; jetez 1D6 et rajoutez-le au POU ; jetez 1D6 et rajoutez-le au CHA si votre personnage est une femme ; ajoutez 5 à la SAN. Si le total de l'INT et du POU est égal à 32 ou plus, votre personnage est alors un sorcier (voir chapitre 5). Otez 2 à votre TAI si elle est supérieure ou égale à 9. Reportez-vous à présent au tableau [2.3.1.1] Origine sociale et jetez 1D100. Si vous tirez Marin, Voleur ou Mendiant, ignorez le jet et faites de votre personnage un Guerrier.

Votre personnage ne pourra pas voler s'il est lourdement chargé (armure de tout type, plus de deux armes, etc.).

[2.2.5] DHARIJOR

On trouve dans le peuple de Dharijor tous les types de corpulence. Les hommes de Pan Tang ont tendance à épouser les femmes de Dharijor, plus belles que les leurs. De nombreux Nobles de Pan Tang prennent des concubines à Dharijor. Les enfants de telles unions retournent généralement à Dharijor comme agents de Pan Tang. Le peuple de Dharijor a tendance à être vigoureux et basané. Jetez 1D4 et rajoutez-le à la CON. Leurs cheveux et leurs yeux sont généralement bruns foncés. Ils sont versés dans les arts de la guerre et de la paix. Ils adorent les Seigneurs du Chaos, l'Eglise Chaotique est fortement implantée dans ce pays. Jagreen Lern, Théocrate de Pan Tang, est leur chef religieux, au-dessus du roi de Dharijor. Jetez à présent 1D100 sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale afin de déterminer les compétences de votre personnage.

[2.2.6] JHARKOR

Le peuple de Jharkor est composé d'humains tout à fait ordinaires. Ils sont de toutes corpulences. Jetez 1D6 ; 1-2 = faible, 3-4 = moyenne, 5-6 = forte. Ils adorent les Seigneurs du Chaos, leur commerce est axé autour des objets d'art. Jetez 1D4 et ôtez-le au CHA du personnage ; jetez 1D4 et rajoutez-le à la DEX. Jetez 1D100 sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale afin de déterminer ses compétences.

[2.2.7] SHAZAAR

L'unique particularité des habitants de Shazaar est de procréer comme des lapins. La couleur des cheveux est variable ainsi que la classe et la corpulence. Jetez 1D6 ; 1-2 = faible, 3-4 = moyenne, 5-6 = forte. Jetez 1D6 et rajoutez-le à la CON. Jetez 1D100 sur le tableau [2.3.1.1] Origine Sociale, afin de déterminer les compétences du personnage.

[2.2.8.] TARKESH

Tarkesh est la plus grande nation maritime du nord. Ses habitants ont le teint basané et les cheveux sombres. Leur corpulence est soit moyenne, soit forte (choisissez-en une) et ils sont généralement de petite taille. Jetez 1D4 et rajoutez-le à la CON. Otez 1 à la TAI si elle est supérieure ou égale à 10. Les Tarkeshites ont tendance à avoir des noms composés de trois parties, comme Dhak-Knuul-Gorm. Jetez 1D100 sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale. Si vous êtes Fermier ou Chasseur, considérez-vous Marin.

[2.2.9.] VILMIR

Les habitants de Vilmir sont peut-être les humains les plus ordinaires des Jeunes Royaumes. Il n'y a aucune modification aux caractéristiques originellement tirées. Les Vilmiriens ont tendance à avoir les cheveux blonds ou roux et à se rassembler dans les grandes villes. Jetez 1D6 pour la corpulence. Un jet de 1 indique une faible corpulence, de 2 à 5, une corpulence moyenne, de 6 une forte corpulence. Reportez-vous à présent au tableau [2.3.1.1] Origine sociale et jetez 1D100 pour déterminer les compétences du personnage.

[2.2.10] ILMIORA

Le peuple d'Ilmiora ressemble beaucoup à celui de Vilmir, mais il est plus maniéré et plus plaisant. Jetez 1D4 et rajoutez-le au CHA. Ils sont de toutes corpulences, jetez 1D6. 1 = faible, 2-5 = moyenne, 6 = forte. Jetez 1D100 sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale, pour déterminer les compétences du personnage.

[2.2.11] NADSOKOR

La Cité des Mendians se situe à l'intérieur des frontières de Vilmir, mais Nadsokor est rebelle à toute forme d'autorité, elle est donc considérée comme une nation indépendante. Tout ce qui est estropié, malade ou dépravé provient ou se rend à la Cité de Nadsokor. Au sein de ce ramassis de rebus, on trouve toutes les corpulences (vous pouvez choisir la vôtre). Jetez 1D6 et ôtez-le de la CON. Jetez 1D6 et ôtez-le du CHA. Le personnage est automatiquement un Mendiant sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale. Une fois les compétences de votre Mendiant déterminées, reportez-vous au tableau [2.3.10.1] Afflictions, et jetez 1D20. Les Mendians de Nadsokor n'adorent aucun dieu, mais craignent énormément leur roi.

[2.2.12] LE DÉSERT DES LARMES

Le son désolé qu'exhale le vent en pleurant sur le sable et les rochers lui a donné son nom. Le Désert des Larmes est la terre de nombreuses tribus barbares et de nomades. Ils sont généralement de petite taille, ont la peau sombre, un corps puissant entraîné à la guerre. Ils ont une corpulence moyenne. Jetez 1D6 et rajoutez-le à la FOR ; jetez 1D4 et rajoutez-le à la DEX ; jetez 1D6 et rajoutez-le à la CON ; jetez 1D4 et ôtez-le au CHA ; enlevez 1 à votre TAI si elle est supérieure ou égale à 10. Les personnages du Désert des Larmes sont automatiquement Chasseurs et Guerriers sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale. Le personnage débute également avec une compétence en « Equitation » de 80 % + 1D6. Reportez-vous à présent au tableau [2.3.1.1] Origine sociale, pour déterminer les autres compétences du personnage.

[2.2.13] ESHMIR

Les hommes de la nation orientale d'Eshmir sont plutôt petits, ont des yeux en amandes et des cheveux roux ou châains clair. Ils adorent les Seigneurs du Chaos et ne fréquentent pas les Jeunes Royaumes, à l'exception d'un aventurier ou deux. Il existe quelques sorciers médiocres parmi eux. Jetez 1D4 et rajoutez-le à l'INT ; jetez 1D6 et rajoutez-le au POU ; ôtez 2 à la TAI si elle est supérieure ou égale à 10 ; ajoutez 5 à la SAN. Leur corpulence est moyenne. Tout personnage ayant un total d'INT

et de POU de 32 ou plus est automatiquement Prêtre sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale, et sorcier. Si le personnage, étant prêtre, a une FOR de 13 ou plus, il devient également Guerrier, gagnant ainsi son appartenance à la classe la plus illustre d'Eshmir : les Prêtres Guerriers du Chaos. Sinon, jetez 1D100 sur le tableau [2.3.1.1] Origine Sociale pour déterminer les compétences.

[2.2.14] L'ILE DES CITÉS POURPRES

Les habitants de l'île sont séduisants et ont des cheveux bruns foncés ou noirs. Ils ont tendance à être solidement bâtis et leur corpulence est moyenne ou forte (choisissez-la). Jetez 1D4 et rajoutez-le à la FOR ; jetez 1D6 et rajoutez-le à la CON. Jetez 1D100 sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale, mais si vous tirez Chasseur, considérez-vous Marin.

[2.2.15] ARGIMILIAR

Les habitants d'Argimiliar font partie du groupe humain normal. Aucune de leurs caractéristiques ne reçoit de modification. Ils sont de corpulence moyenne et ont généralement les cheveux bruns foncés. Reportez-vous au tableau [2.3.1.1] Origine sociale afin de déterminer les compétences.

[2.2.16] PIKARAYD

Le peuple de Pikarayd vit dans un pays sauvage et sous-développé, où sévit la loi du plus fort. Les hommes de la capitale, Chahal, sont des guerriers réputés. Jetez 2D4 et rajoutez-le à la FOR ; ajoutez 1 à la TAI. Les Pikaraydiens ont des corpulences moyennes ou fortes, leur peau est basanée et leurs cheveux noirs. Jetez 1D100 sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale, pour déterminer les compétences.

[2.2.17] LORMYR

Lormyr est un pays froid qui a eu ses jours de gloire il y a plus de 400 ans. Même si les habitants de Lormyr sont grands et séduisants, avec des cheveux blonds, blancs ou châains clairs, ils n'ont pas de talents spéciaux et sont un peu lents d'esprit. Jetez 1D4 et ôtez-le à l'INT ; ajoutez 2 à la TAI. Ils sont de corpulence moyenne ou forte (en choisir une). Reportez-vous au tableau [2.3.1.1] Origine Sociale, pour déterminer les compétences du personnage.

[2.2.18] FILKHAR

Les habitants de Filkhar sont pacifiques et adroits. Ils sont de corpulence faible ou moyenne et ont des cheveux châains clair ou blonds cendré. Jetez 1D4 et rajoutez-le à la DEX. Reportez-vous au tableau [2.3.1.1] Origine sociale pour déterminer les compétences.

[2.2.19] OIN

Les habitants de Oin forment un petit groupe de barbares dégénérés mais courageux, ils ne valent guère mieux que des animaux. Ils sont lourdement bâtis, ont des cheveux bruns et sales. Ils adoreraient les Seigneurs du Chaos s'ils comprenaient la signification du mot adorer. Jetez 1D6 et ôtez-le à l'INT si elle est supérieure ou égale à 10 ; jetez 1D6 et ôtez-le à la DEX si elle est supérieure ou égale à 10 ; jetez 1D6 et ôtez-le au POU s'il est supérieur ou égal à 10 ; jetez 1D6 et rajoutez-le à la CON ; ôtez 10 à la SAN. Reportez-vous au tableau [2.3.1.1] Origine sociale, pour tirer les compétences. Tout jet de Prêtre ou Marin devient Fermier.

[2.2.20] YU

Les Yurites ressemblent beaucoup aux habitants de Oin, mais sont encore moins civilisés. Ils sont de forte corpulence et leurs cheveux, bruns-gris crasseux, recouvrent leur corps telle une seconde peau (il s'agit là d'une légère exagération : ils n'ont pas de fourrure). Jetez 1D6 et ôtez-le à l'INT si elle est supérieure

ou égale à 10 ; jetez 1D6 et ôtez-le au POU s'il est supérieur ou égal à 10 ; jetez 1D6 et ôtez-le au CHA s'il est supérieur ou égal à 10 ; jetez 1D6 et rajoutez-le à la FOR ; jetez 1D6 et rajoutez-le à la CON ; ôtez 10 à la SAN ; jetez 1D100 sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale, pour les compétences. Tout jet de Prêtre, Marchand ou Marin, devient Chasseur.

[2.2.21] ORG

Les habitants d'Org sont plus proches des nains que toute autre race des Jeunes Royaumes, mais ce sont des nains dégénérés. Leur corps, trapu et difforme, est recouvert de fins poils noirs. Ils sont de forte corpulence, leur forme de culte se confond avec la vénération silencieuse de leurs ancêtres disparus mais non morts. Jetez 2D4 et ôtez-les au POU s'il est supérieur ou égal à 10 ; jetez 2D4 et ôtez-les au CHA s'il est supérieur ou égal à 10 ; jetez 1D6 et ôtez-le à l'INT si elle est supérieure ou égale à 10 ; jetez 1D6 et ôtez-le à la DEX si elle est supérieure ou égale à 10 ; jetez 1D8 et rajoutez-le à la CON ; jetez 1D4 et rajoutez-le à la FOR ; ôtez 2 à la TAI si elle est supérieure ou égale à 10 ; ôtez 20 à la SAN. Jetez 1D20 ; si vous tirez un 1, votre personnage est un Noble orgien, sinon votre personnage est un Chasseur. Reportez-vous au tableau [2.3.1.1] Origine sociale, pour les compétences.

[2.3] CLASSES DE PERSONNAGES ET COMPÉTENCES

Les Jeunes Royaumes n'ont pas une infinité de religions ni d'organisations fraternelles. Néanmoins, les personnages auront, et connaîtront, certaines compétences pour survivre. Ces compétences sont, soit choisies de façon indépendante, soit automatiquement obtenues en étant membre d'une certaine classe (véritable caste) de la société des Jeunes Royaumes.

Alors que certaines nations ont des classes prédéterminées, la plupart des aventuriers ont essentiellement une origine sociale tirée au hasard qui leur permettra de posséder une expérience préliminaire. Dans Stormbringer, l'aventurier-débutant a 25 ans, et a eu le temps d'apprendre les compétences diverses, pratiquées par les classes portées sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale. Si vous désirez débiter avec un personnage de moins de 25 ans, ôtez 5 % à chaque compétence par année soustraite. Si vous désirez débiter avec un personnage de plus de 25 ans, ajoutez 1 % à chaque compétence jusqu'à un maximum de 40 ans (maximum = + 15 pour chaque compétence). Après 40 ans, le corps commence à se détériorer, ôtez 1 % à chaque compétence physique (comme le combat à l'épée) une fois la quarantaine révolue. Les compétences mentales (comme la sorcellerie) restent constantes après 40 ans, à moins qu'elles ne se soient modifiées au cours du jeu.

[2.3.1] DÉTERMINATION DE LA CLASSE SOCIALE D'ORIGINE DU PERSONNAGE

A moins que la classe sociale d'origine du personnage ne soit prédéterminée par sa nationalité, vous devez jeter 1D100 sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale.

Une fois que vous connaîtrez la classe/profession à laquelle votre personnage appartenait avant de devenir aventurier, vous pourrez déterminer quelles compétences lui ont été enseignées par son métier.

En plus des compétences inhérentes à chaque classe, le personnage connaît 1D6 + 2 autres compétences. Les compétences de combat sont expliquées dans le chapitre 3, les autres compétences dans le chapitre 4 et la sorcellerie dans le chapitre 5.

Si votre personnage est sorcier, il gardera les compétences que lui a apportées sa profession d'origine.

Il n'existe aucune discrimination sexiste dans une classe donnée et le personnage peut être un homme ou une femme selon la préférence du joueur.

[2.3.1.1] ORIGINE SOCIALE

1D100	Classe	Spécial
01-20	Guerrier	Jetez 1D10. Si 9 ou 10, le personnage est Assassin.
21-30	Marchand	Jetez 1D10. Si 8 à 10, le personnage est un Négociant. Sinon il est Commerçant.
31-45	Marin	Jetez 1D10. Si le jet est de 9, le personnage est Second, ajoutez 5 % à toutes ses compétences. Si le jet est de 10, le personnage est Capitaine. Ajoutez 10 % à toutes ses compétences.
46-60	Chasseur	
61-65	Fermier	
66-70	Prêtre	
71-75	Noble	
76-85	Voleur	
86-90	Mendiant	
91-00	Artisan	

[2.3.2] GUERRIERS

Les Guerriers sont entraînés au métier des armes dès leur enfance par des Guerriers expérimentés. Certaines sociétés exaltent la pratique des armes, comme Melniboné et Pan Tang où le travail domestique est accompli par des esclaves, alors que tout véritable citoyen se considère comme appartenant à l'aristocratie. Comme chacun le sait, le devoir de l'aristocratie est de se battre, et tous les hommes physiquement aptes sont entraînés comme guerriers.



Les Guerriers ont les compétences et les bénéfices suivants :

1. Maîtrise de la 1^{re} Arme Attaque et Parade, ou du Bouclier Attaque et Parade, au choix à 50 % + les bonus d'Attaque et de Parade (voir [2.5] Bonus dus aux compétences).
2. Maîtrise de la 2^e Arme/Bouclier Attaque et Parade à 40 % + bonus d'Attaque et de Parade.
3. Maîtrise de la 3^e Arme Attaque et Parade à 30 % + bonus d'Attaque et de Parade.
4. 60 % de chance de pratiquer l'Equitation à 65 % + bonus d'Agilité. Autrement, à 25 % + bonus d'Agilité.
5. Les Guerriers débutent également le jeu avec leurs trois armes et l'armure de leur choix, plus un nombre de GB égal à 1D100 multiplié par l'INT du personnage.

Pour déterminer quelles armes vous choisirez pour votre personnage, reportez-vous au chapitre 3. Les Guerriers doivent avoir la FOR et la DEX requises pour manipuler l'arme choisie.

[2.3.2.1] ASSASSINS

Les Assassins sont des guerriers qui ont perverti leurs compétences en armes pour tuer sur commande, par tous les moyens possibles et sans considération vis-à-vis des codes de l'honneur. Pour améliorer leur efficacité, ils ont développé certaines connaissances spécialisées présentées ci-dessous :

1. Connaissance des poisons à 30 % + bonus de Connaissance.
2. Chercher à 25 % + bonus de Perception.
3. Déplacement silencieux à 50 % + bonus de Discrétion.
4. Se cacher à 40 % + bonus de Discrétion.
5. Embuscade à 50 % + bonus de Discrétion.
6. Ecouter à 50 % + bonus de Perception.

Ces compétences sont expliquées dans le chapitre 4. Les Assassins possèdent également toutes les compétences et bénéfices des Guerriers présentés dans la section [2.3.2] Guerriers.

[2.3.3] MARCHANDS

Il existe deux types de marchands : Négociant et Commerçant. Le Négociant tient de l'aventurier, puisqu'il risque sa vie et sa fortune personnelle à voyager de pays en pays à la recherche du profit. De ce fait, les compétences indiquées ci-dessous sont celles des Négociants. Les Commerçants sédentaires ne s'occupant que de leur magasin ont les mêmes compétences mais elles sont diminuées de moitié pour tout ce qui concerne les armes.



1. Maîtrise dans une arme de votre choix à 40 % + bonus d'Attaque et de Parade.
2. Lire/Ecrire Langue Commune à 70 % + bonus de Connaissance.
3. Persuader à 50 % + bonus de Communication.
4. Crédit à 40 % + bonus de Communication.
5. Evaluer un trésor à 80 % + bonus de Connaissance.
6. Le Marchand commence le jeu avec l'arme de son choix et, s'il réussit un jet sous sa compétence en Crédit, il pourra alors choisir une armure. Il possède également son INT × 5D100 en GB.
7. Le Marchand qui possède également des capacités en sorcellerie a 50 % de chance de les avoir développées, et d'avoir atteint le rang approprié.
8. Etant donné que les Marchands forment une classe cultivée, toute compétence du personnage en Parler une autre langue s'applique également à la Lecture et à l'écriture de ce langage.

[2.3.4] MARINS

Les Jeunes Royaumes sont un monde essentiellement tourné vers la mer. La quasi-totalité des nations se lance dans un commerce maritime intensif avec les autres pays ; il existe donc de nombreux marins.



Les compétences et les bénéfices des Marins sont :

1. Maîtrise de l'arme de leur choix à 40 % + bonus d'Attaque et de Parade.
2. Nager à 50 % + bonus d'Agilité.
3. Faire des nœuds à 70 % + bonus de Manipulation.
4. Grimper à 40 % + bonus d'Agilité (Grimper aux gréements à 75 % + bonus d'Agilité).
5. Equilibre à 50 % + bonus de Perception.
6. (Pour les Capitaines et les Seconds seulement) Navigation à 80 % + bonus de Connaissance.
7. Un Marin débute le jeu avec l'arme de son choix et son INT \times 1D20 en GB. Un second commence avec son INT \times 5D20 en GB et un capitaine avec son INT \times 10D20 en GB.

[2.3.5] CHASSEURS

Les Chasseurs vivent en traquant les animaux sauvages des nombreuses forêts, déserts, toundras et autres contrées inhospitalières au-delà des cités des Jeunes Royaumes.



Leurs compétences comprennent :

1. Maîtrise d'une arme de mêlée au choix à 30 % + bonus d'Attaque et de Parade* (voir chapitre 3 pour les limitations imposées aux armes des Chasseurs).
2. Maîtrise à l'arc de 25 % + bonus d'Attaque* (selon les caractéristiques).
3. Poser des pièges à 50 % + bonus de Manipulation.
4. Embuscade à 50 % + bonus de Discretion.
5. Pister à 50 % + bonus de Perception.
6. Artisanat : Forgeron à 20 % + bonus de Connaissance.
7. Le Chasseur débute avec l'arme de mêlée de son choix, un arc et douze flèches.
8. Le Chasseur débute avec 1D100 GB.

* Les maîtrises à l'arme de mêlée et à l'arc sont interchangeables.

[2.3.6] FERMIERS

Les Fermiers forment le squelette de toute société prétechnologique comme les Jeunes Royaumes. En réalité, leur classe devrait être beaucoup plus développée mais cela s'avérerait ennuyeux, d'autant que la logique veut que la plupart des fermiers restent chez eux et ne deviennent jamais des aventuriers.



Si votre personnage est issu d'une ferme, ses compétences sont :

1. Artisanat : Forgeron à 20 % + bonus de Connaissance.
2. Pister à 20 % + bonus de Perception.
3. Maîtrise du bâton à 30 % + bonus d'Attaque et de Parade.
4. Maîtrise de la hachette à 15 % + bonus d'Attaque et de Parade.
5. Connaissance des Plantes à 20 % + bonus de Connaissance.
6. Un Fermier débute avec son INT \times 1D20 GB, plus un bâton et une hachette.
7. Un Fermier maîtrise également la lance à deux mains à 20 % (en comptant les bonus), mais n'en possède pas.

[2.3.7] PRÊTRES

La plupart des peuples des Jeunes Royaumes adorent soit les Seigneurs de la Loi, soit les Seigneurs du Chaos. Il existe également quelques déités mineures et locales, comme les Elémentaires, les Seigneurs des Bêtes et les Démons. Les Prêtres s'occupent de l'organisation du culte, président aux projets de construction d'édifices religieux, étudient la médecine et la magie et intercèdent en faveur du peuple auprès des déités.



Ils ont les compétences suivantes :

1. Lire/Ecrire la Langue Commune à 80 % + bonus de Connaissance.
2. Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen à 60 % + bonus de Connaissance.
3. Lire/Ecrire le Haut Melnibonéen à 40 % + bonus de Connaissance.
4. Maîtrise de la dague à 30 % + bonus d'Attaque et de Parade.
5. Connaissance des Plantes à 40 % + bonus de Connaissance.
6. Premiers Soins à 40 % + bonus de Connaissance.
7. Persuader à 25 % + bonus de Communication.
8. Crédit à 25 % + bonus de Communication.
9. Le Prêtre commence le jeu avec une dague et 5D100 GB par mois octroyés par son temple pour ses frais personnels.
10. Pour chaque année passée en prêtrise au-delà de 25 ans, le Prêtre peut ajouter 1 point à son INT. Toutefois, le joueur devra réussir un jet de dés supérieur à l'INT actuelle de son personnage avec 3D10, pour augmenter sa caractéristique. (En effet, certaines années, un prêtre n'accomplit qu'un devoir de routine et n'apprend rien.) Si le total de l'INT et du POU est de 32 ou plus, le prêtre peut apprendre la sorcellerie.
11. Les Prêtres forment une classe cultivée, ainsi toute compétence que le personnage acquiert en Lire/Ecrire d'autres langages, lui permet également de Parler ce langage.
12. Un Prêtre débutant a également 2D6 points d'Elan du fait de ses activités antérieures (voir chapitre 6).

[2.3.7.1] APPARTENANCE A UN CULTE

Quand un personnage Prêtre est créé, le joueur doit décider quelle déité celui-ci adore et défend. La religion dans les Jeunes Royaumes est partagée en un grand nombre de cultes, un pour chaque Seigneur Élémentaire, un pour chacun des trois Seigneurs de la Loi connu et un pour chaque Grand Seigneur du Chaos. Généralement, la religion d'un personnage sera déterminée par sa nationalité, mais le joueur pourra choisir librement parmi les déités du tableau [2.3.7.2] Nationalités et Religions, s'il désire que son prêtre adore un autre dieu.

D'une façon générale, un Prêtre débute au bas de l'échelle de son ordre et travaille à son ascension au cours du jeu. Si un joueur désire que son personnage soit le Grand Prêtre d'un culte particulier, le MJ devra additionner le POU et le CHA du personnage, diviser le total par 10 et jeter 1D100. Si ce jet de dés est inférieur ou égal au total final, le MJ peut alors considérer que le personnage est le Grand Prêtre d'un culte donné.

Exemple :

Minakh Meen est un Prêtre de Chardbros à Pan Tang, il a un POU de 36 et un CHA de 14. La somme est égale à 50, divisé par 10, le résultat est 5. En jetant 1D100 nous obtenons un 03 : Minakh est Grand Prêtre de Chardbros ; en ce qui concerne la religion, il n'est assujéti qu'à Jagreen Lern, le Théocrate de l'Eglise du Chaos.

Les personnages Prêtres devront chercher leur nationalité dans le tableau [2.3.7.2] Nationalités et Religions et choisir alors leur dieu. Les pouvoirs des Prêtres au sein des différents cultes sont décrits plus loin dans le chapitre 6.

[2.3.7.2] NATIONALITÉS ET RELIGIONS

Pays

Melniboné

Pan Tang
Myrrhyn
Jharkor

Shazaar

Tarkesh

Vilmir

Ilmiora

Nadsokor

Désert des Larmes

Eshmir

Ile des Cités Pourpres

Argimiliar

Pikarayd

Lormyr

Filkhar

Dharijor

Oin

Yu

Org

Dieux adorés

Arioch, Pyaray, Xiombarg, Mabelrode

Chardhros, Pyaray, Arioch, Slorta Grome, Lassa, Kakatal

Les Élémentaires, Pyaray, Arioch, Xiombarg

Les Élémentaires, Arkyn

Straasha, Pozz-Man-Llyrr

Les Élémentaires, Arkyn, Donblas

Les Élémentaires, Arkyn, Donblas

Les Élémentaires, Narjhan, Balo

Les Élémentaires, Autres

Les Élémentaires, Arioch, Mabelrode, Hionhurn, Vezhan

Straasha, Goldar

Les Élémentaires, Goldar, Mabelrode

Kakatal, Grome, Arioch, Chardhros, Hionhurn

Les Élémentaires, Arkyn, Donblas

Les Élémentaires, Arkyn, Donblas

Kakatal, Straasha, Checkalakh, Chardhros

Aucun

Aucun

Autres

[2.3.8] NOBLES

La plupart des Jeunes Royaumes sont des monarchies. Il existe donc une classe noble dans chaque pays. A la différence des autres classes les Nobles sont suffisamment riches pour vivre sans travailler.



Les Nobles ont les bénéfiques et compétences suivants :

1. Propriété d'une valeur de $10\ 000 \times 1D100$ GB.
2. Crédit à 40 % + bonus de Communication.
3. Maîtrise de la première arme à 40 % + bonus d'Attaque et de Parade.
4. Maîtrise de la seconde arme à 20 % + bonus d'Attaque et de Parade.
5. Les Nobles débutent avec les armes et l'armure de leur choix. Le Noble a également $100 \times 1D100$ GB en liquide. Un Noble sera toujours le chef de tout groupe d'aventuriers, sauf si un autre noble au CHA plus élevé en fait partie.
6. Si l'INT du Noble est de 13 ou plus, il peut rejeter les dés une seconde fois sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale, et prendre les compétences d'une seconde classe. S'il tire à nouveau la classe Noble, il est très proche de la monarchie de sa nation et peut en briguer le trône. Jetez $1D6 + 1$ pour déterminer le nombre de prétendants entre lui et la couronne.
7. Tout Noble possédant des capacités de sorcier, a 50 % de chance de les avoir développées et de débuter le jeu avec le rang approprié en sorcellerie. Si tel est le cas, sa seconde classe est automatiquement Prêtre.
8. Les Nobles forment une classe cultivée. Toute compétence en Parler un autre langage s'applique également à Lire/Ecrire ce langage.

D'une certaine façon, comme dans la vie elle-même, les Nobles constituent la meilleure des classes à laquelle on puisse appartenir. Ils sont les seuls personnages qui débutent avec une quantité d'argent substantielle, et le joueur devra discuter quelque temps avec son MJ pour détailler le statut et les raisons du départ en aventure de son personnage.

[2.3.9] VOLEURS

Qui dit civilisation, dit voleurs. Ils habitent les cités et partent à l'aventure quand l'opportunité s'en présente.



Les voleurs commencent avec les compétences suivantes :

1. Maîtrise de l'arme de son choix à 35 % + bonus d'Attaque et de Parade.
2. Maîtrise de la dague à 45 % + bonus d'Attaque et de Parade.
3. Lire/Ecrire la Langue Commune à 25 % + bonus de Connaissance.
4. Grimper à $1D100$ % + bonus d'Agilité.
5. Dissimuler à $1D100$ % + bonus de Discrétion.
6. Sauter à $1D100$ % + bonus d'Agilité.
7. Crocheter à $1D100$ % + bonus de Manipulation.
8. Ecouter à 70 % + bonus de Perception.
9. Voir à $1D100$ % + bonus de Perception.
10. Chercher à $1D100$ % + bonus de Perception.
11. Déplacement silencieux à 50 % + bonus de Discrétion.
12. Couper une bourse à $1D100$ % + bonus de Discrétion.

13. Evaluer un trésor à 50 % + bonus de Connaissance.
14. Le voleur débute avec une dague, une arme de son choix (voir section [3.6.8] Voleurs, pour les limitations apportées à ce choix), un matériel de crochetage et $5D20$ GB.

[2.3.10] MENDIANTS

Les mendiants sont répugnants, quelle que soit la civilisation, mais ceux des Jeunes Royaumes sont franchement écœurants. Dispersés dans le monde entier, leur quartier général se situe dans la ville désertée de Nadsokor, à la frontière entre Vilmir et Ilmiora.



Ils ont les compétences suivantes :

1. Persuader à 60 % + bonus de Communication.
2. Voir à 60 % + bonus de Perception.
3. Chercher à 25 % + bonus de Perception.
4. Crocheter à 50 % + bonus de Manipulation.
5. La compétence d'un mendiant armé est toujours de 10 % sans bonus d'Attaque ou de Parade. Lorsqu'il combat au sein d'un groupe, il reçoit un bonus de 1 % à l'Attaque et à la Parade, par mendiant au combat avec lui. En effet, les mendiants ont tendance à attaquer en nombre leurs ennemis, pour les submerger.
6. Un mendiant qui désire améliorer ses compétences aux armes doit utiliser deux de ses compétences supplémentaires, comme décrit dans la section [2.4] Autres compétences.
7. Tous les Mendiants doivent jeter $1D20$ sur le tableau [2.3.10.3] Afflictions.
8. Les Mendiants commencent leur carrière d'aventuriers avec $1D6$ GB.

[2.3.10.1] DE LA DIFFICULTÉ D'ÊTRE UN MENDIANT

Du fait de leurs handicaps et leur statut très bas dans la société des Jeunes Royaumes, il n'est pas recommandé à un joueur débutant d'utiliser un Mendiant comme personnage. Si vous avez déterminé au hasard le choix de votre personnage et que celui-ci est un Mendiant, vous pouvez jeter à nouveau les dés sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale si vous le désirez.

Toutefois, les joueurs qui apprécient les défis pourront prendre plaisir à affronter les valeurs établies et imposer au sein des Jeunes Royaumes un personnage qui est aveugle, sourd ou partiellement mutilé. Tout combat victorieux avec ce type de personnage aura toujours une plus grande valeur que celui remporté par des personnages plus traditionnels. Si vous choisissez de jouer un Mendiant, je vous présente mes sincères condoléances et mes meilleurs vœux.

Note aux MJs : Lorsque vous créez des PNJs, vous pourrez faire ce que bon vous semble avec des personnages Mendiants. Inventez de nouvelles afflictions, votre PNJ Mendiant peut aussi être un excellent comédien dont le seul handicap sérieux est le peu d'inclination qu'il éprouve à l'égard du travail. Vous ne devez jamais vous sentir limité par les règles dans votre propre

évocation des Jeunes Royaumes ou des personnages qui les habitent.

[2.3.10.2] AFFLICTIONS

On ne devient pas mendiant par vocation ; généralement, ceux-ci souffrent de mutilations ou ont été victimes de maladies qui les rendent indésirables dans toute autre classe. Tous les Mendians doivent jeter 1D20 sur le tableau [2.3.10.3] Afflictions pour déterminer les handicaps dont ils souffrent.

[2.3.10.3] AFFLICTIONS

Jetez 1D4 pour déterminer le nombre de jets de dés à effectuer sur le tableau.

1D20 Affliction

01	Cataracte, à moitié aveugle
02	Une oreille en moins, la compétence Ecouter est divisée par deux
03	Muet ou la langue tranchée
04	Un œil en moins
05	Plus de nez
06	Dents totalement pourries, mauvaise haleine (fétide, écœurante, putride, etc.)
07	Plaies ouvertes
08	Lépreux
09	Hémophile
10	Scorbuteux
11	2D4 doigts en moins
12	Amputé d'une main
13	Amputé d'un pied
14	Amputé d'un bras
15	Amputé d'une jambe
16	Amputé d'un bras et d'une jambe
17	Chauve et galeux
18	Obèse
19	Squelette vivant (maigre au dernier degré)
20	Attardé mental (ôtez 1D6 points à l'INT)

Si vous tirez deux fois la même affliction, elle est aggravée. Otez 1 point à toutes les caractéristiques, à l'exception de la TAI.

[2.3.11] ARTISANS

L'artisanat recouvre tout ce qui est travaux spécialisés, comme : le tissage, la cordonnerie, la maréchalerie, la poterie, etc. Les compétences de votre artisan devront être déterminées en commun avec votre MJ. En tant qu'artisan, vous pouvez ajouter 3 points à votre DEX. Les compétences n'attendant pas à votre artisanat, seront celles que vous choisirez dans les chapitres 3 et 4.



GASSNER

Quel que soit votre artisanat (voir [4.8.4] Artisanat), votre personnage y aura toujours une compétence de 70 % + bonus de Manipulation. S'il exerce sa compétence en Artisanat au cours du jeu, il a une chance de l'augmenter comme toute autre compétence.

Les personnages qui ont un pourcentage de 90 % ou plus dans leur artisanat, sont des Maîtres et peuvent instruire les autres personnages dans leur art, moyennant rétribution. Toutefois, même si les Maîtres ne peuvent augmenter la compétence d'un autre personnage de plus de 10 %, ils peuvent exiger n'importe quelle rétribution pour leurs services, quels que soient les prix pratiqués sur le marché. L'artisan débute sa carrière d'aventurier avec sa DEX × 1D100 GB.

Pour déterminer à quel niveau l'artisan maîtrise une arme, jetez 1D100 et rajoutez le résultat aux bonus d'Attaque et de Parade. En plus de cette arme, l'artisan a un pourcentage de 15 % à l'Attaque et à la Parade plus les bonus avec une autre arme de son choix.

[2.4] AUTRES COMPÉTENCES

En plus des compétences dont le personnage a hérité de par sa classe sociale d'origine, il connaît un certain nombre d'autres compétences qu'il a apprises simplement parce qu'elles l'intéressaient. Jetez 1D6 + 2 et notez le résultat. Il s'agit du nombre de compétences que votre personnage pourra choisir dans les chapitres 3 et 4. Les sections [3.3.1] Gagner des Compétences supplémentaires aux Armes et [4.1.1] Détermination des Pourcentages des Compétences, décrivent le procédé qui permet de définir le niveau d'aptitude dans les compétences.

Le chapitre 3 traite des compétences en armes. Chacune de ces compétences est, en fait, divisée en deux : Attaque et Parade. Ainsi, pour chaque Attaque et Parade enseignées avec une arme au personnage, celui-ci devra déduire deux compétences de son total, tiré sur 1D6 + 2. Bien évidemment, le personnage peut n'apprendre que l'Attaque avec une arme de jet ou de lancer, ou n'étudier que la Parade avec un bouclier.

Toutes les compétences décrites dans le chapitre 4, comptent chacune pour une compétence. Remarquez que les classes cultivées (Nobles, Marchands et Prêtres) peuvent apprendre à Parler et à Lire/Ecrire un autre langage sous une seule compétence. Les autres classes doivent apprendre les deux compétences séparément.

Si le MJ demande au cours du jeu à votre personnage de mettre en pratique une compétence qu'il ne connaît pas, vous pouvez considérer que votre personnage possède quelques rudiments et une vague notion de cette compétence, à un niveau égal au bonus approprié à cette compétence inconnue. Si le jet de compétence est réussi, le personnage acquiert les bases de cette compétence et pourra l'augmenter au cours des aventures à venir.

Exemple :

Merak Gren doit effectuer un jet de compétence sous Défaire un nœud, afin d'ouvrir un coffre à trésors. Merak ne connaît rien aux nœuds, mais il a un bonus de Manipulation de 7 %. Son joueur jette 1D100 et obtient un 05. Non seulement Merak défait le nœud, mais il acquiert les rudiments de la compétence Faire/Défaire des nœuds à 7 %. Lorsque l'aventure est terminée, il peut jeter les dés pour augmenter cette compétence avec 92 % de chance d'y parvenir (voir le chapitre 4 pour comprendre comment ce résultat est déterminé). Il procédera ainsi pour toutes les compétences qu'il utilise avec succès au cours de l'aventure.

Les compétences Sauter, Grimper, Eviter, Equilibre, Persuader, Ecouter et Se Cacher, sont connues de tous les joueurs, à 10 %. Il s'agit là de l'expérience commune à tous les membres de la race humaine. Si ces compétences sont choisies comme

compétences supplémentaires, le jet 1D100 divisé par deux, devra s'ajouter aux 10 % de base. Sinon, elles sont connues à 10 % + le bonus approprié.

Hormis ces méthodes, il n'existe aucun autre moyen de développer des compétences supplémentaires. Somme toute, nul n'est parfait. Choisissez les compétences de votre personnage avec grand soin.

Souvenez-vous : si la somme de l'INT et du POU de votre personnage est de 32 ou plus, et que son INT est supérieure ou égale à 16, il a des capacités de sorcier. Voir le chapitre 5 pour les utilisations de la sorcellerie.

[2.5] BONUS AUX COMPÉTENCES

Jusqu'ici nous vous avons expliqué comment créer un personnage et de quelle façon sa nationalité et sa classe sociale affectent ses caractéristiques et ses compétences. Toutefois, les capacités naturelles du personnage, déterminées par ses caractéristiques, peuvent influencer, de façon positive ou négative, son niveau de compétence ; que ce soit avec une arme ou dans une compétence apprise, telle que Pister.

La moyenne pour une caractéristique dans ce jeu se situe entre 9 et 12. D'une façon générale, les caractéristiques qui se situent en dessous de la moyenne, diminueront les aptitudes d'un personnage, alors que les caractéristiques qui se situent au-dessus de la moyenne les augmenteront. Il existe des exceptions ; ainsi, une grande TAI sera défavorable pour la Discrétion.

[2.5.1] BONUS D'ATTAQUE

Il représente la capacité naturelle de votre personnage à asséner un coup dans une attaque, sans être entraîné. Il est basé sur la FOR, l'INT, le POU et la DEX. Pour chaque point au-dessus de 12 dans ces quatre caractéristiques, le personnage reçoit 1 % de bonus à sa compétence d'Attaque avec n'importe quelle arme. Pour chaque point en dessous de 9 dans ces quatre caractéristiques, le personnage reçoit un malus de 1 % à sa compétence d'attaque. Il est tout à fait possible de gagner des points dans certaines caractéristiques et d'en perdre dans d'autres. Il est également possible d'avoir un nombre négatif en bonus d'Attaque. Celui-ci devra être exprimé en pourcentage, comme : + 7 % ou - 3 %. Le personnage moyen aura un bonus de 0 %. Quel que soit le bonus, il devra être rajouté à toutes les compétences d'Attaque avec des armes.

Si l'une des caractéristiques du personnage devait changer pour une raison quelconque, le bonus d'Attaque devra être recalculé sur la base des nouvelles caractéristiques.

Exemple :

Si une maladie réduit la FOR de votre personnage de 9 à 6, il aura alors un malus de - 3 au lieu de 0, et son bonus chutera de 3 %.

Ce même procédé devra être utilisé pour calculer les bonus d'Attaque d'entités telles que démons, bêtes, créatures non humaines et PNJs. Tout étant basé sur la moyenne humaine, des créatures telles que démons de combat ou dragons devront avoir des bonus anormalement élevés par rapport à un personnage ordinaire. Souvenez-vous qu'une personne « normale » aura peu de chance face à un démon très puissant ou à un dragon, et cela, quoi qu'il advienne.

Il est tout à fait possible qu'un bonus d'Attaque, assisté magiquement fasse progresser une compétence en Attaque au-dessus de 100 %. En ce cas, l'attaquant touchera toujours, à moins qu'il ne soit paré ou effectue une maladresse. Souvenez-vous qu'un jet de 00 sur 1D100 est toujours une maladresse, quel que soit le pourcentage du personnage dans la compétence.

Tout ce qui concerne le bonus d'Attaque s'applique également aux bonus de Parade, d'Agilité, de Manipulation, de Perception, de Discrétion et de Connaissance expliqués ci-dessous.

[2.5.2] BONUS DE PARADE

Il représente la capacité naturelle de votre personnage à parer un coup en interposant un objet. La FOR, le POU et la DEX vous aident à parer, mais une grande TAI est défavorable. Pour chaque point au-dessus de 12 en FOR, POU et DEX, ajoutez 1 % à la Parade du personnage. Pour chaque point en-dessous de 9 dans ces trois caractéristiques, ôtez 1 % au bonus de Parade du personnage. Pour chaque point de TAI au-dessus de 12, ôtez 1 % au bonus de Parade, et pour chaque point en dessous de 9, ajoutez 1 % au bonus de Parade. Ce bonus de Parade est ajouté à la compétence en Parade du personnage et ce, quelle que soit l'arme, et, bien sûr, il peut changer si les caractéristiques de celui-ci évoluent.

[2.5.3] BONUS AUX DOMMAGES

Plus le personnage est grand et fort, plus les coups qu'il portera seront violents. Faites le total de la FOR et de la TAI, puis consultez le tableau ci-dessous.

FOR + TAI	Dégât additionnel par type d'arme Mêlée*	Tir/Lancer**
02 à 16	- 1D6	- 1D4
17 à 24	Aucun effet	Aucun effet
25 à 40	+ 1D6	+ 1D4
41 à 50	+ 2D6	+ 2D4
51 et plus	+ 3D6	+ 3D4

* Ce dégât devra être ajouté aux dommages effectués par toute arme de mêlée ; y compris les mains et les pieds si le personnage s'en sert pour combattre.

** Ce dégât devra être ajouté aux dommages de toute arme de tir ou de lancer que le personnage utilise. En effet, plus un personnage est fort et puissant, plus il bandera fort son arc ou lancera un objet plus violemment.

[2.5.4] BONUS D'AGILITÉ

C'est la faculté d'effectuer des prouesses acrobatiques et d'engager des actions qui nécessitent de la force et de la coordination. Les caractéristiques concernées sont la FOR, la TAI, le POU et la DEX. Ce bonus est automatiquement ajouté en pourcentage à toutes les compétences inscrites sous la mention Agilité dans le chapitre 4. Pour chaque point au-dessus de 12 en FOR, POU et DEX, ajoutez 1 %, et pour chaque point en-dessous de 9, ôtez 1 %. Pour chaque point de TAI en-dessous de 9, ajoutez 1 %, et pour chaque point de TAI au-dessus de 12, ôtez 1 %.

[2.5.5] BONUS DE MANIPULATION

En fait, le bonus de Manipulation recouvre la dextérité manuelle (la faculté de manipuler adroitement les objets). Cette compétence est nécessaire dès qu'un personnage entreprend un travail délicat et complexe ; elle s'avère très utile lorsque l'on manipule de petits objets ou des mécanismes compliqués. Le bonus s'ajoute automatiquement en pourcentage, à toutes les compétences inscrites sous la mention Manipulation dans le chapitre 4. Les caractéristiques concernées sont la FOR, l'INT, le POU et la DEX. Pour chaque point au-dessus de 12 dans ces quatre caractéristiques, ajoutez 1 %. Pour chaque point en dessous de 9, ôtez 1 %.

[2.5.6] BONUS DE PERCEPTION

La perception permet d'utiliser les sens au maximum de leur efficacité. Elle s'avère importante en ce qui concerne la détection d'objets, de bruits, d'odeurs étranges ou inhabituels. C'est une combinaison entre l'acuité sensorielle et la chance, c'est-à-dire dans ce jeu, le POU. Le bonus de Perception concerne toutes les compétences inscrites sous la catégorie générale

« Perception » dans le chapitre 4. Les caractéristiques concernées sont l'INT et le POU. Pour chaque point en-dessous de 9, ôtez 1 %. Pour chaque point au-dessus de 12, ajoutez 1 %.

[2.5.7] BONUS DE DISCRÉTION

La discrétion est la faculté d'effectuer des choses furtives, sans être remarqué. Se cacher dans l'ombre, fouiller des poches, sortir d'un restaurant sans payer, sont des exemples de discrétion. Le bonus de Discrétion concerne toutes les compétences inscrites sous la catégorie Discrétion dans le chapitre 4. Les caractéristiques concernées sont la TAI, l'INT et la DEX. La TAI est un élément négatif. Pour chaque point de TAI au-dessus de 12, ôtez 1 %. Pour chaque point de TAI en dessous de 9, ajoutez 1 %. L'INT et la DEX, en revanche, sont des éléments positifs en ce qui concerne la furtivité. Pour chaque point au-dessus de 12, ajoutez 1 %. Pour chaque point en dessous de 9, ôtez 1 %.

[2.5.8] BONUS DE CONNAISSANCE

La connaissance représente tous les avantages que l'on peut tirer de son éducation et de ses capacités intellectuelles. Elle dépend de l'INT du personnage et de son âge. Le personnage reçoit 2 % de bonus pour chaque point d'INT au-dessus de 12. De plus, il reçoit 1 % de bonus pour chaque année supérieure à 25 ans, s'il n'est pas membre de la classe des Nobles ou des Prêtres. Les Nobles reçoivent 2 % par année au-dessus de 25 ans et les Prêtres 3 par année au-dessus de 25 ans. En effet, les Nobles et les Prêtres ont plus d'opportunité d'étudier que toute autre classe d'aventuriers dans les Jeunes Royaumes. Le bonus de Connaissance s'ajoute à toutes les compétences inscrites sous la catégorie « Connaissance » dans le chapitre 4.

[2.5.9] BONUS DE COMMUNICATION

Elle représente les capacités naturelles du personnage en persuasion et en diplomatie. CHA, INT et POU sont indispensables pour influencer autrui. Pour chaque point au-dessus de 12 dans ces trois caractéristiques, ajoutez 1 % aux compétences en Communication du personnage. Pour chaque point en-dessous de 9 dans ces caractéristiques, ôtez 1 %.

[2.6] RÉCAPITULATION GÉNÉRALE

Afin de bien vous faire comprendre le déroulement de la création d'un personnage, nous allons maintenant en créer un dans son intégralité. Il s'appellera Merak Gren et il servira d'exemple pour illustrer certaines règles. La première chose à faire est de réunir 3D6 et de tirer ses caractéristiques de base. Ces caractéristiques sont :

FOR : 14 - CON : 14 - TAI : 17
INT : 13 - POU : 12 - DEX : 16 - CHA : 13

Le sort est plutôt favorable à Merak, car ses jets initiaux en font déjà un individu supérieur à la moyenne. Du tableau [2.1.8] Points de Vie, nous déterminons qu'il possède 19 points de vie. Il est plutôt robuste pour un guerrier humain.

Pour le tirage de la nationalité de Merak, nous obtenons un jet de 74, indiquant qu'il est originaire d'Argimiliar (voir tableau [2.2.1] Nationalité du Personnage). Sa SAN est donc égale à 60 et son SFT à 30. Le tableau nous renvoie au [2.2.15] Argimiliar pour savoir s'il obtient, de par sa nationalité, quelques bonus à ses caractéristiques. Nous apprenons que ses caractéristiques restent les mêmes, mais qu'il est de corpulence moyenne. Avec une caractéristique en TAI de 17, le tableau [2.1.3.1] Tailles humaines nous indique que Merak fait à peu près 2 mètres de haut et pèse autour de 125 kilos.

Sur le tableau [2.3.1.1] Origine sociale, nous tirons un 3, indiquant que Merak est un guerrier. Avec un jet de 10 sur 1D10, nous apprenons qu'il est également Assassin. Cela lui

confère toutes les compétences indiquées en [2.3.2] Guerriers et [2.3.2.1] Assassins. Plutôt que de les inscrire toutes ici, elles sont inscrites sur sa feuille de personnage ; lorsque vous la consulterez, vous pourrez découvrir tous ses talents d'un seul coup d'œil.

L'étape suivante consiste à calculer quelles sont les autres compétences que Merak connaît (voir [2.4] Autres Compétences). Le jet de 1D6 a pour résultat : 5, nous y rajoutons 2, soit un total de 7. Merak a 7 compétences supplémentaires. Il est déjà bien doté en compétences en armes, donc il choisit d'autres compétences dans le chapitre 4. Les choix de Merak sont inscrits sur sa feuille de personnage.

Nous devons à présent déterminer quels sont les bonus de caractéristiques que Merak possède. Ils affecteront ses différentes compétences.

Pour commencer, son Bonus d'Attaque (voir paragraphe [2.5.1] Bonus d'Attaque) : Merak obtient 2 points pour sa FOR, 1 point pour son INT, aucun point pour son POU et 4 points pour sa DEX — au total, il a un bonus en Attaque qui s'applique à toutes les armes, de + 7 %.

En ce qui concerne le bonus de Parade [2.5.2], Merak obtient 2 points pour la FOR, 0 pour le POU, 4 points pour la DEX et - 5 points pour la TAI. Merak a un bonus en Parade de 1 % et qui s'applique à toutes les armes.

Le tableau [2.5.3] Bonus aux Dommages détermine si Merak est capable de causer des dommages additionnels du fait de sa TAI et de sa FOR : $14 + 17 = 31$. Le tableau nous révèle qu'il effectue 1D6 de dommages supplémentaires, lorsqu'il touche avec une arme de mêlée, et + 1D4 pour les armes de jet ou de lancer.

Le bonus d'Agilité est basé sur la FOR, le POU, la TAI et la DEX. La FOR de Merak lui confère 2 points et sa DEX, 4 autres points, mais sa grande TAI lui ôte 5 points, ce qui ne lui laisse qu'un bonus de 1 %.

L'un des bonus les plus importants est le bonus de Manipulation. Le bonus de manipulation de Merak est identique à son bonus d'Attaque : 7 %. Il s'ajoutera à toutes ses compétences en Manipulation (voir [2.5.5] Bonus de Manipulation).

Le bonus de Perception est basé sur l'INT et le POU. Merak ne reçoit qu'1 point de par son INT, et aucun de par son POU ; sa perception n'est pas très remarquable avec un bonus de + 1 % (voir [2.5.6] Bonus de Perception).

Le bonus de Discrétion sera important pour un Assassin comme Merak. Il reçoit 1 point pour son INT et 4 points pour sa DEX, mais sa grande TAI lui fait perdre 5 points. Le bonus de Discrétion de Merak est de 0 %.

Merak débutera à l'âge de 25 ans. Le bonus de Connaissance est calculé à partir de l'INT et de l'âge. Du fait de son INT de 13, Merak reçoit un bonus de 2 %, mais son âge ne lui est d'aucune aide. Son Bonus de Connaissance n'est que de 2 %.

Enfin, nous calculerons son bonus de Communication. Il reçoit 1 point pour son INT, aucun point pour son POU et 1 point pour son CHA, soit un bonus de Communication total de + 2 %.

La somme de l'INT et du POU de Merak n'est pas égale ou supérieure à 32, il n'est donc pas sorcier. Il est simplement un robuste assassin d'Argimiliar. Ses meilleurs bonus sont ceux de Manipulation et d'Attaque ; la logique veut, qu'en ce cas, on développe ses compétences en armes et en manipulation. Pour voir à quoi ressemble notre personnage, Merak Gren, regardez sa feuille de personnage.

Pour des raisons de simplicité, Merak ne sera pas un agent de la Loi ou du Chaos et n'effectuera pas de jet sur le tableau [2.9] Petite Histoire personnelle.

[2.7] AUGMENTATION DES CARACTÉRISTIQUES

Vous ne pouvez augmenter aucune des caractéristiques de votre personnage en utilisant de l'argent ou en suivant un quelconque entraînement. Les caractéristiques peuvent toutefois augmenter au cours de certaines circonstances plutôt rares.

Le moyen le plus simple d'augmenter une caractéristique reste la magie. En ce cas, vous ne pouvez influencer les effets exercés sur une caractéristique.

La seconde façon d'augmenter une caractéristique est le jet sauveur sous une caractéristique. Chaque fois que le MJ vous demande un jet sauveur sous une caractéristique et que vous le réussissez, vous avez une chance d'augmenter celle-ci.

Exemple :

Merak Gren doit pousser un énorme rocher qui bloque la sortie d'une caverne. Le MJ déclare qu'il pourra le faire s'il réussit un jet sous sa FOR sur 1D100. Merak a une FOR de 14, mais, merveille des merveilles, il obtient 11 sur 1D100. Le rocher bouge, Merak sort, et s'il survit à l'aventure, il aura une chance d'augmenter la caractéristique qu'il a utilisée, à savoir la FOR.

Le joueur jette 2D6. S'il obtient un 7 en une seule tentative, la caractéristique de son personnage augmentera de 1 point. Mais s'il obtient un 2, le personnage, poussé dans ses derniers retranchements, a endommagé sa caractéristique, qui diminuera de 1 point. Le raisonnement est le suivant : au cours d'un effort violent, le personnage dépasse ses limites normales et, ainsi, a des chances d'en établir de nouvelles.

Il existe encore un moyen de modifier une caractéristique, mais il n'est pas très avantageux. Si le personnage joueur est blessé au cours du jeu, le MJ peut diminuer les caractéristiques du personnage de façon adéquate.

Exemple :

Un guerrier a les deux mains tranchées et survit à une pareille épreuve. Sa DEX devrait logiquement diminuer de façon importante. C'est au MJ et au joueur de s'entendre sur une baisse raisonnable de la caractéristique.

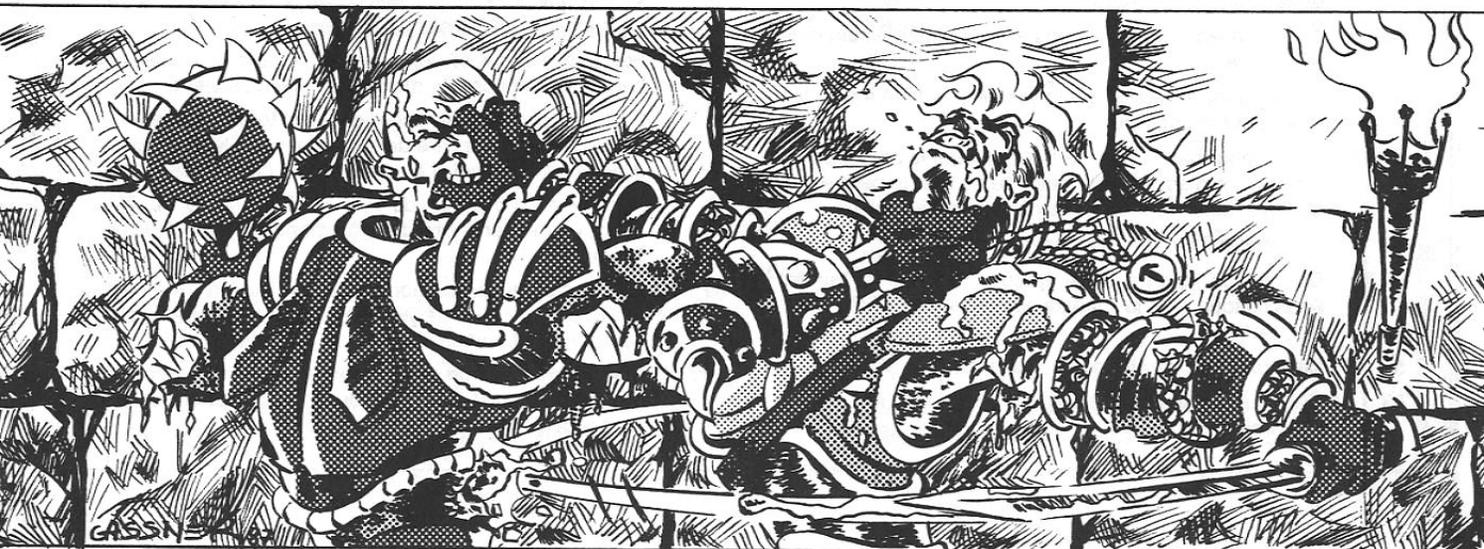
Souvenez-vous que l'altération des valeurs des caractéristiques peut affecter les bonus que vous avez déterminés. C'est au joueur d'en garder la trace.

[2.8] RÉSUMÉ

Le chapitre 2 vous a appris comment tirer les caractéristiques de votre personnage, comment les modifier par la nationalité et l'origine sociale du personnage et quel bonus celui-ci peut obtenir dans certaines compétences, du fait de ses caractéristiques supérieures ou inférieures à la moyenne. Si tout est clair dans votre esprit et si vous êtes prêt à assimiler les règles concernant le combat entre personnages, reportez-vous au chapitre 3. Si certains mécanismes vous semblent encore obscurs, relisez ce chapitre en revoyant les règles étape par étape, lors de la création de votre personnage.

Avertissement :

Il est vivement recommandé au MJ et aux joueurs de créer des personnages et un groupe cohérents. S'il est toujours flatteur d'incarner le rôle d'un Melnibonéen, sa présence au sein d'un groupe comprenant un mendiant de Nadsokor, un prêtre de Pan Tang et un fermier de Shazaar relève du doux délire. Le MJ et les joueurs devront veiller à ce que les personnages aient des points communs (culturels, religieux ou sentimentaux) afin d'éviter une inégalité ou des rivalités trop importantes entre les membres du groupe. Attention, il ne s'agit pas d'uniformiser les personnages mais de les harmoniser et de déterminer les liens qui les unissent. Par exemple, un marin de Tarkesh peut très bien avoir sauvé un Melnibonéen de la noyade et depuis, ils se sont jurés amitié éternelle. N'oublions pas que c'est au joueur d'écrire la petite histoire de son personnage et de déterminer ses motivations.



[2.9] PETITE HISTOIRE PERSONNELLE

Les personnages ont déjà un certain âge quand ils partent en aventure et il est tout à fait possible qu'ils aient fait des rencontres intéressantes avant cela. Les joueurs peuvent lancer 1D100 sur le tableau qui suit, s'ils le désirent.

- | | | | |
|-------|--|-------|---|
| 01 | Sixième sens, le personnage n'est jamais surpris en combat. En cas d'embuscade, le joueur a droit à un jet sous 3 × POU pour la détecter. | 54-57 | Possède une recette infaillible contre les piqûres de moustiques. |
| 02 | Possède 3 fioles de guérison de type 6 (cf. tableau [4.8.9.1]). | 58-60 | A goûté un fruit rare à la saveur exceptionnelle. Il cherche par tous les moyens à le retrouver pour le commercialiser. |
| 03 | Possède une arme particulièrement bien forgée, ce qui lui octroie un bonus de + 2 aux dommages. | 61-63 | A la recherche de sa famille emmenée en esclavage. |
| 04 | Immunisé naturellement à 3 types de venin de serpent à choisir. | 64-65 | Particulièrement douillet, a besoin d'un maximum de confort surtout en aventure. |
| 05 | A des dons d'imitateur lui permettant de se fondre dans tous les milieux sociaux et culturels. | 66-67 | Fier à l'excès, ne supporte pas les irrespectueux. |
| 06 | Champ de vision plus large, il voit parfaitement sur les côtés, + 10 % en Voir et en Pister (cf. chapitre 5). | 68-69 | Ignore le mensonge et la fourberie. De plus, les mots embuscade, attaques par derrière, etc., ne font pas partie de son vocabulaire. |
| 07 | Ouïe très développée, + 10 % en Ecouter (cf. chapitre 5). | 70-71 | Part en aventure pour retrouver la femme de ses rêves. Il l'a aperçue une nuit, au détour d'une allée, dans une chaise à porteur aux rideaux à demi-tirés. |
| 08 | Ambidextre, manie les armes d'une main comme de l'autre avec les mêmes pourcentages. | 72-75 | Parieur invétéré, les défis les plus étranges ne lui font pas peur. Il attend avec impatience qu'on lui demande d'aller chercher la couronne d'un roi en moins d'un an. |
| 09 | Don naturel d'amitié avec les animaux sauvages, ceux-ci, à moins d'y être forcés, ne l'attaqueront jamais. | 76 | Seul le royaume des airs est interdit à l'homme. Or notre personnage veut apprendre à voler à tout prix. |
| 10 | Possède un cheval de monte, + 25 % en Equitation. | 77-80 | Veut retrouver l'assassin de son meilleur ami, il remuera ciel et terre à travers tous les Jeunes Royaumes pour cela. |
| 11 | Un ami influent, à déterminer avec le maître de jeu. | 81-82 | Fait un rêve persistant qui doit bien avoir une signification (à discrétion du maître de jeu). |
| 12-13 | Possède une ancienne carte indiquant l'emplacement d'un trésor. Son authenticité est laissée à l'appréciation du maître de jeu. | 83-86 | Ne sait pas garder un sou en poches, qu'il a d'ailleurs percées. |
| 14-15 | Bénéficie d'une expérience particulière. Choisir une compétence et augmenter sa valeur de 1D10. | 87-89 | Lancer deux fois les dés. |
| 16-17 | A participé à une grande bataille et a été décoré pour sa bravoure. | 90 | Accusé à tort de meurtre dans son pays, il cherche à prouver son innocence. |
| 18-19 | Possède un mystérieux tatouage sur l'épaule. | 91 | Mysogine. |
| 20-22 | Buveur impénitent, il connaît toutes les bonnes tavernes de son pays. | 92 | A failli se noyer étant petit, il a une peur panique de l'eau. |
| 23 | Possède un grimoire incompréhensible. | 93 | A provoqué la perte d'un objet important (au choix du maître), il est poursuivi par les envoyés acharnés de son créancier. |
| 24-27 | Croit fermement que le cataclysme final est proche. | 94 | Allergie dramatique. Perd 50 % de toutes ses compétences au contact de l'allergène (poils, pollen, etc.). |
| 28-30 | Possède une flûte « magique » mais ne sait pas s'en servir. | 95 | Amnésique, il ne connaît pas sa véritable identité, même s'il conserve toutes ses compétences. |
| 31-32 | Possède au doigt un anneau de famille se léguant de génération en génération. | 96 | Fait partie d'une secte, il veut à tout prix la quitter en dépit des menaces de mort qui en découleraient. |
| 33-35 | A reçu en legs l'arme de son père, à laquelle il tient plus qu'à la vie. | 97 | Fasciné par toutes les expériences et tentatives nouvelles ; le personnage sera de tous les projets les plus fous. Jusqu'à aujourd'hui, il a eu beaucoup de chance. |
| 36-39 | Collectionne les épées originales, et est prêt à toutes les folies pour les posséder. | 98 | A gravement manqué de respect à un noble de Pan Tang, ce dernier a juré de le faire entrer vivant dans un flacon. |
| 40-43 | File l'amour parfait avec la fille du noble le plus proche. Mais avant d'accorder la main de sa fille, le père exige de l'aventurier qu'il fasse les preuves de sa valeur. | 99 | Estime que tout en ce monde n'est qu'illusion... même la mort. Qui sait si cette philosophie ne poussera pas le personnage à certains actes?... |
| 44 | A la recherche d'un frère jumeau disparu. | 100 | A eu le malheur un jour d'arbitrer un conflit entre un prêtre de la Loi et un sorcier du Chaos. Les deux cultes sont à sa poursuite. |
| 45-50 | Coureur de jupon à toute épreuve, il laisse un héritier dans chaque ville qu'il traverse, et autant de mères à ses trouses. | | |
| 51-52 | Méticuleux au dernier degré, surtout en aventure. | | |
| 53 | Croit qu'il est le fils abandonné d'un roi et veut retrouver ses droits. | | |

STORMBRINGER

NOM MERAK GREN

SEXE M	AGE 25
YEUX Brun	CHEVEUX Blond
NATIONALITÉ ARGIMILIAR	
CLASSE SOCIALE Assassin	
CULTE Aucun	



CARACTÉRISTIQUES	
FORce	... 14 ... <input type="checkbox"/>
CONStitution	... 14 ... <input type="checkbox"/>
TAILle	... 17 ... <input type="checkbox"/>
INTelligence	... 13 ... <input type="checkbox"/>
POUvoir	... 12 ... <input type="checkbox"/>
DEXtérité	... 16 ... <input type="checkbox"/>
CHARisme	... 13 ... <input type="checkbox"/>

POINTS DE VIE									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	
19	20	21	22	23	24	25	26	27	
28	29	30							
Blessure majeure 10									

S.F.T. : **30**

SANTÉ MENTALE

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	

CONNAISSANCE

	Bonus	
Evaluer un trésor	2%	<input type="checkbox"/>
Premiers soins	38%	<input type="checkbox"/>
Cartographie	4%	<input type="checkbox"/>
Mémoriser	2%	<input type="checkbox"/>
Connaissance de la musique	2%	<input type="checkbox"/>
Naviguer	2%	<input type="checkbox"/>
Connaissance des plantes	2%	<input type="checkbox"/>
Connaissance des poisons	2%	<input type="checkbox"/>
Artisanat	32%	<input type="checkbox"/>

ARMES

	Bonus	Attaque	Dégâts	Parade
<i>Arc du désert</i>	7%	+1D6/+1D4	1%	<input type="checkbox"/>
<i>Hache des mers</i>	57%	1D10+1+1D4	—	<input type="checkbox"/>
<i>Epée large</i>	37%	2D6+2+1D6	31%	<input type="checkbox"/>
<i>Dague</i>	47%	1D8+1+1D6	41%	<input type="checkbox"/>
		1D4+2+1D6	31%	<input type="checkbox"/>

NOTES: *Tient toujours son arc à la main gauche*

COMPÉTENCES

COMMUNICATION

	Bonus	
Crédit	2%	<input type="checkbox"/>
Eloquence	2%	<input type="checkbox"/>
Persuader (10%)	12%	<input type="checkbox"/>
Chanter	2%	<input type="checkbox"/>

MANIPULATION

	Bonus	
Jongler	7%	<input type="checkbox"/>
Crocheter	47%	<input type="checkbox"/>
Passe-passe	7%	<input type="checkbox"/>
Faire un piège	7%	<input type="checkbox"/>
Faire un nœud	7%	<input type="checkbox"/>

PERCEPTION

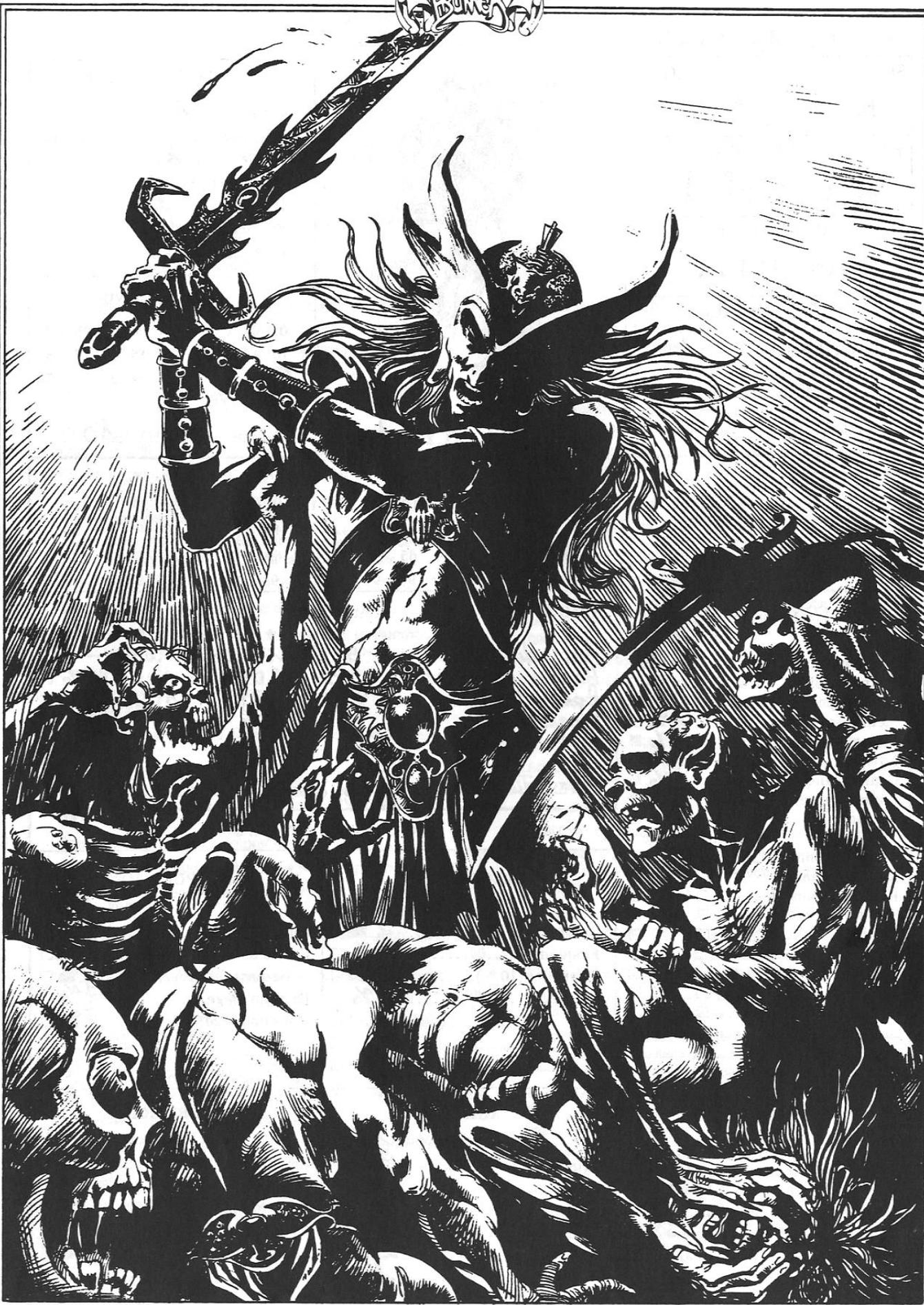
	Bonus	
Equilibre (10%)	1%	<input type="checkbox"/>
Ecouter (10%)	12%	<input type="checkbox"/>
Sentir	51%	<input type="checkbox"/>
Chercher	1%	<input type="checkbox"/>
Voir (10%)	26%	<input type="checkbox"/>
Goûter	46%	<input type="checkbox"/>
Pister	1%	<input type="checkbox"/>

AGILITÉ

	Bonus	
Grimper (10%)	1%	<input type="checkbox"/>
Eviter	36%	<input type="checkbox"/>
Sauter (10%)	11%	<input type="checkbox"/>
Equitation	11%	<input type="checkbox"/>
Nager	51%	<input type="checkbox"/>
Culbuter	28%	<input type="checkbox"/>
	1%	<input type="checkbox"/>

DISCRÉTION

	Bonus	
Embuscade	0%	<input type="checkbox"/>
Dissimuler	50%	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	0%	<input type="checkbox"/>
Mouvement silencieux (10%)	40%	<input type="checkbox"/>
Couper une bourse	50%	<input type="checkbox"/>
	0%	<input type="checkbox"/>



DÉPLACEMENTS

COMBATS ET DOMMAGES

[3.1] DÉPLACEMENT DES PERSONNAGES

Les personnages humains ont trois échelles de déplacement dans les Jeunes Royaumes.

[3.1.1] DÉPLACEMENT JOURNALIER

Il permet au MJ d'utiliser les cartes géographiques de son monde et de ses contrées pour y porter les mouvements des personnages. Un MJ peut se voir confronter à différentes vitesses de déplacements dépendant de la saison, du terrain ou du type de temps.

Les vitesses suivantes peuvent être utilisées comme base.

- *Marche* : compte tenu de 10 heures de marche par jour : 30 km.
- *Marche forcée* : 10 heures par jour : 65 km.
- *Déplacement à cheval* : allure marche-trot-marche pendant 10 à 12 heures sans être ralenti par des hommes à pied ou des chariots : 95 km.
- *Voyage par bateau* : compte tenu de vents favorables et d'un capitaine compétent : 155 à 320 km par jour.

[3.1.1.1] EFFETS DU TERRAIN

Il n'y a pas de véritables routes dans les Jeunes Royaumes, hormis dans les villes importantes. Le meilleur terrain que l'on puisse trouver est une plaine relativement plate et ouverte. Les terrains rocaillieux ralentiront toute personne qui n'est pas aidée magiquement.

- *Forêts* : réduit le mouvement d'un tiers.
 - *Collines* : réduit le mouvement d'un tiers.
 - *Montagnes* : réduit le mouvement de deux tiers.
 - *Marécages ou marais* : réduit le mouvement de trois quarts à moins d'utiliser un bateau pour les canaux.
 - *Déserts de rocaille ou de sable* : réduit le mouvement d'un demi.
 - *Glace ou neige* : réduit le mouvement de trois quarts.
- Les conditions sus-décrites sont cumulatives.

Exemple :

Si Merak essaie de traverser à cheval les montagnes enneigées et boisées de Yu, il ne pourra parcourir que 95 km diminués de trois quarts à cause de la neige, soit 25 km ; diminués d'un tiers à cause de la forêt, soit 15 km ; diminués à nouveau de deux tiers à cause de la montagne, soit une distance totale de 5 km pour 10 heures de voyage par jour. De toute évidence, il vaut mieux éviter les terrains montagneux.

[3.1.2] DÉPLACEMENT DÛ AU SCÉNARIO

En aventure, le MJ divise l'écoulement du temps en tour de jeu de 5 minutes. Au cours de ce laps de temps, un personnage

peut parcourir 120 m en marchant prudemment, 300 m en se déplaçant normalement et 1 600 m en courant. Une monture double cette vitesse, même si un cheval au pas ne se déplace pas beaucoup plus rapidement qu'un homme.

[3.1.3] DÉPLACEMENT EN MÊLÉE

Un tour de mêlée dure 12 secondes, donc un personnage humain peut parcourir 1/25 de la distance normalement couverte en un tour de jeu de 5 mn. En combat, si l'on se déplace, on le fait rapidement ; de ce fait, la vitesse de déplacement en combat est calculée sur la base moyenne d'une course de 60 m en 12 secondes. Si le personnage est gêné par d'autres combattants, obstacles, etc., il ne pourra se déplacer que de la moitié de cette distance, soit 30 m en un tour de combat. En terme pratique, cela signifie qu'un personnage pourra se rendre dans tout endroit situé dans une pièce ou un espace de 30 m de large ou de long ; si le personnage bat en retraite ou se lance dans une poursuite, il pourra courir 60 m.

Il est évident qu'un personnage qui ne se déplace pas à pleine vitesse, peut couvrir une distance inférieure au maximum de 30 m en 12 secondes. En fait, un personnage qui se bat avec acharnement pour défendre sa vie n'est pas prêt à se déplacer, à moins qu'il ne soit contraint à la retraite ou à se lancer à la poursuite d'un ennemi. Les MJs et les joueurs devront se laisser guider par leur bon sens plutôt que par des calculs de vitesse de déplacement. Les personnages de Stormbringer n'ont pas de vitesse de déplacement particulière, mais les personnages ayant une TAI supérieure à leur FOR se déplaceront un peu plus lentement que la moyenne, alors que ceux qui ont une TAI inférieure à leur FOR courront plus vite. Les armures en plaque diminuent de deux tiers le mouvement de toute personne n'ayant pas une FOR minimale de 11.

[3.2] DÉROULEMENT D'UN COMBAT

Un combat, lorsque plusieurs personnes y sont engagées, est un tourbillon d'hommes et d'armes incessant. Toutefois, si vous le divisez en séquences successives, vous pouvez constater que chaque phase suit un déroulement régulier. Afin de simuler un combat dans ce jeu, on doit le diviser en un plus petit nombre de combats appelés « rounds de combat ». On ne peut pas attribuer à « chaque round de combat » un laps de temps défini, toutefois celui-ci est assez long pour permettre à chaque combattant d'effectuer toutes ses attaques et ses parades en une seule fois. Généralement, un « round de combat », également appelé « round de mêlée », est estimé à 12 secondes, il y a donc 5 « rounds de combat » en une minute de jeu.

Habituellement, un personnage joueur ne peut accomplir qu'une seule attaque avec une seule arme au cours d'un « round de combat ».

Certains personnages, et quelques animaux, peuvent utiliser plus d'une arme à la fois et sont autorisés à effectuer une attaque pour chaque arme. De ce fait, une épée et un bouclier sont considérés comme deux armes distinctes tout comme les deux poings d'un homme, etc.

[3.2.1] SÉQUENCE DE JEU DANS UN ROUND DE COMBAT

Toutes les actions effectuées au cours d'un round de combat de 12 secondes ont lieu plus ou moins simultanément, il est donc facile, dans le jeu, de diviser le combat en un certain nombre d'actions spécifiques prenant place dans une séquence.

1. *Déclaration d'intention* : Le MJ et les joueurs annoncent tout ce que leur personnage va faire dans le prochain round. Le MJ devra décider qui, au départ, de lui ou des joueurs, agit le premier. Les rounds suivants seront joués en alternance. On peut également décider que la première déclaration est effectuée par le personnage ou la créature ayant la DEX la plus basse. En effet, les personnes rapides peuvent réagir plus facilement que les lents.
2. *Résolution des combats avec des armes de jet ou de mêlée, dans l'ordre de DEX* : Voir plus loin dans le chapitre.
3. *Mouvement des personnes non engagées et apparition des élémentaires et démons conjurés* : Tout personnage qui n'est pas en mêlée, en train de tirer un missile, ou en pleine invocation d'une créature surnaturelle, peut se déplacer de son maximum de mouvement autorisé.

Tout individu utilisant sa compétence « Eviter », ramassant une arme ou accomplissant une tout autre activité similaire, ne peut se déplacer que de la moitié de son mouvement autorisé. De même, les guerriers qui ont tué ou neutralisé leur adversaire ne peuvent se déplacer que de la moitié de leur mouvement autorisé. Les élémentaires et les démons qui sont conjurés, sur l'instant, à partir d'objets de contrôle (voir chapitre 5), apparaissent ou se manifestent à ce moment. Ils ne peuvent pas se déplacer au cours de ce round.

[3.2.2] DÉTERMINATION DE L'ORDRE D'ATTAQUE

Le combattant qui a la plus haute DEX peut essayer de frapper le premier. Celui qui a la plus basse DEX doit attendre et frapper le dernier (sauf si les règles exigent qu'un autre personnage, souffrant de quelques pénalités, frappe après lui - voir le paragraphe [3.5.3]).

[3.3] COMPÉTENCES AUX ARMES

Après la lecture du chapitre 2, vous savez à présent que tous les mécanismes de jeu dans Stormbringer sont basés sur des jets de pourcentage. Tout ce que le personnage tentera, que ce soit, donner un coup d'épée, escalader une falaise ou quêmander une aumône, est quantifié sous la forme d'un pourcentage de chance de réussite. Cette règle s'applique également aux compétences aux armes.

Exemple :

Admettons que notre personnage Merak Gren a 37 % de chance de toucher avec sa hache des mers au cours de sa phase de combat. Si les dés indiquent 37 ou moins, Merak touche son adversaire. 38 ou plus : Merak le manque. On ne se préoccupe pas de savoir pourquoi ou comment Merak a manqué son adversaire — peut-être a-t-il coincé son arme et n'a pas frappé, peut-être a-t-il effectué une feinte ou peut-être a-t-il lamentablement manqué son coup.

Les compétences aux armes de votre personnage sont déterminées lorsque vous le créez, par sa classe sociale. Mais vous pouvez choisir également des compétences supplémentaires (voir paragraphe [3.6.11]). Ensuite, au cours du jeu, les compétences de votre personnage peuvent augmenter ou, éventuellement, diminuer.

[3.3.1] GAGNER DES COMPÉTENCES SUPPLÉMENTAIRES AUX ARMES

Un personnage peut désirer utiliser quelques-unes de ses compétences supplémentaires pour gagner d'autres compétences aux armes comme indiqué dans le paragraphe [2.4] Autres compétences. Si tel est le cas, il doit obligatoirement utiliser deux compétences supplémentaires, l'Attaque avec une arme est comptée comme une compétence ; la Parade compte également pour une compétence. La façon de déterminer le niveau de compétence dans un tel cas est simple : le joueur déclare que, d'une manière ou d'une autre, son personnage a reçu dans son passé un entraînement à l'arme en question puis jette 1D100. Divisez le résultat par 2 et arrondissez au chiffre supérieur. Ajoutez alors les bonus d'Attaque et/ou de Parade à ce chiffre pour obtenir le niveau de compétence. Il est possible, grâce à cette technique, d'avoir une vaste échelle de niveaux de compétence.

Si un personnage ramasse, au cours d'un combat, une arme dans laquelle il n'a aucune compétence, il aura tout de même une chance de s'en sortir correctement. Cette chance est égale à 5 % ou aux bonus d'Attaque et de Parade du personnage, suivant le pourcentage le plus élevé.

Exemple :

Alors qu'il chasse le sanglier dans les contrées sauvages de Lormyr, Merak décide d'utiliser une grande lance (à 2 mains) du haut de son cheval. Il n'a jamais utilisé une telle arme auparavant. Il a soit 5 % de chance, soit 7 % de chance du fait de son bonus d'Attaque. Les règles lui donnent automatiquement 7 % de chance.

Admettons qu'il tire un 06 au cours d'un round de combat et, de ce fait, touche sa proie : il gagne donc un début de compétence avec la grande lance et une chance de l'augmenter à la fin du jeu (voir le paragraphe [3.3.1.1] Progression des compétences aux armes).

[3.3.1.1] PROGRESSION DES COMPÉTENCES AUX ARMES

C'est en forgeant qu'on devient forgeron. A Stormbringer, les compétences aux armes des personnages ne progressent que par expérience ou par entraînement avec un maître. Si au cours d'un combat, votre personnage touche, il aura alors une chance d'augmenter sa compétence dans l'arme utilisée. Si le personnage touche mais que son adversaire pare, son coup n'a pas véritablement porté et il ne peut donc pas faire progresser sa compétence par l'expérience en pareil cas. En ce qui concerne la progression des compétences en suivant un entraînement auprès d'un maître d'arme au cours du jeu, voir le paragraphe [3.3.7] Maîtrise d'une arme.

Si votre personnage survit au combat et à l'aventure ou à une semaine en temps de jeu (tout dépend de l'opportunité qui se présentera la première), il aura une chance de tirer un enseignement de son expérience. Jetez 1D100. Si le nombre obtenu, modifié par l'INT (voir le paragraphe [3.3.1.2]), est supérieur à son niveau de compétence actuel, le personnage a progressé.

En ce cas, jetez 1D10 et ajoutez le nombre obtenu au niveau de compétence premier. Cette technique est valable pour n'importe quelle arme, y compris les boucliers.

Exemple :

Merak débute avec une compétence de 37 % à la hache des mers. Son bateau est attaqué par des pirates et il se trouve mêlé à un combat au cours duquel il tue un pirate avec sa hache. Le MJ décide que le bateau de Merak atteint Argimiliar une semaine plus tard et sans événement notable. Le joueur de Merak sait qu'il a une chance d'augmenter sa compétence à la hache des mers. Il jette 1D100 et obtient 42. C'est réussi. A présent, il jette 1D10 et obtient un 3 qu'il ajoute à ses 37 %. La nouvelle compétence de Merak à la hache des mers est à présent de 40 %.

[3.3.1.2] EFFET DE L'INTELLIGENCE SUR L'APPRENTISSAGE PAR EXPÉRIENCE

Les personnages dotés d'une INT supérieure auront plus de facilité à tirer des enseignements de leur expérience que leurs compagnons à l'esprit plus lent. L'INT moyenne à Stormbringer se situe entre 9 et 12, ainsi seuls les personnages ayant une INT supérieure à 12 en tireront un avantage. Ces personnages peuvent rajouter la différence entre leur INT et 12 à n'importe quel jet d'expérience sur 1D100. Le même principe est à appliquer à n'importe quel jet d'expérience que ce soit pour faire progresser une compétence dans une arme individuelle ou une autre compétence comme Chercher.

Exemple :

Au cours d'un voyage ultérieur de Merak, son bateau est à nouveau attaqué par des pirates et il les combat à nouveau avec sa hache des mers. Il touche un ou plusieurs pirates et, après l'aventure, son joueur jette 1D100 pour voir si sa compétence en combat progresse à nouveau. Cette fois, il obtient un 40 exactement, résultat insuffisant d'un point pour jeter le 1D10 de progression. Toutefois, Merak a une INT de 13 et $13 - 12 = 1$. En ajoutant ce 1 au 40 qu'il a tiré, on obtient 41 ce qui est juste assez pour lui permettre d'augmenter sa compétence en combat à la hache des mers. Il jette 1D10 et obtient un 1 (un jet vraiment malchanceux) et sa compétence monte à 41 %.

[3.3.2] DÉTERMINATION DU RÉSULTAT DES ATTAQUES

Un personnage ou une créature a un pourcentage de chance de réussite avec chaque arme, de la griffe d'ours à la grande épée à deux mains en passant par les mains nues. Cette chance est appelée pourcentage d'Attaque. En combat, le personnage jette 1D100. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal au pourcentage d'Attaque, le coup porte. La personne ou la chose qui a été touchée a alors trois alternatives.

1. Elle peut encaisser les dommages et espérer ne pas être tuée grâce à son armure (si elle en a une) qui absorbera les dégâts et la protégera.
2. Elle peut tenter de parer à l'aide d'une arme ou d'un bouclier.
3. Elle peut tenter d'éviter le coup, qui, alors, ne porte pas.

Si la cible encaisse les dommages et n'est pas tuée ou plongée dans l'incapacité, le combat continue. Si le personnage compte sur son armure pour le protéger, le jet d'armure est effectué afin de déterminer la quantité de points de dégât que celle-ci arrête. Ce nombre est soustrait des dommages normalement effectués et le reste est pris par la victime. (Aucun personnage ne peut prendre des dommages négatifs — la meilleure armure protégera simplement celui qui la porte.) Les règles concernant les armures sont expliquées dans le paragraphe [3.7] Armures.

[3.3.2.1] DÉGAT D'UNE ARME

Consultez le tableau [3.5.2] Armes des Jeunes Royaumes. A chaque arme est associé un certain nombre de dés qui symbolise les dommages qu'elle peut occasionner. Par exemple, à la hache de bataille est associé 1D8 + 2. Ce qui signifie que si vous touchez avec votre hache de bataille (et si elle n'est ni parée ni évitée), vous pouvez jeter un dé à 8 faces et ajouter 2 pour déterminer les dommages. En plus des dégâts occasionnés par l'arme, chaque personnage peut avoir, ou ne pas avoir, un bonus de Dégât du fait de ses caractéristiques exceptionnelles. Ajoutez ce bonus (généralement 1D6) aux dommages de l'arme afin de déterminer les dommages infligés.

[3.3.3] PARADES

La compétence en Parade est aussi essentielle que la compétence en Attaque. Elle peut même s'avérer plus importante puisqu'elle permettra à votre personnage de survivre jour après jour. Un personnage qui est « touché » en combat par un

adversaire aura toujours une chance de Parer s'il possède une arme ou un bouclier dont il puisse se servir. Le jet de Parade se fait de la même façon que le jet d'Attaque mais c'est le pourcentage en Parade qui est utilisé. Si la Parade est réussie, le personnage « touché » ne souffre d'aucun dommage.

Un personnage peut parer plusieurs fois dans un round de combat mais pour chaque Parade tentée, la compétence en Parade du personnage diminue temporairement de 20 %. Cette baisse temporaire dure seulement l'espace d'un round de combat. Au début du round de combat suivant, la compétence en Parade du personnage revient à son niveau initial.

Les Maîtres ont la capacité de transformer leur Parade en Attaque mais les combattants de moindre niveau ne l'ont pas. Ils ne peuvent qu'enchaîner une succession rapide de courtes Parades, chacune plus faible que la précédente.

On ne peut tenter qu'une seule Parade contre chaque coup porté. Un personnage doté d'un bouclier et d'une épée ne peut pas tenter d'arrêter un coup avec son bouclier puis essayer avec son épée.

Exemple :

Merak s'aventure dans les contrées sauvages de Oin et alors qu'il chevauche à travers une forêt, il est attaqué par cinq hommes-bêtes armés de massues et de lances aux pointes de pierre. Merak n'est pas complètement pris à l'improviste. Il porte une armure de plaque et a enduit son épée longue d'un poison qui tue en trente secondes. Un seul barbare semble avoir une DEX supérieure à celle de notre héros. Merak décide de le tuer en premier. Malheureusement, le barbare oinite numéro un touche Merak avec sa massue lui infligeant un point de dégât. Merak l'ignore et laisse son armure absorber le coup. (L'armure de plaques sans heaume peut absorber 1D10 - 1 point. Merak jette un 2, moins 1 = 1 et ne prend aucun dommage.) C'est alors au tour de Merak d'attaquer. Il tire aux dés un 48 et manque sa cible. C'est alors que survient le pire. Les barbares oinites numéros 2, 3, 4 et 5 réussissent tous leur toucher même si aucun d'entre eux n'est un critique.

Merak a un pourcentage de Parade de 41 % à l'épée longue et tente de Parer autant de coups qu'il lui est possible. Contre le barbare numéro 2, il tire un 77, le coup de lance passe et occasionne 1D6 + 1 points de dommage. Le barbare tire un 3, ce qui fait 4 points de dommage. Merak a encore son armure qui n'absorbe aucun dégât cette fois-ci (il tire un 1). Merak soustrait 4 du total de ses points de Vie. Il ne s'agit que d'une blessure mineure et elle ne l'affecte pas énormément. La chance de Merak de Parer le coup du barbare numéro 3 n'est plus maintenant que de 21 %. Il tire un 59 et manque sa Parade. Le barbare lui inflige 2 points de dégât et l'armure de Merak s'avère encore une fois inutile, il prend une autre blessure mineure.

Contre le barbare numéro 4, le pourcentage de Parade de Merak n'est plus que de 1 % mais il réussit ! C'est également un jet de Parade critique (un 01 est toujours critique) et la massue de l'homme-bête est brisée par l'épée de Merak. Merak n'a aucune chance de Parer le dernier coup mais l'Attaque n'occasionne que 4 points de dégât et le jet d'armure de Merak est de 9, le coup ne passe donc pas.

Le round de combat est à présent terminé. Merak a pris deux blessures mineures et son armure de plaques a fait gravement défaut à son devoir de protection et ce, par deux fois. Il a désarmé un de ses agresseurs et paré un autre. S'il survit à l'aventure, il aura une chance d'augmenter sa compétence en Parade.

Le round de combat numéro 2 débute, à présent, avec l'attaque du barbare numéro 1.

[3.3.3.1] PARER OU EVITER DES PROJECTILES

Le jet de Parade d'un personnage, pour n'importe quel projectile, devra être inférieur à la moitié de son pourcentage de Parade normale pour les armes de mêlée. Une flèche arrive généralement plus vite qu'un coup d'épée.

Les flèches ne peuvent être parées que par des boucliers et elles ne peuvent pas être évitées efficacement. Si un personnage évite une flèche, c'est tout simplement que l'archer a mal visé. Les armures peuvent ou non arrêter une flèche ; tout dépend du jet de dommages effectué par le tireur et du jet d'armure de son adversaire. Les pierres lancées par une fronde ne peuvent être parées que par les boucliers.

Lances, couteaux et épées lancés peuvent, s'ils sont vus par la victime visée, être évités grâce à un jet réussi en Eviter ou peuvent être parés par des boucliers ou des armes.

[3.3.3.2] ARMES BRISÉES

Les armes cassent occasionnellement au combat, même si cela n'arrive pas aussi souvent que dans les films. Dans Stormbringer, les armes se brisent quelquefois sur un jet de maladresse, à peu près une fois sur deux quand elles frappent un objet « démon » et, rarement en combat de mêlée normal. L'arme du défenseur se brise automatiquement quand un jet de Parade est tenté contre un toucher critique de l'attaquant.

Exemple :

Dyvim Storm de Melniboné attaque Krombar de Vilmir et tire un 02, un toucher critique avec son épée longue. Krombar tente de parer avec une hache des mers et obtient un 44. La hache des mers de Krombar est brisée et totalement inutilisable au combat. Si le pourcentage de Parade de Krombar est de 44 ou plus, il réussit sa Parade et ne prend aucun dégât bien qu'il ait perdu sa hache. Si son pourcentage de Parade est de 43 ou moins, l'épée longue de Storm a non seulement brisé sa hache des mers mais de plus, Krombar souffre des dégâts d'un toucher critique.

L'arme de l'attaquant est brisée quand la Parade du défenseur au bouclier ou à l'arme est une réussite critique. (Voir paragraphe [3.3.5] Réussite critique.)

Exemple :

Une fois Krombar éliminé au round de combat précédent, Dyvim se tourne vers son frère Krumbur et continue à se battre. Dyvim tire un 24, mais Krumbur, dont la compétence de Parade à la hache des mers n'est que de 25 %, effectue une Parade magistrale en tirant un 01. Non seulement Krumbur a évité le coup que Dyvim lui avait infligé avec son jet de 24, mais de plus, sa hache brise la lame de l'épée longue. Malheureusement, Krumbur manque Dyvim au cours de son round de combat mais le Melnibonéen est toujours en mauvaise posture.

Si les jets de Parade et d'Attaque sont tous deux critiques, les deux armes se brisent mais aucun combattant n'est blessé au cours de ce round de combat.

[3.3.3.3] CHANGER D'ARMES EN PLEIN COMBAT

Les personnages peuvent changer d'armes au cours d'un combat mais en aucun cas, au milieu d'un round de combat. Le joueur dont le personnage désire changer d'arme doit le déclarer au début du round de combat. Le personnage subit un malus de 5 points à sa DEX lorsqu'il dégaine ou ramasse une nouvelle arme au début d'un round de combat.

Exemple :

Nous avons quitté Dyvim Storm au moment où il venait de casser son épée longue sur la hache de Krumbur. Dyvim porte toujours une masse légère à son côté et, aussitôt, fait un saut en arrière tout en s'emparant. Pour ce round de combat seulement, sa DEX passe de 15 à 10. Krumbur qui a une DEX de 11 peut frapper le premier. Il rate. Pendant un instant, le Vilmirien a eu l'avantage, à présent la balance penche à nouveau en faveur du Melnibonéen.

[3.3.4] ÉVITER

Un personnage qui ne désire pas attaquer au cours d'un round de combat doit réussir un jet sous sa compétence Eviter s'il ne veut pas se voir infliger des dégâts ou avoir recours à sa parade. Un personnage qui manque sa Parade ne peut pas utiliser ensuite sa compétence Eviter pour avoir une seconde chance. On ne peut éviter un coup critique que si un jet critique est réussi sous la compétence Eviter. Un personnage qui décide d'Eviter un coup, avant qu'il ne puisse attaquer au cours du combat, perd son droit à l'attaque pour ce round. Un personnage qui a déjà effectué une attaque, réussie ou non, ne peut plus Eviter au cours du même round de combat.

Combattre et Eviter sont incompatibles dans le même round. Pour plus d'information sur la compétence Eviter voir le paragraphe [4.5.6].

[3.3.5] RÉUSSITES CRITIQUES

On parle de réussite critique lorsque l'on réussit un jet de dés inférieur ou égal au dixième du jet de pourcentage nécessaire. Quand un personnage effectue son jet d'Attaque et qu'il obtient un nombre 1/10^e de fois inférieur au chiffre dont il a besoin pour toucher, ce toucher est appelé réussite critique. (Exemple : si votre pourcentage de base est de 46 %, tout jet compris entre 01 et 04 est une réussite critique.) Ce type de réussite occasionne des dégâts incroyables : la perforation d'un organe vital ou d'une artère peut aggraver une blessure ordinaire au point de la rendre fatale. Les réussites critiques ne font de terribles dommages qu'aux êtres vivants (le fait d'obtenir une réussite critique contre un mur de pierre, par exemple, n'entraîne qu'une perte de temps).

Jetez les dés pour déterminer les dégâts de l'arme qui a porté le coup puis doublez le résultat. Si la blessure n'est pas fatale, l'adversaire devra néanmoins jeter les dés sur le tableau [3.9.2.1] Blessures majeures, même s'il ne s'agit normalement que d'une blessure légère. De plus, le personnage touché sera étourdi temporairement et ne pourra plus combattre pendant au moins cinq minutes.

Les armures de toute nature, y compris les armures-démons, n'assurent aucune protection contre une réussite critique. On suppose que l'arme a réussi à pénétrer dans une jointure, à toucher un point faible ou une partie du corps sans protection.

Toutefois, il est toujours possible de Parer ou d'Eviter une réussite critique sous certaines conditions. Le personnage « touché » ne peut Eviter le coup que s'il réussit un jet critique sous sa compétence « Eviter » ou s'il réussit un jet de Parade avec une armure ou un bouclier ; toutefois, même si le jet de Parade est critique, l'objet utilisé sera automatiquement détruit par la réussite critique (voir paragraphe [3.3.3.2] Armes brisées).



GASSNER 88

Même si les jets critiques servent principalement au combat, ils s'appliquent également à tous les jets de compétence. S'il y a réussite critique, quelle que soit la compétence utilisée, le MJ devra récompenser le personnage d'une manière ou d'une autre.

[3.3.5.1] DÉSARMER

Une réussite critique en Attaque permet, si le personnage le désire, de désarmer un adversaire plutôt que de lui infliger les doubles dégâts. Dans ce cas, le défenseur ne peut pas Éviter et seule une parade lui permettra de conserver son arme à la main. Exceptionnellement, et dans ce cas uniquement, l'arme du défenseur ne se brisera pas, voir paragraphe [3.3.3.2] Armes brisées.

[3.3.6] MALADRESSES

Nul n'est parfait au combat, il existe, donc, toujours une chance de faire une erreur et d'en payer les conséquences. C'est ce qu'on appelle une maladresse. Pour les personnages qui ont des compétences inférieures à 50 %, un jet de 99 est également une maladresse. Même si les maladresses servent principalement en combat, elles s'appliquent également à tous les jets de compétence. S'il y a maladresse quelle que soit la compétence utilisée, le MJ devra pénaliser le personnage d'une manière ou d'une autre.



[3.3.7] MAITRISE D'UNE ARME

Tout personnage qui atteint un niveau de compétence de 90 % ou plus, en Attaque et en Parade, avec une arme devient un maître à l'arme. La Maîtrise apporte au personnage deux avantages.

(1) LES MAITRES PEUVENT ENTRAÎNER LES AUTRES PERSONNAGES A CETTE ARME ET TIRER UN BÉNÉFICE DE CE SERVICE. Le personnage doit être capable de s'entraîner à plein temps avec le Maître, pendant au moins une semaine en temps de jeu. Le joueur jette alors 1D6 et soustrait 2 du résultat pour déterminer le nombre de points que gagne le personnage dans sa compétence à l'arme. Jetez séparément les dés pour l'Attaque et la Parade. (Il est tout à fait possible de perdre de son efficacité après avoir été entraîné par un Maître si les styles des deux combattants sont incompatibles.) Les personnages ne peuvent s'entraîner qu'avec un seul Maître en une semaine. Avant qu'un Maître ne puisse réentraîner le même personnage dans la même arme, ce personnage doit avoir participé à un combat et réussi des jets d'expérience à cette arme.

(2) LES MAITRES ONT LA FACULTÉ D'EFFECTUER UNE ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE JUSTE APRÈS UNE PARADE RÉUSSIE. C'est une riposte. Si un Maître réussit à Parer trois

[3.3.6.1] MALADRESSE AU COMBAT

1D100 Effets sur les armes de mêlée

- 01-50 Laisser tomber l'arme à ses pieds.
- 51-85 L'arme glisse et retombe 1D6 m plus loin.
- 86-00 L'arme frappe violemment la matière la plus dure à proximité et se brise (les armes démons ont droit à un jet sauveur sous 5 fois la CON). S'il n'y a aucune matière dure comme un mur, un plancher ou une armure, le combattant se blesse lui-même. Déterminez les dégâts et divisez par deux.

1D100 Effets sur les missiles

- 01-50 Laisser tomber l'arme.
- 51-85 L'arme se brise.
- 86-00 Touche un ami ou se touche lui-même au pied (prend la moitié des dégâts comme blessure).

1D100 Effets sur les armes naturelles (poing, griffe, etc.)

- 01-50 Glisse et tombe, doit se battre au sol à moins que l'adversaire ne le laisse se relever. Les attaques effectuées au sol sont faites à la moitié du pourcentage normal mais la parade reste la même.
- 51-85 Légère entorse, les 1D6 prochaines attaques sont effectuées à la moitié du pourcentage.
- 86-00 Se blesse lui-même, appliquer les dégâts normaux.

Même s'il est possible qu'une bête sauvage fasse une maladresse en Attaque, il est extrêmement improbable qu'elle tombe ou qu'elle se blesse elle-même. Si un animal accomplit une maladresse en Attaque, les jets 01-50 et 86-00 devront être considérés comme une Attaque contre un objet inanimé, ou contre un autre animal, s'il y en a plus d'un en combat. Cela aidera les aventuriers sans prendre de libertés irréalistes avec les créatures qui les attaquent.

coups au cours d'un seul round, il peut également faire trois ripostes, une contre chacun des ennemis qu'il a Paré. Ces ripostes ne remplacent pas l'Attaque normale du Maître lorsque sa DEX le lui permet dans le combat. Néanmoins, la chance de réussite de toute Attaque effectuée au cours d'un round est à chaque fois diminuée de 20 % et ce quel que soit le type d'attaque, normale ou en riposte.

Exemple :

A 112 % d'Attaque, Elric est un Maître avec Stormbringer. Alors qu'il traverse le Désert des Larmes, il est attaqué par quatre nomades armés de lances et de cimenterres. L'albinos a la plus haute DEX avec 20 donc il peut attaquer le premier. Alors que les barbares s'approchent, Elric abat le premier d'entre eux. Si Elric était un guerrier normal, il ne pourrait plus attaquer au cours de ce round de combat. Etant un Maître, il peut avoir une chance de riposter en Parant l'Attaque d'un autre nomade. Deux des barbares réussissent leur jet de compétence et devraient toucher, mais Elric Pare à 100 % avec Stormbringer. Il réussit donc automatiquement la première parade à moins qu'il n'obtienne un 100 (une maladresse inévitable, quel que soit le niveau de compétence). Le résultat des dés est de 37, il accomplit donc la Parade puis riposte. Le jet de riposte est de 98. Il a déjà fait une Attaque. De ce fait, sa chance normale de 112 % a été réduite à 92 % donc la riposte est manquée. Un des autres barbares rate son Attaque contre Elric, celui-ci ne peut donc riposter, mais le dernier touche. Cette fois, Stormbringer Pare à 80 % de chance (voir [3.3.3] Parades) et Elric obtient un 20 ce qui lui permet de tenter une autre riposte. Cette fois, il n'a plus que 72 % de chance de réussir son Attaque mais, le résultat des dés est de 30, un deuxième nomade tombe sous la lame noire hurlante. En un round de combat, Elric a fait deux Parades et trois Attaches (deux d'entre elles étaient des ripostes).

[3.4] NOTES TACTIQUES

Jusqu'à présent, nous avons supposé que tous les combats étaient égaux, c'est-à-dire que tous les combattants possédaient une arme et avaient une chance égale de s'en servir dans un espace suffisamment grand pour leur permettre d'entrer en action. Cette situation est par trop idéaliste. En fait, les guerriers chercheront toujours à avoir un avantage au combat, que ce soit la supériorité numérique, la surprise ou une position élevée sur le champ de bataille. Même à petite échelle, un assaillant tentera toujours de se retrouver dans une de ces situations favorables : pourquoi donner à ce pourceau de Vilmirien la plus petite chance ?

Dans les combats où n'intervient pas la magie, il existe trois types d'avantages : 1) la supériorité numérique, 2) la surprise et 3) la position surélevée.

[3.4.1] LA SUPÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

Des trois types d'avantages, c'est celui qui nécessite le moins d'explication : le nombre fait la force. Un bon exemple de combat décrivant les effets de la supériorité numérique est exposé dans le paragraphe [3.3.3] Parades. Lorsque nous avons quitté Merak, il combattait cinq barbares oinites. Deux d'entre eux ne seraient pas une menace pour Merak, mais à 1 contre 5, ses chances de l'emporter sont très faibles. Toutefois la chance peut tourner. Si l'on tient compte du poison mortel dont il a enduit son épée et de la protection que lui apporte son armure de plaques, s'il réussit ses jets, il lui est possible de les vaincre tous... c'est possible, mais pas certain. Dans un combat loyal, si l'on considère que les compétences de combat sont à peu près égales, le groupe le plus nombreux l'emportera dans la majorité des cas. Même si le groupe le plus nombreux se bat moins bien, il compensera son insuffisance avec une quantité d'Attaques plus élevée. Evidemment, pour un petit aventurier, il est nettement plus avantageux de se trouver dans un groupe le plus important possible. Inversement, en tant que MJ, si vous voulez rajouter un peu de piquant à votre partie, arrangez-vous pour que, la plupart du temps, vos aventuriers soient en infériorité numérique. Toutefois, aucun individu de taille humaine ne pourra jamais être attaqué par plus de cinq attaquants en un round de mêlée.



[3.4.2] LA SURPRISE

La surprise reste le meilleur des avantages au combat parce qu'elle vous permet de frapper un ennemi sans lui laisser le temps de réagir. La surprise résulte généralement de l'une de ces deux situations générales : l'embuscade ou l'initiative. L'embuscade recouvre toutes les situations au cours desquelles des combattants ne savent pas qu'il existe un autre groupe de guerriers dans les environs jusqu'à ce que ceux-ci attaquent. L'initia-

tive recouvre toutes les situations dans lesquelles les deux groupes se connaissent mais l'un des deux ne s'attend pas à être attaqué.

[3.4.2.1] EMBUSCADE

Il existe, dans ce jeu, une compétence Embuscade. Dans le but de tendre une embuscade, un ou plusieurs personnages dotés de la compétence doivent dire au MJ, en privé de préférence, comment elle est mise en place, ce qui la déclenche, les armes utilisées et l'ordre d'attaque. Quand le MJ a entièrement assimilé la situation, il jette 1D100 sous la compétence de chaque combattant afin de déterminer si les personnages cachés ne se font pas remarquer. Si le jet est réussi, le MJ jettera alors 1D4+1 pour déterminer le nombre de rounds de combat au cours desquels durera la surprise. Tant qu'un groupe a le bénéfice de la surprise, la victime n'a aucune chance de Parer, d'Eviter ou de riposter. Sa seule sauvegarde tient à la protection de son armure et à la maladresse de ses attaquants. Une fois le nombre de rounds de combat écoulé, les victimes peuvent dégainer leur arme et riposter comme elles le feraient dans n'importe quelle situation normale (si elles sont encore en état de le faire). Au cas où le jet d'Embuscade est raté, le MJ demandera aux victimes de tenter un jet sous leur compétence en Voir. Tous les personnages qui réussissent leur jet auront l'opportunité de dégainer une arme ou de brandir un bouclier, et tenter de parer au cours du round de combat, mais seuls les Maîtres d'Armes pourront effectuer des attaques au cours de ce round de combat. Ceux qui ratent leur jet en Voir seront surpris pendant un round de combat, au cours duquel ils ne pourront ni Parer ni se battre. Au deuxième round de combat, ils seront capables de Parer mais pas d'Attaquer, au troisième round de combat, la mêlée sera normale.

La plupart des situations d'embuscade seront probablement créées par le MJ. Elles sont faciles à diriger et particulièrement dévastatrices. En effet les joueurs, sauf cas de prudence exceptionnelle, ne sauront pas qu'ils sont en danger tant que le MJ ne leur demandera pas d'effectuer leur jet en Voir.

Au cas où un joueur essaie de détecter une embuscade, le MJ devra effectuer un jet de lutte POU contre POU entre le personnage et le chef de l'embuscade pour déterminer si celle-ci est détectée à temps ou pas.

[3.4.2.2] INITIATIVE

Il existe des situations où l'un des groupes en présence ne s'attend pas à être attaqué par l'autre et soudain... Ce genre de situation est assez courant lorsque deux participants se querellent entre eux et que l'un décide que son personnage attaque l'autre. Pour déterminer si le joueur attaquant s'empare de l'initiative ou non, le MJ lui fera jeter, ainsi qu'à sa victime, 1D10, qu'ils rajouteront à leur DEX. Si l'attaquant a le total le plus élevé, il a l'initiative et peut donc effectuer une Attaque que le second personnage ne pourra qu'essayer d'Eviter. La victime ne peut Eviter que s'il a une compétence en Eviter. Une fois le premier round de combat achevé, les deux joueurs sont à nouveau sur un pied d'égalité et celui qui a la DEX la plus élevée frappe le premier. Le MJ peut librement s'inspirer de ce thème. Par exemple, il peut introduire des PNJs dans le groupe des aventuriers, PNJs qui passeront vicieusement à l'attaque ultérieurement.

[3.4.3] POSITION AVANTAGEUSE

Avant tout, laissez-moi vous dire que l'avantage de la position est souvent associé à l'avantage de la surprise. J'ai essayé d'établir une liste des différents types de positions avantageuses qu'un guerrier peut exploiter et comment le MJ doit les traiter en termes de jeu.

[3.4.3.1] UN ENNEMI IMPUISSANT

Cette dénomination recouvre une multitude de situations qui ne sont pas véritablement des embuscades, par exemple : ramper dans un camp d'ennemis endormis et leur trancher la gorge ou poignarder quelqu'un dans le dos. Si l'attaquant visuelle (ou est certain de) ce qu'il fait, le MJ peut décider que la victime est tuée à moins qu'elle ne réussisse un jet de dés inférieur ou égal à $1 \times \text{POU}$ sur 1D100. Si le jet sauveur sous le POU est réussi, l'attaquant jette les dommages et les inflige à sa victime mais celle-ci est immédiatement avertie de l'attaque.

Au round de combat suivant, elle peut Eviter ou Parer si elle en est capable, et, au troisième round, le combat redevient normal. Si l'attaquant n'est pas certain de tuer sa victime (mauvaise visibilité, etc.), il a le bénéfice de la Surprise, mais doit réussir un jet d'Attaque normal pour toucher sa victime, celle-ci peut être protégée par l'armure qu'elle porte. Après le premier round d'Attaque Surprise, le combat se déroule selon la procédure habituelle. Les victimes qui ont réussi un jet sauveur sous leur POU pourront essayer d'augmenter cette caractéristique, si elles survivent à la bataille. (Voir paragraphe [2.7] Augmentation des caractéristiques du personnage.)

[3.4.3.2] UN ENNEMI SURPRIS

Un personnage, au milieu d'une mêlée, peut ne pas savoir qu'un autre ennemi est sur le point de le frapper sans qu'il le voit. Au combat, un personnage sait pertinemment qu'une telle éventualité peut survenir, il a donc toujours droit à un jet sauveur sous son POU. Si le jet est raté, le pourcentage de l'attaquant au toucher est multiplié par deux et la chance d'obtenir une réussite critique est augmentée proportionnellement. L'attaquant ne touche pas automatiquement parce que la cible ne reste pas immobile, couchée dans l'attente du coup.

Exemple :

Merak Gren se bat en mêlée et abat son adversaire. Il voit son compagnon en combat singulier avec un autre ennemi. Merak se glisse dans le dos de l'ennemi et l'attaque au round de mêlée suivant. L'adversaire rate son jet sauveur sous son POU de 13, sur 1D100 ; de ce fait, Merak a donc 88 % de réussite (deux fois ses 44 % de toucher normal). Son joueur obtient un 07 : un toucher critique du fait du jet d'attaque augmenté. La malheureuse cible est en très fâcheuse posture.

[3.4.3.3] A DISTANCE

L'un des meilleurs moyens de détruire un ennemi est de le neutraliser avant qu'il ne soit suffisamment proche pour vous blesser. Vous devinez donc tout l'intérêt que présentent l'arc et



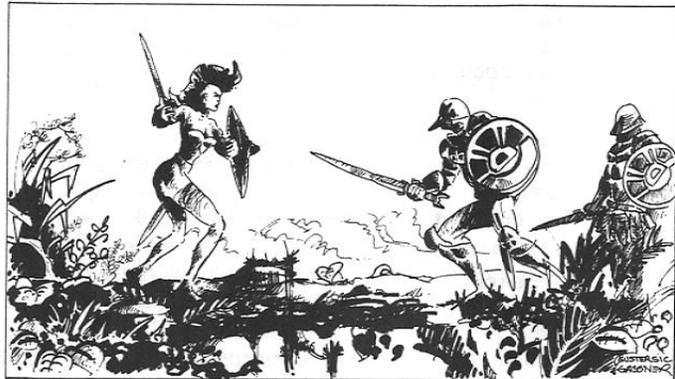
la flèche, la fronde, la dague de lancer, la lance, etc. En ce cas, l'attaquant doit réussir son jet d'Attaque sur 1D100 pour occasionner des dommages. Si le défenseur n'a aucune arme de jet, il ne peut riposter avant de s'être rapproché. Si le défenseur a une arme de jet et choisit de l'utiliser, le combat se transforme en mêlée ordinaire.

[3.4.3.4] POSITIONS FORTIFIÉES

En cas de fortification, le défenseur a toujours l'avantage au cours d'un combat. Un attaquant qui tente de tuer un adversaire abrité derrière un mur, y passera beaucoup plus de temps qu'un attaquant en train de lutter face à un ennemi à découvert. Si le MJ décide que le défenseur, dans un conflit, est dans une position fortifiée, il peut réduire le pourcentage de toucher de l'attaquant (jusqu'à la moitié) pour toute la durée du combat ou jusqu'à ce que celui-ci ait franchi l'obstacle. Le défenseur ne souffrira d'aucune diminution de ses compétences.

[3.4.3.5] POSITION ÉTROITE

Un combattant qui se poste juste à l'entrée d'une porte, sur un pont formé d'un seul gros rondin ou dans un passage étroit, n'y gagne qu'un petit avantage : le nombre de personnages qu'il peut combattre est extrêmement limité. C'est au MJ de déterminer le nombre d'assaillants qui peuvent combattre dans un espace étroit donné mais il ne devra jamais autoriser à l'attaquant le plein avantage de la supériorité numérique.



[3.4.3.6] HAUTEUR

C'est un avantage important, par exemple : un cavalier contre un homme à pied se trouve au sommet d'une colline..., il ne s'agit donc pas d'une simple différence de taille entre les personnages. Le combattant en position surélevée est plus difficile à toucher, réduisez de 25 % les pourcentages d'Attaque du combattant en contre-bas. De plus, celui-ci aura beaucoup plus de mal à parer les coups assésés par son adversaire qui le domine ; réduisez également de 25 % le pourcentage de Parade de l'adversaire le plus bas.

[3.5] ARMES

[3.5.1] CONDITIONS D'UTILISATION DES ARMES

Prenez le temps de bien étudier le tableau [3.5.2] Armes des Jeunes Royaumes. C'est une liste concise de toutes les armes disponibles pour les personnages. Elle décrit toutes les armes utilisées par les personnages de la saga d'Elric. Accordez toute votre attention, dans le tableau, aux colonnes intitulées FOR et DEX. La FOR et la DEX déterminent les conditions d'utilisation des armes. FOR indique la FOR que votre personnage doit posséder pour utiliser l'arme efficacement. DEX indique la DEX nécessaire pour utiliser correctement l'arme. Vous devez avoir à la fois la FOR et la DEX nécessaires pour manipuler une arme au combat sans avoir à souffrir de pénalités. Dans la plupart des cas, toutes les armes pourront être utilisées par les personnages. Arcs, boucliers et armes à deux mains nécessitent des niveaux de DEX très élevés puisque ce sont des armes très difficiles à manipuler correctement.

[3.5.2] ARMES DES JEUNES ROYAUMES

Armes de mêlée	FOR	DEX	Dommages	Longueur en cm	Prix en GB
	Nécessaires				
Hache de bataille	9	9	1D8 + 2	75	200
Épée large	9	7	1D8 + 1	100	250
Coup de tête	—	—	1D4	Tête	—
Gourdin	7	7	1D6	60-120	0-5
Dague	—	3	1D4 + 2	15-45	100
Faucheur	8	8	1D6 + 2	90	225
Pique filkharienne (à deux mains)	11	7	2D6 + 1	270-300	150
Épée longue (à deux mains)	11	13	2D8	150-180	750
Hachette	7	9	1D6 + 1	45	125
Masse lourde (à deux mains)	13	7	1D8 + 2	75-90	200
Javelot	—	10	1D6	60-90	175
Coup de pied	—	—	1D6	Pied	—
Masse légère	7	7	1D6 + 2	60	75
Grande lance (à deux mains)	11	9	1D10 + 1	210-240	100
Hache lormyrienne (à deux mains)	13	11	3D6	165	400
Coup de poing	—	—	1D3	Main	—
Bâton de combat (à deux mains)	9	9	1D8	180-210	50
Cimeterre	9	9	1D8 + 1	75-105	210
Hache des mers (à deux mains)	11	9	2D6 + 2	200	250
Épée courte	7	7	1D6 + 1	75	125
Lance (à une main)	9	7	1D6 + 1	120-150	50
Boucliers					
Ecu	—	12	1D4	30 (diamètre)	50
Targe	8	7	1D6	90 (diamètre)	75
Grand bouclier	8	9	1D6	90	100
Tour	12	6	1D6 + 2	150	125
Armes de jet					
Ecu	6	12	1D6	9	50
Dague	—	6	1D4 + 2	15	100
Arc du désert	13	11	1D10 + 2	135	600
Javelot	7	10	1D8 + 2	30	75
Arc en os	11	13	2D6 + 1	135	750
Pierre	—	5	2D4	30	—
Arc	9	9	1D8 + 1	90	250
Fronde	—	11	1D6 + 1	90	25
Lance	9	10	2D6	15	50
Targe	16	7	2D4	6	75
Hache de lancer	9	12	1D8 + 2	15	150

NOTE : Les armes qui sont à la fois des armes de mêlée et des armes de jet demandent une compétence supplémentaire pour être utilisées comme projectile. Si aucune compétence en projectile n'a été développée, le personnage a 10 % de chance de toucher.

NOTE : Les armes de jet font légèrement plus de dommages que les armes de mêlée car elles frappent avec une vitesse et un impact plus importants.

NOTE : Si un personnage désire une arme qui n'est pas sur ce tableau, il devra en discuter avec le MJ et établir avec lui les caractéristiques appropriées de cette arme.

NOTE : Toutes les armes et boucliers ont 20 points de vie en cas de dommages par acide, feu, etc.

[3.5.2.1] GLOSSAIRE DES ARMES

HACHE DE BATAILLE : hache lourde à double tranchant plus courte que la hache des mers.

ÉPÉE LARGE : lame droite à double tranchant manipulée avec une seule main, c'est surtout une arme de taille et ne fait généralement qu'un mètre de long. La main et demie ou épée bâtarde est incluse dans cette catégorie.

ÉCU : petit bouclier rond, généralement en bois, renforcé par un cercle ou des bandes en fer, il est doté d'une ou deux poignées sur le revers. Son grand avantage tient à sa légèreté et sa facilité de maniement. Son diamètre n'est que de trente centimètres maximum, sa surface n'est donc pas très élevée.

GOURDIN : toute masse en bois.

DAGUE : couteau plus petit que l'épée courte. Les dagues de lancer sont en général effilées et bien équilibrées.

ARC DU DÉSERT : arc en corne, recourbé et laminé. Il tire des

flèches courtes à grosses pointes à grande distance et il est très difficile à bander.

FAUCHEUR : cimeterre à double tranchant dont la lame est légèrement courbe — très semblable au sabre de cavalerie.

PIQUE FILKHARIENNE : lance de trois mètres, dotée d'une pointe large, lourde, barbelée et longue de soixante centimètres. La hampe est dotée d'un contre-poids, elle peut être utilisée comme une masse, en combat au corps à corps.

ÉPÉE LONGUE : épée large nécessitant les deux mains pour être manipulée. La longueur en est approximativement de deux mètres, la lame est large, plate et à double tranchant.

HACHETTE : hache très courte à lame simple, ressemble beaucoup au tomahawk de par sa conception, elle est suffisamment équilibrée pour être lancée à courte distance.

GRAND BOUCLIER : bouclier typique du chevalier monté. Il offre une meilleure protection du corps et du bassin que celle donnée par l'écu. Carré au sommet, il s'achève en

pointe à la base. Se fixe au bras de la même façon que la targe.

MASSE Lourde : lourde boule de métal hérissée de pointes et fixée au bout d'un manche d'un mètre de longueur.

Javelot : version plus courte et plus légère de la lance, utilisée essentiellement comme arme de jet. Les javelots sont surtout employés pour ce côté destructeur mais ils peuvent aussi être manipulés comme de courtes armes de pointe, en mêlée.

MASSE LÉGÈRE : équivalente à la masse médiévale. Une lourde boule de métal, sans pointes, fixée à un court manche en bois.

GRANDE LANCE : manche de bois long de 2,10 m à 2,40 m doté d'une fine pointe à deux tranchants et d'une petite barre en croix à mi-longueur, afin d'empêcher un animal empalé ou un ennemi de remonter la lance pour se dégager.

HACHE LORMYRIENNE : l'équivalent, dans les Jeunes Royaumes, du merlin. La hache est toujours dotée d'une lame double et la moitié supérieure du manche est enfoncée. Un énorme contre-poids est fixé à la base du manche. On la manie à deux mains comme pour couper un arbre.

ARC EN OS DE MELNIBONÉ : grand arc composite, le secret de sa fabrication n'était connu que des artisans esclaves de Melniboné. Ce n'est qu'après le sac d'Imrryr que les non-Melnibonéens ont pu trouver cet arc.

BATON DE COMBAT : bâton renforcé, en chêne, d'une longueur de 1,80 à 2,40 m. Les extrémités sont souvent garnies de fer. Il est manipulé généralement à deux mains, celles-ci se placent près du centre du bâton afin de permettre au guerrier de les faire glisser rapidement d'un bout à l'autre. Le combattant peut frapper avec les deux extrémités.

PIERRE : tout caillou que vous pouvez ramasser sur la route et lancer.

CIMETERRE : une épée large dotée d'une lame simple et fortement incurvée. C'est à l'origine une arme de taille et de

coupe, sa lame très lourde la rend très pratique pour les décapitations.

HACHE DES MERS : grosse hache à deux mains des marins des Jeunes Royaumes. Elle est dotée d'une lame simple et large, et munie d'une pointe en acier à la base du manche. Elle est souvent utilisée pour défoncer un renfort ou trancher les gros câbles d'amarrage.

ARC SIMPLE : équivalent de l'arc long anglais avec une courbure simple du bois. L'arc simple des Jeunes Royaumes n'est pas d'une aussi bonne facture que l'arc anglais et n'est pas aussi puissant.

ÉPÉE COURTE : bout de métal court et droit ; utilisée principalement comme arme de pointe mais elle peut aussi faucher ou taillader à courte distance.

FRONDE : lanière de cuir dotée d'un bonnet pour retenir une pierre. On fait tourbillonner rapidement la pierre au-dessus de la tête puis on lâche l'un des bouts de la lanière pour propulser la pierre à très grande vitesse. Savoir exactement quand lancer la pierre est nécessaire pour toucher sa cible. En général, les frondes ne peuvent pas être utilisées sur des cibles situées à moins de 4 à 6 m.

LANCE : version plus courte de la grande lance, sans la barre en croix, utile pour le lancer sur courte distance.

TARGE : grand bouclier rond suffisamment important pour couvrir une grande partie du torse. Il est fait en bois, recouvert de cuir, son pourtour est protégé de fer. Parfois une bosse en métal décore le centre. Les targes peuvent également être fabriquées en bronze mais jamais en fer ou en acier. Deux bandes de cuir sont fixées au dos du bouclier. L'avant-bras vient se loger dans la première tandis que la main agrippe la seconde.

TOUR : bouclier du soldat d'infanterie (utile pour se dissimuler). Il est très utile pour constituer une sorte de bouclier derrière lequel on combat à l'aide d'une épée courte. La base en pointe est conçue pour s'enfoncer dans le sol et supporter son propre poids.

[3.5.3] PÉNALITÉS INFLIGÉES LORS DE L'UTILISATION D'ARMES SANS UNE FOR OU UNE DEX SUFFISANTES

Si vous utilisez une arme pour laquelle vous n'avez pas la FOR ou la DEX requises, vous ne pourrez jamais y être entraîné, ce qui réduit automatiquement votre compétence à cette arme au minimum (5 % ou vos bonus d'Attaque et de Parade s'ils sont supérieurs à 5). Vous aurez toujours au moins 5 % de toucher avec n'importe quelle arme.

Vous allez me rétorquer : que faire si mon épée est brisée et que la seule arme à portée de main est une hache lormyrienne ? Bien évidemment, vous n'allez pas rester planté là et mourir simplement parce que vous n'êtes pas assez fort ou adroit pour manier cette hache ! Vous savez que votre chance de Toucher ou de Parer avec cette arme n'est pas supérieure à votre bonus d'Attaque ou de Parade (ou à 5 %), mais 5 % valent mieux que 0 %. De ce fait, votre personnage ramassera, de toute façon, l'arme défendue. A présent que va-t-il advenir ?

Maintenant, vous allez subir les conséquences de votre choix. Le personnage doté d'une FOR insuffisante et qui manie une arme trop lourde pour lui, sera plus lent et plus maladroit. En terme de jeu, le personnage frappera toujours le dernier au cours d'un round de combat. Néanmoins, le personnage ne frappera pas le dernier si son adversaire manie également une arme interdite. En ce cas, le personnage à la DEX la plus élevée frappera le premier. S'ils ont tous les deux la même DEX, les deux personnages frapperont simultanément.

Si le personnage utilise une arme avec une DEX insuffisante, il frappera toujours à son tour normal, mais tout toucher réussi n'occasionnera que la moitié des dommages à l'adversaire.

[3.5.4] ARMES A DEUX MAINS

Plusieurs armes sur le tableau [3.5.2] Armes des Jeunes Royaumes, se manient à deux mains. Autrement dit, un personnage doit avoir ses deux mains et ses deux bras libres pour

manier correctement l'arme. En général, votre personnage ne peut utiliser aucun bouclier avec une arme à deux mains, mais celui-ci peut être accroché sur son dos. Les personnages qui se battent avec des armes à deux mains doivent réaliser toutes leurs Parades avec leur arme. Seule une armure les protégera s'ils sont touchés.

[3.5.5] BOUCLIERS

Généralement, on pense que les boucliers ne servent qu'à se protéger, en fait ce sont de véritables armes. Il faut donc développer une compétence à l'Attaque et à la Parade si vous en utilisez un. Les boucliers servent surtout aux guerriers qui manient une arme à une main (comme l'épée large) ; mais ils sont parfois portés et manipulés par une seconde personne afin de protéger un guerrier utilisant une arme à deux mains (comme l'épée longue ou l'arc).

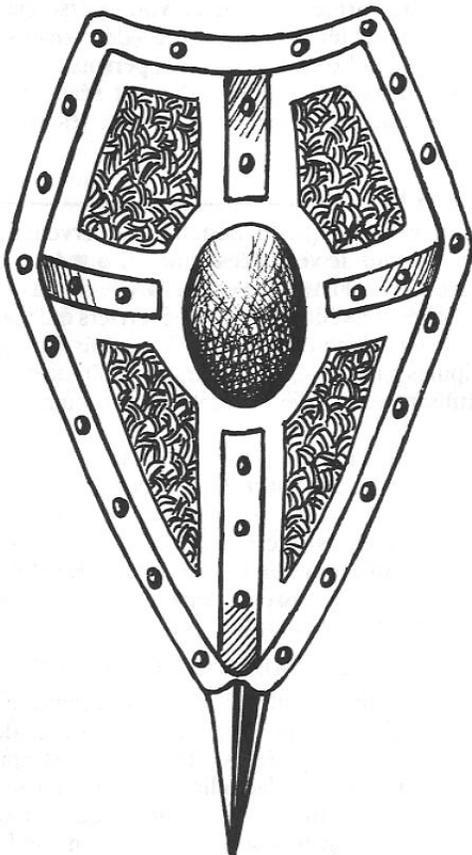
Les boucliers utilisés par les personnages sont quasi indestructibles. Dès qu'une Parade est réalisée avec un bouclier, elle arrêtera tout dégât tant que ceux-ci ne sont pas magiques. Les boucliers peuvent toutefois être détruits au combat. (Si vous utilisez un bouclier pour parer un toucher critique, celui-ci est « tué » : fendu par le milieu, cassé en deux, sangles ou poignées brisées.) Ils deviennent alors inutilisables.

[3.5.5.1] LE BOUCLIER COMME ARME D'ATTAQUE

Les boucliers peuvent être utilisés de façon offensive dans certaines situations. Ils ont donc un certain nombre de dés de dégâts. Dans un combat singulier, cette attaque est appelée charge au bouclier au cours de laquelle le combattant se jette en avant, frappe violemment son adversaire avec le bouclier avant de lui infliger un coup avec son arme. Dans un combat où les ennemis déferlent de tous côtés, on s'en servira pour blesser ou renverser un adversaire. On ne peut pas charger au bouclier et pouvoir s'en servir au cours du même round de combat pour Parer. Néanmoins, un Maître au Bouclier pourra Parer et Riposter avec son bouclier.



Grand Bouclier



Bouclier d'infanterie (tour)



Targe

SCHROEDER

[3.5.6] ARMES DE JET

Toutes les armes de jet permettent de frapper un adversaire à distance, c'est d'ailleurs leur principal avantage. De plus, la rapidité d'utilisation de certaines d'entre elles en fait des armes redoutables. De ce fait, un personnage qui manie la dague, l'arc

ou la hache de lancer pourra effectuer deux tirs dans un round de combat. La première attaque aura lieu à la dextérité du personnage (comme pour toute attaque classique), la seconde à la fin du round de combat. Cet avantage n'est valable que pour les personnages ayant la DEX nécessaire au maniement de l'arme de jet et qui ne se trouvent pas au contact direct d'un adversaire.

[3.6] ÉQUIPEMENT EN ARMES DES PERSONNAGES

Tous les personnages ont une nationalité et une classe sociale. La nationalité limite le nombre de classes sociales auxquelles votre personnage peut appartenir. La classe sociale limite le nombre de compétences avec lesquelles votre personnage débute.

[3.6.1] GUERRIERS

Reportez-vous au tableau [3.5.2] Armes des Jeunes Royaumes et choisissez quelles armes la FOR et la DEX de votre personnage lui permettent d'utiliser. Puis reportez-vous au paragraphe [2.3.2] pour déterminer vos différentes compétences en armes.

[3.6.1.1] ASSASSINS

En plus de leurs compétences aux armes qui sont identiques à celles des guerriers, les Assassins ont un certain nombre d'autres compétences indiquées dans le paragraphe [2.3.2.1]. De plus amples informations concernant ces compétences sont données dans le chapitre 4.

[3.6.2] MARCHANDS

Tous les marchands débute avec l'armure de leur choix s'ils réussissent un jet en Crédit/Argent. Dans le cas contraire, ils commencent avec une armure de cuir.

Reportez-vous au tableau [3.5.2] Armes des Jeunes Royaumes et choisissez une arme pour laquelle votre personnage a la FOR et la DEX requises.

[3.6.3] MARINS

Reportez-vous au tableau [3.5.2] Armes des Jeunes Royaumes et choisissez quelles armes la FOR et la DEX de votre personnage lui permettent d'utiliser. Puis reportez-vous au paragraphe [2.3.4] pour déterminer vos compétences aux armes. Les marins débute sans armure. Les autres compétences des Marins sont expliquées dans le chapitre 4.

[3.6.4] CHASSEURS

Reportez-vous au tableau [3.5.2] Armes des Jeunes Royaumes et choisissez quelles armes la FOR et la DEX de votre personnage lui permettent d'utiliser. Les Chasseurs n'ont pas le droit de choisir la hache de bataille, la grande épée, la hache lormyrienne, la hache des mers, la masse lourde ou la pique filkharienne. Ces armes sont utilisées spécifiquement contre l'homme et ne peuvent être maniées dans une forêt ou d'épais buissons. Reportez-vous au paragraphe [2.3.5] pour déterminer vos compétences aux armes et au chapitre 4 pour les compétences supplémentaires. Les Chasseurs débute sans armure.

[3.6.5] FERMIERS

Le choix en armes des fermiers est très limité. Ceci est dû au fait que les fermiers sont généralement protégés par leur seigneur ou les gardes des cités et des villes avoisinantes ; de plus, les armes étant très chères, il est excessivement difficile de s'en procurer. Les armes d'un Fermier sont généralement la hachette, la faux, le fléau, etc. Des trois, seule la hachette est portée sur le tableau [3.5.2] Armes des Jeunes Royaumes, car

c'est la seule arme susceptible d'être emmenée en aventure. Les Fermiers sont parfois entraînés aux armes, en milice, ils ont donc aussi une certaine habileté à la lance. Toutefois, ils doivent acheter leur propre lance avant de partir en aventure.

[3.6.6] PRÊTRES

Même s'il existe des Prêtres Guerriers, ils sont très rares et on ne les trouve que dans le pays d'Eshmir.

La plupart des Prêtres ne sont que très peu entraînés aux armes. Un personnage Prêtre débute avec une dague. S'il désire une autre arme, il débute à 5 % ou aux bonus d'Attaque/Parade. Les autres compétences sont expliquées dans le chapitre 4. Les personnages Prêtres peuvent débute, si le joueur le désire, à un âge supérieur à 25 ans ; de ce fait, ils peuvent gagner des points d'INT comme expliqué dans le paragraphe [2.3.7].

[3.6.7] NOBLES

Reportez-vous au tableau [3.5.2] Armes des Jeunes Royaumes et choisissez quelles armes la FOR et la DEX de votre personnage lui permettent d'utiliser. Puis reportez-vous au paragraphe [2.3.8] pour déterminer ses compétences aux armes.

Il est possible au Noble d'appartenir à deux classes, comme Noble-Guerrier ou Noble-Marchand, permettant au Noble un choix plus étendu dans les armes. Les Nobles peuvent avoir l'armure qu'ils désirent. Les autres compétences sont expliquées dans le chapitre 4. Les Nobles ne peuvent pas choisir deux fois la même arme dans deux classes différentes, afin d'ajouter les deux pourcentages de ces classes pour obtenir ainsi une compétence surévaluée.

[3.6.8] VOLEURS

Reportez-vous au tableau [3.5.2] Armes des Jeunes Royaumes et choisissez quelles armes la FOR et la DEX de votre personnage lui permettent d'utiliser. Les Voleurs n'ont pas droit à la hache lormyrienne, la pique filkharienne, la lance ou la grande épée comme première arme. Reportez-vous au paragraphe [2.3.9] pour la liste des compétences des Voleurs. Les compétences, qui ne sont pas de combat, sont expliquées au chapitre 4.

[3.6.9] MENDIANTS

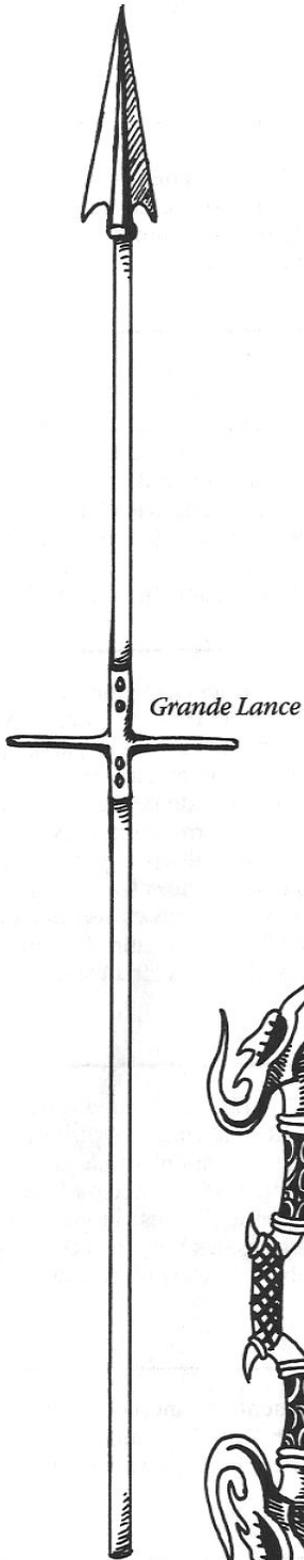
Les Mendiants n'ont normalement aucune compétence de combat. Pour une description de leurs limitations, reportez-vous au paragraphe [2.3.10]. Les autres compétences sont expliquées au chapitre 4.

[3.6.10] ARTISANS

Les Artisans forment un petit groupe d'originaux au sein des guerriers. Avec leur DEX généralement élevée, ils font d'excellents combattants, selon l'entraînement qu'ils ont reçu. Un Artisan peut choisir n'importe quelle arme du tableau [3.5.2] Armes des Jeunes Royaumes pour laquelle il a la FOR et la DEX nécessaires.

Les personnages Artisans peuvent débute avec une armure de cuir s'ils le désirent. Les autres compétences de base des Artisans sont expliquées au chapitre 4.

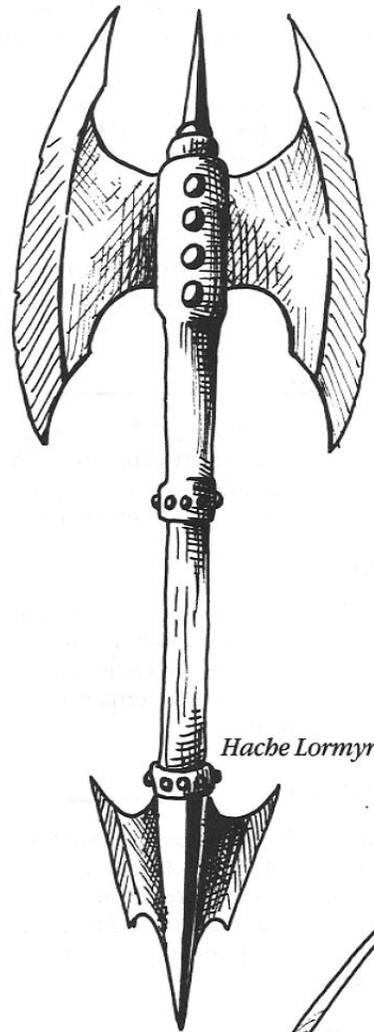
LES PRINCIPALES ARMES DES JEUNES ROYAUMES



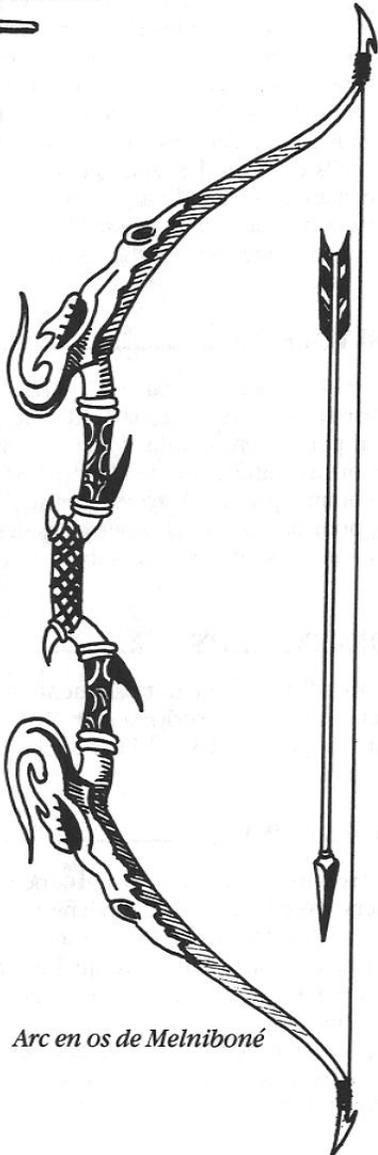
Grande Lance



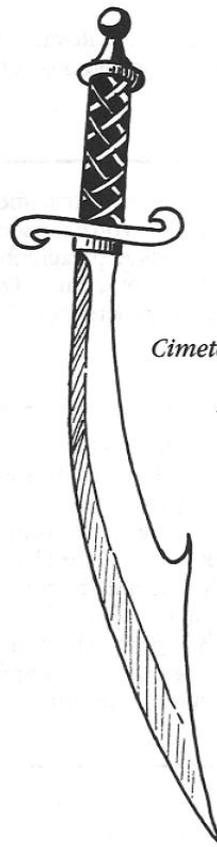
Hache des Mers



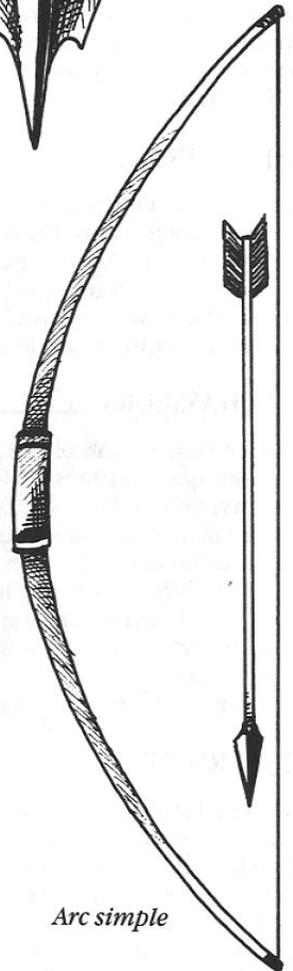
Hache Lormyrienne



Arc en os de Melniboné



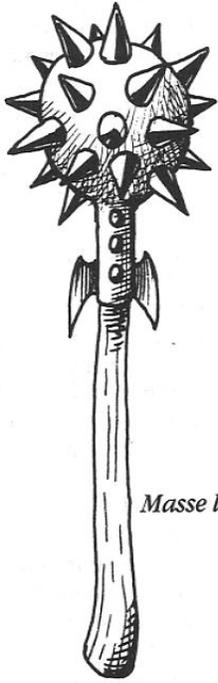
Cimeterre



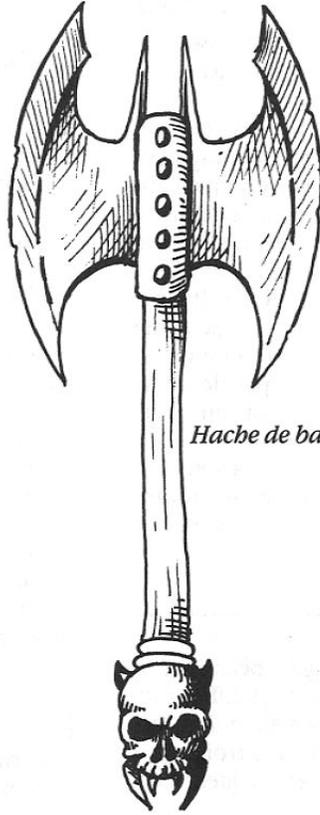
Arc simple



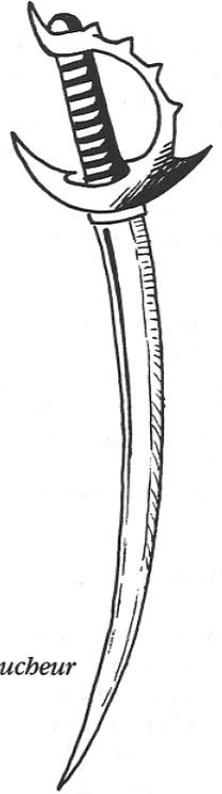
Pique Filkbarienne



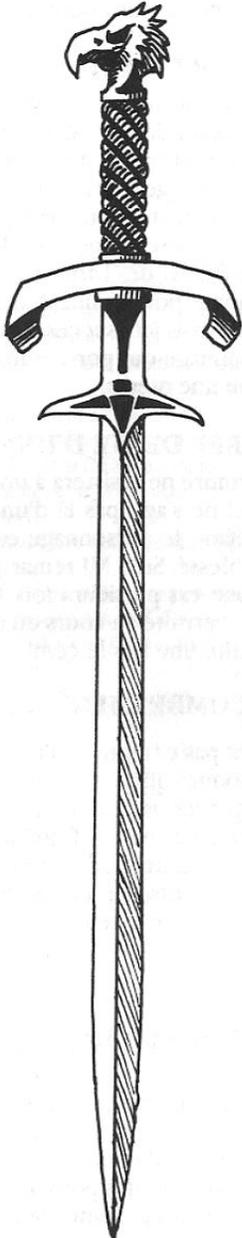
Masse lourde



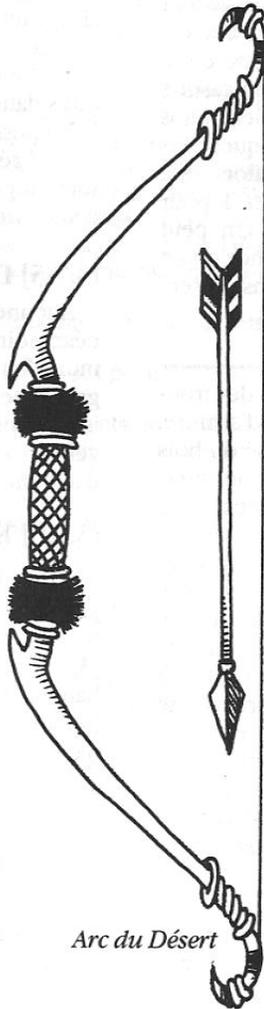
Hache de bataille



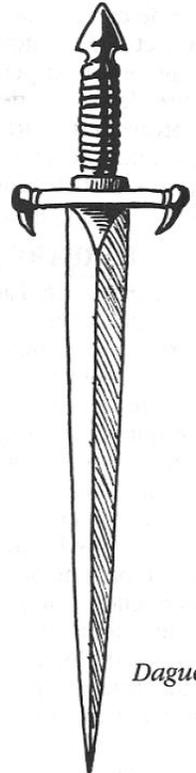
Faucheur



Epée Longue



Arc du Désert



Dague

SCHIRMEYER

[3.6.11] COMPÉTENCES AUX ARMES AUTRES QUE CELLES ACCORDÉES PAR L'APPARTENANCE A UNE CLASSE SOCIALE

La section [2.4] Autres Compétences autorise votre personnage à prendre d'autres compétences aux armes. Vous garderez probablement ces compétences supplémentaires pour les compétences expliquées dans le chapitre 4 ; mais si vous avez le sentiment que vos compétences aux armes doivent être augmentées ou si votre personnage est un mendiant, vous pouvez utiliser deux de ces compétences supplémentaires pour acquérir des pourcentages d'Attaque et de Parade dans l'arme de votre choix du moment que votre personnage a une FOR et une DEX suffisantes pour la manier. Jetez 1D100 et divisez le résultat par deux pour obtenir le pourcentage d'Attaque. Effectuez la même opération pour le pourcentage de Parade. Les armes de jet, et tout particulièrement les arcs et la fronde, n'ont pas de pourcentage de Parade. Il n'est pas indispensable d'avoir un pourcentage d'Attaque pour les boucliers.

Souvenez-vous également que votre personnage a toujours au moins 5 % de chance à l'Attaque et à la Parade avec toutes les armes qu'il se verrait obligé d'utiliser alors qu'il ne les connaît pas.

[3.7.] ARMURES

Une armure protège son utilisateur des dégâts occasionnés par les armes. Même si l'apparence de l'armure peut différer de personnage à personnage, il n'y a que trois types d'armures utilisés dans les Jeunes Royaumes au temps d'Elric. Les trois types ont été nommés respectivement cuir, barbare et plaques.

[3.7.1] ARMURE DE CUIR

L'armure de cuir n'offre qu'une protection partielle. Elle est formée d'armatures pour les bras, de jambières et d'une cote de cuir pour le torse. Le tout est parfois complété d'un casque ou d'une calotte de cuir. Cette armure peut arrêter les coups d'une petite arme et offre quelque résistance aux attaques plus violentes. Chaque fois qu'un personnage est touché alors qu'il porte une armure de cuir, il devra jeter 1D6 et ôter 1 pour déterminer la protection fournie par son armure. On peut obtenir un 5, qui détournera un coup de faible puissance ou un 0, et, en ce cas, vous avez été touché en un endroit sans protection.

[3.7.2] ARMURE BARBARE

Les barbares du Désert des Larmes et les habitants des frontières nord-est d'Ilmiora ont conçu leur propre type d'armure. Au lieu de se servir de cuir ou de métal, ils ont utilisé du bois soigneusement taillé pour s'ajuster exactement aux mensurations du propriétaire. Le bois est laqué et magnifiquement orné de motifs fantastiques ; bien souvent, une centaine de couches de laque sont appliquées, le résultat final est donc particulièrement impressionnant. Néanmoins, une telle armure ne protège pas toutes les parties du corps, et celle-ci a une protection de 1D8 - 1 contre les coups. L'armure ne peut être portée que par son propriétaire ou par une personne de TAI et de corpulence exactement identiques. On peut parfois se procurer cette armure auprès de marchands ambulants. Son prix en est d'approximativement 400 GB. Par le troc, un négociant pourra obtenir une telle armure auprès des barbares. Son commerce se pratique essentiellement sur le continent nord-est car son prix de transport, vers d'autres contrées, la rendrait aussi chère qu'une armure de plaques.

[3.7.3] ARMURE DE PLAQUES

L'armure de plaques s'est développée dans les Jeunes Royaumes du temps d'Aubec de Malador. C'est l'équivalent de l'armure utilisée au XIII^e siècle par les Européens, elle est à la fois plus légère et plus résistante que la cote de maille, qu'elle a remplacée. C'est la meilleure armure disponible mais c'est

aussi la plus chère. Le corps entier est protégé par du métal et les seuls points faibles se situent aux articulations. Afin d'avoir une meilleure visibilité, le heaume n'est pas souvent utilisé. L'armure de plaque complète a une valeur de protection de 1D10 + 2. Toutefois, le personnage n'entendra rien à l'exception des bruits très violents ; de plus, il sera généralement surpris par des attaques effectuées de côté ou dans le dos. Si le heaume est retiré, la valeur de protection est alors égale à 1D10 - 1.

L'armure de plaques complète a une TAI égale ou supérieure d'un point, à celle du personnage. Le prix d'une telle armure est d'approximativement 1 000 GB, mais peut doubler ou tripler selon la qualité du travail. Les personnages qui veulent se déplacer et se battre normalement en armure de plaques, doivent avoir une FOR minimale de 11. Tout personnage ayant une FOR inférieure à 11 retire, au cours du combat, un point à sa DEX par point de FOR en moins.

[3.7.3.1] DEMI-PLAQUES

De nombreux guerriers, notamment les soldats de second ordre, les marins et les troupes de cavalerie légère, portent une demi-armure ou demi-plaques. Il s'agit d'un ensemble de plaques qui ne recouvre que les parties vitales du corps, alors que les membres sont protégés par des vêtements ou du cuir. Sa valeur de protection est égale à celle de l'armure barbare et son prix en est le même. Sur les continents sud et ouest, elle est meilleur marché et plus courante que l'armure barbare.

[3.7.4] NAGER EN ARMURE

L'armure de cuir n'est pas assez lourde pour encombrer une personne au point de l'empêcher de nager (si son jet en Nager est réussi, voir chapitre 4). L'armure barbare faite de bois, aidera un personnage à flotter, mais elle se déformera et perdra tout pouvoir de protection après plus d'une heure passée dans l'eau. Ne vous exposez donc pas à des déluges continus, plutôt rares dans le Désert des Larmes.

Un personnage portant une demi-plaques peut s'en débarrasser, s'il réussit trois jets successifs en Nager. Sinon, il partage le sort du personnage qui porte une armure de plaques totale et coule comme une pierre.

[3.7.5] DURÉE DE VIE D'UNE ARMURE

Aucune armure ne résistera à une pluie incessante de coups, néanmoins, il ne s'agit pas là d'un véritable problème. Si l'armure fait défaut, le personnage est généralement tué ou très grièvement blessé. Si le MJ remarque que, malgré son armure, un personnage est plusieurs fois touché, il peut décider que celle-ci a été détruite au cours du combat et donc, ne sera plus d'aucune utilité une fois le combat achevé.

[3.7.6] ENCOMBREMENT D'UNE ARMURE

On ne tient pas compte de l'encombrement dans Stormbringer. Les personnes qui portent des armures en ont l'habitude et ne sont pas gênées par leur poids (pour la seule exception voir [3.7.3] Nager en armure). Combattre en armure n'est pas un handicap et, donc, ne modifie ni la FOR ni la DEX. Le MJ et les joueurs devront essayer de rester logiques : il ne s'agit pas d'effectuer une course de haies avec une armure de plaques !

[3.8] ARMES ET ARMURES MAGIQUES

Les armes et armures magiques sont traitées de façon approfondie dans le chapitre 5. Généralement, l'effet magique est obtenu en liant un démon ou un élémentaire à une arme. Ces objets enchantés ont des pouvoirs et des capacités qui rendent toute autre arme insignifiante. Si vous en avez les capacités, procurez-vous en une.

[3.9] BLESSURES AU COMBAT ET AUTRES DOMMAGES

Tous les personnages, bêtes, démons, dieux, etc., ont des Points de Vie. Seuls les êtres immatériels n'ont pas de Points de Vie et doivent être tués d'une toute autre manière. Chaque fois qu'un personnage prend un point de dégâts, en combat, par la maladie ou le poison, ce point est retiré du total de Points de Vie du personnage. Une fois qu'il ne lui reste plus de Points de Vie, le personnage est mort. Au combat, il y a trois types de blessures :

[3.9.1] BLESSURES MINEURES

On appelle blessure mineure toute blessure qui occasionne des dégâts inférieurs à la moitié du total des Points de Vie originaux du personnage. Il s'agit simplement de coupures et de commotions. Un personnage peut être tué en prenant trop de blessures mineures, qui réduisent ses Points de Vie à zéro. Par tranche de quatre Points de Vie perdus par blessures mineures, le personnage perd temporairement un point de DEX (le personnage retrouve peu à peu sa DEX au fil de sa guérison). Les blessures mineures n'empêchent pas un personnage de se battre, la tête haute, jusqu'à la fin.

[3.9.2] BLESSURES MAJEURES

On appelle blessure majeure toute blessure qui occasionne, en un seul coup, un dégât supérieur ou égal à la moitié du total

des Points de Vie originaux du personnage. Un personnage doté de quinze Points de Vie et qui subit une blessure de huit points souffre d'une blessure majeure (amputation, empalement ou os fracassés). Aucun personnage ne peut endurer plus d'une blessure majeure et continuer à vivre.

Le personnage qui a pris une blessure majeure se voit infliger deux pénalités.

1) Sa DEX est réduite de moitié (arrondir au chiffre supérieur). Elle reviendra à la normale lorsque le personnage sera guéri de la moitié de ses Points de Vie originaux.

2) Le personnage n'est plus capable de se battre indéfiniment. Tôt ou tard, il s'évanouira du fait du traumatisme et de l'hémorragie. Le personnage devra cesser le combat sur l'instant. Toutefois, le guerrier pourra continuer à combattre pendant autant de rounds de combat qu'il lui reste de Points de Vie. Dans l'exemple ci-dessus, le personnage pourra continuer à se battre pendant encore 7 rounds de combat avant de s'évanouir.

Un personnage qui souffre d'une blessure majeure doit recevoir soit une aide médicale (voir chapitre 4), soit une guérison magique (chapitre 5) dans l'heure qui suit, sinon il risque de mourir. Si le personnage ne reçoit aucune aide, il doit réussir un jet sous sa CON sur 1D20 pour déterminer s'il meurt du traumatisme ou d'hémorragie. Si le résultat obtenu sur le D20 est supérieur à la CON du personnage, celui-ci meurt. Si le jet est réussi, le personnage guérira mais sera partiellement infirme, et perdra de façon permanente 1D6 de points de CON. De plus, il contractera un autre handicap sur le tableau [3.9.2.1] Blessures majeures.

[3.9.2.1] BLESSURES MAJEURES

1D100 Conséquences

01-50	Vous aurez une cicatrice impressionnante mais aucun autre effet secondaire.
51	Perte de l'œil gauche. Vous perdez 2 points de CHA et 2 points de DEX.
52	Perte de l'œil droit. Vous perdez 2 points de CHA et 2 points de DEX.
53	Perte du nez. Vous perdez 4 points de CHA et 3 % en bonus de Perception.
54	Perte de l'oreille gauche, ouïe affaiblie. Vous perdez 1 point de CHA et 5 % en bonus de Perception.
55	Perte de l'oreille droite, ouïe affaiblie. Vous perdez 1 point de CHA et 5 % en bonus de Perception.
56-57	Mâchoire cassée, perte de plusieurs dents. Vous perdez 2 points de CHA et 1 point de CON.
58	Blessure grave aux vertèbres. Capacité à se déplacer rapidement et à porter des poids importants sérieusement diminuée. Vous réduisez la FOR et la DEX de moitié.
59	Contusion importante à la tête. Vous perdez 3 points d'INT et 3 points de CHA. Vous réduisez tous les bonus dépendant partiellement de l'INT.
60-62	Contusion légère à la tête. Vous perdez 1 point d'INT et 1 point de CHA. Vous réduisez tous les bonus dépendant partiellement de l'INT.
63-64	Dégâts aux organes internes. Vous perdez 1D6 + 2 points de CON. Blessure mortelle possible à courte échéance. Perte en Points de vie égale aux points de CON perdus. Vous réduisez tous les bonus dépendant de la CON.
65-68	Côtes brisées. Vous perdez 1D4 points de CON. Perte en Points de Vie égale aux points de CON perdus.
69-72	Bras gauche brisé, mal rétabli. Vous perdez 2 points de DEX.
73-76	Bras droit brisé, mal rétabli. Vous perdez 2 points de DEX.
77-79	Amputation de la main gauche et d'une partie du bras. Vous perdez 4 points de DEX.
80-82	Amputation de la main droite et d'une partie du bras. Vous perdez 4 points de DEX.
83-86	Jambe gauche brisée, mal rétablie. Vous perdez 2 points de DEX.
87-90	Jambe droite brisée, mal rétablie. Vous perdez 2 points de DEX.
91-92	Tendon de la jambe gauche sectionné. Vous perdez 4 points de DEX.
93-94	Tendon de la jambe droite sectionné. Vous perdez 4 points de DEX.
95-97	Amputation partielle de la jambe gauche. Vous perdez 3 points de DEX.
98-00	Amputation partielle de la jambe droite. Vous perdez 3 points de DEX.

N'oubliez pas de recalculer tous les bonus aux compétences affectés par les caractéristiques réduites.

[3.9.2.2] EFFETS DES BLESSURES MAJEURES

A chaque fois qu'un personnage souffre d'une blessure majeure, un jet doit être effectué sur le tableau [3.9.2.1] Blessures majeures afin d'en déterminer les effets à long terme. Ces effets sont permanents.

Les résultats de ce tableau indiquent les conséquences de la

blessure après une guérison normale. La médecine classique n'a aucun résultat positif sur ce type de blessure. La magie toutefois, peut guérir n'importe quelle blessure ci-dessus.

Un personnage qui souffre plus d'une fois des mêmes effets secondaires, au cours de combats distincts, ne garde comme seconde séquelle, qu'une cicatrice.

Exemple :

Vambrite d'Eluher souffre d'une blessure majeure au combat, il jette les dés sur le tableau et perd son œil gauche. Sa DEX et son CHA tombent de deux points chacun mais sa carrière d'aventurier n'est pas terminée. Il se remet de sa blessure et plus tard, participe à un autre combat. A nouveau, il reçoit une blessure majeure et une nouvelle fois, le tableau indique qu'il perd son œil gauche. Il ne peut le perdre une seconde fois. Il sera donc marqué d'une cicatrice impressionnante. Néanmoins, s'il avait perdu son œil droit, il serait devenu complètement aveugle et aurait perdu à nouveau deux points de DEX et de CHA.

Si un personnage a souffert d'une blessure sur ce tableau, le joueur doit recalculer les bonus affectés par la caractéristique réduite et diminuer les compétences concernées. Ainsi un personnage dont le bonus en Manipulation baisse de 2 points perdra également 2 points dans toutes ses compétences en Attaque aux armes.

[3.9.3] BLESSURES MORTELLES

On appelle blessure mortelle toute blessure qui occasionne un dégât supérieur aux Points de Vie du personnage. C'est la mort instantanée. Classez la feuille de personnage. Il ou elle nous a quitté. Il n'existe aucune forme de réincarnation ou de résurrection pour les personnages morts dans Stormbringer.

[3.9.4] AUTRES BLESSURES ET DOMMAGES

Les personnages de Stormbringer peuvent endurer des dégâts autres que ceux subis lors de combats. Même si de telles situations sont rares au cours du jeu, le MJ et les joueurs doivent savoir quoi faire.

[3.9.4.1] DOMMAGES DUS AU FEU

Utiliser une torche comme arme n'est pas, à vrai dire, une compétence de combat très courante, et les personnages qui désirent le faire doivent développer cette compétence à partir de leur bonus d'Attaque de base. La brûlure d'une torche ne fait que 1D6 de dégâts. Toutefois, dès qu'un personnage ou un être est touché avec une torche ou tout autre objet enflammé, un jet sauveur sous $3 \times \text{POU}$ doit être effectué afin de déterminer si l'individu prend feu. Si le jet sauveur est raté, jetez alors 1D10 pour déterminer le nombre de points de dégâts infligés avant que le feu ne soit éteint. Les personnages en armure de plaques doivent réussir un jet sauveur sous $5 \times \text{POU}$ pour éviter de prendre feu. Si les flammes occasionnent plus de dégâts que le personnage n'a de Points de Vie, celui-ci meurt. Si un personnage est brûlé mais survit à ses blessures — en prenant moins de dégâts que le total de ses Points de Vie — il doit jeter les dés sur le tableau [2.3.10.2] Afflictions pour déterminer les séquelles endurées. Un résultat de 1, 6, 8, 9, 10, 18, 19 ou 20 ne laissera que des cicatrices. Les personnages qui souffrent d'une blessure majeure suite aux flammes, ne s'en remettent jamais complètement. Ils doivent jeter 1D10 et en soustraire le résultat de leur CON. Ceci entraîne une perte automatique en Points de Vie. Si la CON du personnage est égale à zéro ou moins, il meurt des infections secondaires avant qu'un docteur ou un sorcier n'ait pu l'aider.

[3.9.4.2] DOMMAGES DUS AUX CHUTES

Les personnages peuvent être blessés à la suite d'une chute ou après avoir été projetés dans les airs. Le tableau [3.9.4.3] Dégâts dus à une chute considère que le personnage s'écrase sur une surface dure. S'il tombe à l'eau ou sur une surface molle, soustrayez 2D6 aux dégâts infligés.

[3.9.4.3] DÉGATS DUS A UNE CHUTE

Distance de chute ou de lancer en mètres	Dégâts aux Points de Vie
0-1,5	1D4-2*
1,6-3	1D6
3,1-6	2D6
6,1-9	3D6
9,1-12	4D6
etc.	etc.

* Un résultat inférieur à zéro n'occasionne aucun dégât.

Une armure ne protège pas des dommages occasionnés par une chute. En fait, les personnages qui portent une armure de plaque souffrent de 1D6 points de dégâts supplémentaires.

Une blessure majeure causée par une chute occasionnera une ou plusieurs fractures. Jetez 1D6. 1 = bras gauche, voir 67-72 sur le tableau [3.9.2.1] Blessures majeures ; 2 = bras droit, voir 73-76 ; 3 = jambe gauche, voir 83-86 ; 4 = jambe droite, voir 87-90 ; 5 = les deux jambes, voir 83-86 et 87-90 ; 6 = blessures internes, voir 63-64.

Les personnages souffrant d'une blessure majeure suite à une chute doivent être soignés ou se soigner. Sinon, ils continueront à perdre 2 Points de Vie par heure de jeu jusqu'à ce qu'ils meurent. Les personnages qui ont les deux jambes cassées ou des blessures internes ne pourront pas quitter le lieu de leur chute par leurs propres moyens.

[3.9.4.4] DOMMAGES DUS A LA MALADIE

Normalement, tous les personnages de Stormbringer sont l'image même d'une santé éclatante, mais le MJ diabolique peut décider de les exposer à diverses maladies au cours du jeu. Les maladies des Jeunes Royaumes sont identiques aux nôtres. Quand un personnage est exposé à une maladie, le joueur jette 1D100 sous 2 fois la CON de son personnage. Si le jet est raté, la maladie est contractée, si le jet est réussi, le personnage reste en bonne santé. Une fois la maladie contractée, le personnage jette à nouveau les dés sous 2 fois son POU pour déterminer si le mal progresse.

Les MJ's devront diviser les maladies en deux catégories : bénignes et graves. Si un personnage a une maladie bénigne tel un refroidissement et ne réussit pas à en guérir, le MJ pourra diminuer la CON du personnage de 1D4 points provisoires. Si le personnage ne guérit pas d'une maladie grave, celui-ci mourra. Les personnages qui contractent une maladie grave et qui s'en remettent, perdent 1D4 points de CON et Points de Vie définitifs mais gagnent 1 point de POU pour y avoir survécu.

Au gré du MJ, et seulement si le personnage n'est pas un Agent de la Loi, du Chaos, ou des Seigneurs Élémentaires (voir chapitre 6), l'individu qui s'est remis d'une maladie peut se transformer en vecteur et infecter les personnages avec lesquels il entrera en contact plus tard. Les Agents sont protégés de telles ignominies par leur déité.



[3.10] CONFLITS GÉNÉRAUX

Il est tout à fait possible pour des personnages de faire partie d'une armée engagée dans une grande bataille. Le MJ devra maîtriser la situation à l'aide de deux méthodes proposées ici : l'une consiste à se battre pendant un grand nombre de rounds de mêlée contre un bon paquet d'ennemis tout prêts. Le MJ peut choisir de façon arbitraire un grand nombre de rounds de combat (par exemple : 50) pour recréer l'âpreté d'une bataille à grande échelle. Pour des personnes qui sont des fous de la bagarre, cela peut être très amusant mais, pour le reste d'entre nous, cette méthode a le désavantage de mettre une éternité de temps à se jouer et requiert trop de préparation de la part du MJ. Ce qui nous conduit à la seconde méthode. Le problème dans une bataille à grande échelle pour des individus isolés, ce n'est pas tant de savoir combien d'ennemis ils vont tuer mais plutôt de déterminer leurs chances de survie. La caractéristique la plus importante dans ce genre de mêlée gigantesque est le POU. Toutes les trente minutes de bataille, le MJ devra demander au joueur de jeter 1D100 sous $5 \times \text{POU}$. Si le jet est réussi, le personnage n'est pas blessé au cours de ce laps de temps. Si le jet est raté, le personnage devra endurer 2D10 de dommages avec seulement son armure pour protection.

L'étendue des dommages est comprise entre 2 et 20. L'armure, à moins que ce ne soit une grande armure-démon, pourra ou ne pourra pas protéger entièrement le personnage.

Si un personnage survit à une bataille et n'endure que des blessures mineures, il aura à la fois touché et paré à un moment ou à un autre. Il pourra donc tenter d'augmenter son habileté à l'Attaque et à la Parade avec l'arme ou les armes qu'il a utilisées. Si le personnage survit à la bataille mais a enduré une blessure majeure, il souffrira trop du contre-coup, pour profiter de son expérience au combat.

Le MJ devra décider dès le départ quel côté emportera la bataille. Quelle qu'en soit l'issue, vainqueurs ou vaincus, les joueurs doivent y avoir pris du plaisir.

Exemple :

Si vous simulez la bataille navale qui a opposé la Flotte du Chaos aux Seigneurs des Mers du sud, il est décidé par avance que la Flotte du Chaos l'emportera. La saga nous a déjà dit ce qui est arrivé et quoi que fassent les aventuriers contre les hommes de Pan Tang et les guerriers morts de Pyaray, ils sont condamnés à la défaite. C'est au MJ de leur faire passer un bon moment avant qu'ils ne soient tués ou capturés.

[3.11] CONFLITS NAVALS

Les Jeunes Royaumes forment un monde maritime. Toute personne qui joue régulièrement à Stormbringer participera tôt ou tard à une bataille navale. Les petites batailles ne posent pas de gros problèmes. Les bateaux s'accostent, les équipages montent à l'abordage et le MJ conduit le combat dans les règles jusqu'à ce qu'un groupe soit victorieux.

Les grandes batailles peuvent être maîtrisées comme décrit ci-dessus dans le paragraphe [3.10] Conflits généraux. Mais le MJ et les joueurs peuvent désirer reproduire une véritable bataille maritime avec éperonnage, boules de feu melnibonéennes, retraite, abordage, etc. Dans de tels affrontements, bateau contre bateau, l'issue du combat dépend de la compétence des capitaines concernés. Il n'existe aucune compétence en bataille navale pour les marins, il faut donc s'intéresser à leurs compétences respectives en Navigation et à leur POU. Ajoutez les POU des deux capitaines ennemis à leur compétence en Navigation puis utilisez ces nombres pour effectuer un combat POU contre POU. Le MJ seul résout de tels combats sur la table de résistance

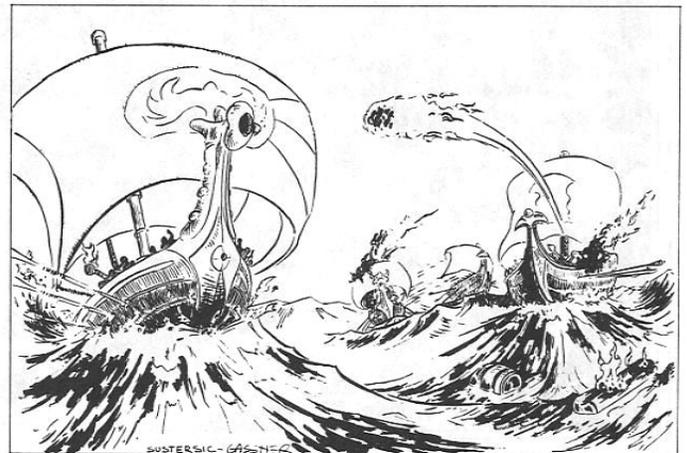
(voir chapitre 5 ou livret de référence). Si les deux totaux sont égaux, chaque capitaine a 50 % de chance de l'emporter. Toutefois, chaque point de différence n'apporte que 1 % de bonus ou de malus. Jetez les dés jusqu'à ce qu'un seul des capitaines réussisse son jet et emporte donc la victoire. Dans ce genre de conflit, des catapultes lancent des pierres qui peuvent faire sombrer tous les bateaux et des boules de feu qui peuvent les incendier, et donc, le résultat final d'une telle bataille se résume à la disparition d'un navire tandis que le second s'éloigne. Le capitaine qui remporte une telle bataille peut jeter 1D4 - 1 qu'il rajoute à son POU.

Exemple :

Le Capitaine Varan de Shazaar rencontre le Capitaine Zaajen Gern de Pan Tang au cours d'une bataille navale dans le Déroit du Chaos. Varan a une compétence en Navigation de 95 % et un POU de 14 alors que Zaajen a une compétence en Navigation de 88 % et un POU de 18. Le total de Varan est de 109, celui de Zaajen de 106 ; les chances de réussite du combat POU contre POU sont donc de 53 pour Varan et de 47 pour Zaajen. Varan tente de se tenir à l'écart et de couler le navire de Pan Tang avec sa catapulte alors que Zaajen essaie d'éperonner le navire shazaarien pour l'envoyer par le fond. Au cours du premier round de combat, qui représente dix minutes de navigation, Varan tire un 00 (ce qui est une maladresse mais il ne peut pas se blesser lui-même dans ce genre de bataille) alors que Zaajen tire un 85 : il a donc raté sa tentative d'éperonnage. Après une maladresse comme celle-ci, le MJ peut décider que Varan a été tué par une flèche et que son second est obligé de reprendre les choses en main. Il a certainement une compétence de navigation inférieure à celle de son capitaine, et le combat risque fort de tourner en faveur de Zaajen. (Pour ne pas surcharger cet exemple, nous n'utiliserons pas cette règle.)

Au cours du second round de combat, Varan tire un 63 et Zaajen un 11. Zaajen a rempli ses conditions de victoire. Il réussit à éperonner et à couler le navire shazaarien. Varan et ses hommes périssent tous tandis que Zaajen jette 1D4-1 et obtient un 3 - 1 = 2 ce qui monte son POU à 20. Il peut également tenter d'augmenter sa compétence en Navigation mais il n'obtient qu'un 73 ; sa compétence reste donc de 88.

Un capitaine qui veut s'emparer d'un autre bateau comme prise de guerre et qui possède un bon équipage peut décider de prendre d'abordage le vaisseau ennemi dans un tel combat plutôt que d'essayer de l'éperonner ou de le couler à la catapulte. Le MJ et les joueurs ont toute liberté en la matière. Même un capitaine qui ne désire que fuir devra remporter le combat POU contre POU pour réussir sa tentative, à moins que son bateau n'ait une vitesse de pointe bien supérieure à celle du vaisseau ennemi.





Prince des Ruines



COMPÉTENCES



[4.1] LA COMPÉTENCE

La faculté d'un personnage de Stormbringer à effectuer différentes actions telles que grimper, nager, combattre, lire, etc., ne sont pas considérées comme acquises et naturelles. Elles sont appelées compétences et sont quantifiées sous la forme d'un pourcentage. Tout ce qui peut s'avérer utile à un personnage dans un jeu de rôle peut être assimilé à une compétence et se voir assigner un pourcentage de chance de réussite. Au cours du paragraphe [2.4] Autres compétences, vous avez appris que votre personnage peut connaître de trois à huit compétences en plus de celles qui lui sont octroyées en jetant les dés sur le tableau [2.3.1.1] Origine Sociale. Ce chapitre explique quelles peuvent être ces autres compétences, les définit et en établit les limites, si nécessaire. Si vous êtes prêts à choisir d'autres compétences pour votre personnage, vous pouvez parcourir ce chapitre, afin de déterminer lesquelles vous semblent les plus utiles, avant de faire votre choix.

[4.1.1] DÉTERMINATION DES POURCENTAGES DE COMPÉTENCES

Très certainement, les compétences que vous choisirez pour votre personnage dans ce chapitre représentent ce qu'il sait faire de mieux ; elles peuvent débiter à des niveaux assez élevés. Après avoir porté votre choix sur une compétence, jetez 1D100, divisez le résultat par 2 (arrondissez au chiffre supérieur) et rajoutez le bonus de votre personnage, s'il y a lieu.

Exemple :

Lucria, une Marchande des Cités Pourpres, a huit compétences supplémentaires. Pour la première, elle choisit Pister. Elle jette 1D100 et obtient un 67. La moitié de 67 est égale à 33,5 qui est arrondi à 34. Elle rajoute son bonus de Perception de 16 % et obtient, au total, une compétence en Pister de 50 %.

Il est possible pour un personnage d'avoir des bonus négatifs. Si le bonus de perception de Lucria avait été de - 6 %, elle aurait eu une compétence en Pister de 28 %.

[4.1.2] PROGRESSION DES POURCENTAGES DES COMPÉTENCES

Toutes les compétences peuvent progresser une fois qu'elles ont été utilisées au cours du jeu. Si votre personnage se sert d'une compétence au cours de la partie, notez cette compétence et, une fois l'aventure terminée, vous aurez une chance de l'augmenter.

Jetez 1D100, si le chiffre obtenu est supérieur au niveau de compétence du personnage, cette compétence augmente. (De ce fait, plus votre personnage s'approche de 100 % dans une compétence, plus il lui sera difficile de l'augmenter.) Si le per-

sonnage a une INT supérieure à 12, ajoutez l'INT - 12 au chiffre obtenu sur le 1D100 avant de déterminer si le personnage progresse. Si la compétence du personnage augmente, jetez un 1D10 et rajoutez le chiffre obtenu à la compétence. Quand une compétence quelconque atteint ou dépasse 90 %, vous ne pouvez plus rajouter 1D10 à cette compétence mais simplement un point. Sauf en cas d'aide magique, aucune compétence ne peut dépasser 100 %.

Exemple :

Lucria a réussi à pister un démon blessé au cours de l'aventure. Quand la partie est achevée (elle est toujours en vie), elle jette 1D100 pour déterminer si sa compétence en Pister augmente. Elle obtient un 66 (c'est suffisant pour augmenter) et un 4 sur 1D10. Sa compétence en Pister passe maintenant à 54 %.

[4.2] LES DIFFÉRENTS TYPES DE COMPÉTENCES

Il existe sept types de compétences — classées grossièrement selon les Aptitudes de base dont elles dépendent. Ces types de compétences sont : Arme, Discrétion, Agilité, Manipulation, Perception, Connaissance et Communication. Chaque type et les compétences qu'il recouvre sont décrits ci-dessous.

[4.3] COMPÉTENCES EN ARMES

Même si les compétences en armes peuvent être considérées comme une sous-classe des compétences de Manipulation, elles sont si importantes dans le jeu de rôle qu'elles ont été placées dans une catégorie distincte. La compétence dans chaque type d'arme est considérée comme exclusive, elle-même divisée en deux compétences : Attaque et Parade. Si vous décidez d'allouer l'une de vos compétences supplémentaires aux armes (voir [2.5] Autres compétences), vous devez utiliser deux de ces compétences supplémentaires, pour chaque arme choisie.

Les compétences aux armes sont expliquées en détail au chapitre 3. Référez-vous à ce chapitre pour toute compétence en armes que vous choisissiez maintenant.

[4.4] COMPÉTENCES EN DISCRETION

La Discrétion a été expliquée dans le paragraphe [2.5.7] Bonus de discrétion. De nombreuses compétences très impor-

tantes pour le personnage utilisent la Discrétion. Après avoir jeté 1D100 et divisé le chiffre obtenu par deux, n'oubliez pas d'ajouter votre bonus en Discrétion pour déterminer votre niveau de compétence. Les compétences en Discrétion sont les suivantes.

[4.4.1] DÉPLACEMENT SILENCIEUX

C'est la faculté de marcher, courir, ramper, nager, sauter, etc., aussi silencieusement que possible. Sur un jet réussi, un adversaire sera surpris. Les armures de bois et de métal diminuent votre capacité à vous déplacer silencieusement (elles ont tendance à cliqueter). Si vous portez une armure barbare ou de plaques, retirez 40 % à votre pourcentage de compétence avant d'effectuer le jet.

[4.4.2] SE CACHER

A moins d'être invisible, on ne peut se cacher sans couverture. Une « couverture » peut revêtir plusieurs aspects : rochers, buissons, arbres, champ de cadavres, etc. Si le jet est réussi, la personne cachée restera dissimulée aux yeux de ses poursuivants, tant que ceux-ci ne se trouveront pas à moins d'un mètre d'elle, ou ne réussissent pas un jet de Voir à dix mètres. Si le personnage essaie de bouger tout en voulant rester à couvert, jetez à nouveau les dés sous la moitié de votre compétence normale.



[4.4.3] EMBUSCADE

C'est la compétence nécessaire à un individu caché qui désire attaquer un adversaire. Un jet d'Embuscade réussi signifie que le personnage a toutes les chances d'avoir l'avantage de la surprise dans les premiers rounds de combat (voir [3.4.2.1] Embuscade).

[4.4.4] DISSIMULER

Un jet réussi permet au personnage d'empocher furtivement ou de dissimuler un petit objet (moins de trente centimètres de long) sans qu'on le remarque. De plus, un jet réussi permettra également au personnage de cacher un objet dans des buissons, des meubles, des pierres, etc., de telle façon que lui seul ou une personne qui réussit un jet de Chercher, sera capable de le retrouver.

[4.4.5] COUPER UNE BOURSE

Cette compétence concerne, entre autres, le pickpocket, la faculté de couper une bourse, le vol de bijoux, comme les broches ou les épingles, etc. Pour tous les objets en contact direct avec la peau, comme les bagues, les bracelets, etc., le jet doit être effectué à la moitié de la compétence normale. De plus, si le voleur tente de dérober un objet qui est en contact direct avec la peau d'une personne éveillée, il devra réussir un jet sauveur sous sa DEX.

[4.5] COMPÉTENCES EN AGILITÉ

L'Agilité concerne toutes les compétences qui nécessitent une bonne maîtrise corporelle et qui ne sont pas obligatoirement discrètes. Jetez 1D100, divisez le chiffre obtenu par deux et rajoutez votre bonus d'Agilité pour obtenir votre pourcentage de compétence. Les compétences en agilité comprennent :

[4.5.1] CHEVAUCHER

Si l'on peut rester sur un cheval qui marche tranquillement, la faculté de maîtriser un coursier lorsque celui-ci se cabre, galope..., requiert une expérience certaine. Un jet de compétence en Chevaucher doit être effectué lorsqu'un personnage tente de se battre à cheval (un pour chaque round de combat) dès qu'un cheval tente de désarçonner son cavalier, ou qu'il se met à galoper (un jet réussi indique que le cavalier garde son assiette). La compétence « Chevaucher » permet également au personnage de seller son cheval avec un équipement inhabituel, de savoir comment le nourrir et quels soins doivent lui être prodigués. Le MJ peut demander un jet en Chevaucher à un personnage, dès que les principes généraux expliqués ci-dessus entrent en ligne de compte ; si le jet est raté, l'animal peut éventuellement mordre ou piétiner le personnage.

Les joueurs qui ratent leur jet en Chevaucher dans des situations dangereuses (galop, ruade, combat, etc.) seront désarçonnés et tomberont de cheval. En cas de maladresse (99 et 00 pour les personnages ayant des compétences inférieures à 50 %, et 00 uniquement pour ceux qui ont des compétences supérieures ou égales à 50 %), le personnage sera non seulement désarçonné, mais prendra, de plus, 1D10 points de dégâts dans la chute. Tout personnage se battant à cheval combattrait avec sa compétence la plus basse soit « Chevaucher », soit sa compétence à l'arme.

Exemple :

Dyvim Storm, qui combat à cheval, a 72 % de chance à l'épée mais sa compétence en Chevaucher n'est que de 61 % : il se battra à 61 % et non à 72 %.

[4.5.2] NAGER

Un jet en Nager est nécessaire si le personnage fait plus que barboter au bord de l'eau. Le personnage a droit à trois jets en Nager. Si les trois sont ratés, il se noie, à moins qu'un autre personnage ne vienne le secourir. Si le premier et le second jets sont ratés, dans les deux cas, le personnage perd un Point de Vie (de l'eau ayant pénétré dans ses poumons). Un jet en Nager doit être effectué par tranche de quinze minutes passée dans l'eau.

La compétence Nager recouvre également la nage sous-marine et les plongeurs d'une hauteur supérieure à 1,50 m. Secourir une personne en difficulté dans l'eau nécessite deux jets en Nager réussis d'affilée.

Un personnage en train de se noyer, c'est-à-dire qui a raté ses trois jets en Nager, prendra 1D8 points de dégâts par round de mêlée jusqu'à ce qu'il soit mort. Un personnage secouru peut récupérer ses points de vie si l'on réussit sur lui un jet de Premiers Soins — voir [4.8.5] Premiers Soins.

[4.5.3] GRIMPER

La compétence Grimper regroupe toute escalade de murs, de falaises, d'arbres, de façades, etc. Un jet en grimper devra être effectué par tranche de 10 mètres. Le MJ peut demander l'usage d'une corde pour les ascensions particulièrement difficiles ; dans ce cas, la compétence Grimper concerne également le grimper de corde. Les murs perpendiculaires peuvent être franchis à l'aide de pitons ou de ventouses fixés aux mains et aux



pieds, mais le grimpeur devra réussir un jet sous la moitié de sa compétence en Grimper.

Si le jet est raté, le grimpeur tombera au cours de son ascension. Le MJ devra jeter 1D10 pour déterminer la hauteur de la chute. Le personnage prendra 1D6 points de dégâts par trois mètres de chute (ignorez les fractions). Par exemple, une chute de 8,50 m occasionnera 2D6 points de dégâts au personnage.

Pour une escalade silencieuse, le joueur effectuera un jet sous sa compétence en Grimper et un jet sous sa compétence en Déplacement Silencieux, s'il rate celui-ci, il réussira bien sûr à grimper, mais fera du bruit, et il perdra l'avantage de la surprise.

Exemple :

Merak Gren se retrouve à l'extérieur des murs de Cadsandria alors que les portes sont fermées pour la nuit. Plutôt que de camper dehors à la merci d'un bandit de grand chemin, il décide d'escalader les murs en espérant que le garde de nuit ne le remarquera pas. Sa compétence en Grimper est de 70 %, mais son Déplacement Silencieux n'est que de 50 %. Le joueur obtient un 47 en Grimper, mais n'obtient qu'un 56 en Déplacement Silencieux, ce qui n'est pas suffisant. Il réussit son ascension, mais elle ne sera pas silencieuse, il risque donc de réveiller le garde. Fort heureusement, le MJ a déjà déterminé qu'il n'y avait aucun garde de nuit près de l'endroit où la tentative de Grimper a eu lieu...

[4.5.4] SAUTER

La compétence Sauter se rapporte généralement à des situations inhabituelles comme : sauter de toit en toit, franchir une crevasse ou passer par-dessus un corps gisant à terre. D'une façon générale, un personnage peut sauter trois fois sa taille en longueur et une fois celle-ci en hauteur. Si le jet en Sauter est raté, la distance désirée n'a pas été franchie, avec toutes les conséquences que ce résultat entraîne. Si un saut raté entraîne une chute, le personnage souffre des dégâts indiqués sur le tableau [3.9.4.3] Dégâts dus à une chute. Si le personnage porte une armure, sa distance maximum de saut sera diminuée d'un mètre en hauteur et en longueur. Si un personnage a une force supérieure à 15, ajoutez 30 cm à la distance de saut en longueur par point au-dessus de 15.

[4.5.5] CULBUTER (roulé-boulé)

La compétence Culbuter peut permettre le contrôle d'une chute. Un personnage en train de tomber peut utiliser sa compétence Culbuter pour tenter de se réceptionner et ainsi éviter les dégâts dus à la chute. Toute chute supérieure à neuf

mètres ne peut être rattrapée par la compétence Culbuter. Cette compétence permet également au personnage de plonger et de rouler en combat. Si le jet est réussi, le personnage s'éloigne d'un quart de sa capacité de déplacement normale et ses attaquants doivent soustraire la compétence en Culbuter du personnage de leur pourcentage d'Attaque normal afin de le toucher.

Exemple :

Merak Gren est attaqué de nuit par quatre bandits dans les bas quartiers de Cadsandria. Alors qu'il tente de riposter, il effectue une maladresse et son épée lui échappe des mains. Deux des voleurs qui se trouvent entre lui et son épée se rapprochent avec leur couteau tiré. Merak décide que sa seule chance est de récupérer son épée. Il se jette sur ses attaquants, en déclarant au MJ qu'il veut utiliser sa compétence en Culbuter de 35 % pour plonger et rouler entre leurs jambes en espérant forcer le passage et récupérer son arme. Le MJ pense que ce plan est réalisable et demande au joueur de Merak de jeter 1D100. Le joueur obtient un 22. Merak roule adroitement sous les jambes de ses assaillants éberlués. Toutefois, ils frappent tous les deux Merak au moment où il passe. Pure coïncidence, ils ont tous deux 55 % à la dague. Le premier obtient un 37, ce qui est trop élevé puisque ses 55 % moins les 35 % de Merak ne lui laisse plus que 20 % de chance. Toutefois, l'autre voleur obtient un 13 et sa dague pénètre dans le côté sans protection de Merak. Heureusement, Merak n'en mourra pas. Soudain les voleurs entendent les bruits de pas d'un homme en armure et prennent la fuite pour permettre à Merak de continuer à nous servir d'exemple dans ces règles.

[4.5.6] ÉVITER

C'est la faculté d'éviter des coups ou des objets lancés. Si un personnage n'est pas entouré de murs, il peut décider d'Éviter une arme de mêlée plutôt que d'Attaquer ou de Parer dans ce round. Cette compétence sera plus appréciable pour éviter un objet lancé. On peut Éviter une lance ou une pierre, mais on ne peut pas éviter une flèche. Si l'on Évite une série d'objets au cours d'un même round de combat, la compétence diminue de 20 % pour chaque objet évité.

[4.6] COMPÉTENCES EN MANIPULATION

La Manipulation comprend toutes les compétences qui permettent de manipuler et de déplacer des objets d'une façon adroite mais pas nécessairement discrète. Jetez 1D100, divisez le chiffre obtenu par deux et rajoutez le bonus en Manipulation du personnage afin d'obtenir le pourcentage de la compétence.

Les compétences en manipulation comprennent :

[4.6.1] FAIRE/DÉFAIRE DES NŒUDS

La capacité de faire un nœud complexe en un laps de temps très court (inférieur à trois minutes) nécessite un jet de compétence ; de même pour défaire un nœud complexe. Si le jet est raté, le nœud est mal fait et ne remplira pas correctement ses fonctions. Les marins dotés de cette compétence peuvent manipuler en toute sécurité les palans sans emmêler cordages et voiles.

[4.6.2] AMORCER/DÉSARMORCER UN PIÈGE

Un jet réussi est nécessaire pour Amorcer ou Désamorcer un piège qui fonctionne comme l'a décrit celui qui l'a posé. Si le jet est raté au cours de l'installation, le piège semblera correct mais ne fonctionnera pas. Si le jet est raté lors du désamorçage du piège, celui-ci se déclenchera de façon inattendue et attrapera la personne qui tentait de le neutraliser.

[4.6.3] PASSE-PASSE

Cette compétence nécessite une DEX minimum de 15. Elle se réfère au vieil adage « la main est plus rapide que l'œil » et traite de tous les aspects de la magie connue généralement sous le nom de prestidigitation. Sortir des œufs d'une oreille, tirer des lapins d'un chapeau, etc., entrent dans le cadre de cette compétence. Si le personnage rate son jet de Passe-Passe, le spectateur a compris l'astuce et n'est pas abusé. Une Maladresse indique que le personnage a laissé tomber ce qu'il tentait de manipuler. Le personnage peut utiliser tous les artifices nécessaires (poudre de perlin pimpin, etc.) pour accomplir son tour de Passe-Passe. Un personnage qui suspecte un tour de Passe-Passe doit réussir un jet sous sa propre compétence en Passe-Passe pour pouvoir détecter une tentative réussie.

[4.6.4] JONGLER

La compétence en Jongler est généralement réservée aux artistes et consiste à garder la maîtrise de plusieurs objets qui tournent en l'air. Une DEX minimum de 13 est nécessaire. Pour chaque 10 % de compétence en Jongler, le personnage peut garder un autre objet en mouvement. Un jet raté signifie que les objets en mouvement tombent au sol. Ce talent est très intéressant, car un jongleur peut ajouter la moitié de sa compétence en Jongler à toutes ses compétences dans les armes lancées.



[4.6.5] CROCHETER

Un jet réussi permet au personnage d'utiliser un rossignol ou un tout autre bout de métal pour crocheter une serrure. Dans les Jeunes Royaumes, celles-ci sont généralement primitives, sauf à Melniboné.

[4.7] COMPÉTENCES EN PERCEPTION

Les compétences en Perception dépendent en partie de l'acuité des sens et de la façon dont ces sens ont été éduqués. Jetez 1D100, divisez le chiffre obtenu par deux et ajoutez le bonus de Perception du personnage. Les jets sous ces compétences sont généralement effectués par le MJ, qui donnera les renseignements appropriés au joueur, si le jet est réussi. Les compétences de Perception comprennent :

[4.7.1] VOIR

Cette compétence permet au personnage de remarquer des objets qui passent généralement inaperçus. Elle peut être utilisée pour déterminer si un personnage porte une armure sous ses vêtements, si un individu est caché dans les environs, pour remarquer des détails sur des tenues vestimentaires, ou des irrégularités sur le sol, etc. Cette compétence peut également être utilisée pour remarquer des détails au loin.

Elle peut servir aussi à trouver des portes secrètes, mais la compétence Chercher doit être alors utilisée pour découvrir le loquet de celles-ci.

[4.7.2] ÉCOUTER

Cette compétence contient son explication en elle-même et permet au personnage d'entendre des sons qui ne sont pas normalement audibles. La plupart des Jeunes Royaumes utilisent la Langue Commune, cette compétence n'est donc généralement pas nécessaire pour identifier un langage. Les hommes civilisés parlent généralement la Langue Commune ou le Melnibonéen (voir [4.8.1] Lire/Ecrire la Langue Commune).

[4.7.3] SENTIR

C'est la faculté d'identifier une substance, un animal ou une autre créature par son odeur. Des animaux comme les chiens excellent dans cette compétence mais des humains entraînés peuvent s'avérer très doués. Cette faculté est diminuée de moitié si l'utilisateur est sous l'influence de l'alcool, d'autres drogues ou qu'il se trouve à proximité immédiate d'un feu ou d'une odeur puissante.

[4.7.4] GOUTER

C'est la faculté d'identifier la composition d'une substance en la goûtant. Cette compétence est très utile pour déterminer si une nourriture est empoisonnée ou non ; elle permet également d'identifier des substances ambiguës. Si le personnage utilise sa compétence pour identifier un poison, il a toutes les chances d'être empoisonné mais, en n'en goûtant qu'une infime partie, il a droit à un jet sous $5 \times \text{CON}$ pour savoir si les effets du poison se font sentir ou non. Si le jet sauveur est réussi, le personnage n'a rien à craindre. Par contre, si celui-ci est raté, il perdra une quantité de points de vie égale à la différence entre le jet obtenu et $5 \times \text{CON}$. Si le poison n'est pas mortel, le personnage ne prendra que la moitié des dégâts (la durée d'inconscience, etc.).

Un personnage peut également goûter un métal afin de déterminer sa nature ou son alliage mais le jet devra être fait sous la moitié de la compétence.

[4.7.5] ÉQUILIBRE

Cette compétence permet de déterminer le point d'équilibre du corps d'un personnage ou de tout autre objet. Dans des situations où le personnage risque de tomber, par exemple s'il se déplace le long d'une corniche étroite, le MJ devra demander un jet d'Equilibre à celui-ci. Le jet d'Equilibre est également nécessaire si le personnage construit un édifice instable, à partir d'objets comme des pièces, des meubles, des armes, etc.

Cette compétence permet au personnage de déterminer si un terrain est légèrement en pente.

[4.7.6] CHERCHER

C'est cette compétence qui permet de découvrir des objets cachés par la fouille minutieuse et diligente d'un endroit. Si une porte secrète est découverte grâce à la compétence « Voir », il est nécessaire d'utiliser la compétence « Chercher » pour découvrir le mécanisme d'ouverture. Si l'on doit fouiller une pièce, on devra utiliser la compétence « Chercher ». Si l'on pille un corps, on doit également utiliser cette compétence. Si un personnage Cherche pour découvrir un piège et que le jet rate, il en sera probablement la première victime.

[4.7.7] PISTER

Cette compétence permet de suivre les traces d'un être vivant grâce aux empreintes de pieds, branches cassées, excréments, etc. Elle permet également de connaître les techniques qu'emploient certains animaux pour semer leurs poursuivants. Si la créature traquée a été blessée, la compétence en Pister du personnage est augmentée de 20 %.

Un jet en Pister doit être effectué toutes les dix minutes de

temps de jeu. Si la trace est perdue, le personnage peut essayer de retrouver la piste à partir d'un endroit différent. Cette tentative nécessite un jet sous la moitié de la compétence en Pister.

[4.7.7.1] ANCIENNES PISTES

Une piste est considérée comme récente si elle a été faite au cours de la nuit ou de la journée précédente. Toutefois, si une piste a plus de 24 h, elle commencera à se détériorer et sera, de ce fait, plus difficile à suivre. Au-delà de la première journée, soustrayez 20 % à la compétence en Pister du personnage, par tranche de 24 h.

Exemple :

Lucria des Cités Pourpres a une compétence en Pister de 54 % mais la piste est vieille de deux jours et demi — elle a donc été détériorée pendant un jour et demi. La compétence en Pister de Lucria est réduite de 40 %, elle n'a alors plus que 14 % de chance de la suivre.

[4.8] COMPÉTENCES EN CONNAISSANCE

Les connaissances dépendent de l'apprentissage et de la pratique. Même si la plupart d'entre elles peuvent être augmentées normalement, il en existe trois (Connaissance des Poisons, Connaissance des Plantes, Connaissance de la Musique) qui nécessitent des études approfondies pour qu'un personnage puisse les développer. Toutes les compétences en Connaissance nécessitent une INT minimale de 12, à moins que la compétence ne soit accordée d'office au personnage par le tableau [2.3.1.1] Origine sociale.

Les jets de dés sous ces compétences sont effectués par le MJ qui donnera au joueur des renseignements exacts ou erronés selon le résultat.

[4.8.1] LIRE/ÉCRIRE LA LANGUE COMMUNE

Comme cela a été précisé auparavant, les peuples des Jeunes Royaumes parlent une langue commune, en particulier Shazaar, Tarkesh, Vilmir, Ilmiora, Lormyr, Argimiliar, Pan Tang, Jharkor, Nadsokor, l'Île des Cités Pourpres, Pikarayd et Filkhar. Les peuples de Melniboné, de Myrrhyn et du Désert des Larmes ont chacun leur langue propre. Eshmir et les autres nations inconnues de l'Est parlent la même langue. Oin et Yu, loin au sud, utilisent un baragouinage guttural que l'on peut difficilement qualifier de langue puisqu'il n'est constitué que de quelques centaines de substantifs, de verbes et d'adjectifs. Le peuple d'Org a une langue aboyée, presque totalement inconnue des autres nations, mais ses aristocrates connaissent aussi la langue des contrées avoisinantes. Même si les dialectes et les écritures changent d'un endroit à un autre, la différence n'est pas significative ; mais c'est principalement cette différence qui oblige les personnages désirant lire dans la langue commune à faire un jet de compétence, lors de leur tentative.

[4.8.1.1] LIRE/ÉCRIRE LE BAS MELNIBONÉEN

Même s'il s'agit de la langue commune de la plupart des Melnibonéens, le bas melnibonéen est également la langue de présence en matière d'arts et de lettres. Une personne véritablement cultivée sait toujours la lire et l'écrire.

[4.8.1.2] LIRE/ÉCRIRE LE HAUT MELNIBONÉEN

Le haut melnibonéen n'a que peu de points communs avec le bas melnibonéen. La langue supérieure est à la base de la sorcellerie dans les Jeunes Royaumes ; sa connaissance est absolument nécessaire à tout véritable sorcier. La légende veut qu'il s'agisse de la langue originelle des Seigneurs du Chaos. Tous les vrais sorciers la parlent plus ou moins bien et sont capables de

la lire et de l'écrire. La connaissance du haut melnibonéen nécessite une INT de 16 minimum. Alors que la langue commune et le bas melnibonéen sont transcrits dans une simple écriture phonétique, le haut melnibonéen est écrit à l'aide de runes hiéroglyphiques très anciennes. Il en existe plus d'une centaine de milliers.

[4.8.1.3] LIRE/ÉCRIRE D'AUTRES LANGAGES

Même si la plupart des nations des Jeunes Royaumes parlent la langue commune ou le melnibonéen (voir les paragraphes précédents), il existe d'autres langues que les personnages peuvent connaître. Les habitants des lointaines contrées de l'Est, Eshmir et Phum, parlent une langue, le 'pande, qui ne se rattache ni au melnibonéen ni à la Langue Commune. Les tribus du Désert des Larmes ont leur propre langue gutturale connue sous le nom de Mong — elle se compose de plusieurs douzaines de dialectes distincts. Le peuple d'Org a sa propre langue, l'orgien. A Pan Tang, l'ancien langage du Mabden est presque oublié, mais le vocabulaire en porte encore quelques traces. Sur le continent sud, les barbares de Yu et de Oin conservent leur ancienne langue, le yuric. Les personnages, qui le désirent, peuvent utiliser quelques-unes de leurs compétences supplémentaires pour acquérir un ou plusieurs de ces langages ésotériques. Lire et Ecrire sont deux aspects différents de la même compétence mais le Parler reste une compétence particulière. Certaines de ces langues n'ont pas de formes écrites. Les diverses possibilités sont résumées sur le tableau [4.8.1.4] Langages ésotériques.

Lorsque des personnages s'aventurent dans ces régions retirées et entrent en relation avec les autochtones, le MJ devra se souvenir que les PNJs parlent la langue locale, ce qui rend la communication très difficile si un personnage joueur n'a pas au moins la compétence Parler dans la langue appropriée.

Bien évidemment, un personnage qui provient de l'une des contrées ci-dessus doit obligatoirement prendre la compétence Parler la Langue Commune pour pouvoir s'aventurer dans les Jeunes Royaumes.

Lorsqu'on prend une langue comme compétence supplémentaire, les classes cultivées : Nobles, Prêtres et Marchands, effectuent un jet unique pour le Parler et le Lire/Ecrire. Les personnages issus d'autres classes doivent utiliser deux de leurs compétences supplémentaires s'ils veulent à la fois Parler et Lire/Ecrire une autre langue.

[4.8.1.4] LANGAGES ÉSOTÉRIQUES

Langages	Pays	Forme Ecrite
'Pande	Eshmir, Phum	oui
Mong	Désert des Larmes	non
Orgien	Org	oui (langue morte)
Mabden	Pan Tang	oui (désuète et inutilisée)
Yuric	Sud de Lormyr	non

[4.8.2] ÉVALUER UN TRÉSOR

Cette compétence permet à un personnage d'estimer la valeur monétaire de bijoux, de parchemins, de tapis ou de tout autre objet. Le MJ donnera ces évaluations sous forme de fourchette, puisqu'au cours de la vente d'un objet, sa valeur peut augmenter ou diminuer. Le personnage qui rate son jet de compétence surestimerait la valeur d'un objet.

[4.8.3] NAVIGATION

Cette compétence permet de localiser un endroit d'après la position des étoiles, la présence de détails géographiques, le mouvement et la position du soleil, etc. Elle est principalement utilisée pour diriger un bateau d'un pays à un autre. Cette

compétence permet également de connaître les côtes maritimes, l'emplacement des récifs, etc., pour tous les navires qui ne s'aventurent pas en haute mer mais se contentent de faire du cabotage. Quand un navigateur rate son jet de Navigation en haute mer, le MJ doit calculer le degré d'erreur en soustrayant la compétence en Navigation du personnage au jet obtenu et utiliser ce chiffre pour déterminer l'angle de déviation du navire à droite ou à gauche, comme il le désire. A l'aide d'un rapporteur, le MJ peut décider sur la carte d'une nouvelle course et faire accoster le bateau dans un endroit tout à fait inattendu. Nous suggérons au MJ de calculer la nouvelle trajectoire hors de la vue des joueurs. D'autre part, le MJ peut effectuer le jet de Navigation et les joueurs ne sauront pas si celui-ci est réussi ou non, jusqu'à ce qu'ils accostent.

Exemple :

Alors qu'ils se trouvent en haute mer, Merak doit effectuer un jet sous sa compétence en Navigation pour atteindre le port de Dbakos en Jbarkor. Il n'a que 7 % de réussite et obtient un 52 sur 1D100. C'est l'échec et son bateau dévie de 45° (52 - 7 = 45) de sa course initiale.

[4.8.4] ARTISANAT

Cette compétence permet de fabriquer des objets à partir de métal, de bois, de pierre, de fourrures, de laine, de coton, etc. Le personnage doit avoir les outils appropriés pour pratiquer son art.

L'artisan déclare quel objet il désire fabriquer puis jette 1D6 pour déterminer le nombre de jours (en travaillant douze heures par jour) qui lui sont nécessaires. Le jet d'Artisanat est alors effectué. Si le jet est réussi, l'objet désiré est réalisé. S'il s'agit d'un jet critique (10 % du résultat nécessaire), l'objet est d'autant plus solide, utile et beau. Les vêtements protégeront de 10° supplémentaires contre les chutes de température ; les armes feront un dé supplémentaire aux dégâts, l'armure retirera 1D6 - 1 en plus aux dommages subis, les bijoux seront d'une valeur double à la normale, etc. Si le jet d'artisanat est raté, l'objet semblera bien fait mais cassera, se déchirera, se ternira après deux ou trois utilisations. Si le jet est une maladresse de 00, l'objet a été détruit au cours de la fabrication. Les joueurs qui achètent des objets à un artisan devront toujours les tester avant de les utiliser dans des situations critiques.

Il existe un grand nombre d'artisanats dans lesquels un personnage peut se distinguer. Du fait de la rivalité des guildes entre elles, il est fort peu probable qu'un personnage connaisse plus d'un artisanat. La liste suivante n'est pas exhaustive.

MARÉCHALERIE : fabrique des fers à chevaux et d'autres ustensiles à usage domestique.

ARMURIER : fabrique tous les types d'armes en métal.

FORGERON : fabrique les armures de métal.

MAROQUINIER : fabrique des armures, des selles, des vêtements, des ceintures... en cuir.

ARTISAN EN ARC : fabrique des arcs (se spécialisera dans un type d'arc).

ARTISAN EN FLÈCHES : fabrique des flèches de toutes sortes.

TISSERAND : fabrique des tissus.

JOAILLIER : fabrique des bijoux.

CHARPENTIER : artisan du bois.

FABRICANT DE CORDE : s'explique de lui-même.

[4.8.5] PREMIERS SOINS

La médecine dans les Jeunes Royaumes n'est pas une science unique. Il existe une médecine de combat pour le traitement des blessures et une médecine des Plantes qui permet de traiter les maladies et les infections (voir paragraphe [4.8.9] Connaissance des Plantes). Les Premiers Soins modèrent généralement les dégâts causés par les armes, mais peuvent être utilisés pour n'importe quelle blessure physique : à savoir l'arrêt d'une hémorragie, la pose d'un tourniquet ou d'un garrot, la réduction

d'une fracture, l'application de bandages, la pratique de la respiration artificielle, etc. Si un joueur ne sait pas si une procédure médicale dépend de la compétence Premiers Soins ou des compétences Connaissance des Plantes ou des Poisons, ce sera au MJ d'en décider.

Un jet réussi en Premiers Soins au cours du jeu permet à un personnage blessé d'être soigné. De ce fait, il ne perd plus de Points de Vie supplémentaires suite aux effets secondaires de la blessure, regagne 1D3 Points de Vie et, s'il en a le temps, finit par se rétablir totalement. Les personnages qui souffrent d'une blessure majeure ou d'un toucher critique devront se faire soigner par un autre personnage, qui effectuera le jet de Premiers Soins pour les empêcher de mourir des effets secondaires graves de la blessure...

Exemple :

Lorsque nous avons quitté Merak, il venait d'être poignardé et volé dans une ruelle. Dyvim Storm arrive quelques minutes plus tard et trouve Merak gisant dans une mare de sang. Dyvim veut essayer de sauver la vie de Merak. Le MJ demande à Dyvim Storm d'effectuer un jet de Premiers Soins pour déterminer s'il parvient à localiser toutes les blessures et à stopper l'hémorragie. Le Melnibonéen a une compétence en Premiers Soins de 85 %. En jetant 1D100, son joueur obtient un 47 ce qui signifie que Dyvim parvient à arrêter l'hémorragie et à bander les blessures de Merak. Du fait de l'intervention de Storm, le MJ décide que Merak, au lieu de mourir, guérira. Une fois l'aventure achevée, le joueur de Dyvim Storm jette 1D100 pour déterminer si sa compétence en Premiers Soins augmente, il obtient un 18. Il est évident que l'acte généreux de Storm ne lui a rien appris en matière de médecine.

Un jet raté signifie que les méthodes employées sont inefficaces. Un personnage sérieusement blessé mourra très probablement, à moins qu'un autre personnage ne tente de le soigner. Un personnage qui souffre de blessures mineures n'est pas sérieusement blessé et, même si le jet de Premiers Soins est raté, il guérira. Une maladresse sur un jet de Premiers Soins signifie que le soi-disant infirmier occasionnel des dégâts supplémentaires à son patient, suite à ses tentatives malencontreuses. Le personnage blessé perd un total de Points de Vie supplémentaires égal à la moitié de ceux qu'il a déjà perdus. Un jet critique en Premiers Soins permet, soit de guérir 1D3 + 3 Points de Vie, soit d'empêcher les conséquences à long terme d'une blessure majeure ou critique.

Exemple :

Lucria des Cités Pourpres essaie de soigner un marchand qui souffre d'une blessure majeure de 12 points (il n'y a aucune mutilation, simplement une grosse cicatrice). Le joueur de Lucria obtient un 00, une maladresse. Le pauvre marchand prend six nouveaux points de dégâts.

Les personnages qui ont la compétence Premiers Soins et sont encore conscients peuvent essayer de se soigner eux-mêmes. Quelle que soit la personne qui effectue les Premiers Soins, elle n'aura droit qu'à une seule tentative. S'il y a cinq personnages blessés et un seul personnage qui a la compétence Premiers Soins, celui-ci n'a droit qu'à une seule tentative pour guérir chacun des cinq personnages blessés. Si le jet de Premiers Soins est raté sur l'un d'entre eux, le soi-disant docteur n'en saura rien jusqu'à ce que l'état de son malade empire et que celui-ci finisse par mourir.

[4.8.6] CARTOGRAPHIE

Cette compétence permet à un personnage de transcrire de façon plutôt précise sur du papier son environnement géographique immédiat, sans mesure ou relevé topographique. Elle est utilisée lorsqu'un joueur déclare « mon personnage fait une

te ». Le MJ demandera alors un jet en Cartographie. Si le jet est raté, lorsque les aventuriers se serviront de la carte, le MJ pourra joyeusement égarer tous les personnages. Si le jet est réussi, le MJ devra répondre correctement à toutes les questions d'ordre directionnel posées sur la région cartographiée.

[4.8.7] MÉMORISER

Cette compétence permet de se rappeler certains détails de façon parfaite : des mots, des conversations, des messages, des cartes, etc. En fait, le MJ devient la mémoire du personnage tant que le jet en Mémoriser est réussi. Si le jet en Mémoriser est raté, le MJ annoncera au personnage qu'il a un blocage mental et qu'il n'arrive pas à se rappeler sur l'instant. Les jets en Mémoriser ne peuvent être effectués qu'une fois par heure de jeu.

[4.8.8] CONNAISSANCE DES POISONS

Le monde d'Elric ressemble beaucoup à notre Terre par de nombreux aspects. Les Jeunes Royaumes ont des milliers de poisons différents produisant toutes sortes d'effets : de la simple nausée à la mort instantanée. Il existe des poisons chimiques, des nourritures toxiques et des venins extraits des glandes de divers serpents, araignées et créatures maritimes. Lorsqu'un personnage désire obtenir un poison, il devra essayer de s'en procurer auprès d'un Maître des Poisons qui lui garantit l'effet désiré.

Exemple :

Un personnage qui essaie d'acheter un poison pour son épée peut déclarer vouloir une substance qui restera sur le métal pendant une longue période (environ un mois) et dont la dissolution dans le sang d'une personne blessée entraînera sa mort en une minute. Le Maître des Poisons jettera 1D100 sous sa compétence en Connaissance des Poisons et, si le jet est réussi, dira au personnage qu'il possède ce poison et qu'il peut le lui vendre.

Une personne qui fabrique des poisons peut les reconnaître grâce à leur apparence ou à leur odeur, et connaître quelques antidotes. Certains individus, férus en Connaissance des Poisons, sont capables de s'immuniser à l'avance contre certains poisons ; à tel point qu'ils peuvent boire un verre de vin empoisonné sans aucun dommage.

La Connaissance des Poisons ne peut pas être gagnée par expérience — elle doit être enseignée. Après un empoisonnement réussi, n'effectuez aucun jet d'expérience pour déterminer si votre compétence augmente. Les personnages gardent leur pourcentage de départ en Connaissance des Poisons jusqu'à ce qu'ils rencontrent un professeur. Le MJ arrangera de telles rencontres en utilisant un personnage non joueur. Une connaissance plus approfondie des Poisons peut être également acquise auprès d'un Démon de Savoir. Il est encore possible d'augmenter cette compétence en découvrant un grimoire traitant des poisons ou en s'instruisant auprès d'un autre personnage. Les personnages qui possèdent la compétence Connaissance des Poisons ne connaissent pas obligatoirement les mêmes poisons. De ce fait, lorsque deux personnages se rencontrent pour la première fois, ils peuvent échanger leurs secrets s'ils prennent le temps de discuter pendant une heure de jeu ou plus. Chacun d'entre eux devra jeter 1D10 - 1. Un jet de 0 signifie que le personnage ne gagne aucune connaissance supplémentaire alors que 9 % est le maximum d'augmentation qu'un personnage peut espérer obtenir. Les deux personnages ne peuvent alors plus rien apprendre l'un de l'autre, tant qu'ils ne se sont pas instruits auprès d'une autre personne. Un Maître des Poisons peut avoir un pourcentage de compétence qui atteint 200 %, étant donné les règles concernant l'apprentissage des antidotes. Quel que soit le pourcentage de compétence en Connaissance des Poisons, un jet de 00 est toujours une maladresse et signifie que le personnage ne connaît pas ce poison en particulier.

[4.8.8.1] ANTIDOTES

Les Maîtres des Poisons sont également des Maîtres des Antidotes. Néanmoins, les antidotes sont beaucoup plus difficiles à apprendre et à fabriquer. Aussi, quand vous jetez les dés pour déterminer si le personnage connaît ou peut produire un antidote adapté à un poison, le jet devra s'effectuer sous la moitié de la compétence en Connaissance des Poisons du personnage. Comme pour les poisons, un jet de 00 est une maladresse et signifie que l'antidote désiré n'est pas connu et ne peut pas être fabriqué.

[4.8.8.2] CLASSES DE POISONS ET NIVEAUX D'UTILISATION

D'une façon générale, il existe cinq classes de poisons et deux divisions dans chacune de ces classes. Quand un personnage invente un poison, il doit être connu à son niveau d'expertise mais peut se trouver dans n'importe quelle classe ou division connues. Voir le tableau [4.8.8.2.1] Classification des Poisons.

Les antidotes pour les classes 1 et 5 doivent être pris avant l'ingestion du poison. Les antidotes pour les autres classes peuvent être pris après l'ingestion du poison. Remarquez bien qu'un Maître des Poisons doit avoir un pourcentage supérieur à 120 % dans la Connaissance des Poisons avant de pouvoir fabriquer un antidote pour les poisons appartenant aux classes 4 et 5.

À l'intérieur de chaque classe, on distingue deux sous-classes aux effets différents. La première sous-classe regroupe tous les poisons indolores ou presque. La seconde regroupe tous les poisons qui provoquent une souffrance atroce. Tout poison qui occasionne une douleur violente entre dans la seconde catégorie. Si la victime réalise qu'elle a été empoisonnée et qu'elle va mourir, elle subit bien sûr une souffrance mentale effroyable. De ce fait, le poison appartient alors à la seconde sous-classe.

[4.8.8.2.1] CLASSIFICATION DES POISONS

Compétence en %	Classe des Poisons
01-20	1. Provoque des dommages limités : jetez 1D100 01-15 1D20 de dégâts 16-30 1D10 de dégâts 31-50 1D8 de dégâts 51-80 1D6 de dégâts 81-00 1D4 de dégâts
21-40	2. Provoque une mort lente : jetez 1D100 01-10 en 1D4 × 10 mn 11-30 en 1D6 heures 31-60 en 2D10 heures 61-00 en 1D6 + 1 jours
41-60	3. Provoque une paralysie temporaire ou l'inconscience pendant 1D100 heures
61-80	4. Provoque des symptômes semblables à ceux d'une maladie. La victime doit réussir un jet sous 5 × sa CON une fois par jour pendant 2D10 jours, ou souffrir de la perte de 1D6 points de CON de façon permanente suite à la progression de la « maladie » pour cette journée. Un jet doit être effectué chaque jour jusqu'à ce que le personnage soit mort, à moins que les 2D10 jours ne soient passés ou qu'un antidote ne soit administré (les plantes de guérison normales n'ont aucun effet).
81-00	5. Provoque une mort instantanée ou rapide : jetez 1D100 01-10 instantanée 11-50 en 1D6 rounds 51-00 en 1D10 minutes

[4.8.8.3] IMMUNITÉS NATURELLES

Aucun être humain n'est naturellement immunisé contre des poisons de classe 2 ou 5. Une immunité artificielle peut être développée en prenant bien à l'avance et de façon répétée l'antidote à un poison donné. Une minorité d'humains peuvent avoir une immunité naturelle contre des poisons appartenant aux classes 3 ou 4. Si un poison de l'une de ces classes est utilisé contre votre personnage, vous pouvez effectuer un jet sauveur avec 1D100 sous la CON. Si le jet est réussi, le personnage est naturellement immunisé contre ce poison spécifique et ne souffre d'aucun désagrément de sa part.

[4.8.8.4] DÉNOMINATION DES POISONS

Dès qu'un poison est utilisé ou qu'un personnage en invente un, le MJ devra le dénommer et spécifier à quelle classe et sous-classe il appartient. Les poisons nommés auront toujours les mêmes effets quand ils seront utilisés. Le venin de serpent à sonnette reste le même, quel que soit le serpent qui l'a produit, et un personnage doté d'une immunité à l'encontre du venin de serpent à sonnette éclatera de rire à l'instant même où ce poison lui sera injecté.

[4.8.8.5] COMMENT SE PROCURER DES POISONS ET DES ANTIDOTES

Dans chaque grande ville, on peut trouver des échoppes d'apothicaires où les personnages pourront se procurer les ingrédients bruts nécessaires au brassage de poisons et d'antidotes. Sur un jet de 20 sur 1D20, le commerçant sera également un Maître des Poisons et pourra vendre aux personnages des poisons et des antidotes particuliers. L'apprenti Borgia, qui réussit son jet de compétence en Connaissance des Poisons, peut également trouver des ingrédients nécessaires à l'élaboration d'un poison dans la nature. Si le jet est raté, ces ingrédients sont indisponibles dans toute la région où se trouve le personnage qui peut, tout aussi bien, ne pas les avoir reconnus.

[4.8.9] CONNAISSANCE DES PLANTES

Cette compétence permet de reconnaître les vertus de différentes plantes, de trouver ces plantes dans un environnement favorable ou encore de les identifier si on les rencontre. Cette compétence recouvre la plupart de la science médicale des Jeunes Royaumes, autre que les Premiers Soins, puisque la chirurgie y est totalement inconnue. C'est également une compétence indispensable aux sorciers et dans laquelle Elric était un expert. Certaines plantes sont nécessaires à l'invocation de démons et le sorcier doit être capable de reconnaître et de se procurer ces plantes par lui-même.

Il existe dix niveaux de connaissance dans cette compétence et une personne qui n'a accès qu'aux deux premiers niveaux ne peut, en aucun cas, tenter de trouver des plantes qui relèvent du quatrième niveau. La Connaissance des Plantes est une compétence qui doit être enseignée à un personnage — elle ne peut pas être augmentée par expérience. Les personnages peuvent augmenter leur Connaissance des Plantes de diverses façons ; le MJ peut décider qu'un personnage non joueur leur sert de professeur ; ils peuvent s'initier auprès d'un Démon de Savoir ou peuvent trouver un livre traitant de la Connaissance des Plantes. Les personnages peuvent également échanger leurs connaissances, la situation idéale serait que l'un des personnages serve d'apprenti au joueur plus expérimenté. L'apprentissage devra durer une semaine en temps de jeu par point de compétence gagné ; de plus, l'apprenti ne peut surpasser le maître.

[4.8.9.1] COMPÉTENCES EN CONNAISSANCE DES PLANTES

Sur ce tableau, chaque niveau supérieur suppose la connaissance des niveaux inférieurs.

Compétence en %	Niveau de compétence
01-10	1. Reconnaît en général les plantes, aimerait en savoir plus sur leur utilisation.
11-20	2. Reconnaît et peut trouver des plantes comestibles dans la nature.
21-30	3. Reconnaît toutes les plantes empoisonnées (si le personnage n'a aucune compétence en Connaissance des Poisons, ce niveau de Connaissance des Plantes lui confère une Connaissance des Poisons de 10 %)
31-40	4. Reconnaît et peut trouver les plantes utiles en sorcellerie et dans l'invocation des démons
41-50	5. Reconnaît et peut trouver des plantes qui font de bons cataplasmes de guérison (1D6 Points de Vie régénérés après 1D6 heures sur une blessure)
51-60	6. Reconnaît et peut trouver les plantes qui font de bonnes potions de guérison (2D6 Points de Vie régénérés 2D6 heures après l'absorption. Fonctionne pour les blessures, le poison et la maladie)
61-70	7. Reconnaît et peut trouver les plantes qui soignent les infections (guérison complète des blessures ou de la maladie après 1D6 jours)
71-80	8. Reconnaît et peut trouver les plantes qui agissent comme des hallucinogènes ou comme d'autres drogues qui affectent l'émotionnel tels les aphrodisiaques, neuro-dépresseurs, etc.
81-90	9. Reconnaît et peut trouver les plantes nécessaires à la fabrication de drogues qui agissent sur les caractéristiques (exemple : les plantes qui agissaient sur la force d'Elric)
91-00	10. Reconnaît et peut trouver ces fameuses plantes rares qui, réunies, permettent la fabrication de l'élixir d'invulnérabilité.

[4.8.9.2] PLANTES ET SORCELLERIE

Comme mentionné dans le chapitre 5, quelques plantes ont des utilisations particulières en sorcellerie. Les sorciers devront reconnaître ces plantes utiles et indispensables dans la pratique de la magie. L'hellébore, l'herbe du Chaos, la mandragore sont toutes aussi efficaces pour créer les fumées de transe nécessaires à l'invocation de démons inférieurs. La peste des Démons, la fleur de Loi, l'aïl et l'asphodèle repousseront toutes les créatures du Chaos dont le pouvoir est inférieur à celui de leurs Seigneurs.

Le MJ peut demander l'utilisation de certaines autres plantes dans la création de sorts bien particuliers et faire de la recherche de ces plantes une partie des quêtes des personnages. Les effets naturels de certaines plantes, peuvent, par ailleurs, sembler magiques à toute personne qui ne les connaît pas, par exemple l'emploi du ginseng comme aphrodisiaque. D'une façon générale, le personnage sorcier se doit de posséder une compétence en Connaissance des Plantes aussi haute que possible.

[4.8.9.3] PLANTES ET GUÉRISON

A notre époque, de nombreuses plantes, si elles sont bien préparées, possèdent des pouvoirs de guérison. Du temps des Jeunes Royaumes, ces pouvoirs venaient tout juste d'être

découverts et ils étaient plus puissants qu'ils ne le sont aujourd'hui. Sans entrer dans les détails, comme la composition des décoctions, les résultats obtenus à partir de cataplasmes et de potions tenaient de l'œuvre bienveillante des Seigneurs de la Loi qui contrôlent tous les effets naturels dans les Jeunes Royaumes. Etant donné les différences qui existent entre les systèmes nerveux, les groupes sanguins, le POU et un millier d'autres paramètres chez les hommes, une préparation de plantes n'aura pas toujours les mêmes effets sur tous les personnages ; de ce fait, les plantes de ces niveaux de compétence ont des effets variables.

[4.8.9.4] DROGUES PHYSIQUES ET PSYCHOACTIVES

Dans les Jeunes Royaumes, la connaissance des drogues psychoactives à partir de plantes est un peu plus courante que la connaissance de celles qui produisent un effet physique. Les drogues médicales ont déjà été exposées dans le paragraphe précédent. N'oubliez pas que plonger simplement un personnage dans le sommeil par l'effet d'une potion exige une compétence en Connaissance des Plantes de niveau 6. Les drogues psychoactives comprennent les hallucinogènes et toutes les drogues qui affectent les émotions. A l'aide d'une préparation correcte, que ce soit sous la forme d'une potion, d'un aliment à ingérer ou d'un parfum, le maître compétent en Connaissance des Plantes peut provoquer des sentiments d'amour, de haine, de colère, de peur, de bonheur, de tristesse, d'obéissance, de révolte, d'extase, etc. Le Maître des Plantes devra d'abord déterminer quel effet il essaie de provoquer. Il doit ensuite inventer une combinaison de plantes susceptible d'y parvenir et alors effectuer son jet de compétence. Si le jet est réussi, l'effet désiré est atteint ; s'il ne l'est pas, le personnage a fait une erreur.

Dans les Jeunes Royaumes, il existe également des drogues qui affectent les caractéristiques physiques. Elric était un maître dans leur utilisation ; il y recourait souvent pour suppléer à sa force déficiente lorsqu'il n'avait pas ou n'utilisait pas Stormbringer. Les cinq autres caractéristiques peuvent également être affectées que ce soit en bien ou en mal.

Si le personnage réussit son jet de compétence en Connaissance des Plantes, il a découvert une drogue qui affecte les caractéristiques physiques. Pour déterminer laquelle, jeter 1D6 avec les résultats suivants : 1 = FOR, 2 = INT, 3 = POU, 4 = CON, 5 = DEX, 6 = CHA.

Le personnage peut utiliser une drogue qui augmente ou diminue une caractéristique, en spécifiant lequel des deux effets est recherché, une fois la drogue découverte. Lorsque la drogue est administrée — elle peut être ingérée ou injectée dans le système circulatoire — jetez 1D20 et rajoutez ou ôtez le chiffre obtenu à la caractéristique appropriée pendant 2D6 heures de jeu. Les drogues qui diminuent les caractéristiques de FOR, d'INT, de CON ou de DEX à un résultat inférieur ou égal à 0, agissent comme un poison et tuent la personne concernée.

Si les caractéristiques sont réduites de plus de 50 % après l'administration de la drogue, l'individu tombe dans l'inconscience pour 1D10 tours de jeu (un tour de jeu équivaut à 5 mn) alors que l'effet de la drogue se poursuivra durant 2D6 heures de jeu.

L'augmentation ou la diminution maximale est de 19. Un jet de 20 sur le D20 indique que le personnage a développé une immunité contre la drogue (ou la possédait au départ) et qu'elle ne peut plus l'affecter. Les joueurs et le MJ devront nommer les drogues utilisées de façon à ne pas oublier leurs effets.

[4.8.9.5] L'ELIXIR D'INVULNÉRABILITÉ

Certaines herbes rares ont le pouvoir, lorsqu'elles sont correctement mélangées et préparées, de rendre temporairement la chair humaine (ou animale) aussi dure que du métal sans qu'elle ne perde sa flexibilité. La préparation est appelée Elixir d'Invulnérabilité et sa composante principale en est une certaine feuille rare qui ne pousse que dans la forêt de Troos.

L'Elixir se présente sous la forme d'une pilule à dissoudre dans un peu d'eau. Lors de sa fabrication, le sort ci-dessous doit être lancé par un personnage au POU de 20 au minimum.

*Os et sang, chairs et tendons
Que l'esprit vous reforme
Philtre puissant, charme de vie
Protège ceux qui te prendront.*

La posologie à respecter est d'une pilule pour une durée de 1D6 heures de jeu. La personne sera alors immunisée contre tous les coups infligés tant que la drogue fera effet ; néanmoins, les armes magiques pourront occasionner la moitié de leurs dégâts. Une overdose de pilules est toxique et mortelle.

[4.8.10] CONNAISSANCE DE LA MUSIQUE

Cette compétence permet de connaître diverses chansons, styles de chants et un instrument de musique. Elle comprend tout ce qui est psalmodie, chant choral ou déclamation.

Pour chaque 10 % de compétence en Connaissance de la Musique, le personnage peut apprendre un nouvel instrument. Les instruments courants des Jeunes Royaumes sont : la harpe, le luth, la flûte, le tambour, le rebec et les flûtes aigrettes (forme de cornemuse faite de cornes d'animaux étrangement assemblées). Les trompettes en cornes d'auroch servent généralement à donner l'alarme.

Les personnages qui désirent utiliser leur compétence Chanter (voir [4.9] Compétences en Communication) doivent posséder la compétence Connaissance de la Musique et l'utiliser s'ils veulent satisfaire toutes les demandes que peut exiger un auditoire.



La Connaissance de la Musique ne peut pas être augmentée par la pratique. On ne peut pas faire de jet d'expérience dans cette compétence à la fin de la partie. Seul l'apprentissage permet de faire progresser cette compétence, soit dans une situation provoquée par le MJ, soit en rencontrant un autre personnage possédant la compétence Connaissance de la Musique. Dans ce cas, le personnage à la compétence la plus basse jette 1D6 pour déterminer ce qu'il a appris, alors que le personnage à la compétence la plus haute n'a droit qu'à 1D4. Les deux hommes doivent rester en compagnie l'un de l'autre pendant au moins un jour pour pouvoir augmenter leur compétence.

[4.8.10.1] LÉGENDES ET FOLKLORE

Les personnages dotés de la compétence Connaissance de la Musique ont une connaissance supérieure à la moyenne des légendes et du folklore de leur monde. Les personnages qui demandent à effectuer un jet en Connaissance de la Musique au

cours d'une aventure, et qui obtiennent aux dés un résultat inférieur ou égal à la moitié de leur pourcentage, se rappelleront une légende utile à la situation (même si le MJ doit, sur l'instant, inventer cette légende).

Exemple :

Merak a gagné une compétence en Connaissance de la Musique de 54 %. Perdu dans le Désert des Larmes, le joueur jette 1D100 sous la compétence Connaissance de la Musique de Merak. Il obtient un 17, ce qui est inférieur à la moitié de son pourcentage. Le MJ dit au joueur que Merak se souvient d'une histoire sur la façon dont d'autres voyageurs, perdus dans le Désert des Larmes, ont réussi à en sortir.

[4.9] COMPÉTENCES EN COMMUNICATION

Ces trois compétences dépendent essentiellement du CHA du personnage. Elles concernent l'aptitude du personnage à persuader les autres et à modifier leur comportement du fait de sa personnalité et de son talent oratoire. Comme les autres compétences, elles peuvent être améliorées par la pratique.

[4.9.1] PERSUADER

C'est la faculté de développer des arguments, de convertir les autres à son point de vue. Retirez 10 % à votre niveau de compétence, si vous essayez de convaincre un personnage d'alignement opposé (Loi contre Chaos). La compétence Persuader sous-entend que les personnages peuvent s'entretenir dans une langue commune et que le personnage qui cherche à persuader l'autre reste réaliste. Si deux personnages de même compétence essaient de se persuader l'un l'autre, celui qui réussit le jet de compétence le plus bas (si les deux ont réussi leur jet de compétence), l'emporte et persuade l'autre.

Un jet de 00 est toujours une maladresse et signifie que l'auditeur a été persuadé exactement du contraire de ce que l'on recherchait et il peut réagir d'une façon hostile si le MJ le désire.

[4.9.2] CRÉDIT

Lors de la création du personnage, cette compétence, si elle est acquise, permet de déterminer le montant supplémentaire de liquide que possède le personnage lorsqu'il débute. Pour commencer, effectuez un jet sous la compétence en Crédit du personnage. S'il est réussi, jetez 1D6 et 1D100. Sur un jet de 1 à 5 sur 1D6, multipliez le 1D100 par 5 pour déterminer le nombre de GB que le personnage possède. Si le jet, sur le 1D6, est de 6, multipliez le 1D100 par 10 pour déterminer le nombre de GB.

Les personnages débiteront avec la monnaie de leur propre pays (à moins que le personnage ne provienne d'une nation qui n'a pas de monnaie comme Yu et Oin) ou avec la monnaie de la nation dans laquelle débute leurs aventures.

Une fois qu'un personnage s'est fait une petite réputation, il peut vouloir demander un prêt à un autre personnage. Toute somme raisonnable peut être prêtée ou empruntée avec les mêmes arrangements que ceux utilisés à notre époque. Mais avant que le prêt ne soit accordé, l'emprunteur doit effectuer un jet sous sa compétence en Crédit. Si le jet est réussi, le prêt est accordé ; s'il est raté, le prêteur change d'avis. On ne peut pas faire plus d'une demande de prêt par semaine de jeu auprès de la même personne et il n'est pas possible d'effectuer plus de cinq prêts dans une même ville, et cela, dans tous les Jeunes Royaumes. Le MJ devra essayer de contrôler le montant d'argent que l'on peut emprunter en : 1) instaurant des occasions de prêts rares et éloignées les unes des autres, 2) en ne permettant pas à un personnage d'avoir plus d'un prêt dans un pays donné.

La compétence en Crédit peut être utilisée pour quémander de l'argent que le personnage ne rendra jamais. C'est de la mendicité pure et simple, et le personnage ne pourra pas obtenir plus de 1D20 GB par ce moyen.

[4.9.3] ÉLOQUENCE

C'est la faculté de soulever les foules par la seule puissance des mots. Cela peut s'avérer très efficace, mais l'orateur assume également le rôle de leader et doit diriger toutes les actions qu'il désire voir accomplir par la foule. On peut aussi utiliser l'éloquence face à un petit groupe de personnes comme un conseil, un détachement de gardes ou une bande de coupe-gorges qui s'apprête à régler son compte à votre personnage.

La compétence d'Eloquence ne peut jamais être supérieure à 99 %. Un jet de 00 est toujours une maladresse qui rend l'auditoire fou furieux au point qu'il risque fort d'attaquer l'orateur.



[4.9.4] CHANTER

C'est la faculté de « conter » une histoire en musique (à la manière des troubadours). Le personnage doit posséder la compétence Connaissance de la Musique pour pouvoir chanter.

Les personnages peuvent essayer de gagner leur vie en utilisant leur compétence « Chanter ». Si le jet est réussi, la prestation est appréciée et la foule environnante jettera des pièces de monnaie pour un total de 1D100 GB. Si le jet de compétence est critique, c'est-à-dire inférieur ou égal au 1/10^e du jet nécessaire, la foule jettera l'équivalent de 1D100 × 5 GB. Les hauts dignitaires offriront des sommes équivalentes pour un récital.

Exemple :

Tristelune chante pour gagner sa soupe à Filkbar. Il a une compétence en Chanter de 50 %. Le jet est de 04 (ce qui est un jet critique). Les citoyens adorent son chant et lui jettent de l'argent pour un équivalent de 285 GB. Pas si mal pour un air improvisé sur une place de marché.

La compétence maximale en Chanter est de 99 %. Un jet de 00 est toujours une maladresse — cela signifie que pour une raison quelconque, la voix de votre personnage ressemble à un grincement de gonds rouillés et résonne comme une casserole. Personne ne veut vous écouter. L'auditoire frustré peut même attaquer le personnage.

[4.10] AUTRES COMPÉTENCES

Il est possible que des joueurs de Stormbringer inventent d'autres compétences que celles exposées dans ce chapitre. Rajoutez-les sans hésitation à celles déjà existantes, mais prenez grand soin de bien les définir. Avant qu'une compétence inventée ne soit utilisée en situation de jeu, sa logique doit être approuvée par le MJ.

[4.11] LISTE DES COMPÉTENCES

Type	Compétence	% de départ	Expérience	Conditions préalables
Discrétion	Déplacement Silencieux	10 % +	Oui	
	Se cacher	10 % +	Oui	
	Embuscade	Bonus	Oui	
	Dissimuler	Bonus	Oui	
	Couper une bourse	Bonus	Oui	
Agilité	Chevaucher	Bonus	Oui	
	Nager	Bonus	Oui	
	Grimper	10 % +	Oui	
	Sauter	10 % +	Oui	
	Culbuter	Bonus	Oui	
	Eviter	Bonus	Oui	
Manipulation	Faire/Défaire des nœuds	Bonus	Oui	
	Amorcer/Désamorcer un piège	Bonus	Oui	
	Passe-passe	Bonus	Oui	DEX de 15 +
	Jongler	Bonus	Oui	DEX de 13 +
	Crocheter	Bonus	Oui	
Perception	Voir	10 % +	Oui	
	Ecouter	10 % +	Oui	
	Sentir	Bonus	Oui	
	Goûter	Bonus	Oui	
	Equilibre	10 % +	Oui	
	Chercher	Bonus	Oui	
	Pister	Bonus	Oui	
Connaissance	Lire/Ecrire Langue Commune	0 %	Oui	
	Lire/Ecrire Bas Melnibonéen	0 %	Oui	
	Lire/Ecrire Haut Melnibonéen	0 %	Oui	INT de 16 +
	Lire/Ecrire/Parler autres langages	0 %	Oui	
	Evaluer un trésor	Bonus	Oui	
	Navigation	Bonus	Oui	
	Artisanat	Bonus	Oui	
	Premiers Soins	Bonus	Oui	
	Cartographie	Bonus	Oui	
	Mémoriser	Bonus	Oui	
	Connaissance des Poisons	0 %	Non	Entraînement seulement
	Connaissance des Plantes	0 %	Non	Entraînement seulement
	Connaissance de la Musique	0 %	Non	Entraînement seulement
Communication	Persuader	10 % +	Oui	
	Crédit	Bonus	Oui	
	Eloquence	Bonus	Oui	
	Chanter	Bonus	Oui	

10 % + : Tous les personnages débutent avec un minimum de 10 % dans chacune de ces compétences, plus le bonus qu'ils peuvent posséder.

Bonus : Tous les personnages débutent avec leur propre bonus dans chacune des compétences de cette catégorie. Il peut aussi s'agir d'un malus.

0 % : Cette compétence doit être initialement enseignée par un Maître, avant qu'un bonus y soit appliqué.



Imprimé en France
I.G.D. NANCY
Maquette Claude DEUTZER



STORMBRINGER



LIVRE DE MAGIE

STORMBRINGER

Jeu de Rôle dans les Jeunes Royaumes

**KEN ST. ANDRE
STEVE PERRIN**

DÉDICACE

Ce livre de règles, destiné à faire vivre vos personnages dans l'univers des Jeunes Royaumes, est dédié à Michael Moorcock, dont l'œuvre, la saga d'Elric, a changé le visage du fantastique moderne dans les années soixante ; à Steve Perrin qui a travaillé d'une manière aussi acharnée que moi ; à vous lecteurs, qui osez vous lancer dans un jeu tout à fait original ; et à Arioch, Dieu du Chaos, qui nous a permis de l'achever.

Ken Saint-Andre.

Couverture et illustrations

**FRANCK BRUNNER
STÉPHANE TRUFFER - ALAIN GASSNER
SYLVAIN MARZO - MARC SCHIRMEYER**

LIVRE DE MAGIE

TRADUCTION FRANÇAISE : PHILIPPE DOHR



STORMBRINGER: Copyright 1981 par Chaosium Inc. Tous droits réservés. Le livre de magie est une réadaptation du tome précédent qui a subi quelques modifications, copyright 1981, 1985 par Chaosium Inc. tous droits réservés. STORMBRINGER est la marque de Chaosium Inc. pour tout ce qui concerne ses jeux de rôle d'aventures fantastiques dans le monde des Jeunes Royaumes. STORMBRINGER est un jeu réalisé avec l'accord de Michael Moorcock.

Edité en français par ORIFLAM. Titre et marque déposés: 16, chemin Entre-les-deux-Bans, 57050 PLAPPEVILLE avec l'accord de Chaosium Inc., et Games Workshop.

SOMMAIRE

SORCELLERIE

- 5.1 La lutte entre la Loi et le Chaos
- 5.2 Nature de la magie
- 5.3 Magiciens et sorciers
- 5.4 Invocation des Elémentaires inférieurs
- 5.5 Pouvoirs des Elémentaires
- 5.6 Invocation des Démons inférieurs
- 5.7 Facultés et pouvoirs des démons
- 5.8 Fréquences des rencontres démoniaques
- 5.9 Invocation des Seigneurs Elémentaires
- 5.10 Les Seigneurs des Bêtes
- 5.11 Les Seigneurs de la Loi et du Chaos
- 5.12 Marchander avec les Dieux
- 5.13 Compétences en sorcellerie non magiques

LES CULTES DES JEUNES ROYAUMES

- 6.1 Une religion organisée
- 6.2 Buts des cultes
- 6.3 Appartenance à un culte
- 6.4 Elan et intervention divine
- 6.5 Devenir un Agent
- 6.6 L'Eglise des Quatre Eléments
- 6.7 L'Eglise de la Loi
- 6.8 L'Eglise du Chaos
- 6.9 Autres Dieux et Religions
- 6.10 Sacrifier des points de caractéristiques



ALBERT DUNEAU

Conjuration d'un Duc du Chaos



SORCELLERIE



[5.1] LA LUTTE ENTRE LA LOI ET LE CHAOS

A l'image de leur auteur, les romans de M. Moorcock sont loin d'être de simples histoires. Ce qu'implique toute sa théologie sur la Loi et le Chaos, sans cesse en guerre l'un contre l'autre, est considérable d'un point de vue philosophique, mais tel n'est pas notre propos. Malheureusement, dans le but de rendre ce jeu abordable et efficace, je dois simplifier et condenser la plupart des idées de Moorcock.

Le monde des Jeunes Royaumes est un échiquier cosmique. Les deux forces en présence sont les dieux de la Loi et les dieux du Chaos. Les dieux de la Loi représentent les forces de l'ordre, de la stabilité, de la paix, et, finalement, de l'entropie. Les dieux du Chaos représentent les forces de la créativité sans limite, du désordre et de l'anarchie. Aucun côté n'est bon ni mauvais en lui-même. Des qualités des deux côtés sont nécessaires pour rendre le monde vivable. Dans les Jeunes Royaumes, les forces de la Loi et du Chaos sont contrôlées par une troisième force impersonnelle appelée la Balance Cosmique. Tant que la Balance est près du point d'équilibre, le monde se porte bien : un endroit où il fait bon vivre et partir à l'aventure. Du temps d'Elric, la Balance a été déséquilibrée (ce qui est dû en grande partie aux actions d'Elric lui-même) et penche de plus en plus fortement du côté du Chaos.

Pour comprendre comment un tel état de faits a pu survenir, il nous faut raconter l'histoire des Jeunes Royaumes.

[5.1.1] BREF HISTORIQUE DES JEUNES ROYAUMES, DE LA CRÉATION DU MONDE À L'ÉPOQUE D'ELRIC

Les dieux du Chaos ont créé le monde des Jeunes Royaumes, mais les dieux de la Loi ont réussi à y établir une base précaire. Cette base fut nommée le Château de Kaneloon et, jusqu'à l'époque d'Aubec de Malador à Lormyr, elle se situait à la frontière du Chaos lui-même.

Le Chaos déversa en abondance la vie sur le monde. La Loi modela cette vie pour qu'elle évolue sous la forme d'hommes et de créatures similaires à l'homme. Le Chaos répandit de nombreuses inventions comme le feu, la roue, le travail du métal, etc. La Loi fit de ces nouvelles créations la base de la civilisation.

La première grande civilisation du monde des Jeunes Royaumes prit naissance dans les jungles de R'lin K'ren A'a. En ces temps primitifs, il n'y avait pas de jungles, mais des plaines fertiles. Une race non humaine, mais très proche en apparence, édifia les premières cités et apprit à adorer les Dieux Démons du Chaos. Arioch et ses déités alliées du Chaos chassèrent finalement cette civilisation de son paradis et l'obligèrent à émigrer sur l'Île des Dragons, au milieu de la mer. C'est là que « ces humains » découvrirent et domptè-

rent les grands dragons, et, avec leur aide, ils conquièrent tous les pays figurés sur la carte des Jeunes Royaumes dans ce jeu. Des hommes vivaient dans ces contrées, mais ils en étaient encore à l'âge de pierre. C'est ainsi que fut fondé l'Empire Chaotique de Melniboné, qui dirigea le monde pendant 1 000 ans (une histoire complète de Melniboné est développée dans le chapitre 1).

Mais, lentement et sûrement, le pouvoir de la Loi grandissait. Il prit naissance loin de Melniboné, avec des hommes qui mirent en place les fondements de la civilisation, en utilisant les bases abandonnées par l'Empire de Lumière, pour connaître son apogée 400 ans avant l'époque d'Elric.

Au fur et à mesure que la Balance Cosmique penchait en faveur de la Loi, les forces du Chaos perdaient leur emprise sur le monde, et l'Empire de Melniboné commença lui aussi à décliner. Un Champion de la Loi apparut alors, Aubec de Malador, et c'est lui qui conduisit les premières révoltes qui permirent l'établissement des Jeunes Royaumes. Même s'il fut finalement battu et tué, l'empire universel de Melniboné s'écroula, et les Jeunes Royaumes devinrent un monde contrôlé principalement par les lois de la Nature. Mais les forces du Chaos veillent et attendent leur heure, car elles n'ont pas renoncé à la lutte. C'est alors que prend place la saga d'Elric, dans un monde déchiré entre deux groupes de déités, chacun visant la domination totale et utilisant les hommes comme des pions dans leur grand jeu.

[5.2] LA NATURE DE LA MAGIE

La magie est définie comme l'opposé de la Loi. La Loi est prévisible, reproductible et constante. La magie est imprévisible, non reproductible et hasardeuse. La Loi est l'essence des Dieux de la Loi, alors que la Magie est l'essence des Dieux du Chaos. Dans les Jeunes Royaumes, il existe des créatures essentiellement Loyales et d'autres essentiellement Chaotiques. Ces dernières ont la faculté de pratiquer la magie.

L'Homme dans les Jeunes Royaumes n'est pas une entité d'essence magique. Les hommes, dans ce jeu, ne peuvent pas pratiquer la magie par eux-mêmes. Toute magie doit être accomplie par des entités magiques et la plupart d'entre elles vivent sur d'autres plans d'existence. Quelques-unes de ces entités magiques sont connues sous le nom de Démons et d'Élémentaires. D'autres sont appelées Dieux, ou Seigneurs des Bêtes. Certains animaux vivant dans les Jeunes Royaumes, comme les dragons ou les clakars, sont d'essence magique.

Néanmoins, par le biais de la connaissance et du pouvoir, les hommes peuvent contrôler certaines créatures surnaturelles inférieures (démons inférieurs ou élémentaires inférieurs). En concluant des pactes (voir la section [5.12] Mar-

chander avec les Dieux), les hommes peuvent parfois obtenir des services des plus grands êtres surnaturels, comme les Seigneurs de la Loi ou du Chaos.

Le monde a été créé à partir de l'étoffe même du Chaos, son essence y est donc encore suffisamment présente pour permettre la pratique de la magie, mais non sans grande difficulté. En effet, les Seigneurs du Chaos furent bannis du plan des Jeunes Royaumes, probablement à l'époque d'Aubec, et il fallut qu'Elric invoquât Arioch pour qu'ils puissent regagner l'accès à ce plan, après plusieurs milliers d'années.

[5.2.1] LES EXIGENCES DE LA MAGIE _____

La magie est rare dans les Jeunes Royaumes. Sa pratique en est réservée aux individus à l'INT et au POU élevés. Il y a cinq rangs de sorcellerie dans les Jeunes Royaumes, ils sont décrits ci-dessous.

[5.2.1.1] PREMIER RANG : CONTROLE D'ÉLÉMENTAIRES

Pour être un sorcier du premier rang, capable d'invoquer et de contrôler un élémentaire inférieur, il faut avoir un total en INT et en POU de 32 ou plus. De surcroît, il faut connaître certains mots de pouvoir, chants et sacrifices mineurs, ce qui nécessite une INT minimale de 16. Un personnage qui est Prêtre aura ce genre d'informations à sa disposition mais les personnages issus d'autres classes devront partir en quête pour les découvrir.

Les élémentaires qui peuvent être invoqués et contrôlés, ainsi que leurs pouvoirs, sont décrits plus loin dans ce chapitre.

[5.2.1.2] SECOND RANG : CONTROLE DE DÉMONS INFÉRIEURS

Les démons inférieurs sont les habitants d'autres plans de réalité, inféodés aux Seigneurs du Chaos. Pour être un sorcier du second rang capable d'invoquer et de contrôler les démons, il faut avoir un total en INT et en POU de 36 ou plus. En général, cela nécessite également la connaissance de certaines formules, sacrifices, herbes, etc. Un personnage qui a atteint le premier rang de sorcellerie aura déjà acquis les bases nécessaires pour parvenir au second.

[5.2.1.3] TROISIÈME RANG : INVOCATION DES SEIGNEURS ÉLÉMENTAIRES

Le troisième niveau de sorcellerie confère le pouvoir d'invoquer un Seigneur Élémentaire et de marchander avec lui. Il en existe quatre : Straasha, Seigneur des élémentaires de l'eau ; Grome, Seigneur des élémentaires de la terre ; Lassa, Dame des élémentaires de l'air et Kakatal, Seigneur des élémentaires du feu. Ils sont égaux en puissance et possèdent un vaste pouvoir sur leur propre élément. Ils ne peuvent être contrôlés : seulement persuadés. Ils sont entièrement détaillés plus loin dans ce chapitre et dans le chapitre 6. Un total en INT et en POU de 40 ou plus est nécessaire pour invoquer l'un d'entre eux.

[5.2.1.4] QUATRIÈME RANG : INVOCATION DES SEIGNEURS DES BÊTES

Le quatrième niveau de sorcellerie confère le pouvoir d'invoquer un Seigneur des Bêtes. Les Seigneurs des Bêtes sont des déités archétypes représentant une vaste classe d'animaux, comme Haaashaastaak, le Seigneur des Lézards ou Fileet, la Dame des Oiseaux. Seuls quatre d'entre eux sont nommés dans toute la saga d'Elric, mais chaque genre de bête a son propre seigneur. Seuls les Melnibonéens, qui ont passé des traités d'aide perpétuelle et d'amitié avec les Seigneurs des Bêtes bien avant l'époque d'Elric, ont la faculté de les invoquer. Toutefois, le MJ peut autoriser un sorcier melnibonéen à apprendre le sort d'invocation à un mortel, dans des

circonstances extrêmement particulières. L'invocation d'un Seigneur des Bêtes nécessite la connaissance d'une certaine rune poétique qui agit comme un sort d'appel, mettant en communication le Seigneur des Bêtes et l'invocateur. Un total en INT et en POU égal à 44 ou plus est nécessaire pour invoquer un Seigneur des Bêtes.

[5.2.1.5] CINQUIÈME RANG : INVOCATION DES SEIGNEURS DE LA LOI ET DU CHAOS

Les plus grandes entités supranaturelles qui hantent les Jeunes Royaumes sont les Seigneurs du Chaos et les Seigneurs de la Loi. Ils peuvent être invoqués mais jamais contrôlés par les personnages, et, s'ils sont invoqués, ils doivent être joués par le MJ. Les Seigneurs de la Loi aident toujours ceux qui les invoquent s'ils agissent pour la cause Loyale, mais les Seigneurs du Chaos font ce qui leur plaît. Capables de détruire le monde d'un geste de la main, il n'y a aucune limite aux pouvoirs des Seigneurs de la Loi ou du Chaos. La saga d'Elric présente un très grand panthéon des Seigneurs du Chaos, mais seuls deux Seigneurs de la Loi sont cités. Toutefois, les Seigneurs de la Loi semblent légèrement plus puissants car, assistés de leurs champions, ils ont lentement repoussé les forces du Chaos hors des Jeunes Royaumes pendant des milliers d'années, jusqu'au temps d'Elric. Pour invoquer une déité de la Loi ou du Chaos, un total en INT et en POU de 48 ou plus est nécessaire.

[5.2.2] L'ÉTOILE A HUIT BRANCHES _____

Les démons décrits dans ce chapitre sont des créatures du Chaos. Ils ont juré allégeance aux signes et aux symboles des Seigneurs du Chaos. Le signe du Chaos est formé de huit flèches partant d'un centre commun ; il symbolise le Chaos qui inclut toutes les possibilités et peut se développer dans toutes les directions. En reliant les pointes des flèches, on obtient un octogone. En reliant les extrémités d'une étoile à huit branches, on obtient le même symbole, et le polygone central de l'étoile est également un octogone. Aujourd'hui, sur Terre, on utilise des pentagones pour enfermer les démons. Dans les Jeunes Royaumes, on a besoin d'un octogone pour retenir les démons chaotiques.

[5.2.3] LE TRIANGLE DE LA LOI _____

Le premier polygone régulier qui peut être dessiné est le triangle. C'est la manifestation parfaite de la Loi puisqu'il se conforme à des lois connues de tout étudiant en géométrie. Un triangle dessine un plan, qui est un niveau ordonné d'existence dans l'univers d'Elric. De ce fait, le triangle, symbole de la stabilité, s'oppose à l'octogone. Ce sont les deux plus grands symboles magiques des Jeunes Royaumes.

[5.3] MAGICIENS ET SORCIERS

Les personnages dotés d'une INT minimale de 16 et dont la somme de l'INT et du POU est supérieure ou égale à 32, sont des sorciers ou des magiciens potentiels. Un Melnibonéen, un Pan Tangien ou un Prêtre de toute contrée peut avoir été formé jusqu'au niveau indiqué sur le tableau [5.3.1] Talents en Sorcellerie.

Un Noble ou un Marchand a 50 % de chance d'avoir été formé comme sorcier s'il en a les qualifications.

Tout autre personnage doté d'un total en INT et en POU de 32 ou plus peut avoir l'occasion de devenir un sorcier au cours du jeu, grâce à l'enseignement payant des prêtres de son dieu, la découverte d'un ancien grimoire déchiffrable, l'intervention divine, etc.

Les personnages débutants qui ont logiquement eu une expérience préliminaire dans la sorcellerie, devront tirer leurs habiletés sur le tableau [5.3.1] Talents en Sorcellerie.

[5.3.1] TALENTS EN SORCELLERIE

Rang	INT + POU	Talent
Premier	32	Jetez 1D4. 1 = Élémentaire de l'Air, 2 = Élémentaire de l'Eau, 3 = Élémentaire de la Terre, 4 = Élémentaire du Feu. Le sorcier peut apprendre à invoquer le type d'élémentaire obtenu.
Second	36	Peut apprendre à invoquer deux types d'élémentaires (le second est choisi par le sorcier). Jetez 1D6 deux fois. 1 = Démon de Combat, 2 = Démon de Protection, 3 = Démon de Savoir, 4 = Démon de Voyage, 5 = Démon de Désir, 6 = Démon de Possession. Le sorcier peut apprendre à invoquer les deux types de démons obtenus. Si le même nombre est obtenu deux fois, jetez à nouveau les dés.
Troisième	40	Peut apprendre à invoquer trois types d'élémentaires (le troisième est choisi par le sorcier). Peut apprendre à invoquer un type de démon supplémentaire (choisi par le sorcier). S'il est entouré par le type d'élément approprié, le sorcier peut tenter d'invoquer le Seigneur Élémentaire lié au premier genre d'élémentaire qu'il a appris à invoquer.
Quatrième	44	Peut apprendre à invoquer tous les types d'élémentaires. Peut apprendre à invoquer tous les types de démons. Peut tenter d'invoquer les Seigneurs Élémentaires des deux premiers types d'élémentaires qu'il a appris à invoquer, s'il est entouré par l'élément approprié. S'il est Melnibonéen, il peut invoquer un Seigneur des Bêtes (choisi par le sorcier).
Cinquième	48	Peut apprendre à invoquer tous les types d'élémentaires et de démons. Peut tenter d'invoquer n'importe quel Seigneur Élémentaire s'il est entouré par l'élément approprié. S'il est Melnibonéen, il peut invoquer trois Seigneurs des Bêtes (types choisis par le Sorcier). Peut tenter d'invoquer un Seigneur de la Loi ou du Chaos si la cérémonie et le sacrifice correct ont été accomplis (le Seigneur exact est choisi par le sorcier).

[5.3.2] AUGMENTATION DES CAPACITÉS EN SORCELLERIE

Les personnages qui gagnent suffisamment d'INT ou de POU pour monter d'un rang en sorcellerie doivent toujours être formés dans le grand art. Cette règle s'applique également à un personnage qui ne pouvait pas être un sorcier au départ mais qui en a gagné la faculté au cours du jeu.

Ceci peut arriver de trois façons :

1. Un personnage peut avoir découvert un grimoire ou un autre moyen d'information le renseignant sur la façon de procéder d'un sorcier de plus haut rang. S'il étudie l'ouvrage pendant 40 — INT mois de jeu, il deviendra un sorcier d'un rang supérieur. Toutefois, le personnage devra également réussir un jet sous 3 x POU ou il fera une erreur dans sa lecture et mourra dans la tentative.
2. Le personnage peut se rendre auprès d'un personnage non joueur sorcier qui peut ou ne peut pas l'accepter comme apprenti. Il doit passer 30 · INT mois de jeu auprès de lui pour atteindre le rang suivant. Le MJ doit déterminer le niveau de l'autre sorcier et quelle rétribution il exigera du personnage en temps, argent ou service.
3. Le personnage peut se rendre auprès d'un personnage joueur sorcier d'un plus haut rang et suivre le même enseignement qu'auprès d'un personnage non joueur. Le sorcier de plus haut rang peut demander ce qu'il désire en paiement de ses efforts. Le temps d'apprentissage dure 30 — INT mois de jeu et les deux personnages ne peuvent rien entreprendre tant que la formation est en cours. Les personnages joueurs aussi bien que les PNJs devront exiger de lourds tributs en échange d'un tel apprentissage.

[5.3.3] TALENTS DÉBUTANTS EN SORCELLERIE

Le personnage qui devient sorcier au cours du jeu est moins efficace que le personnage qui, de par ses caractéristiques, son héritage et/ou sa profession, a déjà appris les talents de son rang avant que le jeu ne commence, et qui de ce fait a plus d'expérience. Les personnages, qui n'étaient pas des sorciers lors de leur création, ont une compétence égale à leur INT dans chacun de leurs talents en sorcellerie. Les sorciers naturels et ceux qui le sont devenus au cours du jeu augmentent leurs compétences en invocation d'élémentaires ou de démons de la même façon qu'ils le font pour leurs

[5.3.3.1] TALENTS DE BASE DES SORCIERS

(uniquement pour les personnages qui sont sorciers dès leur création)

Rang	Talent
Premier	Invoquer un élémentaire (type déterminé sur le tableau [5.3.1] Talent en sorcellerie) avec 50 % de chance.
Second	Invoquer le premier élémentaire à son niveau de compétence. Invoquer un second élémentaire à 50 %. Invoquer un démon (au choix du maître sorcier) avec 4 x INT en pourcentage de base. Invoquer un second démon (au choix du maître sorcier) avec 3 x INT en pourcentage de base.
Troisième	Invoquer les deux premiers élémentaires à leur niveau de compétence. Invoquer un troisième élémentaire à 50 %. Invoquer les deux premiers démons à leur niveau de compétence. Invoquer un démon de son choix avec 3 x INT en pourcentage de base. Le sorcier est, de plus, formé à l'invocation d'un Seigneur Élémentaire du type d'élémentaire dans lequel il est le plus efficace en invocation.
Quatrième	Invoquer les trois premiers élémentaires à leur niveau de compétence. Invoquer le quatrième élémentaire à 50 %. Invoquer tous les types de démons déjà connus à leur niveau de compétence. Invoquer les trois derniers types de démons avec 3 × INT en pourcentage de base. Invoquer les Seigneurs Élémentaires des deux types d'élémentaires dans lesquels le sorcier est le plus efficace en invocation. S'il est Melnibonéen, il apprendra une rune poétique pour invoquer un Seigneur des Bêtes (au choix du sorcier).
Cinquième	Invoquer tous les élémentaires à leur niveau de compétence. Invoquer tous les démons à leur niveau de compétence. Invoquer tous les Seigneurs Élémentaires. Invoquer trois Seigneurs des Bêtes, si le sorcier est Melnibonéen. Apprend, de plus, à invoquer un Seigneur de la Loi ou du Chaos.

compétences de combat ou autres, tel qu'il est décrit dans les chapitres précédents.

Le tableau [5.3.3.1] Talents de base des sorciers ne concerne que les personnages qui sont sorciers dès leur création. Lorsqu'ils progresseront d'un rang, ils acquerront automatiquement les pourcentages indiqués sur le tableau [5.3.3.1] Talent de base des sorciers.

N'oubliez pas que les personnages qui deviennent sorciers au cours du jeu débutent avec 1 x INT en chance de base quel que soit le rang.

Exemple :

Dyvím Slorg, Sorcier melnibonéen connaît les sciences des arcanes lorsqu'il aborde sa première aventure. Son total en INT et POU est de 41. Il peut donc invoquer 3 élémentaires à 50 %, un démon à 4 x INT, 2 démons à 3 x INT et un Seigneur Élémentaire. Djarl, ancien voleur, s'est découvert des talents d'invocateur après plusieurs aventures. Son total en INT et POU est de 32. Au premier rang de sorcellerie, il peut invoquer un élémentaire à 1 x INT. S'il développe ses talents en magie, Djarl pourra même un jour accéder au rang supérieur de sorcellerie. Il débutera alors les invocations du second rang à 1 x INT.

[5.3.4] AUGMENTATION DE L'INT ET DU POU DU SORCIER

L'INT d'un sorcier peut augmenter grâce à l'aide divine ou en lisant certains manuscrits des arcanes. Son POU augmentera en liant des élémentaires et des démons, comme décrit dans les paragraphes suivants.

[5.4] INVOCATION DES ÉLÉMENTAIRES INFÉRIEURS

Les quatre éléments sont l'Air, l'Eau, la Terre et le Feu. Chaque élément est habité par des milliards d'esprits élémentaires : respectivement, les sylphes, les ondines, les gnomes et les salamandres. L'invocation d'un élémentaire (en général celui avec lequel le sorcier a, de par sa nature, le plus d'affinités) est la première et la plus simple des compétences qu'un sorcier peut apprendre.

Pour invoquer un élémentaire, le sorcier doit d'abord avoir l'élément approprié à portée de main. On ne peut pas invoquer un Élémentaire du Feu à partir de l'Eau, ou un Élémentaire de la Terre à partir de l'Air. N'oubliez pas que le sorcier doit avoir un total en INT et en POU supérieur ou égal à 32.

L'invocation d'un élémentaire nécessite un état de conscience altéré qui est généralement acquis par une psalmodie ; elle n'est donc pas instantanée. Invoquer un élémentaire exige de la part de la personne qui psalmodie une concentration ininterrompue qui peut durer de deux à vingt minutes. L'invocateur jette 2D10 pour déterminer le temps durant lequel il doit psalmodier de façon continue. Une fois invoqué, l'élémentaire est obligé d'accomplir le premier ordre que l'invocateur lui donne, si cette injonction reste dans ses possibilités. Une fois la tâche accomplie, l'élémentaire est libre. Toutefois, les élémentaires peuvent être liés.

[5.4.1] LIER DES ÉLÉMENTAIRES INFÉRIEURS

Un élémentaire lié n'a plus besoin d'être réinvoqué et peut instantanément être obligé d'accomplir une tâche.

Pour lier un élémentaire, il est nécessaire d'avoir un objet qui servira de réceptacle : un anneau, une épée, un bâton, un chapeau, une pierre, etc. Il n'est toutefois pas conseillé de lier des élémentaires à des objets mal appropriés (lier une salamandre à votre chemise la transformera en brûlot et une fois la chemise consumée, le lien sera détruit). Les élémen-

taires doivent être liés avant de recevoir un ordre quel qu'il soit. Dans le cas contraire, ils accompliront leur tâche et disparaîtront. Le sorcier doit déclarer qu'il a l'intention d'établir un lien et préciser avec quel objet. Puis le joueur jette un dé sous 3 x POU. Si le jet est réussi, l'élémentaire est lié et doit obéir au sorcier qui le contrôle, y compris à l'ordre de retourner sous sa forme immatérielle à l'objet de lien, une fois sa tâche accomplie. Si le jet est raté, l'élémentaire est relâché et le POU du sorcier tombe temporairement à 1. Le sorcier retrouvera ses points de POU au rythme de un par heure jusqu'à son niveau de POU originel, et ce tant qu'il n'essaie pas de pratiquer une toute autre magie.

Un élémentaire lié peut être appelé quatre fois par heure. Toutefois la quatrième tentative libère systématiquement l'élémentaire.

Un personnage peut lier un élémentaire déjà invoqué et lié par un autre sorcier si celui-ci est mort ou lui en donne la permission. Il n'a besoin que d'effectuer un jet sous 3 x POU. Si le jet est raté, l'élémentaire est libre.

[5.4.1.1] GAGNER DU POUVOIR EN LIANT DES ÉLÉMENTAIRES

Si, et seulement si le jet de lien est un succès critique, le sorcier a la possibilité de gagner ou de perdre du POU. Jetez 1D4 - 2 pour déterminer le nombre de points de POU gagnés ou perdus par le sorcier. Si le sorcier gagne du POU, il le retire directement de l'élémentaire. Si le sorcier perd du POU, l'élémentaire le draine directement du sorcier. Dans tous les cas, l'élémentaire reste lié aux ordres du sorcier, même si celui-ci a perdu la faculté d'invoquer d'autres élémentaires suite à sa perte de POU.

[5.4.1.2] LIMITES AU NOMBRE D'ÉLÉMENTAIRES LIÉS

Pour chaque élémentaire qu'un sorcier lie, il a une chance d'irriter le Seigneur de cet élémentaire. Lier un élémentaire ne se fait pas à la légère.

Tout personnage qui lie plus d'un Élémentaire d'un même type devra jeter 2D6 et essayer d'obtenir un jet strictement supérieur au nombre d'élémentaires du type qu'il a liés. Si le jet est réussi, il n'y a aucun problème. S'il est raté, il attirera l'attention du Seigneur de ces élémentaires. Le MJ peut exiger une rétribution immédiate, ou simplement noter le fait, en vue d'y faire référence ultérieurement.

Bien évidemment, si le personnage est déjà du 3^e rang, donc capable de s'adresser directement aux Seigneurs Élémentaires (voir [5.9] Invocation des Seigneurs Élémentaires) ou s'il s'agit d'un Agent ou d'un prêtre de cet élément en particulier (voir chapitre 6), il peut traiter directement et à l'avance avec le Seigneur, et ainsi tomber d'accord sur un marché afin d'avoir libre accès à ce type d'élémentaire. Invoquer des élémentaires qui accomplissent des tâches immédiates sans être liés, n'irrite pas les Seigneurs des Élémentaires.

[5.5] POUVOIRS DES ÉLÉMENTAIRES

Un élémentaire seul ne peut occasionner que des effets mineurs. Par exemple, une sylphe ne peut produire qu'une petite brise d'une vitesse de 2D6 km/h ; elle ne pourra jamais produire un ouragan. Une ondine peut matérialiser un seuil d'eau ; elle ne pourra pas créer un torrent en plein désert. Pour obtenir des effets importants, comme une tempête, un déluge, une avalanche ou une éruption volcanique, il faut invoquer un Seigneur Élémentaire (voir troisième niveau de magie).

Un élémentaire a le pouvoir de neutraliser l'élémentaire du type opposé. Le Feu neutralise/détruit l'Air, la Terre neutralise l'Eau et vice-versa. Tout élémentaire peut être blessé par un Démon de Combat ou de Protection. Tous les élémen-

taires ont 30 points de vie. Les ondines peuvent être blessées par des armes normales. Les salamandres et les sylphes sont invulnérables aux armes normales. Les gnomes (qui y sont également invulnérables) peuvent parfois briser les armes normales.

[5.5.1] POUVOIRS D'UN ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR

Les sylphes sont invisibles comme l'air (dont elles sont faites). Une sylphe seule a des pouvoirs très limités, elle peut tout au plus produire une petite brise.



Elles ont les facultés suivantes :

1. Elles peuvent voler.
2. Elles peuvent produire une brise pendant 1D6 minutes ; cette brise se déplacera à la vitesse de 2D6 km/h.
3. Elles peuvent déplacer de petits objets d'une livre (500 g) ou moins, pendant 1D6 minutes.
4. Elles peuvent dévier des flèches de leur trajectoire.
5. Elles peuvent transporter des messages à 2D6 km/h pendant 1D6 minutes.
6. Une sylphe peut rapporter à son maître des paroles dites par autrui dans un rayon de deux kilomètres autour de celui-ci. La réciproque est également possible dans le même rayon.
7. Elles peuvent, au prix de leur vie, produire suffisamment d'air pour permettre à une personne de respirer pendant 1D6 minutes sous l'eau ou sous terre.
8. Une sylphe peut détruire une salamandre au prix de sa propre existence.
9. Les joueurs peuvent inventer des pouvoirs ou de nouvelles capacités à leurs sylphes liées, si leurs applications semblent raisonnables au MJ.
10. Des élémentaires de l'Air peuvent additionner leurs facultés individuelles. Ainsi, deux sylphes peuvent produire une brise de 4D6 km/h pendant 2D6 minutes.

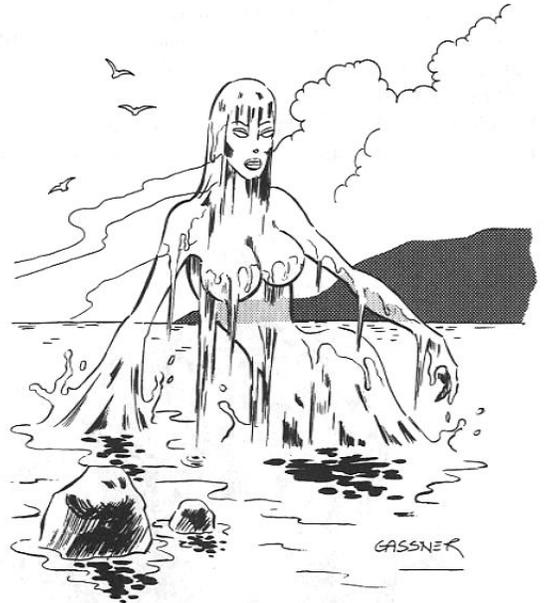
[5.5.2] POUVOIRS D'UN ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

Les ondines sont invisibles dans l'eau. Si elles sont invoquées sur terre, elles assumeront généralement la forme d'une très belle jeune fille à la peau bleue-verte, d'environ

trente centimètres de haut. Cette peau est humide au toucher.

Elles ont les facultés suivantes :

1. Elles peuvent se déplacer à volonté dans l'eau à une vitesse de 4D6 km/h.
2. Elles peuvent transporter dans l'eau une personne de TAI inférieure ou égale à 9 pendant 1D6 heures, tout en la protégeant de la noyade.



3. Elles peuvent matérialiser quatre litres d'eau à tout moment et en tout lieu.
4. Une ondine peut détruire un élémentaire de la Terre (gnome), au prix de sa propre existence.
5. Elles peuvent, au prix de leur propre existence, faire rouiller les armes de métal instantanément, divisant par deux les dommages de ces armes.
6. Elles peuvent pénétrer dans le système respiratoire d'un être et lui occasionner des dégâts dus à la noyade, pendant 1D6 rounds (voir [4.5.2] Nager).
7. Les joueurs peuvent inventer des pouvoirs ou de nouvelles capacités à leurs ondines liées, si leurs applications semblent raisonnables au MJ.
8. Des élémentaires de l'Eau peuvent additionner leurs facultés individuelles.

[5.5.3] POUVOIRS D'UN ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE

Les gnomes sont des êtres de pierre et de rocher qui peuvent se fondre dans la terre. Lorsqu'ils sont visibles, ils prennent la forme très grossière d'un homme sans yeux, sans bouche et sans cheveux. La plupart d'entre eux n'ont aucune intelligence, et ne sont capables d'accomplir que des tâches très simples.

Ils ont les facultés suivantes :

1. Ils peuvent pénétrer et traverser toutes les barrières naturelles et les murs de pierre ou de terre. Ils ne peuvent traverser des matériaux comme le bois ou le métal travaillé.
2. Ils ont une force considérable. Un simple gnome peut soulever un poids d'une tonne.
3. Les armes normales ne font aucun dégât aux gnomes. Toute arme non magique qui frappe leur corps de pierre, a 50 % de chance de se briser. (Une arme superbe réalisée par un artisan sur un jet critique, n'a que 25 % de chance de se briser). Les armes ou attaques magiques doivent

causer 30 points de dégâts au gnome avant qu'il ne disparaisse.

4. En combat, un gnome frappe toujours le dernier dans un round de mêlée avec 25 % de chance de toucher. Il attaquera deux fois, chaque poing occasionnant 3D6 points de dégâts. Un gnome ne peut pas utiliser une arme normale.
5. Les gnomes ont un sens spécial en ce qui concerne les métaux précieux et peuvent préciser si de l'or, de l'argent ou tout autre métal se trouve dans un rayon de 100 mètres autour d'eux. Ils peuvent également conduire des personnages à des gisements de minerais ou à des objets métalliques.
6. Un élémentaire de la Terre peut neutraliser/détruire un élémentaire de l'Eau au prix de sa propre existence.



7. Les joueurs peuvent inventer des pouvoirs ou de nouvelles capacités à leurs gnomes liés si leurs applications semblent logiques au MJ.
8. Un grand nombre de gnomes reste un amas d'individualités. Ils ne peuvent pas additionner leurs pouvoirs comme les autres élémentaires.

[5.5.4] POUVOIRS D'UN ÉLÉMENTAIRE DU FEU

Les salamandres sont des polymorphes. Elles peuvent apparaître sous l'apparence de simples flammes ou prendre l'aspect d'un homme, d'une bête ou d'un démon, mais l'être sera toujours fait de feu. Ce sont les élémentaires les plus difficiles à contenir et ils doivent être liés à un objet métallique ou de pierre sous peine d'occasionner la destruction de l'objet du lien.

Elles ont les facultés suivantes :

1. Elles peuvent mettre le feu à tout objet inflammable.
2. Elles peuvent engendrer un jet de flammes qui occasionnera 2D10 points de dégâts à toute personne touchée. La cible doit se trouver à moins de dix mètres de la salamandre qui a une chance de toucher égale à 100 % moins 10 % par mètre entre elle et sa cible. La salamandre ne peut créer cette flamme que trois fois par heure. La quatrième tentative détruira la salamandre.
3. Elles peuvent habiter tout objet ou arme de métal et l'enflammer pendant 1D6 rounds. Les armes enflammées occasionnent 1D6 points de dégâts supplémentaires aux êtres touchés et ont 25 % de chance de mettre le feu à des objets inflammables, comme des vêtements ou des boucliers de bois. Le porteur d'une telle arme

doit protéger sa main d'un gantelet résistant pour éviter d'être brûlé.

4. Une salamandre peut neutraliser/détruire un élémentaire de l'Air, au prix de sa propre existence.



5. Une salamandre peut désorienter et immobiliser un élémentaire de la Terre pendant 1D6 minutes, en le touchant avec un jet de flammes.
6. Les salamandres peuvent produire de la lumière dans l'obscurité sans rien brûler.
7. Les salamandres peuvent fondre des métaux mous comme l'or, le fer brut, le cuivre ou le plomb. Elles peuvent augmenter considérablement la température d'objets en bronze, acier, acier trempé, etc.
8. La flamme d'une salamandre est considérée comme une attaque magique, quand elle est utilisée contre toute forme de démons ou d'élémentaires. La salamandre n'a pas besoin de vaincre le POU du démon pour effectuer des dégâts.
9. Les salamandres peuvent habiter et maîtriser toute flamme qui brûle librement. Elles peuvent ainsi contrôler la vitesse de dégradation du combustible, et diriger les flammes lorsqu'il y a peu de vent. Le diamètre d'une flamme n'excède pas deux mètres.
10. Un élémentaire du Feu peut détecter des êtres vivants cachés, grâce à leur chaleur, et donner à son maître une vague idée de la direction et de la distance. Cette détection est impossible au travers de plus de trente centimètres de pierre ou d'un matériau aussi dense.
11. Les joueurs peuvent inventer des pouvoirs ou de nouvelles capacités à leurs salamandres liées, si leurs applications semblent logiques au MJ.
12. Les élémentaires du Feu peuvent se fondre ensemble et produire un gigantesque élémentaire du Feu dont le pouvoir est égal à la somme de tous les élémentaires. Par exemple, trois élémentaires agissant comme un seul, peuvent produire une flamme qui occasionnera 3D6 points de dégâts supplémentaires et qui a 75 % de chance de brûler tout objet inflammable au contact. Toutefois, s'ils lancent une flamme, les élémentaires peuvent s'additionner, soit pour augmenter le montant des dégâts avec la même chance de toucher, soit pour augmenter la chance de toucher en faisant tirer chaque salamandre séparément.

Bien sûr, un personnage peut assembler quatre élémentaires et les associer en paire pour les faire tirer deux fois, gardant ainsi la chance normale de toucher pour 4D10 points de dégâts à chaque fois.

à chacun de ses ordres. Il a été lié avant que Zarr ne perde son point de POU.

Exemple :

Pour vous montrer comment doivent être maîtrisées en cours de jeu l'invocation et la liaison des élémentaires, voici l'histoire de deux jeunes Prêtres Chaotiques de Dbarior. Ils se nomment Vadin-gor et Zarr. Vadin-gor est devenu un prêtre de Kakatal alors que Zarr sert Chardbros le Faucheur. Vadin-gor a une INT de 16 et un POU de 16, alors que Zarr a une INT de 18 et un POU de 14. Les deux sont tout juste aptes à devenir sorciers. De ce fait, on leur enseigne à tous deux la connaissance et la théorie de la magie. Vadin-gor a une affinité naturelle avec les élémentaires du Feu (dans l'attente de devenir un fervent adorateur de Kakatal), alors que le type d'élémentaire de Zarr est l'eau (le joueur de Zarr a jeté 1D4 et a obtenu un 2). Tous deux se sont entraînés à l'invocation d'élémentaires jusqu'à ce que leur grand prêtre les juge capables de passer à l'étape suivante : lier un élémentaire.

Vadin-gor désirerait avoir une épée enflammée qui pourrait servir de torche dans l'obscurité et d'arme magique au combat. Il s'achète la plus belle épée courte qu'il puisse se procurer, la fait bénir par son prêtre et se rend dans sa chambre pour y faire un grand feu. Il commence par chanter la litanie du feu, se concentrant en esprit sur l'image d'une flamme, et répétant sans fin la formule jusqu'à ce qu'il tombe en transe. (Jetez 1D100. Il a 50 % de chance d'invoquer un élémentaire du Feu.)

Avec un très beau jet de 06, il réussit et une salamandre, assumant la forme d'un petit lézard de flamme, sort du feu et lui demande ce qu'il désire. Vadin-gor brandit son épée et ordonne à la salamandre d'y pénétrer pour y être liée. (A nouveau, jetez 1D100 pour lier l'élémentaire à l'épée, cette tentative est possible puisque c'est le premier ordre donné à l'élémentaire.)

Il tire un 04, ce qui est inférieur à son POU de 16 multiplié par 3. En fait, il s'agit même d'un succès critique, et Vadin-gor a une chance d'augmenter son POU après cette création de lien. La salamandre répond : « Tes désirs sont pour moi des ordres, maître ! » et se fond avec l'épée.

Apparemment, il s'agit toujours d'une simple arme ordinaire, mais Vadin-gor pourra l'enflammer pendant 1D6 rounds et ce, 4 fois par heure. A ce moment, le joueur détermine si Vadin-gor a gagné ou non du POU après son succès critique de création de lien. Il jette 1D4 et tire un 3. $3 - 2 = 1$; Vadin-gor gagne un point de POU après cette création de lien et celui-ci passe de 16 à 17. Vadin-gor est plutôt satisfait de lui et tout porte à croire qu'une grande carrière de prêtre de Kakatal et de sorcier du Chaos s'ouvre à lui.

Son ami Zarr n'est pas aussi chanceux. Il a l'intention de lier un élémentaire de l'Eau à son anneau signal. Il invoque l'ondine sans aucun problème (tirant un 32 sur 1D100 alors qu'il doit obtenir un résultat inférieur ou égal à 50) et réussit à créer le lien (en tirant un 02 sur 1D100, alors qu'il doit obtenir un résultat inférieur ou égal à 42). Il a même une chance d'augmenter son POU puisque, comme Vadin-gor, il a réussi un succès critique dans sa tentative de création de lien. C'est lorsqu'il détermine s'il a gagné ou perdu du POU, que le mauvais sort le frappe. Jetant 1D4, il obtient un 1. $1 - 2 = -1$.

Son POU tombe de 14 à 13. Voilà qui s'avère terriblement ennuyeux puisque, désormais, il n'a plus la faculté de pratiquer la magie, ce qui handicape considérablement sa future carrière de prêtre. Souvenez-vous toutefois, que même s'il n'est plus sorcier après avoir perdu un point de POU drainé par l'ondine, l'élémentaire doit toujours obéir

[5.6] INVOCATION DES DÉMONS INFÉRIEURS

Les Démons Inférieurs vivent dans d'autres plans de réalité dominés par les Seigneurs du Chaos. Ces plans sont connus sous le nom d'enfers. Ces créatures proviennent de mondes Chaotiques, elles ont donc des pouvoirs Chaotiques qu'on appelle magie dans les Jeunes Royaumes. Il existe des millions de plans Chaotiques et chacun d'entre eux possède des milliards d'habitants ; de ce fait, un sorcier qui désire obtenir un effet magique, doit simplement invoquer le démon adapté à la tâche.

(De même, il existe des millions de plans dominés par les forces de la Loi. Les habitants de ces mondes sont simplement dénommés « les Autres » dans les Jeunes Royaumes. Dans ces mondes, la magie n'est pas courante et les habitants des plans de la Loi n'ont aucun pouvoir particulier quand ils sont invoqués dans les Jeunes Royaumes. Notre Terre est un exemple de plan Loyal. Les habitants des plans Loyaux peuvent posséder des connaissances scientifiques et des armes très développées, mais leurs pouvoirs, quels qu'ils soient, découlent toujours directement d'une application scientifique en rapport avec les lois naturelles de leur plan d'origine. « Les Autres » sont très rarement invoqués dans les Jeunes Royaumes et seulement par le MJ. « Les Autres » peuvent être des extra-terrestres, des robots, des machines ou des humains d'univers non magiques. Leur apparition est déconseillée dans des campagnes simulant la saga d'Elric.)

Généralement, un sorcier aura besoin de plusieurs heures pour invoquer un démon, après une longue préparation. Toutefois, en cas d'urgence, un sorcier peut avoir besoin d'invoquer un démon sur l'instant. Un laps de temps de deux à vingt minutes est toujours indispensable à la mise en œuvre de l'acte magique. (Jetez 2D10 pour déterminer le temps nécessaire en minutes pour effectuer une invocation impromptue). Toute interruption au cours du processus d'invocation, brise le sort et interdit au démon l'accès au plan des Jeunes Royaumes.

L'invocation des démons se déroule toujours selon le même procédé qui doit être respecté ; que l'invocation soit immédiate ou prévue depuis des mois. Avant tout, le sorcier doit tracer une étoile à huit branches. Dans le centre de l'octogone ainsi créé, il doit allumer un feu et y faire brûler de l'hellébore (ou toute autre matière susceptible d'élargir le champ de conscience du sorcier, afin qu'il puisse invoquer un démon). Le sorcier respirera ces fumées dans le but d'atteindre l'état second qui permettra à son esprit de se rendre au-delà du plan des Jeunes Royaumes. Dans chacune des branches de l'étoile, le sorcier devra inscrire les runes du nom du démon. S'il ne connaît pas le nom du démon, le sorcier devra inscrire huit runes de pouvoir qui décrivent le type de démon désiré. Enfin, le sorcier doit effectuer un sacrifice approprié et le jeter dans les flammes alors qu'il profère l'incantation. Inutile de vous dire que le sorcier qui peut accomplir tout ceci en cinq minutes est une merveille de dextérité et de pouvoir.

Avec ce procédé indispensable et d'une telle complexité, seuls les sorciers très puissants et chanceux, peuvent tenter une invocation impromptue, et leur chance de réussite est divisée par deux. Si l'invocation est réussie, le démon désiré se matérialise dans le feu, qui s'éteint alors. Le démon invoqué est tenu prisonnier dans l'octogone et promet généralement d'accomplir un service en échange de sa liberté.

La plupart des démons appartiennent à l'une des six classes suivantes, qui leur confèrent des facultés et des comporte-

ments distincts. Ces six classes sont : le combat, la protection, le savoir, le voyage, le désir et la possession. Les pouvoirs et les limitations de ces classes sont expliqués plus loin.

Les sorciers sont limités par leurs facultés dans le type de démons qu'ils peuvent invoquer. Les démons ont généralement le même nombre de points de caractéristiques que l'invocateur, et seul leur POU est déterminé avec 3D8 jetés par le MJ ou l'invocateur. Pour connaître les points de caractéristiques du démon, l'invocateur effectue la somme de ses points de FOR, CON, TAI, INT, POU, DEX et CHA et y soustrait le POU du démon, tiré avec 3D8. Il distribue alors les points restants entre les sept autres caractéristiques du démon, suivant son type. L'invocateur peut rajouter des points au POU du démon, mais il ne peut, en aucun cas, lui en soustraire.

Certains démons ont besoin de valeur minimale dans certaines caractéristiques. Par exemple, les démons pour être polymorphes ont besoin d'une INT de 12 au minimum. Ces restrictions sont expliquées dans les descriptifs des différentes classes de démons.

Un sorcier peut n'avoir besoin que d'un démon mineur pour une tâche particulière. Il peut volontairement invoquer un démon qui n'a que 2D8 ou même 1D8 de POU ; en ce cas, le total de points de caractéristiques du démon est limité à un maximum de deux tiers ou un tiers (respectivement) du total des points de caractéristiques du sorcier — arrondissez les fractions au chiffre inférieur.

Des démons aussi ridicules sont naturellement plus faciles à lier, mais moins utiles. D'un autre côté, pour des tâches herculéennes, un sorcier peut s'aventurer à invoquer un démon beaucoup plus puissant que la moyenne. Il peut volontairement invoquer un démon doté d'un POU de 4D8 ou plus. Pour chaque 1D8 supplémentaire rajouté au POU potentiel du démon, le total en points de caractéristiques du démon augmentera d'un tiers par rapport au total des points de caractéristiques du sorcier (arrondissez les fractions). Ainsi, un démon avec un POU potentiel de 6D8, aura un total en points de caractéristiques égal à deux fois celui du sorcier. Ces démons très puissants sont non seulement plus difficiles à lier du fait de leur POU élevé, mais également plus durs à invoquer : pour chaque 1D8 supplémentaire au POU potentiel du démon, soustrayez 20 % à la chance de réussite du sorcier pour invoquer ce démon.

[5.6.1] CONTROLER LES DÉMONS

On ne peut pas dire que les démons soient heureux d'être invoqués. Fréquemment, ils sont même franchement vexés et tentent de passer leur colère sur l'invocateur... s'ils en ont l'occasion. Pour se protéger d'un démon en colère, l'invocateur devra se tenir dans un triangle (le signe de la Loi), sur les trois côtés duquel seront inscrites les runes de trois Seigneurs de la Loi. Ceci érige une barrière invisible qu'aucun démon Chaotique ne peut franchir.

Les démons, à moins qu'ils ne soient liés, doivent généralement être persuadés d'accomplir la tâche pour laquelle ils ont été invoqués. La promesse la plus commune d'un sorcier est de renvoyer le démon sur son propre plan, s'il accomplit le service demandé. Le sorcier devra également faire promettre au démon de ne pas l'attaquer avant de le libérer de l'octogone pour lui permettre d'accomplir sa mission.

Pour déterminer si le démon accepte le marché du sorcier, le MJ devra jeter 1D100. Si le jet est inférieur ou égal à $5 \times \text{CHA}$ de l'invocateur, le démon obéira ; sinon, le démon trahira l'invocateur et, sans doute, l'attaquera. Le MJ devra garder le jet dissimulé, jusqu'à ce que le démon ait été relâché. Traiter avec des démons n'est pas une mince affaire.

Le sorcier dont la vie ou l'âme sont menacées par un démon, peut tenter de marchander avec lui pour, éventuellement, s'en sortir. En pareil cas, le MJ jouera le rôle du démon.

Il choisira une caractéristique du personnage, comme l'INT, le POU ou le CHA, et jettera 1D100 sous cette caractéristique. Si le jet obtenu est inférieur ou égal à deux fois la caractéristique choisie, le démon acceptera le nouveau marché et épargnera le sorcier. Exception : les démons dotés d'une INT inférieure ou égale à 5 sont incapables de marchander.

Exemple :

Pour vous expliquer le fonctionnement de l'invocation et le contrôle d'un démon, retrouvons Vadin-gor qui a légèrement progressé dans l'Art de la magie, des années après son succès avec l'élémentaire du Feu. Après avoir passé plusieurs années de prêtrise, le jeune Dharijorien est maintenant âgé de 28 ans et son INT est montée à 19 du fait de ses études. Avec une INT de 19 et un POU de 17, il est parvenu au seuil du second rang de sorcellerie et attend avec impatience d'invoquer son premier démon. Son maître a déterminé qu'il possède une faculté naturelle d'invoquer les Démons de Désir.

Il se prépare méticuleusement. Pour commencer, il achète une jeune esclave vierge de Vilmir. Puis, dans sa chambre, il trace sur le sol une grande étoile à huit branches et inscrit dans celles-ci les runes décrivant une succube d'une extraordinaire beauté. Il s'est également procuré quelques racines de mandragore pour s'en servir comme herbe d'invocation. C'est au nom de Chardbros le Faucheur, dieu tutélaire de sa nation qu'il invoque la succube.

A l'extérieur de l'octogone, il trace un Triangle de la Loi, dans lequel il se tiendra, et inscrit sur ses trois côtés les noms d'Arkyn, Donblas et Goldar. Puis, quand tout est prêt, il jeûne deux jours et deux nuits pour se purifier.

Enfin, le grand moment arrive. Il construit un bûcher au centre de l'étoile à huit branches et y brûle sa mandragore, avant de respirer profondément les fumées toxiques. Sa conscience grandit jusqu'au point où il lui semble distinguer des milliers de mondes étranges, et dans l'un d'entre eux, il découvre le démon qu'il recherche. Psalmodiant les paroles du pouvoir, le nom de Chardbros et la formule d'invocation, il plonge une dague dans le cœur de l'esclave sans défense et jette son cadavre dans les flammes. Le feu grandit envahissant l'octogone, et aussi soudainement, disparaît en laissant un nuage de fumée douceâtre. (Après avoir décrit les actions de Vadin-gor, son joueur jette 1D100, en essayant d'obtenir un résultat inférieur ou égal à 76. La compétence de départ en invocation de Vadin-gor est égale à $4 \times \text{INT}$, soit 76. Supposons que le résultat soit un 06. L'invocation est alors réussie.)

Alors que la fumée disparaît, Vadin-gor voit apparaître une magnifique femme nue au centre de l'octogone. Elle vocifère : « Que veux-tu mortel? ». (A ce moment, le joueur doit déterminer les caractéristiques du démon. Pour commencer le joueur jette 3D8 pour déterminer le POU minimum du démon. Il obtient un total de 8. Le joueur soustrait 8 au total des points de caractéristiques de Vadin-gor, qui est de 96. Il lui reste alors $96 - 8 = 88$ points qu'il peut encore allouer aux caractéristiques du démon. Le joueur devra remplir une Feuille de Personnage Démon au fur et à mesure que son Démon de Désir prend forme. Vadin-gor ne désire pas augmenter le POU de son démon mais est obligé d'allouer 20 points de caractéristiques au CHA et 10 à la TAI.

forme, de ce fait, il lui alloue 12 des points de caractéristiques en INT. Restent 46 points pour la FOR, la CON et la DEX.

Il lui donne une FOR et une CON de 15 et une DEX de 16. Le démon est maintenant entièrement défini. Il est polymorphe, son apparence externe peut donc être celle que Vadin-gor désire. Vadin-gor a réussi à invoquer son démon, il lui reste maintenant à le lier.

[5.6.2] LIER DES DÉMONS

Le meilleur moyen pour un sorcier de contrôler un démon est de le lier à son service de façon permanente. L'objet de lien doit être un objet portant une étoile à huit branches, qu'elle y soit inscrite, peinte ou incrustée. Lier un démon nécessite une lutte de pouvoir. Le POU du sorcier est comparé au POU du démon. Si les deux POU sont égaux, le sorcier a 50 % de chance de lier le démon. Pour chaque point de POU que le sorcier a en plus du démon, sa chance de gagner la lutte de POU augmente de 5 %, par contre pour chaque point de POU que le sorcier a en moins, sa chance d'emporter la lutte de POU diminue de 5 %. Si le sorcier remporte la lutte de POU, le démon est lié. Dans le cas contraire, le démon est libre d'attaquer le sorcier ou de regagner son plan.

Remarquez bien que celui qui a lié le démon n'en est pas forcément le maître. Il servira celui qui contrôle l'objet du lien. Le contrôle d'un objet de lien peut passer à une autre personne si le sorcier le désire ou s'il meurt. De ce fait, les personnages qui ne sont pas magiciens peuvent acquérir des objets magiques où sont liés des démons et les utiliser, même s'ils n'ont aucune compétence ou connaissance en magie. Toutefois, le nouveau maître de l'objet doit réussir un jet de POU contre celui du démon, ou alors celui-ci est libéré. Si le sorcier ou le nouveau maître rate le jet de pourcentage nécessaire, le démon a alors remporté la lutte du POU et le pouvoir de rétention de l'octogone sur l'objet disparaît — le démon peut soit attaquer le créateur du lien/propriétaire de l'objet, soit retourner sur son plan. Les Démons de Combat attaqueront toujours. Les Démons de Protection, de Voyage et de Désir retourneront toujours sur leur plan. Un Démon de Possession attaquera et tentera de posséder l'invocateur. De plus, si le jet de lien est raté, tous les autres démons déjà liés par l'invocateur seront autorisés à effectuer une lutte de POU contre POU. Tous les démons qui l'emporteront pourront soit fuir, soit attaquer selon leur nature.

Les Démons de Combat attaqueront jusqu'à ce qu'ils aient tué leur invocateur, ou qu'ils souffrent de l'équivalent d'une blessure majeure, et en ce cas seulement, ils fuiront. Les Armes Démons se retourneront contre leur maître et le frapperont avec leur propre compétence naturelle d'attaque, jusqu'à ce qu'elles réussissent à le toucher ou qu'une heure soit passée. Les Démons de Possession n'attaqueront qu'une seule fois. Si l'attaque est manquée, ils se retireront. Une fois que les Démons de Possession ou tout autre type de démons, ont attaqué, le sorcier qui a raté la création d'un lien perd tous ses points de POU sauf 1. Ils se régénèrent au rythme de un par heure, mais un point de POU sera définitivement perdu.

Quand un sorcier réussit un jet critique sur la création d'un lien avec un démon dont le POU est supérieur ou égal au sien, le sorcier peut augmenter son POU. Jetez $1D4 - 1$. Rajoutez la différence au POU du sorcier. (Cette formule diffère de celle employée pour la création de lien avec des élémentaires.) On peut gagner de grandes quantités de POU par ce moyen, mais les risques encourus sont aussi très grands — vous mettez en jeu votre vie et votre âme.

Exemple :

Dyvim Slorg est un sorcier melnibonéen qui désire lier un Démon de Savoir. Il a un POU de 18 et est parvenu à invoquer un démon au POU de 10. Son POU est de huit points supérieur à celui du démon. $8 \times 5\% = 40\%$, $50 + 40 = 90$. Il a 90 % de chance de lier le démon. S'il réussit un jet inférieur ou égal à 90 sur 1D100, le démon est lié et doit le servir jusqu'à ce que : (1) Dyvim Slorg ou toute autre personne détruise l'objet de lien, libérant ainsi le démon qui peut retourner sur son propre plan, (2) Slorg libère ver-

balement le démon de son lien, lui permettant de roder dans les Jeunes Royaumes, ou (3) Slorg donne un ordre en contradiction avec la nature du démon. Si Dyvim ordonne à son Démon de Savoir de combattre pour lui, les termes du lien sont brisés, et le démon peut retourner sur son propre plan.

Exemple :

Nous avons quitté Vadin-gor alors qu'il venait d'invoquer un Démon de Désir qui lui demandait : « Que veux-tu mortel ? ». Le sorcier dbarijorien annonce maintenant au démon qu'il a l'intention de le lier à son service. Selon l'humeur du MJ, le démon peut protester, discuter, hurler, etc., mais il ne peut toujours pas quitter l'octogone. Vadin-gor s'est procuré une amulette marquée de l'étoile à huit branches du Chaos pour servir d'objet de lien et profère la Formule de Lien. Le joueur effectue une lutte de POU contre POU pour déterminer si sa tentative de lien aboutit. Vadin-gor a un POU de 17, alors que le démon n'a qu'un POU de 8. Vadin-gor a 9 points d'avance. $9 \times 5 = 45$, ajoutés à 50, Vadin-gor a donc 95 % de chance de lier ce démon. Il jette 1D100 et, malheureusement, obtient un 96. Dans un rire diabolique, le démon commence à miroiter et à disparaître dans une fumée douceâtre pour finalement s'évanouir totalement. La faculté de l'octogone à retenir le démon a été annulée par l'échec du sorcier qui a essayé de le lier. Il est retourné sur son propre plan. Vadin-gor se sent très mal. Etant donné qu'il a perdu la bataille, son POU a été temporairement anéanti. Il tombe immédiatement à 1. Il se régénérera au rythme d'un point par heure de jeu, mais son maximum restera de un point inférieur à celui qu'il possédait avant de tenter la création de lien. S'il avait été dans une situation de vie ou de mort, cet échec aurait pu entraîner des conséquences catastrophiques mais, heureusement pour lui, il se trouve dans un environnement protégé. Dans 15 heures de jeu, son POU aura atteint son nouveau maximum de 16. Avec une INT de 19 et un POU de 16, il est retombé au premier rang de sorcellerie, mais avec le temps, il retrouvera, peut-être, son pouvoir perdu. Si Vadin-gor avait emporté la lutte de POU voir comme les probabilités l'auraient certainement voulu, le Démon de Désir aurait été lié à son service et aurait dû obéir à chacun de ses ordres. Toutefois, comme ce démon avait un POU inférieur à celui de Vadin-gor, celui-ci n'aurait eu aucune chance d'augmenter son POU après avoir lié le démon. Si Vadin-gor n'avait pas tenté de lier le démon, il aurait pu marchander avec lui pour qu'il lui rende un service. Le marché usuel est d'autoriser le démon à retourner sur son plan d'origine. A partir de là, le démon aurait suivi Vadin-gor jusqu'à ce que celui-ci exprime un désir ou un souhait qu'il puisse exaucer. Les pouvoirs typiques de ce genre de démon sont décrits dans le paragraphe consacré aux Démons de Désir. Une fois le vœu de Vadin-gor réalisé, le démon serait retourné sur son propre plan s'il le désirait. Généralement, le MJ devra tenir compte du fait que ces démons sans lien et sans motivation ne s'attardent pas dans les Jeunes Royaumes.

[5.6.3] LIMITES AU NOMBRE DE DÉMONS LIÉS

Personne, sorcier ou non, ne peut maintenir son contrôle sur un nombre de démons liés supérieur à la moitié de son CHA. De ce fait, Vadin-gor qui a un CHA de 12 ne peut lier, ni contrôler plus de 6 démons. S'il donne un démon lié à une autre personne, par exemple à un serviteur de confiance, ce démon n'est plus sous son contrôle et il peut en lier un autre

Le démon passe sous le contrôle du serviteur et limite donc le nombre de démons que celui-ci peut avoir. Un sorcier peut donner un démon lié (comme une armure-démon) à un autre démon lié (comme un guerrier-démon), mais les

deux démons sont toujours contrôlés par le sorcier et sont inclus dans le nombre maximum de démons liés qu'il peut posséder.

TABLEAU DE RÉSISTANCE

POU du défenseur	POU de l'attaquant																				
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Le chiffre indiqué représente le pourcentage nécessaire pour réussir dans sa tentative.

[5.7] FACULTÉS ET POUVOIRS DES DÉMONS

Il est indispensable de se souvenir que nous parlons des Démons Inférieurs dans ce paragraphe, et que leurs pouvoirs ne sont guère supérieurs à ceux d'un homme. Ils n'ont pas la faculté de créer ou d'anéantir à leur bon vouloir. Les démons doivent assumer une forme physique pour avoir un effet physique. Ils peuvent être détruits sous cette forme. Les démons dotés d'une faible INT ne peuvent pas fournir d'informations ; les démons dotés d'un faible CHA n'auront aucun pouvoir de séduction, etc. Cette précision est particulièrement destinée au MJ. Ne laissez pas les joueurs faire ce que bon leur semble, simplement parce qu'ils ont un démon à leurs ordres.

N'importe quel type de démon peut être polymorphe — c'est-à-dire prendre une forme appropriée à la fonction désirée. Toutefois, pour avoir cette faculté, le sorcier doit la spécifier avant d'invoquer le démon et doit allouer au moins 12 points à l'INT du démon. Tous les démons, lorsqu'ils sont liés, ont la faculté de prendre la forme de l'objet de lien et de s'y confondre. Ils n'augmentent pas la masse (le poids) de l'objet, à moins que des points ne soient alloués à cet effet (voir [5.7.1.1] Armes Démons). Les démons qui n'ont pas la faculté de changer de forme conservent à tout jamais l'apparence de l'objet de lien.

A la différence des mortels, les démons peuvent avoir des caractéristiques égales à 0. Par exemple, un Démon de Protection lié à une armure de plaques peut avoir une FOR de 0, une INT de 0, un CHA de 0, un POU de 10, une CON de 80, une DEX de 0 et une TAI égale à la TAI du porteur de l'armure. L'armure aura alors une valeur de protection de 80 et aucune arme non magique ne pourra jamais la traverser. Les démons, comme les mortels, ne peuvent avoir des caractéristiques négatives, sans périr.

Tout démon, à moins qu'il ne possède un pacte de sauvegarde, est vulnérable aux armes normales. Les facultés spéciales des démons peuvent modifier cet état de fait, mais rien ne peut l'annuler. Bien sûr, dans certains cas comme celui des Ouvriers de Portails, on doit d'abord trouver le démon avant de le frapper.

[5.7.1] DÉMONS DE COMBAT

Seuls les Démons de Combat se battent et en retireront un certain plaisir. Ils peuvent assumer la forme que l'invocateur désire : humanoïde, porc bipède, pieuvre, cafard, mais ils doivent avoir une INT de 12 ou plus pour être capables de changer de forme. Les Démons de Combat sont fréquemment liés sous forme d'armes. Ainsi, le démon dans l'arme peut augmenter les dégâts occasionnés par l'arme et/ou augmenter le pourcentage de toucher avec cette arme. Stormbringer, l'épée d'Elric, est un exemple de Démon de Combat. Toutefois, ce n'était pas un Démon Inférieur, mais Supérieur, c'est pourquoi ses pouvoirs sont bien au-dessus de ceux d'une épée magique ordinaire. Sous une forme physique, un Démon de Combat peut être détruit et tué. Les Démons de Combat blessés ne pourront se régénérer ou se soigner d'eux-mêmes tant qu'ils sont sur le plan des Jeunes Royaumes, à moins qu'ils n'en aient la faculté spéciale (voir le tableau [5.7.1.4] Facultés spéciales des Démons).

Le sacrifice d'un être humain est indispensable à l'invocation d'un Démon de Combat. Aucun Démon de Combat ne répondra à une invocation sans qu'au préalable on ne l'ait gratifié d'une âme humaine à dévorer.

[5.7.1.1] ARMES DÉMONS

Pour fonctionner comme une arme magique, un démon doit être lié à cette arme selon les règles de création de lien

expliquées dans le paragraphe [5.6.3] Lier des Démons. Une fois que le démon est lié sous la forme de l'arme, il la consume et la remplace totalement, la rune de lien y compris ; de ce fait, il y reste lié dans tous les cas.

Toutes les armes démons sont considérées comme magiques, et seules les armes magiques peuvent blesser ou pénétrer une armure démon. Tout dégât infligé par une arme démon est directement retiré à la CON du démon de l'armure, dont la valeur de protection est égale à cette même CON.

Si le créateur du lien désire avoir une arme qui a une meilleure chance de toucher, il devra mettre la plupart des points de caractéristiques du démon en DEX. Par tranche de 4 points de DEX, l'arme a 1 % de chance supplémentaire de toucher au cours d'un round de combat. Ainsi, si l'on ajoute les talents de l'utilisateur et de l'arme, il est tout à fait possible d'obtenir un pourcentage supérieur à 100 %, ce qui signifie que le toucher est automatique à chaque utilisation sauf sur un jet de 00 qui est toujours une maladresse. Dans certains cas, les points de DEX du démon ne sont pas exactement divisibles par 4 ; arrondissez alors au chiffre inférieur, le reste se manifestant sous l'apparence d'une aura magique autour de l'arme.

Des points de caractéristiques du démon peuvent également servir à augmenter la puissance de l'arme en question. Pour chaque tranche de 10 points allouée en FOR, ajoutez 1D6 aux dégâts normaux de l'arme.

Exemple :

Une épée large occasionne normalement 1D8 + 1 points de dégâts. S'il s'agit d'une épée large démon dotée de 24 points de FOR, elle occasionne 1D8 + 2D6 + 1 points de dégâts. Les 4 points supplémentaires de FOR se manifestent sous la forme d'une aura magique, mais n'ajoutent rien à la quantité de dégâts effectués.

Des points peuvent également être alloués aux autres caractéristiques de l'arme démon. Des armes démons dotées d'une CON peuvent tenter un jet sous leur CON sur 1D100 pour éviter de se briser. Les armes démons sans CON se caseront comme des armes normales (voir [3.3.3.2] Armes brisées). Ainsi, si un personnage désire une arme quasi indestructible, il devra lui donner une CON très élevée. Ajouter des points à la TAI influe sur la taille de l'arme. Un point équivaut à une arme de la taille d'une dague, deux points suffisent pour une épée large ou une hache de bataille et trois points sont nécessaires à la création d'une épée longue. Un polymorphe a besoin de trois points de TAI. Les armes démons dotées d'une INT de 12 ou plus peuvent assumer la forme d'une autre arme, à volonté. La métamorphose nécessite un round de combat, durant lequel l'arme ne peut pas être utilisée. Les points de CHA rendent l'arme démon magnifique. Le POU de l'arme démon est déterminé en jetant 3D8 lors de l'invocation du démon, comme pour tout démon de combat, et sera utilisé dans la lutte POU contre POU que le sorcier devra remporter avant de lier le démon sous la forme d'une arme.

Les armes démons, comme les autres démons de combat, peuvent avoir une faculté spéciale (voir le paragraphe [5.7.1.3] Facultés Spéciales de Combat). Néanmoins, il existe deux restrictions à l'utilisation par l'arme de ces facultés.

1. Les armes et armures démons ne peuvent avoir des facultés spécifiques qu'au prix de 20 points de caractéristiques par faculté. Etant donné que certaines de ces facultés ne sont pas disponibles pour les armes et armures, le sorcier est, en effet, obligé de les choisir.
2. L'arme ou l'armure doit obligatoirement toucher la cible pour utiliser sa faculté (voir le paragraphe [5.7.1.3] Facultés Spéciales de Combat, pour plus de précisions).

Les armes démons qui sont parées ou qui parent une

arme normale ou un bouclier (contenant même un élémentaire), effectueront quand même un jet normal de dégâts. Utilisez le résultat obtenu et effectuez un jet sous ce chiffre sur 1D100. S'il est réussi, le bouclier ou l'arme ordinaire est brisé.

[5.7.1.2] GUERRIERS DÉMONS

Les Démons de Combat, lorsqu'ils ne sont pas liés sous la forme d'une arme, préfèrent assumer l'apparence d'un être vivant ; de préférence le plus fantastique et le plus répugnant possible. Néanmoins, ils sont limités par le nombre de points de caractéristiques qu'ils possèdent. Par exemple, si vous donnez à un démon une TAI de 20, une autre caractéristique risque fort d'être basse. Les guerriers démons doivent avoir au moins un point dans chaque caractéristique. Ils apparaissent généralement entièrement nus et sans armes, s'ils désirent combattre avec des armes, c'est à l'invocateur de leur en fournir. Les guerriers démons peuvent également être liés et maintenir leur propre apparence, tant qu'ils portent l'objet de lien sur eux. Les guerriers démons dotés d'une INT de 12 ou plus, sont polymorphes et ainsi peuvent modifier la distribution de leurs points de caractéristiques. Toutefois, ils ne le feront que s'ils en reçoivent l'ordre express de leur maître. Les polymorphes peuvent prendre une forme immatérielle et occuper un anneau ou tout autre objet de lien, si telle est la volonté de l'invocateur, mais les démons qui n'ont pas cette faculté sont condamnés à se déplacer sous leur forme physique quelle qu'elle soit. Les guerriers démons lorsqu'ils combattent sans armes peuvent infliger 1D6 points de dégâts avec leurs griffes, plus leur bonus normal FOR + TAI aux dommages (voir [2.5.3] Bonus aux dommages). Les démons qui sont capables de mordre, peuvent occasionner 1D10 points de dégâts, plus leur bonus normal aux dommages, quant à ceux qui ont des cornes, ils causent 2D6 points de dégâts plus leur bonus normal aux dommages, dus à l'empalement. Les démons ont une chance initiale de toucher et de parer, en combat à mains nues, égale à la somme de leur INT, de leur FOR et de leur DEX. Ces chances de toucher et de parer peuvent augmenter après un combat, tout comme celles d'un personnage. Le démon ne peut attaquer qu'une fois par round, sauf exception en cas de démons très puissants.

Quand un guerrier démon est invoqué, l'invocateur devra le décrire entièrement : couleur, taille, protubérances, mauvaise haleine et autre, et remplir soit une Feuille de Personnage, soit une Feuille de Démon. Quelques guerriers démons peuvent avoir des facultés spéciales.



[5.7.1.3] FACULTÉS SPÉCIALES DE COMBAT

Si l'invocateur le désire, il peut invoquer un Démon de Combat doté d'une faculté spéciale décrite dans le tableau [5.7.1.4] Facultés spéciales des Démons en dépensant obligatoirement 10 points de caractéristiques. Toujours dans l'optique du Chaos qui pervertit toutes les invocations démoniaques, ces facultés sont tirées au hasard, à moins que l'invocateur ne fasse un effort supplémentaire pour en obtenir une spécifique. Pour obtenir un pouvoir spécifique, l'invocateur doit dépenser 20 points de caractéristiques. En termes concrets, le démon sera invoqué avec un pouvoir spécifique, comme l'invisibilité, mais débutera avec 20 points de caractéristiques

en moins par rapport à un démon normal. On doit automatiquement dépenser 20 points de caractéristiques pour donner une faculté spécifique à une arme ou une armure démon, puisque certaines de ces facultés ne sont pas disponibles pour les démons liés à des objets, voir le tableau [5.7.1.4] Facultés Spéciales des Démons.

Ce principe peut être étendu à autant de points de caractéristiques que l'invocateur désire dépenser. Deux facultés spéciales tirées au hasard peuvent être obtenues en dépensant 20 points de caractéristiques. Deux facultés spécifiques coûteront 40 points de caractéristiques. Une faculté tirée au hasard et une spécifique coûteront 30 points, etc.

[5.7.1.4] FACULTÉS SPÉCIALES DES DÉMONS

1D10	Faculté	Notes
01	Invisibilité	Le démon ainsi que tout ce qu'il tient peut devenir invisible. Les chances de toucher le démon sont divisées par deux, et celui-ci double sa chance normale de surprendre ses adversaires. Un démon dans une armure ou une arme ne peut pas rendre invisible son utilisateur.
02	Drainer la vie	Le démon est capable de drainer 1D6 points de CON à tout être (à l'exception des déités) se trouvant dans un rayon de 10 mètres, au cours d'un round de combat. Le démon doit vaincre le POU de la cible dans une lutte POU contre POU normale pour exercer cette faculté. Les points de CON perdus sont ajoutés à la CON du démon et ne peuvent plus être regagnés par la victime. Si le démon est dans une arme, elle doit toucher la peau de la victime pour utiliser cette faculté spéciale.
03	Drainer la force	Le démon est capable de drainer 1D6 points de FOR à tout être (à l'exception des déités) se trouvant dans un rayon de 10 mètres, au cours d'un round de combat. Le démon doit vaincre le POU de la cible dans une lutte POU contre POU normale pour exercer cette faculté. Les points de FOR perdus sont ajoutés à la FOR du démon et ne peuvent être regagnés par la victime. Si le démon est dans une arme, elle doit toucher la peau de la victime pour utiliser cette faculté spéciale.
04	Régénération	Le démon peut se guérir lui-même sur le plan des Jeunes Royaumes (ce qui est normalement interdit aux démons) au rythme de 1D6 Points de Vie régénérés tous les rounds de combat.
05	Peur	Le démon inspire la panique à tous les êtres (à l'exception des déités) se trouvant dans un rayon de 10 mètres autour de lui, en remportant une lutte de POU contre POU avec chacun d'eux. Les êtres paniqués ne peuvent pas courir, combattre ou penser — tout ce qu'ils peuvent faire c'est geindre, pleurnicher et se terrer jusqu'à ce que le démon s'éloigne.
06	Sommeil	Le démon peut provoquer l'inconscience chez un être (à l'exception des déités) situé dans un rayon de 10 mètres en remportant une lutte POU contre POU. Ce sommeil magique durera 1D6 heures de jeu, ou jusqu'à ce que le démon s'éloigne. Si le démon est dans une arme, elle doit toucher la peau de la victime pour utiliser cette faculté spéciale.
07	Invulnérabilité*	Il ne s'agit pas d'une invulnérabilité totale. La peau du démon équivaut à une armure de 20. Plus de 20 points de dégâts doivent être occasionnés avant que le démon ne soit blessé. Les armes non magiques ont 50 % de chance de se briser sous l'impact. Les armes démons traverseront les 20 points d'armure comme s'ils n'existaient pas.
08	Acide*	La peau du démon produit un acide puissant qui occasionne 1D6 points de dégâts chaque round de combat, à tout ce qu'elle touche ou qui la touche. S'il n'est pas retiré, l'acide continuera à infliger 1D6 points de dégâts pendant 3 rounds de combat supplémentaires ou, jusqu'à ce qu'il soit neutralisé.
09	Vitesse*	Le démon est très rapide. Il frappe toujours le premier coup et l'avant-dernier, au cours d'un round de combat (en fait, deux fois par round).
10	Téléportation*	Le démon peut se téléporter à une distance de 16 mètres une fois par round de combat. En combat, l'utilisation de cette faculté spéciale remplacera l'attaque du démon. On utilise la DEX du démon pour déterminer l'instant de la téléportation au cours du round.

*Ces facultés ne peuvent pas être utilisées par des démons qui ont la forme d'armes ou d'armures.

*Les Démons de Combat ne peuvent pas utiliser leurs facultés spéciales contre leur invocateur, à moins que celui-ci ait échoué dans sa tentative de lien, ou qu'il ait relâché le démon de l'octogone sans avoir obtenu du démon la promesse de le laisser sain et sauf.

[5.7.2] DÉMONS DE PROTECTION

Les Démons de Protection ressemblent beaucoup aux Démons de Combat, à l'exception qu'ils n'engageront jamais volontairement un combat. Leur devoir est de garder et de défendre les objets (ou les êtres) sous leur surveillance et ils ne frapperont qu'en cas de légitime défense, ou si un être pénètre dans leur zone de protection. Il existe trois types de Démons de Protection : 1) ceux qui prennent la forme

d'objets inanimés, tels un bouclier, une armure, un mur, 2) ceux qui prennent une forme physique et protègent d'attaques physiques, 3) ceux qui prennent la forme d'un esprit et protègent des intrus. Les démons protecteurs de la première classe sont appelés Armures Démons (ou Magiques); de la seconde classe, Gardiens, et de la troisième, Gardes Spirituels.

Il faut sacrifier un animal domestique pour invoquer un Démon de Protection, de préférence un chien, un chat ou un coq ; ce sont des animaux qui gardent les demeures humaines, et les Démons de Protection ont une préférence pour eux. De ce fait, même s'ils ne sont pas aussi féroces que les Démons de Combat, ils accepteront un sacrifice mineur au cours de leur invocation.

[5.7.2.1] ARMURE DÉMON

Les démons liés dans un objet comme une armure, un bouclier ou un mur, constituent la première classe de Démons de Protection. Pour que le démon soit lié à l'objet, une étoile à huit branches doit être inscrite, peinte, dessinée ou gravée sur cet objet. Généralement, ces démons ont un certain nombre de points de caractéristiques attribués à leur TAI, surtout s'ils sont conçus pour s'adapter à la taille d'une personne. Le reste des points est réparti entre la CON et le POU. La CON est, dans ce cas, égale à la valeur protectrice de l'armure, du bouclier, etc., et la personne protégée ne sera jamais blessée par une arme normale, tant que les dégâts infligés en un seul coup n'excéderont pas cette CON. Les armes non magiques ont 50 % de chance de se briser quand elles frappent une armure démon.

Toutefois, une armure démon est vulnérable aux armes magiques. Si une personne qui porte une armure démon à la CON (valeur de protection) de 80, est frappée par une épée large démon effectuant $1D8 + 3D6 + 1$ de dégâts, la CON de l'armure diminuera en fonction des dégâts occasionnés par l'arme démon, par exemple, 24. Au prochain round de combat, l'armure aura seulement une valeur de protection de 56. Une armure démon, une fois endommagée, ne peut être réparée sur le plan des Jeunes Royaumes, à moins qu'elle n'ait la faculté démoniaque de régénération (voir [5.7.1.4] Facultés Spéciales des Démons).

Une armure démon peut, toutefois, être partiellement protégée des armes démons. Le POU du démon résiste à l'attaque magique d'une arme démon. Dans l'exemple ci-dessus, le POU de l'arme démon doit vaincre le POU de l'armure. Si elle n'y parvient pas, ôtez seulement la moitié des dégâts effectués à la CON. Ainsi, si la CON originale était de 80 et que le POU de l'armure était de 20, les 24 points de dégâts auraient été divisés par deux et la CON du démon n'aurait souffert que de la perte de 12 points. Il ne faut pas oublier que plus le POU du démon sera élevé, plus il sera difficile à lier. Le POU d'une armure démon ne lui apporte aucune protection contre la flamme d'une salamandre.

On trouve généralement une armure démon sous la forme d'une armure humaine, mais on peut en élaborer pour des chevaux, des dragons, ou tout autre créature vivante. Les armures démons ne sont pas sujettes aux limitations imposées aux armures ordinaires, et elles peuvent prendre toutes les formes fantastiques désirées par l'invocateur. Une armure démon peut être invisible (20 points de caractéristiques sont nécessaires pour obtenir ce pouvoir spécifique — voir [5.7.1.4] Facultés Spéciales des Démons), ressembler à une simple robe ornée des signes du Chaos ou encore à un enchevêtrement de courbes, d'aiguilles, de pointes, de visages grimaçants sculptés dans du métal brillant. Ceci est également valable pour tout ce qui est bouclier, mur, porte ou toute autre forme sous laquelle le démon est lié. Si le démon a une INT de 12 ou plus, il peut changer de forme et choisir n'importe quel type d'armure défensive.

Les démons liés sous la forme de murs, portes, portails ou autres, doivent posséder une INT de 7 au minimum, de manière à lancer un avertissement à tout intrus qui essaie de passer, avant de tenter de l'arrêter. Le MJ ou le joueur qui contrôle le démon doit toujours avertir un autre joueur que tenter de franchir le démon peut provoquer sa mort.

Le mur démon, une fois installé, ne peut plus être déplacé,

que ce soit par l'invocateur ou quelqu'un d'autre. Toute tentative visant à passer le mur par des moyens simplement physiques, est vouée à l'échec, et la personne se heurtera à une barrière infranchissable. Les attaques réalisées contre le mur avec des armes magiques réussiront de la même façon que contre une armure démon.

Les démons sous forme de portes ou portails sont plus complexes. Ces créatures sont conçues pour laisser le passage libre uniquement aux personnes autorisées. En plus des 3D8 points de caractéristiques nécessaires à leur POU, ces démons doivent posséder une INT de 7 au minimum pour reconnaître leur maître et obéir à ses ordres. Ils doivent également avoir une TAI pour indiquer leur envergure — une porte démon avec une TAI de 2 ne pourra pas laisser passer un homme d'une TAI de 12, et ce, même si elle le voulait — et une CON, pour indiquer la quantité de points de dégâts que le démon peut endurer avant d'être détruit.

Bien évidemment, les portes démons peuvent être détruites. Elles sont sujettes aux attaques des armes démons qui les affectent de la même façon qu'elles affectent les armures démons ; elles peuvent également être détruites par des moyens physiques. Pour détruire une porte ou un portail démon, il est nécessaire de lui infliger des dommages supérieurs à sa CON. En ce cas, les dégâts excédant la CON du démon lui sont retirés afin de déterminer sa nouvelle valeur. Lorsque la CON du démon est réduite à 0, celui-ci s'effondre et meurt en libérant le passage. Toutefois, lorsqu'une barrière démon, quelle qu'elle soit, est attaquée à l'aide d'armes naturelles, il y a 50 % de chance que l'objet non magique se brise en infligeant des dégâts.

Si, en dépit de l'avertissement, un être essaie de passer une porte ou un portail démon alors qu'il n'y est pas autorisé, l'intrus et le démon effectuent un combat POU contre POU. Si le personnage l'emporte, il traverse l'obstacle et détruit la porte démon ; s'il perd, il traverse l'obstacle et meurt instantanément. La moitié du POU de la victime est alors ajoutée au POU du portail démon qui devient encore plus périlleux à franchir sans autorisation. Ce POU supplémentaire est acquis au portail démon pour une semaine, mais il gagne de façon permanente $1D4 - 1$ points de POU.

[5.7.2.2] GARDIENS

On peut invoquer les Démons de Protection et les lier sous une forme vivante, qu'elle soit humaine, animale, végétale ou mythique et en faire les gardiens d'un trésor, d'un endroit, d'un être, d'un objet, etc. De tels démons doivent posséder des valeurs positives dans les 7 caractéristiques. Leurs capacités et leurs facultés sont identiques à celles des guerriers démons (voir paragraphe [5.7.1.2]) à la différence qu'ils ne quittent jamais leur zone de garde pour entamer un combat. Les invocateurs devront prendre le temps de porter par écrit une description complète de leur démon gardien ainsi que de ses consignes exactes, et lui remplir une Feuille de Personnage. Les gardiens peuvent avoir une ou plusieurs des 10 facultés spéciales que les Démons de Combat peuvent posséder, et ceci dans les mêmes conditions : à savoir, la dépense de points de caractéristiques pour obtenir une faculté choisie ou tirée au hasard.

Les gardiens doivent avertir les intrus avant de tenter de les détruire. Si un intrus bat en retraite et ne franchit pas le territoire gardé par le démon, celui-ci doit le laisser s'en aller.

[5.7.2.3] PACTES DE SAUVEGARDE

En dépensant 40 points de caractéristiques lors de l'invocation du démon, le sorcier peut appeler un gardien ou tout autre type de Démon de Protection doté d'un pacte de sauvegarde contre une forme de danger précise.

Exemple :

Il n'existe pas de pacte de sauvegarde contre toutes les armes, mais il en existe un contre toutes les épées — y compris les épées magiques. Même Stormbringer n'a pu s'attaquer au démon qui gardait le trésor du Roi Mendiant dans Nadsokor, car ce Démon de Protection avait un pacte de sauvegarde contre les épées.

Les pactes de sauvegarde sont des charmes créés par les Seigneurs du Chaos. Leur puissance est telle qu'elle ne cède que devant celle des Seigneurs de la Loi. Un pacte de sauvegarde protège le démon de tous les effets de certaines agressions et l'objet utilisé sera automatiquement détruit. Bien que la liste suivante ne soit ni complète, ni exclusive, elle vous permettra d'avoir une certaine idée des pactes de sauvegarde possibles :



Épées	Haches	Lances
Masses	Dagues	Pierres
Missiles	Téléportation	Guerriers Démons
Démons de voyage	Démons de Désir	Transformation
Hommes	Femmes	Feu
Eau	Terre	Vent
Poison	Sommeil	Peur
Acide	Démons de Possession	

[5.7.2.4] GARDES SPIRITUELS

Les gardes spirituels sont des démons qui n'ont aucune forme physique et qui, de ce fait, ne pourront être blessés par aucun moyen physique. Ils existent sous la forme d'un corps spirituel intangible et ne possèdent que deux caractéristiques : l'INT et le POU. Ce sont les gardiens les plus efficaces car seule la magie peut les blesser. Ce sont également les plus difficiles à invoquer et à lier car, pour être efficaces, ils doivent posséder un POU élevé, la création d'un lien est donc extrêmement dangereuse.

Les gardes spirituels protègent et surveillent une aire qui ne peut excéder 100 m². Ils peuvent tenter de tromper l'intrus en projetant des illusions magiques pour l'effrayer ou l'égarer. Pour déterminer si l'illusion est efficace, soustrayez l'INT de l'intrus à l'INT du garde spirituel et multipliez la différence par 2. Puis jetez 1D100. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal au produit calculé ci-dessus, l'illusion est réussie et l'intrus quitte les lieux sans l'objet de sa quête. De plus, l'intrus perdra 1 point d'INT. Si l'illusion échoue, le

garde spirituel sera obligé d'engager une lutte POU contre POU. Dans ce type de combat, plusieurs intrus peuvent additionner leur POU pour tenter de battre le garde spirituel. S'ils échouent, ils meurent, et la moitié de leur POU respectif est ajoutée au POU du garde spirituel (de la même manière que pour une porte démon). Si les intrus l'emportent, le garde spirituel disparaît et ils gagneront 1D4 - 1 points de POU.

[5.7.2.5] DERNIÈRE PRÉCISION A PROPOS DES DÉMONS DE PROTECTION

Attention, les Démons de Protection peuvent être invoqués pour une utilisation unique. En ce cas, le sorcier n'a pas besoin de les lier, mais ils ne le serviront qu'une seule journée.

[5.7.3] DÉMONS DE SAVOIR

Les Démons de Savoir ne sont pas guerriers et ne combattent sous aucun prétexte. Leur but est de communiquer leur savoir à leur invocateur. Quelquefois, les informations qu'ils fournissent sont fausses, sans valeur, hasardeuses ou désuètes. Le MJ doit jouer le rôle de tous les Démons de Savoir.

Les Démons de Savoir n'ont pas la connaissance universelle. Le pourcentage de chance d'un démon de connaître la réponse à une question particulière est égal à son INT. Un démon non lié qui ne connaît pas la réponse mentira de façon à causer le plus de tort possible au personnage. Si un démon lié ne connaît pas la réponse, il tentera de la découvrir au travers des sources occultes de son propre plan. Son pourcentage de chance de réussite est égal à son POU.

Les Démons de Savoir peuvent être liés soit dans un objet comme un miroir ou un anneau (ou une arme, mais sans en augmenter les possibilités), soit dans une forme vivante pour servir de familier. Si le sorcier choisit la forme vivante, il devra la nourrir de son propre sang. Les démons liés sous forme d'objet n'ont besoin que de trois caractéristiques : l'INT, le POU et la CON. Vous savez déjà à quoi servent l'INT et le POU. La CON est utilisée pour déterminer combien de points de dégâts l'objet peut endurer avant de se briser et de libérer le démon.

Sous une forme vivante, le démon doit avoir 7 caractéristiques et être traité comme un être vivant.

Lors de l'invocation d'un Démon de Savoir, il est nécessaire de sacrifier un objet d'art, comme un livre, une statue, une fine pièce de joaillerie, etc. (à la place de l'offre sanglante effectuée aux Démons de Combat et de Protection).

[5.7.3.1] LIMITES IMPOSÉES AUX DÉMONS DE SAVOIR

Un sorcier ne peut jamais avoir plus d'un Démon de Savoir lié. Ces démons sont très jaloux de leur position de conseiller. Si un sorcier tente de lier un second Démon de Savoir, ni l'un ni l'autre ne répondront à ses questions.

Un sorcier peut invoquer un autre Démon de Savoir pour une utilisation unique, sans dégrader de façon permanente ses relations avec le Démon de Savoir lié, mais le MJ peut décider que celui-ci boudera et restera évasif un jour ou deux.

[5.7.4] DÉMONS DE VOYAGE

Les Démons de Voyage forment une autre classe de démons relativement inoffensifs. Ces êtres n'existent que pour faciliter un déplacement d'un endroit à un autre, quel qu'il soit. Il existe trois types de Démons de Voyage : les Ouvreurs de Portails, les Démons de Transport et les Démons de Téléportation. Chacun d'entre eux sert d'une

façon différente.

Le processus d'invocation ressemble beaucoup à celui pratiqué pour les autres classes de démons, mais les Démons de Voyage préfèrent le sacrifice d'oiseaux, qui sont les plus grands voyageurs du monde. Leur tâche la plus facile est de créer une porte vers un autre plan ; le plus difficile reste pour eux de téléporter instantanément quelqu'un d'un endroit à un autre. Theleb K'aarna, le plus grand ennemi d'Elric, devait posséder un Démon de Téléportation lié à son service et l'utilisait dans toutes ses fuites.

[5.7.4.1] PORTAILS ET GUIDES

Un sorcier peut désirer pénétrer dans un autre plan d'existence (comme l'Enfer Ecarlate). Il peut accéder à ces autres plans d'existence en invoquant un Ouvreur de Portails. Si le MJ veut envoyer ses joueurs à l'aventure sur d'autres plans, il s'arrangera pour que l'invocation réussisse. Si tel n'est pas son but, l'invocation échouera (vous pourrez toujours prétexter que les étoiles n'étaient pas correctement alignées pour un tel transfert). Ce type de portails est ouvert par des démons invisibles et indétectables ; seul le portail est apparent. Les ouvriers de portails ne peuvent pas être liés par des sorciers mortels. S'il importe peu au MJ que le portail s'ouvre ou non, il jettera 1D100 sous le tiers de la compétence en invocation des Démons de Voyage du sorcier. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal au résultat nécessaire, le portail s'ouvre.

Certains plans d'existence sont tellement étranges que les humains y seront complètement désorientés. En ce cas, l'ouvreur de portails se manifestera sous une forme physique, afin de guider les personnages vers ce qu'ils recherchent. La forme et la conduite du démon dans de telles circonstances ne sont limitées que par l'imagination du MJ qui joue le démon. Toutefois, le MJ devra assigner des points de caractéristiques aux 7 caractéristiques du démon. Le MJ peut également lui donner des facultés spéciales ou des particularités psychologiques, pour animer le jeu.

[5.7.4.2] CRÉATION D'AUTRES PLANS D'EXISTENCE

Une encyclopédie pourrait être écrite à ce sujet. La conception d'un monde est la compétence de base nécessaire à toute personne qui désire être MJ. Néanmoins, quelques trucs et astuces vous permettront de créer rapidement d'autres plans d'existence compatibles avec les Jeunes Royaumes.

La meilleure méthode pour créer des plans d'existence dans ce jeu est sans doute de s'inspirer directement des écrits de Michael Moorcock. Il décrit bon nombre de lieux dans la saga d'Elric et les développe en détail dans d'autres séries comme celles de Corum ou d'Hawkmoon/La saga des Runes (voir bibliographie)

Exemple :

Il existe l'étrange monde neutre des Hommes-Bateaux de Xylerenes. Ces créatures ne sont pas des démons. Il s'agit d'une race d'humanoïdes dotée d'une science inconnue qui leur permet de faire voguer leurs bateaux dans les airs.

D'une façon générale, les mondes inventés par Moorcock seront plus appropriés à Stormbringer.

Toutefois, il n'est pas dans notre intention de limiter votre imagination. Les démons ouvriers de portails peuvent donner accès à tous les mondes fantastiques (ou de science-fiction) que vous pouvez imaginer. Il est tout à fait possible

et logique d'ouvrir des portails entre les Jeunes Royaumes et le monde de Glorantha, décrit dans les règles de Runequest. Les voyageurs de ces deux mondes y trouveront de nombreux points différents, mais certains identiques. Les deux mondes sont intimement liés aux dieux du Chaos, il n'y a donc aucune raison pour que la magie de Runequest n'agisse pas dans les Jeunes Royaumes ou pour que les invocations de Stormbringer ne soient pas efficaces dans Glorantha. Si les deux cultures devaient entrer en conflit, il serait difficile de déterminer laquelle l'emporterait. Vous pouvez également ouvrir des portails sur différentes périodes de l'histoire de la Terre.

Exemple :

Pour s'approprier le Cor du Destin, Elric a du voyager vers la Tombe de Roland, dans une version fantastique de la France médiévale. Son épée Stormbringer était sans vie et inerte en ces lieux, car c'était un monde de la Loi et les forces du Chaos n'y avaient que très peu d'emprise.

Un sorcier melnibonéen pourrait très bien aider Guillaume le Conquérant dans ses batailles ou assister Montezuma contre Cortez. Néanmoins ces périodes historiques doivent être connues et par le MJ et par les joueurs.

Le MJ ne doit pas autoriser un joueur à ouvrir des portails sur des mondes dans lesquels les autres participants n'ont pas envie de jouer. Si l'un de vos amis insiste pour envoyer des pillards de Pan Tang dans l'ancienne Cathay, et que vous ne désirez pas y participer, laissez celui-ci devenir MJ et s'occuper des joueurs qui sont prêts à le suivre.

En plus de ces mondes qui ont déjà une base littéraire ou historique, vous pouvez inventer des mondes totalement nouveaux en suivant les étapes suivantes. Pour commencer, considérez l'environnement. Vous pouvez changer la gravité, l'atmosphère, le temps, le terrain, les couleurs, la température, la longueur des jours, les moyens d'éclairage et de chauffage, etc. Deuxièmement, après avoir établi les conditions physiques de ce nouveau monde, demandez-vous ce qui, logiquement, y vit — en supposant qu'il y ait une vie intelligente. S'agira-t-il d'un monde démon, assujéti au Chaos ? En ce cas, il y existe deux classes d'êtres : les tortionnaires et les torturés. S'agit-il d'un vaste mélange chaotique d'entités ? Les habitants sont-ils humanoïdes, octopodes, rhomboïdes ou indéfinissables ?

Les animaux sont-ils doués d'intelligence ? L'évolution a-t-elle suivi une tournure inhabituelle et produit les Hommes-Reptiles de Pio, montés sur des dinosaures et possédant la fantastique science du cristal ?

Enfin, vous devez considérer l'alignement religieux du monde. Est-il dirigé par Arioch ou un autre Seigneur du Chaos ? A-t-il rendu hommage à Arkyn ou à un autre Seigneur de la Loi ? Peut-être est-il réduit en esclavage par les Grands Anciens de H.-P. Lovecraft avec Cthulhu, Hastur et Dagon qui dirigent la race humaine asservie ? Peut-être est-ce une version de l'Enfer de Dante avec Lucifer comme démon principal ? Vous pouvez inventer votre propre panthéon en imaginant un monde de marais, où tous adorent Nook-Nook, une déité plus ou moins apparentée à la Créature du Lagon Noir. Bref, tout est possible et seule votre imagination vous imposera des limites.

N'oubliez pas que vous envoyez vos joueurs dans un autre plan d'existence pour une raison qui se rapporte à leur situation dans le monde des Jeunes Royaumes. Peut-être doivent-ils s'approprier un artefact magique qui ne peut être construit en suivant les règles de magie de ce jeu (Stormbringer, elle-même, est un de ces artefacts et Elric a du se rendre sur un autre plan pour se l'approprier). Peut-être quelqu'un est-il retenu prisonnier dans cet autre univers et doit être

secouru. Peut-être que Tanelorn, ou une autre cité, a besoin d'un appui militaire qui ne peut venir que d'un autre monde. Il y a beaucoup de raisons d'utiliser les autres plans, et Moorcock s'en servait constamment dans ses écrits.

Néanmoins, il n'existe aucun moyen purement technique de créer ces mondes avec des résultats satisfaisants. Si vous désirez créer et utiliser d'autres plans de réalité dans Stormbringer, vous allez devoir vous servir de votre propre imagination.

[5.7.4.3] CRÉATURES DE LA LOI EN PROVENANCE D'AUTRES PLANS

Les créatures du Chaos en provenance d'autres plans ont été définies comme démons, alors que les créatures de la Loi venant d'autres plans, ont été appelées les Autres. Les Autres ne peuvent être invoqués de la même façon que les démons, mais ils peuvent entrer dans les Jeunes Royaumes. Pour cela, il suffit qu'un portail démon crée un passage dans leur monde Loyal. Il y a toujours assez de Chaos dans un monde pour permettre à un portail démon d'y ouvrir un passage dimensionnel. Les êtres pourront alors franchir ce portail. Theleb K'arna utilisa ce genre de technique quand il emmena les Hommes-Reptiles de Pio dans les Jeunes Royaumes pour attaquer Elric à Tanelorn.

Même si les Autres sont des créatures de la Loi, ils peuvent collaborer avec des Agents du Chaos si elles le désirent. Il est tout à fait possible d'être à la fois Loyal et mauvais, ou Chaotique et bon. Souvenez-vous seulement que les pouvoirs des Autres ne sont pas tributaires de la magie mais de la science. Si vous leur fournissez des armes à rayons, vous devez également leur donner un générateur et un effet constant.

[5.7.4.4] LES DÉMONS DE TRANSPORT

Un sorcier peut vouloir posséder un démon sous forme matérielle qui l'aidera à voyager dans les Jeunes Royaumes. Il faut invoquer le démon, lui donner la forme appropriée et le lier à cette forme. La vitesse du démon, une fois lié, est proportionnelle à la FOR qu'on lui aura donnée. De plus, si le démon doit transporter un poids important, une TAI conséquente lui sera indispensable. Dans tous les cas, sa TAI devra être au moins égale à la TAI de la personne ou de l'objet à transporter.

Pour réussir à invoquer un démon de transport, le sorcier devra réussir un jet sur 1D100, inférieur ou égal à sa compétence en invocation. La forme et les capacités du démon devront être précisées avant la tentative d'invocation. Si l'on veut utiliser le démon plus d'une fois, celui-ci devra être lié ; néanmoins il peut être lié sous sa propre forme si on lui attache l'objet de lien.

Les démons de transport peuvent être invoqués sous n'importe quelle forme — cheval, oiseau, bateau, skis, peu importe. Ils atteindront une vitesse maximale de 20 fois leur FOR en km/h.

Exemple :

Un oiseau de transport d'une FOR de 20 et d'une TAI de 13 peut transporter un homme d'une TAI inférieure ou égale à 13 à une vitesse de 400 km/h. Si vous devez parcourir 4 000 km, il vous faudra 10 heures en temps de jeu.

Les démons de transport ne sont pas infatigables. Chaque point de CON qu'ils possèdent leur permet de porter une charge pendant une heure.

Ils peuvent voyager autant d'heures qu'ils ont de points de CON. Cette limite atteinte, ils devront se reposer pendant un

nombre d'heures égal à cette même CON. S'ils n'ont pas le repos nécessaire, ils meurent et disparaissent du plan des Jeunes Royaumes.

Exemple :

Dans l'exemple ci-dessus, l'oiseau n'a qu'une CON de 5. Il ne pourra donc pas voyager plus de 5 heures, et devra se reposer 5 heures, avant de repartir pour 5 heures ; le voyage durera donc 15 heures.

Les démons de transport peuvent changer de forme si on leur octroie une INT de 12 ou plus. Ils doivent avoir une INT minimale de 7 pour comprendre les instructions verbales et pouvoir parler.

Les démons de transport doivent avoir une forme appropriée à leur fonction. Un cheval démon ne pourra pas voler, si vous ne lui donnez pas d'ailes, etc. Les démons de transport doivent obligatoirement posséder un POU supérieur ou égal à celui d'une barrière démon s'ils désirent la franchir. Une lutte de POU contre POU sera alors effectuée. En cas d'échec le démon sera détruit.

Les démons de transport ne combattront pas pour leur maître. S'ils sont attaqués, ils ne penseront qu'à se protéger.

[5.7.4.5] LES DÉMONS DE TÉLÉPORTATION

Les démons de téléportation ont la faculté d'apparaître instantanément où ils le désirent dans les Jeunes Royaumes. Leurs facultés de téléportation fonctionnent rarement sur d'autres plans, à l'exception de leur plan d'origine. Un démon de téléportation doit avoir au moins 6 caractéristiques — vous pouvez ignorer la TAI. Sous forme naturelle, ils sont invisibles et immatériels, mais ils peuvent être liés à des objets. Pour réussir à invoquer un démon de téléportation, le sorcier doit réussir un jet inférieur ou égal à la moitié de sa compétence en invocation sur 1D100. La création de lien s'accomplit de la façon habituelle. Les démons de téléportation une fois liés à un objet ne peuvent plus changer de forme, à moins d'être d'abord libérés.

Les démons de téléportation sont limités dans leur capacité de transport. Ils doivent posséder au moins 1 point de FOR par point de TAI qu'ils désirent transporter. Un démon de téléportation d'une FOR de 12 ne peut pas déplacer un homme d'une TAI de 13. De plus, les démons de téléportation devront se voir allouer une DEX relativement élevée. Lors d'une téléportation, il existe toujours une possibilité que le démon ne réassemble pas correctement vos atomes. Pour chaque personnage ou un objet téléporté, le MJ jettera 1D100. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal 3 x DEX du démon, le voyage a été effectué en totale sécurité. Si le chiffre obtenu est supérieur, jetez 1D10 sur le tableau [5.7.4.6] Accidents de Téléportation.

Les démons de téléportation ne peuvent pas se téléporter derrière une barrière démon, à moins qu'ils n'aient un POU supérieur à celui de la barrière. Si leur POU est inférieur à celui de la barrière, ils essaieront de la franchir si on leur en donne l'ordre, mais ils mourront dans la tentative et perdront le personnage dans les limbes. Un sorcier pourra ramener un personnage disparu dans les limbes, s'il réussit une invocation identique à celle d'un démon de combat.

Un démon de téléportation doit également avoir une CON. Si l'on inflige à l'objet de lien une quantité de points de dégâts supérieure ou égale à la CON du démon, l'objet est détruit, libérant le démon qui retournera dans son propre plan. Chaque fois qu'un démon de téléportation utilise ses facultés dans les Jeunes Royaumes, diminuez sa CON d'un point. Cette CON n'est pas récupérable. Quand la CON tombe à 0, le démon s'est complètement épuisé et meurt.

[5.7.4.6] ACCIDENTS DE TÉLÉPORTATION

1D10 Accident

- 01 FATAL : Réassemblage horrible. Le personnage est mort.
- 02 ÉPOUVANTABLE : La tête et les jambes du personnage sont à leur place mais tournées vers le dos. Réduisez la DEX de moitié.
- 03 HORRIBLE : Le MJ peut réassembler l'aspect du personnage de façon arbitraire. Peut réduire 3 caractéristiques de 3 points chacune.
- 04-07 SÉRIEUX : Le MJ peut intervertir deux parties de l'anatomie du personnage, à l'exception de la tête. Peut réduire une caractéristique de 3 points.
- 08-09 COMIQUE : Les pieds sont à l'envers. Réduisez la DEX de 3 points. La peau peut avoir été décolorée et les cheveux transformés en plumes ou en écailles.
- 10 MINEUR : Les yeux, le nez et la bouche du personnage ont été éparpillés sur le reste du corps. Perte de 3 points de CHA. Aucun autre effet.

Bien évidemment, tout comme les démons de désir et les autres démons dotés de facultés spéciales, les démons de téléportation peuvent se téléporter eux-mêmes sans aucun problème. Seuls ceux qu'ils téléportent, peuvent se heurter à des problèmes.

[5.7.5] LES DÉMONS DE DÉSIR

Les démons de désir accomplissent les vœux. Ils ne dispenseront à leur invocateur aucun savoir, ne le transporteront pas, ne le protégeront pas et généralement ne combattront pas pour lui. Toutefois, ils matérialiseront des objets, agiront comme des serveurs, serviront d'objet sexuel ou en trouveront un si le démon n'est pas adapté.

L'obtention d'un démon de désir nécessite le sacrifice d'une vierge d'une race intelligente. Ces démons apparaissent toujours sous la forme très attirante d'une personne de sexe opposé à celui de l'invocateur. Au moins 20 points de caractéristiques doivent être alloués au CHA.

Les démons de désir procurent des objets à leur maître en se téléportant dans un lieu où se trouve l'objet qu'ils volent et qu'ils ramènent en se re-téléportant. Ils n'iront jamais plus loin que nécessaire pour satisfaire une requête.



Exemple :

Un guerrier désarmé, commandant un démon de désir, s'exclame : « Ah si seulement j'avais une épée ! », alors qu'il est au milieu du combat. Le démon lui procure immédiatement l'épée (non magique) la plus proche ; peu importe s'il la prend des mains d'un ami, d'un ennemi en train de charger, ou s'il lui faut se rendre au magasin d'épées le plus proche à 800 km de là.

Les démons de désir sont limités principalement par leur FOR et leur CON. Un démon ne peut pas voler un objet d'une TAI supérieure à sa FOR. Si votre démon a une FOR de 15, ne souhaitez pas avoir un bateau d'une TAI de 25. Surchargez un démon de cette façon, le détruit. Chaque fois qu'un démon de désir exauce un vœu, sa CON diminue d'au moins un point. Quand la CON tombe à 0, le démon s'est complètement épuisé et retourne sur son propre plan.

Les sorciers qui donnent un ordre à un démon de désir devront toujours être précis dans leur vœu. Le démon obéit à la lettre et non à l'esprit de la chose. Si vous vous trouvez au milieu d'un désert et que vous ordonnez au démon de vous ramener à manger, il peut revenir avec le cactus qui poussait trois mètres plus loin en disant : « C'est comestible, maître. » Un souhait pour amener de la viande et du vin est en réalité formé de deux vœux et enlèvera deux points à la CON du démon. Même si ce ne sont pas des polymorphes en eux-mêmes, les démons de désir ont la faculté d'altérer la forme et l'apparence d'autrui. Si votre personnage désire se transformer en ours pour une raison quelconque, un démon de désir pourra le métamorphoser. Il s'agit toutefois là, de vœux bien plus difficiles à accomplir qu'un désir ordinaire. Jetez 1D10 et ôtez le chiffre obtenu à la CON du démon.

Les démons de désir peuvent fournir à leur maître des objets magiques comme une armure démon ou des armes démons, mais seulement si leur POU est supérieur au POU de l'objet magique concerné. Un tel vœu, néanmoins, fait perdre 3 points de CON au démon de désir. Si l'on demande à un démon de désir de se procurer un objet magique au POU supérieur au sien, il sera détruit.

Un démon de désir peut également être utilisé pour guérir les dégâts en Points de Vie qu'a subi son maître ou toute autre personne. Pour chaque Point de Vie restitué, le démon perd un point de CON.

Les démons de désir peuvent être liés même s'ils n'assument pas la forme de l'objet de lien et n'y pénètrent pas. Ils gardent leur forme physique originale tant qu'ils sont sur les Jeunes Royaumes. Toute personne qui possède l'objet de lien, généralement un anneau ou un petit sigille, est le maître du démon et peut le commander. Le démon suivra généralement son maître à trois pas, mais on peut lui demander de rester en un endroit et l'invoquer en dépensant un vœu.

[5.7.6] LES DÉMONS DE POSSESSION

Les démons de possession n'ont pas de corps propre. En fait, ils possèdent le corps de l'être qui leur est sacrifié en y entrant et en le contrôlant. Dans le cas d'un sacrifice humain, le démon aura obligatoirement les mêmes caractéristiques physiques que la victime du sacrifice, à savoir la FOR, la CON, la DEX et la TAI ; les points supplémentaires ou manquants doivent être ajoutés ou soustraits à l'INT, au POU et au CHA. S'ils ne sont pas liés immédiatement à un corps, ils attendront la volonté de l'invocateur pendant un jour, puis partiront.

Les démons de possession sont liés de la façon habituelle. Le POU du démon doit être élevé pour lui permettre d'accomplir ses missions ; aussi le risque encouru par le sorcier au cours de la création du lien est proportionnellement beaucoup plus grand.

Les démons de possession peuvent également être incarnés sous la forme de bêtes ou de monstres. Dans ce cas l'invocateur répartit tous les points de caractéristiques entre la FOR, l'INT, le POU, la DEX et le CHA. La CON et la TAI de la créature restent ce qu'elles sont et vous n'avez pas besoin de dépenser de points pour ces caractéristiques. S'il est lié à un objet, tous les points de caractéristiques du démon vont directement au POU, ce qui le rend extrêmement difficile à lier. Les sorciers mortels le tentent rarement.

Toute personne qui contrôle l'objet de lien du démon contrôle le démon et peut lui ordonner de faire ce qu'il désire dans les limites du corps possédé. Les démons de possession peuvent également changer de corps sur commande. Pour posséder le corps d'un animal ou d'un humain libre, le démon doit avoir un POU supérieur à celui de sa victime et doit le vaincre dans une lutte de POU contre POU. Si le démon essaie de posséder un hôte inadapté ou perd l'attaque, il est aussitôt détruit.

Si l'on échoue dans sa tentative de lien d'un démon de possession, celui-ci attaque aussitôt le sorcier pour essayer de le posséder. Si l'attaque est réussie, le joueur peut continuer à jouer le personnage possédé mais il est définitivement un sujet des Seigneurs du Chaos et peut se voir ordonner par le MJ d'entreprendre certaines actions, même au détriment des autres joueurs.

Les démons de possession n'ont aucun désir de rester sur ce plan d'existence. Si leur forme physique est tuée et n'est pas remplacée immédiatement, ils retourneront dans leur plan. Les êtres possédés qui ne sont pas tués, mais simplement abandonnés par le démon, deviennent idiots, abrutis et meurent très rapidement s'ils ne sont pas repossédés ou correctement soignés (aux joueurs de découvrir le moyen le plus adapté à la guérison de leur ami).

[5.7.6.1] CHARMES CONTRE LA POSSESSION

Toute personne qui détient l'objet de lien du démon ne peut pas être possédée. Il est également possible de créer à partir de plantes certains charmes qui éloignent les démons de possession. Le paragraphe sur la Connaissance des Plantes au chapitre 4, donne de plus amples détails sur leur fabrication et leur utilisation.

[5.8] FRÉQUENCES DES RENCONTRES DÉMONIAQUES

Même si je me suis longuement étendu sur les différentes sortes de Démons Inférieurs, leurs pouvoirs et leurs limites, il faut garder à l'esprit que l'utilisation des démons dans le cours du jeu est extrêmement rare. Le nombre de personnages joueurs qui pourront être sorciers est plutôt restreint. Par contre le risque encouru en utilisant des démons est, lui, très important. Généralement, la plupart des démons rencontrés seront créés par le MJ.

[5.9] INVOCATION DES SEIGNEURS ÉLÉMENTAIRES

Si un sorcier désire déchaîner les forces de la nature, comme un raz de marée, une éruption volcanique, un ouragan, etc., il lui faut invoquer le Seigneur Élémentaire approprié. Chaque Seigneur est le maître suprême de tous les éléments de son type. Il est exceptionnel qu'un sorcier mortel aperçoive un Seigneur Élémentaire (Élric, le plus grand des sorciers n'a rencontré que deux Seigneurs au cours de sa vie, et l'un d'entre eux, Grome, Seigneur de la Terre, lui était farouchement opposé). L'invocation oblige le sorcier à entrer en transe afin de se concentrer sur le nom et l'essence du Seigneur Élémentaire qu'il désire contacter.

Un total en INT et en POU de 40 ou plus est nécessaire. Si l'invocateur a correctement accompli les rituels, le joueur jette 1D100. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à la somme du POU et du CHA du sorcier, l'invocation réussit. Le CHA se substitue dans ce cas à l'INT car il représente la facilité avec laquelle le sorcier attire l'attention du Seigneur Élémentaire.

Les Seigneurs Élémentaires sont trop puissants pour répondre à l'appel d'un simple mortel. Généralement, un ensemble d'élémentaires survient et enlève l'invocateur vers un autre plan d'existence où le Seigneur a sa capitale. Ces capitales se trouvent toujours au centre de l'élément contrôlé par le Seigneur. Le sorcier mortel, est, toutefois, protégé des dangers d'une immersion dans le feu, l'eau ou la terre. (Aucun effet nocif n'est encouru si l'on se trouve en plein air, mais le mortel est protégé d'une chute qui lui serait fatale.)

Des êtres d'un tel pouvoir ne peuvent pas être contrôlés par des sorciers mortels. Ils doivent, soit être persuadés, soit accepter un éventuel marché. Le MJ devra jouer le rôle du Seigneur Élémentaire et écouter le marché que propose le sorcier. S'il est suffisamment intéressant, le MJ devra accorder l'aide du Seigneur. Sinon, il le rejettera. (A nouveau, la décision repose sur les épaules larges et solides du MJ.) Si le sorcier n'a pas de marché à proposer, il peut essayer de persuader le Seigneur. Pour cela, il faut jeter 1D100 sous la caractéristique la plus élevée du CHA ou de l'INT. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à la caractéristique concernée, le Seigneur a été persuadé et accédera à la requête du sorcier. Le mortel est alors renvoyé sur son plan à l'endroit où il le désire. Un dernier détail à propos de l'invocation : les Seigneurs Élémentaires ne pourront être invoqués que si le sorcier est entouré de l'élément approprié. Lorsqu'il essaie d'invoquer Straasha, Seigneur des Élémentaires de l'Eau, le sorcier devra entrer dans l'eau jusqu'au cou. Lorsqu'il essaie d'invoquer Kakatal, le Seigneur des Élémentaires du Feu, le sorcier devra se tenir dans un anneau de flammes.

[5.9.1] STRAASHA, SEIGNEUR DES ÉLÉMENTAIRES DE L'EAU

Straasha est le Seigneur de l'Eau. Il a les pouvoirs suivants :

1. Contrôler autant d'ondines qu'il le désire dans un but donné.
2. Créer de gigantesques vagues sur la mer, les rivières et les lacs. Ces vagues peuvent être utilisées pour former des raz de marée destructeurs.
3. Créer des artefacts magiques à partir d'eau ou de glace.
4. Donner à un mortel la faculté temporaire ou permanente de respirer sous l'eau.
5. Neutraliser toute magie offensive de Kakatal, Seigneur des Élémentaires du Feu.
6. Tout autre pouvoir qui semble raisonnable au MJ dans des situations de jeu.

[5.9.2] GROME, SEIGNEUR DES ÉLÉMENTAIRES DE LA TERRE

Grome, le Seigneur de la Terre, est souvent représenté comme une entité avare et relativement stupide. En tant que seul élément « solide », Grome a de grands pouvoirs de déplacement et de magie qui ne nécessitent pas d'importantes facultés intellectuelles. Il a les pouvoirs suivants :

1. Contrôler autant de gnomes qu'il le désire dans un but donné.
2. Provoquer des avalanches et des tremblements de terre.
3. Construire des artefacts magiques à partir de matériaux solides, notamment le métal.
4. Créer des richesses à volonté — des montagnes d'or, d'argent ou de pierres précieuses.

- Conférer aux mortels la faculté de traverser les matériaux terrestres naturels, comme la pierre, la boue ou le métal.
- Neutraliser toute magie offensive de la Dame des Élémentaires de l'Air, si celle-ci prend effet près de la surface du sol (en dessous de trois mètres).
- Tout autre pouvoir qui paraît raisonnable au MJ dans des situations de jeu.

[5.9.3] LASSA, DAME DES ÉLÉMENTAIRES DE L'AIR

Lassa, la Dame de l'Air, a un nombre infini de vassaux. Elle commande aux sylphes, mais aussi aux Géants des Tempêtes, aux Maruts, aux Géants des Vents, etc. (Les Géants des Tempêtes provoquent les orages alors que les Maruts créent toutes les formes de tourbillons. Les Géants des Vents, Missha et Graoll, sont les fils de Lassa et les deux grands chefs de l'air.) Ses serviteurs sont les arbres et les plantes qui, dans leur mouvement, aident le vent à se propager. Elle a les pouvoirs suivants :

- Contrôler autant de sylphes qu'elle le désire, dans un but donné.
- Appeler les tempêtes.
- Contrôler le mouvement de l'air et créer un vide au niveau du sol.
- Rendre les objets plus légers que l'air, leur conférant ainsi le pouvoir de voler.
- Neutraliser toute magie offensive de Straasha, sur la terre ou dans le ciel.
- Donner à celui qui le lui demande la faculté d'invoquer ses fils Missha et Graoll.
- Tout autre pouvoir qui paraît raisonnable au MJ dans des situations de jeu.

[5.9.4] KAKATAL, SEIGNEUR DES ÉLÉMENTAIRES DU FEU

Kakatal, Seigneur du Feu, est une force de destruction. C'est le seul de tous les Seigneurs Élémentaires à exiger, comme les Seigneurs du Chaos, des âmes humaines pour prix de sa coopération. La capitale de Kakatal se trouve au cœur du soleil, mais il possède une résidence secondaire au milieu du noyau en fusion de la terre. Il adore les grands jets de flammes incandescentes et c'est lui le responsable de l'évolution des dragons, seuls animaux avec l'homme à produire du feu à volonté. Il a les pouvoirs suivants :

- Contrôler autant de salamandres qu'il le désire dans un but donné.
- Provoquer une accélération de la combustion du soleil et ainsi, augmenter la température à la surface de la terre de 12° C.
- Provoquer et contrôler les éruptions volcaniques, en particulier les flots de lave.
- Conférer à un matériau non combustible comme le métal, la faculté de s'enflammer à la volonté de l'utilisateur.
- Conférer aux matériaux combustibles (comme la chair humaine) la faculté de résister aux flammes et de ne pas brûler.
- Neutraliser la magie offensive de Grome dans un embrasement de chaleur.
- Tout autre pouvoir qui semble raisonnable au MJ, dans des situations de jeu.

[5.10] LES SEIGNEURS DES BÊTES

Les Seigneurs des Bêtes sont peut-être les plus étranges créatures qu'ait créées Moorcock dans ses différentes mythologies. Même s'ils ont un nom et des pouvoirs sur leurs sujets terrestres, ils apparaissent davantage comme des archétypes plutôt que des entités proprement dites. Meer-

claw, Seigneur des Chats, est essentiellement une Idée, une Essence qui comprend tous les Félidés en elle-même. Les Seigneurs des Bêtes sont à la fois des déités et des concepts, mais peut-être s'agit-il là de la même chose.

Dans les âges anciens, les sorciers melnibonéens ont passé des pactes d'aide perpétuelle et d'amitié avec de nombreux Seigneurs des Bêtes. Ces anciens traités furent très utiles à Elric dans ses combats contre Theleb K'aarna. Seule une minorité de Melnibonéens connaît quelques anciennes runes d'invocation des Seigneurs des Bêtes. De plus, le total en INT et en POU du sorcier doit être au minimum égal à 44, pour qu'éventuellement l'invocation réussisse. Même si les Melnibonéens sont les seuls à connaître les chants et les runes qui permettent d'invoquer un Seigneur des Bêtes, ils peuvent enseigner ces formules aux sorciers des autres races, du moment que l'élève a un total en INT et en POU suffisant.

Les Seigneurs des Bêtes semblent exercer une domination sur toute une famille d'animaux, ainsi il y a une Dame des Oiseaux, un Seigneur des Lézards, un Dieu de tous les Chats etc. Il n'existe aucune déité distincte pour les lions et les tigres — ce sont des chats, et ils servent donc Meerclaw. Comme la saga d'Elric ne nomme pas tous les Seigneurs des Bêtes, nous en avons inventé quelques-uns. Les Seigneurs des Bêtes ont des noms tirés de principes onomatopéitiques, et ceux que nous avons créés sont en accord avec ces principes.

[5.10.1] POUVOIRS DES SEIGNEURS DES BÊTES

Les Seigneurs des Bêtes peuvent commander à un seul de leurs sujets d'agir de façon intelligente, ou peuvent en constituer des armées qui iront se battre contre la plus surnaturelle des menaces. C'est à l'invocateur de préciser quelle sorte de service est attendu du Seigneur des Bêtes et de ses sujets et c'est au MJ de déterminer si ce service peut être raisonnablement accompli.



[5.10.2] INVOCATION D'UN SEIGNEUR DES BÊTES

Chaque sorcier melnibonéen doté de suffisamment d'INT et de POU, pourra invoquer un ou plusieurs Seigneurs des Bêtes. S'ils en ont l'opportunité, ils peuvent tenter d'invoquer un Seigneur des Bêtes une fois par heure de jeu, en jetant 1D100. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à la somme de l'INT et du POU de l'invocateur, le Seigneur des Bêtes honorera son ancien accord et fera de son mieux pour

aider l'invocateur. L'efficacité de l'aide d'un Seigneur des Bêtes est laissée à l'appréciation du MJ.

Les règles ci-dessus ne s'appliquent qu'aux Melnibonéens. Les sorciers des autres races qui ont appris la rune d'invocation et qui ont suffisamment d'INT et de POU n'auront pas autant de chance de réussir. Ils sont, eux aussi, limités à une tentative par heure, mais jettent 1D100 sous leur POU uniquement. S'ils réussissent leur jet sous le POU, le Seigneur des Bêtes invoqué se manifestera, mais sera libre de refuser son aide. Pour déterminer si le Seigneur des Bêtes aide une personne avec laquelle il n'est lié par aucun pacte, jetez 1D100 sous le CHA de l'invocateur. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal au CHA, le Seigneur des Bêtes offrira son aide ; sinon, il réduira suffisamment le POU de l'invocateur pour l'empêcher de l'invoquer à nouveau. (En terme de jeu, il réduit la somme INT + POU à un chiffre inférieur à 44.)

Enfin, les runes nécessaires à l'invocation d'un Seigneur des Bêtes ont une forme poétique. Si le MJ aime défier ses joueurs, il peut demander à celui qui effectue l'invocation d'improviser un poème sur-le-champ. Si le MJ utilise cette pratique, il peut ignorer le jet de dés et juger de l'efficacité de l'invocation sur la qualité de la poésie.

[5.10.3] SEIGNEURS DES BÊTES

Nom	Seigneurs des
Nnuuurrr'c'c'	Insectes
Haaashaastaak	Lézards
Fileet	Oiseaux (Dame des Oiseaux)
Meerclaw	Chats
Roofdrak	Chiens (y compris loups, renards, chacals)
Jaanumaarh*	Singes (y compris chimpanzés, gorilles, etc.)
P!p!pp'hhhh'p* †	Poissons
Skweeeeeee*	Rongeurs (tout particulièrement souris, lapins, etc.)
Uurr-Rzzzrr*	Ours
Hhaabar'mmpa*	Batraciens (grenouilles, crapauds etc.)
Shwa-Shwaa*	Araignées
Keheheh*	Tortues
Sssss'sss'ssaan*	Serpents
Vvwy'hunhh**	Chevaux
Muru'ah	Bétail (également cerfs, antilopes, etc.)

* Déité inventée par Saint-Andre et non par Moorcock.

† P! Pour le prononcer, remplissez d'air vos joues, puis introduisez votre doigt dans la bouche et faites-le sortir en le pliant brutalement de façon à produire un bruit de claquement.

De toute évidence, il y a tant de formes animales que nous n'avons pas pu les recouvrir toutes dans un tableau aussi succinct que le tableau [5.10.3] Seigneurs des Bêtes ; celles qui y sont présentées devraient pouvoir s'adapter à toutes les situations de jeu. Si les joueurs et le MJ ressentent le besoin de rajouter quelques Seigneurs à la liste ci-dessus, ils en sont entièrement libres. Différents noms peuvent être inventés pour le même Seigneur des Bêtes avec la permission du MJ. Le nom en lui-même n'est pas fondamental, seule importe la classe d'animaux placée sous la domination du Seigneur des Bêtes. Les Melnibonéens peuvent choisir de un à trois Seigneurs des Bêtes dans le tableau [5.10.3] ou, comme il vient d'être précisé, les inventer avec l'autorisation du MJ.

[5.11] LES SEIGNEURS DE LA LOI ET DU CHAOS

Les Seigneurs de la Loi et du Chaos sont les dieux suprêmes des Jeunes Royaumes. Les deux groupes sont opposés et antagonistes. Parfois, la lutte entre la Loi et le Chaos ressemble à un grand jeu, parfois elle se transforme en

guerre d'une violence inouïe. En terme général, les Seigneurs de la Loi représentent et défendent tout ce qui est bon, sain et beau alors que les Seigneurs du Chaos dominant tout ce qui est mal, malsain et grotesque. Toutefois, il est nécessaire de comprendre qu'il s'agit là de simplifications grossières. Les Seigneurs du Chaos peuvent être bons, beaux et même, presque sensés. Il semble bien qu'ils aient été forcés d'assumer des formes grotesques dans la saga d'Elric, simplement parce que les Seigneurs de la Loi avaient déjà investi toutes les formes ordonnées et rationnelles disponibles.

Au-dessus des Seigneurs de la Loi et du Chaos, se trouve une entité suprême, mal définie et appelée la Balance Cosmique. Que la Balance soit une Force, un Etre ou un Concept, elle exerce en tous cas une influence restrictive sur les Seigneurs de la Loi et du Chaos. La condition idéale est atteinte lorsque le Chaos et la Loi s'équilibrent l'un l'autre. Mais, dans les Jeunes Royaumes, la Balance a été déséquilibrée. Des siècles avant l'apparition d'Elric, les forces de la Loi ont eu l'avantage. Toutefois, avec la naissance d'Elric et d'Yyrkoon, ce déséquilibre s'est inversé et a basculé en faveur du Chaos. On estime que sept années se sont écoulées entre la chute d'Imrryr et la destruction complète des Jeunes Royaumes par les forces du Chaos. Il s'agit d'un renversement plutôt rapide de la Balance Cosmique.

[5.11.1] LES SEIGNEURS DE LA LOI

Les Seigneurs de la Loi apparaissent rarement dans la saga d'Elric, seuls deux d'entre eux sont expressément nommés dans les romans de Moorcock.

Il semble bien qu'il y en ait, en tout cas, plus de deux, mais plutôt que d'inventer un vaste panthéon de Seigneurs de la Loi, nous laissons les MJs et les joueurs définir les identités d'autres Seigneurs de la Loi. Nous en avons inventé un (voir tableau [5.11.1.1] Seigneurs de la Loi) à titre d'exemple. Le principe de la Balance suggère qu'il y ait un Seigneur de la Loi pour chaque Seigneur du Chaos. Comme vous le verrez plus tard, le panthéon du Chaos est plus important, aussi, agissez librement. Les Seigneurs de la Loi préfèrent agir par le biais des grandes lois naturelles du monde. Ils contrôlent la gravité, les courants de chaleur, l'évaporation et tous les autres principes physiques qui ordonnent le monde. Si les lois naturelles ne suffisent pas à accomplir leur volonté, ils soutiennent leurs Agents dans les Jeunes Royaumes : le plus grand de ceux-ci est la sorcière Myshella qui habite le château de Kaneloon dans les étendues sauvages de Lormyr (peu de choses sont connues à son sujet). Ils peuvent intervenir directement si cela s'avère nécessaire pour contrecarrer le pouvoir d'un Seigneur du Chaos.

Même si le pouvoir des Seigneurs de la Loi est virtuellement infini, leur idéologie leur interdit de se perdre en démonstrations excessives.

[5.11.1.1] SEIGNEURS DE LA LOI

Seigneur	Dieu de
Donblas	la Justice
Arkyn	la Loi Naturelle
Goldar*	Affaires, argent, troc

* Cette déité a été inventée par Saint-Andre et non par Moorcock. Les MJs sont libres d'agrandir ce tableau s'ils en éprouvent le besoin.

[5.11.1.2] INVOCATION D'UN SEIGNEUR DE LA LOI

Pour invoquer un Seigneur de la Loi, le sorcier doit avoir un total en INT et en POU égal à 48 ou plus. L'invocateur devra se tenir dans un triangle équilatéral et placer à chacun de ses sommets trois objets d'une même catégorie, comme trois formes de métal, trois instruments de musique et trois

animaux de sacrifice (toute autre combinaison de trois catégories d'objets fonctionnera également, mais elle peut influencer sur la nature de la déité invoquée). L'invocateur jette 1D100. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à la somme de son INT et de son POU, le Seigneur de la Loi est invoqué. Un Seigneur de la Loi qui prend une forme terrestre basera son apparence sur celle du personnage. Le plan terrestre des Jeunes Royaumes n'est pas suffisant pour contenir toute la puissance du dieu ; de ce fait, l'être invoqué prend la forme d'un avatar n'utilisant qu'une infime fraction des pouvoirs du dieu. La déité base ses caractéristiques sur celles de l'invocateur, mais les multiplie par 10 (à l'exception de la TAI qui peut varier selon la volonté du MJ). Quand ils sont invoqués, les Seigneurs de la Loi arrivent équipés de tous les objets ou armes nécessaires à leur mission. De tels objets sont les manifestations du pouvoir du dieu, et non des démons liés sous diverses formes.

Un Seigneur de la Loi peut également posséder des compétences de combat. Le Dieu de la Loi a une compétence en armes de 95 %, quel que soit le type d'arme choisi, et il frappe toujours le premier. L'arme du dieu est, bien évidemment, suprêmement magique, et son contact détruira toutes les armes non magiques dès le premier affrontement. Quand il touche et effectue des dégâts, le dieu peut multiplier ses dommages par un chiffre compris entre 1 et 10.

Exemple :

Donblas, qui combat un démon avec une masse magique, frappe le premier et effectue 7 points de dégâts. Il peut multiplier les dégâts par 10 s'il le désire, pour un total de 70. Les autres possibilités, suivant la quantité de dégâts que le dieu veut effectuer sont 63, 56, 49, 42, 35, 28, 21, 14 ou 7.

Si un Seigneur de la Loi est invoqué, le MJ peut décider de ne le faire agir que dans certains cas. Un Seigneur de la Loi aidera toujours un invocateur Loyal à atteindre un but Loyal. Il tentera tout pour arrêter un Seigneur du Chaos ou l'un de ses suivants qui s'est manifesté sur le plan des Jeunes Royaumes. Dans toutes les autres situations, c'est au MJ de décider si le Seigneur de la Loi intervient ou non.

[5.11.1.3] LA SORCIÈRE DORMANTE

Sans compter les prêtres qui les adorent, les Seigneurs de la Loi se sont limités à un seul Agent sur la terre des Jeunes Royaumes. Il s'agit de Myshella, connue aussi sous le nom de Sorcière Dormante, et qui est la maîtresse du château de Kaneloon dans les étendues sauvages de Lormyr.



Myshella est une véritable sorcière. Ses caractéristiques sont suffisamment élevées pour lui permettre de pratiquer toute forme de magie ; de plus, elle possède un certain

nombre d'artefacts magiques, créés par les Seigneurs de la Loi, pour l'aider dans ses confrontations avec le Chaos. Le plus puissant de ces objets est un gigantesque aigle mécanique, doté de sa propre intelligence et qui lui sert de moyen de déplacement.

Lorsqu'elle n'est pas engagée dans une lutte Loyale, Myshella passe son temps dans un sommeil magique. C'est ce qui lui a permis de vivre des millions d'années. Voir les appendices pour connaître ses caractéristiques en tant que personnage non joueur.

[5.11.2] LES SEIGNEURS DU CHAOS

Si les Seigneurs de la Loi sont rarement vus et vaguement décrits, les Seigneurs du Chaos se manifestent fréquemment et en grand nombre.

Les Seigneurs du Chaos préfèrent agir par le biais de la magie et de la science des démons. L'idée même de la constance leur est répugnante. Ils adorent prendre les choses en main et ne sont absolument pas objectifs. Arioch aimait Elric qu'il considérait comme un animal familier très intelligent, mais cette affection ne l'a pas empêché d'agir parfois contre l'albinos.

L'essence des Seigneurs du Chaos est l'imprévisible. Quand un Seigneur du Chaos est invoqué, il emmènera avec lui tous les démons serviteurs qu'il désire pour les utiliser comme armes, armures, moyens de transport, etc. Puisque les démons sont les sujets des Seigneurs du Chaos et sont efficacement liés par la volonté de ceux-ci, il n'y a aucune chance qu'ils se révoltent. Cela donne au MJ la possibilité de créer quelques artefacts démoniaques très puissants qui pourront rester entre des mains mortelles, bien après le départ du Seigneur du Chaos vers ses Enfers.

[5.11.2.1] SEIGNEURS DU CHAOS

Seigneur	Titres
Pyaray	L'Horreur Tentaculaire qui Murmure des Secrets Impossibles, le Seigneur du Chaos qui commande à la flotte du Chaos (des bateaux morts dirigés par des guerriers morts).
Arioch	Chevalier des Epées, Seigneur des 7 Ténèbres, Seigneur de l'Enfer d'En Haut.
Orunlu	Le Gardien (2,10 mètres de haut, entouré de flammes, écailles cramoisies et muscles protubérants, avec une physiologie reptilienne).
Chardhros	Le Faucheur. Dieu tutélaire de Pan Tang.
Balo	Bouffon du Chaos.
Narjhan	Seigneur des Mendiants.
Checkalakh	Le Dieu Brûlant.
Xiombarg	Reine des Epées.
Mabelrode	Roi des Epées. Celui qui n'a pas de visage.
Hionburn	L'Exécuteur.
Vezhan	Seigneur des Ailes.
Eequor	Maîtresse de la Forteresse Impie.
Darnizhaan	Le Dieu Mort.
Balan	Un Duc de l'Enfer.
Maluk	Un Duc de l'Enfer.
Malchin	Un Duc de l'Enfer.
Zhortra	Un Duc de l'Enfer.
Slotar le Vieux	La plus vieille déité.
Urleh	Un vassal d'Arioch.
Teer	Un Duc du Chaos (vassal de Mabelrode, possède un corps humain et la tête d'un sanglier).

Sans aucun doute, il y a de nombreux autres Seigneurs du Chaos, les MJs et les joueurs peuvent en inventer d'autres s'ils en ressentent le besoin.

[5.11.2.2] INVOCATION D'UN SEIGNEUR DU CHAOS

Si l'on se réfère aux relations d'Elric avec Arioch, on devine qu'il faut « du sang et des âmes » pour invoquer un Seigneur du Chaos. Dans la saga d'Elric, les Seigneurs du Chaos sont dépeints comme des archi-démons dotés des pouvoirs d'un dieu. C'est ainsi qu'il faut les jouer.

Une invocation pratiquée dans les règles, nécessite plusieurs éléments. L'invocateur doit posséder un total en INT et en POU de 48 ou plus. Ensuite, l'invocateur doit se tenir sur le symbole à huit flèches du Chaos, et offrir un ou plusieurs sacrifices humains. Le Seigneur du Chaos se manifestera sur un jet de 1D100 inférieur ou égal au POU du sorcier plus le nombre de sacrifices humains effectués.

Les Seigneurs du Chaos ne peuvent pas être commandés par des sorciers mortels. L'humain doit établir un marché avec le Seigneur du Chaos pour obtenir son aide (voir le paragraphe [5.12] Marchander avec les Dieux). Le joueur effectuant l'invocation doit en être averti et se tenir prêt à faire une offre quelconque. La promesse d'un service éternel peut suffire, ou celle d'une hécatombe, ou de la destruction d'un artefact magique Loyal, etc. Laissez votre imagination vous guider.

Les Seigneurs du Chaos peuvent assumer la forme qu'ils désirent (c'est au MJ de déterminer l'apparence du Seigneur du Chaos). S'ils choisissent de se matérialiser complètement sur le plan terrestre, leur forme sera appelée avatar. Les avatars ont des caractéristiques 10 fois supérieures à celles de l'invocateur, à l'exception de la TAI qui peut être librement choisie. En fait, ils sont exactement semblables aux Seigneurs de la Loi quand ils choisissent de se manifester sous une forme physique.

Les Seigneurs du Chaos peuvent accomplir ce qu'ils désirent, à l'exception de la destruction du monde (l'existence de celui-ci est protégée par les Seigneurs de la Loi). En fait le monde se modèle selon leurs caprices. L'exception survient lorsqu'ils sont confrontés à un autre Seigneur du Chaos, à un Seigneur de la Loi ou à un Seigneur Élémentaire. En ce cas, ils doivent tuer la déité opposée ou en triompher au combat.

Les Seigneurs du Chaos utilisent souvent des objets magiques. Ce sont toujours des démons liés (voir paragraphe [5.6.3] Lier des Démons). Les Seigneurs du Chaos ont la faculté de lier des démons au POU terrifiant et de créer, par là même, des objets magiques épouvantables. De tels démons, comme toujours, doivent servir celui qui contrôle l'objet de lien.

Un Seigneur du Chaos peut s'investir dans un combat physique s'il est sous forme d'avatar. Il aura pour armement un Démon de Combat lié sous la forme d'une arme, et sa compétence à cette arme sera de 95 %. Les Seigneurs du Chaos, très fair-play, frappent toujours en second au cours d'un round de combat, quelle que soit leur DEX. Leurs armes enchantées fracassent toutes les armes et armures non magiques au contact, et tuent instantanément ou ne font que blesser, selon le bon plaisir de celui qui les manipule.

[5.11.2.3] INVOCATION INFORMELLE

Lorsqu'un Seigneur du Chaos a été invoqué par un sorcier mortel, un lien psychique se crée entre les deux et il est possible au mortel de réinvoquer le Seigneur du Chaos à n'importe quel moment, en l'appelant simplement par son nom. La chance de réussite est égale à la somme de l'INT et du CHA du sorcier (à jeter sur 1D100). Même si le Seigneur du Chaos refuse de se manifester, il daignera généralement parler au sorcier pour lui demander de le laisser tranquille (Elric invoquait fréquemment Arioch de cette façon, et la moitié du temps, celui-ci refusait de se manifester).

[5.11.2.4] ELRIC

Si Myshella est la plus grande sorcière des Jeunes Royaumes et le premier Agent de la Loi, Elric de Melniboné est le plus grand des sorciers et le premier Agent du Chaos. Myshella prévoit généralement les conséquences de ses actes, Elric non ; mais le fait demeure que les luttes de puissance d'Elric contre deux autres sorciers, son cousin Yyrkoon et Theleb K'aarna, ont été les causes majeures de la force grandissante du Chaos dans les Jeunes Royaumes. Même si Elric combat les forces du Chaos à la fin de la saga, il ne le fait que par amour pour Zoroastria, sa femme, et parce que les Seigneurs du Chaos et les sorciers de Pan Tang l'ont gravement offensé.

Nous conseillons vivement au MJ et aux joueurs de ne pas faire intervenir Elric dans leurs parties. L'albinos apporte la malédiction à tous ceux qui l'entourent ; néanmoins, si vous ne pouvez résister à la tentation d'utiliser Elric, vous trouverez sa description complète en tant que personnage non joueur dans les appendices, en compagnie de celles de Stormbringer et de Tristelune.



[5.12] MARCHANDER AVEC LES DIEUX

Lorsqu'un mortel s'adresse à un dieu, il ne peut que très rarement l'obliger à accomplir sa volonté ; il devient donc nécessaire de marchander. Il est difficile d'imaginer ce qu'un homme peut posséder et que les dieux désirent. Et pourtant cela doit bien exister, sinon les dieux ne s'embarrasseraient pas des mortels. Il s'agit ici d'une confrontation directe entre homme et dieu. Seuls les plus puissants des sorciers peuvent rencontrer des dieux face à face et conserver leur santé mentale. De tels sorciers ont le pouvoir de marchander pour obtenir l'accomplissement de leurs désirs.

Les dieux ne peuvent être soudoyés — ils peuvent posséder autant d'or, d'objets précieux ou de plats succulents qu'ils le désirent. Il n'existe que deux choses qu'un homme peut offrir à une déité : sa force vitale et son allégeance. La force vitale, quelquefois appelée âme, est une forme de nourriture divine — certains dieux en ont besoin pour exister. L'allégeance est une autre forme de nourriture, l'homme devenant l'instrument des dieux, afin qu'ils atteignent leurs buts.

S'il veut donner de la force vitale à un dieu, le mortel peut offrir la sienne ou celle d'autrui. L'adoration est la manière la plus pure et la plus élevée d'offrir sa force vitale. puisqu'elle

en transforme de petites quantités en une nourriture très puissante pour le dieu concerné. Le sacrifice humain se situe à l'autre extrémité de l'échelle. Lorsqu'un être est sacrifié, le dieu doit absorber toute la force vitale libérée sous sa forme la plus brute. Une grande partie de la force vitale est ainsi perdue et gâchée. Entre ces deux extrêmes, le mortel peut en donner qu'une partie de sa force vitale. Celle-ci est évaluée dans Stormbringer par la CON, le POU et le CHA. N'importe laquelle de ces trois caractéristiques peut être diminuée, en offrande à la déité.

L'allégeance est parfois plus prisée que la force vitale. Les Dieux ont besoin d'Agents et de serviteurs qui agiront pour eux dans les Jeunes Royaumes ; ils atteignent ainsi leur but sans devoir dépenser constamment du pouvoir pour y parvenir par eux-mêmes. Un serviteur soumis est un excellent outil ; de ce fait, lorsqu'un puissant sorcier mortel offre de servir le dieu pendant un certain temps, c'est généralement un argument plus puissant qu'un ou deux pauvres sacrifices humains ; tout spécialement si, en servant la déité, le sorcier est obligé de glaner la force vitale d'autres individus, pour la donner à son maître supranaturel.

En parlant d'allégeance, n'oublions pas que les dieux ont le pouvoir d'obliger un humain à obéir. Néanmoins, un tel acte oblige le dieu à dépenser plus de pouvoir/force vitale qu'il ne pourra jamais en regagner par les actes de son esclave. De fait, il vaut mieux avoir des serviteurs qui travaillent volontairement. De telles allégeances ne coûtent rien en pouvoir/force vitale à la déité, et le bénéfice qu'elle en retire

peut être important.

Dans de tels marchandages, le MJ doit jouer le rôle de la déité. Selon ce que le personnage désire, le MJ évaluera la demande de la déité. Si le service est mineur, le MJ ne demandera qu'un sacrifice de 1D6 points, à retirer de l'une des trois caractéristiques suivantes : CON, POU ou CHA. En fait, les dieux ne retireront pratiquement jamais de force vitale au POU du personnage (à moins qu'il ne s'agisse d'un personnage hostile) car cela diminuerait l'efficacité de celui-ci dans ses futures transactions avec la déité.

Les dieux peuvent retirer de la force vitale des humains ou d'autres créatures vivantes de trois façons : 1) ils peuvent en retirer directement en réduisant une des caractéristiques CON, POU ou CHA, 2) ils peuvent l'absorber, lorsque la force vitale est libérée sous la forme d'un sacrifice, 3) ils peuvent s'en repaître avec délectation, grâce à une adoration sincère. D'une façon générale, les Seigneurs du Chaos préfèrent le sacrifice, ce qui ne les empêche pas d'exiger une adoration, alors que les Seigneurs de la Loi préfèrent être adorés, mais ne dédaignent pas occasionnellement un sacrifice. La réduction des points de caractéristiques est appelée « malédiction » et tous les dieux peuvent en profiter. L'adoration est la plus prisée des trois formes, car elle sous-entend une allégeance supplémentaire de la part des mortels. Les fidèles d'une déité agiront de manière à augmenter le prestige et le pouvoir de celle-ci sur le plan des Jeunes Royaumes. La plupart des Agents d'un dieu sont issus des rangs des fidèles.

[5.13] COMPÉTENCES EN SORCELLERIE NON MAGIQUES

Même si les principaux pouvoirs d'un sorcier proviennent des êtres surnaturels qu'il peut invoquer ou contrôler, un personnage sorcier suffisamment rusé pourra tirer de grands

avantages de compétences comme Connaissance des Plantes, Connaissance des Poisons, Connaissance de la Musique et Passe-passe. Tout sorcier devrait développer, au moins passablement, une compétence en armes.

EXEMPLES D'INVOCATIONS

FILEET, DAME DES OISEAUX

*Par les plumes et le sang nos destins sont liés
L'homme et l'oiseau à jamais conciliés
Devant les dieux tout-puissants se sont alliés
Sur l'autel ancien cet acte fut consacré
Qui nous vouait toi et moi à ne jamais nous parjurer
Fileet toi dont les ailes de rêve règnent sur le ciel
Souviens-toi maintenant du mariage éternel
Et porte secours à ton frère qui t'appelle
Frères et sœurs du ciel
Accourez, déployez vos ailes
Aidez-moi, entendez mon appel*

STRAASHA, SEIGNEUR DES EAUX

*Eaux de la mer, vous nous avez donné naissance
Nous avons bu ton lait, mère
En des jours où le ciel était toujours couvert
Tu fus la première et tu seras la dernière
Souverains de la mer, pères de notre sang,
Nous cherchons votre aide, nous cherchons votre aide!
Votre sel est du sang, notre sang votre sel,
Et votre sang est le sang de l'Homme
Straasha, roi éternel de la mer éternelle
Je demande ton aide
Contre mes ennemis qui sont tes ennemis
Qui veulent contrarier notre destin et vider notre mer*

NNUURRRR'C'C DU PEUPLE INSECTE

*Roi ailé!
Seigneur de tout ce qui travaille et n'est pas vu
De ce travail, tous dépendent
Nnuuurrr'c'c du Peuple Insecte, je t'appelle*

GÉANTS DU VENT MISHA ET GRAOLL, FILS DE LASSA, LE LASSAKAAR

*Ecoutez la noire décision du damné
Que la plainte du Géant du Vent,
Que les gémissements de Graoll et Misha
Fassent fuir mon ennemi tel un oiseau*

*Par les brûlantes pierres écarlates
Par le vagissement solitaire de Lassakaar
Qu'un vent puissant se lève*

*Rapide comme le rayon venu du soleil,
Plus que l'ouragan destructeur
Plus que la flèche volant vers le cerf,
Et emporte le noir sorcier*

*Misba! Misba! Seigneur des Vents! Au nom de mes aïeux,
je te somme de répondre à mon appel.*

MEERCLAW DES CHATS

*Meerclaw des Chats, c'est moi ton parent,
Elric de Melniboné, dernier de la lignée
Que des vœux d'amitié liaient à toi et aux tiens :
M'entends-tu, Seigneur des Chats?*

HAASHAASTAAK, SEIGNEUR DES LEZARDS

*Haashaastaak, Seigneur des lézards
Tes enfants sont les pères des Hommes
Haashaastaak, Prince des Reptiles,
Viens aider tes petits enfants!
Haashaastaak, Père des Ecaillés
Donneur de Vie au sang froid...*

Le verset n'est pas terminé dans le texte original mais est de la même veine. Doit être répété plusieurs fois car Haashaastaak est paresseux et a l'esprit lent.





LES CULTES



DES JEUNES ROYAUMES

[6.1] UNE RELIGION ORGANISÉE

Là où l'Homme a bâti une civilisation, on trouve une religion organisée. C'est également vrai pour le monde d'Elric où trois églises majeures ont émergé : l'Eglise de la Loi, l'Eglise du Chaos et l'Eglise des Éléments. Chaque église est divisée en un certain nombre de cultes dans lesquels les croyants n'adorent qu'une seule déité avec ferveur, même s'ils admettent que les autres dieux existent. D'après la quantité de dieux qui se manifestent sur le plan des Jeunes Royaumes, on compte un grand nombre de cultes Chaotiques, un plus petit nombre de cultes Loyaux et quatre cultes Élémentaires.

[6.2] BUTS DES CULTES

Le but principal des cultes est de diriger directement vers le dieu, l'adoration (forme modifiée de force vitale). Leur but secondaire est de maintenir et d'augmenter le prestige et le pouvoir du dieu dans le monde. Plus une déité saura maintenir de prestige et de pouvoir par le biais de son culte, plus elle obtiendra d'adoration.

[6.3] APPARTENANCE A UN CULTTE

Tous les cultes des Jeunes Royaumes ont trois niveaux d'appartenance. Le premier et le plus bas de ces niveaux est formé par les adorateurs quelconques ou membres de base. Ce niveau regroupe la grande masse des adorateurs. Ce sont des personnes ordinaires. Ils accomplissent les rites et rituels, paient leur taxe, effectuent les sacrifices habituels, obéissent aux prêtres et ne comprennent pas grand-chose à l'histoire et à la théologie de leur déité. Ils n'ont aucune relation directe avec leur dieu. A ce niveau d'adoration, un personnage peut appartenir à plus d'un culte tant qu'ils ne sont pas d'alignement opposé (par ex. aucun personnage ne peut appartenir à la fois à un culte de Loi et à un culte du Chaos). Le second niveau est formé par la prêtrise. Tous les personnages Prêtres devront appartenir à un culte correspondant à leur nationalité. Les prêtres s'occupent de tout ce qui concerne l'aspect économique de la religion. Ils conduisent les services et les sacrifices. Ils font construire des temples. Ils centralisent les connaissances. Ils complotent pour que leur déité ait une plus grande influence et un pouvoir plus important dans les affaires séculaires de leur nation. Ils parlent directement au dieu et à ses représentants. Ce sont des personnages puissants et leurs pouvoirs sont décrits en détail plus loin dans ce chapitre. Le troisième, le plus haut niveau, concerne l'Agent. Les Agents sont des individus qui ont consacré leur âme à une déité particulière sur le plan des Jeunes Royaumes. Quelques Agents sont également des Prêtres, d'autres non. Les Agents ont la faculté d'implorer quelquefois l'intervention divine.

[6.4] ÉLAN ET INTERVENTION DIVINE

Les Prêtres et les Agents de tout culte accomplissent certaines actions en l'honneur de leur déité et par-là même gagnent en vertu auprès de ce dieu. Cette vertu particulière est appelée Elan et est quantifiée entre 0 et 100. L'Elan d'un personnage mesure la facilité avec laquelle le dieu interviendra magiquement en faveur du personnage si celui-ci le lui demande. Les actions nécessaires pour gagner de l'Elan varient d'un culte à un autre. Seuls les personnages qui se consacrent à un seul dieu peuvent gagner de l'Elan par leurs actions. Il importe peu que le dieu soit un Élémentaire, un Seigneur de la Loi ou un Seigneur du Chaos — ce qui compte c'est la volonté de servir un dieu en particulier par ses actions. L'Elan est en légère relation avec le POU. Il peut être transformé en POU mais le POU ne peut pas être converti en Elan. 50 points d'Elan équivalent à 1 point de POU. Les personnages qui ont plus de 50 points d'Elan peuvent convertir 50 de ces points en 1 point de POU supplémentaire à tout instant (soustrayez 50 points à votre niveau d'Elan et rajoutez 1 point à votre caractéristique POU). Les personnages qui atteignent ou dépassent 100 points d'Elan doivent convertir au moins 50 de ces points en POU. De par cette règle, le plus haut niveau possible d'Elan est de 99. Il existe donc toujours une chance que le personnage n'arrive pas à invoquer l'Intervention Divine (voir [6.4.1] Implorer l'Intervention Divine).

[6.4.1] IMPLORER L'INTERVENTION DIVINE

Les personnages qui ont la faculté d'implorer l'Intervention Divine ne doivent l'utiliser que dans les pires situations. S'il advient que votre personnage a besoin d'un dieu pour l'aider (par exemple s'il est prisonnier d'un plan d'Enfer Chaotique ou se trouve confronté à un dragon dans un combat singulier), l'Intervention Divine se déroule comme suit. Le joueur jette 1D100 en essayant d'obtenir un chiffre inférieur ou égal au niveau d'Elan de son personnage. Si le jet est raté, le niveau d'Elan est divisé par deux et rien ne se produit ; le dieu n'intervient pas pour sauver son fidèle. Si le jet d'Elan est réussi, le personnage soustrait le chiffre obtenu sur le 1D100 de son niveau d'Elan et détermine ainsi sa nouvelle valeur en Elan ; puis le personnage explique quelle forme va prendre l'Intervention Divine. Le MJ ne devra donner qu'une minute ou deux au joueur pour qu'il décrive cette Intervention Divine ; le MJ n'oubliera pas que l'intervention est accomplie avec un minimum d'effort et d'effet par la déité. N'autorisez pas un joueur à demander à son dieu de faire surgir un volcan dans les rues de la basse ville d'Aflitain ou toute autre transformation qui affecterait considérablement le monde. Dans de tels cas, le MJ a le droit de réduire l'Intervention Divine à une voix venue de nulle part et déclarant par exemple : « Pas cette fois, Clyde ». Tant que la requête est raisonnable, comme « banni ce démon » ou « sors-moi d'ici », elle devra être agréée ; si la requête

dépasse les limites du bon goût et de la retenue, le MJ devra trouver un moyen de la refuser ou de la transformer.

[6.5] DEVENIR UN AGENT

Alors que les Prêtres sont créés à l'aide d'un jet de dés sur le tableau [2.3.1.1] Origine Sociale, n'importe quel personnage peut devenir Agent d'un dieu. Le statut d'Agent est généralement acquis par le personnage dans la phase préparatoire de l'aventure avant que le véritable scénario ne débute. Ce n'est pas une chose que l'on peut faire à la légère car elle implique un sacrifice certain en POU qui reste l'une des caractéristiques les plus importantes du personnage ; mais si l'on y parvient les bénéfices qu'entraînent la condition d'Agent contrebalance largement la perte en POU. La condition d'Agent est réservée aux individus entreprenants et dévoués à leur dieu. Parallèlement, le MJ devra tenir en considération que le joueur n'a qu'une seule chance de devenir Agent au cours d'une partie de jeu et que le personnage ne peut pas réduire son POU à moins de trois par des sacrifices inconsidérés.

Voici le processus pour essayer de devenir Agent :

- 1) Localiser et visiter un temple de la déité désirée au cours du jeu.
- 2) Offrir en sacrifice un certain nombre de points de POU à la déité. Que le personnage réussisse à devenir Agent ou non, les points de POU sont définitivement perdus (voir [6.10] Sacrifice des points de caractéristiques). Plus la quantité de points de POU sacrifiée est importante, plus la chance de devenir un Agent augmente mais un joueur ne devra jamais perdre plus de POU qu'il ne le désire.
- 3) Effectuer la somme des points de POU sacrifiés et du CHA du personnage, puis jetez 1D100. Si le jet obtenu est inférieur ou égal à la somme du CHA et du POU sacrifié, le dieu accepte le personnage comme Agent. Eventuellement, si le personnage a accompli pendant des années de glorieuses actions au service d'un culte, le MJ peut accorder un bonus n'excédant en aucun cas 30 % au jet du personnage.

[6.5.1] RESTRICTIONS SUR LES TENTATIVES POUR DEVENIR AGENT

Aucun personnage ne peut devenir l'Agent de plus d'une déité. Aucun dieu n'acceptera un Agent déjà consacré à un autre dieu. Aucun personnage ne peut faire plus d'une tentative pour devenir Agent auprès d'une déité particulière.

Exemple :

Vadin-gor, après sa tentative ratée de création de lien avec un démon, décide de se consacrer à la simple prêtrise et essaie de devenir Agent de Kakatal. Son CHA est de 9 et il décide de ne sacrifier qu'un seul point de POU. La somme des deux est égale à 10, ce qui lui donne 10 % de chance de réussite. Vadin-gor se trouve déjà dans un temple de Kakatal, et cela ne lui pose donc aucun problème. Après avoir expliqué ce qu'il essaie de faire, il jette 1D100 et obtient un 80. Kakatal le refuse comme Agent et Vadin-gor perd de façon permanente le point de POU qu'il a sacrifié. Il ne peut plus tenter de devenir Agent au cours de cette aventure et il ne pourra jamais plus essayer de devenir Agent de Kakatal. Ceci devra être inscrit sur sa feuille de personnage. Toutefois les personnages qui ne réussissent pas à devenir Agent dès leur première tentative peuvent réessayer au cours d'une autre aventure avec une déité différente. Peut-être finiront-ils par y parvenir avant que leur POU n'y passe complètement.

[6.5.2] AGENTS ET AMULETTES

Une fois qu'un personnage a atteint le statut d'Agent, il reçoit une amulette qu'il doit garder constamment sur lui. Les pouvoirs spéciaux et les facultés que possède l'Agent, proviennent de l'amulette. Si celle-ci est perdue, volée ou abandonnée, le personnage perd son statut d'Agent et tous les pouvoirs qui y sont rattachés jusqu'à ce qu'il l'ait retrouvée. Les amulettes sont des objets magiques personnalisés ; elles ne délivreront leurs pouvoirs qu'au propriétaire original. Il ne fait pas bon d'en trouver ou d'en voler une et de proclamer que l'on est Agent. Ces amulettes seront détaillées plus précisément sous la description de chacun des cultes.

[6.6] L'ÉGLISE DES QUATRE ÉLÉMENTS

L'Église des Quatre Éléments est un concept théorique et n'existe pas véritablement dans les Jeunes Royaumes. Par contre, les cultes des quatre Seigneurs Élémentaires eux, existent bien. Grome, Straasha, Lassa et Kakatal sont des entités au pouvoir divin. Ces quatre éléments donnent au monde sa cohésion et son existence. Les sorciers apprennent d'abord à maîtriser les élémentaires et à invoquer leurs Seigneurs, les hommes les ont donc adorés. Au fil du temps, une prêtrise s'est développée autour de chaque élément particulier. A l'époque d'Elric, les cultes respectifs et leurs pratiques étaient bien établis.

Les élémentaires ne sont pas adorés partout. Melniboné, où l'on trouvait plus de sorciers capables d'invoquer et de commander aux élémentaires que partout ailleurs, ne les adorait pas. Mais en général, l'Église des Élémentaires est la plus répandue et la mieux connue. Les Prêtres Élémentaires sont au moins deux fois plus nombreux que les membres des clergés de la Loi et du Chaos réunis.

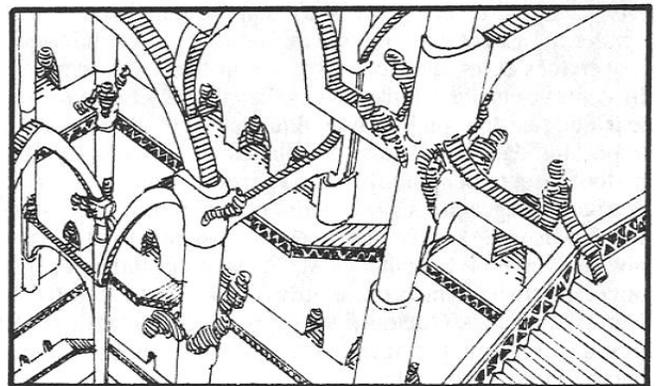
[6.6.1] LES TEMPLES DES ÉLÉMENTAIRES

Chaque type d'élémentaire a un temple de forme spécifique dans les Jeunes Royaumes. Le nombre de prêtres et de prêtresses varient selon la population locale. Seules les plus grandes cités et villes des Jeunes Royaumes sont indiquées sur la carte et dans chacune d'entre elles, on trouve au moins vingt prêtres et prêtresses par temple. La hiérarchie dans ces temples, leurs rites, leurs armoiries et les taxes pratiquées sont laissés à l'initiative du MJ.

[6.6.1.1] LES TEMPLES DE LA TERRE

Les temples de Grome, le Roi des Élémentaires de la Terre, ont la même forme générale. Vu de l'extérieur, ils ressemblent simplement à d'énormes monticules de terre souvent recouverts de plantes et qui servent parfois de parcs. Par contre à l'intérieur, on trouve une infinité de couloirs obscurs et de chambres secrètes.

Généralement, juste après l'entrée principale, se trouve une grande chambre où sont effectués les services destinés à la populace des villes, où sont offerts les sacrifices et où



l'on accomplit quelques manifestations importantes de magie de la Terre. Derrière cette Cathédrale de la Terre, l'on trouve des couloirs obscurs et de petites chambres où les prêtres abritent et rangent les trésors de Grome. Les Temples de Grome recellent des richesses fabuleuses en métaux précieux et en gemmes. Ces trésors sont produits par la terre et Grome pense qu'ils lui appartiennent. Ses prêtres et Agents se consacrent à la récupération de ce genre de valeurs pour les lui remettre. Généralement de nombreux élémentaires sous les formes les plus diverses hantent les profondeurs du temple, gardant les richesses de Grome. Les prêtres et les Agents peuvent circuler librement dans le temple grâce à l'amulette de Grome qui les protège, mais les intrus sans amulette sont rapidement découverts et attaqués.

Tenter un raid dans un temple de Grome constitue un scénario possible pour les MJs. Le MJ devra préparer au moins dix élémentaires de la Terre sans compter les prêtres complètement fanatisés.

Les pièces et couloirs des Temples de Grome sont plongés dans l'obscurité absolue sauf lorsqu'ils sont fréquentés.

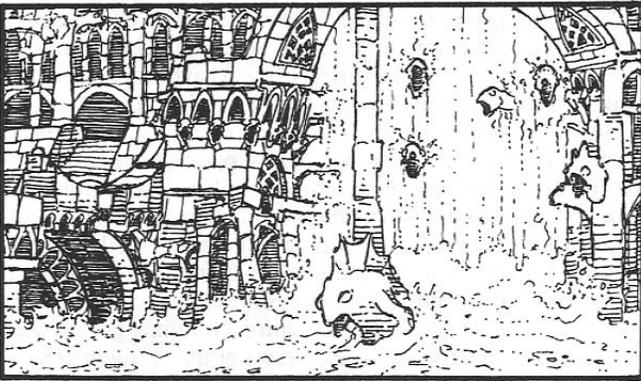
Chaque prêtre n'a droit qu'à une seule bougie par semaine pour s'éclairer. Les prêtres expérimentés connaissent tellement bien ce labyrinthe qu'ils n'ont pas besoin de lumière pour se rendre d'un endroit à un autre.

Les prêtres qui travaillent passent la majeure partie de leur temps à l'extérieur, à la lumière du soleil. Ils demeurent dans le parc qui entoure les Temples de Grome et doivent entretenir les plantes tout en répondant aux questions des fidèles.

[6.6.1.2] LES TEMPLES DE L'EAU

Les temples de Straasha, Roi des Élémentaires de l'Eau, sont toujours situés près d'une large étendue d'eau. Que ce soit près d'un océan, d'un lac ou d'une rivière, la beauté et la fascination qu'exercent les temples de Straasha reposent entièrement sur l'eau. D'une façon générale, ce sont des palais splendides aux fines colonnes et aux murs incurvés.

On peut y voir des torrents artificiels, des étangs et des chutes d'eau ainsi que de petits jardins parcourus de sentiers

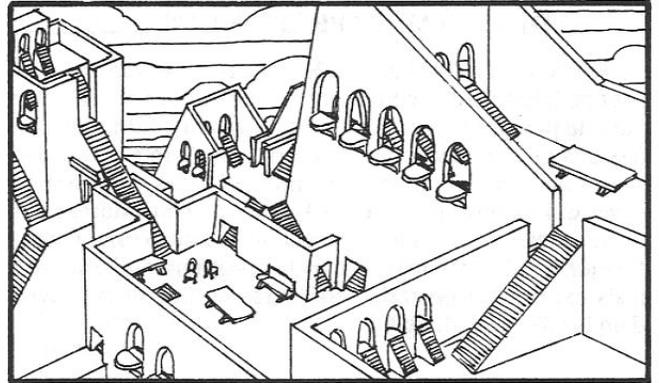


en marbre strié. Les fresques dépeignant des paysages marins sont faites de pierres bleues, vertes et grises et sont mises en valeur par la luminosité que dégage l'albâtre des murs du temple. Les prêtres et prêtresses, vêtues de simples robes de lumière bleue et verte s'y promènent. Même si l'on y éprouve aucune difficulté de visibilité, l'air y prend souvent une qualité miroitante comme si l'on regardait au travers d'une eau cristalline. On y trouve toujours une très grande salle où sont placées les plus belles fresques murales et une représentation de Straasha lui-même. Elles entourent un point d'eau central d'une profondeur qui varie entre trente centimètres et deux mètres. Les services importants sont conduits dans cette salle et les prêtres accomplissent les rares sacrifices par noyade dans le point d'eau. Les prêtres de Straasha n'accumulent pas les richesses comme ceux de Grome ; mais dans les quartiers des adeptes de très haut rang, on peut trouver des trésors de la mer, des perles, du corail,

de la nacre et des os étrangement sculptés provenant du corps de mystérieuses créatures marines.

[6.6.1.3] LES TEMPLES DE L'AIR

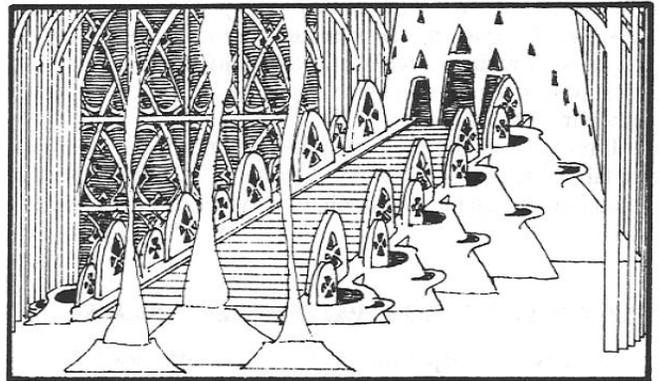
Les temples de Lassa, Dame des Élémentaires de l'Air, se situent toujours à l'endroit le plus élevé de la cité. Ils sont formés de pièces sans toit aux murs de marbre blanc. Chaque pièce est placée sous la responsabilité d'un prêtre ou d'une prêtresse qui en fait ce qu'il désire. Il leur est interdit de se couper du ciel si ce n'est par un léger tissu afin de se protéger du soleil et de la pluie — c'est sacrilège de se protéger du vent. Souvent les prêtres et prêtresses utilisent leur chambre pour y faire pousser des arbres et autres plantes. Au centre de ce labyrinthe de pièces à ciel ouvert se trouve une tour sans toit qui s'élève d'au moins trente mètres.



C'est l'habitat du grand prêtre et sur les murs intérieurs sont peints l'histoire de Lassa et de la création des nuages. Au sommet de l'édifice se situe une petite plate-forme de laquelle on jette l'objet de sacrifice dans le vide. Les temples de Lassa sont des sanctuaires pour tous les oiseaux et autres créatures de l'air comme les papillons. Il n'y a aucune richesse à piller dans les temples de Lassa car les prêtres se débarrassent de toutes les offrandes et les dépensent à leur profit.

[6.6.1.4] LES TEMPLES DU FEU

Les temples de Kakatal, Seigneur des élémentaires du Feu, sont des manoirs semblables à ceux de Straasha mais à la place de l'eau, on y trouve du feu. Les murs des couloirs sont recouverts de centaines de flambeaux qui brûlent jour et nuit.



Chaque pièce a son foyer, chaque endroit est léché par les flammes crépitantes. Des milliers de bougies brûlent sans cesse dans les sanctuaires du feu et les effluves de l'encens masquent à peine l'odeur de la chair grillée. De tous les prêtres des élémentaires, ce sont ceux de Kakatal qui travaillent le plus. Les rangs inférieurs entretiennent sans cesse les innombrables feux étincelants, tandis que les prêtres supé-

rieurs passent leur temps à surveiller la fonte et la coulée des métaux précieux ou lient des élémentaires de flamme sous des formes utiles. Les prêtres et prêtresses de Kakatal sont vêtus de simples pagnes et leur corps est souvent horriblement cicatrisé à l'endroit où la flamme les a embrassés. Ceux qui ont un POU suffisant apprennent à invoquer et à maîtriser les élémentaires de flammes inférieurs et entament alors leur lutte sans fin contre les ennemis des flammes, Straasha et les élémentaires de l'Eau. Dans la plus grande pièce de chaque temple, dont l'espace est suffisamment vaste pour qu'un millier d'individus puissent s'y rassembler et adorer Kakatal, se trouve une fosse remplie de flammes et dont les bords sont recouverts d'or. Dix grands élémentaires de flammes sont liés à cette fosse où sont précipités vers un destin horrible, les sacrifiés à Kakatal.

[6.6.2] LES ÉLÉMENTAIRES, PATRONS DE CERTAINES PROFESSIONS

Les classes d'individus dont le travail est associé avec l'aspect de la nature que gouverne un Seigneur Élémentaire forment le plus grand nombre de ses adorateurs. Certaines professions peuvent avoir plus d'un patron divin (ce qui provoque un certain contentieux entre les dieux). Les personnages qui ne sont ni prêtres ni Agents, peuvent adorer n'importe quelle déité sans que cela ait un quelconque effet. Chaque déité élémentaire surveille ces groupes qui l'adorent mais exprime et centralise toujours son intérêt au travers d'un prêtre ou d'un Agent.

[6.6.2.1] PROFESSIONS PATRONNÉES PAR GROME

Grome est la déité patronnesse des fermiers, des architectes, des forgerons, des joailliers, des potiers et des croquemorts. Il s'intéresse à la fertilité de la terre et à la production d'objets précieux. Mais Grome est très jaloux et exige que les produits de la terre reviennent finalement en sa possession. Ainsi, de nombreux rites entourent l'ensevelissement des morts, animaux, plantes, trésors, ruines et poteries. Grome aime accorder aux choses une vie active pendant un certain temps sur la surface du monde puis les réclame quelles qu'elles soient, au sein de sa terre féconde.

[6.6.2.2] LES PROFESSIONS PATRONNÉES PAR STRAASHA

Straasha est la déité patronnesse des pêcheurs, des marins, des blanchisseurs, des peintres et à un moindre degré, des paysans. Straasha s'intéresse à la fertilité et à la vie mais il n'est pas particulièrement avare et il ne se préoccupe pas du devenir de ses dons.

Il tente de garder ses eaux pures et palpitantes de vie. De ce fait, il est opposé à Pyaray, Seigneur du Chaos, qui utilise l'eau comme agent et symbole de mort et de corruption.

[6.6.2.3] PROFESSIONS PATRONNÉES PAR LASSA

Lassa est la déité patronnesse des chanteurs, des créateurs, des nobles et des rois. Elle favorise également les chasseurs, les verriers et les autres artisans en art fin et, à un degré inférieur, les fermiers. Elle est souvent adorée par les marchands, les explorateurs et les autres voyageurs qui ont besoin d'un bon vent dans leurs voiles.

C'est la déesse de la vie, même si elle peut être cruelle. La plupart de ses rites comprennent des chants, des psalmodies ou des concerts de trompettes,

[6.6.2.4] PROFESSIONS PATRONNÉES PAR KAKATAL

Des quatre Élémentaires, Kakatal est le plus maléfique et le plus destructeur. C'est le patron des mineurs, des métallurgistes et des forgerons. C'est le patron des guerriers sous leur aspect de destructeurs et celui des sorciers qui lui fournissent des âmes. Kakatal est également le protecteur des médecins car la flamme peut être utilisée pour cautériser les blessures et brûler les impuretés. Les rites d'adoration de Kakatal comprennent toujours l'incinération d'un objet sacrificiel que ce soit un humain ou une statuette de paille. Ces rites sont souvent tenus pour insulter Grome, qui est dominé par Kakatal, et Straasha qu'il déteste.

[6.6.3] LES PRÊTRISES DES ÉLÉMENTAIRES

Le clergé des différentes religions des Jeunes Royaumes est décrit en termes généraux dans le paragraphe [2.3.7.1] Appartenance à un culte. Les hommes aussi bien que les femmes peuvent être membres de l'Eglise des Élémentaires. Les nouveaux prêtres et prêtresses sont choisis à l'âge de six ans dans la population environnante par les vieux prêtres et prêtresses. Généralement, seuls les individus dotés d'une INT et d'un POU supérieurs sont sélectionnés pour servir en prêtrise mais parfois, des erreurs sont commises et des humains ordinaires sont acceptés. Jusqu'à l'âge de vingt ans, les nouveaux prêtres et prêtresses sont connus sous le nom d'acolyte et leur tâche est de servir les prêtres anciens. Ils assument peu à peu leur condition en effectuant des corvées appropriées à leur âge et en suivant l'enseignement prodigué par les vieux prêtres.

Les devoirs des prêtres élémentaires sont de diriger les temples, collecter les offrandes, prier leur dieu et rendre les adorateurs heureux. Les individus dotés d'une INT et d'un POU supérieurs peuvent s'élever dans la hiérarchie et espérer devenir Grand Prêtre ou Grande Prêtresse. Ceux qui sont particulièrement fervents peuvent tenter de devenir Agent.

Parfois un prêtre ou une prêtresse est chassé de son ordre ou envoyé servir le monde. Les prêtres peuvent également quitter leur temple s'ils désirent partir à l'aventure tant qu'ils promettent de remettre à un temple de leur dieu tous les biens qu'ils auront ramenés de leurs expéditions. Même si les prêtres peuvent quitter leur ordre pour ne jamais y revenir, préférant devenir des aventuriers, ils resteront toujours aux yeux du monde des prêtres du dieu qu'ils adoraient auparavant et ce, jusqu'à leur mort. A ce moment, ils devront rendre des comptes spirituels à leur déité dans l'au-delà. Il existe une rivalité entre les différents cultes élémentaires et même souvent de l'inimitié. Détruire, endommager ou faire obstacle aux prêtres et Agents d'un autre Élémentaire est toujours un acte méritoire. Même si des alliances sont possibles, elles seront de courte durée. Bizarrement, alors qu'ils sont pour la plupart opposés l'un à l'autre, les élémentaires maintiennent une stricte neutralité à l'égard des prêtrises de la Loi et du Chaos.

[6.6.4] LES AGENTS DES ÉLÉMENTAIRES

Les Agents ne sont pas obligés de rester dans un temple. Plus ils errent, plus ils ont d'aventures, et plus ce sont des Agents efficaces. Des joueurs peuvent désirer cacher le fait qu'ils sont Agents d'une déité aux autres joueurs. Le MJ, lui, bien sûr, doit le savoir. Les joueurs qui sont des Agents doivent garder trace de leur propre niveau d'Elan.

[6.6.4.1] LES AVANTAGES D'UN AGENT ÉLÉMENTAIRE

En plus de l'Intervention Divine que les Agents Élémén-

taires peuvent implorer en utilisant des points d'Élan, ils ont deux avantages principaux.

1. Qu'ils soient magiciens ou non, les Agents auront toujours un Élémentaire inférieur pour serviteur. Dans l'éventualité où l'Élémentaire familial de l'Agent est détruit, celui-ci peut en acquérir un nouveau en dépensant un point d'Élan et en s'adressant au Seigneur Élémentaire. Les Agents qui sont de grands sorciers peuvent posséder de nombreux élémentaires et ils en auront toujours au moins un tant qu'ils auront leur amulette et suffisamment d'Élan.

Exemple :

Merak est devenu un Agent de Straasha. Au cours d'une aventure il appelle son élémentaire pour neutraliser un élémentaire de la Terre qui attaque son groupe. Les deux élémentaires s'affrontent et se détruisent. Dès qu'il en aura l'occasion, Merak pourra prier Straasha, dépenser un point d'Élan et recouvrir les services d'un autre élémentaire de l'Eau.

2. Les Agents ne peuvent jamais être attaqués ou blessés par des élémentaires de leur propre culte.

Exemple :

Un sorcier insensé qui ne peut contrôler que des élémentaires de l'Eau, décide de noyer Merak pendant son sommeil en utilisant un élémentaire de ce type. L'ondine découvre

Merak et s'aperçoit qu'il est un Agent de Straasha. L'ondine, à présent, tombe sous l'autorité directe du Seigneur Élémentaire Straasha et peut désobéir au sorcier. Selon la volonté du MJ, l'élémentaire de l'Eau peut se retirer et attaquer le sorcier, celui-ci peut se voir invoquer en présence de Straasha pour tenter de s'expliquer s'il le peut, ou alors rien ne se passe.

[6.6.4.2] LES DÉSAVANTAGES D'UN AGENT ÉLÉMENTAIRE

Tous les Agents Élémentaires ont certains interdits qu'ils ne peuvent transgresser sans perdre leur vie et leur statut (leur âme est déjà perdue — Stormbringer et Mournblade sont les seules puissances qui peuvent arracher l'âme d'un Agent à sa déité tutélaire).

1. Les Agents ne peuvent pas participer aux services d'adoration d'une autre déité.
2. Ils ne doivent jamais perdre leur amulette.
3. Les Agents de Grome ne doivent jamais exhumer un corps ou permettre à d'autres personnes de le faire en leur présence.
4. Les Agents de Kakatal ne doivent jamais éteindre un feu mais peuvent permettre à d'autres personnes de le faire en leur présence.
5. Les Agents de Straasha n'ont pas le droit de manger du poisson ou toute autre créature qui vit sous l'eau.
6. Les Agents de Lassa ne doivent jamais tuer ou manger un oiseau.

[6.6.5] GAGNER DE L'ÉLAN PAR LES ÉLÉMENTAIRES

Le tableau suivant présente les moyens par lesquels les prêtres et Agents peuvent gagner de l'Élan au service des Seigneurs Élémentaires.

Points Action

POUR LES QUATRE ÉLÉMENTAIRES

- 5 Pour chaque année passée comme prêtre (en temps de jeu).
- 10 Pour chaque année passée comme Agent (en temps de jeu).
- 1 Pour chaque 100 GB de trésors ou de biens sacrifiés au Seigneur Élémentaire.
- 1 Pour chaque point de caractéristique sacrifié au Seigneur Élémentaire.
- 3 Pour chaque élémentaire d'un autre type lié à son service.
- 1 Pour chaque élémentaire de son propre type libéré de son service.
- 2 Pour chaque élémentaire de son propre type lié à son service.
- 1 Pour chaque élémentaire d'un autre type détruit.
- 3 Pour chaque sacrifice humain à son Seigneur Élémentaire.
- 6 Pour chaque prêtre d'un autre Seigneur Élémentaire tué.
- 12 Pour chaque Agent d'un autre Seigneur Élémentaire tué.
- 2 Pour chaque Agent supplémentaire recruté au service de son propre Seigneur Élémentaire.

POUR GROME UNIQUEMENT

- 5 Pour chaque humain ou créature à l'INT de 10 ou plus, enterré selon les rites appropriés.
- 1 Pour chaque point de compétence gagné en Ferronnerie après l'acquisition par le personnage de son statut d'Agent.
- 1 Pour chaque 5 GB de trésor enseveli et abandonné dans la terre au cours du jeu.
- 2 Pour chaque fils ou fille venus au monde.

Points Action

POUR STRAASHA UNIQUEMENT

- 5 Pour chaque naufrage auquel l'Agent a survécu.
- 1 Pour chaque point de compétence gagné en Navigation après l'acquisition par le personnage de son statut d'Agent.
- 1 Pour chaque point de compétence gagné en Nager après l'acquisition par le personnage de son statut d'Agent.

POUR LASSA UNIQUEMENT

- 1 Pour chaque point de compétence gagné en Chanter après l'acquisition par le personnage de son statut d'Agent.
- 1 Pour chaque point de compétence gagné en Eloquence après l'acquisition par le personnage de son statut d'Agent.
- 3 Pour chaque rencontre avec un roi ou une reine d'une nation des Jeunes Royaumes dans le cours du jeu (rencontrer le même dirigeant plus d'une fois ne compte pas).

POUR KAKATAL UNIQUEMENT

- 1D6 (Jeté par le MJ) Pour chaque bâtiment réduit en ruines fumantes au cours du jeu.
- 1D20 (Jeté par le MJ) Pour chaque incendie important provoqué.
- 2 Pour chaque point de compétence gagné dans la compétence Premiers Soins après l'acquisition par le personnage de son statut d'Agent.

[6.6.6] AMULETTES DES QUATRE ÉLÉMENTAIRES

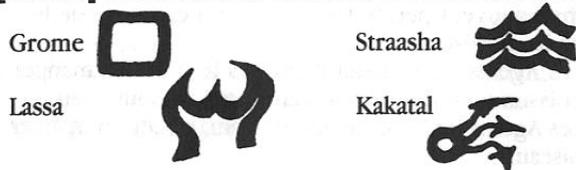
Les amulettes des Élémentaires sont différentes l'une de l'autre et sont d'une très grande valeur mais seuls les prêtres et les Agents peuvent les utiliser pour implorer l'intervention divine. Elles ne sont disponibles qu'après du Grand Prêtre du Culte lorsque le personnage devient prêtre ou Agent. Les amulettes appartenant aux prêtres ont un symbole sur une seule face ; la rune de leur dieu. Les amulettes pour les Agents portent la rune du dieu sur l'avant alors que le nom de l'Agent est inscrit sur le revers. Les MJs et les joueurs devront inventer leur propre nom runique mais les runes des quatre Élémentaires sont écrites sur le tableau [6.6.6.1] Runes des quatre Élémentaires. L'amulette de Grome est une plaque de fer carrée accrochée à une chaîne d'argent.

L'amulette de Straasha a la forme d'une goutte d'eau en nacre polie.

L'amulette de Lassa a la forme d'un disque de verre translucide. Les runes sont gravées dans le verre mais sont normalement invisibles.

L'amulette de Kakatal est triangulaire et en or pur. Elle est accrochée à une chaîne en or.

[6.6.6.1] RUNES DES QUATRE ÉLÉMENTAIRES



[6.7] L'ÉGLISE DE LA LOI

La moitié des nations des Jeunes Royaumes est religieusement et politiquement alignée sur la Loi. Ces pays utilisent les pièces circulaires produites par les temples de Goldar. Seules quelques déités sont connues de la population par leur nom : Arkyn, Donblas et Goldar.

ARKYN est le dieu des lois naturelles et du progrès. Il ne se manifeste jamais sur le plan des Jeunes Royaumes mais œuvre au travers des lois de la nature. Ses prêtres, même si l'on compte bon nombre de sorciers dans leurs rangs, sont surtout des scientifiques et les secrets du culte d'Arkyn sont ceux de la science et des chiffres.

DONBLAS est le dieu de la justice. Ses fidèles sont généralement des légistes, membres de la hiérarchie politique, ou des individus qui se croient opprimés. Les prêtres de Donblas contrôlent la police locale dans les nations où cette déité est adorée. On leur apprend à invoquer les Vertus (voir [6.7.4] Les Vertus — Démons de la Loi).

GOLDAR est le dieu de l'argent et du commerce. Ses fidèles sont pour la plupart des marchands et des commerçants. Il n'y a que sur l'Île des Cités Pourpres qu'il est considéré comme le dieu suprême.

Même si les dieux de la Loi peuvent créer des objets en liant des élémentaires ou en invoquant des Vertus, ils préfèrent de loin utiliser les fruits de la science et de la technologie.

Les oiseaux-robots intelligents et la psychologie appliquée leur conviennent davantage que les démons surgis de la nuit. Leur pouvoir n'est pas inférieur à celui des Seigneurs du Chaos mais il est le fruit de la logique appliquée et non de la magie.

Lorsque les MJs et les joueurs seront confrontés aux pouvoirs, créations ou actes des Seigneurs de la Loi, ils devront penser en termes de science-fiction opposé au médiéval fantastique. Penser que les dieux de la Loi sont les dieux du bien et de la lumière est une grossière simplification ; toutefois, à l'époque d'Élric, ils apparaissent de cette façon dans les Jeunes Royaumes.

[6.7.1] LES TEMPLES DE LA LOI

Les temples de la Loi ont deux styles. Les anciens temples sont construits comme le château de Kaneloon. Reportez-vous à « La Sorcière Dormante » de Moorcock pour en avoir une description. Les temples modernes sont plus confortables. Ce sont de riches palais dotés de luxueux quartiers de séjour pour les prêtres, emplis de laboratoires et de bibliothèques côtoyant chapelles et sanctuaires et de nombreuses commodités y sont aménagées pour y accueillir un grand nombre de personnes. On y vient de préférence officier tous les jours, mais les véritables spectacles ont lieu tous les vingt et un jours.

Les adorateurs du Chaos et les bandits tentent fréquemment de piller et voler les temples de la Loi. Ils pensent que ces temples sont aisés à envahir du fait de l'absence bien connue de gardiens surnaturels. Toutefois, peu d'entre eux y parviennent car les temples sont protégés par un grand nombre de gardes humains, de pièges sophistiqués et d'illusions mécaniques particulièrement ingénieuses.

Les temples servent également, à l'occasion, de prisons pour les êtres et objets du Chaos.

[6.7.2] LA LOI ET LES MÉTIERS

Les dieux de la Loi aident et encouragent toutes les compétences humaines. Chaque chose, à l'exception du Chaos et de la magie, participe au progrès. A cette fin, les prêtres de la Loi établissent et soutiennent souvent des collèges où l'on enseigne différentes compétences à ceux qui le désirent et en ont les moyens financiers. Le prix fixé est de 10 GB par point de compétence avec un maximum de 10 points dans une compétence. Une fois le tarif payé, le personnage jette 1 D100 sous $5 \times \text{INT}$ afin de déterminer s'il parvient à assimiler les nouvelles connaissances que lui apprennent les prêtres de la Loi. L'apprentissage de compétences nécessite une étude approfondie de deux jours par point de compétence.

Les prêtres de la Loi n'enseignent aucune compétence en armes. Ils considèrent ces compétences comme utiles mais ce ne sont généralement pas des guerriers.

[6.7.3] LA PRÊTRISE DE LA LOI

Le clergé des Seigneurs de la Loi est ouvert aux hommes comme aux femmes. L'addition de tous les pourcentages de compétence détermine le rang, à l'exception du Grand Prêtre. Ce processus est décrit dans la section [2.3.7.1] Appartenance à un Culte.

Les prêtres de la Loi instruisent la population, s'occupent des temples, font progresser la science et l'ordre et combattent le Chaos.

Pour cette dernière tâche, ils utiliseront tous les moyens possibles, y compris les artefacts chaotiques comme les armes démons. Même s'ils sont généralement considérés comme bons et bienveillants, ils pensent que la fin justifie les moyens et ils ne reculeront devant rien dans leur combat contre le Chaos. Les prêtres de la Loi dotés de l'INT et du POU nécessaires, peuvent devenir sorciers s'ils le désirent. Toutefois, l'invocation de démons et d'élémentaires est déconseillée et interdit toute accumulation d'Élan. Seule l'utilisation des Vertus est récompensée.

Myshella, la sorcière sans âge de Kaneloon, est la tête suprême de l'Église de la Loi, mais elle pense que la religion scientifique de la Loi, telle qu'elle est pratiquée dans les cités peuplées des Jeunes Royaumes, est corrompue, et elle ne veut donc pas y être mêlée.

Les prêtres de la Loi encouragent toujours ceux qui adorent les Seigneurs du Chaos à se convertir à la Loi. Ils accueillent de telles conversions avec empressement. Par contre, tout individu qui se convertit de la Loi au Chaos est considéré comme un traître et un hors-la-loi ; s'il retombe entre les mains de l'Église, malheur à sa vie.

[6.7.4] LES VERTUS OU DÉMONS DE LA LOI

Alors que les sorciers de la Loi sont autorisés à lier des démons, les prêtres et Agents de la Loi, qui ont des pouvoirs de sorcier, peuvent perdre de l'Elan en invoquant des démons, qu'ils les lient ou non. Néanmoins, prêtres et Agents au même rang de sorcellerie, peuvent appeler des Vertus afin de les incarner dans des objets qui leur serviront dans leur lutte contre le Chaos.

[6.7.4.1] MANIFESTATION ET INCARNATION DES VERTUS

Les Vertus sont des entités de pouvoir que donnent les dieux de la Loi à leurs adorateurs. Plutôt que d'accéder à une transe par des drogues, le sorcier de la Loi médite pendant 2D10 heures sur son dieu (généralement Donblas) et tente de comprendre la Vertu qu'il essaie de manifester. Un débutant du premier rang peut être entraîné à manifester une seule Vertu à $5 \times \text{INT}$ et toutes les autres à $2 \times \text{INT}$. Un personnage débutant qui est déjà un sorcier du second rang, peut invoquer une Vertu à 90 % et les autres à 50 %.

A la différence des démons, les Vertus n'ont qu'une seule caractéristique : le POU. La vertu qui se manifeste aura un POU de 4D6. Pour incarner la Vertu après sa manifestation, le sorcier doit effectuer une lutte d'INT contre le POU de la Vertu sur le Tableau de Résistance. Si elle est réussie, la Vertu devient définitivement une partie de l'objet, même si ce dernier est brisé.

Si le POU de la Vertu incarnée est supérieur ou égal à celui de l'invocateur, il peut gagner 1D4 - 1 points d'INT. On ne gagne aucun POU en incarnant des Vertus.

1. L'arme effectuera toujours le maximum de dégâts possibles (ainsi, une épée large fera toujours 9 points de dégâts), mais les bonus aux dégâts du personnage doivent toujours être tirés aux dés.
2. Si l'arme touche la chair d'une cible ou le corps d'un démon, un jet d'attaque de POU contre le POU de la cible est effectué. S'il est réussi, la cible meurt.
3. Une arme brisée retiendra sa Vertu si la réparation est effectuée avec au moins 90 % des débris de l'arme.

LA VERTU DE DÉFENSE peut être manifestée et questionnée ou être incarnée dans une armure ou une porte. Si elle est interrogée, elle augmentera la compétence du personnage en Eviter de 1D10 %. Cette pratique ne peut être utilisée qu'une seule fois par personnage. Si elle est incarnée dans une armure, celle-ci acquiert les pouvoirs suivants :

1. L'armure protégera toujours de son maximum (le cuir absorbera toujours 5 points de dégâts, etc.).
2. Si une arme démon la frappe, la Vertu absorbera son POU en dégâts, avant de laisser passer les dégâts supplémentaires. Néanmoins si l'arme démon réussit à vaincre le POU de la Vertu, elle effectuera les pleins dommages une fois l'absorption normale de l'armure retirée.
3. Toute attaque contre le POU du porteur doit d'abord vaincre le POU de l'armure.

Si la Vertu est incarnée dans une porte, celle-ci acquiert les pouvoirs suivants :

1. Elle ne s'ouvrira pas devant une personne qui ne connaît pas le mot de passe.
2. Tout démon qui la touche ou tente de la traverser (même par téléportation) doit vaincre son POU ou être détruit.

LA VERTU DE SAVOIR peut être manifestée pour répondre à une question immédiate ou être incarnée dans un objet quelconque. Si elle est interrogée, sa chance de répondre à une question est égale à $5 \times \text{INT}$ du personnage, car elle explore l'inconscient de celui-ci, à la recherche de la réponse. Si elle est incarnée, elle accomplira ce service dès qu'on le lui demandera.

LA VERTU DE VOYAGE peut être manifestée pour créer un portail temporaire, ou être incarnée car elle n'a pas d'autre but que simple manifestation. Elle peut être incarnée dans la statue d'un animal et celui-ci agira alors comme s'il était vivant. Il pourra dès lors être utilisé comme moyen de transport. L'animal aura les pouvoirs suivants :

1. Un animal de bois aura les caractéristiques normales de son homologue naturel plus 3 points d'armure.
2. Un animal de pierre aura 2 fois plus de points de vie que sa version naturelle mais la moitié de sa vitesse. Un animal de pierre ne peut pas voler.
3. Un animal de métal aura 2 fois plus de points de vie que sa version naturelle et les deux tiers de sa vitesse. Il peut accomplir tout ce qu'un animal normal peut faire.
4. Aucun de ces animaux n'a besoin ni de nourriture ni de repos.

Pour qu'une Vertu puisse agir comme un portail, il faut que l'utilisateur sache auparavant où il désire se rendre. De cette façon, la Vertu téléporte comme un portail de plan alterné.

Il n'y a aucune Vertu équivalente aux démons de désir ou de possession.

[6.7.4.3] LIMITES AU NOMBRE DE VERTUS INCARNÉES

Un personnage ne peut pas incarner plus de Vertus que la moitié de son INT (arrondissez les fractions au chiffre inférieur), à tout moment de sa carrière. Si une Vertu est détruite, il peut néanmoins la remplacer. N'importe qui peut utiliser un objet possédant une Vertu incarnée. On ne peut pas lier d'élémentaires ou de démons à un objet Vertueux.



[6.7.4.2] TYPES DE VERTUS ET FACULTÉS

Il y a quatre types de Vertus : la Vertu d'Attaque, la Vertu de Défense, la Vertu de Savoir et la Vertu de Voyage.

LA VERTU D'ATTAQUE peut être manifestée et questionnée ou être incarnée dans une arme. Si elle est interrogée, elle augmentera toutes les Attaques et Parades du personnage avec une arme de 1D10 %. Cette pratique ne peut être utilisée qu'une seule fois par arme connue. Si la Vertu est incarnée dans une arme, celle-ci acquiert les pouvoirs suivants :

[6.7.5] LES AGENTS DE LA LOI

Les Agents de la Loi sont considérés comme les champions de la Loi ; ils tiennent leur titre d'Aubec de Malador qui a été le plus grand Champion de la Loi au cours de l'avènement des Jeunes Royaumes. On attend des Agents de la Loi qu'ils soient de grands guerriers parcourant le monde à la recherche des forces du Chaos pour les détruire partout où ils les rencontreront.

[6.7.5.1] LES AVANTAGES DES CHAMPIONS DE LA LOI

Les Champions de la Loi sont censés combattre le Chaos sous toutes ses formes, ils sont donc plus spécialement préparés à cette tâche. Une fois devenu Agent, le Grand Prêtre donne à la nouvelle recrue une potion spéciale qui augmente sa résistance. Doublez la CON du personnage et augmentez son nombre de points de vie en conséquence pour refléter cette endurance exceptionnelle. Les Champions guérissent également deux fois plus vite. La compétence « Premiers Soins » et les plantes de guérison ont double effet lorsqu'on les utilise sur eux. Ils ne peuvent pas être guéris par un démon de désir. De plus, leur chair et leurs muscles sont deux fois plus solides que ceux des individus normaux. Cette potion de résistance doit être prise chaque année, elle est disponible auprès des Champions de la Loi et du Grand Prêtre dans chaque temple de la Loi des Jeunes Royaumes.

Parallèlement, si le personnage boit de cette potion régulièrement, il ne vieillira pas physiquement. Coriaces et virtuellement immortels, les Champions de la Loi devraient être partout mais les forces du Chaos font, en général, des efforts considérables pour les éliminer dès leur apparition. Un Champion vit rarement plus de cinq ou dix ans après son investiture.

Les Champions de la Loi peuvent utiliser l'Élan qu'ils ont accumulé pour implorer l'Intervention Divine. Mais les Seigneurs de la Loi détestent intervenir à tout propos, aussi leurs Champions ne pourront obtenir une Intervention Divine qu'en cas de lutte directe avec des forces chaotiques. Les Seigneurs de la Loi ne sauveront jamais leurs Champions dans des situations naturelles ou dans une lutte contre des élémentaires.

On remet à tous les Champions de la Loi une Vertu de chaque type. (Voir [6.7.4.2] Types de Vertus et Facultés.)

[6.7.5.2] LES DÉSAVANTAGES DES CHAMPIONS DE LA LOI

Tous les Champions de la Loi ont certains interdits qu'ils ne peuvent transgresser sans perdre leur vie et leur statut (leurs âmes sont déjà perdues — ou, selon la théologie loyale, assurées du paradis).

1. Les Agents ne peuvent pas participer au service d'adoration du Chaos ou des Élémentaires.
2. S'ils perdent leur amulette, ils perdent la vie. Si celle-ci est volée, l'Agent ne meurt pas mais perd simplement son statut jusqu'à ce qu'il l'ait retrouvée.
3. Ils ne doivent en aucun cas coopérer avec un Agent du Chaos mais doivent tout tenter pour le tuer.
4. Ils ne doivent pas invoquer ou lier des démons (même s'ils savent le faire), sous peine de perdre de l'Élan ; par contre, ils peuvent utiliser des armes et des armures démons s'ils sont capables de s'en procurer.

De plus, l'Elixir de Durabilité rend stérile. Aucun Agent de la Loi ne peut engendrer une fois qu'il a acquis son statut.

[6.7.6] GAGNER DE L'ÉLAN PAR LA LOI

Le tableau suivant présente les moyens par lesquels les prêtres et Agents peuvent gagner de l'Élan au service de leur déité de la Loi.

Points Action

5	Pour chaque année passée comme prêtre (en temps de jeu).
10	Pour chaque année passée comme Agent (en temps de jeu).
3	Pour chaque humain chaotique converti à la Loi.
1	Pour chaque humain chaotique tué (au cours du jeu).
*	* La moitié du POU de chaque démon tué.
†	† La moitié du POU de chaque créature chaotique tuée.
20	Pour avoir effectué un pèlerinage à Kaneloon.
15	Pour avoir rencontré Myshella.
1D10	Pour avoir participé à une attaque militaire contre une nation chaotique.
1D6	Pour chaque nouveau temple de la Loi fondé.
1	Pour chaque élémentaire tué.
2	Pour chaque prêtre élémentaire tué.
3	Pour chaque Agent élémentaire tué.
3	Pour chaque prêtre chaotique tué.
5	Pour chaque Agent chaotique tué.
5	Pour chaque vertu incarnée.
-5	Pour chaque démon invoqué.

[6.7.7] AMULETTES DE LA LOI

Les amulettes de la Loi sont constituées d'une petite flèche d'argent pointée vers le haut et scellée dans un disque de cristal translucide ; elles sont accrochées à une chaîne en argent formée de maillons plats. Les prêtres ne portent que la flèche. Les Agents ont la rune de leur nom inscrite sur la flèche. Ces amulettes ont la faculté de briller en présence de forces ou de créatures chaotiques. Leur température monte également d'un degré par dix points de POU chaotiques dans un rayon de trente mètres autour de l'Agent. Ces amulettes peuvent vite devenir brûlantes lorsque l'Agent est entouré d'un grand nombre de créatures chaotiques, les Champions ne les laissent donc généralement pas au contact direct de leur peau nue. Les Agents peuvent également supprimer l'éclat et la chaleur de leur amulette en dépensant un point d'Élan.

[6.8] L'ÉGLISE DU CHAOS

L'Église du Chaos est une invention des hommes de Pan Tang. Avant que les dieux du Chaos n'offrent le Mabden à Pan Tang, ses habitants étaient bien trop désorganisés pour se préoccuper de la fondation d'une Église. A l'époque d'Elric, l'Église du Chaos s'est répandue dans toutes les nations des Jeunes Royaumes qui n'étaient pas totalement dominées par la Loi.

Il existe une quantité énorme de créatures qui portent le nom de Seigneur du Chaos. Une liste de ceux qui se sont manifestés sur le plan des Jeunes Royaumes du temps d'Elric est donnée dans le tableau [5.11.2.1] Seigneurs du Chaos. Il y en a beaucoup trop pour que tous soient utiles dans le jeu, aussi je limiterai mes exemples aux déités qui apparaissent le plus souvent dans la saga d'Elric : Arioich, Pyaray, Chardhros, Narjhan et Balo. La religion du Chaos repose essentiellement sur la magie. Les dieux du Chaos se targuent de regrouper toutes les possibilités et ils adorent railler et faire fi des règles de la Loi. La possibilité de voyager au tra-

vers des différents plans du multivers, est la caractéristique fondamentale des Seigneurs du Chaos et ils prennent plaisir à ouvrir des portes entre les mondes et à mélanger ceux-ci simplement pour se distraire.

[6.8.1] LES TEMPLES DU CHAOS

Les Temples du Chaos sont de tous les styles imaginables, mais tous regorgent d'artefacts du Chaos. Les six types de démons sont liés sous toutes les formes concevables pour servir d'outils aux prêtres. Bon nombre de ces démons ont une INT inférieure à 7 et peuvent être traités comme des objets magiques inanimés.

Les MJ's n'oublieront pas que les Temples du Chaos sont toujours efficacement protégés. Des créatures du Chaos sont souvent disposées au hasard dans les pièces. Plusieurs d'entre elles sont décrites dans les paragraphes [8.3] et [8.4]. D'autres créatures chaotiques, toutes plus délirantes les unes que les autres (voir paragraphe [8.4] Création de créatures du Chaos), peuvent également être utilisées comme gardiens des temples. Enfin, chaque temple contient un démon de combat sous une forme démentielle afin de garder ses trésors.

Le sacrifice humain est un rituel fréquemment pratiqué dans tous les temples du Chaos. Tous les dieux du Chaos réclament du sang et des âmes. Les victimes meurent sous le couteau, par noyade, par strangulation, entre les mains des démons ou, plus horrible encore, de terreur lorsque les dieux se manifestent directement sur le plan des Jeunes Royaumes pour venir y chercher leur sacrifice en personne.

Les joueurs qui ont l'intention d'incarner un prêtre du Chaos doivent être prêts à accomplir toutes sortes d'infamies.

[6.8.2] LE CHAOS ET LES MÉTIERS

Aucune profession sérieuse ne peut décentement s'aligner sur le Chaos. Les guerriers, les prêtres et les artistes sont les seuls qui peuvent se dire patronnés par le Chaos. Quelques rois et nobles croient être protégés par le Chaos ; en fait, ce ne sont que des marionnettes entre les mains du Théocrate de Pan Tang.

[6.8.3] LA PRÊTRISE DU CHAOS

Le Théocrate est à la tête de l'Eglise du Chaos. Il est le chef spirituel et militaire de la Théocratie de Pan Tang. Les Grands Prêtres des différents cultes du Chaos se situent juste en dessous de lui et chaque Temple a son propre Grand Prêtre. En dessous du rang de Grand Prêtre, le prestige et la position d'un individu sont déterminés uniquement par ses compétences en magie. Pour devenir un prêtre du Chaos, on doit absolument être un sorcier et, si possible, un sorcier très puissant. Les prêtres sorciers de haut rang — ceux qui pratiquent les plus hauts niveaux de sorcellerie — écrasent leurs confrères plus faibles. Généralement, les prêtres du Chaos ne combattent pas entre eux pour un peu de pouvoir ou de statut en plus, mais préfèrent envoyer des subordonnés sous forme de démons de combat effectuer le sale travail.

Les prêtres du Chaos entretiennent les temples, instruisent, amusent et terrifient la populace, essayent de faire progresser le pouvoir du Chaos et de Pan Tang et luttent contre la Loi. Étrangement, ils sont plus tolérants vis-à-vis de la Loi qu'elle ne l'est à leur égard et ils ne pousseront pas toujours un affrontement jusqu'à son point culminant. Les prêtres du Chaos sont plus égocentriques et plus motivés que les prêtres de la Loi et ils conclueront toute forme d'alliance, du moment qu'elle leur sert personnellement.

[6.8.4] LES AGENTS DU CHAOS

Les Agents du Chaos n'ont pas d'autre but que servir la volonté de leur déité. Chaque nouvel Agent doit choisir une déité particulière à servir. A partir de cet instant, l'Agent devra toujours appeler sa déité dès qu'il rentre au combat afin de consacrer les âmes de ceux qu'il tue à son dieu.

Les Agents du Chaos devront lutter contre les projets et les créatures de la Loi, uniquement par accident ou sur la suggestion ou l'ordre d'un prêtre du Chaos.

[6.8.4.1] LES AVANTAGES D'UN AGENT DU CHAOS

Les Seigneurs du Chaos ne sont pas particulièrement tendres ou généreux avec leurs Agents. Toutefois, ils suivent leur Agent avec une infime fraction de leur conscience divine et sont prêts à se manifester et à sauver leur mignon s'il ne contrarie pas des plans plus importants. Au minimum, ils préviendront toujours leur Agent lorsqu'il n'a pas à attendre d'aide de leur part.

Les Agents du Chaos seront souvent impliqués dans des luttes de POU contre les démons. Du fait que l'Agent est partiellement protégé par sa déité, il aura toujours un pourcentage minimal de 50 % de remporter la lutte de POU. De ce fait, les Agents auront toujours une chance sur deux de remporter une lutte de POU contre POU contre n'importe quel démon, et cette chance sera encore augmentée si leur propre POU est supérieur à celui du démon.

Les Agents du Chaos ont toujours au moins un démon lié à leur service, qu'ils soient sorciers ou non. Lorsque les Agents du Chaos effectuent leur sacrifice de POU initial et qu'ils sont acceptés, le Grand Prêtre remet au nouvel Agent un démon lié de son choix. Le MJ devra créer le démon offert en se basant sur les caractéristiques de l'Agent.

Les démons liés offerts de cette façon ont toujours un POU très bas, c'est-à-dire inférieur ou égal à 10. Si l'Agent désire contrôler un démon plus puissant, il doit l'invoquer et le lier lui-même.

[6.8.4.2] LES DÉSAVANTAGES D'UN AGENT DU CHAOS

A la différence des Agents de la Loi ou des Élémentaires, les Agents du Chaos peuvent se désister s'ils le désirent. Plutôt que de souffrir d'une mort instantanée, il contracte une malédiction plus puissante encore car la déité offensée envoie divers démons puissants chercher ou tuer la brebis égarée. Les autres désavantages sont :

1. Les Agents ne peuvent pas participer aux offices d'adoration de la Loi.
2. Les Agents ne doivent pas perdre leur amulette, sinon ils sont sujets aux attaques de démons mentionnés ci-dessus. C'est en fait d'un réel ennui pour le MJ qui doit s'ingénier à chaque partie, à créer les différents démons qui attaquent l'Agent égaré.
3. Les Agents doivent prendre leurs ordres auprès de n'importe quel prêtre de leur déité. Ils peuvent ignorer les ordres d'autres prêtres du Chaos mais doivent obéir à tout ordre qui émane du Théocrate.
4. Les Agents ne peuvent pas s'installer dans une cité ou dans un endroit pendant plus d'un mois de jeu. Les dieux préfèrent garder en mouvement leurs Agents qui ont ainsi davantage d'occasions de passer à l'action.

[6.8.5] GAGNER DE L'ÉLAN PAR LE CHAOS

Le tableau suivant présente les moyens par lesquels les prêtres et Agents peuvent gagner de l'Élan au service du Chaos. Il est quelque peu incomplet puisque je n'ai pas la place d'y porter tous les Seigneurs du Chaos, mais le MJ peut récompenser de 1D10 points d'Élan tout Agent qui effectue un acte particulièrement chaotique au service de n'importe quel Seigneur du Chaos qui n'est pas porté sur ce tableau.

Points Action

POUR TOUTES LES DÉITÉS DU CHAOS

- 4 Pour chaque année passée comme prêtre (en tant de jeu).
- 6 Pour chaque année passée comme Agent (en tant de jeu).
- 10 Pour avoir accompli un pèlerinage à Hwaamgaarl, à Pan Tang.
- 6 Pour avoir rencontré le Théocrate du Chaos.
- 1 Pour chaque âme d'humain tué et consacré à la déité.
- 1D10 Pour participer à une attaque militaire contre une nation loyale.
- 1D6 Pour chaque nouveau Temple du Chaos fondé.
- 1D4 A chaque fois que le personnage fait appel au hasard pour décider de sa prochaine action au cours du jeu.
- 2 Pour chaque prêtre loyal tué.
- 4 Pour chaque Agent loyal tué.
- 2 Pour chaque point de caractéristique sacrifié au Chaos.

POUR ARIOCH UNIQUEMENT

- 1D4 Pour chaque compagnon tué par ses soins en aventure.
- 1D4 Pour chaque objet démon créé et abandonné dans le monde.
- 2D4 Pour chaque démon libéré volontairement de son lien et lâché dans les Jeunes Royaumes pour y répandre la destruction.

Points Action

POUR PYARAY UNIQUEMENT

- 10 Pour chaque bateau envoyé par le fond en haute mer.
- 1 Pour chaque personne noyée en haute mer.

POUR CHARDHROS UNIQUEMENT

- 1 Pour chaque personne désespérée exécutée (veuve, orphelin, aveugle etc.)
- 1D4 Pour chaque objet d'art détruit.

POUR NARJHAN UNIQUEMENT

- 2 Pour chaque personne mutilée et contrainte de vivre comme un mendiant.
- 15 Pour chaque attaque menée contre Tanelorn.

POUR BALO UNIQUEMENT

- 1 Pour chaque plaisanterie de mauvais goût effectuée au détriment de ses compagnons au cours d'une aventure*.
- 2 Pour chaque nouveau jeu de mot effectué au cours du jeu*.

* Ces plaisanteries et ces jeux de mots sont faits par le personnage et non par le joueur.

[6.8.6] LES AMULETTES DU CHAOS

Les amulettes du Chaos sont octogonales, le choix de la matière est laissé au joueur. Sur l'avvers du disque, il y a les 8 flèches du chaos émanant d'un point central. Sur le revers, on trouve deux runes : celle de la déité que l'Agent sert et celle du nom de cet Agent. Ces amulettes sont des objets magiques. Elles servent à avertir leur propriétaire d'une multitude de dangers.

1. Si un dieu du Chaos s'est manifesté sur le même plan que celui de l'Agent dans un rayon de 150 km autour de lui, l'amulette commencera à étinceler d'une multitude de couleurs.
2. Si un prêtre ou un Agent de la Loi se trouve à moins de 1,5 km de l'agent, l'amulette émettra un grand frisson dont l'intensité est plus grande pour les Agents que pour les prêtres.
3. Si une personne ou une créature dans un rayon de 30 m de l'Agent pense à le blesser ou à le tuer, l'amulette émettra de petites décharges électriques.

Les gens qui ne connaissent pas les pouvoirs de l'amulette déclarent que les Agents du Chaos n'ont jamais été pris par surprise.

[6.9] AUTRES DIEUX ET RELIGIONS

Comme nous l'avons déjà dit, il y a d'autres déités, et par conséquent d'autres religions dans le monde d'Elric que les trois sus-décrites. Les barbares du Désert des Soupîrs adorent par exemple, l'esprit des pierres, des arbres, des rivières, des montagnes, des nuages et des animaux et ce, d'une

manière animiste assez primitive. Les habitants dégénérés d'Org ont une sorte de culte des ancêtres. Les hommes ailés de Myrrhyn ont leur propre panthéon de déités ailées qui n'ont plus le moindre pouvoir sur le plan des Jeunes Royaumes.

Les dix Prophètes Noirs de Nihrain existent et vivent dans leur cité souterraine. Si vous désirez toutefois créer d'autres religions et d'autres êtres supranaturels, ce sera au MJ et aux joueurs d'établir les différentes règles et avantages qu'entraînent ces systèmes supplémentaires.

[6.10] SACRIFIER DES POINTS DE CARACTÉRISTIQUES

Même si le sacrifice humain est pratique courante dans le monde des Jeunes Royaumes, les dieux n'exigent pas toujours l'application de techniques aussi extrêmes. Un personnage peut sacrifier à volonté n'importe quelle quantité de points de caractéristiques à une déité particulière. Les prêtres des divers temples et les Agents des dieux connaissent la façon de procéder. Le MJ peut parfaitement décider qu'un personnage non joueur exécute cette technique au cours d'un service pour ajouter du piment au jeu. Les prêtres et les Agents peuvent gagner de l'Élan en sacrifiant des points de caractéristiques ; pour tout autre personnage, cela serait stupide.

Les points de caractéristiques sacrifiés ne reviennent pas avec le temps. Ils ont disparu pour toujours. Les points de caractéristiques sacrifiés diminueront bien sûr les bonus du personnage.

Imprimé en France
I.G.D. NANCY
Maquette Claude DEUTZER



STORMBRINGER



LIVRE DU MAITRE

STORMBRINGER

Jeu de Rôle dans les Jeunes Royaumes

KEN ST. ANDRE
STEVE PERRIN

DÉDICACE

Ce livre de règles, destiné à faire vivre vos personnages dans l'univers des Jeunes Royaumes, est dédié à Michael Moorcock, dont l'œuvre, la saga d'Elric, a changé le visage du fantastique moderne dans les années soixante ; à Steve Perrin qui a travaillé d'une manière aussi acharnée que moi ; à vous lecteurs, qui osez vous lancer dans un jeu tout à fait original ; et à Arioeh, Dieu du Chaos, qui nous a permis de l'achever.

Ken Saint-Andre.

Couverture et illustrations

FRANCK BRUNNER
STÉPHANE TRUFFER - ALAIN GASSNER
SYLVAIN MARZO - MARC SCHIRMEYER

LIVRE DU MAITRE

TRADUCTION FRANÇAISE : PHILIPPE DOHR

SOMMAIRE

LA SANTÉ MENTALE

- 7.1. La Santé Mentale
- 7.2. La Santé Mentale : règles
- 7.3. Récupérer des points de Santé Mentale
- 7.4. Perte de points de Santé Mentale selon les situations
- 7.5. Conclusion

ANIMAUX, CRÉATURES ET MONSTRES

- 8.1. Le combat avec les bêtes féroces et les monstres
- 8.2. Les animaux terrestres
- 8.3. Créatures du Chaos
- 8.4. Création de créatures du Chaos

BIBLIOGRAPHIE

CONSEILS AU MAITRE DE JEU

- 9.1. Planter le décor
- 9.2. Se préparer à jouer
- 9.3. Conclusion
- 9.4. Exemple de scénario : « le Piège »

APPENDICES

Personnages vivant au temps d'Elic



STORMBRINGER : Copyright 1981 par Chaosium Inc. Tous droits réservés. Le livre du Maître de Jeu est une réadaptation du livret précédent qui a subi quelques modifications, copyright 1981, 1985 par Chaosium Inc. tous droits réservés. STORMBRINGER est la marque de fabrique de Chaosium Inc. pour tout ce qui concerne les jeux de rôles d'aventures fantastiques dans le monde des Jeunes Royaumes. STORMBRINGER est un jeu réalisé avec l'accord de Michael Moorcock.

LA SANTÉ MENTALE

« ... blessant Yyrkoon au flanc droit d'un coup dont la force aurait tué tout autre homme. Yyrkoon éclata alors d'un rire délirant, tel un démon babitant les plus immondes fosses de l'Enfer. Il avait fini par perdre la raison et Elric avait à présent l'avantage. »

Moorcock, « Elric le Nécromancien »

[7.1] LA SANTÉ MENTALE

Ce chapitre traite de la Santé Mentale dans le monde des Jeunes Royaumes.

Le but de ces règles est de caractériser la façon par laquelle le Chaos pervertit et détruit peu à peu la pensée, l'esprit et l'âme, comme Moorcock le décrit dans ses romans. Par exemple, Theleb K'aarna se consacra entièrement à la magie noire afin de tirer vengeance d'Elric. Toutefois, lorsque le Prince des Ruines parvint finalement à le rattraper dans la demeure de Nikorn, le Pan Tangien n'avait quasiment plus figure humaine : il balbutiait, bossu et difforme, en ricanant nerveusement. De même, lorsque le miroir magique de Dhoz Kam fut brisé, les âmes qui s'en échappèrent tuèrent ou rendirent fous la plupart des habitants de la contrée. Autre exemple, lorsque les héros secondaires furent incorporés dans les quatre-qui-font-un et qu'ils assumèrent la forme d'Agak alors qu'ils combattaient ; ces mêmes héros secondaires en souffrirent terriblement — certains en devinrent fous.

Ces règles limitent également les sorciers qui invoquent des démons en toute occasion. Par exemple, Stargrim est un Prêtre-Guerrier eshmirien. Il délivre tous ses démons après chaque aventure pour en invoquer de nouveaux. Magicien puissant, Stargrim ne craint rien lors de ses tentatives de contrôle. De plus, libérer ses démons lui apporte de l'Élan puisque Arioch est son dieu protecteur. Avec la Santé Mentale, Stargrim doit prendre en considération que le fait de s'associer avec de telles entités peut le mener lentement à la folie. Il ne peut plus traiter l'invocation démoniaque à la légère !

Ces règles sont tirées des techniques établies dans l'Appel de Cthulhu. Cependant, à la différence de ce jeu, les personnages des Jeunes Royaumes n'ont pas à effectuer de jets de SAN lorsqu'ils découvrent des cadavres ou sont les témoins d'événements terrifiants. Somme toute, le Chaos est chose normale dans les Jeunes Royaumes et le combat singulier n'y est qu'un mode de vie.

De plus, les personnages de Stormbringer souffrent plus rarement de folie passagère, à la différence de Cthulhu.

L'aventurier à Stormbringer aura plutôt tendance à sombrer lentement dans la folie permanente. La Santé Mentale ne devra jamais être un facteur prépondérant dans Stormbringer sinon l'on modifierait la crédibilité des histoires ainsi que leur dépendance de l'action physique.

[7.2] SANTÉ MENTALE : RÈGLES

Dans certaines situations décrites plus loin dans le chapitre, un personnage devra réussir un jet de SAN. Ce jet est effectué à l'aide d'un dé de pourcentage. Un jet est réussi s'il est égal ou inférieur à la SAN du personnage à l'instant où il lance les dés. Le jet est manqué s'il est supérieur à la SAN. En ce cas, la SAN du personnage diminue. Toute perte de SAN est généralement permanente.

Chaque personnage possède un SFT (Seuil de Folie Temporaire) égal à la moitié de sa SAN (arrondissez les fractions au chiffre inférieur).

S'il arrive qu'un personnage perde des points de SAN en nombre supérieur ou égal à son SFT en une période de dix minutes (soit 50 tours de mêlée), il deviendra temporairement fou. Le MJ jette alors les dés sur le tableau [7.2.1] Forme de Folie Temporaire et sur le tableau [7.2.2] Durée de la Folie Temporaire. Le tableau [7.2.1] détermine le type de folie dont le personnage est atteint, et le tableau [7.2.2] indique le laps de temps pendant lequel il est atteint.

Le temps, des remèdes puissants ou encore une intervention divine peuvent parfois guérir la folie temporaire. Toutefois, la préparation d'un remède apaisant l'esprit exige une compétence en Connaissance des Plantes supérieure à 91 %. De telles préparations sont quasi impossibles à trouver prêtes à l'usage.

[7.2.1] FORME DE FOLIE TEMPORAIRE

Lancez 1D6	Type de Folie
1	Catatonie : position foetale.
2	Stupéfaction : babillage incessant.
3	Paranoïa : soupçons irraisonnés.
4	Phobie : très grande crainte à l'égard de ce qui a provoqué la folie.
5	Amnésie.
6	Tentative de suicide : elle doit être facile à faire échouer.

[7.2.2] DURÉE DE LA FOLIE TEMPORAIRE

Lancez 1D8	Durée de la folie
1	10 minutes.
2	1 heure.
3	2 heures.
4	10 heures.
5	1 jour.
6	2 jours.
7	7 jours.
8	14 jours.

Lorsque la SAN d'un personnage atteint 0, il devient complètement fou ; il est alors joué par le MJ qui l'utilisera comme pion du Chaos. Seule une intervention divine peut remédier à cette folie. Toutefois, les dieux préfèrent parfois

qu'une personne reste folle ; il se peut également qu'ils ne s'y intéressent pas assez pour intervenir ou que la folie du personnage fasse partie d'un vaste projet aux fins impénétrables. Quelle que soit la motivation divine, les joueurs doivent comprendre que les dieux ne sont jamais doux en affaires.

[7.3] RÉCUPÉRER DES POINTS DE SAN

Un personnage peut regagner des points de Santé Mentale, à condition, toutefois, que son total ne dépasse pas son score de base. En général, les personnages regagnent des points de SAN lorsqu'ils ont vaincu un dieu ou déjoué ses projets. Vaincre un dieu, comme le fit Elric et comme, peut-être, seul Elric l'aurait pu, fera gagner de nombreux points de SAN au personnage. Bannir un dieu peut valoir 30 points de SAN. Contrecarrer des plans divins rapporte au minimum 20 points de SAN, selon l'importance du plan aux yeux du dieu. Tous les points de SAN gagnés sont laissés à la discrétion du MJ qui reste seul juge en la matière.

[7.4] PERTE DE SAN SELON LES SITUATIONS

Les paragraphes suivants traitent de ces situations qui ébranlent la raison et auxquelles on peut s'attendre, en jouant à Stormbringer. La plupart des exemples sont directement tirés des histoires et des romans de Moorcock. Les MJs pourront imaginer à loisir d'autres situations.

[7.4.1] MORTS HORRIBLES MAIS NATURELLES

Certaines morts naturelles peuvent être si effroyables que les personnages qui sont confrontés à la scène ou au corps défiguré doivent effectuer un jet de dés sous la SAN. Si le jet réussit, le personnage ne perd aucun point de SAN. S'il échoue, le personnage perd 1D6 points de SAN. Pour citer un exemple, Tarz le sorcier rend visite à un ami de longue date. Les visiteurs lui assurent que son ami est chez lui et pourtant Tarz ne parvient pas à le trouver. Une inspection minutieuse de la demeure lui permet finalement de découvrir son ami dans la cage d'un tigre chasseur, alors que celui-ci est occupé à ronger ce qui reste de son ancien maître. La personne qui joue Tarz doit effectuer un jet de SAN pour son personnage. Il obtient un 74, alors que la SAN actuelle de Tarz est de 90. Tarz est très affligé par la mort de son ami, mais la manière dont cette mort a eu lieu ne lui fait pas perdre de points de SAN. Par la suite, Tarz est confronté au cadavre d'une personne morte d'une maladie effroyable : le corps est boursoufflé et difforme alors que la puanteur est insoutenable. Le MJ demande au joueur d'effectuer un jet de SAN ; cette fois, le joueur de Tarz obtient un 93 : Tarz est profondément ébranlé par la scène. Le jet effectué avec 1D6 pour la perte de SAN est de 4. La SAN de Tarz est donc maintenant de 86. S'ils le désirent, les MJs peuvent dispenser les Melnibonéens de cette catégorie spéciale — certaines des morts les plus macabres de tous les temps furent, en effet, accomplies par les seigneurs d'Imrryr!

[7.4.2] MORTS HORRIBLES MAIS SURNATURELLES

Les morts provoquées par le Chaos ou la sorcellerie sont parfois plus épouvantables que les morts naturelles. Dans une situation de ce type, un jet de SAN réussi coûte un point de SAN. Un jet qui a échoué coûte 1D6 points de SAN. Rappelez-vous que lorsque Theleb K'aarna invoqua les Elenoins pour combattre les guerriers de Tanelorn, ceux-ci commencèrent par tuer puis dévorer Carkan de Pan Tang. Moorcock écrit

qu'après la vision de cette scène, les guerriers de Tanelorn, épouvantés et écoeurés, devinrent fous et se jetèrent sur les Elenoins. Autre exemple : Stormbringer dévorant l'âme d'une victime alors que la malheureuse hurle sous la lame noire. Ici encore, les Melnibonéens peuvent être dispensés d'une perte de SAN dans cette catégorie.

[7.4.3] LA SUBSTANCE DU CHAOS

Les aventuriers doivent effectuer un jet de SAN, lorsqu'ils voient la substance du Chaos. En ce cas, un jet de SAN réussi ne fera pas perdre de points de SAN ; mais un échec coûtera 1D8 points de SAN. Lorsque le comte Aubec visita pour la première fois le château de Kaneloon et se rendit compte du pouvoir « bouillonnant » du Chaos, il déclara que seul un esprit fort et solide pourrait résister à la présence tourbillonnante de la substance du Chaos. Une épreuve intéressante à soumettre à certains des aventuriers de votre campagne ! En guise d'exemple, on peut également citer la tour de Voilodion Ghagnasdiak, également appelée la Tour qui Disparaît. La vue d'une tour qui s'évanouit en un clin d'œil ébranlera, sans doute, la SAN des personnages.

[7.4.4] LES TRANSFORMATIONS CHAOTIQUES

Si un personnage constate une transformation étrange ou chaotique sur sa personne, son joueur devra effectuer un jet de SAN. Des incidents secondaires ne provoquent pas de perte de Santé Mentale si le jet est réussi. Si le jet échoue, il entraîne une perte de 1D6 points de SAN. Exemple : Tarz rencontre un Démon de Savoir sous la forme d'un chat noir. Avant toute réponse à une question, le chat mord Tarz au bras et lui suce un peu de sang. A chaque demande, Tarz doit réussir un jet de SAN ou perdre 1D6 points de SAN. Un traumatisme important entraînera la perte de deux points de SAN si le jet est réussi, et de 1D8 + 2 s'il est manqué. Ainsi, dans le roman, Elric pénètre dans la citadelle de Balo. Dans ce palais étrange, l'albinos fut épouvanté lorsqu'il s'aperçut de sa transformation en spectre. Un aventurier peut éprouver le même effroi lorsqu'il sent une arme-démon lui sucer son âme.

Des cas particuliers peuvent survenir. Lorsqu'il arrive des événements épouvantables à un personnage, comme sa transformation en Créature de Vase par un « Sort de Vie » (voir les aventures du Cristal de Daerdaerath dans « Le Compagnon de Stormbringer »), le MJ devra demander au joueur d'effectuer un jet de SAN sous le dixième de la SAN courante du personnage. Si le jet est raté, l'aventurier perd 50 points de SAN. Le MJ devra utiliser ces changements chaotiques très puissants et particulièrement abjects avec la plus grande des précautions.

[7.4.5] CRÉATURES ABOMINABLES

Les premières rencontres avec certaines créatures nécessitent un jet de SAN. Toutefois, par la suite, la vue de ces mêmes créatures ne devrait pas occasionner une perte de SAN supplémentaire. Par exemple, dans Elric le Nécromancien, les Dragons, pour venger la destruction d'Imrryr anéantissent la flotte des pillards en fuite. Le comte Smiorgan, qui n'a jamais connu la peur, sentit alors sa raison le quitter. Les dégâts occasionnés à la SAN par certains monstres sont décrits dans les paragraphes consacrés à chaque créature dans le chapitre 8.

Les joueurs devront effectuer de nouveaux jets de SAN pour leur personnage si ceux-ci rencontrent la même créature après un laps de temps important ou si la première confrontation a tourné à leur désavantage.

Par exemple Tarz et ses compagnons sont attaqués par un Oonai. Le joueur du Pan Tangien doit effectuer un jet sous la SAN de Tarz qui est de 86. Le joueur obtient un 43 : il ne s'agit que d'un succès relatif. En effet, la vision d'un Oonai

entraîne toujours une perte de SAN plus ou moins importante. Le joueur de Tarz lance 1D4 pour déterminer la perte en points de SAN. Il obtient un 2 comme résultat. La SAN de Tarz chute à 84, mais toute rencontre postérieure avec un Oonai n'entraînera jamais plus de perte de SAN.

Dispensez les Melnibonéens de perte de SAN dans cette catégorie.

[7.4.6] VOIR DES DÉMONS

Si l'on juge par les écrits de Moorcock, la vue d'élémentaires ne modifie pas la SAN d'un personnage, mais la vision d'un démon sous sa véritable forme l'affectera. Si un jet de SAN a été effectué à la vision d'un démon par un personnage, la SAN de celui-ci ne sera plus affectée ultérieurement par l'apparence véritable de ce démon en particulier. Si le démon est lié à une arme ou à une porte, par exemple, aucun jet de SAN ne doit être effectué puisque le personnage ne voit pas le démon dans toute sa magnificence. Les démons polymorphes n'entraîneront pas plus d'un jet de SAN. Toutefois un sorcier devra effectuer un jet de SAN pour chaque démon qu'il invoque, y compris les démons qui seront ultérieurement liés à des objets. Le tableau ci-dessous indique les effets causés par la vue d'un démon sur la SAN.

[7.4.6.1] PERTE DE SANTÉ MENTALE : TABLEAU DES DÉMONS

Type de démon	Jet de SAN réussi	Jet de SAN raté
Combat	1	1D8
Protection	1	1D6
Possession	1	1D8
Désir	0	1D6
Savoir	0	1D4
Voyage	0	1D4

Tarz, le sorcier Pan Tangien, est en train d'invoquer un Démon de Combat afin de le lier à une épée large. Il accomplit la cérémonie d'invocation et le Démon Ralthag apparaît. Le joueur de Tarz doit alors effectuer un jet sous la SAN actuelle du sorcier soit : 84. Le joueur obtient un 92, c'est un échec. Le joueur lance à présent 1D8 pour déterminer l'importance des pertes en SAN de Tarz : le résultat est de 6. Le nouveau score de SAN de Tarz est de 78.

[7.4.7] LES SEIGNEURS DES ÉLÉMENTAIRES

En général, les mortels se cachent le visage ou reculent lorsqu'un Seigneur Élémentaire apparaît. La prudence est bonne conseillère : même s'il réussit son jet de SAN, le personnage affecté perd un point de SAN. Si le jet échoue, il lui en coûtera 1D6 + 1 points de SAN. Si un Seigneur particulier a déjà été vu par un personnage, sa vision ultérieure n'entraînera pas de jet supplémentaire. Les Melnibonéens sont exemptés de tout jet de SAN lorsqu'ils se trouvent en présence d'un Seigneur Élémentaire.

[7.4.8] LES SEIGNEURS DES BÊTES

Les Seigneurs des Bêtes sont des êtres très anciens dotés d'un immense pouvoir, et ils dégagent assez de puissance pour faire craquer les nerfs des aventuriers. Lorsque Elric invoque Haaashaastaak, le Maître des Lézards, Yishana manque de défaillir, tant cette créature est imposante. Si l'on aperçoit un Seigneur des Bêtes, même un jet réussi fera perdre 1D4 - 1 points de SAN au personnage. Si le jet de SAN est raté, il en coûtera 1D8 + 1 points de SAN. Si un personnage revoit le même Seigneur des Bêtes, il n'aura pas à refaire de jet de SAN. Une fois de plus, les Melnibonéens

n'ont pas besoin d'effectuer de jet de SAN lorsqu'ils rencontrent un Seigneur des Bêtes.

[7.4.9] LES SEIGNEURS DE LA LOI ET DU CHAOS

La rencontre entre un personnage et un Dieu est sans aucun doute, l'événement qui déséquilibre le plus la raison d'un humain. La plupart des mortels ne peuvent supporter de lever les yeux sur un dieu ou même d'entendre simplement sa voix. Lorsque Rackhir rencontre Arioch pour la première fois dans la Caverne qui Palpite, il hurle son horreur. Même Elric, qui est entièrement dévoué aux Dieux, est quelquefois pris d'épouvante et de dégoût lorsque apparaît son dieu protecteur. Alors qu'il est en train de se battre contre les gardes d'Yyrkoon dans la chambre de Cymoril, Elric a la gorge qui se remplit d'un flot de bile lorsqu'apparaît Arioch. Quelque soit le personnage qui voit un dieu, ajoutez 10 au résultat du jet sous la SAN. Personne ne s'habitue jamais à la vue d'un dieu. Un jet de SAN devra être effectué à chaque rencontre avec un dieu. Tant qu'un personnage n'aura pas réussi un jet de SAN sur la partie « Première rencontre » du tableau [7.4.9.1] « Tableau des Dieux », il devra effectuer tous ces jets sur cette première colonne. Les joueurs doivent noter quels sont les dieux qu'ils ont rencontrés et si leur jet de SAN a réussi face à ce dieu.

Les dieux du Chaos peuvent être d'une beauté à couper le souffle ou affreusement laids selon l'envie du MJ.

[7.4.9.1] PERTE DE SANTÉ MENTALE : TABLEAU DES DIEUX

Dieu	Première rencontre		Rencontres ultérieures	
	Jet raté	Jet réussi	Jet raté	Jet réussi
Dieu de la Loi	1D8 + 1	1D4	1D4	0
Dieu du Chaos (très beau)	2D10	1D10	1D8 + 1	1
Dieu du Chaos (très laid)	3D10	2D10	2D10	1D4

Par exemple, Tarz a mal accompli une mission et la colère d'Arioch se déchaîne contre lui. Le Chevalier des Epées apparaît et oblige Tarz à ramper devant lui. Arioch revêt alors son apparence la plus horrible. Le joueur de Tarz doit effectuer un jet de SAN : il obtient 70, mais, puisque Arioch est un dieu, le MJ ajoute 10 au résultat, pour un total final de 80. La SAN actuelle de Tarz étant de 78, le joueur n'a pas réussi son jet. Le pauvre Tarz n'a jamais vu Arioch auparavant, il lui faut donc lancer 3D10 pour déterminer le nombre de points de SAN qu'il va perdre. Le résultat est de 16. La nouvelle SAN de Tarz est de 62. S'il rencontre à nouveau Arioch, son joueur devra encore faire un jet sous la partie « Première Rencontre » du tableau.

[7.5] CONCLUSION

Avec un minimum d'efforts, l'utilisation de ces règles peut ajouter un suspense et une tension considérables dans une partie de Stormbringer. Recouvrer sa santé mentale devra être principalement le fruit des efforts de l'aventurier. Ne laissez pas trop de potions qui restaurent la raison ou d'autres artifices dévaloriser la lutte héroïque que mène l'homme contre des entités plus fortes et plus intelligentes que lui. Seule la bravoure humaine étonnera toujours ces forces surnaturelles.



ANIMAUX, CRÉATURES ET MONSTRES

Le monde d'Elric est censé être la Terre, à une époque qui a disparu dans la nuit des temps. Même si les continents n'ont aucune ressemblance avec ceux de notre monde, même si l'on n'y mentionne jamais la lune, et même si ce monde est infesté de dieux, de démons et d'objets magiques, vous devrez toujours garder à l'esprit qu'il s'agit en fait de la Terre.

La gravité, l'air, ainsi que la plupart des animaux et des plantes y sont les mêmes. La faune y est pratiquement identique à celle de notre Terre actuelle, elle ne représente donc pas une grande menace pour les hommes des Jeunes Royaumes. Les menaces d'ordre surnaturel (les intrus venant d'autres plans de réalité), sont bien plus dangereuses pour les personnages de ce jeu.

[8.1] COMBAT AVEC DES BÊTES FÉROCES ET DES MONSTRES

Les principes théoriques de combat entre des adversaires armés, ont été expliqués en détail dans le chapitre 3. Les bêtes sauvages, les monstres, les créatures venues d'ailleurs, les étranges races non humaines, etc., devront tous être considérés comme des « adversaires armés » pour le déroulement du combat, même si leurs griffes et leurs crocs leur servent d'armes. Toutes les créatures de Stormbringer possèdent un certain niveau de DEX ; ce niveau de DEX est utilisé pour déterminer l'ordre d'attaque (voir paragraphe [3.2.2] Détermination de l'ordre d'Attaque). Si les créatures possèdent plus d'une attaque (par exemple, deux griffes et une morsure), toutes ces attaques sont effectuées en même temps. L'utilisation de la DEX pour les créatures non intelligentes sert uniquement à la détermination de l'ordre d'attaque en combat et ne présume pas des capacités en manipulation ou de la maladresse de la créature en question.

[8.1.1] COMPÉTENCE DES BÊTES FÉROCES

La plupart des animaux répertoriés dans ce chapitre seront décrits comme des êtres doués d'intelligence. Dans un sens, on peut dire qu'ils le sont. Des animaux tels que ours, singes, éléphants, etc., ont la faculté de penser et de surmonter certains problèmes. Chaque animal ou créature aura dans sa description certaines compétences propres à sa nature. Par exemple, les singes posséderont, entre autres, une compétence Grimper. Si l'INT de l'animal est inférieure à 3D6, ses niveaux de compétences seront fixes et ne pourront augmenter, même si ces compétences sont souvent utilisées. Si l'INT de l'animal est égale ou supérieure à 3D6, il faudra en tenir compte et considérer l'animal comme un personnage joueur. En fait, les joueurs peuvent choisir de jouer des animaux intelligents s'ils le désirent. De telles créatures peuvent améliorer leurs compétences. Toutefois, tous les animaux, monstres et autres créatures répertoriés dans ce cha-

pitre ne peuvent utiliser la magie humaine. S'ils possèdent des pouvoirs magiques propres à leur espèce, ceux-ci seront précisés dans la description de la créature.

[8.2] LES ANIMAUX TERRESTRES

Cette section est essentiellement consacrée aux grands animaux — surtout les prédateurs — qui pourraient menacer la vie d'un être humain. Nous supposons que des animaux tels que loups et tigres, sont suffisamment connus des lecteurs, aussi n'avons nous pas décrit en détail ces créatures communes. D'une manière générale, ces animaux n'attaqueront pas l'homme, à moins que la peur, la faim ou le désir de protéger leur repaire ne les y contraignent. En plus des indications sur les facultés et la dextérité de la créature, chaque description comprendra quelques mots sur le comportement habituel de l'animal, son habitat et ses méthodes de combat. C'est au MJ de régler les détails afférents, s'il projette de faire rencontrer des animaux aux joueurs. Les animaux ne sont pas répertoriés selon un ordre particulier.

[8.2.1] GORILLE

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>	
FOR	4D6 + 12	Grimper	60 % + 1D10
CON	3D6 + 6	Pister	40 % + 1D10
TAI	2D6 + 12	Déplacement	
INT	1D6 + 1	silencieux	10 % + 1D10
POU	2D6	Se chacher	10 % + 1D10
DEX	3D6 + 6	Chercher	10 % + 1D6
		Sentir	20 % + 1D10
		Ecouter	20 % + 1D10
Points de vie : CON + TAI – 12			
<i>Armes</i>	<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Parade</i>
Morsure	45 %	2D6	—
Main/Griffure	60 %	2D6 + 2	30 %

ARMURE — 2 points dus à la peau.

Le gorille n'est pas particulièrement dangereux. Beaucoup de ses attitudes agressives restent en fait des simulacres rituels, comme par exemple se frapper la poitrine, montrer les crocs ou autres tactiques d'intimidation. Il y a 30 % de chance qu'il soit effrayé et s'enfuit, si brusquement il entend un grand bruit. Cependant, s'il ne s'enfuit pas, cette menace le poussera à attaquer. Les gorilles peuvent attaquer avec les deux mains et les dents, dans le même round de combat ; s'il touche avec les deux mains, il peut agripper son adversaire, et dans ce cas il occasionne des doubles dégâts à chaque round de combat jusqu'à ce que son adversaire soit massacré ou qu'il se soit libéré. Pour échapper à l'étreinte mortelle du gorille, la victime doit réussir un jet de FOR contre FOR (sur le tableau correspondant).

HABITAT — Les gorilles vivent à l'état naturel dans les jungles interdites de l'extrême sud-ouest, au-delà de la Mer Bouillonnante et dans les jungles montagneuses du nord d'Argimiliar. Ils sont faciles à capturer et l'on en trouve fréquemment dans les ménageries des seigneurs et des rois de toutes les nations du continent sud.

[8.2.2] BABOUINS

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>		
FOR	3D6 + 6	Déplacement		
CON	3D6	silencieux	20 % + 1D10	
TAI	3D6	Se cacher	20 % + 1D10	
INT	1D6 + 1	Embuscade	10 % + 1D6	
POU	2D6	Grimper	70 % + 1D10	
DEX	2D6	Chercher	25 %	
		Ecouter	20 % + 1D10	
Points de vie : CON + TAI - 12		Pister	30 %	
		Sentir	30 %	
		Voir	25 %	
<i>Armes</i>		<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Parade</i>
Morsure	35 %	1D8 + 2	—	
Griffure	40 %	1D6 + 2	30 %	

ARMURE — 1 point dû à la protection qu'offrent la peau et la fourrure.

Les babouins tendent à vagabonder en tribus de dix à vingt animaux. Ils mangent aussi bien des plantes que du petit gibier, des rongeurs, des petits ongulés ou des singes d'autres races. Ils sont très agressifs, qu'ils soient seuls ou en groupe, et attaquent fréquemment des créatures plus imposantes qu'eux, jusqu'à des adversaires aussi redoutables que l'homme ou les grands félins.

HABITAT — Les babouins sont largement répandus dans les Jeunes Royaumes, partout où il y a des steppes semi-arides. On en trouve couramment au sud de Shazaar, dans les Pays du Silence, à Pikarayd, Argimiliar, Oin, Yu, et dans les régions sud du Désert des Larmes.

[8.2.3] OURS DES FORÊTS

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>		
FOR	4D6 + 6	Déplacement		
CON	3D6 + 6	silencieux	50 % + 1D10	
TAI	3D6 + 6	Se cacher	70 % + 1D10	
INT	1D6	Embuscade	30 % + 1D10	
POU	2D6	Nager	70 % + 1D10	
DEX	3D6 + 3	Grimper	30 % + 1D10	
		Chercher	25 %	
Points de vie : CON + TAI - 12		Ecouter	20 % + 1D10	
		Pister	90 %	
		Sentir	90 %	
<i>Armes</i>		<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Parade</i>
Morsure	25 %	1D8	—	
Griffure	40 %	2D6 + 3	20 %	
Etreinte	*	3D6	—	

* L'ours des forêts a la possibilité d'utiliser ses deux pattes à chaque round de combat. S'il réussit ses deux attaques, il pourra agripper et étreindre son adversaire au round de combat suivant. Un personnage joueur pris dans cette étreinte ne pourra utiliser aucune arme contre l'ours, excepté la dague. Pour échapper à cette étreinte avant la mort, le personnage peut : être sauvé par un de ses compagnons, tuer l'ours avec la dague, ou réussir un jet de FOR contre FOR. Ce jet sera résolu au début du nouveau round de combat, avant toute autre action. Quand un joueur s'échappe de cette façon, il ne pourra pas combattre avant la fin de ce round de combat. Mais l'ours pourra attaquer s'il le

désire. Un ours ne peut ni mordre ni griffer, alors qu'il étreint une victime. Les joueurs pris dans cette étreinte et portant une armure, peuvent doubler la valeur du jet de protection de celle-ci à chaque round de combat.

ARMURE — 3 points dus à la peau et à la fourrure.

Les ours des forêts sont de tailles différentes et de couleurs variées bien que les couleurs principales restent le noir et le brun. Ils sont solitaires, exceptés pendant la saison des amours en automne, lorsque le mâle et la femelle vivent ensemble pendant approximativement un mois. Deux oursons naissent (pendant l'hiver, tous les deux ans) et vivront un an et demi avec leur mère avant de la quitter et de se débrouiller seuls. Les oursons combattent avec les mêmes pourcentages que les adultes, mais font seulement la moitié des dégâts quand ils ont moins d'un an. Ils sont traités ensuite comme des adultes. L'ours des forêts est omnivore et n'a pas peur de l'homme. Il n'attaquera que s'il est blessé, excité ou tenté par quelque chose de bon à manger.

HABITAT — On trouve des ours des forêts partout où il y a des forêts dans les Jeunes Royaumes (des frontières nord de Tarkesh aux limites sud de Lormyr) et sur la plupart des îles boisées telles que Melniboné, Pan Tang et l'île des Cités Pourpres.

[8.2.4] OURS DES CAVERNES

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>		
FOR	4D6 + 18	Se cacher	40 % + 1D10	
CON	3D6 + 6	Embuscade	40 % + 1D10	
TAI	3D6 + 18	Nager	35 % + 1D10	
INT	1D6	Grimper	30 % + 1D10	
POU	2D6	Chercher	25 %	
DEX	3D6 + 6	Ecouter	20 % + 1D10	
		Pister	90 %	
Points de vie : CON + TAI - 12		Sentir	90 %	
<i>Armes</i>		<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Parade</i>
Morsure	65 %	1D10 + 4	—	
Griffure	45 %	2D6 + 4	45 %	
Etreinte	*	7D6	—	

* Tout ce qui se rapporte à l'étreinte de l'ours des forêts (voir paragraphe [7.2.3]) peut être appliqué à l'ours des cavernes, hormis le fait que l'ours des cavernes est plus grand et plus puissant, aussi cause-t-il plus de dégâts.

ARMURE — 4 points dus à la peau et à la fourrure.

L'ours des cavernes est une créature solitaire qui n'a aucune peur de l'homme. Il peut attaquer avec chacune de ses deux pattes avant et essayer de mordre à chaque round de combat. Malgré sa taille imposante, il est étonnement rapide, comme le montre sa grande dextérité. S'il touche avec ses deux pattes, il pourra tenter d'agripper son adversaire et l'étreindre durant le prochain round de combat.

HABITAT — L'ours des cavernes vit aussi loin que possible de l'homme. On le trouve dans Myrrhyn, les Pays du Silence, les étendues lointaines de Shazaar, le Désert des Soupis, le Désert des Larmes et aux bordures de Oin, Yu, Argimiliar et Lormyr.

[8.2.5] TIGRES

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>	
FOR	3D6 + 12	Déplacement	
CON	3D6 + 6	silencieux	90 %
TAI	3D6 + 6	Se cacher	70 % + 1D10
INT	ID6	Chercher	40 % + 1D10
POU	3D6	Pister	90 %
DEX	3D6 + 6	Sentir	90 %
Points de vie : CON + TAI - 12			

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	45 %	2D6	—
Griffure	70 %	1D8 + 3	50 %
Déchiqeter *		3D8	—

* Si le tigre touche avec ses deux pattes, il pourra se servir de ses pattes arrière pour déchiqeter son adversaire au prochain round de combat, ceci tout en continuant de mordre. Seule la mort du tigre ou de sa proie déterminera la fin de cette attaque. Du fait de la nature de cette attaque le tigre touche automatiquement. Les personnages ou les créatures déchiqetés ne pourront se servir d'aucune arme contre le tigre, si ce n'est de leurs dents ou de leurs griffes (ou, dans le cas de l'homme, d'une dague).



ARMURE — 2 points dus à la peau et à la fourrure.

Les tigres vivent en petits groupes de deux à trois animaux (généralement un couple et sa progéniture) mais chassent seuls. Le tigre a droit à deux attaques par griffure et une attaque par morsure au cours du même round de combat.

Les tigres sont très intelligents et peuvent être dressés à la chasse. Dans de rares cas, comme à Pan Tang, ils peuvent servir de compagnons de combat à des guerriers.

HABITAT — Le tigre est un animal rare dans les Jeunes Royaumes. Il n'y a que sur l'île de Pan Tang où ils errent en toute liberté, car ils sont tenus pour les animaux totems de Chardhros le Faucheur, Seigneur du Chaos. On peut également en trouver dans les jungles du sud, par-delà le Désert des Soupirs, mais ces tigres ne sont jamais utilisés par les hommes pour la guerre ou la chasse.

[8.2.6] PANTHÈRES

Caractéristiques	Compétences
FOR 3D6 + 6	Déplacement
CON 3D6 + 3	silencieux 95 %
TAI 2D6 + 6	Se cacher 90 %
INT 1D6	Chercher 50 % + 1D10
POU 2D6	Pister 90 %
DEX 2D6 + 12	Sentir 90 %
	Grimper 70 % + 1D10

Points de vie : CON + TAI - 12

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	40 %	1D8 + 2	—
Griffure	60 %	1D6 + 2	50 %
Déchiqeter *		3D6	—

* Si la panthère touche avec ses pattes, elle s'accrochera à sa victime et la déchiqetera avec ses pattes postérieures au cours du prochain round de combat, tout en continuant à mordre. Du fait de la nature de cette attaque, le toucher est

automatique. Les personnages ou les créatures déchiqetés ne pourront se servir d'aucune arme contre la panthère, si ce n'est de leurs dents ou de leurs griffes (ou dans le cas de l'homme d'une dague). Après un round de déchiqetage, la panthère quittera toujours le combat, bondira à l'abri pour un round de combat puis retournera à l'attaque si elle a l'intention de poursuivre la lutte. Si une panthère souffre de blessures sérieuses (plus du quart de ses points de vie totaux), elle tentera de rompre le combat et de s'enfuir.

ARMURE — 1 point dû à la peau et à la fourrure.

La panthère est un terme générique qui désigne tous les grands félins qui vivent dans les Jeunes Royaumes. Y sont inclus, entre autres : léopards, jaguars et pumas. L'animal peut être jaune tacheté de noir, blanc tacheté de noir, noir, blanc, brun ou crème. Les panthères ont tendance à vivre en solitaire, à l'exception de la saison des amours. Elles se cachent souvent dans les arbres ou les buissons épais. Elles ne craignent pas l'homme et tendront souvent une embuscade à un individu isolé. Même si elles ne sont pas particulièrement intelligentes, elles s'abstiendront d'attaquer des groupes importants.

La panthère a droit à deux attaques par griffure et à une attaque par morsure, chaque round de combat.

HABITAT — On peut trouver des panthères d'une espèce ou d'une autre dans la quasi-totalité des Jeunes Royaumes. Seules exceptions remarquables : Pan Tang, l'île des Cités Pourpres et Melniboné où elles ont été chassées jusqu'à l'extinction.

[8.2.7] FAUCONS

Caractéristiques	Compétences
FOR 2D4 + 1	Voir 75 %
CON 2D6	Eviter 45 % (en vol)
TAI 1D6 + 3	
INT 1D4	
POU 1D6 + 3	
DEX 2D6 + 12	
Points de vie : CON	

Armes	Attaque	Dégâts
Bec	35 %	1D4
Serres	35 %	1D6 + 1
Piqué*	80 %	2D6 + 3

* Les faucons peuvent occasionner beaucoup de dégâts s'ils réussissent un piqué, c'est-à-dire s'ils plongent de très haut, en bénéficiant généralement de la surprise. Les faucons en piqué n'ouvrent leurs ailes qu'au dernier moment et s'abattent sur leur victime pour la lacérer de leurs serres. Si un faucon manque son piqué, il s'enfuira pour éventuellement revenir et réattaquer quelques rounds de combat plus tard. Si le piqué est réussi mais ne tue ou ne neutralise pas la victime, le faucon continuera son attaque en se jetant sur le visage ou le cou de sa victime selon sa technique de combat habituelle.

ARMURE — Aucune.

Il existe beaucoup d'espèces différentes de faucons dans les Jeunes Royaumes. On en trouve communément dans toutes les forêts, montagnes, déserts, régions agricoles, etc. Ils sont souvent domestiqués à l'usage des nobles. Même s'ils ne s'attaquent pas facilement à l'homme, on peut les y dresser. Les différentes espèces particulières de faucons sont déterminées par leur TAI et leur FOR. L'épervier a ces deux caractéristiques au plus bas, tandis que l'autour les a au plus haut.

Les faucons ont droit à une attaque par serres et une attaque avec le bec à chaque round de combat, et ils frappent généralement au visage et au cou.

HABITAT — On peut trouver des faucons n'importe où dans les Jeunes Royaumes. Les personnages qui ont une origine sociale noble, peuvent posséder 1D6 faucons de combat ou de chasse en le précisant lors de la création du personnage. Ces faucons dressés auront leurs caractéristiques déterminées immédiatement et porteront un nom.

[8.2.8] AIGLES

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>	
FOR	2D6 + 1	Voir	75 %
CON	3D6	Eviter	30 % (en vol)
TAI	1D6 + 6		
INT	1D6		
POU	1D6 + 6		
DEX	2D6 + 9		
Points de vie : CON			
<i>Armes</i>		<i>Dégâts</i>	
Bec	35 %	1D6	
Serres	35 %	2D6	
Piqué*	70 %	3D6 + 3	

*Les aigles peuvent occasionner beaucoup plus de dégâts s'ils réussissent un piqué, c'est-à-dire s'ils plongent de très haut en bénéficiant généralement de la surprise. Les aigles en piqué n'ouvrent leurs ailes qu'au dernier moment et s'abattent sur leur victime pour la lacérer de leurs serres. Si un aigle manque son piqué, il s'enfuira pour éventuellement revenir et réattaquer quelques rounds de combat plus tard. Si le piqué est réussi mais ne tue ou ne neutralise pas la victime, l'aigle continuera son attaque en tournoyant autour de celle-ci en la frappant de ses serres et de son bec.

ARMURE — 1 point dû aux plumes.

Les aigles ne sont pas aussi courants que les faucons dans les Jeunes Royaumes ; il n'empêche qu'il en existe un bon nombre d'espèces différentes, du petit aigle pêcheur à l'aigle royal qui a la taille d'un homme. Les aigles attaqueront tout être plus petit qu'eux lorsqu'ils chasseront, et ne craindront pas de se mesurer à un homme pour défendre leur aire. Les aigles dressés n'existent pas.

Les aigles ont droit à deux attaques avec leurs serres et à une attaque avec leur bec à chaque round de combat et s'attaqueront à la partie supérieure de l'individu s'il s'agit d'un homme ou au corps entier s'il s'agit d'un animal.

HABITAT — On trouve des aigles dans les forêts reculées et les jungles des Jeunes Royaumes, à l'exception de quelques aigles pêcheurs qui vivent dans des contrées sauvages le long des côtes maritimes.

Ils préfèrent Myrrhyn et les jungles des montagnes nordiques sur le continent sud, mais on peut en trouver dans tous les Jeunes Royaumes.

[8.2.9] VAUTOURS

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>	
FOR	2D6 + 1	Voir	60 %
CON	3D6	Eviter	15 % (en vol)
TAI	2D6		
INT	1D4		
POU	1D6 + 3		
DEX	1D6		
Points de vie : CON			
<i>Armes</i>		<i>Dégâts</i>	
Bec	30 %	1D6	
Serres	25 %	1D6 + 3	

ARMURE — 1 point dû aux plumes.

Les vautours sont des charognards et préfèrent attendre qu'un animal soit mort avant de l'attaquer. D'une intelligence

peu brillante, ils pourront se tromper et attaquer un homme immobile qui montre des signes évidents d'épuisement.

Les vautours ont tendance à décrire des cercles au-dessus de leur victime. Pour déterminer le nombre de vautours présents, jetez 3D6.

HABITAT — On trouve communément des vautours dans le Désert des Soupirs, le Désert des Larmes et les Pays du Silence. Ils ne s'entendent pas avec les aigles et l'on en trouve que très rarement sur le même territoire.

[8.2.10] LOUPS

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétence</i>	
FOR	2D6 + 6	Pister	80 %
CON	3D6 + 3	Voir	60 %
TAI	3D6	Chercher	60 %
INT	1D6	Sentir	80 %
POU	2D6	Déplacement	
DEX	2D6 + 6	silencieux	70 % + 1D10
Points de vie : CON + TAI - 12			
<i>Armes</i>		<i>Dégâts</i>	
Morsure	30 % + 1D10	1D8	

ARMURE — 1 point dû à la fourrure.

Les loups se déplacent généralement en meute. S'il s'agit d'une rencontre imprévue, jetez 1D20 pour déterminer le nombre de loups que contient la meute. Si le MJ désire une meute moyenne sans aucune chance de rencontrer un loup isolé, jetez 2D6 + 3. Les loups évitent généralement l'homme, à moins qu'ils ne soient affamés. Très intelligents, les loups en chasse tendront souvent des embuscades à leur proie, ou l'encercleront. Ils attaquent en bondissant pour mordre et se retirent aussitôt du combat. Les loups ont droit à un jet d'attaque et jusqu'à trois jets en Eviter par round de combat, du fait de leur grande agilité. Pour chaque blessure mineure qu'on leur inflige, ils perdent l'un de leurs jets en Eviter. Une blessure majeure diminuera la capacité à Eviter du loup de deux jets par round de combat. Les loups qui ont perdus leurs trois jets en Eviter du fait de leurs blessures, sont sans défense et n'ont plus qu'à espérer une maladresse de leur attaquant.

HABITAT — On trouve des loups dans tous les Jeunes Royaumes à l'exception des îles. Ils restent en général au fin fond des contrées sauvages et évitent les cités. Ils ont une préférence pour les climats froids, mais on peut en trouver dans les jungles tropicales et les déserts.

[8.2.11] CHIENS

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>	
FOR	2D6 + 3	Pister	70 % + 1D10
CON	3D6	Voir	40 % + 1D10
TAI	2D6 + 1	Sentir	70 % + 1D10
INT	1D6	Se cacher	20 % + 1D10
POU	2D6	Eviter	25 %
DEX	2D6 + 1		
Points de vie : CON			

<i>Armes</i>		<i>Dégâts</i>	
Morsure	30 % + 1D6	1D6	

ARMURE — Aucune.

Les chiens sont très courants dans les Jeunes Royaumes, puisqu'ils sont inséparables de l'homme. Il existe un nombre infini de races et le MJ sera forcé de décrire les chiens quand il les utilisera. Si vous considérez que les chiens sont assez puissants pour être comparés avec des loups, créez-les comme des loups à l'aide du paragraphe [8.2.10].

Les chiens combattent de la même façon que les loups, en mordant et en reculant d'un bond. Les chiens n'ont droit qu'à un seul jet en Eviter par round de combat et à un jet d'attaque.

Si les chiens se déplacent en meute, il n'y aura que 2D6 animaux, à moins que cela ne soit une meute de chasse spécialement créée. Un chien blessé n'a plus de jet en Eviter au cours d'un round de combat.

HABITAT — Partout où l'on trouve des hommes. N'importe quel personnage joueur peut posséder un chien et l'entraîner à se battre avec lui (ou pour lui) au combat. Les nobles peuvent posséder leur propre meute de chasse en le précisant à la création du personnage. D'une façon générale, l'utilisation de meutes n'est pas conseillée au cours du jeu, mais si vous avez un personnage Noble qui veut à tout prix une meute de chiens-loups, n'oubliez pas de créer un personnage humain « Maître-chien » chargé de s'en occuper.

[8.2.12] CROCODILIENS

Il existe un grand nombre de lézards aquatiques dans le monde. On trouve des alligators, des crocodiles, des gavials et autres, dans tous les marais ou jungles. Le MJ peut choisir le type de crocodiliens qui lui convient. Les tableaux ci-dessous traitent respectivement des petits et des grands crocodiliens.

Les petits ont une longueur normale comprise entre 1,20 mètre et 3 mètre, alors que les grands ont une taille qui varie de 3,60 mètres à 9 mètres.

[8.2.12.1] PETITS CROCODILIENS

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>	
FOR	2D6 + 18	Nager	100 %
CON	2D6 + 6	Embuscade	25 %
TAI	3D6 + 6	Déplacement	
INT	1D4	silencieux	50 %
POU	1D6		
DEX	2D6 + 3		
Points de vie : CON + TAI - 12			

<i>Armes</i>	<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>
Morsure*	40 %	2D10
Coup de queue**	40 %	1D10 + 2

Les crocodiliens peuvent mordre et donner un coup de queue en même temps, mais pas sur le même adversaire.

*Si le crocodilien est dans l'eau et que sa morsure porte, il s'accrochera à sa victime et la fera tourner, effectuant de cette façon un jet de dégâts normal à chaque round de combat, à moins qu'une blessure majeure ne lui soit infligée, auquel cas, il relâchera sa proie.

**Un personnage frappé par la queue d'un crocodilien tombera au sol, à moins qu'il ne réussisse un jet sauveur sous 2 x FOR. Une fois à terre, le pourcentage d'attaque du personnage est réduit de moitié, jusqu'à ce qu'il reprenne pied.

ARMURE — 5 points dus à la peau cuirassée.

Les crocodiliens ne craignent pas l'homme et l'attaqueront souvent. Ce ne sont pas véritablement des animaux de meute, mais dans certaines conditions, on peut en trouver un grand nombre au même endroit.

HABITAT — Les crocodiliens sont rares dans les Jeunes Royaumes, mais ils sont plutôt courants dans la jungle inconnue autour de R'lin K'ren A'a et dans les jungles du nord d'Argimiliar sur le continent sud. Le seul autre endroit où l'on peut en trouver se situe dans les jungles inconnues de l'extrême sud-est.

[8.2.12.2] GRANDS CROCODILIENS

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>	
FOR	3D6 + 30	Nager	100 %
CON	1D6 + 12	Embuscade	10 %
TAI	3D6 + 12	Déplacement	
INT	1D4	silencieux	25 %
POU	3D6		
DEX	2D6 + 3		
Points de vie : CON + TAI			

<i>Armes</i>	<i>Attaque</i>	<i>Dégât</i>
Morsure*	60 %	1D10 + 14
Coup de queue**	60 %	1D6 + 14

* et ** ont la même signification que dans le paragraphe [8.2.12.1].

ARMURE — 10 points dus à l'épaisseur de la peau.

Les grands crocodiliens ne sont pas les produits d'un développement naturel. Il leur faut des siècles pour acquérir une telle taille ; de ce fait, ces créatures sont généralement les gardiens du temple d'une déité, ou sont adorés comme des dieux par des peuplades primitives. Ils sont extrêmement rares et ne seront rencontrés que dans les conditions les plus étranges.

HABITAT — On ne trouve de grands crocodiliens que dans les jungles interdites qui entourent R'lin K'ren A'a et dans les jungles inconnues de l'extrême sud-est.

[8.2.13] MASTODONTES

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétence</i>	
FOR	4D6 + 36	Chercher	10 % + 1D10
CON	3D6 + 6	Sentir	10 % + 1D10
TAI	4D6 + 36		
INT	1D6		
POU	3D6		
DEX	2D6		
Points de vie : CON + TAI - 12			

<i>Armes</i>	<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Parade</i>
Encorner*	65 %	3D8 + 3	25 % (avec les défenses ou la trompe)
Piétiner	75 %	10D6	

*Plutôt que d'encorner, un mastodonte peut attaquer avec sa trompe. Le pourcentage de chance de réussite est le même que pour l'encornement, mais aucun dégât n'est infligé. La victime doit réussir un jet de FOR contre la moitié de la FOR de l'animal, ou être piétiné automatiquement au round suivant. L'animal peut également décider d'envoyer la victime au loin, et celle-ci se verra alors infliger des dégâts supplémentaires occasionnés par la chute, basés sur l'équivalent d'un mètre par 3 points de FOR de l'animal.

ARMURE — 6 points dus à la peau.

Les Jeunes Royaumes sont l'équivalent historique de la Terre lorsque mammoths et mastodontes étaient en vie et que les éléphants contemporains n'existaient pas encore. Les mastodontes étaient couverts de longs poils d'un brun rougâtre et leurs trompe et oreilles étaient un peu plus petites que celles des éléphants. Dans les royaumes de l'extrême est, par-delà Eshmir, les mastodontes ont été domestiqués et sont utilisés à la guerre et aux travaux lourds.

HABITAT — On ne trouve des mastodontes que sur le continent est. Plus on s'enfonce à l'est, plus ils sont courants.

[8.2.14] REQUINS

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>	
FOR	6D6	Nager	100 %
CON	2D6 + 6	Déplacement	
TAI	5D6 + 6	silencieux	90 %
INT	1D4		
POU	2D6		
DEX	3D6		

<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>
Morsure	50 %	2D10

ARMURE — 4 points.

Il existe des requins de différentes tailles. Jetez 1D100 pour déterminer le pourcentage de chance qu'il y ait des requins dans un endroit. Puis jetez à nouveau 1D100. Si le jet est inférieur ou égal au pourcentage de chance déterminé, il y aura 1D6 requins dans l'eau, et ceux-ci attaqueront toute personne en train de saigner ou de se débattre dans l'eau en créant des remous.

HABITAT — On trouve des requins dans tous les océans des Jeunes Royaumes. Les MJs qui désirent créer un équivalent du requin mais en eau douce, peuvent en déterminer les caractéristiques d'après le tableau ci-dessus. La chance pour qu'il y ait des requins d'eau douce dans une rivière ou un lac n'est que de 1D100 divisé par 4.

[8.2.15] SERPENTS

Il existe des centaines d'espèces différentes de serpents dans les Jeunes Royaumes. Même si dans leur grande majorité ils sont inoffensifs pour l'homme, il existe de nombreux serpents venimeux et quelques constricteurs suffisamment grands pour mettre en danger la vie d'un être humain. Les serpents venimeux ne sont généralement pas très grands, mais le MJ peut en créer des variétés gigantesques s'il le désire.

[8.2.15.1] SERPENTS VENIMEUX

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>	
FOR	1D10	Déplacement	
CON	2D6	silencieux	90 %
TAI	1D10	Se cacher	80 %
INT	1D4	Embuscade	70 %
POU	1D6		
DEX	2D10		

Points de vie : CON

<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>
Morsure + poison*	90 %	1D10 pendant 1D6 rounds

* La morsure du serpent en elle-même est insignifiante. Le véritable danger provient du venin. Lors de la création du serpent, on devra jeter 1D10 pour déterminer le nombre de points de dégâts qu'inflige le venin du serpent pendant 1D6 rounds. Le poison ne prend effet qu'au bout de 1D6 rounds de combat. Si l'on soigne la victime avant que le venin ne prenne effet, les dégâts seront diminués de moitié. On peut être protégé de la morsure d'un serpent par une armure. Si un personnage qui porte une armure est mordu, le joueur peut jeter un dé sous $5 \times$ POU pour déterminer si les crocs ont atteint la chair. Si le jet est raté, la morsure a été faite à un endroit qui n'était pas protégé : les venins de serpent sont considérés comme des poisons de classe 1 ou 2 — il n'y existe aucune immunité naturelle. Un personnage qui survit à une morsure de serpent, développera une immunité partielle au venin si on lui donne le temps de récupérer. Si le personnage est mordu par le même type de serpent dans une aventure ultérieure, il pourra diminuer les dégâts infligés de

moitié, du fait de son immunité partielle. C'est pourquoi il est indispensable au MJ de dénommer ces serpents venimeux. Dites au joueur s'il s'agit d'un cobra, d'un serpent à sonnette ou d'un fer de lance qui l'a mordu.

ARMURE — Aucune.

HABITAT — On trouve des serpents venimeux dans tous les Jeunes Royaumes, que ce soit sur les continents ou sur les îles.

[8.2.15.2] CONSTRICTEURS

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>	
FOR	3D6 + 12	Déplacement	
CON	3D6 + 6	silencieux	80 %
TAI	5D6	Se cacher	70 %
INT	2D6	Embuscade	60 %
POU	2D6		
DEX	2D6 + 6		

Points de vie : CON + TAI - 12

<i>Armes</i>	<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>
Morsure	40 %	1D6
Etreinte*	60 %	2D6

* Une fois qu'un gros constricteur a enserré un personnage dans ses anneaux et qu'il a commencé à l'étouffer, il y a peu de chance que ce dernier en réchappe, à moins que le serpent ne soit rapidement tué. Une fois que le serpent a réussi son étreinte, il continuera à étouffer sa victime chaque round de combat jusqu'à ce que celle-ci soit morte ou qu'il soit tué. Une armure fournit une certaine protection contre l'étreinte du serpent : effectuez un jet d'armure et ôtez le résultat aux dégâts infligés par le serpent. Un personnage en train d'être étouffé peut garder libre le bras avec lequel il tient son arme, s'il réussit un jet sous $3 \times$ DEX. Après chaque round de combat où le personnage est étouffé, il devra effectuer un jet sous $5 \times$ CON, ou s'évanouir et perdre toute faculté de se battre.

ARMURE — Aucune.



Les constricteurs (généralement pythons et boas) ont une attaque par morsure et une attaque par étreinte à chaque round de combat. Ils ne craignent pas l'homme et attaqueront un humain sans hésiter si celui-ci est endormi ou affaibli. Ils sont subtils et intelligents et n'attaqueront pas d'une façon aveugle et stupide. Les constricteurs des Jeunes Royaumes n'ont aucun pouvoir hypnotique spécial.

HABITAT — On trouve des constricteurs dans tous les Jeunes Royaumes, généralement loin des habitations humaines. Ils préfèrent plus que tout, les ruines abandonnées et les cavernes souterraines en climat chaud. Ils sont

à la fois arboricoles et aquatiques. Ils chassent quand ils ont faim, que ce soit de nuit ou de jour. Il n'y a aucun constructeur sur l'île des Cités Pourpres, mais on peut en trouver partout ailleurs, surtout sur Melniboné où ils servaient souvent d'animaux domestiques de compagnie.

[8.2.16] CHEVAUX

Ce sont les animaux de monte les plus courants dans les Jeunes Royaumes comme ils l'ont toujours été dans notre monde. Ils sont largement répandus dans tous les Jeunes Royaumes, à l'exception des jungles de R'lin K'ren A'a. On en trouve de toutes les tailles et de toutes les couleurs ; du poney robuste et brun des barbares du Désert des Soupirs au cheval de guerre gris, puissant et superbe des guerriers de Jharkor. Lorsqu'ils créent un cheval d'après les tableaux suivants, les joueurs peuvent choisir la couleur de sa robe.

[8.2.16.1] CHEVAUX COMMUNS

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>	
FOR	3D6 + 18	Nager	1D100 %
CON	2D6 + 6	Sentir	1D100/2
TAI	4D6 + 12		
INT	1D6		
POU	1D6		
DEX	3D6		
Points de vie : CON + TAI - 12			

<i>Armes</i>	<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>
Morsure	5 %	1D10
Ruade	5 %	1D8 + 2D6
Cabrage et coup de sabot	5 %	2D8 + 2D6
Piétiner un ennemi à terre	25 %	4D6

ARMURE — 1 point dû à la peau.

Un cheval frappe à sa DEX lorsqu'il ne porte pas de cavalier. Pour chaque cavalier, réduisez sa DEX de 1D6 à chaque round de combat. Un cheval peut porter deux cavaliers si nécessaire. Si la DEX tombe à 0, le cheval ne peut pas attaquer durant ce round.

Les chevaux ne peuvent utiliser qu'un seul de leur type d'attaque à chaque round de combat et ne peuvent utiliser le même type d'attaque deux fois de suite. Les compétences de combat des chevaux augmentent une fois qu'elles ont porté.

[8.2.16.2] CHEVAUX DE GUERRE

Les chevaux de guerre ressemblent beaucoup aux chevaux communs mais ils sont plus grands, plus beaux et plus intelligents. Utilisez le tableau du paragraphe [8.2.16.1] pour créer un cheval de guerre mais son INT est égale à 1D6 + 3.



En combat, les compétences en morsure, ruade et cabrage débutent à 5 % + 1D20 et peuvent augmenter avec l'expérience. La compétence piétiner débute toujours à 25 %. On remplira toujours une Feuille de Personnage Mineur pour les chevaux de guerre, ils devront porter un nom et être traités comme des personnages à part entière. Enfin, un cheval de guerre devra toujours avoir une TAI minimale de 25. Le joueur qui désire détailler la description de son cheval peut jeter 1D6 pour déterminer son sexe. 1-3 = étalon, 4-5 = jument, 6 = hongre.

[8.2.16.3] PONEYS BARBARES

Utilisez le tableau de création d'un cheval mais soustrayez 6 à la FOR et à la TAI. On trouve essentiellement des poneys dans le Désert des Soupirs, à Elwher, dans les mystérieuses nations orientales, et dans les Cités-Etats d'Ilmiora.

Jetez 1D6. Sur un jet de 5 ou 6, le joueur peut utiliser le poney en combat comme un cheval de guerre mais ses caractéristiques restent inchangées.

[8.2.16.4] MULES

Les mules sont principalement utilisées comme bêtes de bât dans les Jeunes Royaumes. Les marchands les utilisent parfois comme animal de monte. Elles sont appréciées pour leur intelligence et leur vigueur, supérieures à celles de la plupart des chevaux.

Lors de leur création, utilisez le tableau normal des chevaux mais jetez 1D6 + 3 pour l'INT et 3D6 + 3 pour la CON. Elles sont plus petites que la moyenne des chevaux. Jetez 4D6 + 6 pour la TAI. Du fait de leur grande intelligence, les mules se battent mieux que les chevaux. La morsure, la ruade et le cabrage débutent à 10 %. Néanmoins, les mules ont des chevilles fragiles et ne peuvent pas piétiner un ennemi à terre. Il n'existe pas de mules de guerre dans les Jeunes Royaumes.

[8.2.17] AUTRES ANIMAUX TERRESTRES COMMUNS

Si l'n'y avait que les animaux que j'ai décrits ci-dessus sur la surface des Jeunes Royaumes, le monde serait plutôt dénudé. Le MJ qui désire utiliser des fourmis, abeilles, rats-laveurs, cochons sauvages, buffles etc. comme monstres ou adversaires sont priés d'établir eux-mêmes leurs caractéristiques, leurs compétences et leurs méthodes d'attaque.

[8.3] CRÉATURES DU CHAOS

Tous les animaux décrits ci-dessus sont des créatures de la Loi. Il n'y a aucune magie dans leur création et ils existent encore aujourd'hui (à l'exception des mastodontes qui ont été exterminés par les hommes préhistoriques). Les créatures décrites dans ce chapitre ne pourraient jamais vivre dans un monde sans magie. Ce sont quelques créatures du Chaos qui vivent dans le monde d'Elric.

[8.3.1] DRAGONS

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>	
FOR	12D8	Voir	50 % + 1D10
CON	6D8	Evaluer	
TAI	20D8	un trésor :	80 % + 10
INT	4D8		
POU	4D8		
DEX	3D8		
Points de vie : CON + TAI - 12			

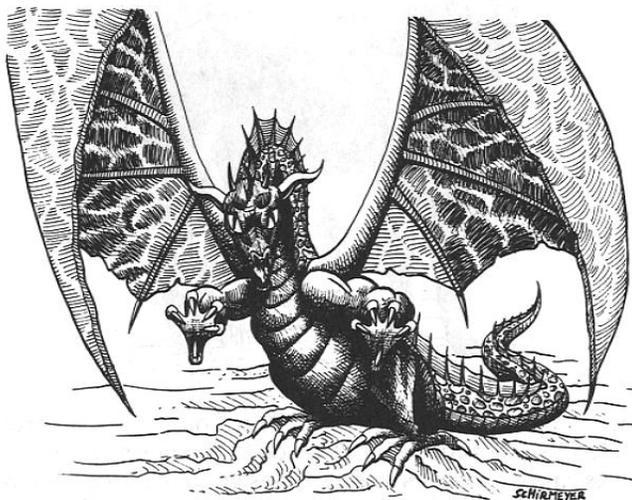
<i>Armes</i>	<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Parade</i>
Griffe	1D100 %*	9D6	1D100 %*
Souffle	80 %	**	

SAN — Voir un dragon coûte 1D8 + 1 points de SAN si le jet de SAN est raté. S'il est réussi, l'observateur perdra tout de même 1D4 points de SAN.

* Les dragons ont confiance dans leur souffle enflammé et n'attachent pas grande importance à leurs griffes. Néanmoins leur pourcentage d'Attaque et de Parade ne sera jamais inférieur à 40 %. Tout jet inférieur à 40 % sera monté à 40 %. Les griffes d'un dragon sont aussi longues et au moins aussi dures que des épées courtes ; les dragons peuvent donc parer avec leurs griffes les coups portés par une arme.

** La flamme d'un dragon provient d'un venin qui s'enflamme au contact de l'air. Le montant des points de dégâts infligés est égal au POU du dragon. Tout objet inflammable qui entre en contact avec la flamme d'un dragon prend feu et une armure n'est d'aucun secours contre ce type d'attaque. En combat, la flamme d'un dragon devra être considérée comme une arme magique et elle peut blesser des entités magiques y compris les démons et les Seigneurs du Chaos.

ARMURE — 10 points dus à la peau couverte d'écailles.



Les dragons des Jeunes Royaumes ressemblent à de grands lézards dotés d'ailes. Leur corps est serpentin mais suffisamment large pour porter un ou deux hommes. Ils volent vite et bien et sont capables d'atteindre une vitesse approximative de 90 km/h. Leur couleur est en général d'un profond vert émeraude.

Les dragons sont extrêmement intelligents — ils comprennent à la fois le Bas Melnibonéen et le Haut Melnibonéen et connaissent l'histoire entière de la race melnibonéenne et de la terre des Jeunes Royaumes. Malheureusement, ils ne savent ni parler ni écrire. Les dragons passent la plupart de leur temps à dormir afin d'emmagasiner l'énergie fabuleuse dont ils ont besoin pour voler. Etant donné qu'il s'agit d'animaux magiques, ils se nourrissent des vibrations qu'émet le Chaos dans leur plan d'existence mais ils ne dédaignent pas un repas de chair fraîche s'ils en ont l'occasion.

HABITAT — On trouvait beaucoup de dragons dans les premiers âges et ils hantaient le monde entier. Toutefois, après avoir été maîtrisés par les Melnibonéens, leur race a commencé à décliner en nombre et en importance. A l'époque d'Elric, les seuls dragons connus dorment dans les cavernes près d'Imryr. Il est possible qu'il en existe encore quelques-uns dans les contrées les plus reculées.

(Les MJs devront utiliser les dragons avec la plus grande précaution et uniquement pour les quêtes les plus importantes.)

[8.3.2] CLAKARS

<i>Caractéristiques</i>	<i>Compétences</i>
FOR 3D8	Grimper 40 % + 1D10

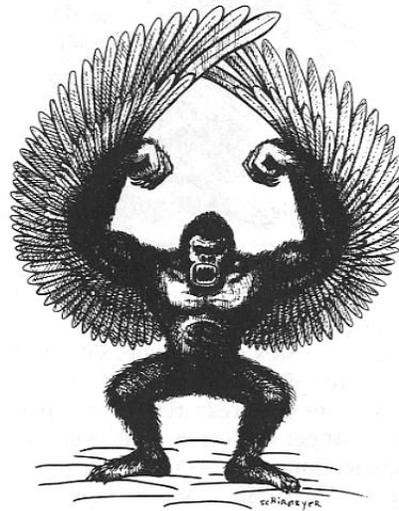
CON 3D8	Pister 20 % + 1D10
TAI 3D8	Chercher 20 % + 1D10
INT 2D8	Sentir 20 % + 1D10
POU 3D8	Ecouter 20 % + 1D10
DEX 4D8	

Points de vie : CON + TAI - 12

<i>Armes</i>	<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Parade</i>
Morsure	40 %	1D8 + 2	
Main-griffe	60 %	2D6	30 %
Coup d'aile	90 %	1D4 - 1	25 %

SAN — Voir un Clakar coûte 1D4 points de SAN à moins que le jet de SAN ne soit réussi.

ARMURE — Aucune.



Les Clakars sont des singes ailés d'une taille similaire à celle de l'homme. Ce sont des créatures du Chaos consacrées à Zhortra. Ils peuvent voler à une vitesse de 50 km/h pendant autant d'heures qu'ils ont de points de constitution. Pendant un round de combat, ils sont capables de porter deux attaques avec leurs mains griffues et un coup d'aile. S'ils touchent avec leurs deux mains, ils s'agrippent à leur victime et tentent de la mordre. Il est impossible de parer une morsure de Clakar, puisqu'elle est effectuée pendant le corps à corps, néanmoins une armure peut absorber les dégâts qu'elle cause. Les Clakars ont la faculté chaotique de changer de couleur à volonté. Ils ressemblent en cela aux caméléons, mais, n'ayant pas d'écailles, c'est la teinte de leur fourrure qu'ils modifient. Malheureusement, ils sont incapables de changer la couleur des plumes de leurs ailes — qui peuvent être noires ou blanches —, ce qui diminue grandement leur talent de camouflage.

HABITAT — Les Clakars préfèrent les jungles chaudes, dont ils apprécient tout particulièrement les ruines qui peuvent abriter leurs tanières. On en trouve à Pan-Tang — où ils sont utilisés comme familiers ou comme animaux de compagnie — ainsi que sur l'Ile du Sorcier, dans les forêts vierges des continents du sud ou encore dans les jungles interdites qui entourent R'lin K'ren A'a.

[8.3.3] OONAI

<i>Caractéristiques</i>	<i>Compétences</i>
FOR 5D8	Voir 40 %
CON 5D8	
TAI 4D8 + 4	
INT 2D8	
POU 2D8 + 4	
DEX 3D8	

Points de vie : CON + TAI - 12

Armes	Attaques	Dégâts	Parade
Griffes	50 %	Identique	50 %
Morsure	35 %	Identique	
Autres	Identique	Identique	

ARMURE — Identique à celle de la créature imitée.



SAN — Voir un Oonai entraîne la perte de 1D8 + 1 points de SAN si le jet de SAN est manqué. S'il est réussi, le personnage ne perd que 1D4 points de SAN.

Les Oonais sont des créatures polymorphes du Chaos. Ils peuvent changer de forme pour prendre celle d'une créature quelconque. Quand ils sont tués, ils recouvrent leur forme primitive. Même si leur apparence extérieure change, leurs pouvoirs naturels, eux, ne changent pas : ils ont toujours leur propre chance de toucher et non celle de la créature imitée. Les dégâts qu'ils infligent dépendent, par contre, de l'armement naturel de la créature imitée. La notation « Identique » indique que vous devez utiliser les dégâts qu'inflige la bête imitée. Remarquez bien qu'en cas de transformation, la TAI du Oonai peut augmenter mais son poids reste le même.

Exemple :

Un Oonai sous la forme d'un Clakar effectuera 2D6 points de dégâts avec ses griffes alors que sous la forme d'un dragon, les dégâts infligés seront de 9D6. De toute évidence, la forme du dragon est plus adaptée au combat.

Sous sa véritable apparence, un Oonai ressemble à un gros cochon hideux doté d'ailes. Les Oonais n'apprécient pas leur physique et la plupart du temps, ils prennent une autre apparence. Ce sont de véritables créatures du Chaos et ils ne parviennent pas à maintenir une forme pendant plus de quatre rounds de combat ; de ce fait, ils changent sans cesse d'apparence et se trahissent d'eux-mêmes. En tant que créatures intelligentes (si l'on peut dire), ils peuvent choisir leur prochaine forme. Toutefois, ils ne peuvent assumer deux fois la même apparence au cours de quatre transformations successives. Les Oonais ont la faculté supplémentaire de garder leurs ailes quel que soit l'aspect qu'ils ont pris. Si vous voyez un tigre ailé qui vous attaque, vous pouvez parier qu'il s'agit d'un Oonai.

HABITAT — Les chimériques Oonais ne vivent pas dans les Jeunes Royaumes mais sur un plan Chaotique très proche. Ils ont la faculté de se rendre sur le plan de la Terre quand ils le désirent, ce qu'ils font souvent pour aller chasser. Un sorcier peut solliciter l'aide d'une meute de Oonais grâce à un Démon de Désir (voir paragraphe [5.7.5] Démons de Désir). Les Oonais chassent en meute de 1D100/2 créatures.

[8.3.4] CHIENS CHASSEURS DU DHARZI

Caractéristiques

FOR 2D8 + 4

CON 3D8

TAI 1D8 + 4

INT 1D8

POU 3D8

DEX Identique à la CON

Points de Vie : CON

Compétences

Pister 90 %

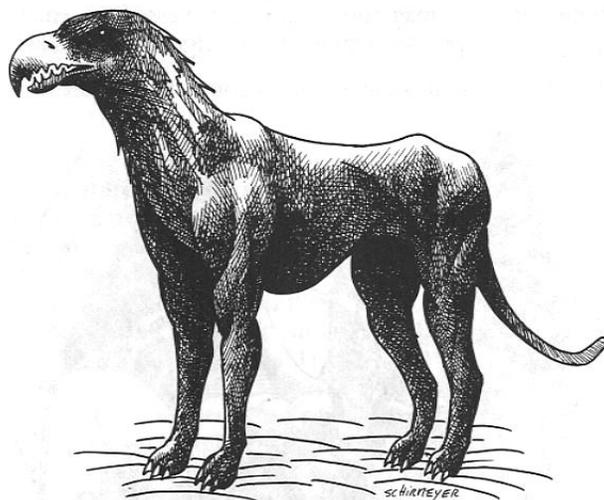
Chercher 25 %

Grimper 50 %

Eviter 40 % + 1D10

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes	20 %	1D8 + 1	5 %
Bec	25 %	1D6 + 1	

ARMURE — Aucune.



SAN — Voir un chien chasseur du Dharzi occasionne la perte de 1D4 points de SAN si le jet de SAN est manqué.

Les chiens chasseurs du Dharzi ne sont pas exactement des chiens. Il s'agit plutôt d'étranges créatures hybrides, à moitié chien-loup et à moitié aigle. Leurs corps ressemblent à celui d'un grand chien noir mais leurs têtes et leurs cous sont ceux d'un aigle géant. Ce sont des créatures infectes et sales traînant derrière elles une odeur particulièrement abominable : un mélange de chair pourrie et de soufre.

Les Dharzis formaient une race ancienne et inhumaine de guerriers-sorciers, race qui a existé bien avant l'avènement des Jeunes Royaumes. Elle s'est éteinte un millénaire avant la naissance d'Elric et l'on pensait que leurs chiens avaient disparu avec elle, mais à l'époque d'Elric, ils sont réapparus dans les Jeunes Royaumes pour hanter les déserts. Les chiens chasseurs opèrent toujours en meute de 2D10 + 3 animaux.

Les chiens chasseurs ont droit à deux attaques par griffe et à une attaque par bec à chaque round de combat. Ils ne craignent absolument rien et seule la mort pourra leur faire lâcher leur proie. Même s'ils ne sont loyaux que vis-à-vis des Seigneurs Dharzis, on peut acquérir les services d'une meute de chiens chasseurs par l'intermédiaire d'un Démon de Désir (voir paragraphe [5.7.5] Démons de Désir). Une fois que les chiens chasseurs du Dharzi ont été invoqués sur le plan des Jeunes Royaumes, ils doivent immédiatement se voir assigner une proie ou ils attaqueront leur invocateur.

HABITAT — Les chiens chasseurs du Dharzi apparaissent là où ils ont été invoqués. Même s'ils ne sont pas particulièrement puissants en tant que monstres, les chiens du Dharzi ont la particularité de continuer à se battre tant qu'ils sont en vie. Pour chaque point de dégâts qui leur est infligé, diminuez leur DEX d'un point ; il n'empêche que le chien continuera à se battre au maximum de ses possibilités jusqu'à sa mort, et ce, quel que soit le montant des dégâts infligés.

[8.3.5] CRÉATURES DE MATIK

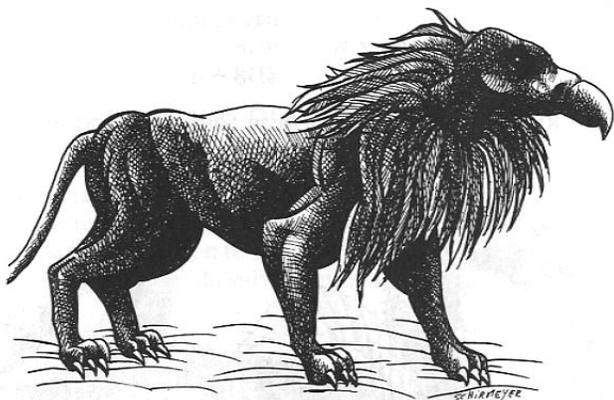
Caractéristiques

FOR 4D8 + 8
CON 6D8 + 8
TAI 18
INT 1D8
POU 4D8 + 4
DEX 3D8

Points de Vie : CON + 6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffe	40 %	4D8 + 4	10 %
Bec	50 %	3D8 + 3	

ARMURE — 10 points dus à la peau enchantée.



SAN — Voir une créature de Matik occasionne la perte de 1D4 points de SAN si le jet de SAN est manqué.

Les créatures de Matik nous ramènent aux guerres entre les Maîtres Dragons de Melniboné et les Seigneurs-Sorciers du Dharzi. Elles ont été créées à partir de l'étoffe du Chaos lui-même par Matik de Melniboné dans le but de détruire les chiens chasseurs du Dharzi. Quand tout fut achevé et que l'on crut mort tous les Dharzis et leurs créations, Matik bannit ses créatures dans les Plans du Chaos mais les lia de façon à ce que toute personne connaissant le charme puisse s'en servir.

Le texte de ce charme peut être découvert dans le chapitre « La venue du Chaos » du livre Stormbringer. Il doit être récité en Haut Melnibonéen pour que les créatures soient invoquées et obéissent au sorcier. Les créatures de Matik ressemblent à de grands lions de trois mètres de haut et dotés de têtes de vautours. Ce sont des combattants d'une férocité incroyable, seule la mort peut arrêter leurs attaques.

Ils sont démesurément loyaux vis-à-vis des Melnibonéens. Ils obéiront aux enfants de Melniboné, et ce, même à l'encontre des ordres des Seigneurs du Chaos eux-mêmes. Chaque créature a droit à deux attaques par griffe et une attaque par bec à chaque round de combat. Les serres et le bec sont considérés comme des armes magiques avec un POU égal à celui de la créature ; de ce fait, elles peuvent blesser aussi bien des mortels que d'autres entités magiques.

HABITAT — Les créatures de Matik n'habitent pas le plan des Jeunes Royaumes, néanmoins on peut y en invoquer 1D8 en déclamant le charme approprié.

[8.3.6] GÉANTS DES BRUMES

Caractéristiques

FOR 8D8
CON 8D8

TAI 18

INT 7

POU 5D8

DEX 4D8

Points de Vie : CON + 6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Tentacules	4D8 %	*	2D8 %
Morsure	80 %	2D8 + 2	

* Le géant des brumes a droit à quatre attaques par tentacule par round de combat jusqu'à ce que l'une d'entre elles ne soit ni parée ni évitée. Dès lors, il soulèvera sa victime pour tenter de la mordre.

ARMURE — Le géant des brumes est immunisé contre toutes les armes à l'exception des armes magiques. En ce cas, l'arme (ou le porteur) doit réussir un jet de lutte POU contre POU pour infliger des dégâts.

SAN — Contempler un géant des brumes occasionne une perte de 1D8 + 1 points de SAN si le jet de SAN est manqué. Dans le cas contraire, le personnage perdra seulement 1D4 points de SAN.

Même le plus sage des sorciers ne sait pas s'il existe plus d'un géant des brumes. En tous cas, s'il n'y en a qu'un, il a été nommé Bellbane du fait du lourd mugissement qui souvent l'accompagne.

Le géant des brumes est peut-être la plus grotesque de toutes les créatures du Chaos qui habitent les Jeunes Royaumes. Il a deux yeux d'un jaune bilieux situés à l'extrémité de son corps et ne possède pas de véritable tête. Juste en dessous des yeux, on trouve une longue fente grossièrement dessinée et qui laisse apparaître des crocs jaunâtres et pointus. Il n'a ni nez, ni oreilles, ni cheveux. Il mesure cinq mètres de haut ; de la partie supérieure émerge quatre appendices mi-bras mi-tentacules, à la fois décharnés et flexibles. La partie inférieure du corps se traîne sur le sol et se perd dans les tourbillons d'un brouillard putrescent.

Sa texture tient davantage de l'eau que de la chair mais elle peut se solidifier sous la forme d'une boue gluante si nécessaire. Les armes lui passent généralement au travers sans l'affecter. Il n'est ni plus ni moins qu'une espèce de goule immatérielle qui se nourrit du sang et de l'âme des hommes.

Combattre un géant des brumes n'est pas chose courante. Sa simple présence engendre une sorte d'agonie psychique qui engourdit la conscience de ses adversaires. (Les personnages qui combattent un géant des brumes doivent réussir un jet sous $3 \times \text{INT}$, sinon ils entrent en agonie, perdant du même coup toute faculté de se battre.) Les armes ordinaires sont rongées par le géant des brumes mais n'ont aucun effet sur lui, elles traversent son corps brumeux sans l'endommager. Une arme démon peut infliger des dégâts si elle ou son porteur emporte une lutte de POU contre le POU du géant des brumes. Si le géant des brumes emporte la lutte de POU, l'arme endure 2D8 points de dégâts à sa CON. Les géants des brumes combattent en attrapant leur adversaire pour l'engouffrer ensuite dans leur masse puante. Les tentacules n'infligent pas de dégâts en eux-mêmes mais s'ils ne sont pas parés, ils emportent l'infortunée victime vers la bouche qui essaiera de la déchiqueter au round suivant. Elric a réussi une fois à battre Bellbane dans les marais des Brumes, dans les Pays du Silence.

On ne connaît personne d'autre qui ait réussi à le battre si ce n'est à la course.

Un géant des brumes ne peut être invoqué que par un dieu ou un MJ peu scrupuleux. Quand un géant des brumes est tué (c'est-à-dire que son total de Points de Vie est réduit à zéro), son corps s'évanouit, ne laissant que son odeur écœurante derrière lui.

[8.3.7] OLABS

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>	
FOR	4D8	Déplacement	
CON	6D8	silencieux	80 %
TAI	2D8 + 4	Se cacher	80 %
INT	2D8 + 2	Embuscade	75 %
POU	3D8	Grimper	25 %
DEX	3D8	Pister	90 %
CHA	1D8 + 2		
Points de Vie : CON + TAI - 12			

<i>Armes</i>	<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>
Disques de Cristal	4D8 %	2D4 + 2
Gourdin	8D8 %	1D8 + 2

ARMURE — 8 points dus à la peau et aux plumes magiques.



SAN — Voir un Olab occasionne une perte d'1D4 points de SAN si le jet de SAN est manqué.

Les Olabs forment une race de créatures semblables à l'homme qui peuplent les jungles denses qui entourent R'in K'ren A'a. Ils combinent en une forme grotesque le reptile, l'oiseau et l'homme.

En apparence ce sont des reptiles à la peau verte et écailleuse mais ils ont une crête emplumée et une caroncule pour cou. Toutefois, ils ont le visage d'un homme dont ils possèdent également les bras et la partie supérieure du torse. Deux pattes de cigogne incroyablement longues se rattachent à leur bassin. En moyenne, ils sont beaucoup plus grands et plus forts que l'homme et semblent posséder une vitalité supranaturelle qui résiste même à Stormbringer. Quand Elric fit leur rencontre, ils lui rappelèrent son peuple par leur prestance et il était persuadé qu'un lien existait entre les deux races mais il n'a jamais su si les Olabs étaient le produit d'une évolution ou d'une dégénérescence.

Les Olabs se déplacent en groupe de 1D10 + 10 individus. Si le petit groupe ne parvient pas à vaincre ses adversaires, il reviendra à la charge avec toute la tribu (1D100 + 100). Ils débutent toujours leurs attaques avec l'avantage de la surprise, se glissant dans les fourrés jusqu'à ce qu'ils soient assez près pour lancer leurs armes-disques. Le bâton de combat Olab est une création bizarre. Il s'agit d'un grand bout de bois dans lequel sont fichés des disques aiguisés d'obsidienne et de quartz. Un mouvement rapide de la main et du bras transforme les disques en missiles imprécis mais mortels.

Chaque guerrier Olab porte 1D8 disques en réserve et ne se portera pratiquement jamais au combat au corps à corps tant que ses munitions ne seront pas épuisées. Il se précipi-

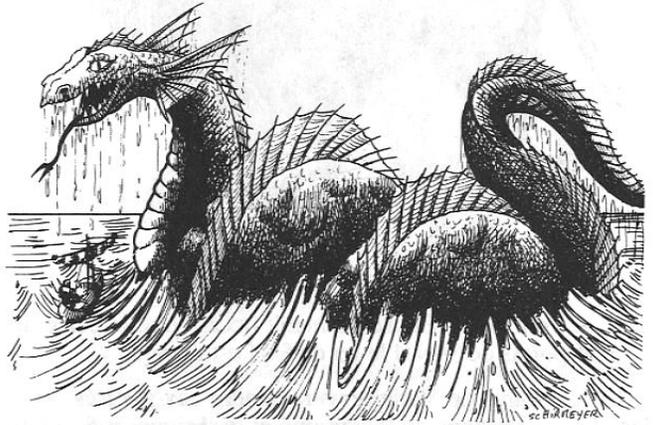
tera alors à l'attaque et tentera de massacrer ses adversaires à coup de massue.

[8.3.8] SERPENTS DE MER

<i>Caractéristiques</i>		<i>Compétences</i>	
FOR	12D8	Nager	100 %
CON	5D8	Embuscade	60 %
TAI	16D8		
INT	2D8		
POU	2D8 + 4		
DEX	2D8		
Points de Vie : CON + TAI - 12			

<i>Armes</i>	<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>
Griffes	1D100 %	3D8 + 3
Eperonner	DEX × 2 %	Destruction du navire touché
Queue	1D100/2 %	8D8
Croc	30 %	4D8 + 4

ARMURE — 10 points dûs à la peau couverte d'écailles.



SAN — Voir un Serpent de Mer occasionne une perte d'1D6 points de SAN si le jet de SAN est manqué. Dans le cas contraire, le personnage perd 1 point de SAN.

Les dragons de mer sont aussi puissants et dangereux que leurs cousins cracheurs de flammes. Grands, écailleux, reptiliens, ils peuvent utiliser n'importe lequel des 4 types d'attaque mentionnés ci-dessus.

Ils adorent tout spécialement s'attaquer aux navires humains : quelques marchands jettent par-dessus bord des esclaves ou des carcasses de bœuf au premier signe d'apparition de serpents de mer.

Ils ont la couleur de la mer qu'ils hantent. Les serpents de mer ont toutes les teintes de vert, bleu et gris. Ils n'ont pas d'ailes et ne crachent pas de feu. Leurs griffes sont un petit peu plus courtes et moins aiguisées que celles des dragons mais ils restent des créatures redoutables.

HABITAT — Les serpents de mer vivent dans tous les océans des Jeunes Royaumes mais on en compte un grand nombre dans la Mer du Dragon autour de Melniboné et au large des côtes de Shazaar près des Dents du Serpent.

[8.3.9] AUTRES CRÉATURES DU CHAOS

De nombreuses autres créatures chaotiques hantent les étendues des Jeunes Royaumes. C'est au MJ de créer ces entités s'il le désire. Le paragraphe [8.4] traite des principes de création de ces créatures.

[8.4] CRÉATION DES CRÉATURES DU CHAOS

En tant que MJ, vous pouvez créer vos propres monstres adaptés à certains scénarios spécifiques. Les suggestions que nous vous apportons ici sont destinées à vous aider à inventer de nouvelles créatures adaptées à l'univers de Moorcock et aux règles du jeu.

[8.4.1] L'IMAGINATION AU POUVOIR

Ignorez toutes les suggestions suivantes si vous le désirez, lors de la création de vos créatures chaotiques. L'essence du Chaos est son imprévisibilité — laissez votre imagination vous guider.

[8.4.2] DÉFINITION DES CARACTÉRISTIQUES D'UNE CRÉATURE

Le 8 étant le nombre magique du Chaos, j'ai défini toutes les caractéristiques des Créatures Chaotiques du paragraphe [8.3] de ce chapitre en terme de dé à 8 faces. Pour rester logique, il est conseillé de suivre cette méthode.

[8.4.3] ORDRE DE SÉLECTION DES CARACTÉRISTIQUES

Quand vous inventez une nouvelle créature, vous devez vous poser les questions suivantes et déterminer ses caractéristiques en fonction des réponses.

Quelle est la puissance physique de la créature? - FOR.

Sera-t-elle difficile à tuer? - CON.

Quelle est sa masse? - TAI.

Est-elle fûtée? - INT.

A t-elle de la chance ou est-elle magique? - POU.

Se déplace-t-elle vite en combat? - DEX.

Est-elle impressionnante ou terrifiante? - CHA.

[8.4.3.1] POINTS DE VIE D'UNE CRÉATURE

Les points de vie de la créature seront égaux à la CON + TAI - 12 sauf si la TAI est inférieure à 12. En ce cas, les points de vie seront égaux à la CON uniquement.

[8.4.3.2] POINTS D'ARMURE D'UNE CRÉATURE

Attribuer une certaine quantité de points d'armure à une créature relève d'une décision subjective. Je ne peux que vous suggérer de regarder ce qui a été fait pour les créatures de la section [8.3] et n'oubliez pas qu'une créature ne peut jamais avoir une armure supérieure à celle d'un dragon, c'est-à-dire à 10.

Bon nombre de vos créatures n'auront aucune protection. Si vous désirez être Chaotique et utiliser le hasard jusqu'au bout, jetez 1D10 - 1 pour déterminer une valeur d'armure comprise entre 0 et 9.

[8.4.4] DÉTERMINATION DU NOMBRE DE DÉS A ASSIGNER AUX CARACTÉRISTIQUES D'UNE CRÉATURE

Ce moment de la création d'une créature requiert un bon

sens certain de la part du MJ. De nombreuses créatures Chaotiques et Loyales, ont été décrites dans les sections précédentes [8.2 et 8.3].

Lorsque vous créez de nouveaux animaux, essayez d'attribuer le nombre de dés aux caractéristiques de la bête en vous basant sur les critères déjà détaillés ci-dessus.

Si votre « chose » a la forme d'un tigre, elle devra avoir la FOR approximative d'un tigre. Vous pouvez toujours effectuer quelques ajouts automatiques aux jets de dés si vous désirez différencier votre « chose » d'un tigre ordinaire. Si vous n'avez aucune idée de la moyenne de la caractéristique (ou des caractéristiques) de la chose, jetez 1D10 pour déterminer le nombre de dés à 8 faces à lancer dans cette caractéristique.

[8.4.5] DÉTERMINATION DES ARMES, DES CHANCES DE TOUCHER ET DES DÉGATS

Si vous avez bien réfléchi à votre nouvelle créature du Chaos, vous êtes capable de déterminer quelles sont ces armes naturelles. Les armes les plus courantes restent les griffes, les dents, les queues, les cornes et l'impact du corps mais on peut facilement en imaginer d'autres. Si votre créature est très proche d'un être qui existe déjà comme un tigre invisible, vous pouvez lui accorder les mêmes dégâts qu'infligerait son semblable ainsi que le même type d'attaque. Mais si votre créature est complètement bizarre et ne souffre d'aucune comparaison possible, comme un globe flottant géant doté de tentacules et de pointes empoisonnées, vous devrez l'équiper vous-même en réfléchissant sur ce qui vous paraît équitable et sur la difficulté à abattre ce globe. (Je pense que chaque épine empoisonnée qui touche effectuera 2D8 + 2 points de dégâts par le poison — jetez un dé sous 5 × CON de la victime pour déterminer si elle résiste au poison, etc.).

Après la méthode purement subjective décrite ci-dessus pour déterminer les armes naturelles et les niveaux de dégâts, vous serez heureux d'apprendre qu'il existe un système objectif et parfaitement équitable pour déterminer les probabilités de toucher avec ces armes au combat. Jetez 1D100 pour obtenir un résultat compris entre 1 et 100 et qui servira de compétence de combat à la « chose ». Utilisez la même technique pour déterminer la Parade de la créature, si logiquement elle en possède une. Ce système engendre des créatures uniques qui vont de la bestiole la plus inepte au monstre à la ténacité démentielle.

[8.4.6] FACULTÉS CHAOTIQUES SPÉCIALES

Etant donné que vous devez créer des créatures du Chaos, elles peuvent avoir des facultés inhabituelles.

Jetez 1D6 et divisez le résultat par 2 pour déterminer le nombre de ces facultés. Vous pouvez très bien n'en accorder qu'une. Le tableau [8.4.6.1] Facultés Chaotiques Spéciales, vous présente vingt de ces facultés (idéal pour les déterminer au hasard avec 1D20). Vous pouvez facilement en rajouter.

[8.4.7] MÉTHODES D'INVENTION DE CRÉATURES DU CHAOS

Nous allons vous présenter ici quelques-uns des moyens que Moorcock a utilisé pour inventer ses différents monstres. Si vous utilisez les mêmes méthodes, vous parviendrez à créer des créatures compatibles avec le monde d'Elric et les plans du Chaos.

[8.4.6.1] FACULTÉS CHAOTIQUES SPÉCIALES

1D20 Faculté

- 01 RÉGÉNÉRATION : Jetez 1D10 pour déterminer le nombre de points de vie que la chose peut regagner à chaque round de combat. Elle meurt lorsque son total de points de vie est réduit à 0 ou moins pendant 2 rounds de combat.
- 02 INVISIBILITÉ : Volontaire ou involontaire.
- 03 TÉLÉPORTATION : Jetez 1D100 pour déterminer la distance parcourue en pied (30 cm) et jetez 1D8 pour déterminer le nombre de tentatives au cours d'un combat.
- 04 POLYMORPHIE : La créature peut changer son apparence mais ses caractéristiques restent les mêmes.
- 05 PROTECTION MAGIQUE : La créature est insensible aux armes non magiques.
- 06 NATURE REPOUSSANTE : La créature est particulièrement repoussante, que ce soit de par son apparence, son odeur, ses attitudes, etc.
- 07 CAMOUFLAGE : Faculté de changer de couleur et de se fonder dans le décor.
- 08 TÉLÉPATHIE : Faculté de lire dans les esprits ou de communiquer d'esprit à esprit.
- 09 FACULTÉ HYPNOTIQUE : Jetez 1D100. La créature a cette chance moins le POU du sujet d'hypnotiser et de gagner le contrôle de l'esprit de sa victime. Si le jet d'hypnose est raté, la créature n'a pas de seconde chance et elle ne peut essayer d'hypnotiser qu'un seul être au cours d'un combat.
- 10 VITESSE : La « chose » est plus rapide que la normale. Elle a droit à deux attaques par round de combat. On double la DEX de la créature pour déterminer l'instant de la première attaque ; la seconde attaque est effectuée à sa DEX normale.
- 11 RETRAITE : La créature peut volontairement quitter le plan des Jeunes Royaumes si elle perd le combat. Toutefois, elle ne peut pas y revenir de son propre chef.
- 12 ILLUSION : La créature peut créer et projeter des illusions qui paraîtront réelles à toute personne qui ne réussit pas un jet sous $1 \times \text{POU}$ ou sous $1 \times \text{INT}$.
- 13 FLAMME : La créature crache (ou produit) des jets de flammes qui infligeront une quantité de dégâts en points de vie égale à la moitié de son POU.
- 14 POISON : Le toucher de la créature inflige une quantité de dégâts en poison égale au POU de la créature moins le POU de sa victime.
- 15 IMMORTALITÉ : Seule la violence peut venir à bout de cette créature.
- 16 AILES : La créature a des ailes et peut voler.
- 17 CHANCE AU COMBAT : La chance de toucher la créature avec une arme est diminuée de moitié.
- 18 DOULEUR : La présence de la créature provoque une douleur atroce. Jetez un dé sous $5 \times \text{CON}$ à chaque round de combat pour rester conscient.
- 19 IMMATÉRIALITÉ : La créature n'est qu'un fantôme sur le plan des Jeunes Royaumes et doit être vaincue dans une lutte POU contre POU.
- 20 RÉSISTANCE A LA MAGIE : La créature est insensible à tous les démons quelle que soit leur forme mais peut être blessée par des armes normales.

[8.4.7.1] COMBINAISON

La méthode, de loin la plus simple, pour inventer une nouvelle créature du Chaos est de combiner deux ou plusieurs créatures réelles pour en obtenir une nouvelle. C'est ce qu'a fait Moorcock pour créer les clakers et les chiens chasseurs du Dharzi. Si vous désirez obtenir une entité féroce et vicieuse, essayez de combiner un grand carnivore avec un grand herbivore. Posez la tête et les dents d'un requin blanc sur le corps d'un éléphant et vous obtiendrez un résultat assez impressionnant. Imaginez une créature semblable à une gazelle mais dotée des dents et de l'appétit d'un crocodile. Vous pouvez aussi combiner des créatures d'éléments différents, comme l'air et l'eau avec des crabes emplumés et ailés, ou encore l'air et la terre avec des panthères aux ailes de chauve-souris. Les possibilités sont infinies. Souvenez-vous que toutes ces créatures n'ont pas à être et ne devront pas être des monstres mangeurs d'homme. Que diriez-vous d'une combinaison autruche-orchidée dotée de griffes-doigts qui peuvent servir de racines ?

[8.4.7.2] MYTHOLOGIE

Moorcock n'a pas négligé la mythologie traditionnelle comme source d'inspiration de créatures étranges. Les exemples les plus frappants sont les dragons et les serpents de mer autour de Melniboné mais j'ai toujours eu le senti-

ment que les harpies, satyres, basiliques, manticores, etc., ont leur place dans les Jeunes Royaumes ou sur quelques plans chaotiques proches. Les démons sont des entités qui apparaissent dans plusieurs religions terrestres. De ce fait, vous pouvez faire rencontrer occasionnellement à vos personnages de Stormbringer des êtres, des personnages ou des choses issus d'une mythologie quelconque. De telles rencontres devront toutefois rester rares.

[8.4.7.3] ANTHROPOMORPHISATION

C'est la méthode utilisée pour transformer des animaux ou des choses en hommes. Si vous créez un lion qui marche sur deux pattes, s'habille d'une belle armure et utilise des armes en métal, vous avez anthropomorphisé le lion. C'est une technique très populaire en science-fiction et en fantastique.

La planète Mongo reste l'exemple classique de cette technique, Flash Gordon y rencontre des hommes-lions, des hommes-faucons, des hommes-requins, etc. Lors de la création de tels personnages, vous devrez les concevoir comme des humains ordinaires puis augmenter une de leurs caractéristiques pour en faire des êtres redoutables.

[8.4.7.4] CHOSES ÉTRANGÈRES

La dernière classe de créatures du Chaos est composée des entités qui ont pris naissance dans vos rêves les plus fous et

n'ont aucun rapport avec la réalité. En ce cas, vous pouvez vraiment vous laisser aller : imaginez un océan intelligent. Il n'y a aucune ligne conductrice à ce genre de création ; Moorcock s'en est servi mais rarement. Nous vous conseillons de ne pas abuser de ce genre de créatures à moins que vous ne désiriez véritablement traumatiser vos joueurs.

[8.5] RÉSUMÉ

Au cours de ce chapitre, nous avons traité de la création d'animaux terrestres et de créatures teintées de Chaos.

Même s'il est impossible de tout voir, le choix fourni est

suffisant pour les situations normales. Les habitants intelligents d'autres plans n'ont pas été décrits. Des créatures comme les Grahluks, les Elenoins ou les Hommes-Bateaux de Xerlerenes sont du ressort du MJ.

Elles peuvent être invoquées dans les Jeunes Royaumes si l'on connaît la rune de pouvoir appropriée ; toutefois, de telles invocations ne relèvent plus des lois traditionnelles de la magie fournie dans le chapitre 5. L'invocation de telles créatures se situe au niveau 4 de magie et équivaut à invoquer un Seigneur des Bêtes. Le sorcier doit posséder un total en INT et POU supérieur ou égal à 44 pour effectuer une telle invocation.

Bibliographie

Moorcock a écrit des dizaines de romans et il serait vain d'en donner ici la liste complète. Cette bibliographie recouvre donc uniquement les œuvres qui ont été traduites en français. Certaines d'entre elles sont aujourd'hui indisponibles sur le marché, néanmoins, les bouquinistes possèdent parfois de tels trésors et une réédition future est toujours envisageable.

Elric

- « La Jeunesse d'Elric » 2 tomes chez Temps Futurs
- ou « Elric des Dragons » 1 tome chez OPTA/CLA.
- « Elric le Nécromancien » chez Presse Pocket.
- « La Sorcière Dormante » chez Presse Pocket.
- « L'Épée Noire » chez Presse Pocket.
- « Stormbringer » chez Presse Pocket.

Les deux autres œuvres de Moorcock consacrées à Elric, « Elric at the end of time » et « Two black swords », n'ont pas encore été traduites en français.

Hawkmoon ou la Saga des Runes

- « Le Joyau noir ».
- « L'Amulette du dieu fou ».
- « L'Épée de l'aurore ».
- « Le Bâton runique ».

Ces quatre livres ont été traduits chez Tibres/SF mais sont actuellement indisponibles. Les autres œuvres consacrées à Hawkmoon n'ont jamais été traduites.

Corum

- « Le Chevalier des Épées ».
- « La Reine des Épées ».
- « Le Roi des Épées ».

Les trois livres ont été traduits chez OPTA/CLA. Les trois autres livres consacrés à Corum n'ont pas été traduits.

Ces trois grandes sagas, avec celle d'Erekos, le Champion Éternel, indisponibles en français, forment la base de toute l'œuvre de Moorcock. Les thèmes du multivers et de l'affrontement Loi/Chaos y sont décrits en profondeur et nous vous conseillons très vivement de les lire si vous en avez l'occasion.

Autres romans traduits

- « Le Programme final » chez OPTA/CLA (premier roman des Chroniques de Jeremy Cornélius).
- « Les Aventures uchroniques d'Oswald Bestable » chez OPTA/CLA.
- « Le Navire des Glaces » chez OPTA/CLA.
- « Voici l'homme » chez Livre de Poche.
- « Le Chien de guerre » chez J'ai Lu.
- « Une Chaleur venue d'ailleurs » chez Présence du Futur.
- « Les Terres creuses » chez Présence du Futur.
- « La fin de tous les chants » chez Présence du Futur.
- « Légendes de la fin des temps » chez Présence du Futur.

A noter également un livre d'or de la SF consacré à Michael Moorcock chez Presse Pocket.

CONSEILS

AU MAITRE DE JEU

Maintenant vous savez tout sur les Jeunes Royaumes et ses personnages, ses villes, ses animaux, ses monstres, son histoire, etc. Il serait temps de penser à la manière dont vous allez mettre en place une partie. Si vous êtes l'heureux élu qui allez devenir le MJ, ce chapitre vous concerne. Si vous êtes un personnage joueur, vous pouvez passer ce chapitre, mais vous pourrez y revenir par la suite, lorsque vous vous sentirez prêt à maîtriser une partie ou une campagne.

Les MJs qui ont déjà maîtrisé d'autres systèmes de jeu, n'auront pas de difficulté à contrôler le monde d'Elric. Le principal à retenir est que l'univers des Jeunes Royaumes est un monde fantastique déjà créé et logique. Toute chose a une raison d'être. Elle fait partie de l'histoire naturelle du monde, ou est une conséquence de la grande lutte entre le Chaos et la Loi. L'atmosphère idéale serait que les grandes forces du Chaos et de la Loi manipulent de manière subtile les personnages pour aboutir à la grande confrontation finale. Le meilleur moyen de provoquer ceci est de bien montrer l'importance des aventures et des campagnes. C'est à vous de bien vous y prendre.

Cependant, afin d'aider les MJs novices, voici quelques conseils afin de faire vivre une aventure palpitante dans les Jeunes Royaumes à vos joueurs.

[9.1] PLANTER LE DÉCOR

Avec un peu de chance, les joueurs auront lu les règles et au moins un des excellents romans de Moorcock, avant de débiter une partie. Ainsi, ils auront déjà une idée du monde et sauront ce qu'ils peuvent et ne peuvent pas accomplir. Le choix principal du MJ est alors de décider du lieu et du moment de l'action. De nombreuses époques et lieux peuvent être envisagés.

[9.1.1] LES JEUNES ROYAUMES AVANT ELRIC

Chacun doit bien comprendre qu'Elric est le personnage clé auquel chacun se réfère pour situer le lieu et l'atmosphère du jeu. Avant qu'il ne vive et qu'il ne devienne Empereur de Melniboné, les Jeunes Royaumes étaient un monde fantastique équilibré, où tout pouvait arriver sur le plan purement individuel. Après l'avènement d'Elric, le destin du monde semble évoluer.

A une époque précédant la venue d'Elric, on peut trouver d'intéressantes possibilités pour situer une aventure ou une campagne. Melniboné a dirigé le monde pendant 10 000 ans. Les autres Jeunes Royaumes n'ont existé que 400 ans. Cela vous donne, à vous MJ, un large champ d'action pour imaginer des situations.

Moorcock ne nous donne guère de détails sur l'histoire de

Melniboné. Environ 10 000 ans avant Elric, les Melnibonéens partirent de R'lin K'ren A'a pour se rendre sur l'île du Dragon. Leur premier grand exploit fut la capture et la domestication des dragons. Ensuite, ils se propagèrent et conquièrent la plupart du monde environnant. Les adversaires qu'ils rencontrèrent à l'époque, étaient des hommes de l'âge de pierre ainsi que certaines races non-humaines, aussi vieilles que la race melnibonéenne, si ce n'est plus. On pense que les hommes ailés de Myrrhyn étaient alors bien plus puissants et répandus qu'au temps d'Elric. Les Prophètes Noirs de Nihrain existaient également, probablement à l'apogée de leur culture. Les divers Seigneurs de la Loi et du Chaos faisaient de fréquentes apparitions dans ce monde. Tout pouvait arriver.

Pendant des millénaires, la plupart des conflits eurent lieu entre les Melnibonéens eux-mêmes (lutttes intestines pour le pouvoir) ou contre divers envahisseurs venant d'autres plans d'existence. Le MJ est tout à fait libre d'instaurer des aventures dans ce cadre temporel.

Un millier d'années avant qu'Elric n'apparaisse, Melniboné se lança dans une guerre féroce contre les Seigneurs du Dharzi. Les Dharzis étaient une grande race semi-humaine, provenant probablement d'un autre plan d'existence et possédant leurs dieux et leurs pouvoirs propres. Pendant longtemps, l'issue de cette guerre fut incertaine. Finalement, sous le commandement de l'Empereur Matik, et avec l'alliance de différents Seigneurs des Bêtes, les Melnibonéens battirent les Dharzis à leur propre jeu, c'est-à-dire la création d'animaux magiques. C'est parce que les ancêtres d'Elric aidèrent les Seigneurs des Bêtes en des temps anciens, que ceux-ci veulent bien l'aider.

Il est plus que probable que Matik et d'autres sorciers melnibonéens de l'époque, libérèrent les Seigneurs des Bêtes de la domination occulte des Dharzis. En tous cas, les Melnibonéens remportèrent la victoire, et les Dharzis furent décimés, à l'exception d'un petit groupuscule qui trouva refuge dans la Forêt de Troos. Durant les siècles qui suivirent, ils dégénérent pour devenir les actuels habitants d'Org. Cependant, la guerre dut être terriblement violente car, à la suite de sa victoire, Melniboné sombra dans une lassitude nationale et son pouvoir se mit à décliner. C'est à partir de cette époque qu'Imrryr reçut le surnom de « La Cité qui Rêve ».

Pendant les 600 ans qui suivirent, la population de Melniboné déclina. Le pouvoir de la Loi augmentait régulièrement dans le monde, alors que le nombre de dragons diminuait très rapidement. Les Melnibonéens abandonnèrent un avant-poste après l'autre, reculant de plus en plus vers l'île du Dragon. Les Seigneurs du Chaos amenèrent les Mabden à Pan Tang, ancienne place forte melnibonéenne dans les mers du nord, et commencèrent à leur enseigner comment imiter la

sortellerie et les pouvoirs melnibonéens.

Quatre siècles avant la période d'Elric, Aubec de Malador, Champion de la province-nation de Lormyr, mena une série de révoltes qui mit fin aux vestiges de la domination melnibonéenne. Il établit alors la plupart des Jeunes Royaumes. Mais un sorcier melnibonéen, avec l'aide d'Arioch du Chaos, captura Aubec. Les armes et l'armure d'Aubec devinrent alors des objets fétiches des Melnibonéens. Personne ne sait ce qu'il advint d'Aubec. L'influence grandissante de la Loi fut stoppée, mais le mal avait déjà été fait. Les Jeunes Royaumes furent établis et s'épanouirent.

Les 400 années séparant l'époque d'Aubec de celle d'Elric offrent l'occasion d'utiliser les types de personnages répertoriés dans le chapitre 1 dans de nombreuses aventures où les joueurs pourront s'en donner à cœur joie.

[9.1.2] LES JEUNES ROYAUMES A L'ÉPOQUE D'ELRIC

En dépit de tout ce qui a été dit précédemment, nous pensons que la plupart d'entre vous désireront situer leur partie à l'époque d'Elric. Il faut donc que le MJ fasse un choix : va-t-il inclure Elric, ainsi que d'autres personnages célèbres de Moorcock tels Tristelune, Yishana, Smiorgan Tête Chauve, Jagreen Lern, Theleb K'aarna ou Yyrkoon, ou va-t-il les éviter complètement? Pendant que vous, MJ, prenez votre décision, profitez-en pour demander leur avis aux joueurs. Certains exprimeront peut-être le désir de voir leur personnage affronter Elric ou Yyrkoon. (Bien entendu, ils perdront mais on ne peut pas nier qu'on retire un certain honneur, et même de la fierté à voir son âme absorbée par Stormbringer.)

[9.1.2.1] LES AVENTURES UTILISANT LES PERSONNAGES DE MOORCOCK

Après avoir décidé d'utiliser Elric ou d'autres personnages tirés des livres de Moorcock dans leurs scénarios, le MJ et les joueurs ont encore une importante décision à prendre : vont-ils rester fidèles aux œuvres de Moorcock? Il y a deux cas de figure : soit les œuvres de Moorcock font loi, auquel cas les joueurs ne peuvent se permettre de dévier de la saga officielle ; soit votre version des Jeunes Royaumes représente une alternative, c'est-à-dire un monde où les événements ne suivent pas forcément le modèle décrit dans les aventures d'Elric.

Chaque solution possède ses avantages. Le MJ et les joueurs qui décident de suivre les œuvres de Moorcock à la lettre, auront déjà une toile de fond pour leurs aventures. Elric massacrera inévitablement Yyrkoon, il rencontrera Zarozinia, il combattra les Seigneurs du Chaos à la fin du monde, Smiorgan Tête Chauve périra au cours du sac d'Imrryr, etc. La meilleure façon de jouer une aventure palpitante dans un monde déjà tout trouvé serait d'éviter autant que possible l'albinos, marqué par un destin funeste.

Cependant, il n'y a aucune raison pour que le MJ et ses joueurs se limitent à un tel futur. En fait, on peut beaucoup s'amuser à jouer véritablement Elric en ne suivant les œuvres de Moorcock que dans les grandes lignes et en laissant le personnage déterminer son propre destin au cours de la partie. Si l'on considère que les œuvres de Moorcock ne sont ni sacrées, ni inviolables, tout peut arriver. Cela demande un effort d'imagination de la part des joueurs et des MJs, mais cela donne davantage d'espoir, car ainsi vous jouerez dans un monde qui ne sera pas forcément voué à la destruction par les Seigneurs du Chaos. C'est le choix que je préfère.

[9.1.2.2] LES AVENTURES QUI N'UTILISENT PAS LES PERSONNAGES DE MOORCOCK

Généralement, c'est ainsi qu'il faut faire jouer les parties. Le MJ n'utilisera Elric et les autres personnages moorcockiens qu'en tant qu'éléments du décor. Par exemple, il se peut que les joueurs s'aventurent à Dharijor et entendent

certaines rumeurs au sujet du sac d'Imrryr en écoutant un sorcier de passage. Un groupe de personnages totalement différents les uns des autres, peut s'associer pour explorer Eshmir et d'autres contrées inconnues situées loin à l'est.

[8.1.3] CAMPAGNES OU AVENTURES?

Ce jeu, contrairement à la plupart des autres jeux de rôles d'*heroic fantasy* actuellement sur le marché, est conçu pour permettre aux joueurs de débiter avec des personnages assez puissants. Vous n'aurez pas besoin de jouer pendant des mois pour développer un personnage digne de ce nom. Si le MJ et le joueur désirent jouer les événements qui ont marqué la vie de leurs personnages, ils devront créer une quelconque campagne ; le MJ devra tenir compte du temps qui s'écoule et donnera des indications générales pour les parties. Par ailleurs, si cela ne dérange pas les joueurs de retirer de nouveaux personnages de temps en temps, le MJ peut structurer son module en plusieurs aventures, en alternant les idées mentionnées ci-dessous, ceci dépendant, bien sûr, de la manière dont les joueurs ont envie de jouer.

[9.1.4] CHOISIR UN CADRE GÉOGRAPHIQUE POUR VOTRE SCÉNARIO

La carte des Jeunes Royaumes que l'on trouve dans ce jeu est destinée à vous donner une idée de l'endroit où les personnages peuvent évoluer. Il est très délicat de les faire débiter chacun dans leur pays natal et de les faire se rencontrer en cours de jeu. De plus amples informations géographiques et culturelles sont données sur chaque pays au chapitre 1. Les espaces non annotés sur la carte constituent d'excellents endroits pour situer une aventure. Le MJ, s'il a du talent, pourra également utiliser des emplacements bien connus. De grandes choses pourraient être accomplies par des Agents de la Loi à Hwamgaarl, par exemple.

Les endroits qui ne sont pas indiqués sur la carte pourraient même s'avérer encore plus intéressants. Moorcock n'a jamais dit ce qui se trouvait à l'ouest de Myrrhyn, au sud de Pikarayd, à l'est d'Elwher, au nord de Tanelorn. Un MJ à l'esprit inventif peut créer à peu près n'importe quel contrée selon son désir.

Et n'oubliez pas que les joueurs peuvent quitter les Jeunes Royaumes pour s'aventurer sur d'autres plans et d'autres mondes. Qu'arriverait-il à un sorcier melnibonéen se retrouvant nez à nez avec Han Solo dans le Faucon Millenium. Ou si une demi-douzaine de barbares oinitiens atterrissaient dans les rues de Paris? Est-ce qu'un barbare lormyrien pourrait faire campagne aux côtés de Conan dans les plaines de Shem? Rien n'est proscrit si l'imagination du MJ est à la hauteur.

[9.2] SE PRÉPARER A JOUER

Ce jeu est conçu sur des bases plus précises que celles utilisées dans la plupart des autres jeux de rôles, le MJ ne pourra donc pas rassembler en un tournemain les personnages dans un donjon et leur dire : « C'est parti! Allons-y! ». Il faut préparer à l'avance la majorité des aventures. Le MJ devra connaître la situation de départ à laquelle les aventuriers seront confrontés. Existe-t-il une vieille ruine melnibonéenne à explorer? Une cité à attaquer? Faut-il traverser un océan, s'enfoncer dans une jungle? Quelle que soit la situation, le MJ devra déjà l'avoir étudiée afin qu'elle soit prête à être utilisée au moment où débute la partie. Faute de quoi, il faudra passer au moins une heure à aider les joueurs à se préparer à relever le défi qui les attend.

[9.2.1] PRÉPARER LES PERSONNAGES A L'AVENTURE

Si le MJ établit une campagne, il ne sera pas souvent

confronté à ce problème. Par contre, s'il aime maîtriser des aventures sans liens entre elles, il devra l'affronter à chaque aventure. Si de nouveaux joueurs s'introduisent dans le scénario, ils n'auront pas le temps de lire toutes les règles, et le MJ devra les aider à tirer leurs personnages de manière à ce que ceux-ci soient d'un niveau correct pour débiter l'aventure.

Les renseignements fournis dans ce coffret sont destinés à aider les joueurs au cours de ce processus, mais le MJ doit être prêt à improviser à l'aide des quelques détails fournis sur les feuilles de personnages.

Dans un jeu où les aventures ne se suivent pas, les personnages ne pourront pas débiter à un niveau très bas et faire progresser leurs compétences jusqu'à atteindre le statut de héros ou de demi-dieu. Les règles du tirage des personnages au chapitre 2 sont destinées à produire de nouveaux personnages dont les compétences de départ n'auraient pu être acquises qu'au bout de plusieurs semaines, voire plusieurs mois, avec d'autres règles. Il ne faut surtout pas être trop regardant. Laissez les joueurs obtenir les meilleurs personnages possibles ! En tant que MJ vous pourrez utiliser tout à loisir des créatures horribles (dont les démons), afin d'équilibrer les combats.

Si vous avez dans votre groupe un joueur débutant, vous devrez l'aider à créer son premier personnage en utilisant les livrets de jeu. Vous, MJ, devrez mieux connaître les règles que les joueurs. Si vous avez un problème, consultez l'index. Celui-ci peut vous aider à retrouver d'un coup d'œil la section où l'on répond aux questions que vous vous posez. Si vous n'arrivez pas à trouver rapidement la réponse à ce qui vous préoccupe dans les règles, inventez quelque chose de vous-même. En tant que MJ, vous avez une autorité illimitée en ce qui concerne la créativité.

Lorsque tous les personnages ont été tirés et leurs compétences de base déterminées, faites-les commencer tous au même endroit, de préférence dans un lieu sûr ; une ville par exemple. S'ils le désirent, laissez-les exercer leurs compétences. Cependant, celles-ci ne peuvent augmenter qu'une fois par session de jeu. Ainsi, si les aventuriers réussissent un jet critique alors qu'ils sont en sécurité pendant la partie préparatoire de l'aventure, et s'ils en obtiennent un autre, plus tard, alors qu'ils sont en danger, ils n'obtiendront qu'un seul jet pour améliorer leur compétence.

Si les personnages ont assez d'argent, ils peuvent acheter l'équipement qu'ils désirent au début de l'aventure. Si un sorcier désire invoquer un démon et le lier pour l'utiliser ultérieurement, laissez-le faire.

On consacre environ une heure à la partie préparatoire de l'aventure. Lorsque tout est fini, les personnages devront être tout à fait prêts à affronter ce qui les attend. Ils devront être au courant des renseignements généraux qu'ils sont susceptibles de connaître. Vous, tout comme eux, serez alors prêt à l'action.

[9.2.2] ANIMER LES PERSONNAGES

C'est en regardant les personnages combattre pour sauver leur vie et résoudre des problèmes soigneusement concoctés par le MJ que l'on se rend compte que les jeux de rôle sont forts amusants. Ne passez donc pas trop de temps sur le voyage des aventuriers s'ils doivent se rendre en un endroit, à moins que ce voyage ne représente en lui-même une aventure. Il suffit de dire : « Vous naviguez pendant trois jours et arrivez sur l'île. Vous pouvez voir la tour en ruines au-dessus de la falaise la plus élevée » ; cela vaut mieux que de lancer les dés pour déterminer si des serpents de mer, des pirates ou des ouragans imprévus vont surgir pour retarder les aventuriers.

Mais si le voyage représente en lui-même l'aventure, n'hésitez pas à faire surgir n'importe quel type d'événement ou de monstre à partir de l'instant où les aventuriers sortent de

leur bonne ville bien tranquille. Et d'ailleurs, qui dit que la ville est sans dangers ? De toutes façons, quoi que vous fassiez, ne laissez pas de temps morts dans vos aventures lorsque la période de préparation est terminée.

[9.2.3] COMMENT TRAITER VOS JOUEURS PENDANT LA PARTIE

Le MJ est le joueur le plus important dans n'importe quel jeu de rôle, mais il ne faut pas que cela vous monte à la tête. Certes, vous êtes celui qui décrit et simule un monde, mais pour cela vous avez besoin de l'approbation et de la participation de vos joueurs. Vous êtes le chef d'orchestre, les joueurs sont les instruments. La musique que vous jouez ensemble forme le jeu de rôle qui est censé vous divertir. Ce n'est pas une raison pour vous prendre pour le meilleur au dépend de vos joueurs.

De même, il ne faut pas qu'un joueur accapare toute la partie alors que le reste du groupe n'a plus rien à faire, hormis se tourner les pouces et s'ennuyer. C'est à vous de faire en sorte que tous les joueurs participent et s'amuse. Il faut donc veiller à ce qu'un joueur ne monopolise pas toute l'action. Même si les talents du joueur sont fort modestes, essayez de lui donner quelque chose à faire. Si, par exemple, il y a six personnages dans un groupe, il serait bien plus intéressant pour eux de rencontrer six monstres (ou plus) afin que tout le monde soit servi. Rien n'est plus lassant que de regarder un personnage bien musclé trucidier tout ce qui bouge, alors que le reste du groupe se contente d'attendre qu'il ait fini.

En fait, en tant que MJ, vous ne devez laisser aucun joueur, aussi doué soit-il, monopoliser toute l'aventure. Il faut que tout le monde participe et si vous y parvenez, vos joueurs vous adoreront.

Bien sûr, il est très difficile, voir impossible, de faire en sorte que tout le monde participe si votre groupe comprend de nombreux joueurs. Des expériences m'ont prouvé que le nombre de joueurs idéal se situe entre 3 et 6 pour une aventure. Il y aura des jours où, sans doute, vous aurez plus de joueurs et vous ne pourrez rien y faire, hormis vous investir à fond.

Il y aura quelquefois des frictions entre les joueurs. Cela se manifestera par des affrontements entre leurs personnages. On ne peut généralement pas l'empêcher. Il arrive souvent que ces affrontements et ces mauvaises relations ont lieu dans la vie réelle. Essayez donc de ne pas faire jouer ensemble deux personnes qui ne se supportent pas, sans toutefois blesser leur amour-propre. Leurs querelles ne feraient que gâcher la partie pour tout le monde.

[9.2.3.1] LE MAITRE DE JEU SANGUINAIRE

La saga d'Elric, emplie de faits d'armes et de sorcellerie, est une branche particulièrement sanglante de l'*heroic fantasy*, et c'est ce que simule ce jeu. Cela signifie, qu'inévitablement, certains joueurs se retrouveront dans des situations dont ils ne pourront pas sortir et qui entraîneront leur mort. Il est important de bien comprendre cela avant même de commencer à jouer. Il faut également que les joueurs comprennent que le MJ ne leur en veut absolument pas personnellement. Alors, lorsque son heure est arrivée, tuez le personnage sans regret. Il est indigne d'un MJ d'apprécier un personnage au point de le laisser en vie lorsque la mort le réclame.

En général, la mort d'un personnage devra toujours avoir son origine dans une décision ou une action qu'il a accomplie. Un personnage qui décide de se battre contre un ours et qui se fait tuer par cet animal ne doit pas venir protester par la suite. Un personnage qui refuse de porter une armure et qui se fait tuer par une flèche alors que tous ses compagnons en armure sont sains et saufs n'a que ce qu'il mérite.

Un personnage qui entre dans l'ancre d'un dragon afin d'éviter une mort certaine au dehors ne peut pas venir se plaindre si le dragon le dévore.

D'autre part, si un personnage se trouve un moyen plausible pour se sortir d'une situation et s'il réussit ses jets de compétence ou de POU, il aura alors le droit de rester en vie. Il m'est arrivé d'avoir un personnage qui avait tué un monstre — un mélange de loup et de tatou géant — et qui se réfugia dans les entrailles de l'animal afin de se cacher pendant des heures pour éviter les innombrables autres monstres qui rodaient aux alentours. Le stratagème fonctionna et le personnage survécut à ce piège, mais il mourut un peu plus tard lorsqu'il fut surpris sur terrain découvert par une attaque aérienne. Il était content d'avoir sauvé sa peau une première fois, mais je n'ai eu aucun ressentiment lorsqu'il fut tué par la suite car le MJ avait tout à fait été juste et équitable. Si mon personnage avait été moins bête, il ne se serait pas laissé prendre à découvert.

[9.2.4] EN FIN DE PARTIE

Les parties oscillent entre 2 et 14 heures d'affilée. Les campagnes peuvent s'étendre sur des mois et même des années, mais la partie finit bien par s'arrêter un jour. J'entends par partie, une seule session continue (qui se déroule en une soirée par exemple). L'une des responsabilités du MJ consiste à aider les joueurs débutants à remanier leur feuille de personnage à la fin de chaque partie. Vérifiez qu'ils augmentent leurs compétences selon les exploits qu'ils ont accomplis durant la partie. Conseillez leur de se retirer dans un lieu tranquille.

Même si la session fait partie d'une campagne, il convient de laisser les personnages se reposer un peu et de souffler, le temps de se retrouver à nouveau. Ne vous faites pas de souci pour les joueurs expérimentés. Vous pouvez être sûr qu'ils accepteront de bonne grâce tout ce qui leur arrive. Faites simplement attention à ce qu'ils ne s'approprient pas toutes les découvertes et les combats.

Si vous êtes un bon MJ, vous, ainsi que vos joueurs, devriez vous sentir bien à la fin de la session.

Si les joueurs sont par trop souvent mécontents à la fin d'une partie, il sera alors peut-être temps, pour vous, d'arrêter de maîtriser et de redevenir joueur. En fait, c'est une bonne idée d'alterner les positions de joueur et de maître : vous apprécierez davantage le jeu si vous en voyez les deux aspects.

[9.3] CONCLUSION

Dans les chapitres qui précèdent, j'ai tenté de développer un système adapté aux jeux de rôle d'*heroic fantasy* dans les Jeunes Royaumes créés par Moorcock. En essayant d'imposer une certaine logique et des règles sur une série de nouvelles et de romans qui n'avaient aucune structure si ce n'est la grande imagination de l'auteur, il est inévitable que je finisse par aboutir sur quelques contradictions avec certaines parties des écrits. J'ai fait beaucoup de déductions à partir de données fragmentaires : si en tant que maître vous pensez pouvoir trouver de meilleurs moyens de traiter certaines situations concernant la magie, le cadre ethnique ou la création de monstres par exemple, n'hésitez pas à les utiliser : le monde de Moorcock est avant tout très varié. Moorcock lui-même ne se satisfait pas d'un seul panthéon, et il évoque au moins six assemblées de dieux différents d'une histoire à l'autre (de la Loi, du Chaos, les Dieux des Morts, les Seigneurs Gris, les Seigneurs Élémentaires, les Seigneurs des Bêtes ; on peut également y inclure les Prophètes de Nihrain). Si l'on élargit le champ du débat, on peut également mentionner les Chroniques de Corum où d'autres dieux font leur apparition. En fait le plus important est de trouver un système fonctionnel et de bien s'amuser. Dans les mondes de Michael Moorcock, le jeu a pour nom Chaos.

Ken Saint Andre
Votre dévoué

[9.4] EXEMPLE DE SCÉNARIO : LE PIÈGE

Ce qui suit est un exemple d'aventure très simple. Il vous est proposé pour deux raisons principales : pour démontrer quel genre de scénario il est possible de créer rapidement et pour permettre au Maître de Jeu de commencer sa première partie de Stormbringer sans plus attendre. Cette aventure est conçue pour 4 à 8 joueurs débutants.

[9.4.1] INFORMATIONS GÉNÉRALES

Chaque année, au début de l'automne, « L'Epreuve des Champions » se déroule dans la ville de Ksiarn située aux confins des royaumes de Vilmir et d'Ilmiora.

[9.4.2] AVIS AUX AMATEURS !

Quelle que soit leur origine ou le pays dans lequel ils résident actuellement, les personnages peuvent lire de grandes affiches qui sont placardées dans tous les lieux publics.

Elles portent le texte suivant :

« OSEZ AFFRONTER LES PLUS GRANDS HÉROS DES JEUNES ROYAUMES! VENEZ A KSIARN RELEVER LE DÉFI DE L'ÉPREUVE DES CHAMPIONS ET PEUT-ÊTRE REMPORTEZ-VOUS VOTRE POIDS EN GRANDES BRONZE! ».

Si les personnages se renseignent, ils apprendront que :

- L'Epreuve est organisée par le royaume de VILMIR dans l'espoir de restaurer une partie de son lustre passé.
- Elle draine plusieurs centaines de participants chaque année.

— En plus d'un intérêt financier, elle offre souvent la possibilité de se faire engager par l'un des puissants seigneurs qui assistent à son déroulement.

— L'ambiance de l'Epreuve est souvent très chaude, car elle attire toujours une faune cosmopolite composée de taverniers itinérants, de bateleurs, de filles de joie, de marchands d'armes, etc.

[9.4.3] L'ARRIVÉE

L'Epreuve ne se déroule pas à Ksiarn même, mais dans un camp installé pour l'occasion à quelque distance des remparts de la cité.

Le camp est constitué par des centaines de tentes multicolores et quelques baraques en bois peint. Au moment de l'arrivée des aventuriers, l'ambiance des lieux est déjà particulièrement tendue. Des bagarres éclatent à tout propos, des individus louches prennent des paris sur l'issue de la confrontation et les gardes de Ksiarn ont bien du mal à maintenir l'ordre.

Avant toute autre chose, les personnages doivent commencer par s'inscrire à l'Epreuve. Pour cela, il leur faut s'intégrer à la longue queue qui s'est formée devant l'officine dressée par les organisateurs de la rencontre. Les postulants au tournoi appartiennent à toutes les ethnies des Jeunes Royaumes et entre deux bousculades, les joueurs peuvent entamer, s'ils le veulent bien, une conversation avec quel-

ques personnages hauts en couleurs. C'est l'occasion idéale pour que les personnages des joueurs fassent connaissance.

Finalement, les personnages arrivent un par un devant un énorme sergent de la garde de Ksiarn qui est assis derrière une longue table de bois. Avant d'enregistrer leur candidature, il leur pose sèchement quelques questions et jauge leur apparence avec une moue de dédain. Puis il s'enquiert de leur nom et de leur profession avant de leur demander d'apposer la marque de leur pouce sur un énorme parchemin. Voilà, les formalités sont enfin terminées!

[9.4.4] AVANT L'ÉPREUVE

Une fois inscrits, les personnages ont le reste de la journée et toute la nuit pour se promener dans le camp. L'ambiance qui règne ici est celle des grandes foires médiévales.

D'innombrables distractions sont offertes aux badauds, des plus sages aux plus raffinées. N'oubliez pas que l'univers des Jeunes Royaumes est riche en merveilles et que presque tous les plaisirs sont permis... N'hésitez donc pas à faire des descriptions riches et évocatrices.

De plus, des événements mineurs peuvent survenir comme un concours de bras de fer auquel sont conviés les personnages ou l'agression d'un ivrogne à leur rencontre.

[9.4.5] LES ÉPREUVES

C'est le lendemain matin de l'arrivée des personnages que le Grand Connétable déclarera ouvertes les épreuves des Champions.

Elles sont au nombre de six et permettent de déterminer qui aura le droit de prendre part à la finale du lendemain.

[9.4.5.1] PREMIÈRE ÉPREUVE : LE MUR DE L'EFFORT

Il s'agit d'une grande paroi verticale de 10 mètres de haut construite en terre battue. Les candidats doivent l'escalader sans tomber. Chaque joueur effectue pour son personnage un jet en Grimper. En cas d'échec, son aventurier ne prendra que 1D6 - 3 points de dégâts, car un tas de sable a été aménagé au pied du mur pour éviter les blessures trop graves.

[9.4.5.2] DEUXIÈME ÉPREUVE : LA FOSSE DU DÉSHONNEUR

Il faut franchir d'un bond (Sauter) une fosse remplie de boue où pataugent gaiement des gorets. Le côté spectaculaire des chutes attire un grand nombre de curieux qui ne sont là que pour noyer sous les quolibets les candidats malchanceux.

[9.4.5.3] TROISIÈME ÉPREUVE : LES JONGLEURS DU DESTIN

Trois jongleurs aux habits multicolores font voler entre leurs mains de petites boules de bois. Ils lancent chacun une boule dans la direction du candidat. Celui-ci doit alors réussir trois jets en Eviter pour ne pas être touché par ces boules. En cas d'échec, l'aventurier prend 2 points de dégâts.

[9.4.5.4] QUATRIÈME ÉPREUVE : LA PASSERELLE DE L'ÉQUILIBRE

Le candidat doit franchir un ruisseau de 5 mètres de large en marchant sur un tronc lisse aux bouts duquel se tiennent deux soldats dont la tâche est de faire tourner celui-ci en utilisant les poignées qui sont fichées à cet effet dans le bois. Le joueur doit, bien évidemment, réussir un jet en Equilibre pour passer brillamment cette épreuve.

[9.4.5.5] CINQUIÈME ÉPREUVE : LE LAC DES NOYÉS

Un petit étang d'une cinquantaine de mètres de large doit être franchi à la nage (Nager). Plusieurs barques sont là pour

prévenir tout accident. Un jet manqué en Nager n'est donc pas sans espoir, mais il faut attendre les secours pendant 1D3 rounds dans ce cas. N'oubliez pas d'utiliser, s'il y a lieu, les règles concernant la noyade.

[9.4.5.6] SIXIÈME ÉPREUVE : LE CHAR DES TITANS

Un traîneau chargé de bois d'un poids total de 150 kilos (TAI 20) doit être tiré par le personnage sur une distance de 10 mètres. Il faut effectuer un jet sur la Table de Résistance, FOR du personnage contre TAI du traîneau, pour déterminer l'échec ou la réussite de cette épreuve.

[9.4.5.7] COMMENT ARBITRER LES ÉPREUVES

Une fois qu'ils ont passé les épreuves, utilisez le système présenté ici pour déterminer quels aventuriers sont retenus pour la finale du lendemain.

Chaque épreuve réussie par un personnage lui donne 10 % de chances cumulatives d'être qualifié. Chaque jet « critique » réussi au cours des épreuves donne 10 % de chances supplémentaires. Jetez 1D100 pour déterminer les personnages qualifiés.

[9.4.6] LA SOIRÉE AU CAMP

Qu'ils soient qualifiés ou non, les aventuriers seront rapidement soignés par des guérisseurs qui leur donneront à boire une potion de type 6 (2D6 points de dommages guéris en 2D6 heures).

Alors qu'ils sont en train de deviser autour d'un feu de camp, les personnages sont abordés par une étrange et belle jeune fille aux yeux verts nommée Ivela. Elle est envoyée par un certain Erehes Mehnjar qui souhaite les engager pour une mission bien rémunérée. Elle ne donne aucune précision concernant cette dernière et se contente d'inviter les aventuriers intéressés à se présenter demain soir à la grande tente violette qui se trouve à la bordure est du campement. Puis elle se retire...

Si les personnages se renseignent sur Erehes Mehnjar, ils pourront apprendre qu'il s'agit d'un important négociant de Bakshaan spécialisé dans la soie et les épices qui aurait un penchant légendaire pour les membres du sexe opposé. Hormis ce léger détail, il est réputé être d'une grande honnêteté et d'une droiture sans faille.

[9.4.7] LA FINALE

Les participants qualifiés vont devoir se mesurer au cours des dernières épreuves mettant en valeur leur endurance et leur aptitude au combat.

[9.4.7.1] LA MARCHÉ INFERNALE

Les concurrents doivent transporter sur cinq kilomètres une charge équivalente à leur propre poids. A chaque kilomètre, les joueurs qualifiés doivent effectuer un jet de pourcentage pour que leurs personnages ne s'écroulent pas, épuisés, sous leur charge. Il faudra pour cela qu'ils obtiennent un résultat inférieur ou égal à la moyenne de leur FOR et de leur CON (arrondie à l'unité inférieure) multipliée par 5.

Pour chaque kilomètre parcouru, retirez 10 % à la chance du personnage.

Si un joueur réussit tous ses jets de dés, son personnage participera aux combats qui détermineront le grand vainqueur de l'Épreuve des Champions. Peut-être aura-t-il le bonheur de remporter la victoire...

[9.4.7.2] LE COMBAT DES CHAMPIONS

Seuls quatre concurrents ont passé avec brio l'épreuve de la marche. Pour se départager, ils vont devoir se livrer à un combat au premier sang, dont les vainqueurs gagneront le droit de jouter à mort pour le titre de Grand Vainqueur de l'Épreuve des Champions.

Si un joueur est qualifié pour le premier round de combat, il affrontera un adversaire qui aura les mêmes caractéristiques que lui. S'il parvient à le blesser, il devra se battre jusqu'à mort contre Dorak d'Argimiliar, un énorme chasseur barbu, dont les compétences sont supérieures de 35 % aux siennes (bonne chance!). Quoi qu'il en soit, le vainqueur sera l'objet d'une fête fastueuse.

[9.4.8] DANS LES GRIFFES DU DÉMON

[9.4.8.1] LA MISSION

La tente violette dont a parlé Ivela appartient à Erehas Mehnjar. Deux gardes en armure de cuir armés de cimeterres se tiennent devant son entrée. Quand les aventuriers se sont présentés, ils les escortent à l'intérieur jusqu'à leur maître.

La tente est meublée avec goût, mais sobrement. Mehnjar est assis dans un grand fauteuil de bois et propose à ses visiteurs de s'asseoir sur de petits sièges de cuir. Ivela pénètre alors dans la tente et vient s'agenouiller aux pieds du marchand, qui commence à lui caresser distraitemment les cheveux. Manifestement, elle représente pour lui beaucoup plus qu'une simple servante...

Après avoir fait servir des rafraîchissements aux aventuriers, Mehnjar s'adresse à eux d'une voix fatiguée :

« — Mes amis, je vous remercie d'avoir accepté mon invitation. J'ai apprécié à leur juste valeur vos performances pendant l'Épreuve des Champions. C'est pourquoi j'ai pensé faire appel à vous. Mon fils de dix ans, Djel, a été enlevé avant-hier et je veux le retrouver à tout prix. Hormis quelques concurrents envieux, je ne me connais aucun ennemi susceptible d'avoir organisé ce rapt. Pourtant, hier, j'ai reçu un message disant que mon enfant ne me serait rendu que si mon frère Sarsham se rend à la forêt des Edéores, à deux jours de cheval sur la route de la Forêt de Troos. Mais mon frère ne peut pas aller à ce rendez-vous, car une tâche d'une importance capitale l'appelle d'urgence à Dharijor. J'offre 3 000 Grandes Bronzes à celui qui me ramènera mon fils. Êtes-vous intéressés? »

Si les joueurs veulent avoir plus de précision concernant Sarsham, Mehnjar restera très évasif. Il a de bonnes raisons pour cela : son frère est un Agent de la Loi et il soupçonne que l'enlèvement de son fils soit en fait l'œuvre de serviteurs du Chaos désireux de tendre un piège à Sarsham! Malgré l'amour que voue ce dernier à son neveu, une mission ordonnée par les Seigneurs de la Loi l'oblige à partir pour Dharijor. Le marchand ne révélera ces informations que si les joueurs se montrent particulièrement habiles pour lui tirer les vers du nez. Au moment où Mehnjar fera part de ses soupçons, les joueurs pourront tenter un jet en Voir : un résultat critique permettra de remarquer qu'Ivela a un léger sursaut...

Une fois la mission acceptée, les personnages peuvent partir se coucher. Le lendemain matin, ils se préparent et peuvent éventuellement demander un peu de matériel à Mehnjar. Toute demande raisonnable sera acceptée (ex : une armure de cuir, une arme, de la nourriture, etc.).

[9.4.8.2] LE VOYAGE

La route qui conduit jusqu'à la Forêt des Edéores est un long ruban de poussière qui s'étire au travers d'une immense plaine. Le ciel est orageux et les arbres jaunis abandonnent leurs dernières feuilles. Si vous voulez ajouter un peu de piment au périple des aventuriers, ils peuvent être attaqués par des bandits ou rencontrer, par exemple, une caravane de marchands.

Au cours de la nuit, un aventurier qui assure un tour de garde peut entendre résonner le galop d'un cheval. S'il réussit un jet en Voir, il reconnaîtra au loin Ivela qui passe à

bride abattue et se dirige vers la Forêt des Edéores. Elle va prévenir Arkos Varj (voir plus loin) que leur plan ne se déroule pas comme prévu.

[9.4.8.3] LA FORÊT DES ÉDÉORES

Le deuxième jour, en fin d'après-midi, les aventuriers arrivent en vue de la Forêt des Edéores. C'est au crépuscule qu'ils parcourent la route qui s'enfonce dans ce sinistre bois de conifères.

S'ils réussissent un jet en Pister, ils peuvent remarquer les traces fraîches d'un cheval quittant la route et menant jusqu'à une haute falaise. Mais s'ils n'observent rien, ce n'est pas grave : un bruit de tambour résonne bientôt dans l'air silencieux du sous-bois et les guide jusqu'à cette même falaise. Le Tambour des Damnés appelle de nouvelles victimes...

[9.4.8.4] LA CAVERNE MAUDITE

Guidés par le rythme lancinant du tambour, les aventuriers découvrent au pied de la falaise citée précédemment l'entrée d'une caverne que surplombe un crâne de pierre. Une horrible odeur de putréfaction émane de cette ouverture obscure. Utilisez le plan ci-contre pour décrire ce que découvrent les personnages.

1) Le Couloir de Chair. Longueur 30 m. Les murs de ce corridor sont entièrement faits de corps entrelacés figés dans des postures grotesques évoquant la souffrance éternelle des damnés. Des bras décharnés brandissent des torches éteintes faites de tibias enduits de suif. Devant de telles horreurs, les aventuriers vont devoir effectuer un jet de SAN. En cas d'échec, ils en perdront 1D6 points.

NOTE : Au moment de la mort d'Arkos Varj, les murs s'animeront d'une manière effroyable. Décrivez cet événement avec soin en laissant croire que les cadavres essayent de saisir les aventuriers, mais il n'y aura en fait aucun risque...

2) La prison 5 m x 5 m. C'est dans cette petite geôle poussiéreuse que se tient Kaar'Esh. Ce démon a pris l'apparence du petit Djel. Contrôlé par Arkos Varj, il fera tout pour se faire passer pour le fils de Mehnjar. Si les aventuriers tombent dans ce piège, il les suivra jusqu'à l'extérieur. Ensuite, il attendra qu'ils prennent un peu de repos, avant de tuer le personnage de garde et d'égorger les autres, un par un. Si les aventuriers soupçonnent un piège et le laissent croupir dans sa cellule, le démon profitera du passage qui relie le plafond de sa cellule à celui du Couloir de Chair (deux trappes s'ouvrent sur le couloir). Il attendra alors les aventuriers à l'un de ces emplacements et se saisira du premier malheureux qui passera en dessous de lui. Bénéficiant de la surprise la plus absolue, ses chances de toucher seront multipliées par deux! Après cette embuscade, il disparaîtra et attendra que les aventuriers s'engagent dans les escaliers (4 et 5). Là, il fermera la marche en s'amusant à terroriser le dernier du groupe.

3) Salle aux dimensions identiques à la salle 2 mais totalement vide.

4 et 5) Des escaliers en colimaçon faits de corps humains entrelacés. Chaque pas provoque un gémissement de douleur...

6) La salle du Chaos. Une grande salle octogonale de 30 mètres de diamètre sur le sol de laquelle est gravée une grande Étoile du Chaos. Au centre de cette dernière se trouve un petit autel de sacrifice. De petites rigoles en partent et abreuvent de sang chacune des branches de l'étoile. Les murs de cette salle sont semblables à ceux du Couloir de Chair. Le bruit de tambour provient de la salle n° 7.

7) La Salle du Tambour des Damnés. Dans cette pièce à l'atmosphère lugubre, un énorme tambour fait de peau et d'os humains résonne tout seul, animé par les âmes des anciens sacrifiés qui sont prisonnières à l'intérieur. Les aven-

turiers ressentiront ici une grande tristesse. Si l'un d'entre deux détruit ce tambour, les âmes prisonnières seront libérées et trouveront le repos.

8) La vraie prison. C'est ici qu'est gardé le véritable Djel. Arkos laissera les aventuriers le délivrer, car il sait que Kaar'Esh garde l'escalier...

9) L'ancienne salle de garde. Dans cette pièce tendue de toiles d'araignée, il n'y a plus qu'une table pourrie, quelques tabourets bancals et une vieille armoire contenant des écuelles ébréchées. Visiblement, plus personne ne vient ici depuis longtemps.

10) Le labyrinthe dément. Sur cette porte l'inscription suivante est gravée en langue de Vilmir : « Quiconque passe ce seuil se perdra à jamais ». Une fois ouverte, elle donne sur une galerie obscure qui s'enfonce dans les entrailles de la terre. Aucun homme n'est jamais parvenu à ressortir vivant de ce dédale et il n'y a aucune raison que les aventuriers aient plus de chance s'ils s'y engagent. Si jamais les personnages avaient la folle idée d'y pénétrer, Arkos Varj se précipitera pour refermer la porte derrière eux (elle a une résistance de 50 et trois personnes seulement peuvent unir leur FOR pour la forcer). S'ils veulent explorer le labyrinthe, les personnages auront droit, une fois par jour, à un jet sous une fois leur INT pour retrouver leur chemin. Les traces qu'ils inscriront sur les murs pour se repérer seront effacées comme par magie (c'est le cas de le dire). A partir du troisième jour dans ce dédale, la faim se fera cruellement sentir. Chaque joueur devra effectuer quotidiennement un jet sous trois fois sa CON. Chaque échec lui fera perdre 1D6 Points de Vie.

11) La chambre. Cette pièce richement décorée est meublée d'un lit à baldaquins et d'une armoire. Ce ne serait qu'une chambre comme tant d'autres, s'il n'y régnait une affreuse odeur de chair putréfiée.

12) Une bibliothèque remplie d'ouvrages ésotériques écrits dans toutes les langues des Jeunes Royaumes. Un livre consacré à la magie invocatoire fera gagner un point d'INT à celui qui le lira, s'il réussit un jet sous deux fois son INT. Attention, les secrets révélés par cet ouvrage provoqueront la perte d'1D6 points de SAN!

13) La salle de tortures. A l'intérieur, on trouve tous les instruments de torture imaginables (braséros, fouets, « vierges de fer », tables d'estrapade, etc.).

14) Salle secrète. C'est dans ce réduit que sont dissimulés Arkos Varj et Ivela. Ils attendront la meilleure occasion pour surprendre les intrus avec l'aide de Kaar'Esh, afin de pouvoir les éliminer. Leur tactique est simple : attendre que tous les aventuriers entrent dans une pièce, puis passer à l'attaque. Varj est loin d'être stupide et il mettra toutes les chances de son côté. Aussi, il vous faudra le jouer avec beaucoup de finesse...

[9.4.9] CONCLUSION

Si les personnages parviennent à libérer le fils de Mehnjar et à le ramener à son père, celui-ci, fou de joie, les récompensera de bon cœur. Il aura cependant du mal à admettre la trahison d'Ivela et il faudra lui apporter des preuves concrètes pour le convaincre tout à fait.

Quoi qu'il en soit, après cette première aventure, les personnages survivants (espérons qu'il y en aura) pourront se lancer à la découverte de l'univers fabuleux des Jeunes Royaumes. Gageons que celui-ci leur réserve encore bien des surprises...

[9.4.10] LES PROTAGONISTES

EREHES MEHNJAR (marchand d'Ilmiora)

Ce gros homme brun à la moustache cirée et au regard franc est sans doute l'un des commerçants les plus respectables d'Ilmiora. Il répugne un peu à faire appel à des mercenaires pour récupérer son fils, mais il paiera rubis sur l'ongle

ceux qui le lui ramèneront. Amoureux d'Ivela, il souhaite dissimuler sa passion.

Caractéristiques

FOR : 12 - CON : 14 - TAI : 12 - INT : 13 - POU : 13 - DEX : 9 - CHA : 15 - SAN : 65 - Points de vie : 14

ARMES : Epée courte, 65 % attaque, 60 % parade - Dégâts : 1D6 + 1.

ARMURE : cuir (1D6 - 1).

COMPÉTENCES : Persuader 70 % - Crédit 90 % - Evaluer un Trésor 95 %.

IVEILA (servante du Chaos)

Cette magnifique rousse au corps délié est la servante et la maîtresse de Mehnjar depuis quelques mois déjà. Elle connaît Arkos Varj depuis longtemps et l'a secondé de nombreuses fois dans l'accomplissement de ses plans immondes. Impossible de dire qui, d'elle ou de Varj, mène l'autre. Ils iront au bout de leur folie et ne reculeront devant rien pour réussir.

Caractéristiques

FOR : 9 - CON : 11 - TAI : 14 - INT : 15 - POU : 15 - DEX : 14 - CHA : 18 - SAN : 0 - Points de vie : 13

ARMES : dague : 50 %, Attaque et Parade - Dégâts : 1D4 + 2.
COMPÉTENCES : Eviter 30 %, Chevaucher 50 %, Embuscade 40 %, Se cacher 40 %, Déplacement Silencieux 50 %.

ARKOS VARJ

Ce fou solitaire a découvert l'existence des ruines d'un temple du Chaos au cours de ses pérégrinations dans la forêt des Edéores. La visite des lieux a tué le peu de raison qui restait à cet individu déjà passablement dément. Il a découvert dans le temple l'anneau qui lui permet de contrôler Kaar'Esh et s'est cru investi d'une mission sacrée : rétablir le culte de Chardhros dans ces lieux. Rien ne saurait l'arrêter sauf la mort.

Caractéristiques :

FOR : 9 - CON : 11 - TAI : 16 - INT : 16 - POU : 16 - DEX : 14 - CHA : 8 - SAN : 0 - Points de vie : 15

ARMES : épée courte : 40 % attaque, 35 % parade - Dégâts 1D6 + 1

COMPÉTENCES : Eviter 35 %, Embuscade 45 % - Se Cacher 25 % - Déplacement silencieux 35 %.

KAAR'ESH (démon de combat)

Lié à Arkos, il n'a qu'une envie : retourner sur son plan... non sans avoir pris un peu de bon temps dans les Jeunes Royaumes. Bourré d'humour, Kaar'Esh adore faire des plaisanteries morbides et des jeux de mots macabres.

Caractéristiques :

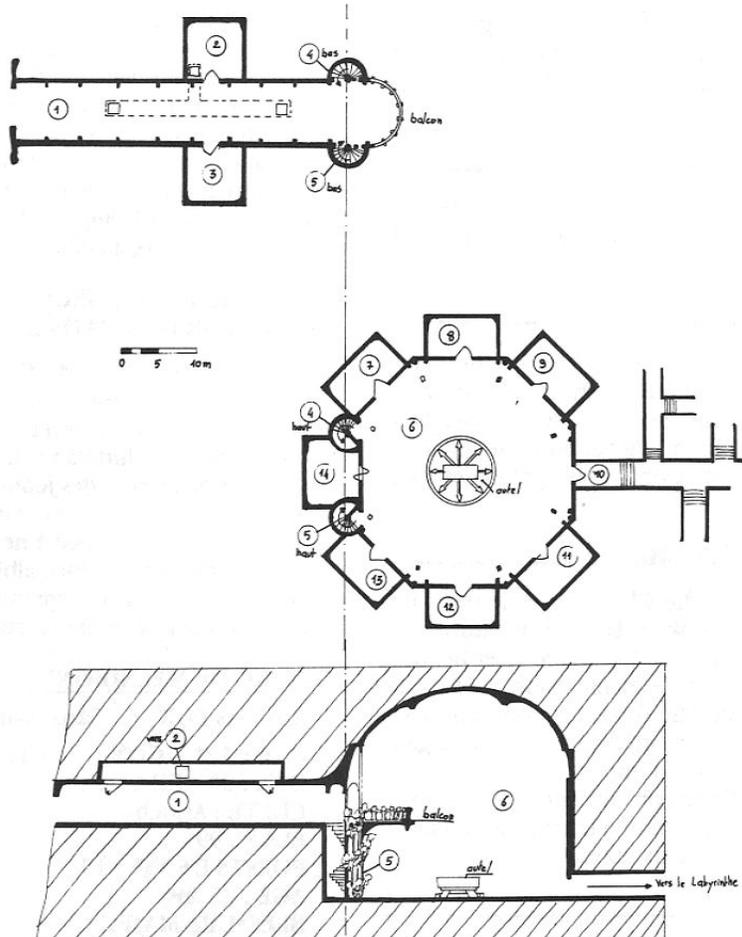
FOR : 16 - CON : 16 - TAI : 14 - INT : 12 - POU : 9 - DEX : 18 - CHA : 2

ARMES : 2 attaques par griffes : Att 55 % - Par : 50 % - Dégâts 2D6 + 1 chacune. 1 Morsure : Att 55 % - Dégâts : 1D10 + 1

La vision de Kaar'Esh sous sa véritable forme occasionne une perte de SAN égale à 1D8 si le jet est raté.

S'il est réussi, le personnage perd 1 point de SAN.

COMPÉTENCES : Grimper 100 % - Se Cacher 75 % - Eviter 65 % - Déplacement silencieux 35 %.



APPENDICES

PERSONNAGES VIVANTS AU TEMPS D'ELRIC

Ces appendices ont été créés pour vous permettre d'avoir une idée de ce que seraient Elric et les autres personnages importants de la saga si on traduisait leurs capacités dans le mécanisme de jeu de Stormbringer. Vous y trouverez également une brève biographie concernant chaque personnage et son importance dans la saga.

ELRIC DE MELNIBONÉ

Elric est le dernier empereur melnibonéen. Cet albinos, anémique au dernier degré, était un intellectuel de pointe à une époque où la plupart des Melnibonéens préféraient rêver à leur gloire passée. Intrigué par le développement de la civilisation des Jeunes Royaumes, il déposa le pouvoir entre les mains de son cousin fou Yyrkoon, alors qu'il partait lui-même à l'aventure. Finalement, cette situation conduisit à l'envoûtement de Cymoril, l'amour d'Elric, à la mort d'Yyrkoon et à la destruction de Melniboné par les forces des Seigneurs de la mer.

Après la chute de Melniboné, Elric se mit à errer, accomplissant de multiples quêtes et aventures qui ne devaient pas apporter la paix à son cœur. Peu à peu, il renonça à son allégeance aux Seigneurs du Chaos pour servir les Seigneurs de la Loi. Sans le vouloir, il devint le personnage clé de la lutte entre la Loi et le Chaos dans les Jeunes Royaumes et ses efforts continuels pour essayer d'infléchir son propre destin ne firent qu'empirer les choses. Du fait de la malignité inhé-

rente aux Seigneurs du Chaos et à son épée-démon Stormbringer, Elric ne fit qu'apporter le malheur à tous ceux qu'il rencontra même si ses agissements semblaient aller dans un bon sens à l'origine.

YYRKOON DE MELNIBONÉ

Yyrkoon est le cousin d'Elric et l'exemple typique du Melnibonéen moderne. Estimant qu'Elric était un faible, il désira s'approprier le trône de Melniboné. Pour atteindre ce but, il tenta d'assassiner Elric, ensorcela sa sœur Cymoril et invoqua Stormbringer et Mournblade sur le plan des Jeunes Royaumes. Même si Elric était albinos, il n'en restait pas moins meilleur sorcier et guerrier que lui. Il réussit à déjouer tous les plans d'Yyrkoon et épargna plus d'une fois son cousin. Finalement, Elric fut obligé de tuer Yyrkoon et détruire Imryr dans le même temps.

THELEB K'AARNA

Sorcier de Pan Tang, Theleb K'aarna devint l'ennemi d'Elric lorsque Yishana, la Reine de Jharkor, lui préféra l'albinos. Tous ses complots pour assassiner Elric échouèrent et à chaque tentative, il invoqua des forces du Chaos toujours plus importantes pour l'aider. Elric et Tristelune passèrent plusieurs années à sa poursuite afin de le tuer ; après la mort de Myshella, l'albinos parvint enfin à abattre son ennemi.

JAGREEN LERN

Théocrate de l'Eglise du Chaos, chef de Pan Tang, c'est le plus grand sorcier du monde après Elric. Il est plus que d'ac-

cord avec les aspirations de ses maîtres, les Seigneurs du Chaos. C'est le plus formidable et le plus ancien des ennemis d'Elric ; il s'agit également de l'homme le plus mauvais de tous les Jeunes Royaumes.

RACKHIR, L'ARCHER ROUGE

Allié et ami d'Elric, Rackhir est un prêtre guerrier rénégal du Chaos, avant de devenir le plus grand des Champions de Tanelorn.

DYVIM SLORM

Dyvim Slorm est un cousin éloigné d'Elric ainsi qu'un Maître-Dragon. Après le sac d'Imryrr, Dyvim Slorm prit la tête d'un groupe de Melnibonéens qui devinrent soldats de fortune dans le monde des Jeunes Royaumes. Au cours des dernières aventures d'Elric, il devint le plus grand des alliés du prince albinos.

LE COMTE SMIORGAN TÊTE CHAUVÉ

Elric rencontra Smiorgan Tête Chauve de l'Île des Cités Pourpres au cours de l'une de ses premières aventures. Les deux hommes en vinrent très vite à s'apprécier et pendant quelque temps, Smiorgan fut le compagnon d'Elric. Le Comte était un marchand de l'Île des Cités Pourpres et ses initiatives étaient bien souvent motivées par l'appât du gain. C'est l'un des instigateurs du sac d'Imryrr.

Malgré l'attachement qu'Elric éprouvait pour lui, il ne put le sauver des dragons après la chute d'Imryrr alors que les Seigneurs de la Mer tentaient de fuir avec leur butin.

TRISTELUNE

Cet aventurier oriental, originaire d'Elwehr, serait devenu de lui-même un héros s'il n'avait pas accompagné sans cesse Elric. Escroc compétent, il coupa Elric du monde (et le monde d'Elric) pendant plusieurs années. Après le mariage d'Elric avec Zarozinia, Tristelune retourna dans sa contrée d'origine, et n'en revint que pour demander l'aide d'Elric contre Terarn Gashtek. A partir de cet instant, il demeura avec Elric jusqu'à sa mort.

ZAROZINIA

Noble dame de la cité de Karlaak située dans le Désert des Soupîrs, elle conquiert l'amour d'Elric et l'épousa en l'obligeant à déposer Stormbringer pendant quelques années. Au cours de la confrontation finale entre la Loi et le Chaos, elle devint l'otage de Jagreen Lern et des forces du Chaos qui espéraient contrôler Elric par ce biais.

MYSELLA, LA SORCIÈRE DORMANTE

Maîtresse de Kaneloon, l'une des forces qui permit la création des Jeunes Royaumes par son influence sur Aubec de Malador, c'est la plus ancienne et la plus grande des Agents de la Loi. Elle demanda l'aide d'Elric contre les serviteurs Chaotiques de Theleb K'aarna et, plus tard, vint au secours d'Elric contre le même sorcier. Prise en otage par Theleb K'aarna, elle périt finalement sous le poignard du sorcier.

STORMBRINGER

C'est un démon, lié sous la forme d'une épée noire par des dieux depuis longtemps disparus. Stormbringer est très intelligente et vouée au mal. Seul Elric ou un autre membre de la royauté melnibonéenne (ou peut-être un dieu) peut utiliser Stormbringer et ses sœurs. Cette épée a la faculté de « voler les âmes », c'est-à-dire de boire l'énergie vitale des êtres pour s'en gaver ou la redistribuer. Elric, en utilisant Stormbringer, devint une sorte de vampire psychique qui volait l'énergie vitale des personnes qu'il tuait pour suppléer à ses propres forces déficientes.

Stormbringer s'arrangera pour tuer la plupart des amis d'Elric au cours de la carrière de l'albinos, avant de l'abattre lui-même. La révélation finale de la saga nous apprend que Stormbringer a été l'agent moteur de l'histoire ; y compris de la lutte entre la Loi et le Chaos et qu'elle s'est servie d'Elric comme d'un pion. Stormbringer fut, à l'origine, créée pour détruire une ancienne race de dieux. Il semble que cela reste son but primitif puisqu'à la fin de la saga, Loi et Chaos se détruisent, alors qu'elle reste en vie.

ARIOCH, LE SEIGNEUR DES SEPT TÉNÉBRES, SEIGNEUR DU CHAOS

L'un des Seigneurs du Chaos, mais sa place dans le Panthéon Chaotique est mineure. Il fut, au début de la saga, le patron et le protecteur d'Elric. Arioch s'est senti intimement concerné par la lutte à venir entre la Loi et le Chaos pour la domination du plan des Jeunes Royaumes et n'a pu consacrer tout son temps à aider son protégé. C'est l'indifférence d'Arioch et sa tendance à ne voir en Elric qu'un jouet amusant qui poussa le prince albinos à rejoindre les forces de la Loi. Arioch a un grand appétit de « sang et d'âmes » et il peut être considéré comme l'archétype du Dieu Démon.

ELRIC DE MELNIBONÉ

Noble

Albinos FOR : 5 - Sans Stormbringer

FOR : 12* - CON : 12 - TAI : 15 - INT : 25 - POU : 35 - DEX : 20 - CHA : 25.

CULTE : Arioch

ÉLAN : 99

POINTS DE VIE : 15

AGE : 25 ans

BLESSURE MAJEURE : 8

ARMURE : 1D10 + 2, de plaques (1D10 - 1 sans le heaume)

BONUS DE COMBAT : Attaque + 44 % ; Parade + 33 % ; Dégâts + 1D6*

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Stormbringer	112 %	2D8 + 4D6	101 %
Grande épée	92 %	2D8 + 1D6	81 %
Hache de mer	84 %	2D6 + 2 + 1D6	73 %



COMPÉTENCES

AGILITÉ (bonus + 33 %) : Grimper 48 % - Eviter 100 % - Sauter 100 % - Equitation 94 % - Nager 70 % - Culbuter 100 %

MANIPULATION (bonus + 44 %) : Jongler 100 % - Crocheter 100 % - Passe-passe 55 % - Poser un piège 45 % - Faire un nœud 54 %

PERCEPTION (bonus + 36 %) : Equilibre 100 % - Ecouter 82 % - Sentir 36 % - Chercher 100 % - Voir 100 % - Goûter 100 % - Pister 65 %

DISCRÉTION (bonus + 18 %) : Embuscade 41 % - Dissimuler 49 % - Se cacher 63 % - Déplacement silencieux 96 % - Couper une bourse 72 %

CONNAISSANCE (bonus + 26 %) : Evaluer un trésor 100 % - Premiers soins 81 % - Connaissance de la musique 49 % - Cartographie 54 % - Mémoriser 100 % - Naviguer 65 % - Connaissance des Plantes 95 % - Connaissance des Poisons 52 % - Lire/Ecrire le Langage Commun 100 % - Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen 100 % - Lire/Ecrire le Haut Melnibonéen 85 % - Lire/Ecrire le 'Pande 26 % - Lire/Ecrire le Mabden 26 % - Lire/Ecrire l'Orgien 26 % - Lire/Ecrire le Mong 26 % - Lire/Ecrire le Yuric 26 %

COMMUNICATION (bonus + 49 %) : Crédit 85 % - Eloquence 82 % - Persuasion 49 % - Chanter 54 %

INVOQUER DES DÉMONS : Combat 93 % - Protection 90 % - Savoir 94 % - Voyage 91 % - Désir 93 % - Possession 90 %

INVOQUER DES ÉLÉMENTAIRES : Air 95 % - Feu 91 % - Terre 93 % - Eau 98 %

AUTRES INVOCATIONS : Arioch, Lassa, Straasha, Grome, Haaashaanstaak, Nnuuurrrr'e'e, Fileet.

JAGREEN LERN DE PAN TANG **Prêtre**

FOR : 18 - **CON** : 21 - **TAI** : 12 - **INT** : 26 - **POU** : 26 - **DEX** : 15 - **CHA** : 17

CULTE : Chardhros

ÉLAN : 99

POINTS DE VIE : 21

AGE : 60 ans

BLESSURE MAJEURE : 11

ARMURE : Armure démon d'une CON de 70

BONUS DE COMBAT : Attaque + 37 % ; Parade + 23 % ; Dégâts + 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande épée démon	103 %	2D8 + 2D6	94 %
Hache de mer	90 %	2D6 + 2 + 1D6	97 %
Dague	47 %	1D4 + 2 + 1D6	87 %



COMPÉTENCES

AGILITÉ (bonus + 23 %) : Grimper 43 % - Eviter 91 % - Sauter 42 % - Equitation 79 % - Nager 100 % - Crocheter 29 % - Passe-passe 82 % - Poser un piège 49 % - Faire un nœud 54 %

PERCEPTION (bonus + 28 %) : Equilibre 100 % - Ecouter 86 % - Chercher 100 % - Voir 32 % - Pister 43 %

CONNAISSANCE (bonus + 100 %) : Evaluer un trésor 100 % - Premiers soins 100 % - Connaissance de la musique 100 % - Cartographie 100 % - Mémoriser 100 % - Naviguer 100 % - Connaissance des Plantes 100 % - Connaissance des Poisons 100 % - Lire/Ecrire le Langage Commun 100 % - Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen 100 % - Lire/Ecrire le Haut Melnibonéen 100 % - Lire/Ecrire le Mabden 100 % - Parler le Langage Commun 100 % -

Parler le Bas Melnibonéen 100 % - Parler le Haut Melnibonéen 60 % - Parler le Mabden 100 %

COMMUNICATION (bonus + 33 %) : Crédit 100 % - Eloquence 56 % - Persuasion 46 %

INVOQUER DES ÉLÉMENTAIRES : Air 97 % - Feu 98 % - Terre 93 % - Eau 91 %

INVOQUER DES DÉMONS : Combat 96 % - Protection 94 % - Savoir 91 % - Voyage 93 % - Désir 96 % - Possession 93 %

AUTRES INVOCATIONS : Chardhros, Kakatal, Lassa, Grome, Straasha

POSSESSIONS : Divers démons de toute sorte.

RACKHIR, L'ARCHER ROUGE D'ESHMIR/TANELORN **Prêtre-Guerrier**

FOR : 18 - **CON** : 18 - **TAI** : 14 - **INT** : 15 - **POU** : 17 - **DEX** : 19 - **CHA** : 18

AGE : 35 ans

POINTS DE VIE : 19

BLESSURE MAJEURE : 10

ARMURE : 1D6 - 1, de cuir

BONUS DE COMBAT : Attaque + 21 % ; Parade + 16 % ; Dégâts + 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc du Désert	100 %	1D10 + 2 + 1D4	25 %
Épée courte	62 %	1D6 + 1 + 1D6	100 %



COMPÉTENCES

AGILITÉ (bonus + 16 %) : Grimper 100 % - Eviter 90 % - Sauter 100 % - Equitation 51 % - Nager 35 % - Culbuter 74 %

MANIPULATION (bonus + 21 %) : Jongler 44 % - Crocheter 21 % - Passe-passe 97 % - Poser un piège 64 % - Faire un nœud 77 %

PERCEPTION (bonus + 8 %) : Equilibre 85 % - Ecouter 100 % - Sentir 35 % - Chercher 69 % - Voir 42 % - Pister 64 %

DISCRÉTION (bonus + 36 %) : Embuscade 54 % - Dissimuler 65 % - Se cacher 21 % - Déplacement silencieux 87 % - Couper une bourse 13 %

CONNAISSANCE (bonus + 36 %) : Evaluer un trésor 82 % - Premiers soins 82 % - Connaissance de la musique 100 % - Cartographie 45 % - Mémoriser 50 % - Naviguer 67 % - Connaissance des Plantes 49 % - Connaissance des Poisons 58 % - Lire/Ecrire le Langage Commun 100 % - Lire/Ecrire le 'Pande 88 % - Parler le Langage Commun 100 % - Parler le Bas Melnibonéen 40 % - Parler le Haut Melnibonéen 40 % - Parler le 'Pande 100 % - Parler le Mong 75 %

COMMUNICATION (bonus + 14 %) : Crédit 79 % - Eloquence 80 % - Persuasion 65 % - Chanter 50 %

DYVIM SLORM DE MELNIBONÉ **Noble-Guerrier**

FOR : 15 - CON : 14 - TAI : 13 - INT : 20 - POU : 23 - DEX : 12 - CHA : 13

AGE : 30 ans

POINTS DE VIE : 15

BLESSURE MAJEURE : 8

ARMURE : 1D10 + 2, de plaques (1D10 - 1 sans heaume)

BONUS DE COMBAT : Attaque + 19 % ; Parade + 14 % ;

Dégâts + 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille	69 %	1D8 + 2 + 1D6	46 %
Arc Melnibonéen en os	68 %	1D8 + 1	50 %
Grande épée	88 %	2D8 + 1D6	88 %

**COMPÉTENCES**

AGILITÉ (bonus + 14 %) : Grimper 87 % - Eviter 75 % - Sauter 96 % - Equitation 90 % - Nager 34 % - Culbuter 47 %

MANIPULATION (bonus + 19 %) : Jongler 60 % - Crocheter 88 % - Passe-passe 25 % - Poser un piège 44 % - Faire un nœud 39 %

PERCEPTION (bonus + 19 %) : Equilibre 100 % - Ecouter 43 % - Chercher 83 % - Voir 46 % - Pister 53 %

DISCRÉTION (bonus + 7 %) - Embuscade 46 % - Dissimuler 91 % - Se cacher 50 % - Déplacement silencieux 29 % - Couper une bourse 38 %

CONNAISSANCE (bonus + 26 %) : Evaluer un trésor 67 % - Premiers soins 76 % - Connaissance de la musique 84 % - Cartographie 93 % - Mémoriser 31 % - Naviguer 91 % - Connaissance des Plantes 80 % - Connaissance des Poisons 31 % - Lire/Ecrire le Langage Commun 97 % - Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen 100 % - Lire/Ecrire le Haut Melnibonéen 60 % - Fabriquer une arme 100 % - Parler le langage Commun 100 % - Parler le Bas Melnibonéen 100 % - Parler le Haut Melnibonéen 50 %

COMMUNICATION (bonus + 20 %) : Crédit 41 % - Eloquence 72 % - Persuasion 73 %

INVOQUER DES ÉLÉMENTAIRES : Air 95 % - Terre 51 % - Eau 72 %

INVOQUER DES DÉMONS : Protection 72 % - Voyage 91 % - Désir 51 %

AUTRES INVOCATIONS : Kakatal

YRKOON DE MELNIBONÉ **Noble**

FOR : 12 - CON : 15 - TAI : 15 - INT : 15 - POU : 29 - DEX : 14 - CHA : 15

AGE : 25 ans

POINTS DE VIE : 18

BLESSURE MAJEURE : 9

ARMURE : 1D10 + 2, de plaques (1D10 - 2 s'il n'a pas de heaume)

BONUS DE COMBAT : Attaque + 22 % ; Parade + 19 % ; Dégâts + 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande épée	54 %	2D8 + 1D6	65 %
Hache de mer	55 %	2D6 + 2 + 1D6	41 %

**COMPÉTENCES**

AGILITÉ (bonus + 19 %) : Grimper 41 % - Eviter 81 % - Sauter 63 % - Equitation 51 % - Nager 23 % - Culbuter 59 %

MANIPULATION (bonus + 22 %) - Jongler 39 % - Crocheter 37 % - Passe-passe 60 % - Poser un piège 35 % - Faire un nœud 74 %

PERCEPTION (bonus + 20 %) : Equilibre 100 % - Ecouter 51 % - Chercher 32 % - Voir 100 % - Goûter 28 % - Pister 45 %

DISCRÉTION (bonus + 2 %) : Embuscade 62 % - Dissimuler 89 % - Se cacher 61 % - Déplacement silencieux 57 % - Couper une bourse 95 %

CONNAISSANCE (bonus + 3 %) : Evaluer un trésor 100 % - Premiers soins 16 % - Connaissance de la musique 32 % - Cartographie 81 % - Mémoriser 89 % - Naviguer 100 % - Connaissance des Plantes 99 % - Connaissance des Poisons 50 % - Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen 100 % - Lire/Ecrire le Haut Melnibonéen 100 % - Parler le Langage Commun 100 % - Parler le Bas Melnibonéen 100 % - Parler le Haut Melnibonéen 75 %

COMMUNICATION (bonus + 23 %) - Crédit 100 % - Eloquence 70 % - Persuasion 70 %

INVOQUER DES ÉLÉMENTAIRES : Air 60 % - Feu 93 % - Terre 74 % - Eau 97 %

INVOQUER DES DÉMONS : Combat 93 % - Protection 77 % - Connaissance 51 % - Voyage 53 % - Désir 78 % - Possession 95 %

AUTRES INVOCATIONS : Kakatal, Straasha, Meerclaw.

SMIORGAN, TÊTE CHAUVÉ**DE L'ILE DES CITÉS POURPRES** **Marchand**

FOR : 16 - CON : 11 - TAI : 11 - INT : 13 - POU : 9 - DEX : 11 - CHA : 11

AGE : 35 ans

POINTS DE VIE : 11

BLESSURE MAJEURE : 6

ARMURE : 1D10 - 1, de plaques

BONUS DE COMBAT : Attaque + 5 % ; Parade + 4 % ; Dégâts + 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache lormyrienne	55 %	3D6 + 1D6	43 %
Hache de mer	47 %	2D6 + 2 + 1D6	9 %
Dague	30 %	1D4 + 2	19 %

COMPÉTENCES



AGILITÉ (bonus + 4 %) : Grimper 87 % - Eviter 21 % - Sauter 99 % - Equitation 42 % - Nager 48 % - Culbuter 84 %

MANIPULATION (bonus + 5 %) : Jongler 94 % - Crocheter 29 % - Passe-passe 15 % - Poser un piège 56 % - Faire un nœud 43 %

PERCEPTION (bonus + 1 %) : Equilibre 45 % - Ecouter 38 % - Chercher 54 % - Voir 43 % - Pister 21 %

DISCRÉTION : Embuscade 57 % - Dissimuler 56 % - Se cacher 37 % - Déplacement silencieux 26 % - Couper une bourse 3 %

CONNAISSANCE (bonus + 16 %) : Evaluer un trésor 100 % - Premiers soins 93 % - Connaissance de la musique 55 % - Cartographie 59 % - Mémoriser 47 % - Naviguer 65 % - Connaissance des Plantes 41 % - Connaissance des Poisons 34 % - Lire/Ecrire le Langage Commun 100 % - Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen 100 % - Forgeage 47 % - Parler le Langage Commun 100 % - Parler le Haut Melnibonéen 10 % - Parler le 'Pande 15 % - Parler le Mong 25 % - Parler le Yuric 25 %

COMMUNICATION (bonus + 1 %) : Crédit 45 % - Eloquence 86 % - Persuasion 31 % - Chanter 21 %

TRISTELUNE D'ESHMIR

Guerrier

FOR : 15 - **CON** : 16 - **TAI** : 9 - **INT** : 13 - **POU** : 17 - **DEX** : 18 - **CHA** : 12

AGE : 25 ans

POINTS DE VIE : 16

BLESSURE MAJEURE : 8

ARMURE : 1D6 - 1, de cuir

BONUS DE COMBAT : Attaque + 15 % ; Parade + 14 %

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre MD*	90 %	1D8 + 1	90 %
Epée courte MG*	85 %	1D6 + 1	90 %
Dague	90 %	1D4 + 2	90 %
Dague de lancer	86 %	1D4	90 %

* Il utilise deux épées à la fois, au combat.



COMPÉTENCES

AGILITÉ (bonus + 14 %) : Grimper 91 % - Eviter 38 % - Sauter 85 % - Equitation 79 % - Nager 76 % - Culbuter 63 %

MANIPULATION (bonus + 15 %) : Jongler 27 % - Crocheter 65 % - Passe-passe 86 % - Poser un piège 97 % - Faire un nœud 100 %

PERCEPTION (bonus + 6 %) : Equilibre 82 % - Ecouter 23 % - Sentir 15 % - Chercher 44 % - Voir 35 % - Pister 68 %

DISCRÉTION (bonus + 7 %) - Embuscade 41 % - Dissimuler 76 % - Se cacher 72 % - Déplacement silencieux 70 % - Couper une bourse 65 %

CONNAISSANCE (bonus + 2 %) - Evaluer un trésor 47 % - Premiers soins 50 % - Connaissance de la musique 47 % - Cartographie 30 % - Mémoriser 20 % - Connaissance des Plantes 78 % - Connaissance des Poisons 25 % - Lire/Ecrire le Langage Commun 75 % - Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen 10 % - Lire/Ecrire le 'Pande 75 % - Parler le Bas Melnibonéen 100 % - Parler le 'Pande 100 % - Parler le Mong 60 %

COMMUNICATION (bonus + 6 %) : Crédit 72 % - Eloquence 89 % - Persuasion 64 % - Chanter 75 %

ZAROZINIA D'ILMIORA

Noble

FOR : 13 - **CON** : 11 - **TAI** : 10 - **INT** : 12 - **POU** : 8 - **DEX** : 16 - **CHA** : 22

AGE : 11 ans

POINTS DE VIE : 1

BLESSURE MAJEURE : 6

ARMURE : aucune

BONUS DE COMBAT : Attaque + 4 % ; Parade + 4 %

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	43 %	1D4 + 2	34 %
Arc	21 %	2D6 + 1	



COMPÉTENCES

AGILITÉ (bonus + 4 %) : Grimper 14 % - Eviter 21 % - Sauter 14 % - Equitation 45 % - Nager 34 %

MANIPULATION (bonus + 4 %) : Faire un nœud 35 %

PERCEPTION (bonus + 1 %) : Equilibre 78 % - Ecouter 51 % - Déplacement silencieux 90 %

CONNAISSANCE : Premiers soins 68 % - Connaissance de la musique 76 % - Cartographie 42 % - Mémoriser 55 % - Connaissance des Plantes 18 % - Connaissance des Poisons 38 % - Lire/Ecrire le Langage Commun 100 % - Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen 30 % - Parler le Langage Commun 100 % - Parler le Bas Melnibonéen 60 % - Parler le 'Pande 45 % - Parler le mong 30 %

COMMUNICATION (bonus + 9 %) : Crédit 48 % - Eloquence 85 % - Persuasion 99 %

MYSHELLA LA SORCIÈRE DORMANTE Agent de la Loi

FOR : 12 - **CON** : 18 - **TAI** : 10 - **INT** : 30 - **POU** : 24 - **DEX** : 16 - **CHA** : 24

CULTE : Arkyn
ÉLAN : 99
AGE : plus de 400 ans
ARMURE : aucune
POINTS DE VIE : 18
BLESSURE MAJEURE : 9
BONUS DE COMBAT : Attaque + 34 % ; Parade 16 %

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague*	100 %	6*	90 %

* La dague est Vertueuse.



COMPÉTENCES

AGILITÉ (bonus + 16 %) : Grimper 86 % - Eviter 69 % - Sauter 39 % - Equitation 100 % - Nager 100 % - Culbuter 75 %

MANIPULATION (bonus + 34 %) : Jongler 79 % - Crocheter 45 % - Passe-passe 92 % - Poser un piège 99 % - Faire un nœud 100 %

PERCEPTION (bonus + 30 %) : Equilibre 91 % - Ecouter 86 % - Chercher 100 % - Voir 100 % - Goûter 100 % - Pister 35 %

DISCRÉTION (bonus + 22 %) : Embuscade 100 % - Dissimuler 86 % - Se cacher 100 % - Déplacement silencieux 48 % - Couper une bourse 46 %

CONNAISSANCE (+ 100 %) : Evaluer un trésor 100 % - Premiers soins 100 % - Connaissance de la musique 100 % - Cartographie 100 % - Mémoriser 100 % - Naviguer 100 % - Connaissance des Plantes 100 % - Connaissance des Poisons 100 % - Lire/Ecrire le Langage Commun 100 % - Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen 100 % - Lire/Ecrire le Haut Melnibonéen 100 % - Lire/Ecrire le 'Pande 30 % - Lire/Ecrire le Mabden 30 % - Parler le Langage Commun 100 % - Parler le Bas Melnibonéen 100 % - Parler le Haut Melnibonéen 100 % - Parler le 'Pande 50 % - Parler le Mabden 20 %

COMMUNICATION (bonus + 42 %) : Crédit 45 % - Eloquence 85 % - Persuasion 100 % - Chanter 100 %

INVOKER DES ÉLÉMENTAIRES : Air 92 % - Feu 93 % - Terre 91 % - Eau 95 %

INVOKER DES VERTUS : Combat 94 % - Protection 93 % - Connaissance 98 % - Voyage 96 %

AUTRES INVOCATIONS : Arkyn, Straasha, Kakatal, Lassa, Grome.

THELEB K'ARNA DE PAN TANG

Prêtre

FOR : 13 - **CON** : 14 - **TAI** : 17 - **INT** : 22 - **POU** : 22 - **DEX** : 18 - **CHA** : 7

CULTE : Chardhros

ÉLAN : 80

AGE : 50 ans

ARMURE : 1D8 - 1, en demi-plaques

POINTS DE VIE : 19

BLESSURE MAJEURE : 10

BONUS DE COMBAT : Attaque + 27 % ; Parade + 17 % ; Dégâts + 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	44 %	1D6 + 1 + 1D6	89 %
Dague	89 %	1D4 + 2	66 %



COMPÉTENCES

AGILITÉ (bonus + 17 %) : Grimper 30 % - Eviter 92 % - Sauter 36 % - Equitation 45 % - Nager 31 %

MANIPULATION (bonus + 27 %) - Passe-passe 41 % - Poser un piège 100 % - Faire un nœud 82 %

PERCEPTION (bonus + 20 %) : Equilibre 38 % - Ecouter 60 % - Chercher 26 % - Voir 90 %

DISCRÉTION (bonus + 11 %) : Embuscade 64 % - Dissimuler 96 % - Se cacher 26 % - Déplacement silencieux 79 %

CONNAISSANCE (bonus + 95 %) - Evaluer un trésor 100 % - Premiers soins 100 % - Connaissance de la musique 95 % - Cartographie 100 % - Mémoriser 100 % - Naviguer 100 % - Connaissance des Plantes 100 % - Connaissance des Poisons 100 % - Lire/Ecrire le Langage Commun 100 % - Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen 100 % - Lire/Ecrire le Haut Melnibonéen 50 % - Lire/Ecrire le Mabden 60 % - Parler le Langage Commun 100 % - Parler le Bas Melnibonéen 100 % - Parler le Mabden 60 %

COMMUNICATION (bonus + 18 %) - Crédit 29 % - Eloquence 54 % - Persuasion 99 % - Chanter 25 %

INVOKER DES ÉLÉMENTAIRES : Air 73 % - Feu 97 % - Terre 52 %

INVOKER DES DÉMONS : Connaissance 53 % - Voyage 93 % - Désir 78 %

AUTRES INVOCATIONS : Kakatal

STORMBRINGER

Arme-Démon

FOR : 30 - **CON** : 200 - **TAI** : 3 - **INT** : 10 - **POU** : 200 - **DEX** : 80 - **CHA** : 20

INVOCATEURS : Les Anciens Dieux

DESCRIPTION : Grande épée noire à deux mains, qui rugit au combat.

POUVOIRS CHAOTIQUES : Se bat seule à 100 %. Téléporte. Absorbe 1D100 points de POU (ou le total restant) à sa cible, si son POU est supérieur au POU de cette dernière. (Lorsque le POU dérobé de cette manière atteindra 500, l'épée sera rassasiée et ne pourra plus se nourrir d'âmes tant qu'elle n'aura pas perdu le POU acquis, au rythme de 30 points par heure, jusqu'à atteindre à nouveau le niveau de 200). Pour chaque 30 points de POU qu'elle aura acquis, Stormbringer donnera un point de FOR à son utilisateur ; ne peut être manié que par un membre de la maison royale de Melniboné sous peine de se retourner contre l'utilisateur.

BONUS DE COMBAT : Attaque + 20 % ; dégâts + 3D6.



STORMBRINGER



LIVRE DE RÉFÉRENCE

CONTENU DE LA BOITE ET DESCRIPTIF DES DIFFÉRENTS CHAPITRES

Le jeu de rôle **STORMBRINGER** comprend, dans sa boîte, trois livrets de règle, une carte, un livret de référence et plusieurs feuilles de personnages.

LE LIVRET DU JOUEUR contient toutes les informations nécessaires au bon déroulement du jeu : une présentation des Jeunes Royaumes, la création du personnage, les mouvements, le combat et les diverses compétences. Incarne un marin, un prêtre, un marchand, un noble, un mercenaire, un chasseur, ou même un mendiant. Dotez votre personnage de ses compétences particulières, choisissez ses armes et partez en aventure.

LE LIVRE DE MAGIE fournit toutes les informations concernant le combat entre la Loi et le Chaos, vous apprend comment les sorciers augmentent leur POU et leur INT, quels sont les pouvoirs des élémentaires, quels sont les différents types de démons inférieurs (combat, protection, connaissance, voyage, désir et possession) et comment les contrôler, qui sont les Seigneurs des Bêtes, les Seigneurs Elémentaires, les Seigneurs de la Loi et du Chaos, les Agents de la Loi et du Chaos, les Champions de la Loi et du Chaos, etc.

LE LIVRE DU MAITRE DE JEU décrit (en termes de jeu) les animaux terrestres, les créatures du Chaos et leurs facultés spéciales, renseigne le maître de jeu sur la façon de bien maîtriser une partie de Stormbringer, comprend un scénario d'introduction (« le piège ») et présente les caractéristiques de quelques-uns des plus grands héros de la saga de Moorcock : Elric, Tristelune, Stormbringer...

LA CARTE DES JEUNES ROYAUMES vous permettra de localiser vos aventures au cours de la partie, et au fil des déplacements des personnages tout en vous présentant les relations existantes entre les Jeunes Royaumes et la grande Ile de Melniboné.

LE LIVRE DE RÉFÉRENCE est constitué par le reste de ce livret. Il résume les informations importantes concernant les règles de Stormbringer, une liste des prix, les tableaux des armes, les niveaux de sorcellerie, le tableau de résistance, etc. Deux feuilles de personnage immédiatement utilisables pour la création de vos aventuriers. La feuille de personnage secondaire est une version simplifiée de la feuille précédente. Elle sera surtout utile au maître de jeu (qui peut en utiliser une ou deux pour décrire plusieurs personnages). La feuille de démon pourra être utilisée par tout personnage qui contrôle une de ces créatures. Il vous est permis de photocopier toutes les feuilles de personnage à des fins personnelles. Elles ne peuvent être reproduites à des fins commerciales.

LES DÉS : aucun dé n'est fourni avec cette boîte. Il sera nécessaire de vous procurer un dé à 6 faces, un dé à 8 faces, un ou deux dés à 10 faces et un dé à 20 faces. L'utilisation de ces dés vous sera expliquée à la fin du premier chapitre du livre du joueur.

NATIONALITÉ ET ORIGINE SOCIALE

1D100	Nationalité	Effets sur caractéristiques	1D100	Origine sociale
01-02	Melnibone	INT + 1D10 POU + 2D6 TAI + 3	Tous Nobles Guerriers*	
03-05	Pan Tang	INT + 1D8 POU + 1D8 TAI + 1	01-20 21-00	Noble guerrier** Guerrier**
06-08	Myrrhyn	INT + 1D6 POU + 1D6 CHA + 1D6 (femme)	01-20 21-30 31-45 46-60 61-65 66-70 71-75 76-90 91-00	Guerrier Marchand † Guerrier Chasseur Fermier Prêtre* Noble † Guerrier Artisan
09-12	Dharigor	CON + 1D4	Tableau normal	
13-16	Jharkor	DEX + 1D4 CHA - 1D4 ††	Tableau normal	
17-24	Shazaar	CON + 1D6	Tableau normal	
25-29	Tarkesh	CON + 1D4 TAI - 1 ††	01-20 21-30 31-65 66-70 71-75 76-85 86-90 91-00	Guerrier Marchand † Marin Prêtre* Noble † Voleur Mendiant Artisan
30-37	Vilmir	Aucun	Tableau normal	
38-44	Ilmiora	CHA + 1D4	Tableau normal	
45-49	Nadsokor	CON - 1D6 †† CHA - 1D6 ††	Tous Mendiants	
50-56	Weeping Waste	FOR + 1D6 CON + 1D6 TAI - 1 †† DEX + 1D4 CHA - 1D4 ††	Tous Guerriers Chasseurs	
57-60	Eshmir	TAI - 2 †† INT + 1D4 POU + 1D6	Tableau normal excepté INT + POU de plus de 32 sont automatiquement prêtres et sorciers. Les prêtres avec plus de 13 en FOR sont aussi guerriers.	
61-67	Ile des Cités Pourpres	FOR + 1D4 CON + 1D6	01-20 21-30 31-60 61-65 66-70 71-75 76-85 86-90 91-00	Guerrier Marchand † Marin Fermier Prêtre* Noble † Voleur Mendiant Artisan
68-74	Argimiliar	Aucun	Tableau normal	
75-81	Pikarayd	FOR + 2D4 TAI + 1	Tableau normal	
82-88	Lormyr	INT - 1D4 †† TAI + 2	Tableau normal	
89-95	Filkhar	DEX + 1D4	Tableau normal	

96-97	Oin	CON + 1D6	01-20	Guerrier
		INT - 1D6††	21-30	Marchand†
98-99	Yu	POU - 1D6††	31-45	Fermier
		DEX - 1D6††	46-60	Chasseur
			61-70	Fermier
			71-75	Noble†
			76-85	Voleur
			86-90	Mendiant
			91-00	Artisan
			01-20	Guerrier
			21-60	Chasseur
			61-65	Fermier
00	Org	FOR + 1D6	66-70	Chasseur
		CON + 1D6	71-75	Noble†
		INT - 1D6††	76-85	Voleur
		POU - 1D6††	86-90	Mendiant
		CHA - 1D6††	91-00	Artisan
			01-05	Noble†
			06-00	Chasseur

* Personnage avec INT de 16 et INT + POU de 32 + peut devenir sorcier.

** Personnage avec INT de 16 et INT + POU de 32 + devient prêtre à la place de guerrier.

† Personnage avec INT de 16 et INT + POU de 32 + a 50 % de chance d'être un sorcier.

†† Ne pas réduire si les caractéristiques sont déjà de 9 ou moins.

BONUS DE CARACTÉRISTIQUE

Talent	Caractéristiques	Moins de 9	Par point 9-12	Plus de 12
Attaque	FOR	-1 %	—	+1 %
	INT	-1 %	—	+1 %
	POU	-1 %	—	+1 %
	DEX	-1 %	—	+1 %
Parade	FOR	-1 %	—	+1 %
	TAI	+1 %	—	-1 %
	POU	-1 %	—	+1 %
	DEX	-1 %	—	+1 %
Dommage — Voir le tableau séparé.				
Agilité	FOR	-1 %	—	+1 %
	TAI	+1 %	—	-1 %
	POU	-1 %	—	+1 %
	DEX	-1 %	—	+1 %
Manipulation	FOR	-1 %	—	+1 %
	INT	-1 %	—	+1 %
	POU	-1 %	—	+1 %
	DEX	-1 %	—	+1 %
Perception	INT	-1 %	—	+1 %
	POU	-1 %	—	+1 %
Discrétion	TAI	+1 %	—	-1 %
	INT	-1 %	—	+1 %
	DEX	-1 %	—	+1 %
Connaissance	INT	-2 %	—	+2 %
	Prêtre gagne + 3 % par année au-dessus de 25			
	Noble gagne + 2 % par année au-dessus de 25			
	Autre gagne + 1 % par année au-dessus de 25			
Communication	INT	-1 %	—	+1 %
	POU	-1 %	—	+1 %
	CHA	-1 %	—	+1 %

1.3.2.1. VALEUR DES PIÈCES

2 petites bronze (PB) = 1 grande bronze (GB) = 5 FF
 5 GB = 1 petite argent (PA) = 25 FF
 2 PA = 1 grande argent (GA) = 50 FF
 5 GA = 1 petite or (PO) = 250 FF
 2 PO = 1 grande or (GO) = 500 FF
 5 GO = 1 dragon d'argent melnibonéen (MA)
 1 000 MA = 1 roue d'or melnibonéenne (MO)

[1.3.7.1] 8 GRANDES GEMMES

Gemme	Valeur par carat en GB
Diamant	100
Rubis	80
Emeraude	70
Saphir	60
Opale	50
Jade	40
Topaze	30
Turquoise	20

Le carat est l'unité de poids standard d'une gemme. Une gemme d'un carat pèse 1/5^e de gramme, elle est si petite qu'elle en devient pratiquement invisible. Pour déterminer la taille des petites gemmes, tirer un poids au hasard entre 1 et 20 carats, pour les gemmes de taille moyenne entre 2 et 100 carats, pour les gemmes de grande taille entre 100 et 1 000 carats.

1.3.5. LISTE DE PRIX

La pièce de monnaie de base la plus courante dans les Jeunes Royaumes est la grande pièce de bronze, qui équivaut à peu près à 5 FF. Les pièces d'argent sont beaucoup plus rares et les pièces d'or presque introuvables.

La liste de prix suivante, incomplète, peut être utilisée pour donner aux joueurs une bonne idée des tarifs pratiqués. Si vous désirez acheter un objet qui n'est pas porté sur cette liste, calculez sa valeur en FF et changez-la en argent melnibonéen à l'aide du tableau [1.3.2.1] Valeur des pièces de monnaie.

Des vêtements de belle facture coûteront de deux à dix fois le tarif indiqué ci-dessous.

Le prix des armes et des armures est indiqué dans la section [3.3.1].

BIENS DE CONSOMMATION

1/2 l de vin	1 PB
1 repas bon marché	2 GB
1 morceau de viande crue, le kilo	2 GB
Légumes, le kilo	2 PB
1 bon repas	5 GB
1 banquet pour deux	20 GB
Provisions de bouche (20 repas plus boisson)	50 GB
1 grande miché de pain	1 GB
5 l de vin, suivant qualité	2-8 GB
5 l de lait	1 GB

LOGEMENT/JOUR

Plancher de pièce commune	2 GB
Dortoir	10 GB
Chambre double	20 GB
Chambre individuelle	30 GB

HABILLEMENT

1 pagne	1 GB
1 pantalon	20 GB
1 chemise	10 GB
1 cape de lin	25 GB

1 paire de bottes d'équitation	100 GB
1 paire de sandales	10 GB
1 ceinture de cuir	10 GB
1 chapeau en feutre	5 GB

POTERIE

1 gobelet d'argile ou un vase	1 PB
1 verre	30 PB
1 coupe en cuivre	1 GB
1 gobelet d'argent	50 GB
1 coupe en or	1 200 GB
1 pichet à vin	1 GB
1 bouilloire en cuivre	20 GB
1 poêle en fer	30 GB

MOYENS DE TRANSPORT

Une charrette à cheval	50 GB
Cheval de monte	100 GB
Cheval de guerre entraîné	5 000 GB
Pur-sang	10 000 GB
Charrette à deux roues	100 GB
Charrette à quatre roues	400 GB
Wagon couvert	10 000 GB
Bœuf de trait	80 GB

Bœuf destiné à la consommation

50 GB

ACCESSOIRES

Marteau	2 GB
5 hameçons	1 GB
Styler en jonc	2 GB
Seau cylindrique	30 GB
Enclume	500 GB
Corde (6 m)	1 PB

MATÉRIEL DE CAMPEMENT

1 petite tente (1 place)	200 GB
1 tente moyenne (3 places)	500 GB
1 grande tente (5 places)	800 GB
Sac à dos	10 GB
Pierre à feu	10 GB

ÉCLAIRAGE

10 bougies	1 PB
5 torches	2 GB
Lampe à huile	20 GB
Huile (1/4 de litre)	1 PB

ACHATS IMPORTANTS

Masure	1 000 GB
Maison trois pièces	20 000 GB
Maison cinq pièces	30 000 GB
Villa 10-12 pièces	50 000 GB
Palais	100 000 GB
Château-fort	500 000 GB
1 acre de terre arable	20 000 GB
Canot à rame	500 GB
Canoë deux places	2 000 GB
Bateau marchand tarkeshite (par tonne de frêt)	10 000 GB
Galère de guerre tarkeshite (par homme d'équipage, minimum 20 hommes, y compris les voiles, palans, avirons, etc.)	10 000 GB
Bélier bardé de métal	20 000 GB

LIVRES

Papier à écrire ordinaire (20 feuilles)	1 GB
Grimoire (par sort contenu)	10 000 GB
Livre de connaissance	100-1 000 GB
Livre de fiction ou recueil de poésie	8-20 GB

[2.5.3] BONUS AUX DOMMAGES

Plus le personnage est grand et fort, plus les coups qu'il portera seront violents. Faites le total de la FOR et de la TAI, puis consultez le tableau ci-dessous.

FOR + TAI	Dégât additionnel par type d'arme	
	Mêlée*	Tir/Lancer**
02 à 16	- 1D6	- 1D4
17 à 24	Aucun effet	Aucun effet
25 à 40	+ 1D6	+ 1D4
41 à 50	+ 2D6	+ 2D4
51 et plus	+ 3D6	+ 3D4

* Ce dégât devra être ajouté aux dommages effectués par toute arme de mêlée ; y compris les mains et les pieds si le personnage s'en sert pour combattre.

** Ce dégât devra être ajouté aux dommages de toute arme de tir ou de lancer que le personnage utilise. En effet, plus un personnage est fort et puissant, plus il bandera fort son arc ou lancera un objet plus violemment.

TOUCHERS CRITIQUES

Toute attaque inférieure à 10 % au pourcentage nécessaire pour atteindre son adversaire est un toucher critique (ex. : si le pourcentage nécessaire pour toucher en attaque est de 33 %, tout résultat inférieur ou égal à 3 % est un critique).

Un toucher critique occasionne le double des dégâts normaux et ignore toute armure ou autre forme de protection.

Un résultat critique peut être paré, mais l'arme ou l'objet qui aura servi à la parade sera brisé à moins qu'il ne s'agisse d'une arme démon.

En ce cas, l'arme démon doit réussir un jet sous 1 × CON pour ne pas se briser.

Un toucher critique ne peut être évité que par un résultat critique en éviter.

Un toucher critique peut désarmer un adversaire sans lui occasionner de dégâts, ni briser son arme si l'attaquant le désire. Pour éviter d'être désarmé, le défenseur doit réussir obligatoirement un jet en parade.

PARADES CRITIQUES

Une parade critique est réussie dans les mêmes conditions qu'un toucher critique.

Une parade critique brisera toute arme normale qui a réussi un toucher simple. Une arme démon devra réussir un jet sous 1 × CON pour ne pas se briser.

Une parade critique contre un coup critique brisera les deux armes même s'il s'agit d'armes démons. Si l'une des deux armes est normale, l'arme démon aura à réussir un jet sous 1 × CON. Si la parade critique est effectuée alors que l'assaillant essayait simplement de désarmer son adversaire, aucune des deux armes ne sera brisée.

SÉQUENCE DE JEU : 1. Déclaration d'intention.
2. Résolution du combat/tir.
3. Mouvement/Invocation.

PROCÉDURE

Le personnage à la DEX la plus élevée frappe toujours le premier. Un personnage peut parer autant de fois qu'il le désire dans un round, mais son pourcentage est diminué de 20 % à chaque tentative.

Un personnage peut éviter plutôt qu'attaquer ou parer au cours d'un round.

Un personnage qui dédaigne une arme soustrait 5 à sa DEX pour déterminer son ordre d'attaque.

BLESSURES MINEURES

Il s'agit d'une blessure qui occasionne une perte en points de vie strictement inférieure à la moitié du total en points de vie de la victime. Pour chaque 4 points de vie perdus de cette façon, le personnage perd 1 point de DEX jusqu'à sa guérison.

MAJEURES

Il s'agit d'une blessure qui occasionne une perte en points de vie supérieure ou égale à la moitié du total des points de vie de la victime. Le personnage perd aussitôt la moitié de sa

DEX jusqu'à sa guérison et peut continuer à se battre pendant un nombre de round égal au restant de ses points de vie. Il doit également effectuer un jet sur le tableau des Blessures Majeures pour déterminer les séquelles de sa blessure s'il guérit.

FATALES

Il s'agit d'une blessure qui occasionne une perte en points de vie supérieure ou égale au total des points de vie du personnage. C'est la mort instantanée.

[3.5.2] ARMES DES JEUNES ROYAUMES

Armes de mêlée	FOR Nécessaires	DEX	Dommages	Longueur en cm	Prix en GB
Hache de bataille	9	9	1D8 + 2	75	200
Epée large	9	7	1D8 + 1	100	250
Coup de tête	—	—	1D4	Tête	—
Gourdin	7	7	1D6	60-120	0-5
Dague	—	3	1D4 + 2	15-45	100
Faucheur	8	8	1D6 + 2	90	225
Pique filkharienne (à deux mains)	11	7	2D6 + 1	270-300	150
Epée longue (à deux mains)	11	13	2D8	150-180	750
Hachette	7	9	1D6 + 1	45	125
Masse lourde (à deux mains)	13	7	1D8 + 2	75-90	200
Javelot	—	10	1D6	60-90	175
Coup de pied	—	—	1D6	Pied	—
Masse légère	7	7	1D6 + 2	60	75
Grande lance (à deux mains)	11	9	1D10 + 1	210-240	100
Hache lormyrienne (à deux mains)	13	11	3D6	165	400
Coup de poing	—	—	1D3	Main	—
Bâton de combat (à deux mains)	9	9	1D8	180-210	50
Cimeterre	9	9	1D8 + 1	75-105	210
Hache des mers (à deux mains)	11	9	2D6 + 2	200	250
Epée courte	7	7	1D6 + 1	75	125
Lance (à une main)	9	7	1D6 + 1	120-150	50
Boucliers					
Ecu	—	12	1D4	30 (diamètre)	50
Targe	8	7	1D6	90 (diamètre)	75
Grand bouclier	8	9	1D6	90	100
Tour	12	6	1D6 + 2	150	125
Armes de jet				Distance en m	
Ecu	6	12	1D6	9	50
Dague	—	6	1D4 + 2	15	100
Arc du désert	13	11	1D10 + 2	135	600
Javelot	7	10	1D8 + 2	30	75
Arc en os	11	13	2D6 + 1	135	750
Pierre	—	5	2D4	30	—
Arc	9	9	1D8 + 1	90	250
Fronde	—	11	1D6 + 1	90	25
Lance	9	10	2D6	15	50
Targe	16	7	2D4	6	75
Hache de lancer	9	12	1D8 + 2	15	150

NOTE : Les armes qui sont à la fois des armes de mêlée et des armes de jet demandent une compétence supplémentaire pour être utilisées comme projectile. Si aucune compétence en projectile n'a été développée, le personnage a 10 % de chance de toucher.

NOTE : Les armes de jet font légèrement plus de dommages que les armes de mêlée car elles frappent avec une vitesse et un impact plus importants.

NOTE : Si un personnage désire une arme qui n'est pas sur ce tableau, il devra en discuter avec le MJ et établir avec lui les caractéristiques appropriées de cette arme.

NOTE : Toutes les armes et boucliers ont 20 points de vie en cas de dommages par acide, feu, etc.

STORMBRINGER

NOM

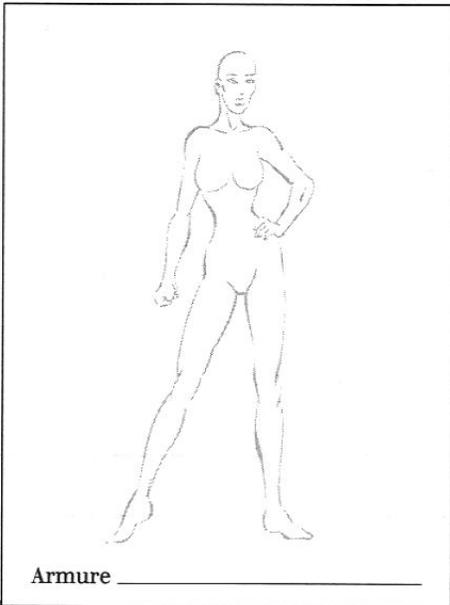
SEXE	AGE

YEUX	CHEVEUX

NATIONALITÉ

CLASSE SOCIALE

CULTE



CARACTÉRISTIQUES

FORce
CONstitution
TAILle
INTelligence
POUvoir
DEXtérité
CHARisme

POINTS DE VIE

01	02	03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30						

Blessure majeure _____

S.F.T. : _____

SANTÉ MENTALE

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	

CONNAISSANCE

Bonus _____

Evaluer un trésor
 Premiers soins
 Cartographie
 Mémoriser
 Connaissance de la musique
 Naviguer
 Connaissance des plantes
 Connaissance des poisons
 Artisanat

ARMES

	Attaque	Dégâts	Parade
Bonus _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
_____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
_____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
_____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
_____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>

NOTES

Lire/Ecrire Parler

Langage Commun
 Bas Melnibonéen
 Haut Melnibonéen
 'Pande
 Mabden
 Orgien
 Autre

COMPÉTENCES

COMMUNICATION	MANIPULATION
Bonus _____	Bonus _____
Crédit <input type="checkbox"/>	Jongler <input type="checkbox"/>
Eloquence <input type="checkbox"/>	Crocheter <input type="checkbox"/>
Persuader (10 %) <input type="checkbox"/>	Passe-passe <input type="checkbox"/>
Chanter <input type="checkbox"/>	Faire un piège <input type="checkbox"/>
_____ <input type="checkbox"/>	Faire un nœud <input type="checkbox"/>
_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>

PERCEPTION

Bonus _____

Equilibre (10 %)
 Ecouter (10 %)
 Sentir
 Chercher
 Voir (10 %)
 Goûter
 Pister

AGILITÉ

Bonus _____

Grimper (10 %)
 Eviter
 Sauter (10 %)
 Equitation
 Nager
 Culbuter

DISCRÉTION

Bonus _____

Embuscade
 Dissimuler
 Se cacher (10 %)
 Mouvement silencieux (10%)
 Couper une bourse

Invocation

Elémentaire

- Air
- Terre
- Feu
- Eau

Démon

- Combat
- Désir
- Savoir
- Possession
- Protection
- Voyage

- Autres invocations
-
-
-
-
-

ÉLAN

POSSESSIONS

ARGENT

AFFLICTIONS

NOTES

STORMBRINGER

NOM

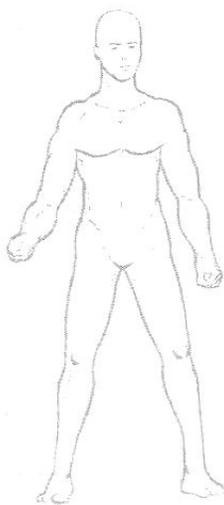
SEXE _____ AGE _____

YEUX _____ CHEVEUX _____

NATIONALITÉ _____

CLASSE SOCIALE _____

CULTE _____



Armure Plaque 1017+2

CARACTÉRISTIQUES

FORce
 CONStitution
 TAILle
 INTelligence
 POUvoir
 DEXtérité
 CHARisme

POINTS DE VIE

01 02 03 04 05 06 07 08 09
 10 11 12 13 14 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25 26 27
 28 29 30

Blessure majeure _____

S.F.T. : _____

SANTÉ MENTALE

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75
 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

CONNAISSANCE

Bonus _____

Evaluer un trésor
 Premiers soins
 Cartographie
 Mémoriser
 Connaissance de la musique
 Naviguer
 Connaissance des plantes
 Connaissance des poisons
 Artisanat

Lire/Ecrire Parler

Langage Commun
 Bas Melnibonéen
 Haut Melnibonéen
 'Pande
 Mabden
 Orgien
 Autre

ARMES

Attaque

Dégâts

Parade

Bonus _____

NOTES

COMPÉTENCES

COMMUNICATION

Bonus _____

Crédit
 Eloquence
 Persuader (10 %)
 Chanter

MANIPULATION

Bonus _____

Jongler
 Crocheter
 Passe-passe
 Faire un piège
 Faire un nœud

PERCEPTION

Bonus _____

Equilibre (10 %)
 Ecouter (10 %)
 Sentir
 Chercher
 Voir (10 %)
 Goûter
 Pister

AGILITÉ

Bonus _____

Grimper (10 %)
 Eviter
 Sauter (10 %)
 Equitation
 Nager
 Culbuter

DISCRÉTION

Bonus _____

Embuscade
 Dissimuler
 Se cacher (10 %)
 Mouvement silencieux (10%)
 Couper une bourse

Invocation

Elémentaire

- Air
- Terre
- Feu
- Eau

Démon

- Combat
- Désir
- Savoir
- Possession
- Protection
- Voyage

- Autres invocations
-
-
-
-
-

ÉLAN 6

POSSESSIONS

ARGENT

AFFLICTIONS

NOTES

[3.3.6.1] MALADRESSES AU COMBAT

1D100 Effets sur les armes de mêlée

- 01-50 Laisser tomber l'arme à ses pieds.
51-85 L'arme glisse et retombe 1D6 m plus loin.
86-00 L'arme frappe violemment la matière la plus dure à proximité et se brise (les armes démons ont droit à un jet sauveur sous 5 fois la CON). S'il n'y a aucune matière dure comme un mur, un plancher ou une armure, le combattant se blesse lui-même. Déterminez les dégâts et divisez par deux.

1D100 Effets sur les missiles

- 01-50 Laisser tomber l'arme.
51-85 L'arme se brise.
86-00 Touche un ami ou se touche lui-même au pied (prend la moitié des dégâts comme blessure).

1D100 Effets sur les armes naturelles (poing, griffe, etc.)

- 01-50 Glisse et tombe, doit se battre au sol à moins que l'adversaire ne le laisse se relever. Les attaques effectuées au sol sont faites à la moitié du pourcentage normal mais la parade reste la même.
51-85 Légère entorse, les 1D6 prochaines attaques sont effectuées à la moitié du pourcentage.
86-00 Se blesse lui-même, appliquer les dégâts normaux.

Même s'il est possible qu'une bête sauvage fasse une maladresse en Attaque, il est extrêmement improbable qu'elle tombe ou qu'elle se blesse elle-même. Si un animal accomplit une maladresse en Attaque, les jets 01-50 et 86-00 devront être considérés comme une Attaque contre un objet inanimé, ou contre un autre animal, s'il y en a plus d'un en combat. Cela aidera les aventuriers sans prendre de libertés irréalistes avec les créatures qui les attaquent.

[3.9.4.3] DÉGÂTS DUS A UNE CHUTE

Distance de chute ou de lancer en mètres	Dégâts aux Points de Vie
0-1,5	1D4-2*
1,6-3	1D6
3,1-6	2D6
6,1-9	3D6
9,1-12	4D6
etc.	etc.

* Un résultat inférieur à zéro n'occasionne aucun dégât.

ARMURE

Type	Protection	Prix
Cuir	1D6 - 1	100
Barbare	1D8 - 1	400
Demi-plaques	1D8 - 1	400
Plaques sans heaume	1D10 - 1	1 000
Plaques avec heaume*	1D10 + 2	1 000

* Personnages portant le heaume ne peuvent utiliser aucun talent de perception au-delà d'un maximum de 25 %.

[3.9.2.1] BLESSURES MAJEURES

1D100 Conséquences

- 01-50 Vous aurez une cicatrice impressionnante mais aucun autre effet secondaire.
51 Perte de l'œil gauche. Vous perdez 2 points de CHA et 2 points de DEX.
52 Perte de l'œil droit. Vous perdez 2 points de CHA et 2 points de DEX.
53 Perte du nez. Vous perdez 4 points de CHA et 3 % en bonus de Perception.
54 Perte de l'oreille gauche, ouïe affaiblie. Vous perdez 1 point de CHA et 5 % en bonus de Perception.
55 Perte de l'oreille droite, ouïe affaiblie. Vous perdez 1 point de CHA et 5 % en bonus de Perception.
56-57 Mâchoire cassée, perte de plusieurs dents. Vous perdez 2 points de CHA et 1 point de CON.
58 Blessure grave aux vertèbres. Capacité à se déplacer rapidement et à porter des poids importants sérieusement diminuée. Vous réduisez la FOR et la DEX de moitié.
59 Contusion importante à la tête. Vous perdez 3 points d'INT et 3 points de CHA. Vous réduisez tous les bonus dépendant partiellement de l'INT.
60-62 Contusion légère à la tête. Vous perdez 1 point d'INT et 1 point de CHA. Vous réduisez tous les bonus dépendant partiellement de l'INT.
63-64 Dégâts aux organes internes. Vous perdez 1D6 + 2 points de CON. Blessure mortelle possible à courte échéance. Perte en Points de vie égale aux points de CON perdus. Vous réduisez tous les bonus dépendant de la CON.
65-68 Côtes brisées. Vous perdez 1D4 points de CON. Perte en Points de Vie égale aux points de CON perdus.
69-72 Bras gauche brisé, mal rétabli. Vous perdez 2 points de DEX.
73-76 Bras droit brisé, mal rétabli. Vous perdez 2 points de DEX.
77-79 Amputation de la main gauche et d'une partie du bras. Vous perdez 4 points de DEX.
80-82 Amputation de la main droite et d'une partie du bras. Vous perdez 4 points de DEX.
83-86 Jambe gauche brisée, mal rétablie. Vous perdez 2 points de DEX.
87-90 Jambe droite brisée, mal rétablie. Vous perdez 2 points de DEX.
91-92 Tendon de la jambe gauche sectionné. Vous perdez 4 points de DEX.
93-94 Tendon de la jambe droite sectionné. Vous perdez 4 points de DEX.
95-97 Amputation partielle de la jambe gauche. Vous perdez 3 points de DEX.
98-00 Amputation partielle de la jambe droite. Vous perdez 3 points de DEX.

N'oubliez pas de recalculer tous les bonus aux compétences affectés par les caractéristiques réduites.

[4.8.8.2.1] CLASSIFICATION DES POISONS

Compétence en %	Classe des Poisons	Compétence en %	Classe des Poisons
01-20	1. Provoque des dommages limités : jetez 1D100 01-15 1D20 de dégâts 16-30 1D10 de dégâts 31-50 1D8 de dégâts 51-80 1D6 de dégâts 81-00 1D4 de dégâts	61-80	4. Provoque des symptômes semblables à ceux d'une maladie. La victime doit réussir un jet sous $5 \times$ sa CON une fois par jour pendant 2D10 jours, ou souffrir de la perte de 1D6 points de CON de façon permanente suite à la progression de la « maladie » pour cette journée. Un jet doit être effectué chaque jour jusqu'à ce que le personnage soit mort, à moins que les 2D10 jours ne soient passés ou qu'un antidote ne soit administré (les plantes de guérison normales n'ont aucun effet).
21-40	2. Provoque une mort lente : jetez 1D100 01-10 en $1D4 \times 10$ mn 11-30 en 1D6 heures 31-60 en 2D10 heures 61-00 en $1D6 + 1$ jours	81-00	5. Provoque une mort instantanée ou rapide : jetez 1D100 01-10 instantanée 11-50 en 1D6 rounds 51-00 en 1D10 minutes
41-60	3. Provoque une paralysie temporaire ou l'inconscience pendant 1D100 heures		

[4.8.9.1] COMPÉTENCES EN CONNAISSANCE DES PLANTES

Sur ce tableau, chaque niveau supérieur suppose la connaissance des niveaux inférieurs.

Compétence en %	Niveau de compétence
01-10	1. Reconnaît en général les plantes, aimerait en savoir plus sur leur utilisation.
11-20	2. Reconnaît et peut trouver des plantes comestibles dans la nature.
21-30	3. Reconnaît toutes les plantes empoisonnées (si le personnage n'a aucune compétence en Connaissance des Poisons, ce niveau de Connaissance des Plantes lui confère une Connaissance des Poisons de 10 %)
31-40	4. Reconnaît et peut trouver les plantes utiles en sorcellerie et dans l'invocation des démons
41-50	5. Reconnaît et peut trouver des plantes qui font de bons cataplasmes de guérison (1D6 Points de Vie régénérés après 1D6 heures sur une blessure)
51-60	6. Reconnaît et peut trouver les plantes qui font de bonnes potions de guérison (2D6 Points de Vie régénérés 2D6 heures après l'absorption. Fonctionne pour les blessures, le poison et la maladie)
61-70	7. Reconnaît et peut trouver les plantes qui soignent les infections (guérison complète des blessures ou de la maladie après 1D6 jours)
71-80	8. Reconnaît et peut trouver les plantes qui agissent comme des hallucinogènes ou comme d'autres drogues qui affectent l'émotionnel tels les aphrodisiaques, neurodéprimeurs, etc.
81-90	9. Reconnaît et peut trouver les plantes nécessaires à la fabrication de drogues qui agissent sur les caractéristiques (exemple : les plantes qui agissaient sur la force d'Elric)
91-00	10. Reconnaît et peut trouver ces fameuses plantes rares qui, réunies, permettent la fabrication de l'élixir d'invulnérabilité.

[5.3.3.1] TALENTS DE BASE DES SORCIERS

(uniquement pour les personnages qui sont sorciers dès leur création)

Rang	Talent
Premier	Invoker un élémentaire (type déterminé sur le tableau [5.3.1] Talent en sorcellerie) avec 50 % de chance.
Second	Invoker le premier élémentaire à son niveau de compétence. Invoker un second élémentaire à 50 %. Invoker un démon (au choix du maître sorcier) avec $4 \times$ INT en pourcentage de base. Invoker un second démon (au choix du maître sorcier) avec $3 \times$ INT en pourcentage de base.
Troisième	Invoker les deux premiers élémentaires à leur niveau de compétence. Invoker un troisième élémentaire à 50 %. Invoker les deux premiers démons à leur niveau de compétence. Invoker un démon de son choix avec $3 \times$ INT en pourcentage de base. Le sorcier est, de plus, formé à l'invocation d'un Seigneur Élémentaire du type d'élémentaire dans lequel il est le plus efficace en invocation.
Quatrième	Invoker les trois premiers élémentaires à leur niveau de compétence. Invoker le quatrième élémentaire à 50 %. Invoker tous les types de démons déjà connus à leur niveau de compétence. Invoker les trois derniers types de démons avec $3 \times$ INT en pourcentage de base. Invoker les Seigneurs Élémentaires des deux types d'élémentaires dans lesquels le sorcier est le plus efficace en invocation. S'il est Melnibonéen, il apprendra une rune poétique pour invoquer un Seigneur des Bêtes (au choix du sorcier).
Cinquième	Invoker tous les élémentaires à leur niveau de compétence. Invoker tous les démons à leur niveau de compétence. Invoker tous les Seigneurs Élémentaires. Invoker trois Seigneurs des Bêtes, si le sorcier est Melnibonéen. Apprend, de plus, à invoquer un Seigneur de la Loi ou du Chaos.

[4.11] LISTE DES COMPÉTENCES

Type	Compétence	% de départ	Expérience	Conditions préalables
Discrétion	Déplacement Silencieux	10 % +	Oui	
	Se cacher	10 % +	Oui	
	Embuscade	Bonus	Oui	
	Dissimuler	Bonus	Oui	
	Couper une bourse	Bonus	Oui	
Agilité	Chevaucher	Bonus	Oui	
	Nager	Bonus	Oui	
	Grimper	10 % +	Oui	
	Sauter	10 % +	Oui	
	Culbuter	Bonus	Oui	
	Éviter	Bonus	Oui	
Manipulation	Faire/Défaire des nœuds	Bonus	Oui	
	Amorcer/Désamorcer un piège	Bonus	Oui	
	Passe-passe	Bonus	Oui	DEX de 15 +
	Jongler	Bonus	Oui	DEX de 13 +
	Crocheter	Bonus	Oui	
Perception	Voir	10 % +	Oui	
	Écouter	10 % +	Oui	
	Sentir	Bonus	Oui	
	Goûter	Bonus	Oui	
	Équilibrer	10 % +	Oui	
	Chercher	Bonus	Oui	
	Pister	Bonus	Oui	
Connaissance	Lire/Ecrire Langue Commune	0 %	Oui	
	Lire/Ecrire Bas Melnibonéen	0 %	Oui	
	Lire/Ecrire Haut Melnibonéen	0 %	Oui	INT de 16 +
	Lire/Ecrire/Parler autres langages	0 %	Oui	
	Évaluer un trésor	Bonus	Oui	
	Navigation	Bonus	Oui	
	Artisanat	Bonus	Oui	
	Premiers Soins	Bonus	Oui	
	Cartographie	Bonus	Oui	
	Mémoriser	Bonus	Oui	
	Connaissance des Poisons	0 %	Non	Entraînement seulement
	Connaissance des Plantes	0 %	Non	Entraînement seulement
	Connaissance de la Musique	0 %	Non	Entraînement seulement
Communication	Persuader	10 % +	Oui	
	Crédit	Bonus	Oui	
	Eloquence	Bonus	Oui	
	Chanter	Bonus	Oui	

10 % + : Tous les personnages débutent avec un minimum de 10 % dans chacune de ces compétences, plus le bonus qu'ils peuvent posséder.

Bonus : Tous les personnages débutent avec leur propre bonus dans chacune des compétences de cette catégorie. Il peut aussi s'agir d'un malus.

0 % : Cette compétence doit être initialement enseignée par un Maître, avant qu'un bonus y soit appliqué.

[5.3.1] TALENTS EN SORCELLERIE

Rang	INT + POU	Talent
Premier	32	Jetez 1D4. 1 = Élémentaire de l'Air, 2 = Élémentaire de l'Eau, 3 = Élémentaire de la Terre, 4 = Élémentaire du Feu. Le sorcier peut apprendre à invoquer le type d'élémentaire obtenu.
Second	36	Peut apprendre à invoquer deux types d'élémentaires (le second est choisi par le sorcier). Jetez 1D6 deux fois. 1 = Démon de Combat, 2 = Démon de Protection, 3 = Démon de Savoir, 4 = Démon de Voyage, 5 = Démon de Désir, 6 = Démon de Possession. Le sorcier peut apprendre à invoquer les deux types de démons obtenus. Si le même nombre est obtenu deux fois, jetez à nouveau les dés.
Troisième	40	Peut apprendre à invoquer trois types d'élémentaires (le troisième est choisi par le sorcier). Peut apprendre à invoquer un type de démon supplémentaire (choisi par le sorcier). S'il est entouré par le type d'élémentaire approprié, le sorcier peut tenter d'invoquer le Seigneur Élémentaire lié au premier genre d'élémentaire qu'il a appris à invoquer.
Quatrième	44	Peut apprendre à invoquer tous les types d'élémentaires. Peut apprendre à invoquer tous les types de démons. Peut tenter d'invoquer les Seigneurs Élémentaires des deux premiers types d'élémentaires qu'il a appris à invoquer, s'il est entouré par l'élément approprié. S'il est Melnibonéen, il peut invoquer un Seigneur des Bêtes (choisi par le sorcier).
Cinquième	48	Peut apprendre à invoquer tous les types d'élémentaires et de démons. Peut tenter d'invoquer n'importe quel Seigneur Élémentaire s'il est entouré par l'élément approprié. S'il est Melnibonéen, il peut invoquer trois Seigneurs des Bêtes (types choisis par le Sorcier). Peut tenter d'invoquer un Seigneur de la Loi ou du Chaos si la cérémonie et le sacrifice correct ont été accomplis (le Seigneur exact est choisi par le sorcier).

MAGIE

Catégorie	Temps	Gain
Invoquer un élémentaire Effectuer un jet de dés sous la compétence	2D10 mn	L'élémentaire obéira au premier ordre donné.
Contrôler un élémentaire Jet sous 3 × POU	1 round	L'élémentaire est lié au sorcier. Il peut se manifester pendant 1D6 rounds jusqu'à 4 fois par heure, mais la quatrième tentative détruira l'élémentaire. Lier plus d'un élémentaire peut attirer la colère du Seigneur Élémentaire concerné. Le sorcier gagne 1D4 - 2 points de POU sur un jet de lien critique.
Invoquer un démon* - Procédure normale Effectuer un jet de dés sous la compétence	Des heures	Le sorcier doit marchander avec le démon pour l'obtention d'un service ou son assistance pendant une journée.
Invoquer un démon* - Procédure rapide Jet sous 2 × POU ou la moitié de la compétence	2D10 mn	Voir ci-dessus.
Contrôler un démon** Jet POU contre POU sur tableau de résistance	1 round	Le démon est au service permanent du sorcier et peut être lié dans un objet. Si le démon possède un POU supérieur ou égal à celui de l'invocateur, le sorcier gagne 1D4 - 1 de POU sur un jet de lien critique.

* Les démons de voyage sont de différents types : invocation pour les démons de transport au pourcentage normal ; pour les démons de téléportation à la moitié du pourcentage normal ; pour les ouvreurs de portail au tiers du pourcentage normal.

** Les sorciers qui ne réussissent pas à lier un élémentaire ou un démon perdent temporairement tout leur pouvoir sauf 1 point. Le POU perdu est regagné au rythme de 1 point par heure à l'exception de 1 point qui est perdu de manière définitive si la tentative de lien a échoué face à un démon. Les démons de combat et les démons de possession attaqueront leur invocateur si la tentative de lien échoue. L'attaque du démon de possession a lieu avant la perte de POU. L'échec dans la tentative de lien provoque également une attaque de tous les démons liés du sorcier. Cette attaque se règle sur la table de résistance dans une lutte POU contre POU avant la perte de POU. Si elle est réussie, soit le démon s'échappera, soit dans le cas des démons de combat ou de possession, attaquera l'invocateur. Si le démon de combat est incarné sous la forme d'une arme, il se tournera contre son maître, et l'attaquera avec son pourcentage d'attaque et ses dégâts normaux pendant une heure avant de se retirer.

TABLEAU DE RÉSISTANCE

		<i>POU de l'attaquant</i>																				
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
POU du défenseur	01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
	05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
	06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
	07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
	08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
	09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
	11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
	12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Le chiffre indiqué représente le pourcentage nécessaire pour réussir dans sa tentative.

Page 12

Imprimé en France
I.G.D. NANCY
Maquette Claude DEUTZER

Oscar du Jeu de Rôle Fantastique* **STORMBRINGER**[®]

* vainqueur de l'Oscar des Jours du Jeu comme meilleur nouveau jeu
et nommé pour l'Oscar des Editeurs de Jeu comme meilleur jeu de l'année

STORMBRINGER en apprend plus sur mes propres livres fantastiques et mes personnages que je ne l'aurais jamais deviné! Ce jeu n'est pas simplement tiré de mes romans, il les complète merveilleusement. Un véritable délice.

Michael Moorcock

Vous saviez qu'il vous en coûterait lorsque vous avez accepté cette offre étrange. Quelques marins désargentés de ces régions nordiques acceptent parfois l'or d'un riche noble pour entreprendre un voyage en plein hiver, mais seuls des insensés acceptent de travailler pour un sorcier Ménilbonéen. Par les Dieux, ses yeux sont effrayants, aussi écarlates que le sang, quant à sa peau, elle est aussi blanche que le marbre d'un sépulcre. Pourtant, il avait payé en bon or alors que vous vous enlisiez dans un ennui sans fin à Banarra, la cité des glaces. En fait, qui d'autre, hormis un fameux marin Tarkeshite comme vous, aurait pu gouverner cet étrange navire. Mais que pourriez-vous faire contre GROME le seigneur élémentaire, lui qui s'amuse avec les vaisseaux magiques comme un enfant avec ses jouets? Que penser d'ELRIC, l'individu qui a loué vos services? Son air sombre laisse présager qu'il est bien plus qu'un simple sorcier. Il vous trancherait la tête avant que vous n'ayez pu esquissier un geste. Et son épée STORMBRINGER? On dit que le destin des Jeunes Royaumes repose dans sa lame. Vous sauveront-ils de la colère de GROME?...

STORMBRINGER[®] est un jeu de rôle fantastique simple. Les joueurs créent leurs propres personnages imaginaires qui vivront des aventures dans un monde épique peuplé de héros où la magie est omniprésente. Vous serez un marin, un guerrier, un prêtre, un noble, un chasseur, un marchand ou même un mendiant luttant contre l'adversité à la recherche de puissance et de renommée. Cette boîte contient tout le matériel nécessaire à la création et au bon déroulement de ces aventures.



Copyright © 1981 par Frank Brunner

Grome et le Vaisseau des Terres et des Mers

Stormbringer[®] est une marque déposée,
titre commercialisé par Chaosium Inc.
pour un jeu de rôle fantastique.

Stormbringer © 1981, Chaosium Inc.,
tous droits réservés

© 1987 Edité par ORIFLAM
avec l'accord de Chaosium

VOUS TROUVEREZ DANS CETTE BOITE: **Le livre des joueurs** (Bienvenue dans les Jeunes Royaumes, création du personnage, déplacement, armées et combat, compétences, poisons, etc.). **Le Livre de Magie** (sorcellerie, démons inférieurs, élémentaires, seigneurs des bêtes, culte du Chaos, culte de la Loi). **Le Livre du Maître** (données pour le maître de jeu, une aventure complète, les caractéristiques des personnages des romans). **La carte des Jeunes Royaumes** 35 x 45 mm. **Le livret de référence** (description du contenu des livrets, feuilles de personnages, 8 pages consacrées aux tableaux de référence, les prix, etc.).

Jeu de rôle fantastique dans le monde créé par Michael Moorcock

ISBN en cours

IGD NANCY - Tél. 83.28.60.28