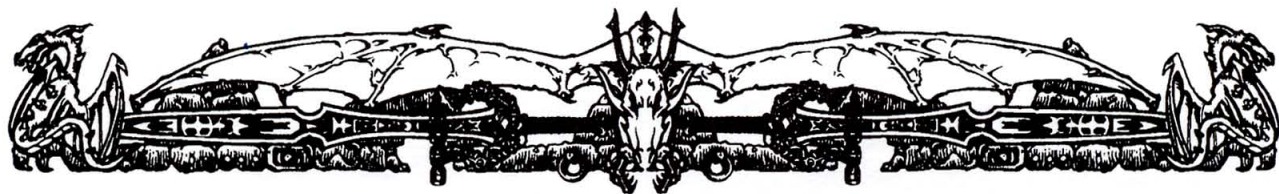


ELRIC





ELRIC

Lynn Willis, Richard Watts

Mark Morrison, Jimmie W. Pursell JR., Sam Shirley,

Joshua Shaw

Traduction : Marc J. Gazo

Couverture et Titre : Hubert de Lartigue

Illustrations : Jean Luc Sala, Bruno Martin, Paolo Parente, Luther, Riccardo Crosa,
Alain Gassner, Gustav Bjorksten, Chris Johnston

Créatures : Earl Geier

Gravures : Eric Holz

Scénario : Arnie Swekel

Carte des Jeunes Royaumes : Jean Luc Sala

Conception Graphique et Maquette : Philippe Dohr

Relecture : Pierre Léonard

Production : Eric Simon





Elric ! est publié par Chaosium Inc.

Copyright 1993 Chaosium tous droits réservés. Chaosium et son logo sont une marque déposée et protégée. Ce jeu est basé sur l'oeuvre de Michael Moorcock, tous droits réservés. Edité en français par Oriflam titre et marque déposés 132 rue de Marly, 57158 Montigny les Metz, avec l'accord de Chaosium sous le titre : Elric. Copyright 1994 pour l'édition française.





SOMMAIRE



Avant Propos.....5

Introduction.....9

Le Jeu de Rôle	10
Aides de Jeu	15
Sources	18
Citations et Abréviations	19

Les Jeunes Royaumes.....21

Situation Actuelle	22
Magie et Technologie	23
Economie	23
Langues	23
Les Iles	26
Le Continent sud	30
Le Continent Nord	34
Le Continent Occidental	39
Ailleurs	42
Dieux et Cultes	43

Création du Personnage51

Jets de Caractéristique	52
Les Allégeances	54
Bénéfices de l'Allégeance	56
Apothéose	58
Histoire de l'Aventurier	59
Choix d'une Profession	61
Les Compétences	66
La Magie	77
Astuces pour Survivre	78
Les Prix	80

Système de Jeu83

Temps, Déplacements	87
Les Blessures	90

Combat97

Généralités	97
Mêlée	102
Règles Optionelles	106
Type d'Armes	114
Armes	114
Armures	118
Boucliers	120
Projectiles	122
S'en Sortir Vivant	123

Magie127

Généralités	127
Les Sorts	133
Liste des Sorts	134
Les Convocations	146
Facultés Démoniaques	157
Les Élémentaires	165
Les Invocations	173
Quelques Rumeurs	175

Conseils au Maître.....181

Commentaires	184
Les Enchantements	188
Les Non Humains	190
Habitants des Jeunes Royaumes	193

Créatures201

Animaux et Monstres Classiques	216
--------------------------------	-----

Annexes223

L'Idée qui fait la Différence	223
Personnalités	231
Conversions	234







AVANT-PROPOS



Les récits fougueux relatant l'histoire d'Elric, de Stormbringer, de Melniboné, et des Jeunes Royaumes ont donné une nouvelle dimension à la littérature fantastique. L'Heroic Fantasy était le domaine de Dunsany et de quelques Américains imaginatifs, notamment Howard puis Lieber.

Depuis Morris, des générations d'Anglais avaient publié des livres modérés mais curieusement dénués de passion (Peake mis à part), mêlant une conduite enfantine à des phrases adultes pour produire une littérature extrêmement propre et peu risquée (quelles que soient ses autres qualités).

Tel n'est pas le cas des contes portant sur Elric. Ils semblent avoir été écrits à tombeau ouvert. Leurs éléments d'intrigue ont des débuts et des fins inopinés. Ils inventent avec ferveur avant de détruire des armées entières en l'espace de quelques pages. Leur langue est tour à tour baroque, savoureuse, avare, dépouillée, sensuelle, et terrifiante.

Ils présentent des rencontres dangereuses, des tours de phrases brutaux et astucieux, un intérêt parfois inattendu pour la stratégie du combat au corps à corps, et des entités comme Stormbringer, la grande épée douée d'intelligence, buveuse d'âmes, à la quasi-insatiabilité et que nul ne peut oublier.

Les récits les plus récents modifient des sujets d'importance comme les origines de Melniboné et des épées runiques. Les contes assassinent (nul ne meurt de vieillesse dans ce monde) tous les personnages auxquels le lecteur s'attache et finissent par détruire l'univers. Ces histoires sont empressées et les meilleures d'entre elles débordent d'imagination.

Vous tenez entre vos mains un nouveau jeu de rôle inspiré de la saga d'Elric. Il a reçu l'approbation de Michael Moorcock, auteur de plus d'une soixantaine de romans depuis la première fois où Elric s'est assis sur le Trône de Rubis pour réfléchir à son destin et à celui du Glorieux Empire.

Ce jeu maintient une certaine continuité avec Stormbringer, leur univers ambiant demeurant les Jeunes Royaumes. Cependant, Elric est un tout nouveau jeu.

Il ne s'agit nullement d'une réécriture, il suffit de jeter un coup d'oeil aux règles optionelles du chapitre combat pour s'en assurer. Les détails de référence ont eux-mêmes été modifiés, et les implications qui s'en dégagent au chapitre consacré aux Jeunes Royaumes s'avèrent nouvelles et différentes.

Certaines valeurs touchant aux personnalités éminentes et aux créatures restent identiques dans la mesure où les mécanismes fondamentaux des deux jeux sont similaires et puisent leur matière à la même source littéraire.

Le nouveau jeu comprend des éléments tirés des trois livres les plus récents de la saga d'Elric en plus des six premiers.

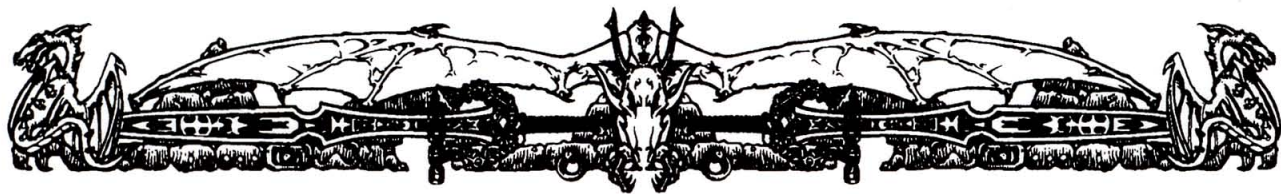
La création d'aventuriers se révèle plus facile et plus rapide. Le combat et la magie sont plus détaillés et semblent mieux correspondre à la saga.

Le combat est plus réaliste et propose des ruses et effets spéciaux plus nombreux. La rapidité des combats et la puissance d'un attaquant doté de forts pourcentages de Dextérité et de compétence peuvent s'avérer stupéfiantes.

Les conflits opposant des adversaires de même maîtrise peuvent être majestueux et, l'espace d'un ou deux rounds, ressembler à une forme de danse acrobatique. Si l'un de ces ennemis prend l'avantage, il en résulte un coup mutilant ou mortel.

La magie est moins puissante, aussi les manifestations de pouvoir sont-elles mémorables. Il existe un ensemble de sorts et de convocations à peu près parallèle et inspiré de la saga. Les invocations et les enchantements, deux formes de magie supplémentaires, sont également particularisés.





Ce monde regorge de magie, mais une grande partie s'est fondue dans la réalité et il est devenu impossible de la renouveler. La saga parle peu des démons : par conséquent, le jeu est moins axé sur la convocation des démons à fin d'effets magiques.

Toutefois, les personnes séduites par cette approche s'apercevront qu'il leur est possible de réaliser une grande variété d'effets.

Les nouveaux aventuriers doivent considérer la possibilité d'utiliser ou de rejeter la magie. Elric ne cesse de rappeler au joueur que son âme est l'objet d'une bataille cosmique.

Néanmoins, le choix de l'allégeance au Chaos, à la Balance, ou à la Loi se traduit plus dans les actes accomplis

que par une quelconque appartenance à un mouvement. Les aventuriers peuvent osciller d'une force à l'autre comme bon leur semble et sans avoir à se soucier, pour la plupart, des conséquences... enfin, pendant quelque temps.

A l'instar d'Elric, le libre arbitre est laissé aux personnages. Aucune règle ne vient forcer un aventurier à commettre un acte contraire à sa volonté.

En Cours de Réalisation pour Elric

Melniboné, un livre-univers, de même que des scénarios portant sur la Cité qui Rêve et l'Ile aux Dragons seront disponibles en français vers le mois de novembre.

Qui a Fait Quoi

Richard Watts a rédigé le chapitre portant sur les Jeunes Royaumes, une partie de l'introduction à propos d'Elric, et une partie des personnalités éminentes.

Je n'ose imaginer que sa connaissance des Jeunes Royaumes dépasse celle de Michael Moorcock lui-même, mais Richard y réside très souvent ces derniers temps. Son conseil a toujours été : « Plus sombre, je vous prie, plus de ténèbres ! »

Mark Morrison a permis d'innombrables améliorations, créé certains sorts, écrit les descriptifs des sorts et des démons, les notes de conversion pour Stormbringer et fourni de nombreuses observations empreintes de sagesse.

J'ai dû le réprimander dans la mesure où il semblait surtout apte à imaginer des sujets qu'il m'incombait de traiter, nuisant ainsi désespérément et ignoblement à ma réputation puisque sa patte figure un peu partout dans cet ouvrage.

Lui et Allen Varney (qui se trouvait en Australie par hasard) ont créé une grande partie du système d'allégeance.

Jimmie W. Pursell Jr. a largement commenté la première mouture de ce livre. Tout comme Mark Morrison et Josh Shaw, il a ajouté tant de détails, de développements, et d'idées nouvelles qu'il s'avère fort difficile de les distinguer du reste du texte. Pour ma part, sa plus belle réussite est d'avoir concilié l'esquive et la parade, mais il en a réalisé de nombreuses autres.

Josh Shaw a porté le système de jeu là où nul homme ou femme ne l'avait jamais amené, rendant le combat souple et fluide, et repoussant les limites des mécanismes ludiques. Sa connaissance des armes et du combat, son sens de ce qui sied à un jeu sont très aigus.

Sam Shirley, dont le bureau se trouve à moins de trois mètres du mien, a écrit le scénario, une partie du chapitre consacré aux personnalités éminentes, et fournit des conseils enthousiastes à la demande.

J'ai dû m'absenter si souvent du bureau en raison des décès dont ma famille a été victime qu'en fin de compte, il fut privé de l'influence supérieure exigée par ses compétences et son sens des proportions.

Charlie Krank a étudié les problèmes de prononciation. Sa famille et lui ont contribué à mettre en forme la création des personnages. Si les aventuriers vous paraissent compréhensibles en tant qu'individus, alors les efforts inépuisables consentis par la maison Krank ont touché au but. D'autres personnes ont fourni des idées à la valeur inestimable ; les plus importantes d'entre elles figurent sur la page de titre. Elles ont, pour la plupart, écrit de longs commentaires.

Mark Jason Durall a également composé une grande partie de la description du Haut Idiome donnée au chapitre consacré aux compétences.

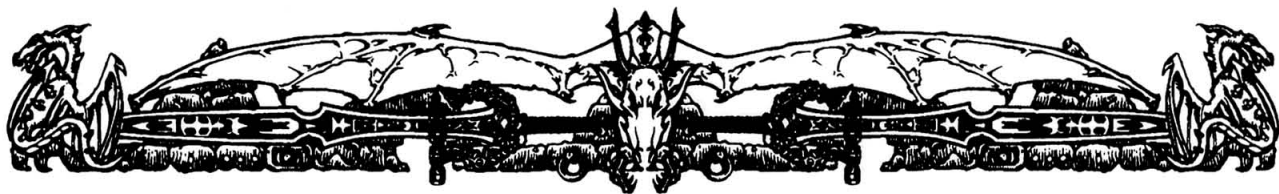
Si vous aimez ce jeu, c'est à eux que vous le devez. En dépit de cette aide et de bien d'autres qu'il convient de taire, je demeure responsable de la majeure partie de ce livre, tout désagrément et toute erreur m'incombent donc.

Nous avons durement travaillé sur cet ouvrage. Nous espérons qu'il vous donnera du plaisir.

- Lynn Willis

Avant Propos





Egalement en V.O. chez Chaosium, un recueil de scénarios intitulé *le Destin des Fous* sera publié vers la fin 94. L'Atlas des Jeunes Royaumes est en cours d'élaboration en Californie. Un livre-univers et des scénarios consacrés à Corum sont à l'étude et devraient être prêts courant de l'année. Oriflam publiera ces suppléments en français progressivement.

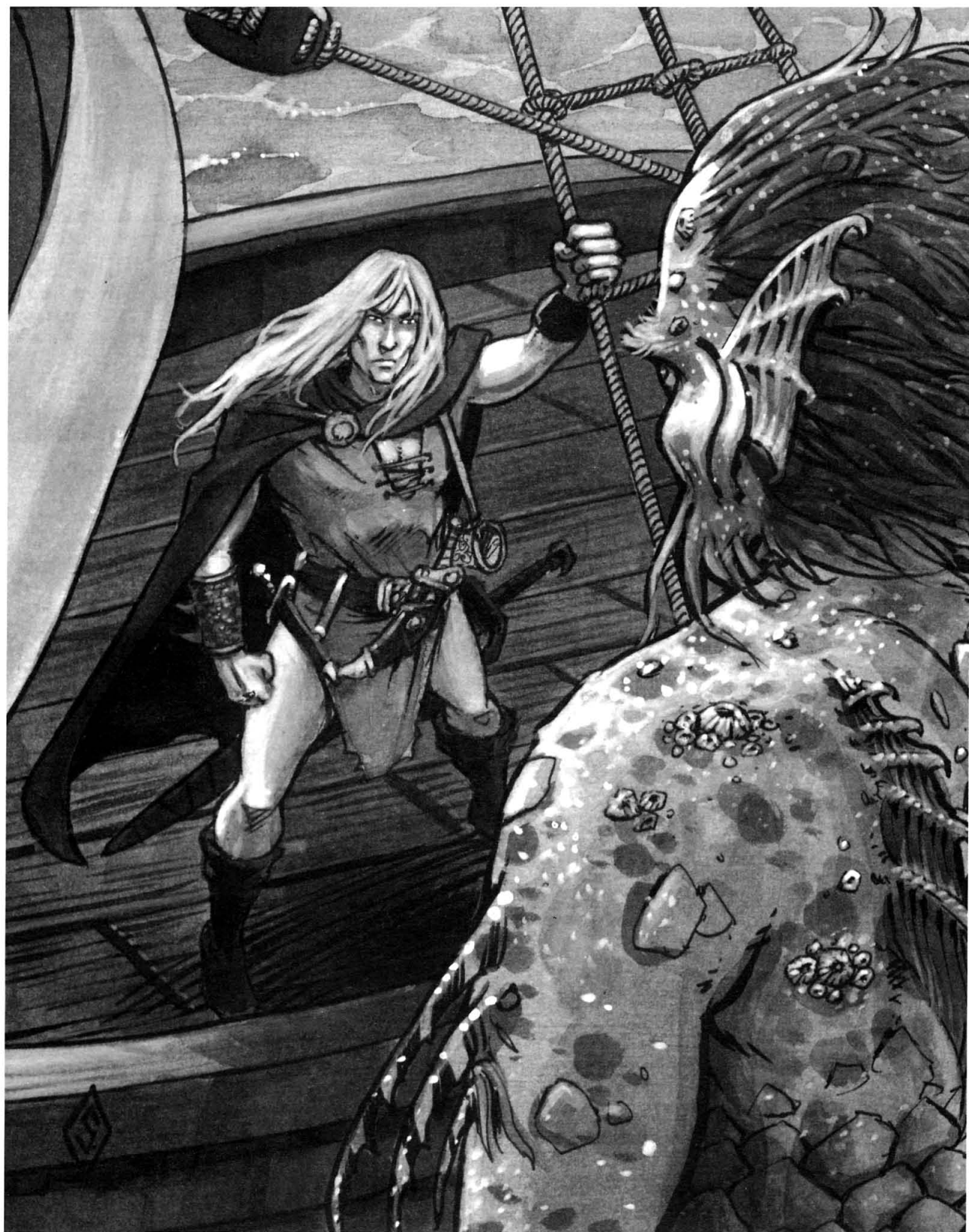
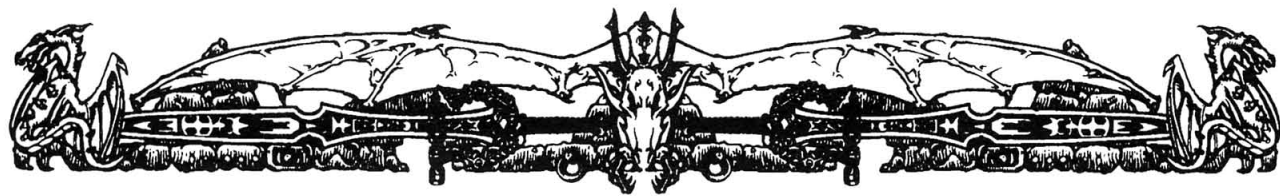
Stormbringer est un jeu indépendant et complémentaire. Certaines informations figurant dans la boîte de jeu ou ses suppléments ne peuvent être trouvées nulle part ailleurs.

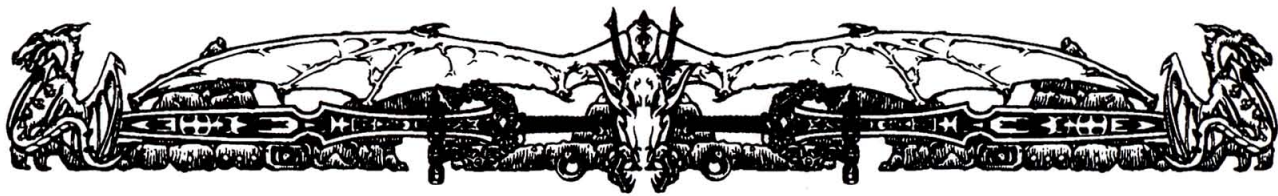
La conversion de ses scénarios s'avère facile et rapide ; reportez-vous à cet effet aux pages 234-236.



Avant Propos







INTRODUCTION



Qui est Elric ?

Le personnage d'Elric de Melniboné est l'une des nombreuses créations de l'écrivain fantastique britannique Michael Moorcock. C'est également la plus durable de toutes. Albinos maudit à la peau blanche, aux yeux rouges, et au sang défaillant, voué à une vie d'angoisse, Elric est l'Empereur de Melniboné, un empire antérieur à l'humanité et aujourd'hui frappé de déclin. Elric est condamné à détruire tout et tous ceux qu'il aime.

Renversant les traditions des contes fantastiques, Moorcock pousse Elric à détruire son propre royaume (au bout de dix mille ans d'existence) et à tuer la princesse qu'il aime au lieu de gagner le premier et de secourir la deuxième. Elric est le serviteur des Seigneurs du Chaos tout comme ses ancêtres le sont depuis des siècles et des siècles. Mais il est également réfléchi et demeure le seul être de son monde à nourrir une sensibilité moderne.

Comme la saga avance, Elric reporte son allégeance sur la Loi mais en vient à haïr tous les dieux pour la façon dont ils manipulent l'existence des mortels. A la fin, Elric fait le vœu d'un monde dénué de dieux et de magie à même de gâcher la vie des humains. Il meurt en tentant de donner réalité à ce dernier (un monde plus proche de la Balance).

Contrairement aux héros fantastiques du type de Conan le Barbare (créé par Robert E. Howard), Elric est la quintessence de la civilisation, un empereur-sorcier raffiné, sensé, et non une brute musculeuse et avide de bière. C'est un intellectuel, un érudit contraint à des actions terrifiantes par son noir destin, et non mû par un désir de richesse et de gain matériel. A cause de son sang anémié, Elric est une nature faible et malade que seules des potions magiques et des runes murmurées

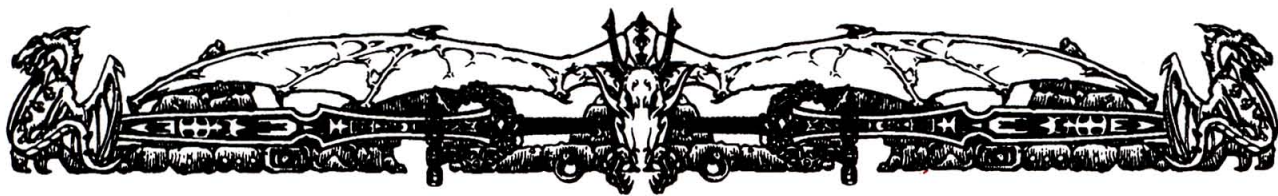
maintiennent en vie. Il acquiert Stormbringer, une épée démoniaque qui draine l'âme de ses défunctes victimes et transmet une partie de leur force vitale à l'albinos. Stormbringer offre à Elric l'énergie dont il a besoin, mais le prix en est terrible. La bataille perpétuelle opposant Elric à son épée runique, mugissante, qui a sa propre personnalité, constitue le moteur d'une grande partie de la saga.

Le Champion Eternel

Elric est l'une des manifestations du Champion Eternel, un guerrier condamné à ne jamais connaître la paix, à mener une lutte éternelle par le biais d'incarnations innombrables. Le Champion Eternel existe sous une forme ou une autre dans chacun des mondes du Million de Sphères, le multivers aux possibilités infinies dont Moorcock postule l'existence tout au long de ses romans. Tantôt le Champion combat dans le camp de la Loi, soutenant la civilisation, l'ordre, et la justice, tantôt, dans d'autres mondes, il combat dans le camp du Chaos, symbole de désordre, d'entropie, et de changement.

Le Champion Eternel est le jouet du Destin, propulsé d'existence en existence en un défilé de chagrin et de douleur. Parmi les autres manifestations du Champion Eternel de Michael Moorcock on compte Dorian Hawkmoon et Corum, le Prince à la Toge Ecarlate. A l'instar d'Elric, ils sont maudits. Tout comme lui, ils ne connaissent l'amour qu'au prix de la souffrance. Il semblerait qu'un Ennemi Eternel vienne contrebalancer le Champion dans chacune de ses incarnations. Pour Elric, il s'agit de son cousin Yyrkoon, et pour Corum, du Prince Gaynor le Damné. Un Compagnon Eternel accompagne souvent le Champion. Il est généralement condamné à périr des mains même de ce dernier. Les contes font également état d'un grand amour ou d'amants. Ces histoires tragiques contrastent avec la nature épique du destin du Champion Eternel. Elles font partie intégrante de la saga.





La Loi et le Chaos

La bataille opposant la Loi au Chaos est l'un des thèmes récurrents de l'oeuvre de Moorcock. Elle concerne les dieux comme les mortels.

Hors de portée de ces forces en guerre se trouve la Balance Cosmique, laquelle penche tantôt en faveur de la Loi, tantôt en faveur du Chaos. Dans un monde parfait, ces deux tendances seraient stables et équilibrées.

La balance manque cruellement d'harmonie dans le multivers tout entier. Même si la Balance règne sans partage dans certains endroits, la plupart des univers sont dans un état de troubles Chaotiques ou de stagnation propre à la Loi.

Sans son contraire, un plan entièrement dominé par la Loi est aussi mortel et stérile qu'un autre régi par le Chaos. Ce flux d'antithèses prend le Champion Eternel au piège, mais celui-ci n'abandonne pas la guerre qu'il lui dispute.

Lors des ultimes batailles, la Loi et la Balance unissent leurs forces contre le Chaos car ce dernier est devenu beaucoup trop fort.

La mort d'Elric oriente le plan vers la Balance. Lorsque le monde se reformera, la magie en fera partie mais à un degré moindre. Notre propre monde prendra alors naissance.

Dans la saga, le Chaos est attirant car il revêt le masque d'une grande beauté et d'une grande puissance au moment même où il sème la destruction.

Elric comprend que la Loi met le bien et le mal au même niveau et ce, même si nul ne la voit conquérir le monde. Nous nous imaginons que la Loi apporte la sécurité, mais elle entraîne rigidité et stérilité.

Il n'est pas toujours facile de savoir ce qui est juste. Il arrive qu'un innocent trouve la mort ou qu'une quête ne trouve pas de conclusion.

Parfois, les aventuriers sont maudits pour avoir fait le bien ou bénis pour avoir fait le mal. Il est important de saisir ce renversement des valeurs pour comprendre la saga.

Le Jeu de Rôle

Le jeu de rôle fantastique est une forme de jeu de société consistant plus ou moins à interpréter un roman. Il existe deux types de joueurs. La plupart d'entre eux tiennent le rôle d'un des personnages principaux du jeu, les héros sur lesquels les contes sont axés.

Résumé de la Saga

A ce jour, les romans portant sur Elric comprennent huit volumes et couvrent près de sept ans de la vie de l'Empereur albinos.

Par ordre événementiel, ces livres sont : Elric des Dragons, La Forteresse de la Perle, Le Navigateur sur les Mers du Destin, Elric le Nécromancien, La Sorcière Dormante, La Revanche de la Rose, L'Épée Noire, et Stormbringer.

Un neuvième tome intitulé «Elric at the End of Time» contient deux contes consacrés à Elric parmi les autres histoires y figurant.

Cependant, il n'est pas nécessaire de les considérer comme des fragments fondamentaux de la saga. L'un d'eux se déroule après Le Navigateur sur les Mers du Destin, et l'autre s'insère entre les deux dernières histoires de L'Épée Noire.

Elric des Dragons montre, moins d'un an après qu'Elric ait été couronné 428ème Empereur du Trône de Rubis, comment les machinations de son ambitieux cousin Yyrkoon précipitent l'albinos dans les premières phases de son noir destin.

Elric est contraint de convoquer Arioeh des Sept Ténèbres, un Seigneur du Chaos qui ne s'est pas manifesté sur terre depuis plusieurs siècles.

Usant du pouvoir ainsi acquis, Elric poursuit Yyrkoon, lequel a kidnappé Cymoril (la femme dont Elric est épris) et fui Melniboné. Lorsqu'il la retrouve, Elric prend possession de Stormbringer, une épée incrustée de runes. Celle-ci est dotée d'une conscience pernicieuse et du pouvoir de drainer l'âme des personnes qu'elle tue. Une partie de ce pouvoir

se transmet au faible albinos, lui donnant ainsi la force dont il avait besoin, moyennant un prix horrible.

A la fin du premier volume, Elric laisse la régence de Melniboné à son cousin après avoir fait la connaissance du héros humain Rackhir l'Archer Rouge.

Il part à l'aventure, parcourant les Jeunes Royaumes pendant une année à la recherche d'un savoir à même de lui permettre de revitaliser son royaume en proie à la stagnation et à la mort lente. Après plusieurs aventures d'ordre mineur et sommairement décrites, Elric parvient à la cité désertique de Quarzhasaat, dernier vestige d'un empire ayant autrefois menacé Melniboné, dans le livre La Forteresse de la Perle.

Introduction





Ils pourront incarner des guerriers fanfarons revêtus d'armures rutilantes, des mendiants rusés dont les armes sont en fait les difformités grâce auxquelles ils gagnent leur vie, ou des sorciers décadents mais de naissance noble. Un autre joueur devient maître de jeu : il conçoit et met en scène les aventures auxquelles les autres joueurs participent.

Le maître de jeu décrit le monde dans lequel les aventuriers évoluent et la façon dont celui-ci se trouve affecté par les actions de ceux-là. Le joueur interprète un rôle unique, voire deux s'il joue deux aventuriers ; le maître de jeu, lui, présente la totalité du monde dans lequel le jeu a lieu : ses gens, ses sites, ses monstres, et ses dieux.

Le jeu consiste principalement en une conversation : le maître de jeu décrit une situation ou une rencontre puis les joueurs lui disent ce que, sous les traits des aventuriers, ils se proposent de faire.

S'appuyant sur les règles pour garantir stabilité et équité, le maître de jeu leur explique comment réaliser leurs propositions ou, si possible, les conséquences de ces dernières.

Des jets de dés, dont le résultat reste imprévisible, assurent l'honnêteté de tout le monde et procurent quelques surprises, triomphes, défaites funestes, et retournements de situation inattendus.

Dans le cadre du jeu de rôle, la victoire ne s'obtient pas en éliminant les autres joueurs, comme aux échecs ou au jeu de dames, mais en adoptant des personnalités complètement différentes de la vôtre, et en les appliquant pour réagir à des scènes et des créatures détachées des contingences de notre monde.

Le plaisir procuré par le jeu de rôle provient en partie des interactions et de la coopération entre joueurs : si un roman donne un plaisir solitaire, le jeu de rôle offre la satisfaction du théâtre.

La coopération entre les joueurs est importante si ceux-ci veulent mener la mission ou le scénario en cours à bien ; elle procure également son content de plaisir car non seulement vous êtes acteurs, mais vous êtes également spectateurs de vos actions.

Les Joueurs

Le joueur a le devoir de jouer le rôle de son aventurier ou aventurière dans les limites de la personnalité et des capacités de ce dernier.

Essayez d'en savoir autant ou aussi peu que le personnage en saurait en réalité ; les jets de compétence exigés par le

Là, il est entraîné dans des querelles opposant les divers gouvernants de la ville et se voit contraint par ces derniers de partir à la recherche d'un trésor légendaire.

Traversant déserts et autres plans, Elric finit par regagner Quarzhasaat pour la détruire, appliquant ainsi une peine portée à l'encontre de la cité par Melniboné quelques siècles plus tôt mais jusque là restée en souffrance

Dans le navigateur sur les Mers du Destin, Elric apprend certaines choses sur sa vraie nature comme il se joint à trois autres manifestations du Champion Eternel pour combattre des jumeaux effrayants, lesquels menacent le multivers tout entier.

Si cet épisode prend plus tard l'allure d'un rêve pour Elric, il n'en a pas moins un profond impact sur l'albinos.

Ensuite, ce dernier quitte le mystérieux vaisseau sur lequel il a navigué, prenant congé de son capitaine

aveugle, et se retrouve dans un monde éclairé par un soleil bleuté. Là, Elric rencontre le comte Smiorgan Tête-Chaue de l'Ile des Cités Pourpres

Ils deviennent amis et s'enfuient ensemble pour regagner les Jeunes Royaumes où ils sont rattrapés par le Duc Avan Astran, aventurier et explorateur vilmirien de renom.

Le Duc Avan s'assure l'aide d'Elric, apportant ainsi à ce dernier une plus grande connaissance du passé de sa nation.

Toutefois, cet épisode se termine par la mort du Duc. Frappé de remords, Elric rejoint les Cités Pourpres en compagnie du Comte Smiorgan Tête-Chaue

Après une courte aventure à la fin des temps, Elric regagne Melniboné ainsi qu'il est décrit dans Elric le Nécromancien.

Cela, non pas pour gouverner l'Ile aux Dragons (comme il l'avait

espéré) mais pour la détruire à tout jamais.

Les voyages d'Elric ont conforté sa croyance que Melniboné constitue un parasite anachronique.

Son cousin Yyrkoon s'empare alors du Trône de Rubis, accuse Elric de trahison et se nomme lui-même Empereur.

Prenant la tête d'une flotte formée de pillards issus des Jeunes Royaumes, Elric attaque son foyer, la Cité qui Rêve. Les écumeurs qu'il commande pillent et brûlent la plus ancienne et la plus belle cité du monde.

Comme il tente de sauver Cymoril, Elric la tue par accident et sous l'effet de la fourberie d'Yyrkoon.

Seul le vaisseau d'Elric échappe à l'ultime souffle incendiaire de Melniboné, l'albinos abandonnant et trahissant le Comte Tête-Chaue, son ami et allié, afin de pouvoir vivre.

Introduction





maître de jeu vous aideront dans cette tâche. Si vous développez la personnalité de votre aventurier de telle façon que tout le monde connaît ses réactions lors de cas de figure précis, vous faites partie des meilleurs rôlistes.

Les joueurs n'ont pas besoin de connaître le jeu de façon exhaustive, surtout s'ils débutent. Lisez le chapitre intitulé Création des aventuriers, il vous faudra en effet en créer un pour jouer.

Examinez le glossaire placé à la fin de ce livre. Si vous avez le temps, parcourez les chapitres consacrés aux Aventuriers, aux Compétences, et au Combat.

Si vous dotez votre personnage de pouvoirs magiques, vous devrez lire le descriptif des sorts donné dans le chapitre dédié à la magie afin de connaître leurs effets. Familiarisez-vous avec les règles de la façon qui vous convient le mieux.

Le Maître de Jeu

C'est le maître de jeu qui retire le plus de plaisir d'une partie. Le joueur qui tient ce rôle pondère le jeu. A l'aide d'un scénario publié ou de sa création, il décrit l'univers de jeu et agit en s'opposant aux aventuriers.

Cette opposition doit s'avérer intelligente et vicieuse, sinon les joueurs s'ennuieront. Elle doit aussi être juste, sinon ces derniers seront scandalisés.

Pour être maître de jeu, lisez toutes les sections de règles marquées d'un signet noir avant de vous familiariser avec le reste du livre.

Le chapitre consacré aux maîtres de jeu comporte quelques notes intéressantes, y compris une méthode de conversion pour Stormbringer et une réserve de personnages non-joueurs.

Apprenez les procédures générales de combat et d'utilisation de la magie, mais ne vous contraignez pas à tout mémoriser : la plupart des problèmes trouveront une réponse lorsqu'ils apparaîtront.

Commencez avec le scénario fourni dans ce livre, prenez-en un dans l'un des suppléments pour Stormbringer et convertissez-le, ou créez le votre.

Photocopiez quelques feuilles d'aventurier puis invitez des amis et faites-leur tirer des personnages. Faites-leur un résumé des règles et procurez-leur une photocopie des aides de jeu situées à la fin de ce livre. Vous êtes prêt à jouer.

Elric rencontre ensuite Tristelune d'Elwher, un aventurier originaire de l'Orient Mystérieux.

Celui-ci se révélera le plus fidèle des compagnons d'Elric au cours des années à venir.

Une rencontre avec un Seigneur mineur du Chaos brise les espoirs d'Elric de jamais découvrir la véritable nature de l'univers.

Elric a une courte histoire d'amour avec Yishana, la Reine de Jharkor, s'attirant ainsi la haine de Theleb K'aarna, un sorcier pan tangien qui deviendra par la suite son ennemi mortel.

Dans La sorcière Dormante, Elric se trouve mêlé aux affaires de Myshella de l'Aube, la plus grande Championne de la Loi des Jeunes Royaumes, et sauve son château de la destruction.

Puis, à cause des manipulations exercées par Theleb K'aarna, l'albinos se retrouve pris dans une bataille

l'opposant aux hordes de mendiants de Nadsokor.

Elric cherche asile à Tanelorn, la cité éternelle, refuge de toutes les âmes en peine, mais s'avère incapable d'y trouver la paix qu'elle procure à tout autre.

Comme il traverse le désert enceignant la cité, son destin le rattrape à nouveau ; Elric est propulsé dans un autre monde où il rencontre deux manifestations du Champion Éternel qu'il incarne.

En les aidant, Elric s'aide lui-même, aussi regagne-t-il le monde des Jeunes Royaumes juste à temps pour sauver Tanelorn de la colère de Theleb K'aarna.

Hélas, Elric ne peut secourir Myshella des mains du Pan Tangien. La mort de cette dernière permet au Chaos d'accroître son influence sur le monde.

Dans La Revanche de la Rose, Elric quitte Tanelorn et chevauche vers

l'est en direction des Royaumes Inconnus mais son père Sadric, qu'il croyait mort depuis longtemps, le ramène à Melniboné en le faisant remonter le temps par magie.

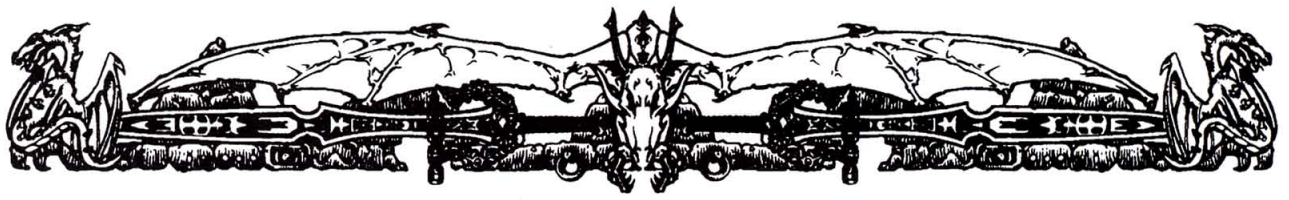
Sadric est effectivement décédé, mais son esprit envoie Elric en quête de son âme, le conduisant ainsi dans d'innombrables mondes.

Celle-ci est dissimulée à l'intérieur d'un coffret de bois de rosier sculpté, lequel a été volé par l'esclave corporel du défunt Empereur quelques années plus tôt.

En sauvant l'âme de son père, Elric sauve la sienne propre de ce qu'il craint le plus, son héritage melnibonéen, et apprend une partie de la vérité du passé de Melniboné. Il gagne également l'amour autrefois donné à contrecœur par son père.

Introduction





Le But du Jeu

Le but du jeu de rôle est de passer un bon moment. Il est agréable d'affronter des dangers pas vraiment dangereux, des menaces s'évanouissant lorsque tout le monde se lève de table, et des démons s'évaporant lorsqu'on allume la lumière.

Si vous jouez bien, vos amis et vous entrerez momentanément dans un monde plus sombre que le nôtre, en retirerez une certaine force en y faisant face, et connaîtrez peut-être la victoire.

Lorsque vous en sortirez, vous regagnerez un monde que votre expérience ludique aura rendu plus sombre ou plus heureux, et aurez le sentiment d'y participer davantage.

Jeu de Rôle dans les Jeunes Royaumes

Le jeu de rôle dans l'univers d'Elric présente un monde à la fois illimité et restreint, au maître de jeu comme aux joueurs. Les Jeunes Royaumes ne sont pas statiques. Ils progressent inexorablement vers leur destruction.

L'un des attraits du jeu de rôle dans les Jeunes Royaumes repose probablement dans la possibilité de voir l'Histoire se dérouler et dans celle d'interférer avec les événements propres

à la saga d'Elric tels le Sac d'Imrryr ou la destruction d'Org. Cette évolution historique contribue à faire des Jeunes Royaumes une arène de jeu de rôle unique en son genre.

Dans la saga, tout le monde, puissant ou faible, finit par connaître une mort que Moorcock n'adoucit ni n'évite. Cette ambiance lugubre est attirante et irrésistible.

Si les personnages ne nécessitent ou ne méritent pas tous un destin épique et prédéterminé, les maîtres de jeu peuvent tout de même intégrer cet aspect des romans de Moorcock à ses parties ; ils peuvent agir de même avec d'autres aspects propres à la saga.

Seule une petite partie des Jeunes Royaumes est connue et bénéficie d'une représentation cartographique. Dans les limites des terres connues, les possibilités d'aventures héroïques abondent. Hors de ces frontières, de vastes landes inexplorées attendent d'être découvertes ou, pour certaines, d'être créées.

Les règles supposent que le destin d'Elric est prédéterminé et incontournable, mais cela n'est pas obligatoire. Si les maîtres de jeu le souhaitent, les joueurs peuvent changer le destin funeste du monde, s'éloigner de la saga, et commencer quelque chose de totalement nouveau. Cela dit, leur succès dans cette entreprise ne devrait jamais être garanti.

L'Épée Noire voit Elric et la Reine Yishana se retrouver en Ilmiora, trois ans après leur première rencontre. Là, l'albinos finit par se venger de Theleb K'aarna au prix de la vie de son cousin, l'un de ses compagnons les plus anciens.

Fuyant la destruction dont il est l'instigateur, Elric, accompagné de Tristelune, fait la connaissance de Zarozinia de Karlaak, fille d'un sénateur, laquelle s'est perdue dans la Forêt de Troos et ses mauvais présages.

Elric commence à peine à tomber amoureux de cette jeune femme fougueuse quand son destin le rattrape ; l'albinos entraîne la destruction d'une autre civilisation ancienne dans son sillage.

Accompagnant Zarozinia chez elle, Elric la prend pour épouse en espérant trouver le bonheur.

Pour la première fois depuis des années, Elric se sépare de

Stormbringer et parvient à survivre grâce à l'usage de drogues découvertes à Troos.

Il doit ensuite récupérer l'épée afin de tenter de sauver son nouveau foyer des ravages provoqués par une armée orientale.

Auréolé de son succès, Elric peut retrouver Zarozinia et résider quelque temps à Karlaak, près du Désert des Larmes.

Stormbringer, le dernier roman de la saga d'Elric, voit le destin de l'Empereur albinos s'étendre au monde entier.

Jagreen Lern, le Théocrate de Pan Tang adorateur du Chaos, libère folie et horreur sur la terre.

L'enlèvement simultané de Zarozinia propulse Elric en plein cœur de l'action.

Il retrouve brièvement sa femme et ses amis, mais sa destinée implique que, à la fin, ces derniers périssent de ses mains en s'empalant

sur la lame de l'épée runique et vampirique.

Ayant gagné un autre monde dans une tentative désespérée de se procurer un cor magique avec lequel il sera possible de renouveler la terre dévastée, Elric est à son tour tué par Stormbringer.

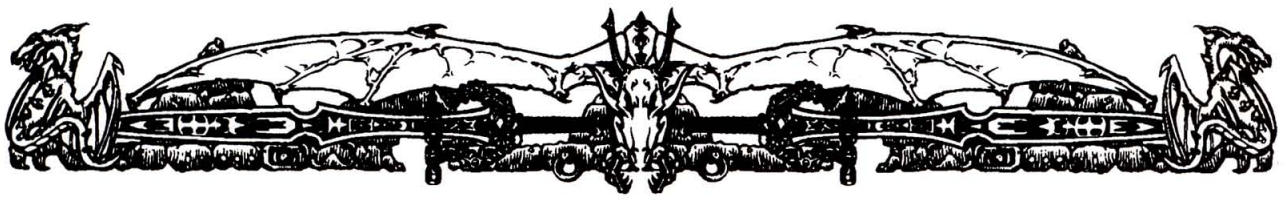
Même mort, Elric ne peut connaître la paix : son âme est absorbée par l'essence de l'épée noire démoniaque, tout comme celle des milliers d'amis et d'ennemis que lui-même a tués.

Les derniers mots de la saga sont prononcés par l'entité constituant Stormbringer comme elle se moque de la Balance Cosmique et de tout ce qu'elle représente dans un grand éclat de rire :

«Adieu, mon ami, dit-elle à Elric, j'étais un millier de fois plus maléfique que toi !»

Introduction





Les Aventuriers

Il ne peut exister qu'un seul Empereur de Melniboné à la fois. Il ne peut exister qu'un seul Elric, maintenant et à jamais. Les personnages-joueurs débudent au beau milieu de l'essaim d'aventuriers sans nom qui parcourt les Jeunes Royaumes.

Leur conduite et leurs choix déterminent s'ils se muent en rois philosophes distants, s'ils découvrent les vérités satisfaisantes de Tanelorn, ou s'ils deviennent des dupes hantés par le Chaos.

Les aventuriers vivent au présent : le moulinet d'une épée, la signification d'une inscription énigmatique, la découverte d'un traître, l'apaisement d'une soif, ou l'assouvissement d'une vengeance peuvent suffire au jeune et au courageux.

Par défaut ou par choix, tous sont alignés sur le Chaos, la Balance, ou la Loi depuis leurs premiers instants. Si un aventurier accepte de prêter allégeance à une force, il peut en résulter des complications et des imbroglios.

La philosophie n'est pas un des sujets du jeu, mais les conséquences pratiques de l'alignement sur une force ou une autre seront importantes et concrètes.

Les joueurs devraient plus se soucier d'être fidèles à la psychologie de leur aventurier que de stratégie. Les gens de cette époque peuvent adopter des méthodes directes, exprimer leurs désirs de façon ouverte, et poursuivre leur but dans l'honnêteté.

Le monde des Jeunes Royaumes est très vieux et très jeune tout à la fois, mais il récompense toujours la passion et la franchise.

Par ailleurs, une grande partie des règles du jeu concerne de petits détails. Les joueurs et les maîtres de jeu doivent concevoir des desseins et des significations plus conséquents.

Ce faisant, ils feraient bien de se souvenir d'une autre assemblée, celle des Seigneurs du Chaos, siégeant dans un grand hall, qu'Elric aperçut : tout autour d'elles, ces puissances faisaient tourner la vie et les rêves d'un univers.

Epoque du Jeu

Les règles n'exigent aucune chronologie préalable, aucune date de départ, ni aucun arrangement d'événements prédéfinis une fois la partie commencée. Si le maître de jeu décide de se conformer à la saga, nous lui suggérons une époque située

La Saga d'Elric, Chronologie

Ces romans ont été écrits sur près de trente ans. Les dates données correspondent à celles des copyrights. Cette liste représente la chronologie selon la vie d'Elric et non selon les dates de publication de la saga : les événements contés dans *La Forteresse de la Perle*, par exemple, se produisent plus tôt dans la vie d'Elric que ceux narrés dans *L'Épée Noire*. Pourtant Michael Moorcock a écrit le premier livre cité après le second. Deux de ces romans s'avérant de publication récente, il est possible que de nouveaux titres viennent encore compléter la saga.

Elric des Dragons (1972), un roman composé de trois livres sans titres.

La Forteresse de la Perle (1989), un roman composé de trois livres sans titres.

Le Navigateur sur les Mers du Destin (1976), un roman composé de trois livres intitulés *Cap sur l'Avenir*, *Cap sur le Présent* et *Cap sur le Passé*.

Elric at the End of Time (1984), cette nouvelle sert de titre au recueil inédit en français *Elric at the End of Time*.

Elric le Nécromancien (1967, 1970, 1977), quatre nouvelles intitulées *Le Songe du Comte Aubec*, *La Cité qui Rêve*, *Tandis que Rient les Dieux* et *La Citadelle qui Chante*.

La Sorcière Dormante (1970), composé de trois contes intitulés *Le Tourment du Dernier Seigneur*, *Piège pour un Prince Pâle* et *Trois Héros pour un Seul Dessein*.

La Revanche de la Rose (1991), un roman composé de trois livres intitulés *Concernant le Destin des Empires*, *Esbern Snare* ; *le Loup-Garou du Nord* et *Une Rose Rachetée* ; une *Rose Ressuscitée*.

Le Voleur d'Ames et Les Rois Oubliés (1967, 1970, 1977) dans *L'Épée Noire*.

The Last Enchantment (1984) tiré de *Elric at the End of Time*, recueil comportant d'autres nouvelles sans rapports avec Elric.

Les Porteurs de Flamme et **Sauver Tanelorn** dans *L'Épée Noire*.

Stormbringer (1963, 1965, 1967, 1977), un roman composé de quatre livres intitulés *Le Retour du Dieu Mort*, *Les Frères de l'Épée Noire*, *Le Bouclier du Géant Triste* et *Le Trépas du Seigneur Condamné*.

Introduction





Michael Moorcock

Michael Moorcock est né à Londres en 1939. Il a publié son premier roman en 1961.

De 1964 à 1980, il a dirigé le riche et original magazine de fiction imaginative appelé *New Worlds*.

Maintenant que ce dernier a repris le cours de sa parution, il y tient le rôle de conseiller à la publication. Son livre intitulé *En avant la Muzak* a obtenu le *Guardian Fiction Prize*.

Il a écrit pour les groupes de rock *Hawkwind* et *Blue Oyster Cult* en compagnie desquels il s'est également produit.

Établi à Londres, il passe toute-fois une grande partie de son temps aux USA, en Europe, et en Afrique.

Ce jeu concerne 9 de ses romans. En tout, Moorcock a écrit plus de 70 livres de fiction et de littérature non-romanesque. Son cercle d'admirateurs ne cesse de s'étendre.



pendant le règne de Sadric, le père d'Elric. Sadric était un roi sorcier puissant et il ne fait aucun doute qu'il gouverna longtemps. Lorsque Elric accède au trône, il reste encore environ sept années avant que le monde ne rencontre son funèbre destin. Entre-temps, les aventuriers seront peut-être devenus assez forts pour intervenir.

Importance de la Magie

La magie est la spécialité du Chaos. En effet, son utilisation rend toute chose mutable et temporaire. Tout le monde peut apprendre et utiliser la magie chaotique. C'est là le désir du Chaos car chaque sort lancé fait un peu plus pencher le sorcier vers le Chaos.

Certains sorts ne peuvent être jetés que par des personnes ayant prêté allégeance à la Loi. Les alliés de la Loi essaient de ne pas recourir à la magie, ou du moins à la magie chaotique. L'utilisation de la magie admet le Chaos et sape la stabilité et la permanence nécessaires à la Loi. Parfois, de grands Champions de la Loi, telle Myshella, utilisent une magie puissante, mais cela ne se produit qu'en cas de besoin urgent. Jour après jour, le fidèle de la Loi préfère affûter ses compétences afin d'atteindre la perfection des grands Seigneurs de la Loi.

La Balance ne procure aucune magie. Les fidèles de la Balance acceptent tout changement méthodique : l'évolution de la vie et de la mort, la progression de la vie et de la pensée,

et l'équilibre des éléments nécessaires à la vie. Le Chaos aimerait tout changer et la Loi ne rien modifier. Ces deux forces pourraient agir de la sorte sans jamais s'arrêter. La Balance représente le changement modéré, méthodique, et mesuré qui débouche sur des âmes sereines et une vie paisible et joyeuse.

Aides de Jeu

Les gens qui découvrent le jeu de rôle n'ont peut-être jamais vu de dés dotés de plus de six faces. Il est possible d'en trouver de nombreuses sortes dans la plupart des magasins de jeux ou de loisir. Par souci de commodité, les joueurs emmènent généralement leur propre assortiment de dés lors d'une partie.

Ce jeu fait principalement appel à trois types de jets de dés : pour déterminer la réussite de l'utilisation d'une compétence, pour établir le nombre de points de vie perdus, etc. Ces trois jets sont abrégés sous la forme D100, D8, et D6. Les dés donnant ces jets peuvent également donner lieu à

des jets de D20, D10, D4, D3, et D2.

Dans ces abréviations, la lettre D représente les mots «dés» ou «dés». Le nombre accolé au D représente l'éventail de chiffres aléatoires désiré : un D8 donne un chiffre aléatoire compris entre 1 et 8 inclus, par exemple, et un D100 offre la probabilité logique d'obtenir n'importe quel chiffre ou nombre compris en 1 et 100 inclus.

Le D100 (Dé de Pourcentage)

Les dés de pourcentage se composent généralement de deux D10 de couleurs différentes que l'on lance en même temps. Chaque dé a dix faces numérotées 1,2,3,4,5,6,7,8,9 et 0. On peut aussi utiliser des dés qui ont en réalité vingt faces numérotées 1,2,3,4,5,6,7,8,9 et 0 deux fois. Une fois le dé lancé, lisez le chiffre situé au sommet pour en connaître le résultat. Utilisez toujours la même couleur pour représenter les dizaines et l'autre pour les unités : si vous obtenez 4 et 5, le résultat est 45, si vous obtenez 0 et 1, le résultat est 1, et si vous obtenez 1 et 0, le résultat est 10. 0 et 0 donnent un résultat égal à 100.

Le D8 (Dé à Huit Faces)

Ce dé a huit faces numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, et 8. Lisez le chiffre situé au sommet.

Introduction





Le D6 (Dé à Six Faces)

Il s'agit du dé que les gens considèrent généralement comme un dé normal. Le D6 a six faces numérotées 1, 2, 3, 4, 5 et 6. Lisez le chiffre situé au sommet.

Les Autres Jets

Les joueurs pourront souhaiter réaliser d'autres types de jets.

* Pour lancer un D20, il existe déjà des dés numérotées de 1 à 20. Vous pouvez également lancer un dé à 10 faces et un dé à 6 faces. Si le D6 indique 1, 2, ou 3, le résultat est celui donné par le dé à 10 faces (0 signifiant 10). Si le D6 indique 4, 5, ou 6, ajoutez dix au résultat donné par le dé à 10 faces.

* Pour un D10, jetez l'un des dés de pourcentage.

* Pour un D5, lancez un D10 et divisez le résultat par deux en arrondissant au chiffre inférieur : ainsi, un résultat de 1 ou 2 = 1 et de 9 ou 0 = 5.

Quelques Prononciations Choisies

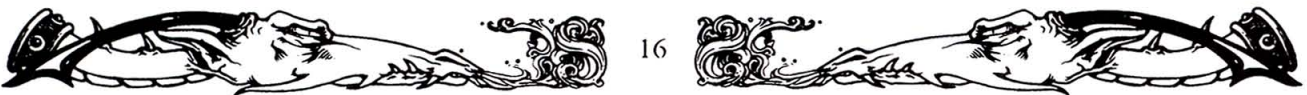
Il s'agit là de prononciations maison ayant pour tout mérite d'être celles que nous employons. Si vous obtenez des informations plus précises auprès de Michael Moorcock, nous aimerions les apprendre et les utiliser afin de corriger cette liste.

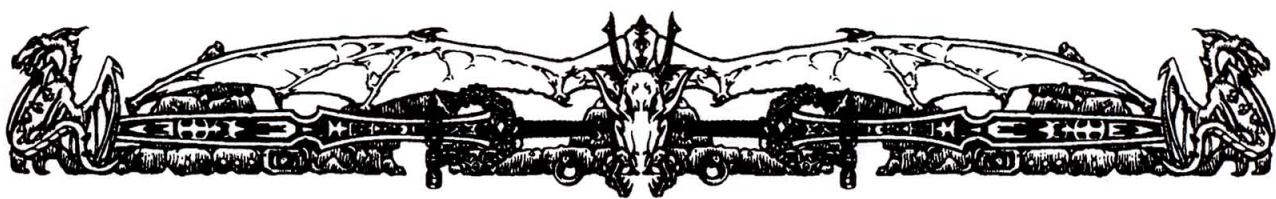
Les syllabes apparaissant en majuscules indiquent la place de l'accent tonique. Les «s» finals ne sont pas muets.

- Actorios** - ak-TOR-i-ose
Afflitain - AF-li-teïne
Arioch - ER-i-ok
Arkyn - AR-kin
Ashaneloon - a-CHANE-i-loun
Aubec - OW-bek
Bakshaan - bahk-CHAHNE
Balaan - BE-lahne
Balo - BAH-loh
Cadsandria - cad-SANE-dri-e (e non-muet)
Chardros - CHAR-drose
Cran Liret - CRANE lih-RETTE
Cymoril - SIM-or-il
Dhakos - DAH-kohss
Dharijor - DAR-i-djor
Dharzi - DAR-zi
Dhoz-kam - DOZE-kame
Donblas - DONE-blahss
Dorel - DOR-el

- Dyvim Slorm** - DAI-vim SLORME (ai comme dans caille)
Dyvim Tvar - DAI-vim te-VAR (ai comme dans caille)
Eequor - I-kwor
Elgis - EL-giss
Eloarde - EL-oh-arde
Elric - EL-rik
Elwher - EL-wère
Filkhar - FILK-har
Gaynor - GAY-nor (ay dans paye)
Goldar - GOLE-dar
Grome - GROME
Haaashaataak - HASH-ahs-tak
Hionhurn - HAHl-on-heurn
Hwamgaarl - HOUAM-garl
Ilmiora - il-mi-OR-e (e non-muet)
Imrryr - im-RIR
Jagreen Lern - djah-GRIN leuhrn
Jharkor - djar-KOR
Kakatal - KAK-e-tal
Kaneloon - KANE-e-loun
Kariss - KAR-iss
Karlaak - KAHR-lak
Lormyr - LOR-mir
Mabden - MAB-deuhn
Mabelode - mei-BEUHL-ode
Magum Colim - MAG-um COL-im
Melniboné - meuhl-NIB-oh-neï

- Mirath** - MIH-raff
Myrrhyn - MIR-ine
Myshella - mi-CHEL-e (e non-muet)
Nadsokor - NAD-so-kor
Narjhan - NAR-zhane
Oone - OH-eune
'pande - PANE-dih
Phum - FOUM
Pikarayd - PIK-ar-RE-DE
Pyaray - PIH-e-RA
Quaolnargn - KOUAILLE-euhl-nargine (ai comme dans caille)
Quarzhasaat - KOUARZ-hah-SAHT
R'lin K'ren A'a - RIL-line KRENE ah-AH
Salik - SAL-ik
Saxif D'Aan - SAX-if DAHNE
Sepiriz - SEP-ih-rize
Slortar - SLOR-tar
Straasha - strah-AH-chah ou STRAH-chah
Tanelorn - TAN-ih-lorne
Theleb K'aarna - TEUHL-euhb kah-AR-neuh
Theril - FERE-il
Tovik - TOE-vik
Urish - ou-RICHE
Vallyn - val-LINE
Xiombarg - ZA-E-om-barg
Yyrkoon - yir-KOUN
Zarozinia - ZAR-oh-ZIN-i-e (e non-muet)





* Pour un D4, il existe des D4 de forme pyramidale. Sinon, jetez un D8 et divisez le résultat par deux en arrondissant une nouvelle fois au chiffre inférieur : ainsi, un résultat de 1 ou 2 = 1 et de 7 ou 8 = 4. Vous pouvez également lancer un D6 et ne pas tenir compte du 5 ni du 6.

* Pour un D3, jetez un D6 et divisez le résultat par deux : 1 ou 2 = 1, etc.

* Pour un D2, lancez un D6 et divisez par trois : ainsi, 1, 2, ou 3 = 1, et 4, 5, ou 6 = 2.

Les Autres Notations

Parfois une indication de dés comprend un autre chiffre, comme 2D6. Cela enjoint le lecteur à lancer plusieurs dés du type spécifié. 2D6, par exemple, signifie qu'il faut jeter deux dés à six faces et en additionner le résultat. Relancez les dés si vous n'en avez pas assez pour réaliser un jet spécifique en une seule fois.

Quelquefois, des additions sont ajoutées aux jets de dé, comme 1D6+1. Ajoutez le chiffre suivant le signe plus au résultat du D6. Pour un jet de 1D6+1, le résultat doit être compris entre deux et sept inclus.

Une notation pourra exiger de lancer des dés différents au même moment. Si un monstre dispose d'une attaque par griffes occasionnant 1D6+1+2D4 points de dégâts, jetez les trois dés requis, additionnez leur résultat, et ajoutez un.

La notation +MD adjointe aux dégâts des attaques rappelle au maître de jeu d'ajouter le modificateur aux dégâts de l'attaquant.

Pour en savoir plus sur les modificateurs aux dégâts, consultez le chapitre consacré aux aventuriers.

Feuille de Personnage

Il vous est impossible de jouer sans feuille de personnage. La feuille d'Elric se présente sur deux pages. Une version en taille réelle vous est donnée vers la fin de ce livre.

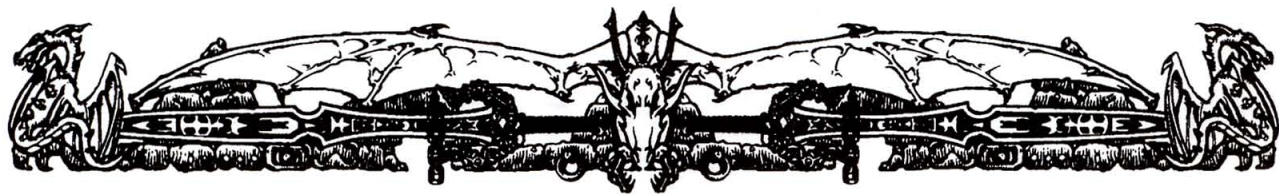
Elle contient toutes les informations nécessaires pour créer un aventurier complet. Vous pouvez la photocopier librement pour votre usage personnel. Les chapitres suivants vous expliquent comment remplir cette feuille.

Des formulaires réservés au maître de jeu se trouvent également en fin de livre. Ils concernent les démons et les personnages non-joueurs.

Figurines et Positionnement

Il arrive qu'une partie consiste essentiellement en des combats au corps à corps. Il vous faut donc savoir où se trouvent les aventuriers et leurs adversaires. Utilisez, à cet effet, des figurines, des pions, ou des jetons. Ces repères répondront à toutes sortes de questions d'ordre relationnel : A côté de





quel aventurier me trouve-t-il ? Qui ouvre et qui ferme la marche ? Puis-je me déplacer et attaquer au cours de ce round ou du suivant ? Puis-je le voir ? Puis-je entendre ce qu'il dit ? Puis-je lui décocher une flèche ? Et ainsi de suite.

La plupart des jeux ont recours à des figurines. Il s'agit de petites statuettes de plastique ou de plomb mesurant environ 2,5 cm de haut et placées sur un socle circulaire ou rectangulaire leur assurant une bonne stabilité.

Vous pourrez les acheter dans la plupart des magasins de jeux. Les deux sexes sont représentés dans une multitude de tenues, de périodes historiques, et de poses. Nombre de personnes prennent plaisir à peindre leurs figurines et à faire admirer le résultat obtenu.

Pour suivre les déplacements, certains trouvent les feuilles quadrillées de carrés ou d'hexagones pratiques. Celles-ci ont diverses tailles et sont faites de papier ou d'un matériau plus robuste.

Les magasins vendant des figurines en ont très certainement en rayon. Certains joueurs dédaignent les feuilles quadrillées car ils les trouvent trop restrictives ou trop systématiques. Ils préfèrent évaluer les distances à l'oeil nu et négocier les mouvements, n'utilisant une règle graduée qu'en dernier recours. Vous devriez essayer ces diverses méthodes et choisir celle qui vous convient le mieux.

Les maîtres de jeu devraient utiliser des feuilles de papier de plus grand format afin d'y tracer les plans des habitations ou les diverses cartes géographiques. Les joueurs trouveront peut-être les feuilles millimétrées utiles pour y dessiner ruines ou bâtiments.

Les accessoires peuvent soit accentuer l'aspect théâtral soit paraître ridicules. Si vous n'arrivez pas à croire qu'un morceau de polystyrène peut représenter l'enceinte d'un château, évitez ces accessoires.

Si vous aimez faire semblant, tout un monde composé de décors pour trains électriques, de fragments de maisons de poupée, de bizarreries obtenues dans les quincailleries, de souvenirs de porcelaine, et d'emballages vous attend.

Ces objets peuvent offrir dans n'importe quelle situation de subtiles opportunités pour de nouvelles stratégies, des surprises, et des utilisations particulières des compétences des aventuriers.

Sources

Oriflam

Si vous souhaitez poser des questions sur le jeu, obtenir des informations concernant les ouvrages disponibles, vous inscrire à notre clan, faire des commentaires, ou nous proposer vos services d'auteur ou d'artiste, veuillez écrire à Oriflam, 132 rue de Marly, 57158 Montigny les Metz.

Feuilles Quadrillées, etc

Consultez les pages jaunes d'un annuaire à la rubrique jeux. En général, les villes de taille modérée possèdent un magasin disposant de ce type de matériel. Sinon, écrivez à des fournisseurs tels Gamescience, 1512 30th ave., Gulfport, MS 39501, ou Berkeley Game Distributors, 2950 San Pablo Ave., Berkeley, CA 94702. Soyez patients.

Publications de Moorcock

Tous les livres appartenant à la saga d'Elric sont publiés par Ace Books, chez Berkeley Publishing Group, 200 Madison Avenue, New York, NY 10016.

Ils existent tous en livres de poche. En général, ils ne sont jamais épuisés. En France, ils sont disponibles chez Presses Pocket, 12 avenue d'Italie, 75627 Paris Cedex 13.

Michael Moorcock est un auteur fantastique très célèbre. Les bibliothèques renferment souvent ses oeuvres. Tous les rayons de taille conséquente des bibliothèques ou librairies comprennent quelques-uns de ses nombreux livres.

Les grandes villes ont souvent des magasins spécialisés dans le fantastique et la science-fiction, lesquels sont répertoriés dans les pages jaunes. Vous pouvez toujours y trouver quelques livres de Moorcock.

Pour obtenir des renseignements sur les oeuvres publiées et leur prix, demandez à votre libraire de consulter l'édition actuelle de son catalogue des livres de poche.

Celui-ci dresse la liste de la plupart des livres publiés en langue française. Certains libraires pourront commander les livres que vous désirez.

Newsletter

La International Michel Moorcock Appreciation Society, PO Box 451048, Atlanta, GA 30345-1048, publie de temps à autre une petite gazette consacrée à M. Moorcock. Veuillez inclure une enveloppe timbrée à votre courrier.

Articles pour Stormbringer

Ils sont normalement disponibles auprès de votre revendeur habituel. A défaut prenez contact avec nos services.

Jeu de Plateau Elric

Un jeu de plateau consacré à Elric est disponible dans votre magasin de jeux local ou par correspondance auprès de The Avalon Hill Game Company, 4517 Harford Road, Baltimore, MD 21214. USA.

Introduction





Citations et Abréviations

Toutes nos citations sont extraites des oeuvres de Michael Moorcock. Nous renvoyons généralement aux livres de la saga en utilisant leur titre.

La plupart de ces ouvrages comportent trois parties (livres) ; chaque livre interne se compose d'un nombre de chapitres variable. Les numéros de page pouvant changer d'une édition à l'autre, ces règles font référence aux livres internes par le biais

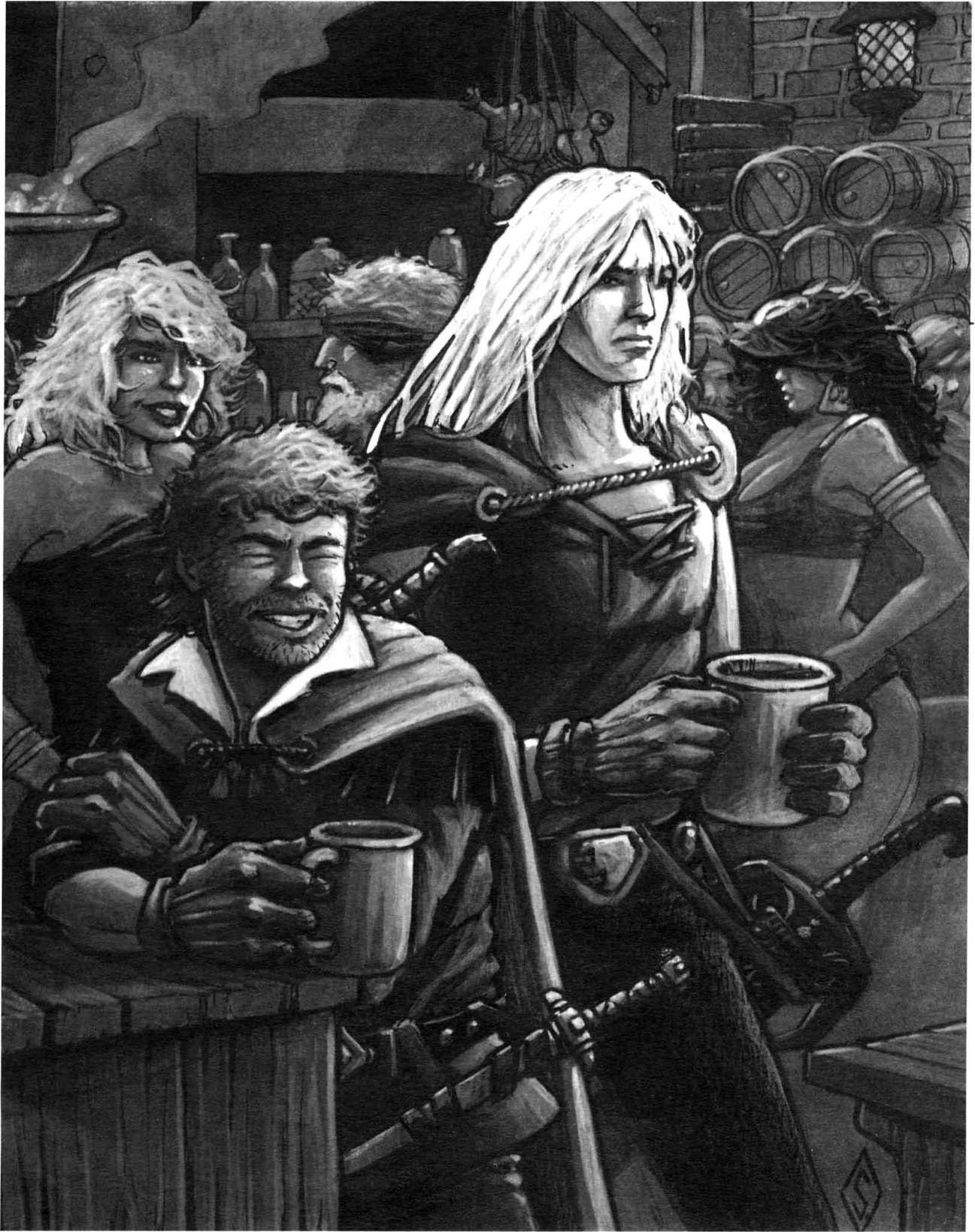
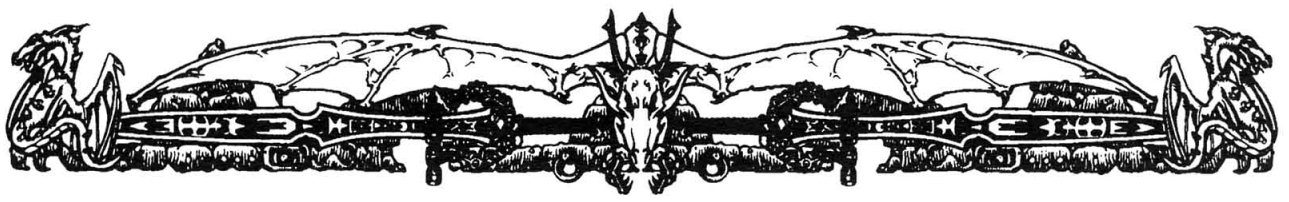
de chiffres romains et aux chapitres par le biais de chiffres arabes. Nous pourrions, par exemple, utiliser la référence Elric des Dragons I, 3 - d'abord le titre, puis le numéro du livre interne, puis celui du chapitre concerné. Ainsi, le chapitre trois du livre deux apparaît sous la référence II, 3.

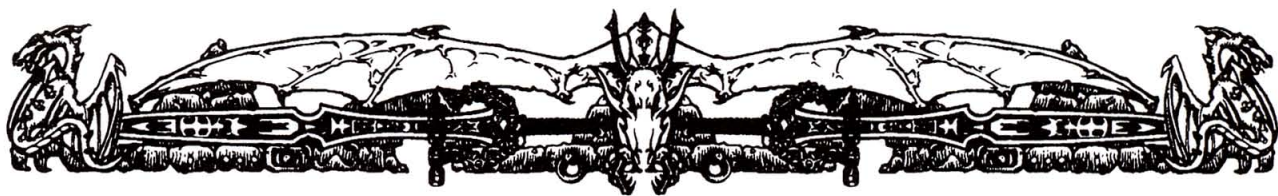
Si le titre des romans est abrégé, nous employons la méthode standard : EN pour l'Épée Noire, EET pour Elric at the End of Time, ED pour Elric des Dragons, FP pour La Forteresse de la Perle, RR pour La Revanche de la Rose, SB pour Stormbringer, NMD pour Le Navigateur sur les Mers du Destin, SD pour La Sorcière Dormante, et ELN pour Elric le Nécromancien.



Introduction







LES JEUNES ROYAUMES



Le peuple de Melniboné désigne les nations humaines du monde, et plus particulièrement celles qui entourent l'Ile aux Dragons, sous le nom condescendant de «Jeunes Royaumes». Des territoires ne figurant pas sur la carte existent également, mais même le plus habile des explorateurs ne les connaît pratiquement pas.

L'Orient Mystérieux (également appelé Orient Hors-des-Cartes dans la saga) est une énigme pour la majorité des érudits des Jeunes Royaumes. Il en va de même pour les terres situées à l'ouest de Shazar et du Pays Silencieux. Les extrémités du monde se trouvent au nord du Désert des Soupirs et au sud de Dorel.

Les Jeunes Royaumes se composent de trois civilisations insulaires et de royaumes répartis sur trois continents. L'humanité évite le quatrième, le Continent Sans Non et sa jungle épaisse.

Melniboné, dont la civilisation régna sur le monde, se trouve au centre des Jeunes Royaumes et représente toujours une plaque tournante importante pour le commerce et les affaires. Si les voyages entre pays sont fréquents, ils n'en sont pas moins périlleux.

Le plus souvent, les périples se font en caravane par voie de terre et en bordure des côtes par voie de mer. Certains navires osent affronter la pleine mer, mais sont peu nombreux par rapport aux vaisseaux utilisés par la plupart des nations maritimes, lesquels sont plus rapides et ne s'éloignent jamais du rivage. (Les galères sont légères, mues par avirons pour une plus grande vitesse, et donc fragiles face aux tempêtes.)

Ce chapitre retrace l'histoire, l'économie, les langues, et la technologie des Jeunes Royaumes. Puis vient une description de chaque nation. Pour finir, un résumé concernant les dieux et les cultes exerçant une influence sur cette partie du monde, la nature du Chaos, de la Balance, et de la Loi vous est proposé.

Histoire

Le plan d'Elric constitue notre monde tel qu'il était il y a plusieurs millions d'années. La nature de l'univers, selon Moorcock, implique que le temps se déroule de façon cyclique. Notre propre monde et la totalité de son histoire se sont développés lors du Cycle Temporel suivant celui d'Elric, l'albinos maudit en étant le véritable instigateur.

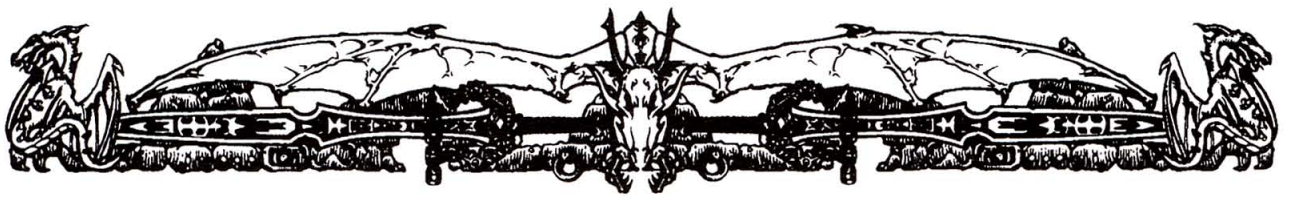
D'après les érudits melnibonéens, le Chaos est à l'origine de la création de la planète, mais le règne des Seigneurs du Désordre a depuis longtemps décliné. Avant l'ère d'Elric, le monde était habité par une race appelée le Peuple Condamné. Celui-ci, apparemment, détestait tant la planète qu'il la dévasta, provoquant par là même sa propre destruction et l'émergence d'un nouveau Cycle.

Après la disparition du Peuple Condamné, le monde mit longtemps à se rénover. Plusieurs races originaires de la terre se développèrent : les Anciens, ces semi-immortels adorateurs de la Loi ; le peuple ailé de Myrrhyn, considéré comme la race civilisée la plus ancienne du monde et issu des bestiaux clarkars ; et les habitants inhumains du Pays Silencieux, auquel les Myrrhyniens sont apparentés de quelque façon.

A cette époque, la terre était différente de celle que nous connaissons, mais une guerre opposant Grome et Straasha, deux Seigneurs Élémentaires, la remodela quelques 20 000 ans avant notre ère.

Un peuple étranger gagna ce monde, lequel était plus agité que le monde connu d'Elric, et s'installa à Melniboné. Hormis les rumeurs contradictoires, on connaît fort peu de choses quant à l'origine de ces vagabonds cosmiques. Pour certains, le peuple de Melniboné est originaire de ce monde mais la





fondation de Melniboné remonte à si loin que nombre de ses récits historiques sont considérés comme des légendes. La noblesse des Anciens se croisa avec leurs pairs melnibonéens et leur offrit les Épées Noires, Stormbringer et Mournblade ; celles-ci devaient être utilisées par les plus féroces des Princes Dragons de Melniboné au cours des millénaires à venir.

Les anciens périrent en livrant bataille aux Dieux Morts, aussi les Melnibonéens héritèrent-ils du monde et le firent-ils rapidement leur.

Abandonnant la Balance dont ils avaient été les partisans, les Melnibonéens étendirent leur règne au monde entier et de là, à d'innombrables autres.

Leur culte pour le Duc Arioch du Chaos et sa famille les rendit si forts que leur puissance militaire et leur sorcellerie ne souffrirent aucune opposition.

Les dix mille années suivantes virent leur Glorieux Empire croître puis lentement décliner jusqu'à atteindre son état de léthargie actuel.

La première véritable nation humaine fut Quarzhasaat, dont la majeure partie gît sous les sables du Désert des Soupirs depuis vingt siècles. Quarzhasaat osa menacer Melniboné, et fut détruite.

Il y a mille ans de cela, Melniboné fut ébranlée par une guerre opposant son propre empire à celui des Dharzis, le Peuple Animal. Melniboné l'emporta, non sans fournir des efforts épuisants.

L'ascension de l'humanité (adoratrice des Seigneurs Blancs de la Loi) joua sans aucun doute un rôle dans la diminution graduelle de l'emprise du Chaos sur le monde.

Celle-ci commença lorsque le Glorieux Empire sortit chancelant de son conflit l'opposant aux Dharzis, qui lui firent frôler la défaite. La magie se mit à s'affaiblir, et Melniboné fit de même.

Lormyr fut le premier royaume humain à proclamer son indépendance vis-à-vis de Melniboné avec succès, il y a quatre cents ans de cela.

D'autres pays suivirent. D'aucuns existent encore de nos jours, d'autres ont été ensevelis par le temps comme certaines nations plus jeunes se développèrent.

Même si la somnolente Melniboné continue de revendiquer le monde ainsi qu'elle le

fit quelques milliers d'années plus tôt, les jours de son empire sont comptés. La seule force actuelle de Melniboné réside dans son statut de plaque tournante du commerce, mais même cela est remis en cause par l'activité des nations humaines.

Les Jeunes Royaumes sont indispensables, mais Melniboné la sénile croule sous le poids des ans. Elle ne résistera pas à la proche tempête qui menace les tours scintillantes, à l'apparence de dentelle, de sa capitale, Imrryr, la Cité qui Rêve.

Situation Actuelle

Melniboné ne commande plus, mais le millénaire de son règne précédent continue de rayonner dans toutes les mémoires. Le Glorieux Empire a unifié le monde ; libérées de leur oppresseur, les nations humaines se font à présent guerre et querelle, chacune cherchant sa propre voie.

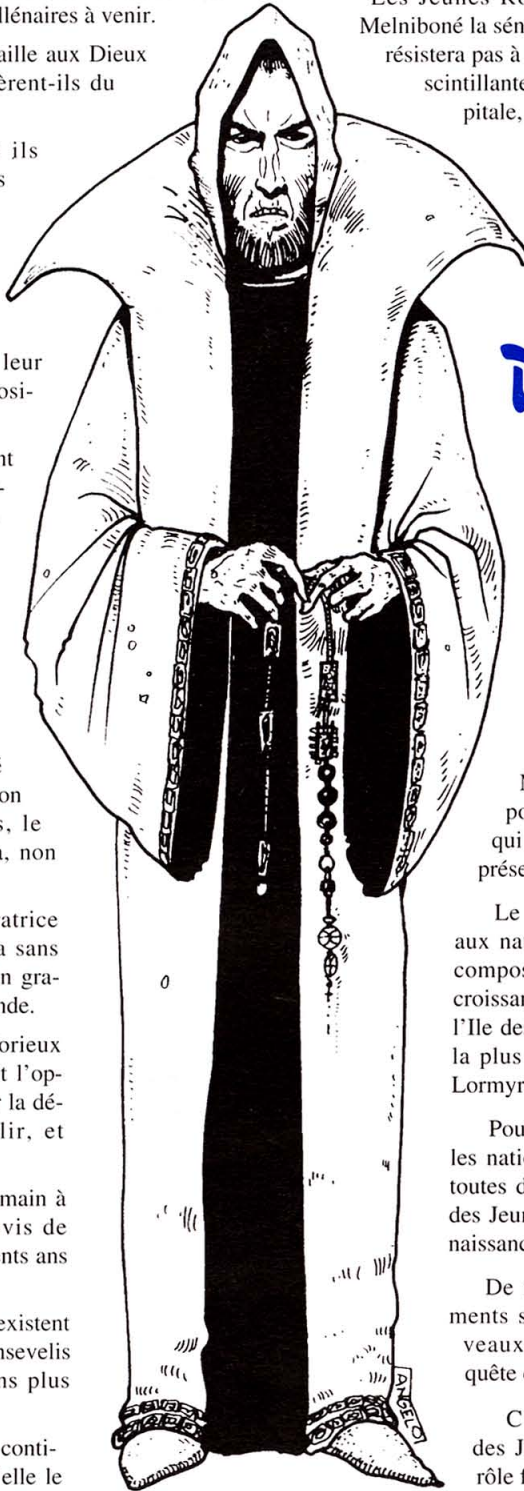
Ainsi qu'il est décrit dans Elric le Nécromancien, le sac d'Imrryr livré par Elric et les Seigneurs des Mers délivre à jamais les Jeunes Royaumes du joug des Melnibonéens. Melniboné représente toujours un fléau pour l'humanité, une ombre effrayante qui continue de jeter ses noirceurs sur le présent.

Le déclin du Glorieux Empire a permis aux nations dont les Jeunes Royaumes sont composées de suivre leur propre rythme de croissance. Oin et Yu sont les moins évoluées, l'Ile des Cités Pourpres s'avère probablement la plus prospère de toutes et d'autres, telle Lormyr, ont déjà passé leur apogée.

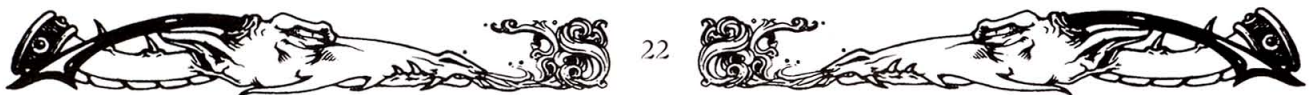
Pourtant, si on les compare à Melniboné, les nations des Jeunes Royaumes constituent toutes de véritables ruches d'activité. L'essor des Jeunes Royaumes est semblable à une renaissance.

De nouvelles découvertes et développements sont réalisés chaque jour, et de nouveaux aventuriers sillonnent les mers en quête de nouvelles terres.

C'est ce climat plein d'allant qui font des Jeunes Royaumes un décor de jeu de rôle fantastique aussi passionnant.



Les Jeunes Royaumes





Magie et Technologie

Des siècles durant, la magie melnibonéenne a modelé et contrôlé le monde. Avec l'affaiblissement du Glorieux Empire et l'amoindrissement du Chaos dans les Jeunes Royaumes, l'humanité en est venue à considérer la magie comme étant fondamentalement mauvaise. Melniboné regorgeait de magie, aussi cette dernière rend-elle ses utilisateurs semblables aux Melnibonéens : amoraux, sadiques, et cruels... enfin, c'est ce que s'imaginent les adeptes de la Loi.

Seules l'Ile aux Dragons et (à un degré moindre) Pan Tang considèrent la magie comme naturelle. Si cette dernière est l'expression de l'essence du Chaos, la science et la technologie, qui n'ont pas encore dépassé le stade de l'enfance dans les Jeunes Royaumes, sont l'essence de la Loi.

La magie a régné sans partage pendant des siècles. Avec le début du déclin de la puissance melnibonéenne, la possibilité s'est fait jour de commencer à étudier la technologie dans les Jeunes Royaumes. Si des progrès tels que les moteurs à vapeur et la poudre à canon demeurent inconnus, les prêtres scientifiques de la Loi sont près de les découvrir. Les métiers à tisser, les moulins, et les horloges hydrauliques, les lourdes presses d'imprimerie fonctionnant à la main, et d'autres mécanismes du même style se font de moins en moins rares, même s'ils ne sont pas encore ordinaires. Les nations les plus civilisées disposent d'une technologie de soufflage du verre et d'une métallurgie évoluée pour ceux qui en ont les moyens. Seuls les barbares et les nations moins fortunées telles que Org, Oin, et Yu ont un accès limité à l'acier, se contentant du bronze et du fer habituels.

La technologie maritime a du retard sur les autres progrès réalisés, la plupart des nations se reposant encore sur les galères à rames. Si les bateaux à voile existent, peu de vaisseaux dépendent entièrement des vents pour assurer leur propulsion, la majorité disposant d'au moins un jeu d'avirons. L'Ile des Cités Pourpres possède les navires les plus sophistiqués de tous les Jeunes Royaumes, à l'exception de la flotte vieillissante de Melniboné. L'agriculture s'avère la science la moins élaborée, la plupart des nations demeurant dans l'ignorance de pratiques telles que l'alternance des cultures. Même dans des nations civilisées comme Vilmir, les champs sont brûlés après les récoltes, ce qui n'est pas très efficace pour enrichir le sol.

Economie

Rares sont les nations des Jeunes Royaumes qui disposent d'une superficie et d'une richesse en ressources suffisantes pour se permettre de vivre en autarcie. La plupart d'entre elles survivent

en pratiquant le commerce avec les autres pays ou la piraterie. En outre, elles sont souvent sous-peuplées du fait des raids et pillages dont elles font constamment l'objet.

La majorité des nations bat sa propre monnaie, laquelle porte le simple nom de bronzes dans ce jeu. Les prix indiqués par le jeu vous sont donnés en bronzes.

Les plus riches se servent également de bijoux en guise de monnaie. Les pièces melnibonéennes sont rares et suscitent généralement la méfiance des humains les plus superstitieux des Jeunes Royaumes.

Même dans les grandes cités comme Dhakos et Jadmar, l'argent change rarement de mains en dehors des transactions commerciales. Le troc est courant, surtout chez les fermiers, les trappeurs, et autres gens itinérants.

Les aubergistes sont souvent réfractaires à l'idée de louer leurs chambres en échange de fourrures, de nourriture, ou autres produits du même genre ; ils préfèrent les espèces sonnantes et trébuchantes mais font exception à cette règle lorsqu'ils pensent réaliser un profit.

Dernièrement, une classe marchande a vu le jour au sein des Jeunes Royaumes et s'avère à présent prospère. Commerçants et marins, dont un grand nombre ont également reçu une formation de guerrier afin de d'économiser de l'espace à bord des minces navires utilisés pour longer les côtes, comptent parmi les classes ou les guildes les plus répandues.

En conséquence, les articles de commerce se trouvent souvent loin de chez soi, tel le cuir ilmioran finement ouvragé de Pikarayd ou les verreries meniennes de Tarkesh. Ils sont ensuite transportés de pays en pays au long des routes commerciales.

Langues

La Langue Commune est couramment pratiquée au sein des Jeunes Royaumes. Il s'agit d'une forme avilie du Bas Melnibonéen qu'emploient les territoires ayant naguère connu le règne du Glorieux Empire.

Les accents et dialectes divers abondent, tel l'accent de terroir à couper au couteau des Cités Pourpres, mais la plupart des voyageurs arrivent à se faire comprendre en terre étrangère. Le Bas Melnibonéen reste hors de portée de leur entendement et doit être tout spécialement appris.

Le Haut ou Vieux Melnibonéen (plus communément désigné sous le nom de Haut Idiome dans ce livre) constitue la langue officielle de l'Empire et s'utilise en sorcellerie dans les Jeunes Royaumes comme sur l'Ile aux Dragons.

Il est difficile à apprendre. Nombre de melnibonéens en connaissent quelques bribes à peine. Les deux formes peuvent être écrites, ainsi que la Langue Commune.

Les Jeunes Royaumes





MYRRHYN

VAL DE XANYAW

Nihraih

Sequalohis

JHARKOR

DHARIJOR

Lashmah

Nieva

Gromashva

Baharva

Nargesser

Thokoh

Dhakos

DETROIT DU CHAOS

PAN TANG

Hwamgaahl

PAYS SILENCIEUX

MARECAGES DE LA BRUME

SHAZAR

Aflitah

DENTS DU SERPENT

ILE DU SORCIER

MER DU DRAGON

N

MELNIBON

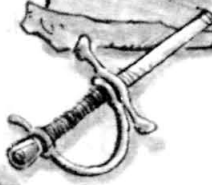
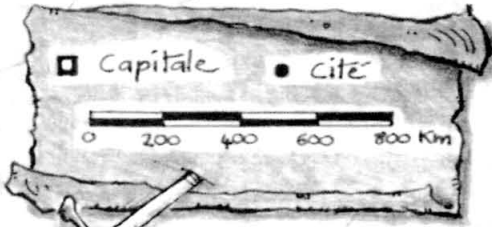
MER BOUILLANTE

ASHANELOON

CONTINENT

R'lin K'neh A'a

SANS NOM



94

OIN

Dhoz-Kam

YU

Ramasaz

SARLAN

ZAPHRA-TREK

LES JEUNES



DESERT DES SOUPIRS • Quarzhasaat

ILMIORA

Ilmar

Tahelorn

Bakshaah

Nadsokor

Org
FORET DE
TROOS

VELDT

Karlaak

DESERT
DES
LARMES

Righariom

Gorjhan

Jadmar

VILMIR

Vilmino

Uhaio

VERS ESHMIR
ET LES TERRES
DE L'EST →

LE VIEIL
OCEAN

DETOIT DE VILMIR
Kariss

Mhii

ILE DES
CITES POURPRES

FORTERESSE
IMPIE

OCEAN
ORIENTAL

Cadsandria

ARGIMILIAR

Raschil

CITÉ de
la Côte Jaune

Ryfel

Chalal

PIKARAYD

FILKHAR

LORMYR

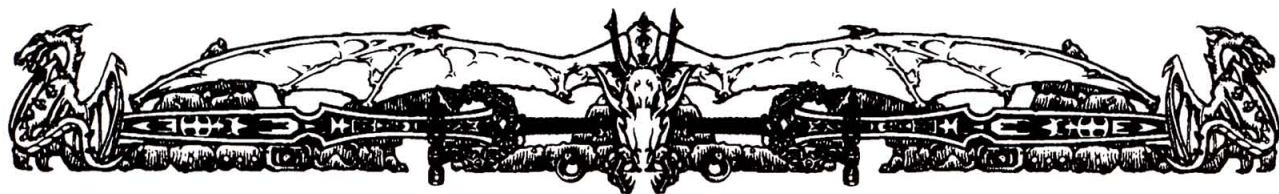
Andlermaigh

COLLINES MORTES

DOREL

VERS KANELOON ET
LE BORD DU MONDE

ROYAUMES



L'Orient Mystérieux possède sa propre langue, le 'pande. Il en va de même pour le Désert des Larmes, où l'étrange langue appelée Mong est pratiquée. Le Mong n'a pas de forme écrite, contrairement à l'élégante calligraphie dont bénéficie le 'pande.

L'Opish, la langue de l'ancien et défunt Empire Dharzi, est encore utilisée de nos jours par les voleurs de Quarzhasaat la fabuleuse.

Le peuple nomade du Désert des Soupirs dispose de sa propre langue, le Lesh, dont la forme écrite ressemble pour beaucoup à une succession de lignes d'égratignures aux différences subtiles.

La langue cassante et extraterrestre des Mabden est peu usitée dans la Pan Tang d'aujourd'hui, sinon comme langue classique, et relève exclusivement de cette île lugubre.

Les rauques cliquetis constituant le Myrrhynien sont pratiquement imprononçables pour quiconque hormis le peuple ailé, au sein duquel il a pris naissance.

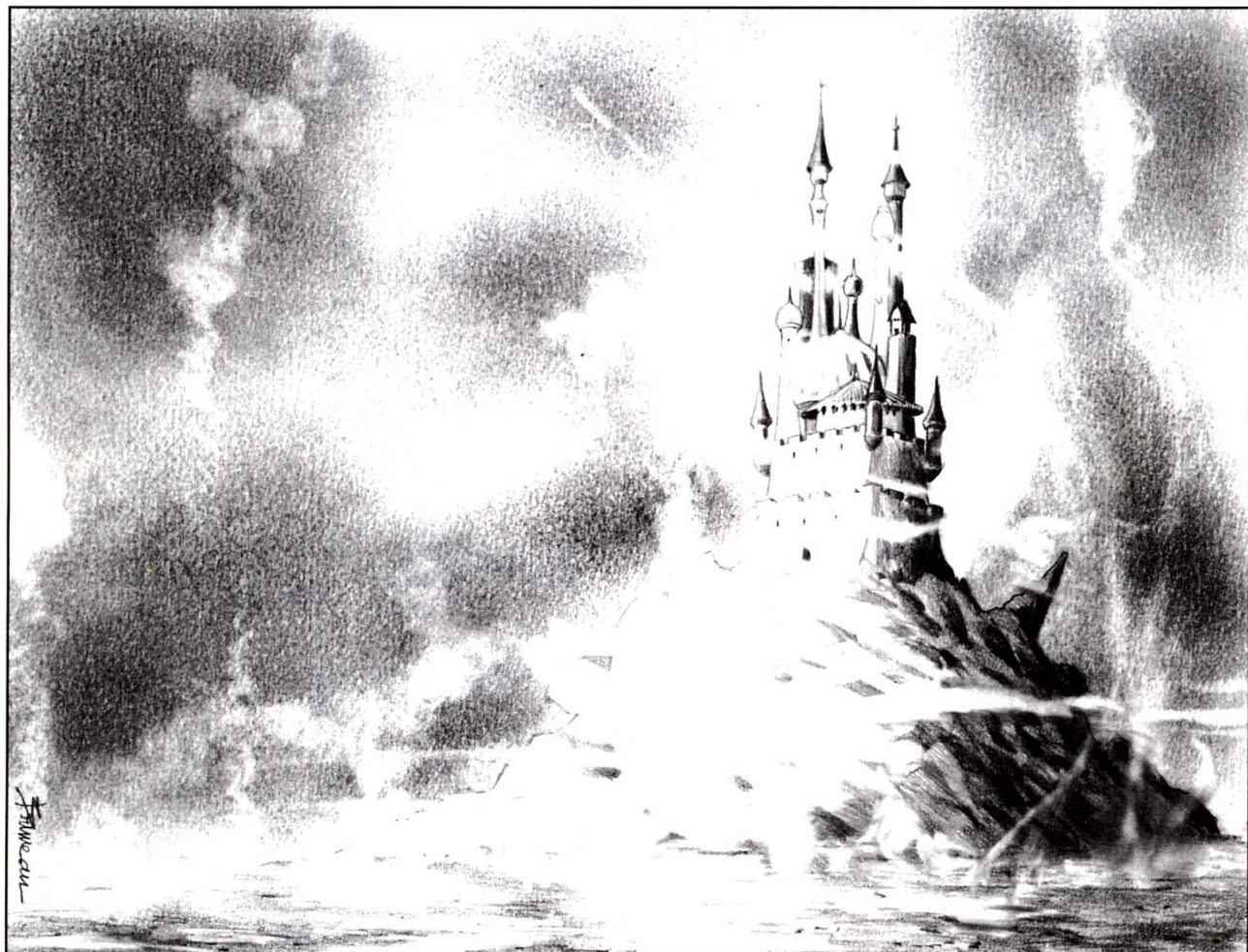
Ces deux dernières langues bénéficient d'une forme écrite, celle de Myrrhyn s'avérant de type pictographique.

Les Îles

Les marins des Jeunes Royaumes reconnaissent cinq îles principales. Trois d'entre elles représentent des nations maritimes puissantes, une autre abrite des sauvages, et la dernière renferme les mystères de la Loi.

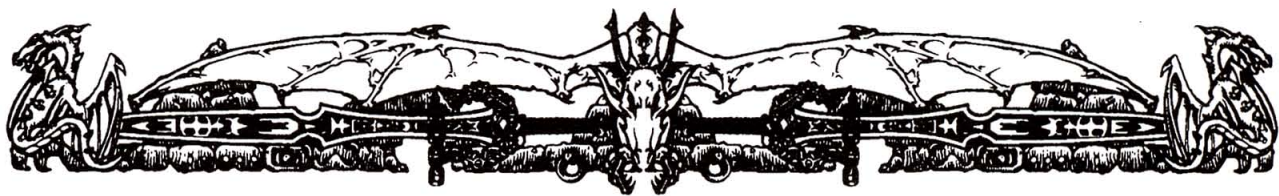
Ashaneloon

Ashaneloon est un îlot peu connu, situé au milieu de la vapeur et des eaux écumantes de la Mer Bouillante. Bien qu'il figure rarement sur les cartes maritimes, Ashaneloon recèle un palais aux nombreuses flèches et qui se dresse sur la roche partout ailleurs nue, bâtiment monolithique coiffé de tours, de tourelles, et de dômes. Ce château crénelé est la demeure de Myshella de la Loi. De nombreuses merveilles sont dissimulées dans ses salles et ses pièces voûtées, et nul ne sait ce qui erre dans ses grands couloirs.



Les Jeunes Royaumes





Ile des Cités Pourpres

La troisième civilisation insulaire digne d'intérêt des Jeunes Royaumes est la nation humaine des Cités Pourpres. Elle abrite une race de marins et de marchands hardis dont l'honnêteté et les prouesses maritimes font la réputation.

Il existe certes un équilibre politique précaire entre la vieille noblesse et la nouvelle et puissante classe des marchands ; mais cela n'a pas empêché l'île des Cités Pourpres de devenir une plaque tournante du commerce à même de rivaliser avec Imrryr. Les négociants des Cités Pourpres ne font pas sourire Melniboné.

L'île des Cités Pourpres faisait autrefois partie du Glorieux Empire. Elle a obtenu sa liberté à l'époque de la rébellion lormyrienne, il y a près de quatre siècles. Depuis ce temps, l'île a tant conforté sa puissance que son peuple compte maintenant les marins les meilleurs et les plus dignes de confiance de tous les Jeunes Royaumes.

Les Citadins Pourpres à la longue barbe et aux armures de cuir sont présents dans tous les ports des Jeunes Royaumes où mouillent des vaisseaux capables de naviguer. Les nobles passent l'année à organiser festival après festival, parcourant l'île dans une cavalcade perpétuelle pendant que les paysans labourent les sols, activité perpétuée depuis bien des générations.

L'île doit son nom à la couleur des pierres avec lesquelles les insulaires construisent leurs maisons et leurs bâtiments. C'est un endroit agréable, parsemé de champs et de petites fermes. Les plaines ensoleillées du nord cèdent la place à des montagnes accidentées à mesure que l'on s'éloigne de la côte. Encore plus au sud, les landes s'émaillent de moutons.

La capitale de l'île est la cité moderne et élégante de Menii, mais les nobles préfèrent vivre au nord, à Kariss, une cité plus calme et plus léthargique. Les prêtres de Goldar, dont le temple pyramidal jette une ombre menaçante sur la place du marché de Menii, affirment que tout article venant à manquer sur l'île est également absent du reste du monde, car l'éventail de marchandises vendues et achetées sur les marchés de l'île est tel qu'il couvre les quatre coins des Jeunes Royaumes.

Le Seigneur Goldar, un dieu de la Loi, est la divinité la plus vénérée de toute l'île, éclipsant les cultes de Lassa des Vents et de Straasha Roi des Mers, deux Seigneurs Élémentaires.

Le Comte Smiorgan Tête-Chaue est l'un des nobles de l'île et l'une des principales figures du Conseil régnant sur cette nation. Fils d'une famille des Cités Pourpres ancienne et bien établie, Smiorgan est devenu fort riche en adoptant le credo des marchands, s'attirant ainsi le mépris de ses pairs aux idées plus conservatrices et plus proches de la tradition.

Suite à sa mort survenue lors du Sac d'Imrryr, la scène politique de l'île n'a cessé de perdre en stabi-

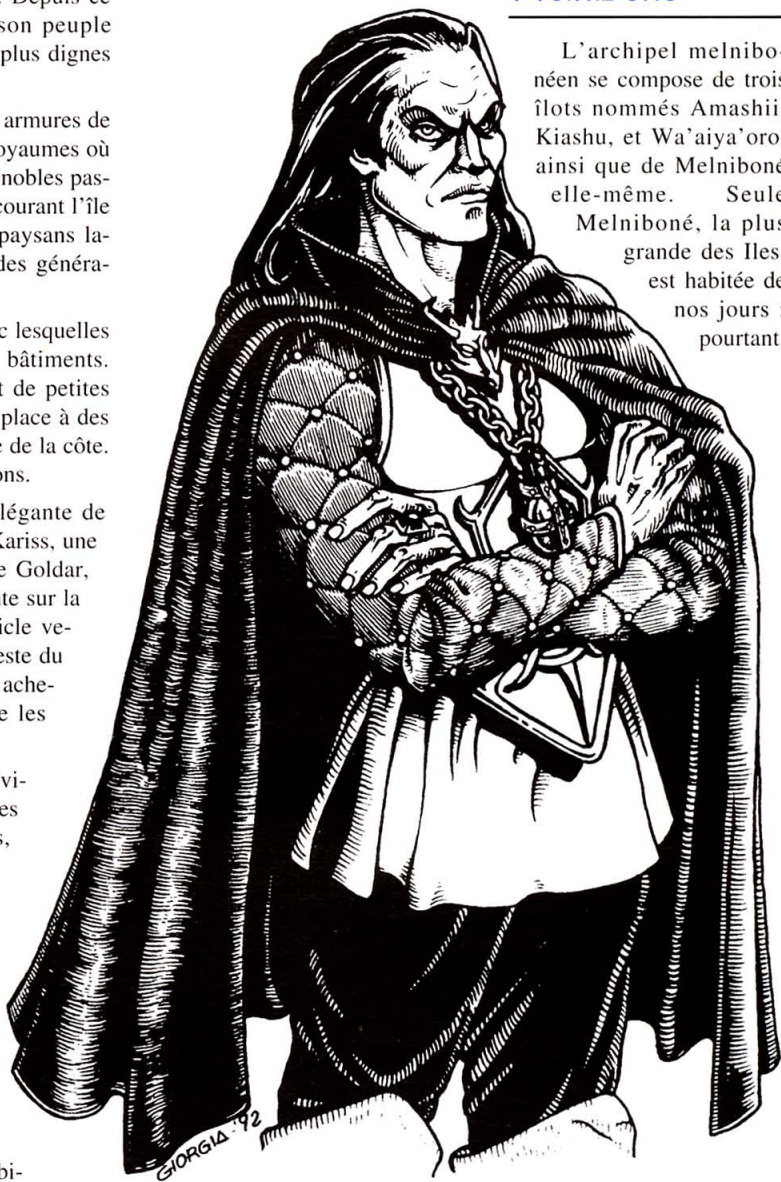
lité, allant jusqu'à se laisser entraîner dans une courte guerre face à Lormyr. A la fin du monde, lorsque les hordes du Chaos ravageront la terre, la flotte de l'île des Cités Pourpres affrontera la marine de Jagreen Lern mais connaîtra la défaite lorsque la surnaturelle Flotte du Chaos du Seigneur Pyaray, l'être multi-tentaculaire, fera son apparition.

Cette ultime et désespérée bataille permettra aux marins de l'île des Cités Pourpres de prouver leur vaillance guerrière et ce, même lorsque les chances de succès seront quasi-inexistantes.

Le supplément pour Stormbringer Les Seigneurs des Mers renferme de très nombreux renseignements concernant cette île.

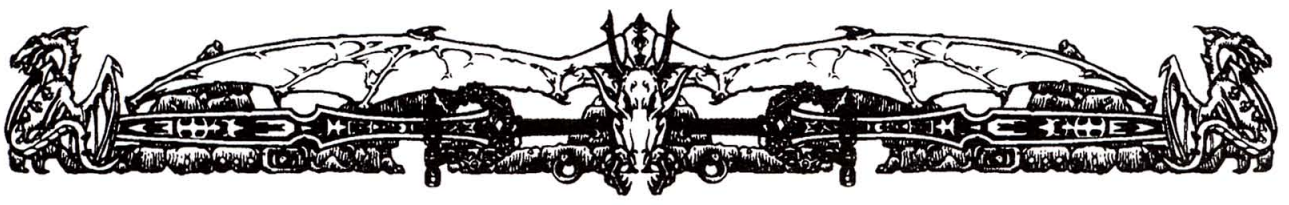
Melniboné

L'archipel melnibonéen se compose de trois îlots nommés Amashii, Kiashu, et Wa'aiya'oro, ainsi que de Melniboné elle-même. Seule Melniboné, la plus grande des Iles, est habitée de nos jours ; pourtant,



Les Jeunes Royaumes





toutes quatre l'étaient du temps de la splendeur impériale de Melniboné.

Une cité unique, Imrryr la Magnifique, se dresse sur l'île principale, laquelle est souvent appelée l'île aux Dragons du fait des grands reptiles ailés qui dorment paisiblement dans les cavernes au-delà de la cité. Imrryr est également surnommée la Cité qui Rêve en raison des vapeurs langoureuses et soporifiques dont les journées de ses habitants sont imbibées.

Melniboné est chaude et humide en été. Les hivers rafraîchissent l'atmosphère mais il est rare qu'un froid désagréable survienne. Les précipitations s'avèrent élevées tout au long de l'année. Par-delà les tours scintillantes de la Cité qui Rêve (les Melnibonéens ne les quittent presque plus de nos jours), le reste de l'île effectue un retour progressif à la nature.

Ses champs de pavot d'opium, ses villas abandonnées, ses clairières secrètes, et ses forêts moussues sont vides de toute

vie autre que celle des oiseaux, des bêtes, et des esclaves que l'on envoie de temps en temps cueillir des plantes pour en faire de la drogue.

Les Melnibonéens se reposent sur leurs esclaves, ceux-ci s'avérant dix fois plus nombreux que leurs suzerains inhumains. Les esclaves sont drogués en permanence pour s'assurer de leur obéissance.

Il est pratiquement impossible d'aborder l'île aux Dragons, car un labyrinthe maritime des plus périlleux protège Imrryr et des falaises abruptes entourées de récifs et de courants dangereux ornent le rivage. Depuis des siècles, Melniboné sommeille sans être dérangée.

Les Melnibonéens rêvent de la gloire ancienne de leur île, passant leurs journées dans une splendeur induite par la drogue, préférant se souvenir des merveilles d'antan plutôt que d'affronter les réalités d'aujourd'hui.

Quelques siècles plus tôt, le Glorieux Empire Tirigeait le monde, ou du moins la partie qu'elle souhaitait gouverner. A présent, elle est humiliée car elle doit faire commerce avec les Jeunes Royaumes au lieu de les piller comme elle avait coutume de le faire.

Riches ou pauvres, les visiteurs humains sont confinés dans une petite section d'Imrryr. Leur accès aux délices de Melniboné est fort limité. Les Melnibonéens issus d'un autre monde continuent de penser que le Glorieux Empire règne sur la terre ; toute personne affirmant le contraire fait preuve d'un très grand manque de savoir vivre.

Le peuple de Melniboné a précédé l'humanité, avec laquelle elle a peu de points communs. Les melnibonéens sont grands et sveltes, leurs doigts sont longs, leurs cheveux délicats

Ils sont fiers, amoureux, et s'abandonnent à toutes les sensations. Leurs yeux sont bridés et leurs oreilles presque pointues, leur vision et leur ouïe s'avèrent très affûtées. Ils se complaisent dans des coloris jugés criards par les humains et trouvent du plaisir dans les souffrances, surtout celles des autres.

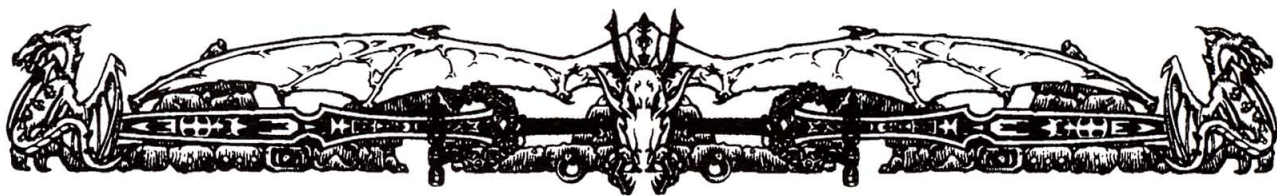
Les préceptes melnibonéens apparaissent souvent comme effrayants ou cruels aux yeux des humains. Du fait de leur grâce et du raffinement de leurs goûts, les Melnibonéens forment la race la plus civilisée de tous les Jeunes Royaumes, peut-être même sont-ils trop civilisés.

Ils ne connaissent ni curiosité ni vitalité, sont au-dessus des notions de bien et de mal, et se contentent depuis des siècles de passer leur existence dans un ravissement accru par l'usage de la drogue. Seules la tradition et le culte des dieux grotesques et magnifiques du Chaos règlent leur vie.

Elric est le 428ème Empereur à s'asseoir sur le Trône de Rubis. Dans la saga, cependant, il abandonne Melniboné pour parcourir les Jeunes Royaumes, ne rentrant que pour détruire son antique nation. Les melnibonéens sont les sorciers les plus puissants au monde, mais la magie s'épuise à présent

Les Jeunes Royaumes





Elic est le plus puissant sorcier connu par Melniboné depuis un siècle, mais ses sorts ne peuvent être comparés aux sorcelleries d'antan. Les sorts melnibonéens peuvent convoquer les Seigneurs Elémentaires et les maîtres des bêtes et des plantes.

Les Melnibonéens suscitent peur et haine dans la plus grande partie des Jeunes Royaumes ; pourtant, ni leurs navires de guerre dorés, ni leurs dragons, ni leurs légions impériales ne quittent plus l'île.

Les nombreuses merveilles de ce lieu de décadence et de beauté seront décrites dans un supplément pour Elic à paraître cette année : Melniboné.

Pan Tang

Tout comme Melniboné, cette nation qui semble tellement humaine n'est pas originaire de ce monde. Lors des démonstrations de magie qui marquèrent la Guerre Dharzi un millénaire plus tôt, une fissure s'ouvrit entre les Jeunes Royaumes et l'univers violent des Mabdens. Les humains qui furent aspirés jusqu'aux Jeunes Royaumes se retrouvèrent sur une île lugubre, battue par les tempêtes, et



au milieu d'une mer sans nom. Cette île déchiquetée, constitué de rocs noirs et de roches vitrifiées, reçut le nom de Pan Tang, et les Mabdens celui de Pan Tangiens.

Etant des adorateurs du Chaos, le peuple de Pan Tang se proclame héritier des sorcelleries de Melniboné, mais il est aveuglé par son humanité et ne voit que le Mal dans le Chaos, ignorant sa beauté visionnaire. Pan Tang est une nation composée de gens sadiques, tordus, et probablement déments. Le reste de l'humanité craint ses pirates et ses prêtres sanguinaires. Pan Tang doit plus sa position dominante au sein des Jeunes Royaumes à sa sombre sorcellerie qu'à sa puissance militaire.

Reflet pervers de Melniboné, sa rivale détestée, Pan Tang possède également une cité unique. Hwamgaarl est souvent surnommée la Cité des Statues Hurlantes en raison des figurines de pierre tordues dont ses murs et ses toitures sont parsemés. Ces statues sont les vestiges de personnes ayant eu le malheur de mettre le Théocrate (le Prêtre-Roi de Pan Tang) en colère.

Celles-ci ont été transformées en pierre en guise de châtiment. Aussi horrible cela soit-il, elles sont toujours vivantes, prisonnières de leur corps rocaillieux. Les pleurs et les cris de ces âmes damnées résonnent sans cesse dans tout Hwamgaarl, à l'instar des tigres issus des jungles nordiques et qui rôdent à présent dans les rues pavées de fer de la cité.

Le Théocrate de Pan Tang actuel s'appelle Jagreen Lern. C'est lui qui, dans les années à venir, libérera la pleine puissance du Chaos sur le monde. Lern a interdit la présence de visiteurs venus du monde extérieur, aussi les Jeunes Royaumes connaissent-ils peu de choses concernant Pan Tang en dehors des rumeurs prononcées à mi mots.

Le supplément pour Stormbringer intitulé Les Sorciers de Pan Tang décrit abondamment ce terrible endroit.

Ile du Sorcier

Autrefois, cette île stérile abritait un sorcier infâme appelé Cran Liret, le Voleur de Sorts. C'est là l'origine de son nom. Il est mort depuis longtemps, mais sa magie perdure, logée dans d'étranges appareils situés sous un sol poudreux et peu épais. Avant que Cran Liret ne vint se retirer dans l'île, celle-ci était habitée par le peuple de R'lin K'ren A'a.

Ce dernier avait fui sa cité située au cœur des jungles lorsque les Seigneurs d'En-Haut étaient arrivés, il y a dix mille ans de cela. Ce peuple a également disparu depuis longtemps.

Aujourd'hui, l'Ile du Sorcier est le lieu de résidence des Krettis, une tribu de semi-humains bestiaux. Ceux-ci y ont émigré, quittant le proche Pays Silencieux il y a moins de cinquante ans. Peu avant la chute d'Imrryr, Elic se retrouvera dans l'Ile. Aidé de son équipage filkharien, il tuera tous les Krettis avant de s'enfuir. Une poignée d'ermes magiciens défendant la Loi viendra ensuite s'y établir mais sera tuée par des Pan Tangiens à la fin du monde.

Les Jeunes Royaumes





Le Continent Sud

C'est sur ce continent que la première insurrection fomentée contre le règne des Melnibonéens se déroula, se déversant ensuite dans tous les Jeunes Royaumes. Vestiges du Glorieux Empire, des tours en ruines et des villas effondrées témoignent de l'empire déchu de Melniboné. Le bord du monde se situe par-delà le Continent Sud. Rares sont les aventuriers qui peuvent prétendre l'avoir aperçu. Contrairement aux terres du nord, le Continent Sud est riche et, en comparaison, doté d'une population dense.

Argimiliar

Tout comme la plus grande partie du sud, Argimiliar faisait autrefois partie de l'empire lormyrien. L'influence du vieil empire se ressent dans l'architecture et les coutumes de cette nation. Aujourd'hui encore, on peut la discerner dans des constructions telles que l'Université de Cadsandria ou dans le code de chevalerie que la tradition impose à la noblesse d'Argimiliar. La majorité de la population du pays vit en bordure de la côte, cultivant les sols riches ou habitant dans les cités surpeuplées de cette région.

Les étendues situées au sud d'Argimiliar se composent de plaines fort peu habitées où paissent de grands troupeaux de bovins. Les gens vivent dans de grandes villas communales sous la direction de pairs dont l'autorité se transmet de père en

fil. Les grands éleveurs de bovins du sud d'Argimiliar comptent parmi les nobles les plus puissants et les plus attachés aux traditions de la nation, mais leur influence est disputée par les marchands nobles côtiers dont la fortune s'avère plus grande et la mentalité plus décadente. La richesse d'Argimiliar provient de ses fermes et de ses troupeaux, ainsi que des flottes des seigneurs des mers cadsandriens, lesquels exercent leur commerce sur toute la longueur de côte du Continent Sud.

Le suzerain d'Argimiliar est le Roi Jiku, un dandy aux mauvaises manières. Cet homme superficiel s'entoure de philosophes, de libres penseurs, et d'artistes, espérant paraître plus grand et plus sage grâce à ce mécénat. Le règne de Jiku encourage le culte du Chaos au sein d'Argimiliar. La plupart des nobles, ou tout au moins les seigneurs de la côte, se sont orientés vers les plaisirs et l'hédonisme de l'Eglise du Chaos.

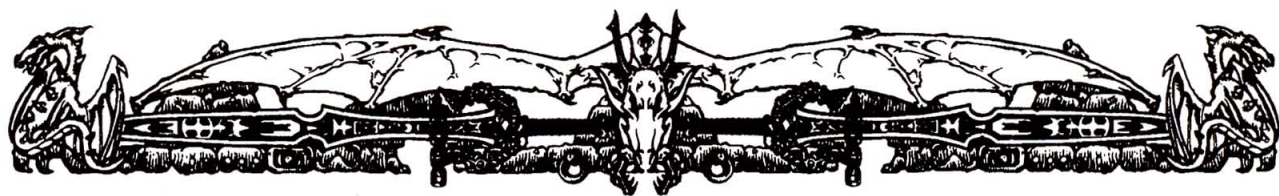
Suite à la mort de Jiku, survenue au cours du Sac d'Imrryr, son jeune frère Hozel, que la rumeur tient pour le rejeton dément de rapports incestueux, deviendra roi. Elevé dans un monastère de la Loi, le Roi Hozel s'avère un puritain obsessionnel et s'embarque pour mener une série de purges sanglantes visant à éliminer le Chaos de la terre. Comme son étau se resserre et sa folie devient manifeste, sorciers, philosophes, et étudiants de l'université de Cadsandria sont tour à tour victimes de la purification d'Argimiliar. La fumée issue des bûchers sur lesquels ils se consomment obscurcit le ciel.

Les Argimilites se répartissent en deux catégories : les personnes attachées aux traditions, et celles qui recherchent le changement. Les premières sont généralement des gens de la campagne, et les secondes des citadins. Ils jouissent tous



Les Jeunes Royaumes





d'une réputation de politesse et de manières courtoises. D'ordinaire, les citadins côtiers sont innovateurs et émancipés. Les paysans et les nobles du sud sont en quête d'un retour au passé, au culte de la Loi, et à la stabilité des jours anciens.

Jusqu'au couronnement de Hozel, les visiteurs sont les bienvenus en Argimiliar. Ils se rassemblent très souvent à Cadsandria, une cité tout aussi réputée pour l'érudition de sa population que pour la riche qualité de ses vins.

Avant les Purges, il était possible de parcourir les rues de Cadsandria et d'entendre les commerçants discuter de philosophie dans une douzaine de dialectes et de langues. Une fois Hozel assis sur le trône, il sera rare d'entendre ne serait-ce qu'un petit rire.

Dorel

Peuplée de serpents noirs venimeux et de tribus de barbares sauvages, braillards, qui circulent en chars, Dorel s'élève aux confins du monde. Son paysage consiste en une lande nue, parsemée d'affleurements rocheux, de torrents rapides et étroits, et d'arbres tordus par les vents.

Dorel se couvre de neige pendant plus de six mois, et même au faite de l'été sa température s'avère considérablement plus froide que celle des terres tempérées du nord. De grandes dalles de pierre sortent du sol stérile ça et là, sommets de granite atteignant des hauteurs faramineuses. De leur crête, il est possible de voir le bord du monde et même, au-delà, le Chaos tournoyant dont la terre est entourée.

Les Dorelites sont considérés comme des pirates et craints dans le sud entier, leurs tribus vaguement fédérées pillant les villages sur tout le continent et s'aventurant au nord à bord de minces et rapides vaisseaux côtiers. Ils portent des tissus écossais et des tartans aux teintures rudimentaires, des kilts, des pantalons écossais, des tuniques et des pèlerines, parant le tout de boucles et de sangles.

Les Dorelites ne disposent d'aucune cité. En outre, leurs campements sont toujours temporaires. La rigueur de leur terre se retrouve dans leur existence. Les Dorelites abandonnent les vieux et les faibles à la merci des éléments. Ils ne font jamais de prisonniers. Aussi libres et féroces que le vent, ils vénèrent Lassa, sous son aspect de déesse des tempêtes, et Grome Roi de la Terre.

En conséquence de la proximité du bord du monde, les Dorelites craignent et haïssent le Chaos. Ils sont extrêmement superstitieux.

Filkhar

La nation de Filkhar est compressée entre Lormyr l'assoupie et Argimiliar la vigoureuse. Malgré sa petite taille, Filkhar est l'un des plus riches pays du continent sud. Sa côte basse et marécageuse grouille de vie marine. Une grande flotte de pêche utilise ses chaluts dans les eaux situées hors de Raschil. Pour être plats et guère inspirants au premier regard, les ma-

rais et les vallées fertiles de Filkhar n'en sont pas moins riches. On pratique la culture de la vigne et d'autres fruits à flanc de colline, et on élève également des moutons, des chèvres, et des bovins. Les pêches généreuses effectuées en bordure des côtes donnent des crustacés et d'autres fruits de mer.

Etant donnée la richesse naturelle de leur pays, les Filkhariens sont arrogants. Cela est peut-être également imputable à la petite taille de leur nation : ils compensent sa maigre stature par un amour immodéré de leur patrie. Filkhar possède la population la plus dense de tous les Jeunes Royaumes, ses cités surpeuplées regorgeant de fiers citoyens.

Les Filkhariens ont la réputation d'être de fins gourmets et d'excellents cuisiniers. Comme le dit le proverbe lormyrien, «Donnez un lapin filiforme à une Filkharienne, et elle en fera un festin.» Les Seigneurs de la Loi sont vénérés dans tout Filkhar. Si le Chaos n'est pas déclaré hors-la-loi, il est néanmoins considéré comme pittoresque et désuet.

Le jeune Roi Jerned, une espèce de dandy, dirige Filkhar. Sa mode décrète celle du pays, ordonnant de porter des chaussures pointues, le bouc, ou un parement sur l'entrejambe. La nation dont il a le gouvernement est civilisée à l'extrême ; ses citoyens sont fougueux et impétueux, prompts à se mettre en colère ou à éclater de rire.

La noblesse de Filkhar est obsédée par le style et les vêtements, seuls les pairs d'Argimiliar parviennent à rivaliser de décadence et d'hédonisme. Les paysans de Filkhar eux-mêmes sont bien habillés au regard des conceptions vestimentaires des étrangers ; de plus, leur niveau de vie est très élevé. Lorsque les sanglantes purges argimiliariques auront commencé, un grand nombre de réfugiés gagnera Filkhar. Argimiliar et Filkhar ont toujours noué d'étroites relations.

Lormyr

Il y a quatre cents ans, Lormyr était une nation pleine de vie, la première à se libérer du joug melnibonéen. Au cours des décennies qui suivirent cet événement extraordinaire, la domination lormyrienne gagna rapidement du terrain, si bien qu'au moment de l'accession au pouvoir de la Reine Eloarde toutes les terres du sud étaient sous la coupe des Lormyriens.

Eloarde reçut l'aide de son Champion et amant le Comte Aubec de Malador, lequel joua également un grand rôle lors des guerres d'indépendance de Lormyr. Aubec est le premier Champion de la Loi à avoir façonné des terres nouvelles sur un Chaos informe. A la mort de la Reine, Lormyr se mua en république et perdit graduellement son emprise sur ses nations voisines.

La République Lormyrienne a pris fin il y a deux cents ans. Depuis, Lormyr est devenue l'une des patries les plus agréables et les plus paisibles des Jeunes Royaumes.

Elle exerce toujours sa domination dans le sud. Actuellement, Lormyr est gouvernée par le prudent et gras-souillet Roi Fadan. Suite à sa mort survenue lors du Sac

Les Jeunes Royaumes





d'Imrryr, Montan au visage, aux cheveux, et à la barbe cendrés deviendra Roi. Montan trahira le sud à la fin du monde, s'alliant aux forces de Pan Tang et du Chaos.

Les courants de la Mer Bouillante réchauffent les falaises côtières et les plages de galets de Lormyr, assurant ainsi un climat agréable. Dans les terres, les steppes lormyriennes sont considérablement plus froides. Dès la fin de l'automne, la neige vient couvrir l'intérieur des terres, mais la côte garde sa chaleur tout au long de l'année. On trouve des vignobles et des vergers près de cette dernière. Des villages aux murs chaulés et aux toits de chaume parsèment les charmantes collines et leur douce ondulation.

Les Seigneurs de la Loi sont vénérés dans tout Lormyr. La religion du Chaos est interdite mais nul ne s'évertue vraiment à la supprimer. Dans les steppes de la partie sud de Lormyr s'élève le mystérieux Château Kaneloon, résidence de Myshella de l'Aube, l'ultime Championne de la Loi des Jeunes Royaumes.

Autrefois, le château se tenait au bord du monde, lequel se trouve bien plus au sud à présent. Myshella est responsable de l'affaiblissement du Chaos dans les Jeunes Royaumes et s'avère un ennemi de longue date de Melniboné. Suite à sa mort perpétrée par Theleb K'aarna, la puissance du Chaos augmente à nouveau.

Ses fleuves donnent son âme à Lormyr et en font la réputation. Commerçants, mineurs, et trappeurs-fourreurs utilisent ses cours d'eau pour se rendre d'un bout à l'autre du pays tandis que les pêcheurs jettent leurs chaluts dans ses étendues les moins turbulentes.

Les Lormyriens constituent un peuple calme et paisible aux cheveux blonds et aux traits rubiconds. Toutefois, ils troquent volontiers leurs outils contre des épées et des halberdes pour assurer la défense de Lormyr, comme ils l'ont toujours fait. La noblesse est connue pour son comportement chevaleresque.

Les Lormyriens sont amicaux et ouverts mais demeurent superstitieux. Ils s'habillent de tenues en lin recouvertes de broderies abondantes, de cuir, de vêtements en laine épaisse, et de fourrures.

Oin et Yu

Si les nations barbares de Oin et de Yu sont bien distinctes, elles n'en ont pas moins de nombreux points communs. A l'instar des pays du sud les plus pauvres, ces deux patries partagent une unique cité : la capitale miteuse de Dhoz-Kam, laquelle enjambe le fleuve Ar.

La cité orientale a été fondée à l'époque où Lormyr exerçait sa domination, et ses bâtiments de pierre de taille délabrés ou démontés ont gardé un semblant de splendeur décomposée.

Le quartier occidental était et demeure un ensemble de taudis aux murs en briques de boue et au blanc de chaux souillé, lesquels abritent les esclaves et les serfs.

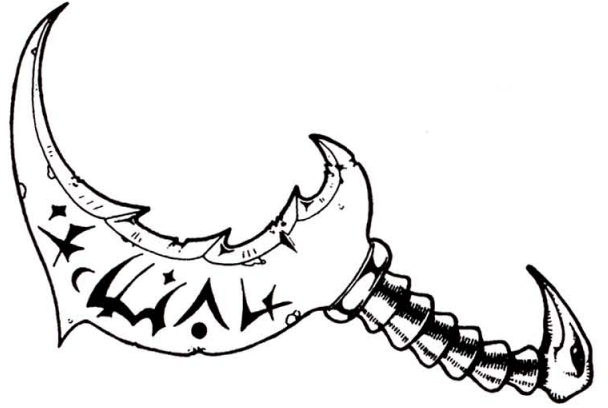
La cité s'affaisse sur le rivage d'une grande baie. Les habitants originaires de Dhoz-Kam tirent profit des poissons qui abondent dans l'estuaire du fleuve et de la culture des sols peu fertiles qui s'étendent au-delà.

Les bâtiments de Dhoz-Kam sont presque tous sordides, écrasés, ornés de toits plats, de petites fenêtres et de grandes portes plus ou moins carrées. La construction la plus élevée s'avère un vestige de l'Empire Lormyrien.

Il fait à peine trois étages mais représente un véritable palais en comparaison du reste de la cité. (Le Prince Yyrkoon établira sa demeure dans cette bâtisse après avoir fui Melniboné et la vengeance d'Elric. S'il n'a aucun mal à subjuguier Dhoz-Kam, Yyrkoon connaîtra toutefois un règne des plus brefs, ainsi qu'il est expliqué dans *Elric des Dragons*.)

Les étrangers capables de supporter la cité composent une grande partie de sa population, choisissant d'y vivre afin d'exploiter les Oiniens et les Yurites. Selon les critères notoirement bas de Oin et de Yu, le plus pauvre des marchands peut vivre de façon royale.

Les côtes de Oin et de Yu sont baignées par les courants vaporeux de la Mer Bouillante. Il en résulte des jungles luxuriantes, presque tropicales, qui s'élèvent par-delà le rivage.



La chaleur et l'humidité créent un climat désagréable. D'épais brouillards recouvrent la côte quasiment tous les matins, pourtant la pluie tombe rarement. L'intérieur des terres de Oin et de Yu s'avère étonnamment aride.

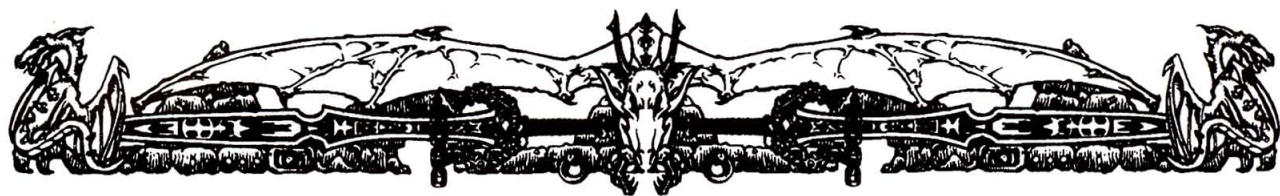
Les Oiniens et les Yurites forment un peuple superstitieux et primitif, vivant dans la peur des démons qui, d'après eux, hantent leurs jungles. Diverses créatures habitent les forêts, mais elles sont invariablement naturelles. Il existe effectivement quelques prédateurs fort dangereux.

Une poignée d'individus courageux affronte la lisière des jungles pour s'y procurer bois rares, cuir animal, et autres objets de troc, mais les secrets des profondeurs enchevêtrées de la forêt restent inconnus.

Le peuple de Oin et de Yu est en grande partie composé de fermiers nomades qui déménagent après avoir épuisé le sol pauvre. Le reste se constitue de chasseurs qui suivent les cerfs

Les Jeunes Royaumes





et les bisons parcourant les plaines intérieures. Les Oiniens et les Yurites sont de forte corpulence, trapus, mal élevés, et superstitieux. Ils n'ont aucune religion organisée ni aucun gouvernement centralisé.

La fidélité envers la famille est ce qui compte le plus dans leur vie. Le chef du clan est le doyen des familles étendues et peut être de sexe masculin comme de sexe féminin. C'est lui (ou elle) qui établit les lois auxquelles la famille obéit. Les vendettas sont fréquentes entre clans.

Le culte, aussi primitif soit-il, est orienté vers les Seigneurs Élémentaires, et plus particulièrement Grome, Straasha, et Lassa. Ils leur adressent leurs prières afin d'obtenir de bonnes récoltes et de belles pluies.

Les Seigneurs des Bêtes sont également révéérés. Les gens revêtent des peaux et des fourrures animales mal tannées, puis s'ornent de plumes et de perles lumineuses. L'art du tissage et de la broderie est pratiquement inconnu. Leurs ennemis héréditaires sont les pillards dorelites, lesquels sont tout aussi barbares et proviennent de l'intérieur du continent.

Pikarayd

Pikarayd est le Jeune Royaume le plus à l'est de tous. C'est une terre couverte de collines déchiquetées et de sombres forêts de pins et de chênes, exposée aux tempêtes et aux rudes hivers. Au sud, plus près de la frontière naturelle constituée par les Collines Mortes, Pikarayd se mue en une lande lugubre parsemée de marais profonds.

Les légendes disent que les frontières séparant les mondes sont faibles dans ces régions austères de Pikarayd. Des enclaves commerciales émaillent les rivages de l'étroite plaine côtière.

Les Pikaraydiens tolèrent les étrangers, même si certains d'entre ces derniers sont traités de façon peu flatteuse par le peuple paroissial des hautes terres du pays. La rivalité, le mépris, et la franche haine opposant les clans de Pikarayd n'ont d'égale que la loyauté dont ils font preuve envers leur propre clan.

Pikarayd a toujours été un lieu de rébellion et de dispute, tout d'abord lorsqu'elle servait de province à Melniboné, puis quand elle remplissait le même rôle auprès de Lormyr. Il est de tradition que le Roi de Pikarayd retienne des membres de chaque clan en otage, les employant comme émissaires ou pour consolider son pouvoir sur lesdits clans, et donc sur la nation tout entière.

Les gouverneurs régionaux et les chefs de clan engagent souvent des armées de mercenaires étrangers. Le célèbre héros Tristelune d'Elwher prendra le commandement de l'une d'elles vers la fin de l'histoire de Pikarayd afin de patrouiller les territoires du sud. Ces troupes sont souvent utilisées lors des petites guerres qui opposent régulièrement les clans.

Autrefois, le peuple de Pikarayd adorait les Seigneurs Élémentaires. Au cours des cent dernières années environ, une



Les Jeunes Royaumes





puissante église du Chaos s'est répandue de cité en cité sur tout le pays. Le chef de cette église porte le titre de Hiérophant.

Depuis peu, il exerce un pouvoir aussi grand que celui du Roi Marvos, lui-même adorateur du Chaos. Son peuple opprimé a amèrement surnommé Marvos «le Sanguinaire».

Dans les deux années qui suivront le Sac d'Imrryr, le Roi Marvos sera renversé, victime d'une révolution longue et amère, dirigée par Kolthak, son propre fils. Celle-ci sera inspirée par un prophète charismatique et faiseur de miracles afin de restaurer les enseignements de la Balance dans le pays. Ce nouvel ordre social sera détruit lorsque le Chaos soumettra et anéantira le monde.

Les Pikaraydiens portent le kilt, la jupe, des tuniques, et des pèlerines confectionnées dans une laine épaisse. Ils ornent leur armure de délicats symboles claniques. Hommes et femmes se parent de tatouages saisissants.

Le peuple de Pikarayd se compose de chasseurs s'aidant de chiens fort rusés, de trappeurs, de fermiers cultivant des champs d'avoine et élevant des bovins à poil long, ou de guerriers intelligents. Chahal est réputée pour ses archers, et les clans des hautes terres excellent particulièrement au maniement des épées courtes.

La Forteresse Impie

La Forteresse Impie ne figure pas sur la carte des Jeunes Royaumes. Son emplacement exact est connu des seuls adorateurs du Chaos y ayant fait pèlerinage, guidés par une aspiration intérieure certes moins tangible que la vue mais tout aussi précise. Certains prétendent qu'elle est entourée d'un désert situé à l'est de Pikarayd.

Les rares érudits ayant eu vent de son existence disent que le véritable nom de la Forteresse est Yeshpotoom-Kahlai ; et après eux, le Mal y devient beau. D'aucuns affirment que la Forteresse Impie est un château cauchemardesque, composé de pierre lisse et luisante, et enveloppé de ténèbres éternelles.

D'autres assurent qu'il s'agit en fait d'un dieu mort dont les oracles prédisent l'avenir du monde. Quelle que soit sa nature, la Forteresse Impie est parée de mystère et suscite la peur de l'inconnu.

Le Continent Nord

Le continent nord est moins habité et moins riche que sa contrepartie sud. L'empire Dharzi a connu son apogée sur le continent nord, où il s'était répandu après avoir quitté le Désert des Soupirs.

Ceux qui savent chercher peuvent y trouver les vestiges fanés du Peuple Animal, ainsi que les ruines et les antiquités clairessemées du Glorieux Empire.

Ilmiora

Les Seigneurs de la Loi tiennent les plaines herbues et onduleuses ainsi que les cités-états de l'Ilmiora sous leur emprise. Le sud et la côte de l'Ilmiora sont sujettes à de fortes précipitations. Le nord est aride là où les prairies cèdent la place aux sables du Désert des Soupirs.

Les matinées et les soirées de l'Ilmiora du sud connaissent des brumes fréquentes, et ses journées sont chaudes sans jamais être torrides. Ses herbages sont parsemés de bouquets d'arbres issus de forêts anciennes. Le déboisement est largement pratiqué en bordure de côte.

La capitale de l'Ilmiora est Ilmar, dont le port est entouré de collines émaillées de bâtisses aux toits escarpés et aux murs formés de planches de bois. Celles-ci sont séparées par des rues étroites et pavées de galets ronds. Ce type de bâtiment se retrouve dans tout le pays.

L'Ilmiora est gouvernée par un Conseil des Sénateurs représentatif des nombreuses cités-états dont la nation est constituée. Bakshaan est la plus riche de ces dernières. Le titre de sénateur est héréditaire et détenu par les plus vieilles familles de chaque cité. En sus de diriger l'ensemble de leur patrie, les sénateurs régissent leur propre cité-état de façon conjointe, administrant la justice et faisant respecter les lois du pays.

Les querelles opposant les marchands des diverses cités-états sont fréquentes, mais l'union qui lie les cités associées est forte et n'a jamais été rompue par une guerre civile (et ce, malgré les «chamailleries des commerçants cupides» comme dirait la noblesse).

Parmi les marchands en quête d'une influence sénatoriale permanente l'on compte Nikorn de Bakshaan et le clan des Voashoon, originaire de Karlaak, près du Désert des Larmes. Karlaak est une ville splendide composée de tours de jade. Les Voashoon jouissent d'une double influence, le chef de leur clan, le Seigneur Voashoon, étant également le sénateur en chef de Karlaak.

La vaste Ilmiora est une nation jeune, et son peuple est doté d'une grande énergie et d'une grande ouverture d'esprit. La majeure partie des terres demeurent à l'état sauvage. Etant donné les grandes distances qui séparent les cités et les villes, les Ilmiorans ont un sens de l'indépendance fort développé.

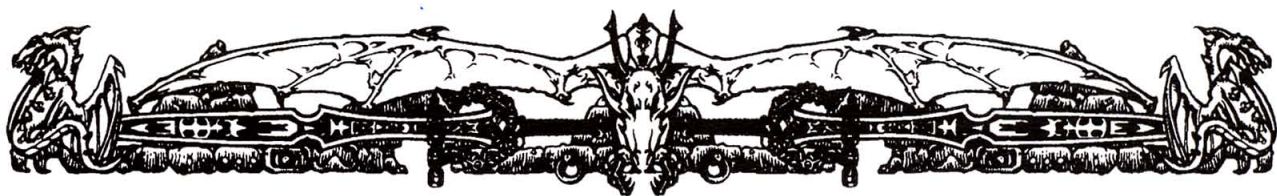
Les échanges commerciaux entre cités-états sont fréquents et ce, même si la majorité des caravanes doit passer de nombreuses semaines sur la route entre chaque destination.

Les Ilmiorans sont de taille et de corpulence moyenne. Ils ont la peau blanche et les cheveux châains clairs ou blonds. Lors des funérailles ilmioranes, il est de tradition de porter des vêtements rouges. Les arts de la danse et du chant sont enseignés à tous les membres de la noblesse.

Les paysans aiment également faire preuve de créativité, ne serait-ce qu'en chantant pendant leur labeur. Le cuir ilmioran est très prisé dans les autres pays ; d'ailleurs, les fermiers

Les Jeunes Royaumes





et les nobles ilmiorans portent des vêtements en cuir et en daim parés de décorations complexes, ainsi que des toques de fourrure. De grands troupeaux de bovins paissent dans les prairies sans fin de l'Ilmiora ; ils sont à l'origine d'une partie des richesses et de la fierté nationale. En Ilmiora, le lait apaise les dieux eux-mêmes.

Nadsokor

Les tours brisées et les murs affaîssés de Nadsokor se dressent dans la partie nord-ouest de Vilmir. Cela dit, l'odeur pestilentielle qui baigne la cité des mendiants donne des haut-le-cœur au visiteur avant même que son apparence négligée n'assaille les yeux de ce dernier.

Quelques siècles plus tôt, Nadsokor faisait partie de Vilmir, mais ses habitants ont fui la cité après qu'une vérole fort virulente eut volé de nombreuses vies. Ni les Seigneurs de la Loi ni ceux du Chaos ne les ont aidés à contrecarrer les ravages de la maladie. Peu après l'abandon de la cité, les hordes de mendiants ont commencé à s'y installer et s'en sont emparée.

Nadsokor jouit d'une triste réputation dans l'ensemble des Jeunes Royaumes. Des mendiants déformés et rongés par la maladie se glissent hors de ses bâtiments en ruine. Ils parcourent le monde en demandant la charité et en volant au service de leur vil souverain, le Roi Urish aux Sept Doigts. Puis ils ramènent leur butin dans leur antre : Nadsokor.

Avec ses rues étouffées par la crasse, ses tours à demi-écroulées, et ses taudis où grouille la maladie, la cité des mendiants blesse la vue du reste du monde.

Nadsokor est la contrepartie spirituelle et physique de Tanelorn, si bien qu'une horde de mendiants quittera deux fois Nadsokor pour assiéger la cité éternelle. Après la mort d'Urish (laquelle survient en partie à cause d'Elric), le Seigneur du Chaos Nharjhan et ses marionnettes humaines prendront la tête de l'attaque des mendiants.

Org, la Forêt de Troos

Telle une excroissance cancéreuse, le royaume d'Org est tapi au sein des prairies ilmioranes.

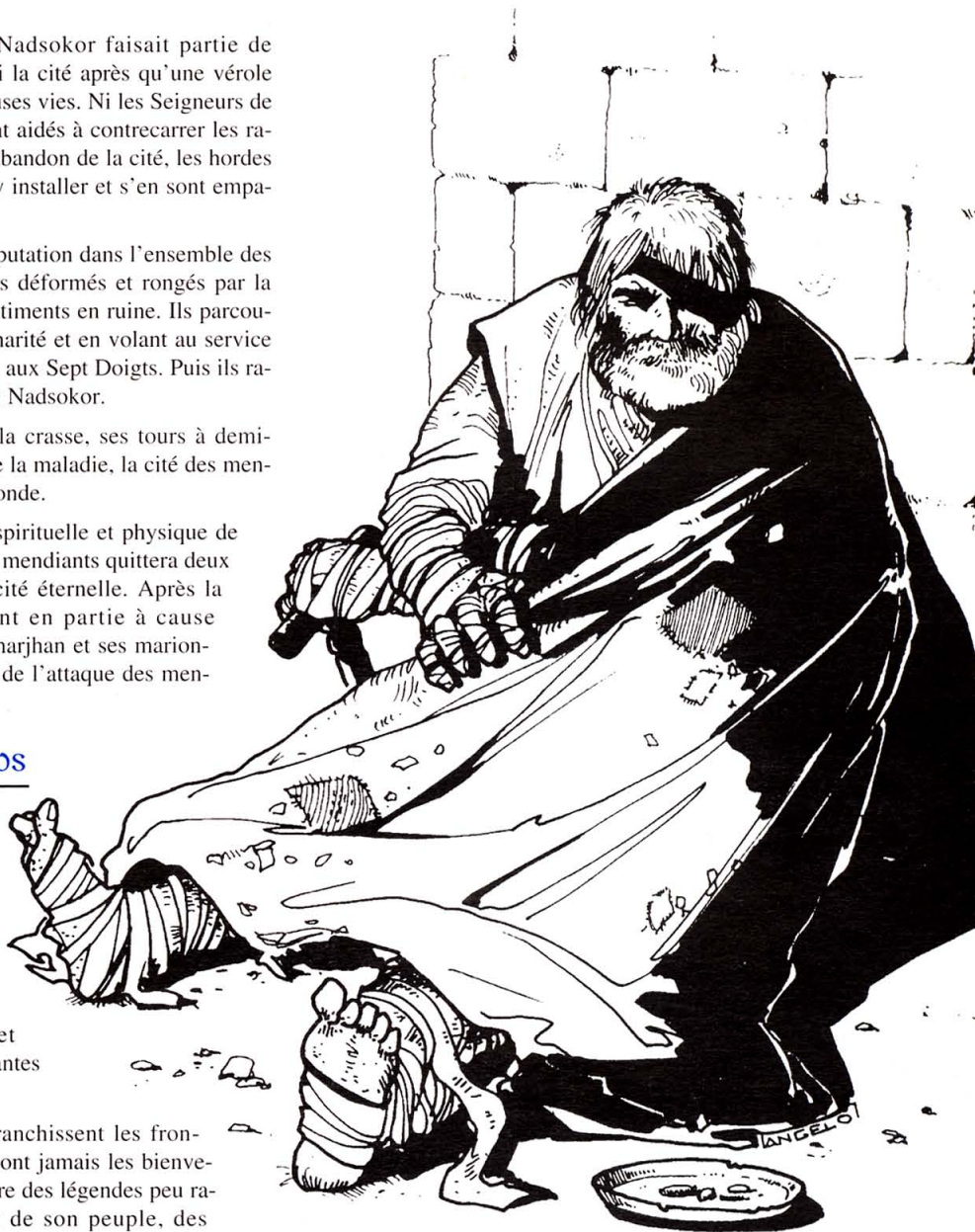
On sait peu de choses concernant cette nation, sinon que ses habitants sont trapus et brutaux, leur corps difforme, et leurs manières bien plus repoussantes encore.

Rares sont les orgiens qui franchissent les frontières de leur pays et ceux-là ne sont jamais les bienvenus en terre étrangère. On murmure des légendes peu ragoutantes à propos de l'Org et de son peuple, des

histoires de nécromancie et de malveillance en décrépitude. De nombreuses personnes espèrent que, si on les laisse en paix, l'Org et ses habitants bestiaux et décomposés pourriront complètement jusqu'à disparaître.

Les princes-marchands les plus téméraires d'Ilmiora eux-mêmes ne cherchent pas à commercer avec la capitale orgienne, laquelle est dissimulée au plus profond de la funeste Forêt de Troos. On raconte que la capitale en question est hantée par des horreurs bien pires que le peuple orgien lui-même.

La troublante Forêt de Troos forme les frontières de l'Org. C'est un endroit emplí de bruissements sinistres, apparemment dépourvu de toute vie animale, sans même un insecte, où





des fleurs charnues et enflées se balancent, et où des arbres difformes et malsains semblent bouger de leur propre volonté. D'après la légende, la Forêt de Troos serait le dernier vestige du Cycle précédent et les Orgiens, les descendants abâtardis du Peuple Condamné.

Malgré l'abondance d'herbes et de plantes magiques qui poussent à Troos, rares sont les personnes assez courageuses pour s'aventurer sous la désagréable voûte forestière et les cueillir.

Le Roi Guthéran, le souverain décadent et dégénéré de l'Org, méprise les étrangers. Il a donc donné ordre à ses guerriers bossus et déformés de tuer tous ceux qu'ils trouvent en Org ou dans la Forêt de Troos.

Guthéran et sa famille à la grande consanguinité seront tous tués par Elric au cours des années à venir, l'albinos au lourd destin balayant l'Org tel un feu purificateur.

Le Désert des Soupirs

Les terres sablonneuses désolées et les lits de rivière asséchés du Désert des Soupirs, cuits par la chaleur ardente du soleil, doivent leur nom aux perpétuels et lugubres mugissements du vent dans les dunes. Le long de la côte, les sables cèdent la place à une bande de collines escarpées.

Le peu de brouillard ou de pluie dont bénéficie le Désert des Soupirs tombe principalement sur le versant orienté vers la mer de ces collines, au-delà desquelles s'étend un morne et âpre paysage désertique. Les confins du désert rampent lentement vers le sud.

Les érudits savent que le Désert des Soupirs est la conséquence d'un sort ayant horriblement échoué. Il y a deux mille ans, ce désert était le luxuriant Empire Quarzhasaatim. Un de ses propres sorciers prononça une rune de la mauvaise façon et l'empire se retrouva noyé dans le sable, effet dont il avait désiré frapper une armée d'invasisseurs melnibonéens. Seule Quarzhasaat, sa fabuleuse capitale, survécut au déluge sablonneux. Elle est si éloignée du monde extérieur qu'elle est devenue légendaire.

De loin en loin, des éperons rocheux déchiquetés se dressent hors des sables brûlants du Désert des Soupirs. Le Bord du Monde est loin au nord. Les restes d'armées et de caravanes gisent sous le sable sec, la tourmente des vents venant parfois les déterrer.

De temps en temps, des visiteurs disent avoir découvert des métaux précieux et des gemmes, vestiges de l'ancienne Quarzhasaat mis à jour par les tempêtes de sable. Le désert mouvant ne tarde pas à recouvrir ces sites.

Malgré la rigueur de son environnement, le Désert des Soupirs n'est absolument pas vide de vie. La plupart des créatures naturelles qui y résident exercent leur période d'activité entre le crépuscule et l'aube.

De nombreux mammifères, reptiles, et oiseaux se sont adaptés au manque d'eau de ces terres arides. Des tribus no-

mades habitent également le désert. Ces personnes gracieuses, grandes, et dignes sont réputées pour leur courage et pour leur habileté dans le maniement du cimeterre.

Les membres des Nations Nomades, puisque tel est le nom qu'ils se donnent, ont des visages à la forte ossature et aux yeux enfoncés. Ils ont souvent la peau sombre, certaines tribus ayant néanmoins un teint plus clair, aux tons dorés. Ils s'habillent de pantalons de soie et d'amples chemises, de manteaux de brocart ou de velours, de turbans et de burnous flottants. Les guerriers du désert portent une armure taillée dans un bois épais et recouvert de cuir, ainsi que des toques de fer ornées de fourrure. Ils utilisent des arcs courts, des cimeterres, et des flèches empennées de plumes de faucon. Elric pensait que leur langue unique, le Lesh, était plus vieille que le melnibonéen.

Les nombreux clans des Nations Nomades se réunissent une fois l'an dans l'Oasis Fleur d'Argent, ainsi nommée pour les fleurs délicates qui éclosent sur les cactus de cet endroit. Ils ne vénèrent aucun dieu, cherchant l'illumination à travers la méditation et la conscience de soi. L'histoire des clans nomades raconte qu'ils ont gagné le désert il y a fort longtemps, fuyant la colère de Melniboné. Depuis, le désert est devenu leur foyer.

Le Désert des Soupirs abrite également Lamsar, un prophète assez célèbre qui jouera un grand rôle dans la défense de Tanelorn contre les hordes de mendiants du Seigneur Narjhan du Chaos. Le géant mélancolique Morgada a lui aussi élu résidence au sein des sables désertiques ; il vit seul sur un pic montagneux isolé.

Tanelorn

La cité éternelle de Tanelorn apparaît parfois sur les rivages changeants du Désert des Soupirs. Elle ne figure sur aucune carte. Rares sont les personnes connaissant son emplacement, car Tanelorn n'est aimée ni de la Loi ni du Chaos, dont les Seigneurs ne peuvent franchir les basses murailles sans la permission des habitants de la cité. S'il le pouvait, le Chaos la détruirait.

Tanelorn accueille des réfugiés ayant fui les maux du monde et les exigences des dieux pour trouver la paix en ces lieux. La cité offre la puissance de la Balance à ses habitants, une force qui remplit leur esprit vide de confiance et de croyance en soi. Les êtres tourmentés et frappés de tragédie trouvent le repos dans les rues calmes de Tanelorn. Elric de Melniboné reste le seul voyageur à n'avoir su trouver la paix dans cette cité légendaire et mystique. Tanelorn appartient à la Balance ; ses habitants n'ont ni dirigeant ni dieu. Elle survivra au monde.

Tanelorn existe dans tous les mondes sous une forme ou une autre, son apparence dépendant des convictions des personnes désireuses de la découvrir. Dans les Jeunes Royaumes, Tanelorn revêt l'aspect de la beauté et est entourée par les sables jaunes du désert. Les maisons au toit plat, les rues pa-

Les Jeunes Royaumes





vées de galets ronds, le doux murmure des fontaines et des chants d'oiseau, les dômes couleur pastel et les flèches délicates des habitations contribuent tous à apaiser les sens de ses citoyens, lesquels ont prêté le serment de ne jamais révéler l'emplacement de Tanelorn aux gens du monde extérieur. Les initiés eux-mêmes ont du mal à rallier Tanelorn.

La cité éternelle est un secret que chaque mortel désireux de trouver la paix, et non la suffisance, porte en son cœur. Même si peu de personnes l'admettent, Tanelorn existe partout où les gens se réunissent pour faire le bien de tous. Pour la plupart, ils doivent partir en quête pour trouver la cité physique avant de découvrir que l'épanouissement de Tanelorn repose en eux-mêmes.

Vilmir

Vilmir se compose essentiellement de plaines herbeuses, son climat étant chaud et agréable. Il y a trois cents ans, la forêt poussait partout, mais les humains ont déboisé le pays. Ils ont utilisé le bois pour alimenter leurs feux et ont fait pousser des cultures dans les clairières.

Aujourd'hui, les plaines sont légion. La technique consistant à brûler après les récoltes employée par les Vilmiriens a épuisé le sol. Les maigres récoltes, l'érosion, et les tempêtes de poussière châtient la nation.

Les mines dont les basses collines vilmiriennes sont criblées ont perdu presque toute valeur à présent et ont empoisonné les cours d'eau en y rejetant les produits de l'extraction et du raffinage. Les fermiers qui demeurent dans les cam-

pagnes infertiles subsistent tant bien que mal, procédant à de maigres récoltes dont la meilleure partie est accaparée sous forme de tribut par l'Eglise de la Loi et la noblesse. La famine contraint les paysans de Vilmir à la soumission, car ils sont trop épuisés pour se rebeller contre leurs suzerains.

La vie est agréable pour la noblesse du pays. Les corsaires employés par l'irascible Roi Naclon sillonnent les mers en quête de marchandises à ramener dans leur patrie. Ceux-ci ne sont guère plus que des pirates autorisés par l'état. Les nobles de Vilmir partagent leur temps entre l'organisation de soirées célébrant leur situation privilégiée et l'accomplissement de services religieux au nom de l'autoritaire et militante Eglise de la Loi.

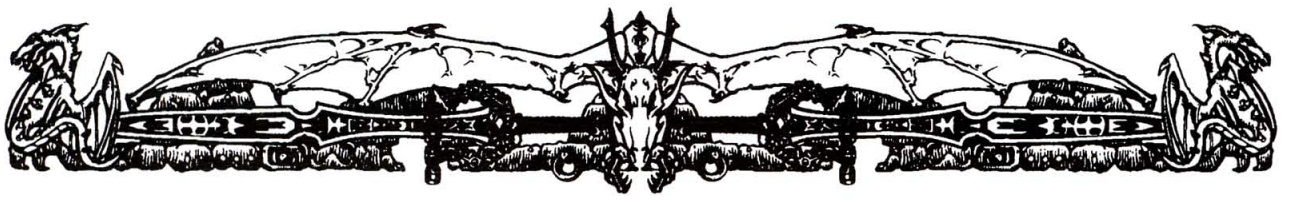
Nombre des nobles vilmiriens sont le produit de rapports consanguins : ils sont faibles, mous, sans volonté, et bègues. Les maladies héréditaires telles que le sang anémié sont courantes au sein de la noblesse vilmirienne. A part la petite classe des marchands dont la puissance est quasiment inexistante, les Vilmiriens sont surtout des paysans.

Ils triment pour faire pousser des produits agricoles sur leurs terres moribondes, en proie à l'érosion et à la nielle, ou peinent dans les usines et les sombres moulins Légaux des cités.

Grâce à son culte de la Loi, Vilmir est le Jeune Royaume le plus technologique de tous. Les moulins et les métiers à tisser hydrauliques sont fréquents dans les plus grandes cités et des merveilles comme les chevaliers mécaniques gardent les temples. Le dirigeant de Vilmir est le Cardinal de la Loi

Les Jeunes Royaumes





Garrick l'insensible, dont le pouvoir est bien supérieur à celui du roi. Suite à la mort du Roi Naclon survenue lors du Sac d'Imrryr, Vilmir sombrera dans une guerre de succession au trône.

L'église reconnaîtra le titre de prétendant à l'héritier de Naclon, mais le Cardinal Garrick mettra le successeur de son choix sur le trône à la place de ce dernier. Au bout de quelques années, le problème de la succession sera réglé par le



couronnement d'un nouveau-né. Moins de 12 mois plus tard, le Destin du Monde rattrapera Vilmir. L'originalité et l'individualité ne sont pas encouragées en Vilmir. Les cités et les gens y sont ternes et fades. De grands murs triangulaires enseignent les cités surpeuplées, reflets des temples de la Loi bâtis sous forme de pyramides.

Hormis ces derniers, tous les bâtiments vilmiriens sont en grès, ont des proportions précises, et atteignent une hauteur commune. Le peuple de Vilmir est incroyablement ordinaire, exception faite de sa dévotion fanatique pour la Loi, laquelle s'avère majoritaire. Il porte des tuniques grises, a les cheveux courts, et le visage morne et triste. Si les Vilmiriens ne se conforment pas tous à cette norme, la menace permanente de l'Inquisition les y incite.

Le Duc Avan Astran du Vieux Hrolmar est l'un des rares Vilmiriens à passer outre aux décrets de l'église de la Loi. Sous son autorité, le Vieux Hrolmar se changera en une métropole fréquentée par des libres penseurs, des artistes, des aventuriers, et des philosophes. Malheureusement, le Duc Avan trouvera la mort des mains d'Elric lors de l'année d'errance de l'albinos ; l'épanouissement du Vieux Hrolmar sera donc de courte durée.

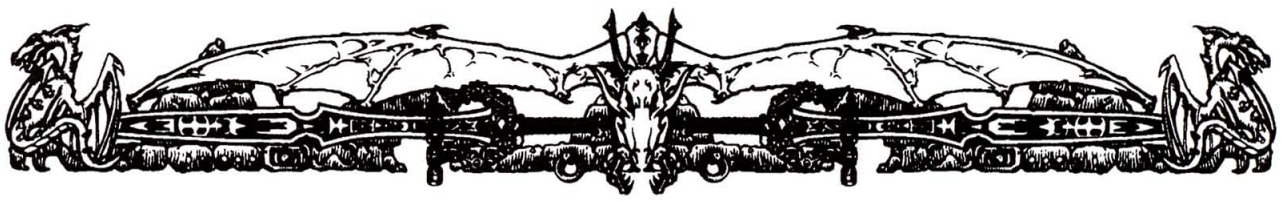
Le Désert des Larmes

A l'est de Vilmir s'étend le grand plateau couvert de brumes appelé le Désert des Larmes. Après avoir escaladé ses pentes raides et rocailleuses, le voyageur est accueilli par un plateau couvert de prairies verdoyantes et humides où tombent des pluies éternelles. L'ondulante mer de verdure est émaillée de lacs et de marécages argentés et, ça et là, d'épais bouquets d'arbres. Le désert abonde en animaux, comprenant mammouths, ours, et taupes-vers prédateurs vivant dans les terriers qu'ils creusent. Une chaîne de montagne et des landes sans nom séparent le Désert des Larmes du Désert des Soupirs.

Les barbares du Désert des Larmes se parent de toques de fourrures, de pèlerines à carreaux, et d'épais vêtements de laine ou de cuir frangé. Ils ornent leur corps de cicatrices rituelles et non de bijoux. Le Mong, leur étrange langue, n'a pas de forme écrite. Ce sont d'extraordinaires cavaliers ayant presque tous appris à monter avant de savoir marcher. Ils s'avèrent également très doués dans l'art du pistage et la fabrication des arcs. Ils montent des poneys menus et à poils longs originaires du Désert ; ces animaux sont plus petits et plus robustes que les chevaux de monte de l'Occident.

Les tribus du Désert sont nomades et parcourent les vertes steppes balayées de pluie. En certaines saisons, ils se réunissent pour faire la fête, puis se séparent de nouveau pour former leurs petits groupes familiaux et reprendre leur parcours rituel au sein du Désert. Ils vénèrent tout un ensemble d'esprits de la nature comprenant les éléments et pratiquent le culte de leurs ancêtres. Ils se méfient des étrangers, et les plus superstitieux affirment que le monde réel se compose du seul Désert des Larmes, les nuages brumeux et la pluie faisant place à l'enfer, le royaume du Chaos.





Le Continent Occidental

Par-delà les eaux glaciales de la Mer Pâle se trouvent les côtes du jeune et bruyant Continent Occidental. Il est faiblement peuplé. De grandes étendues de terres, surtout celles du nord lointain, demeurent inhabitées et inexplorées.

Sur les côtes, par contre, de nombreuses personnes meurent chaque année du fait de raids incessants. A l'ouest, par-delà les montagnes, s'étendent des terres plus chaudes dont Moorcock ne fait aucune description et dont les habitants des Jeunes Royaumes n'ont pas connaissance.

Au nord de Tarkesh s'étendent des forêts d'épicéas et de pins. Ceux qui traversent ces bois sauvages finissent par atteindre une tundra lugubre, laquelle cède la place à un désert de glace et de neige avant d'aboutir au Bord du Monde.

Dharior

Dotée de chevaliers belliqueux et de corsaires farouches, Dharior est la plus puissante nation du continent occidental. Il y a un peu plus de deux cents ans, Dharior, ainsi que la majeure partie de l'occident, était un territoire melnibonéen. Elle faisait partie de la région connue sous le nom de Fwem-Omeyo.

Aujourd'hui, Dharior se compose de provinces éparses, unies par le règne féroce du Roi Sarosto, descendant d'Atarn le Bâisseur de Cités, le fondateur légendaire de la nation. Sarosto est lui-même manipulé par l'église du Chaos, laquelle est dominée par le Théocrate de Pan Tang. Il est fréquent de rencontrer des conseillers pan tangiens à la cour de Sarosto. En outre, les prêtres de cette île ténébreuse parcourent le pays en toute impunité.

Malgré sa petite taille géographique, Dharior possède une grande population. Celle-ci est regroupée le long de la côte luxuriante. L'arrière-pays consiste essentiellement en des prairies inhabitées et des plaines arides parsemées d'arbres nouveaux et tordus. De grands troupeaux de cerfs et d'antilopes sillonnent les plaines et sont la proie de lions à la crinière noire.

Les guerriers de Dharior suscitent la peur en raison de leurs hauts faits de piraterie. De plus, quelques petits groupes d'hommes armés pillent les villages frontaliers situés entre Tarkesh et Jharkor. Les Dharioriens forment un peuple sanguinaire et considèrent souvent la violence comme leur passe-temps national. La caste guerrière de Dharior est la plus honorée après celles des prêtres et de la noblesse.

Les guerriers fortunés portent de splendides armures ornées de plumets flottants. Les troupes ordinaires revêtent des armures en fer noires et lourdes. La plupart des Dharioriens mettent des vêtements à l'allure martiale et ce, même s'ils ne prennent jamais part aux conflits armés.

Les marchands ne sont pas très appréciés en Dharior, et ceux qui préfèrent des activités plus douces comme l'art et la poésie à la bataille et aux guerres sont frappés de mépris.

Les artistes et les poètes vivent au plus bas de la société dhariorienne, occupant un rang inférieur à celui des paysans, des esclaves, et des ramasseurs d'ordures.

Les Dharioriens ont généralement la peau bronzée, les yeux noirs, et des cheveux clairs que décolore très souvent le soleil. Les cicatrices, les amputations, et autres formes de mutilation sont considérées comme séduisantes et font la preuve d'une grande force morale et de caractère.

Jharkor

Jharkor est une nation occidentale puissante. Ses flottes marchandes et sa marine, toutes deux de taille conséquente, sillonnent souvent les mers des Jeunes Royaumes. Jharkor est un pays jeune et plein de vie, composé de plusieurs provinces régentées par divers nobles de moindre rang. A leur tour, ceux-ci prêtent allégeance au roi ou à la reine.

Plus d'un dirigeant jharkorien a été renversé par le passé, les nobles menant les paysans à la rébellion. Au début de la saga, le roi est Dharmit au visage maigre. Suite à sa mort survenue lors du Sac d'Imrryr, Yishana, sa sensuelle et sardonique sœur, s'emparera du trône.

La côte jharkorienne consiste essentiellement en des falaises peu élevées et une ligne de douces collines en arrière-plan, à l'intérieur des terres. Par-delà ces collines, le paysage se fait plus sec et plus rude ; il s'avère approprié à la culture du blé et d'autres céréales du même type en dépit des fortes précipitations et de l'abondante végétation côtière.

Le climat est chaud, plus encore dans les provinces occidentales où les précipitations sont modérées. Une chaîne de montagnes élançées et enneigées délimite la frontière occidentale de Jharkor.

Dhakos, la capitale, est une grande cité côtière parée d'un port assez considérable. On appelle Dhakos la Cité des Flèches du fait de la pléthore de flèches architecturales qui couronnent les bâtiments de la vieille cité.

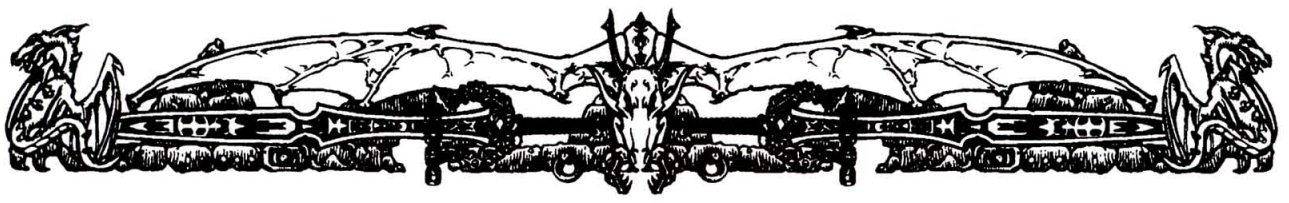
Le gros de la cité s'étend tout autour du vieux quartier fortifié, formant ainsi des rangées de toits recouverts d'ardoises. Le palais et la Cathédrale de la Loi se trouvent dans la vieille cité face à une grande place centrale. C'est là, sur la place de la cité, que sont crucifiés les malfaiteurs.

Les gardes du corps du roi se nomment les Léopards Blancs. Ce sont des troupes d'élite.

Les Jharkoriens sont connus pour leurs principes douteux et leur amour des secrets. Le peuple de Jharkor n'a pas l'habitude de voir les gens afficher franchement leurs pouvoirs magiques ; il considère toujours la sorcellerie comme anormale, voire maléfique. Il est superstitieux et croit fermement au règne des Seigneurs Blancs de la Loi.

Les Jeunes Royaumes





Les Jharkoriens sont grands et tendent vers des teints foncés. La noblesse porte des tourbillons de soie et d'autres vêtements délicats adaptés à la chaleur du climat. Les paysans mettent des tenues fonctionnelles en gros tissus. Bon nombre de Jharkoriens considèrent les intrigues et les secrets comme un mode de vie. Ils font de superbes assassins, scribes, érudits, ou prêtres.

Les Marécages de la Brume

Ces marais peu naturels forment la frontière qui sépare Shazar du Pays Silencieux. Comme leur nom le laisse entendre, ces marais sont constamment enveloppés de vapeurs humides et de brouillards tenaces que le soleil d'été ne parvient pas à dissiper et ce, même au plus fort de son activité.

De nombreuses créatures, parmi lesquelles des serpents, des essaims d'insectes parés de dards, des rats d'eau, et des ours des marais, habitent ces vastes marécages et ces tourbières instables. Les aventuriers peuvent s'attendre à rencontrer des mares sans fond, pleines de boue noire et de sables mouvants, parmi les formes fantomatiques d'arbres morts couverts de mousse, le tout noyé dans un éternel linceul de brouillard. La légende affirme que les marécages luisants, débordants de moisissures et de vase puante, ont été créés par les sortilèges des habitants des Pays du Soleil, quelques dix mille ans plus tôt, afin d'enrayer la progression des légions envahissantes de Melniboné.

Myrrhyn

Le peuple ailé de Myrrhyn vit dans des aires rocailleuses situées dans les hauteurs des montagnes du nord. Cette civilisation est la plus ancienne à être originaire des Jeunes Royaumes.

Les Myrrhyniens descendent de créatures sauvages connues sous le nom de clakars et ont connu leur évolution avant que Melniboné ne s'élève en ce monde. Quelques rumeurs disent qu'il existe un rapport entre les Myrrhyniens et les habitants du Pays Silencieux.

Le peuple ailé ne parle qu'une seule langue, le Myrrhynien. Sa forme écrite est pictographique. Etant dotés d'ailes et vivant sur des pics montagneux élevés ou des pans de falaises, les Myrrhyniens n'ont jamais inventé la roue pour n'en avoir jamais eu besoin. Leur civilisation décline lentement depuis deux mille ans. Myrrhyn n'a jamais possédé d'empire ni été une nation agressive.

A l'exception de leurs superbes ailes à plumes, les Myrrhyniens ont une apparence humaine. Hommes et femmes sont élancés, musclés, et pourvus d'une ossature délicate. Ils sont larges d'épaule et de poitrine, leurs ailes situées dans le prolongement de leurs omoplates. Ils ont la peau pâle, les cheveux roux ou blonds, et les yeux gris vert. Quoi qu'en disent les rumeurs, les Myrrhyniens ne pondent pas d'oeufs et se reproduisent de la même façon que les humains. Les grossesses des femmes durent beaucoup moins longtemps.



Les Jeunes Royaumes





Comme ils sont habitués au climat semi-arctique de leurs résidences montagneuses, les Myrrhyniens ne sont pas incommodés par le froid. Ils trouvent les climats chauds désagréables. Sur leurs terres, les Myrrhyniens ne portent que des pagens de fourrure.

La société myrrhynienne se compose de groupes familiaux étendus et de groupes de vol. Le peuple ailé ne pratique pas l'agriculture, vivant de gibiers tels que les lapins ou les cerfs et de diverses mousses, racines, et baies.

Ce peuple plein de dignité aime le calme et la solitude. Les ennemis héréditaires des Myrrhyniens étaient les hiboux blancs géants, mais on les croit à présent éteints. Le peuple ailé les a combattus à l'aide de longues lances.

Etant donné la distance à parcourir et le fait qu'ils sont autarciques, il est rare de voir les Myrrhyniens commercer avec le monde extérieur. Ils pratiquent des cérémonies aériennes complexes pour célébrer le culte de Lassa, la Dame de l'Air.

L'Abîme de Nihrain

La cité ciselée de Nihrain est plus vieille qu'Imrryr la somnolante. L'une des grandes merveilles de ce monde, Nihrain a été taillée dans le roc au plus profond d'une fissure béante des montagnes occidentales. Ces dernières sont les plus vieilles de tous les Jeunes Royaumes.

Les villageois éparpillés de la région restent à distance de Nihrain. Pour eux, l'abîme abrupte qui abrite Nihrain représente la gueule de l'enfer et doit donc être évité à tout prix. Nihrain ne figure sur aucune carte et est pratiquement inconnue des Jeunes Royaumes.

Nihrain constitue une cité et une race tout à la fois. La cité en elle-même est une merveille, un ensemble de statues immenses, d'escaliers circulaires, de salles voûtées, de fenêtres, de galeries, de colonnes, et de piliers hauts de trente mètres, le tout décoré de symboles étranges et de bas-reliefs complexes, découpé à même la pierre de la crevasse dont Nihrain est composée.

Les habitants de Nihrain forment les vestiges d'une race plus ancienne que Melniboné. Ce sont les serviteurs de la Balance.

Dirigés par celui qu'on appelle Sépiriz, ils sommeillent au creux d'un volcan situé au nord de Nihrain, attendant la fin du monde pour se réveiller. Les Nihrainiens ont porté assistance à Melniboné dans le passé, ainsi qu'à d'autres peuples désignés par la Balance.

Les habitants de Nihrain sont beaux, ont la peau noire et les traits fins. Ils montent des chevaux issus d'un autre monde, et se font servir par des esclaves presque humains, lesquels dorment dans la cité découpée jusqu'à ce que l'appel de leur maître les réveille.

Si les Nihrainiens ne pratiquent pas la magie, leurs arts modernes risquent d'être perçus comme telle par les peuples des Jeunes Royaumes.

Shazar

Les plaines luxuriantes de Shazar s'étendent sur toute la partie sud de ce continent. Des touffes d'herbes clairsemées ondulent dans les brises marines qui bercent constamment les falaises et les plages de galets de la côte shazarienne. Les hauteurs harmonieuses de l'arrière-pays sont couvertes de douces prairies et de fleurs qui éclosent au printemps et en été. En raison de la proximité de la Mer Bouillante, les brouillards et les grosses pluies sont fréquents en Shazar.

Les Marécages de la Brume forment la frontière occidentale de Shazar. Malgré la richesse et la fertilité du sol en cet endroit, les terres les plus proches des marécages restent inhabitées du fait de la peur que suscitent les Marécages et le Pays Silencieux situé au-delà.

Les chevaux shazariens sont considérés comme les meilleurs coursiers des Jeunes Royaumes et les Shazariens eux-mêmes jouissent d'une réputation de cavaliers farouches et intelligents. Les chevaliers de Dioperda et d'Aflitain forment la meilleure cavalerie du pays, et nombre de jeunes garçons ou de jeunes filles rêvent de faire carrière en leur sein. Les chevaux sont la fierté et la joie de Shazar et des Shazariens, aussi sont-ils tenus en haute estime.

De nombreux marchands gagnent Shazar pour y acheter des chevaux, s'exposant ainsi au danger permanent que représentent les Dents du Serpent. Cette bande de rochers escarpés s'étend sur toute la longueur de côte de Shazar, s'éloignant à peine d'une centaine de mètres du bord par endroits. Des courants traîtres combinés aux tempêtes issues de la Mer des Dragons et de la Mer Bouillante se traduisent par la perte annuelle de nombreux vaisseaux qui viennent se fracasser sur les Dents.

Tarkesh

Tarkesh est une nation très contradictoire. L'extrême nord du pays est montagneux et recouvert d'épaisses forêts, de même que l'ouest. Des fjords et une multitude d'îlots bordent la côte. Le sud et l'est de Tarkesh sont plus doux ; ils se composent de fermes et de plaines verdoyantes qui deviennent chaudes et sèches en été. Des tempêtes en provenance de la Mer Pâle balaient le nord du pays et les hivers sont particulièrement rigoureux.

La vie est considérablement plus difficile dans les régions montagneuses de Tarkesh que dans les plaines du sud car les bonnes terres agraires s'y font rares. Les Tarkeshites du nord vivent de la chasse, de la pêche, et du pillage. De petits champs d'orge disséminés leur fournissent parfois de maigres produits agricoles.

Les sudistes subsistent surtout grâce au commerce, à de riches récoltes de blé et d'orge, et à leurs grands troupeaux. Dans le sud, les Tarkeshites s'habillent de soies colorées, de laines et de velours éclatants, et de brocards. Dans le nord, ils préfèrent les fourrures et les vêtements de laine épaisse. Les

Les Jeunes Royaumes

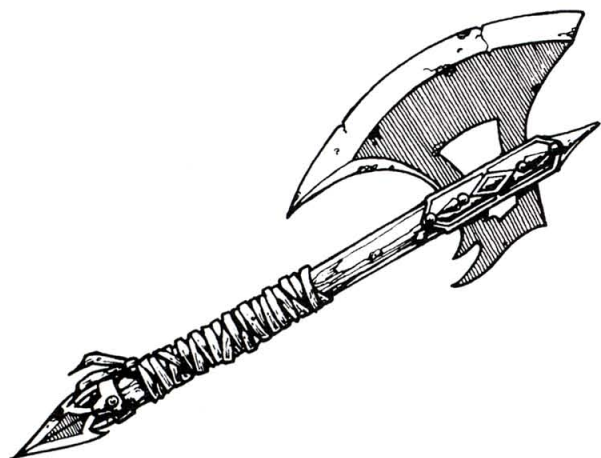




guerriers du sud parent leur armure bleue et laquée d'un plumet flottant, à la façon des Dharijoriens. Ceux du nord suivent une mode fruste et simple. Les Tarkeshites sont tous petits à la peau sombre. Par tradition, les hommes huilent leurs cheveux et leur barbe. Les Tarkeshites sont des forestiers, des fermiers, des chasseurs, et des guerriers. Leur culte de Straasha et de Grome comprend des danses tourbillonnantes à couper le souffle ; elles sont célèbres dans tous les Jeunes Royaumes.

Les Tarkeshites du sud s'estiment plus civilisés que leurs cousins du nord et se sont laissés influencer par les modes dharijorienne et jhakorienne.

Le peuple du nord considère ses voisins du sud comme des mauviettes veules et des citoyens décadents. Les gens du sud tiennent les nordistes pour des sauvages ignares. Le peuple du sud réside principalement dans des cités ou des villes et des fermes de moindre taille. Les nordistes vivent dans des propriétés familiales isolées ou de petites communautés très unies.



Le nord et le sud de Tarkesh sont en proie à une certaine rivalité, aussi des raids et des guerres d'ordre mineur opposent-ils souvent les diverses localités. Nombreux sont les marins du nord à avoir descendu les côtes sauvages, naviguant à bord de drakkars dont la tête de proue représentait un dragon et ce, pour trouver la mort lors de pillages. Nombreux sont les sudistes à avoir été fauchés par la hache maritime d'un nordiste.

Tarkesh est dirigé par le jeune et anxieux Roi Yaris, lequel a perdu son père très tôt et s'est ainsi retrouvé catapulté sur le trône sans avoir eu le temps de se préparer au fardeau royal. Yaris compense son manque de confiance par des fanfaronnades et une certaine arrogance. Au cours de son règne, un conflit éclatera entre le nord et le sud, amenant Tarkesh au bord de la guerre civile.

Suite à la mort de Yaris survenue pendant le Sac d'Imrryr, son cousin Hilran sera couronné Roi. Hilran s'avérera bien meilleur médiateur que son prédécesseur au niveau des querelles opposant le nord et le sud du pays. De fait, il en cimentera l'union pour en faire une nation puissante et harmonieuse.

Le Pays Silencieux

Les habitants inhumains du Pays Silencieux ont précédé le règne de Melniboné et même les Guerres Élémentaires qui ont donné sa forme au monde d'aujourd'hui. Ils représentent les derniers vestiges du Peuple Condamné, parallèlement aux primitifs dégénérés de la Forêt de Troos dont ils ignorent l'existence.

Il y a longtemps, le peuple du Pays Silencieux dirigeait le monde, mais le leur existait avant la naissance même de celui des Jeunes Royaumes. Après l'avoir détruit sous le coup de la colère, le Peuple Condamné perdura, dénaturant tout ce qu'il touchait. Les manipulations du Peuple Condamné firent évoluer les bêtes connues sous le nom de clakars pour aboutir aux Myrrhyniens.

Tous les Jeunes Royaumes évitent cet endroit, et l'existence de ses habitants demeure un mystère auréolé de peur. Une poignée d'aventuriers s'est immiscée dans le Pays Silencieux. Aucun d'eux n'est jamais ressorti de ces noires montagnes. Le peuple pâle et prompt à s'enfuir du Pays Silencieux vit à l'insu de tous dans des landes situées sous ces mêmes montagnes noires. Il ne s'aventure presque jamais au-delà des frontières de son royaume. Le Pays Silencieux n'a jamais fait partie du Glorieux Empire. D'ailleurs, Melniboné n'a jamais cherché à conquérir cette race maléfique.

Ailleurs

Le Continent Sans Nom

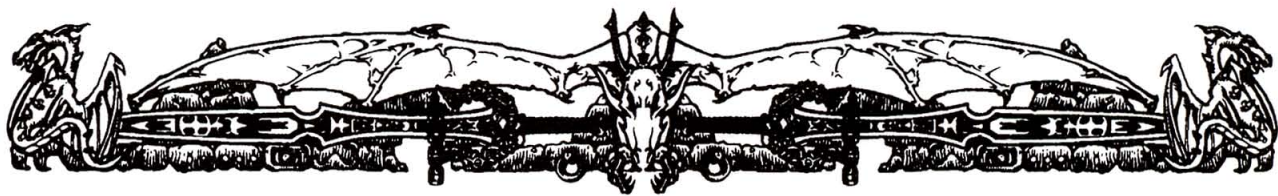
Par-delà la Mer Bouillante se trouve le mystérieux Continent Sans Nom. Il n'a jamais figuré sur aucune carte ni été exploré. Pour autant qu'on sache, une épaisse jungle tropicale recouvre ce pays, laquelle regorge d'une faune diverse, dangereuse, colorée, et insolite. On pense que des sauvages y habitent. Certains murmurent que ces derniers ne seraient pas humains, expliquant en cela pourquoi le continent est évité.

Au cours de son année d'errance, Elric visitera cette contrée en compagnie du Comte Smiorgan Tête-Chauve et du Duc Avan Astran. Il découvrira, en amont d'un grand fleuve, une cité depuis longtemps abandonnée. Un moment, il croira que les habitants de cette cité, nommé R'lin K'ren A'a, sont les fondateurs de Melniboné, mais il découvrira ce qu'il aurait pu advenir de son peuple. Les ruines paisibles de R'lin K'ren A'a indiquent que ces gens vénéraient la Balance, dont les Melnibonéens étaient les serviteurs lors de leur venue initiale en ce monde.

Pendant sa visite du Continent Sans Nom, Elric fait une autre découverte : les Olabs, une race inhumaine farouche et meurtrière. Il est possible que ceux-ci se soient croisés aux proto-Melnibonéens. Une autre tribu (ou créature) plus féroce encore les a chassés de leurs terres habituelles et contraints de gagner le cœur du continent.

Les Jeunes Royaumes





L'Orient Mystérieux

A l'est du Désert des Soupîrs, le Continent Nord reste en grande partie inconnu du peuple des Jeunes Royaumes et ne figure donc pas sur ses cartes. Il y a longtemps de cela, les territoires de l'est constituaient une province melnibonéenne, mais ils sont coupés du reste des Jeunes Royaumes depuis près de mille ans. Durant cette période, leur culture et leurs nations à nulles autres pareilles se sont développées.

Parmi elles se trouvent Eshmir la dorée et sa tumultueuse cité d'Elwher, d'où le héros Tristelune est originaire, puis Phum, qui abrite une secte de Prêtres Guerriers du Chaos, et encore Okara et Changsaï. Ces pays font partie des Royaumes Inconnus, cette caractéristique leur étant propre. Un futur supplément de Chaosium décrira l'Orient Mystérieux.

Dieux et Cultes

La Balance

Avant la matière était la Balance Cosmique. Elle a toujours été et sera toujours. Cette puissance délicate et subtile aime tout objet de sa création existant dans le multivers.

Les philosophes s'efforcent d'atteindre l'équilibre de la Balance, mais la plupart penchent pour la Loi ou, le plus souvent, pour le Chaos.

La Balance doit maintenir l'équilibre entre la vie et la mort, la Loi et le Chaos. Il s'agit d'une anarchie harmonieuse et naturelle.

Ayant créé la Loi, le Chaos, plus un grand nombre de dieux mineurs et de divinités, la Balance a établi les lois de comportement naturelles que ces derniers doivent respecter. La Loi obéit à ces édits mais néglige souvent leur but.

Le Chaos cherche ardemment à outrepasser ces structures. Tous deux renverseraient la Balance s'ils le pouvaient.

Les Champions de la Balance sont des gens rares, spéciaux, riches sur le plan spirituel. Ils entretiennent un contact d'ordre primitif avec le multivers.

Ils errent souvent d'une nation ou d'un plan à l'autre, propageant la doctrine de la Balance sur leur passage. Ils sont constamment en quête de stabilité entre Loi et Chaos, et d'équilibre au sein de l'humanité.

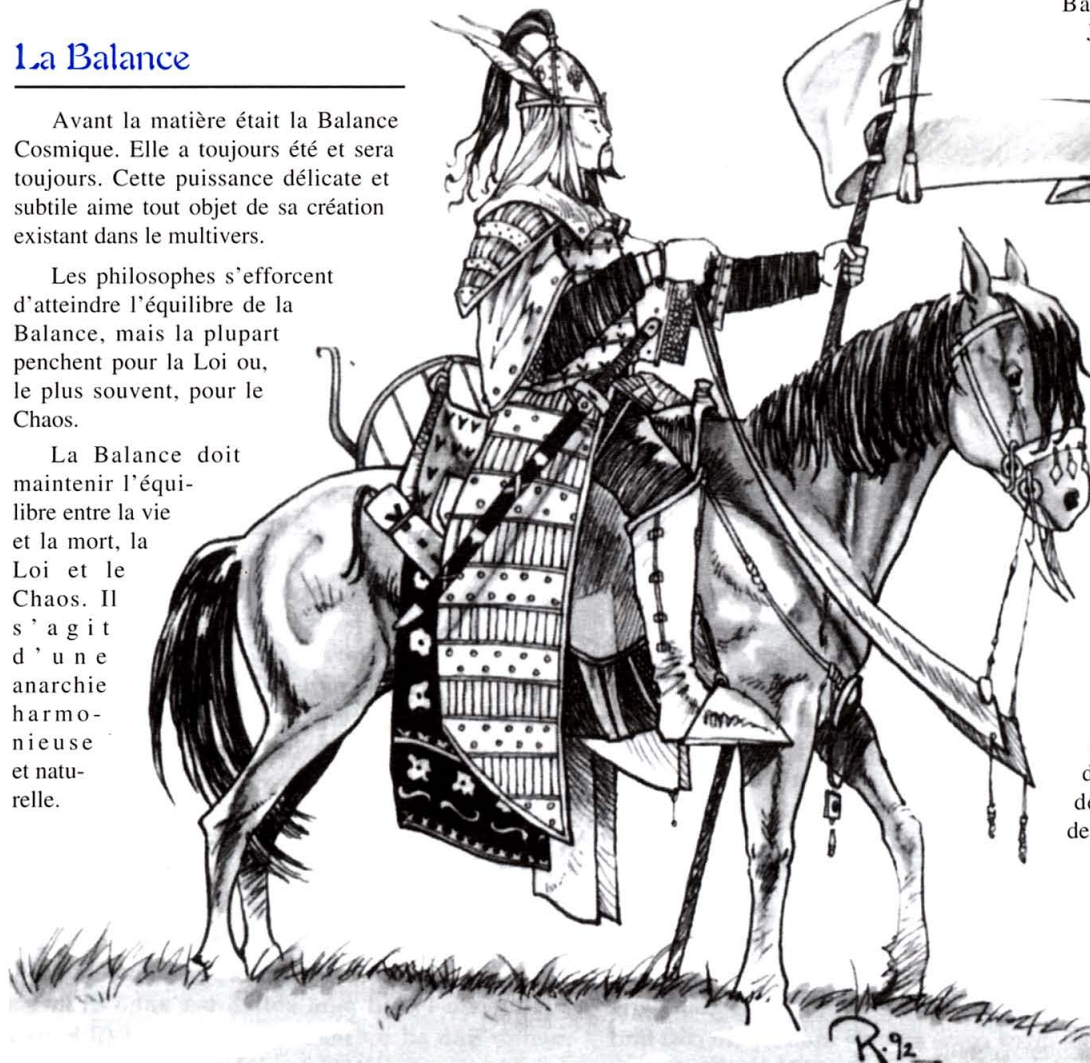
Les Seigneurs des Bêtes et les Seigneurs des Plantes sont d'une importance capitale dans la façon dont la Balance conçoit les Jeunes Royaumes : ils ont pour responsabilité

"appuyer et si possible d'améliorer

la domination exercée par leur progéniture sur la terre.

Il en va de même pour les Seigneurs Élémentaires : ils sont responsables des matériaux de ce plan, dont toute vie a besoin pour subsister.

Ces Seigneurs représentent divers principes d'organisation et n'ont d'autre lien que celui de partager le grand dessein de la Balance.



Les Jeunes Royaumes





Seigneurs des Bêtes et des Plantes

Un Seigneur des Bêtes gouverne sa seule espèce animale et possède les seules aptitudes propres à celle-ci. Toutefois, ces dernières sont proportionnelles à la taille de l'entité ; Haashaastaak le lézard géant, par exemple, avale un gigantesque insecte chaotique.

De même, les Seigneurs des Plantes gouvernent, ont l'apparence et le souci de leurs seules espèces végétales : céréales, graminées, conifères, arbres feuillus, et ainsi de suite. Nous pouvons leur donner le nom collectif de Seigneurs des Archétypes.

Chaque Seigneur vit dans un univers parallèle appelé monde partiel où seuls sa progéniture et lui-même résident. Ces mondes partiels sont fort peu connus. Il ne s'agit pas de plans d'existence semblables à celui des Jeunes Royaumes mais de quelque chose de plus limité. Moorcock ne les décrit pas, se contentant de suggérer le caractère primaire de leurs instincts.

Les mondes partiels accueillent les archétypes des variétés de formes naturelles qui peuplent le plan des Jeunes Royaumes, et probablement ceux de tous les autres plans du multivers. Toutes ces entités sont à l'abri des accidents et des guerres de l'existence.

Seul le bon vouloir des Seigneurs des Bêtes et des Seigneurs des Plantes dirigeant un monde partiel permet d'y accéder. La magie ordinaire ne peut ni ouvrir une brèche menant aux mondes partiels, ni y produire un quelconque effet.

Les tribus les plus primitives et les plus barbares des Jeunes Royaumes vénèrent certains Seigneurs des Bêtes et des Plantes, espérant que cela leur assurera une plus grande prospérité. Nul ne sait quel impact ce culte produit sur les entités en question.

Certaines tribus révèrent divers Seigneurs des Bêtes sous forme d'esprits totems, croyant qu'un lien mystique les unit au totem. Ces peuples interdisent généralement de tuer leur animal totem.

Ils croient souvent que les humains sont des animaux en phase de dégénérescence : la preuve, les animaux sont des êtres vigoureux et indépendants ; les humains, eux, se retrouvent sans défense dans leur jeunesse et dans leur vieillesse, ils sont donc inférieurs à leurs cousins les animaux.

Les Élémentaires

La terre, l'air, le feu, et l'eau sont les éléments qui constituent les Jeunes Royaumes. Ce plan étant récent, ces éléments sont encore animés et ce, même s'ils ne sont pas aussi vigoureux que par le passé.

Ils se composent de millions d'intelligences et chacune ressent, pense, se souvient, et communique. Ils sont de nature amicale envers la vie mais s'avèrent parfois capricieux et arbitraires. En effet, s'ils sont vivants, ils n'ont pas été enfantés et ne connaîtront pas une mort naturelle.

Les élémentaires ne pourraient exister dans un monde purement régenté par la Loi. Ce sont des manifestations magiques du monde naturel ; or, la Loi est l'antithèse de la magie. Cependant, les élémentaires représentent également une hiérarchie ordonnée et naturelle que le Chaos cherche à miner et à remanier en permanence.

Même si sa forme s'avère variable, le culte des élémentaires, et plus particulièrement celui des Seigneurs Élémentaires, est commun à tous les Jeunes Royaumes. Dans l'Île des Cités Pourpres, une église sophistiquée s'est développée autour de Straasha Roi des Mers et de Lassa Reine des Vents. Par contre, les rites du Désert des Soupirs consistent en de simples chants, danses, et roulements de tambour dédiés à Lassa et à Grome.

Straasha, dont l'eau est le domaine, est souvent associé à Lassa, dont l'air est le royaume, et leur union produit la pluie (dans le Désert des Larmes, cependant, on raconte que la pluie est formée des larmes de Lassa, qu'elle verse à cause de Straasha, son grand amour, dont elle est depuis longtemps séparée). Kakatal est le Seigneur du Feu, et le soleil est, dit-on, son palais.

En général, ses adorateurs aiment le baiser des flammes, et dans les sociétés rudimentaires son prêtre remplit souvent la fonction de forgeron du village. Grome est le seigneur de la terre, et son âme est jalouse. Ses rites sont toujours accomplis sous terre, le plus souvent dans les ténèbres.

Les enfants des Seigneurs Élémentaires sont fréquemment chassés. Ils incarnent les élémentaires majeurs et mineurs que l'on trouve en tout endroit comportant un fragment de leur élément. Sans le recours à la magie, ils restent généralement invisibles. Les salamandres dansent dans les incendies de forêt et les âtres, les sylphes se déplacent en voletant dans la brise, les ondines chantent sur la crête des vagues, le rire des gnomes est perceptible lors des tremblements de terre et leurs dents brillent dans le quartz.

Les Seigneurs Gris

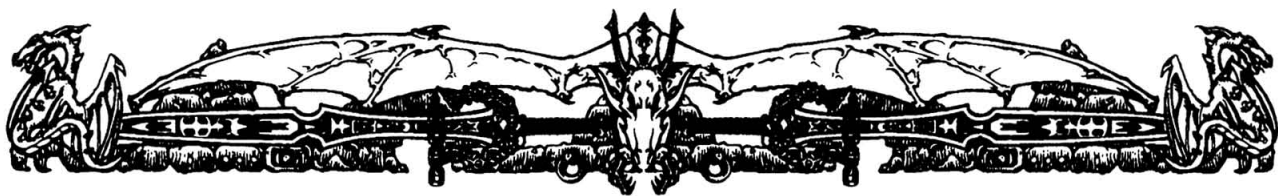
Ces êtres peu connus ont pour nom les Seigneurs de l'Inertie, et leur influence s'avère à son summum à Tanelorn. Il semblerait qu'ils servent la Balance sous son aspect de stabilité. Les Seigneurs Gris aiment la stagnation et l'ennui et ne sont donc pas opposés à la Loi. Toutefois, leur caractère fantaisiste les rapproche davantage du Chaos.

Loi et Chaos

Outre les Seigneurs Élémentaires, les Seigneurs des Bêtes, et les Seigneurs des Plantes, le peuple des Jeunes Royaumes voue un culte aux forces de la Loi et du Chaos. Etant données les restrictions imposées par la Balance Cosmique, les Seigneurs de la Loi et du Chaos n'ont pas le droit d'intervenir directement dans la destinée des humains, devant pour cela utiliser le biais de Champions, d'agents, et de pions. Ils ne peuvent apparaître sur terre sans y avoir été convoqués par un

Les Jeunes Royaumes





mortel. Au cours des cinq derniers siècles, les Seigneurs du Chaos ont vu une barrière, dressée tout autour de la terre par la Loi, les contenir de plus en plus souvent, les empêchant ainsi de pleinement s'y manifester

Dans la saga, les actions d'Elric font pencher la Balance Cosmique, permettant au Chaos d'accroître son influence. Cela se traduit par une progression de la magie et la présence d'êtres chaotiques dans les Jeunes Royaumes.

Les églises organisées et les organisations touchant à la Loi et au Chaos ne se sont certes pas établies partout, mais les partisans de ces forces occupent le monde entier et sont désireux d'agir en accord avec leurs croyances.

Les Seigneurs du Chaos

Connus sous les noms divers de Seigneurs des Enfers, Ducs de l'Entropie, et autres, les Seigneurs du Chaos s'intéressent grandement aux affaires des humains. Ce sont des créatures passionnées, à la mutabilité et à la puissance infi-

nies. Le changement et le désordre constituent leur essence et leur être. Du fait des effets qu'ils produisent sur les humains, ces derniers les considèrent comme mauvais. En réalité, ils sont au-delà du bien et du mal tels que nous comprenons ces concepts.

Ils souhaitent voir la domination du Chaos s'étendre à tous les plans du multivers afin de les confiner dans une fluctuation totale et privée de pensée.

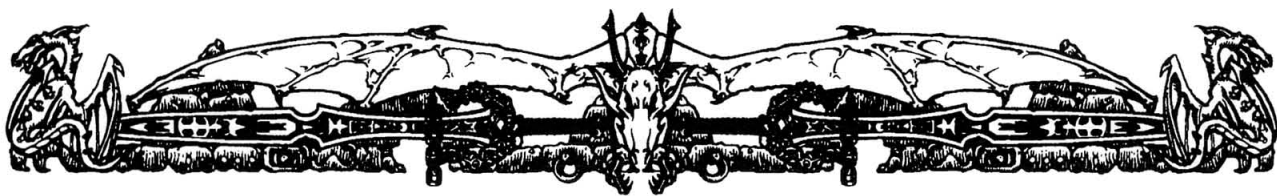
Les adorateurs du Chaos sont craints et injuriés dans presque tous les Jeunes Royaumes. Dans les nations de Vilmir et (vers la fin de la saga) d'Argimiliar, le culte du Chaos est frappé d'interdit et sa pratique reste des plus secrètes. Les dévots du Chaos sont souvent exécutés lorsqu'ils sont mis à jour.

D'autres nations tolèrent le culte du Chaos ou en font l'éloge active. Seule Pan Tang dispose d'une Eglise du Chaos organisée comprenant cérémonies et rituels ; au fur et à mesure de la progression de la saga, la théocratie de Pan Tang atteint d'autres nations des Jeunes Royaumes.



Les Jeunes Royaumes





La Huitaine Variable

Le chiffre huit représente traditionnellement le Chaos. Il s'agit également du nombre de Seigneurs figurant traditionnellement au panthéon du Chaos. Les Seigneurs admis au panthéon ne sont pas les mêmes d'un endroit à l'autre, mais les trois Seigneurs du Chaos les plus anciens et les plus puissants sont toujours présents : Slortar, Chardros, et Mabelode.

Un nombre incalculable de dieux mineurs du Chaos sont vénérés ça et là dans les Jeunes Royaumes, parmi lesquels Malohin, Zhorta, Maluk le Marcheur Silencieux, Haborym des Feux Destructeurs, et Narjhan Seigneur des Mendiants. Les divers rites, services, orthographes, et prononciations sont variables.

Sur Melniboné, les Seigneurs du Chaos prennent des formes à la beauté impossible, mais les rares fois où ils se manifestent dans les Jeunes Royaumes ils revêtent un aspect horrible et terrifiant, en conformité avec la perception de Mal pur qu'ont les humains du Chaos.

Slortar l'Ancien : Slortar est le plus ancien et le plus beau de tous les dieux. Il représente l'hédonisme, la débauche, la décadence, et le sybaritisme. Les adeptes du culte de Slortar suivent ce credo avec assiduité. Sur Pan Tang, les prêtres de Slortar se défigurent eux-mêmes afin que le contraste ainsi créé rende la beauté de Slortar plus précieuse encore.

Mabelode le Sans-Visage, Roi des Epées : lors de certaines apparitions, Mabelode garde son visage baigné d'une ombre constante. Dans d'autres, il ne montre aucun visage à la place duquel s'étend un pan de peau lisse et sans expression.

C'est le Roi des Epées, dieu des guerriers et des soldats dont il remercie la dévotion en leur accordant la rage du combat. Le culte de Mabelode est sanguinaire mais n'égale pas la sauvagerie de celui d'Hionhurn le Bourreau.

Chardros le Faucheur : le squelettique Chardros, Seigneur de la faux au visage squelettique, est un dieu de la mort et des ténèbres terrifiant. Les Melnibonéens l'aiment peu. Chez eux, il se manifeste sous la forme d'un gentleman de grande taille, émacié et blafard, à l'apparence inhumaine et vêtu de somptueux atours noirs.

L'un des pouvoirs de Chardros consiste à refuser la mort. Sa sphère comprend tout ce qui a trait à la tombe, y compris les peurs relatives à cette dernière.

Hionhurn le Bourreau : c'est le Seigneur des Gibets, dont les adorateurs occupent la fonction d'assassin et de bourreau. Brutal, cruel, Hionhurn prend son plaisir dans les effusions de sang et les sentiments de culpabilité.

Il apparaît sous l'aspect d'un grand bourreau armé d'une hache, à la tête hirsute, aux yeux caves, et à la barbe mêlée de caillots de sang. Parfois, des cornes sauvages sortent de ses tempes.

Même sur Melniboné, l'apparence de Hionhurn n'est certes pas raffinée. Les âmes vouées à Hionhurn passent l'éternité dans les tourments.

Xiombarg, Reine des Epées : asexuée, elle n'est pas de sexe féminin mais se matérialise sous des dehors féminins ; par ailleurs, ses adeptes sont en majorité constitués de femmes. La Reine des Epées représente une autre divinité consacrée à la guerre et à la ruse, préférant la subtilité et la vengeance cruelle à la destruction brutale.

Xiombarg est vénérée par les personnes en quête d'amour et par celles qui cherchent à se venger des humiliations infligées par leurs ancien(ne)s amant(e)s.

Pyaray, Révélateur Tentaculaire d'Impossibles Secrets : ses pouvoirs ne sont nullement affectés par la Balance et ses restrictions. Le domaine de Pyaray s'avère les profondeurs marines où vogue la Flotte du Chaos, une marine maudite et conduite par des marins noyés.

L'apparition de la Flotte du Chaos à la surface des océans annonce la fin du monde. Pyaray reçoit le culte de marins déments, de mariniers dérangés, et de personnes en quête d'une connaissance perdue sous les vagues ou cherchant à dominer les mers.

Il a pour rival le Seigneur Élémentaire Straasha, dont Pyaray conteste le règne sur les nappes supérieures, les hauts-fonds, et les eaux pures.

Balaan le Sombre : un dieu de la douleur sous toutes ses formes. Balaan est considéré comme un dieu de l'agonie extatique en certains endroits, et comme celui des tortionnaires dans d'autres.

Son visage se dissimule toujours derrière un masque de fer ou d'acier boulonné à même la peau. Sur Melniboné, Balaan cache son visage derrière un masque humide et dégoulinant, semblant être constitué de la peau d'un visage humain d'une beauté mortelle, écorché vif.

Arioch, Duc des Enfers, Seigneurs des Septs Ténèbres, Chevalier des Epées : c'est la divinité protectrice de Melniboné, et les empereurs de l'Ile aux Dragons ont longtemps eu le droit d'en appeler à ses services en cas de besoin. Arioch apparaît le plus souvent sous la forme d'un humain ou d'un Melnibonéen à la beauté exceptionnelle.

Il est inconstant et cruel, ainsi qu'Elric s'en rendra compte. Arioch est l'un des Seigneurs du Chaos les plus puissants, tout au moins sur le plan des Jeunes Royaumes.

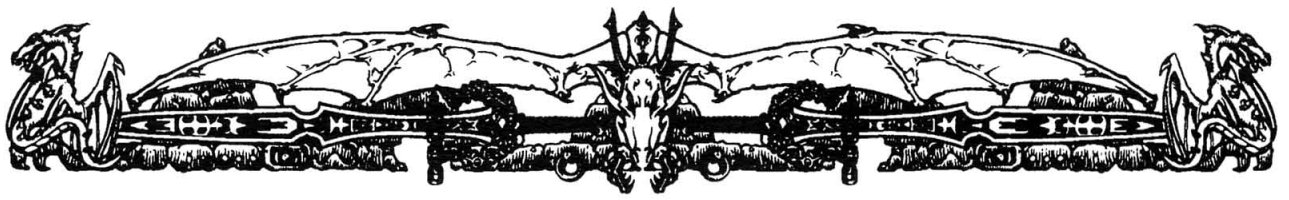
Il garde les épées runiques Stormbringer et Mournblade, lesquelles seront par la suite portées par Elric et ses cousins Yyrkoon et Dyvim Storm.

Eequor, Dame Bleue du Désarroi : il s'agit du seul Seigneur de sexe féminin dont la saga fait mention ; elle est révéérée par l'astucieuse Sorana. Le domaine d'Eequor n'est teinté que de différentes nuances de bleu, aucune autre couleur n'étant présente.

Ses adeptes reçoivent parfois le pouvoir de passer du plan des Jeunes Royaumes à celui d'Eequor. C'est une déesse de la connaissance et de la solitude mélancolique.

Les Jeunes Royaumes





Elle se plaignait dans les climats de type arctique. Son culte prospère même à Pan Tang, où les femmes n'ont pas le droit de pratiquer la sorcellerie, mais où les mystères d'Eequor sont honorés par des adoratrices fort discrètes.

Narjhan, Seigneur des Mendiants : au cours de la saga il mène une armée en haillons hors de Nadsokor pour aller raser Tanelorn. Il apparaît sous l'aspect d'une armure complète d'où émane une voix profonde mais qui s'avère vide lorsque Rackhir s'en empare.

Le culte de Narjhan tire son pouvoir de la peur et du dégoût engendrés par la laideur et les mutilations. Ses vils adorateurs comptent parmi les pires rebuts des Jeunes Royaumes.

Balo le Bouffon : Balo le fou rieur n'est pas vraiment un Seigneur du Chaos mais ne dépend pas davantage de la Loi. C'est le seul être à pouvoir franchir les frontières de la Loi et du Chaos selon l'humeur du moment.

Ses plaisanteries raillent autant qu'elles flattent les autres déités. Ses facéties sont rarement bienveillantes, ainsi qu'Elric

s'en rendra compte. A l'exception de Pan Tang, les adeptes de Balo sont peu nombreux dans les Jeunes Royaumes. Ces derniers sont tous fous sans exception.

Les Seigneurs de la Loi

Les Seigneurs de la Loi forment un panthéon dont la puissance englobe les Jeunes Royaumes mais à laquelle il est rarement fait appel. Les nations civilisées telles que Lormyr, Vilmir, et l'Île des Cités Pourpres vénèrent les Seigneurs Blancs, comme on les appelle parfois.

Elles considèrent les Seigneurs de la Loi comme des divinités dédiées à la droiture morale, symboles d'ordre et de stabilité. En fait, la Loi est tout aussi implacable et défavorable à l'humanité que le Chaos, mais elle s'avère constante et inflexible.

Les Seigneurs du Chaos aimeraient remodeler les humains pour leur donner des formes nouvelles et intéressantes ; les Seigneurs de la Loi désirent éliminer l'essence même des hu-

Les Jeunes Royaumes





main : leur âme imparfaite. Dans un monde de perfection régi par la Loi, il n'est nul place pour l'individualité ou les émotions. La Loi vise à la perfection, la stabilité, la tradition, l'ordre, et la structure, ce qui, du point de vue humain, se traduit par la stagnation. La flèche unique de la Loi symbolise le Sens Unique de la Loi.

Dans les Jeunes Royaumes, les Seigneurs de la Loi sont considérés comme bons et comme les adversaires du Mal insensé du Chaos en dépit de leur indifférence et manque de passion. Mais l'humanité ne comprend pas la véritable nature du multivers.

Les Melnibonéens s'opposent à la Loi, pensant à raison que celle-ci réprimerait les plaisirs sauvages et visionnaires dont la vie melnibonéenne se compose. Lorsqu'ils se matérialisent, les Seigneurs de la Loi revêtent l'apparence d'êtres humains à la beauté si incroyablement parfaite et sans défaut qu'il s'avère presque douloureux de les contempler.

Les Neuf Immuables

Le Chaos révère le chiffre huit. La Loi en dote plusieurs d'une certaine conséquence. Le plus important de tous est le chiffre un, car il est le premier et ne se compose que de lui-même, reflétant en cela l'absence de diversité prônée par la Loi. Le chiffre trois est un nombre premier initial ; il est représentatif du triangle, qui incarne la plus solide des formes structurelles, et peut symboliser la puissante trinité composée de Donblas, d'Arkyn, et de Goldar, les trois principaux Seigneurs de la Loi.

Le chiffre neuf correspond au chiffre trois que multiplie trois, aussi est-il trois fois sacré car il se rapporte au nombre de déités présentes dans le panthéon de la Loi. De région en région, certains demi-dieux de la Loi, tels Aubec et Symesh en Lormyr ou T'aargano en Vilmir, sont également vénérés.

Donblas le Justicier : on l'appelle également le Seigneur Légal de la Juste Vengeance. Donblas donne la victoire à ceux qui gagnent leur dignité en luttant. Il représente la force implacable et irrésistible de la justice, laquelle bouscule tout ce qui se trouve sur son passage et brise les coupables.

Les prêtres de Donblas occupent souvent la fonction de juge, de législateur, ou de conseiller du roi, et se composent parfois de paladins, de croisés, de fanatiques, et de ceux qui ont soif d'une juste vengeance.

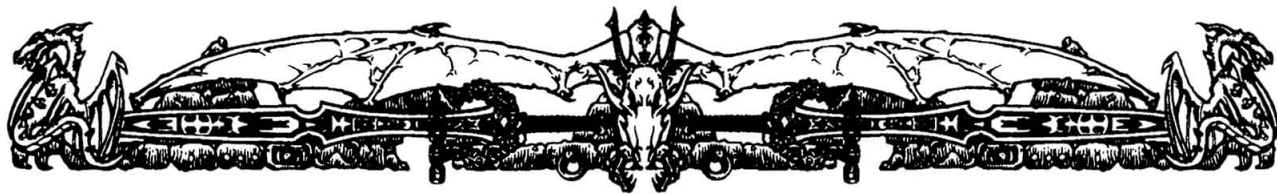
Arkyn le Meticuleux, Seigneur de la Loi Naturelle : le dieu des philosophes, des alchimistes, des ermites esthètes, des libres penseurs, des mathématiciens et des inventeurs. Il récompense ses adeptes en leur accordant des réussites scientifiques.

C'est lui qui agence les marées, les orbites des planètes, et le changement des saisons. La science est son artifice et son pouvoir.

Goldar le Profiteur, Seigneur du Progrès et des Richesses : ses adorateurs affirment que Goldar a fait un superbe don à notre plan, la finance méthodique. Goldar est le

Les Jeunes Royaumes





dieu du commerce. Il bénéficie d'un culte fort dévot sur l'Ile des Cités Pourpres et bien moins fervent ailleurs. En accumulant les richesses, ses adeptes s'améliorent et font la preuve de leur vertu en se rapprochant autant de leur dieu et de la perfection que leurs exploits et leur consommation le leur permettent.

Les prêtres de Goldar sont des banquiers et des financiers ainsi que les gardiens de l'esprit. Ses adorateurs sont les marchands, les commerçants, les négociants, et les personnes désireuses de faire du profit.

Mirath des Mains Blanches, Seigneur de la Mortalité : Mirath la pâlotte est la déité de la mort et du temps. Elle décreète la durée de chaque existence. Tous les chemins finissent par mener au portail de son royaume crépusculaire. Mirath peut être compatissante et cruelle tout à la fois, car elle met fin aux souffrances, au chagrin, mais aussi à la joie.

Ses prêtres assistent aux mariages, aux naissances, aux décès, et aux funérailles. Ils pratiquent également l'art de la médecine car ils savent que leur intervention ne pourra jamais empêcher Mirath de réclamer une âme promise.

Tovik l'Implacable, Seigneur de la Violence : il représente la loi naturelle du royaume animal. Les guerriers en proie à la rage du combat, les combattants, les chefs de guerre, et les rois qui maintiennent leur règne par l'usage de la force ou de la puissance le vénèrent.

Ses prêtres sont des prophètes de malheur sauvages, aux yeux hagards, qui mènent des armées entières dans la gueule de Mirath.

Vallyn le Sage, Seigneur des Accomplissements : c'est la déesse du savoir et de l'apprentissage. Comme tout professeur, elle peut s'avérer sévère et autoritaire ; comme toute

amante, elle exige la fidélité de ses adorateurs. Les scribes, les érudits, et les sages révèrent Vallyn.

Celle-ci pourra accorder la connaissance à ceux qu'elle aime tout particulièrement en leur inspirant des rêves révélateurs. La solution de certaines énigmes ou épreuves pourra être entrevue sous l'aspect d'une formule éthérée dont on se souviendra à l'instant où la plupart des rêves s'effacent.

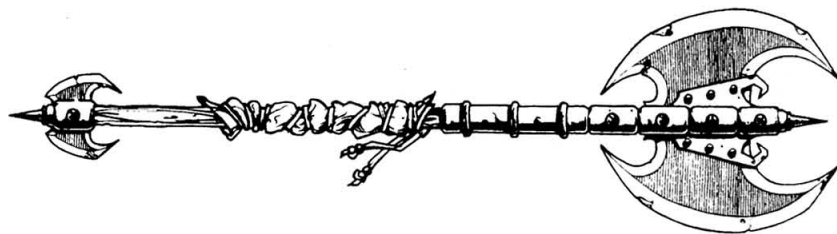
Salik le Viril, Seigneur de la Fertilité : c'est la divinité de l'agriculture, de la reproduction, et de la naissance. Les hommes prient Salik pour avoir un fils et pour qu'il rende leurs champs et leurs bêtes fertiles.

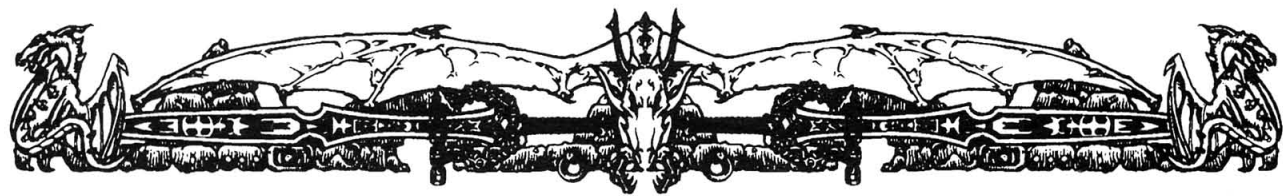
C'est le dieu du raisin et des céréales, de la passion et de la vie. C'est Salik qui a enseigné leur art aux premiers brasseurs et montré à l'humanité comment vendanger. Les adeptes féminins de Salik sont rares.

Théril des Mains Secourables, Seigneur de l'Inspiration : c'est la muse des formes créatrices. Elle est adorée par les poètes, les peintres, les auteurs, et les musiciens. Son culte est impopulaire en Vilmir.

Theril a offert les tablatures musicales à l'humanité afin de préserver les chansons et d'empêcher le temps de les altérer. Elle est prompte à abandonner les artistes paresseux qui ignorent ses appels et ne les pardonne jamais.

Elgis le Doux, Seigneur de l'Harmonie : cette divinité est celle de la paix et de la civilisation. Les adeptes d'Elgis apportent l'amour et l'harmonie au monde en accomplissant des exploits et en répandant la bonne parole. Ils repoussent le Chaos, incarnation du désordre, et communiquent la civilisation et ses vertus aux barbares.







CREATION DU PERSONNAGE



Les Caractéristiques

Chaque des sept caractéristiques représente une vision globale des capacités et du comportement vraisemblable d'un aventurier.

Le fait de toujours calculer les caractéristiques de la même façon permet aux joueurs de faire des comparaisons et d'anticiper les situations les plus favorables pour leur aventurier.

- Une caractéristique élevée est toujours préférable.
- Dans une certaine mesure, les caractéristiques peuvent augmenter ou diminuer de façon naturelle. Elles peuvent également être améliorées ou réduites par la magie, laquelle ne connaît pas vraiment de limites. Les blessures peuvent diminuer toutes les caractéristiques à l'exception du Pouvoir.

- L'INT et le POU peuvent augmenter de façon naturelle sans subir de restrictions.

FOR (Force)

La Force mesure la puissance musculaire d'un aventurier. Elle indique le poids qu'une personne peut soulever, pousser, ou tirer, et la fermeté avec laquelle elle peut s'agripper.

La force détermine si l'aventurier peut manier la plus lourde des armes individuelles avec un maximum d'efficacité.

Elle sert aussi à calculer le *modificateur aux dégâts*, lequel peut accroître les effets des attaques portées au contact.

La FOR humaine ne peut excéder le score naturel de 21. Un aventurier dont la Force serait réduite à zéro serait invalide et incapable de quitter son lit.

CON (Constitution)

La Constitution englobe la santé, la vigueur, et la vitalité d'un aventurier. Elle contribue au calcul de la capacité de résistance à la noyade et à l'asphyxie du personnage.

Le poison, la maladie, et la magie peuvent attaquer la CON. Les aventuriers dotés d'un fort score de CON ont plus de points de vie, ce qui les rend plus difficiles à tuer.

La CON humaine ne peut excéder le score naturel de 21. S'il tombe à zéro points de Constitution, l'aventurier meurt.

TAI (Taille)

La caractéristique de Taille représente une moyenne effectuée entre la taille et le poids de l'aventurier. Le personnage peut-il voir par-dessus un obstacle, se glisser par une ouverture étroite, ou être aperçu dans les hautes herbes ?

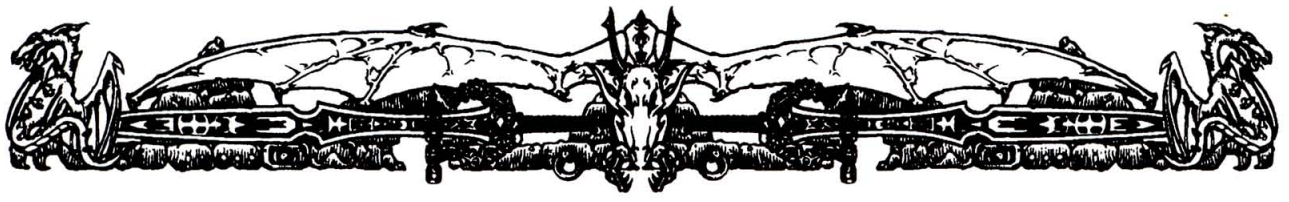
Cette caractéristique permet également de calculer les points de vie et le modificateur aux dégâts de l'aventurier. Pour montrer la perte d'un ou plusieurs membres, diminuez vos scores de TAI et de DEX.

La TAI humaine ne peut excéder le score naturel de 21. Si le personnage se retrouve sans possibilité de se nourrir, il meurt après avoir perdu la moitié de ses points de TAI. S'il perd, d'une manière ou d'une autre, l'ensemble de ses points de TAI, il disparaît ! Et seul le maître de jeu sait où il réapparaît.

INT (Intelligence)

Cette caractéristique représente la capacité à apprendre, à mémoriser, et à analyser de l'aventurier. Le score d'INT correspond aussi au nombre de sorts et d'autres procédés magiques que le personnage peut connaître et être prêt à utiliser.





En fait, tant d'éléments dépendent de l'INT qu'il s'agit très vraisemblablement de la caractéristique la plus importante.

Le *jet d'Idée* (INT x5) constitue une formule fort pratique.

L'intelligence humaine peut augmenter sans jamais rencontrer de limite. Un aventurier dépourvu d'INT incarne un crétin absolu.

POU (Pouvoir)

Plus l'aventurier a de Pouvoir, et plus sa force de volonté, sa confiance, et sa capacité à exercer la magie sont grandes. (Le Pouvoir ne correspond en aucun cas à la faculté de commandement, laquelle s'obtient par un bon jeu de rôle). Pour pratiquer la magie, l'aventurier doit avoir un score minimum de 16 en POU. Le score de POU indique également le nombre de points de magie maximum du personnage.

La formule POU x5 s'avère très pratique. On lui donne le nom de *jet de Chance*.

Le Pouvoir humain peut augmenter sans jamais rencontrer de limite. Un aventurier dépourvu de POU manque de volonté et se comporte comme un zombie.

DEX (Dextérité)

Une Dextérité élevée donne des aventuriers plus rapides et plus agiles. Elle leur procure en outre un plus grand potentiel d'activités réalisables en un round. Un jet de DEX réussi pourra éviter une chute, permettre à l'aventurier de rester debout par grand vent, d'accomplir une tâche délicate, de prendre un objet sans être remarqué, etc...

La formule DEX x5 porte le nom de *jet de Dextérité*.

La DEX humaine ne peut excéder le score naturel de 21. Un aventurier dont le score de DEX tomberait à zéro serait incapable d'accomplir la moindre activité physique sans avoir réussi un jet de Chance au préalable.

Jets Importants

FOR, CON, TAI, INT, POU, DEX, APP : lancez 2D6+6.

Jet d'Idée : INT x5

Jet de Chance : POU x5

Jet de Dextérité : DEX x5

Jet de Charisme : APP x5

$(CON+TAI)/2$ = **Points de Vie** (arrondissez au chiffre supérieur).

$FOR+TAI$ = se reporter à la **Table des Modificateurs aux Dégâts**.

POU = nombre de **Points de Magie** maximum.

APP (Apparence)

L'apparence représente de façon subjective le charme, la grâce, le naturel, le dynamisme, et le pouvoir de séduction. Elle détermine les premières impressions ainsi que le désir auprès des gens à fréquenter l'aventurier.

Un faible score d'APP pourrait être signe de laideur ou d'un aspect antipathique permanent. Un fort score d'APP n'implique pas nécessairement une grande beauté : il peut refléter un visage mémorable ou la faculté de mettre les gens à l'aise.

La formule APP x5 est pratique et porte le nom de *jet de Charisme*.

L'APP humaine ne peut excéder le score naturel de 21. Un aventurier dont le score d'APP est de zéro provoque le dégoût où qu'il se trouve et ce, même à Nadsokor.

Modification des Caractéristiques

La magie peut améliorer n'importe quelle caractéristique. Les blessures et la magie peuvent affaiblir n'importe quelle caractéristique.

La réussite d'un jet effectué sur la Table de Résistance peut améliorer la FOR, la CON, la DEX, l'INT ou le POU. Le jet doit s'opposer à un adversaire dont la caractéristique correspondante est supérieure ou égale à celle de l'aventurier. Reportez-vous au chapitre consacré au système de jeu pour plus d'informations.

L'INT et le POU peuvent dépasser le score de 21 de façon naturelle et permanente.

- Lorsqu'une caractéristique est modifiée, les jets multiplicateurs associés à une caractéristique (Idée, Chance, etc.) le sont également.

- Les points de vie et le modificateur aux dégâts peuvent changer ; cela dépend de la caractéristique et du nombre de points sur lequel porte la modification.

- Si le POU baisse, les points de magie ne diminuent pas avant d'avoir été utilisés ; cela fait, ils se régénèrent à concurrence du nouveau score de POU. Si le POU vient à s'accroître, augmentez immédiatement les points de magie.

Jets de Caractéristique

On utilise généralement ce type de jet de dés lorsqu'un jet de compétence s'avère inadéquat. Le maître de jeu décide de la caractéristique et du multiplicateur à appliquer, DEX x4 par exemple, et nomme les aventuriers autorisés à le tenter.

Création du Personnage





Ensuite, les joueurs de ces derniers lancent un D100 en espérant obtenir un résultat inférieur ou égal à DEX x4.

Les multiplicateurs de faible valeur servent à l'accomplissement de tâches difficiles. Les multiplicateurs élevés servent à des tâches plus faciles.

Le résultat 00 indique toujours un échec. Que le score de caractéristique ou le multiplicateur soient élevés ou non, vous devrez toujours utiliser un D100 pour effectuer vos jets de caractéristique.

Nous avons déjà parlé de quatre jets de caractéristiques, lesquels sont tous dotés d'un multiplicateur x5.

Jet de Dextérité (DEX x5)

Le jet de Dextérité permet de juger des actions qu'aucune compétence ludique ne vient épauler. Il pourrait déterminer, par exemple, si l'aventurier a pu ramasser toute son armure ou s'il est parvenu à s'agripper à la vigne qui orne le rebord de la falaise.

Jet d'Idée (INT x5)

Ce jet représente la faculté de faire de bonnes estimations ou de prendre des décisions prudentes. Elle peut également indiquer la présence d'esprit : par exemple, l'aventurier comprend-il la signification du poing gigantesque et animé d'un mouvement descendant représenté par cette sculpture murale ?

Réservez le jet de Fouille aux objets dissimulés, utilisez celui de Sagacité pour comprendre les gens, et recourez au jet d'Evaluation pour déterminer la valeur des choses.

Jet de Chance (POU x5)

La Chance, c'est la faculté de se trouver au bon endroit au bon moment, ou encore celle d'échapper aux conséquences des torts que l'on cause. L'aventurier a-t-il emmené assez de corde ? Le Géant des Brumes choisit-il d'attaquer l'aventurier ou son cheval ?

Jet de Charisme (APP x5)

A-t-il fait bonne impression ? A-t-elle attiré l'attention de tout le monde ? Quelles ont été les conséquences de ce regard appuyé ? Quelle est la personne vers laquelle le groupe se tourne en premier ?

La réussite d'un jet de Charisme pourrait également améliorer les chances de succès d'un jet de compétence de Marchander, de Baratin, ou d'Eloquence.

Taille des Aventuriers

Il ne s'agit pas ici de la Table d'Equivalence des Tailles, laquelle figure au chapitre consacré au système de jeu. La table donnée ci-après vous donne un éventail de choix parmi lesquels vous pourrez établir la taille et le poids de votre aventurier en vous basant sur sa TAI. Les fourchettes données correspondent aux extrêmes de poids d'un humain normal : elles sont descriptives et n'ont aucune signification sur le plan du jeu.

TAI	Tailles (cm)	Poids (kg)
8	150-155	36-73
9	155-160	39-82
10	160-165	41-91
11	165-170	43-100
12	170-175	46-109
13	175-180	50-118
14	180-185	55-127
15	185-190	59-136
16	190-195	64-146
17	195-200	68-155
18	200-205	73-164
19	205-210	82-173
20	210-215	90-182
21	215-220	100-191

Modificateur aux Dégâts

Tous les êtres physiques disposent d'un Modificateur aux Dégâts, mais ce dernier peut très bien être égal à zéro ou consister en une somme négative.

On considère que, en moyenne, les créatures plus grandes et plus fortes peuvent porter des attaques plus puissantes que les êtres plus petits et plus faibles.

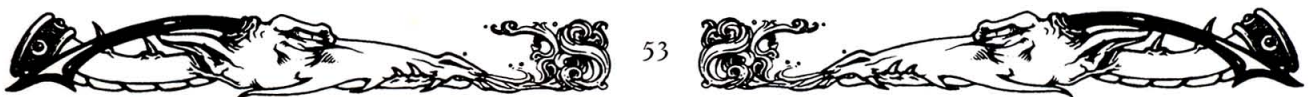
Pour calculer un Modificateur aux Dégâts, additionnez la FOR et la TAI de l'aventurier, puis cherchez la gamme correspondante dans la Table des Modificateurs aux Dégâts.

Les Modificateurs aux Dégâts sont exprimés sous la forme de jets de D4 ou de D6, et s'appliquent également aux créatures élémentaires.

Toutefois, les créatures d'origines chaotiques bénéficient de Modificateurs aux Dégâts exprimés sous forme de D8.

Parfois, les règles renvoient à des Modificateur aux dégâts réduits de moitié. Pour ce faire, lancez votre MD (abréviation de Modificateur aux dégâts) habituel et divisez le résultat ainsi obtenu par deux. Arrondissez au chiffre supérieur.

Création du Personnage





• Au corps à corps, ajoutez le Modificateur aux dégâts à toutes les attaques des aventuriers, y compris celles portées à l'encontre de cibles inanimées (porte,...).

• Pour les armes lancées à la main ou les arcs et flèches, ajoutez la moitié du Modificateur de dégâts de l'aventurier aux dégâts infligés.

• N'ajoutez aucun Modificateur de dégâts aux sorts magiques.

• Les maîtres de jeu feraient bien de ne pas ajouter de Modificateur de dégâts aux attaques par Morsure des animaux et des démons à moins qu'un MD ne soit mentionné pour cette attaque.

• Lorsque vous lancez les dés pour déterminer les dégâts, un résultat inférieur ou égal à zéro indique que le coup était trop faible pour occasionner une blessure.

Lorsqu'un aventurier perd des points de vie, il barre le nombre adéquat sur sa feuille d'aventurier. Les points de vie perdus se régénèrent de façon naturelle à raison de 1D3 points de vie par semaine ludique. (La compétence Médecine Rudimentaire, le sort Soins, et la faculté Points de Suture peuvent également redonner des points de vie.)

• Si les points de vie tombent à deux ou moins, l'aventurier perd connaissance.

• Quand les points de vie atteignent zéro ou moins, l'aventurier meurt à la fin du round suivant sauf si ses points de vie peuvent être portés à +1 ou davantage.

Points de Magie

Le nombre de points de magie maximum est égal au score de POU de l'aventurier. Les points de magie sont le plus souvent sacrifiés afin de lancer des sorts ou d'y résister, ou encore pour invoquer des démons.

• Après avoir utilisé tous ses points de magie, l'aventurier sombre dans l'inconscience pendant une heure, au bout de laquelle le premier point de magie se régénère. Le total de points de magie d'un personnage ne peut jamais être négatif.

• Les points de magie sacrifiés réapparaissent naturellement sur une période de 24 heures du temps des personnages. Que l'aventurier dispose d'un grand ou d'un petit nombre de points de magie, le premier point se régénère toujours à la fin de la première heure. Le reste revient par à-coups, à raison d'un quart au bout d'une période de six heures et ce, jusqu'à ce que tous les points de magie perdus aient réapparu à la fin de la 24ème heure.

Les Allégeances

I l songe au symbole de la Balance, cet équilibre que jadis tous les philosophes aspiraient à atteindre. Mais souvent, ils cédaient à la facilité ou aux menaces contre leur vie et leur âme, et se mettaient à passer des pactes, parfois avec la Loi mais surtout avec le Chaos, qui est un élément plus proche de la nature que de la plupart des sorciers.

Ils s'assurèrent donc de ne jamais pouvoir arriver au but qu'ils avaient été formés pour atteindre ; pour lequel certains d'entre eux avaient été engendrés ; auquel quelques-uns étaient destinés.

Ces derniers étaient ceux qui comprenaient l'immense perversion qui s'était produite, qui comprenaient tout ce qu'ils avaient abandonné.

- La Revanche de la Rose, II, 2

Table des Modificateurs aux Dégâts

FOR + TAI	Modificateur aux Dégâts
2 à 12	-1D6
13 à 16	-1D4
17 à 24	zéro
25 à 32	+1D4
33 à 40	+1D6
41 à 56	+2D6
57 à 72	+3D6
73 à 88	+4D6
89 à 104	+5D6
105 à 120	+6D6
121 à 136	+7D6
137 à 152	+8D6
153 à 168	+9D6
169 à 184	+10D6

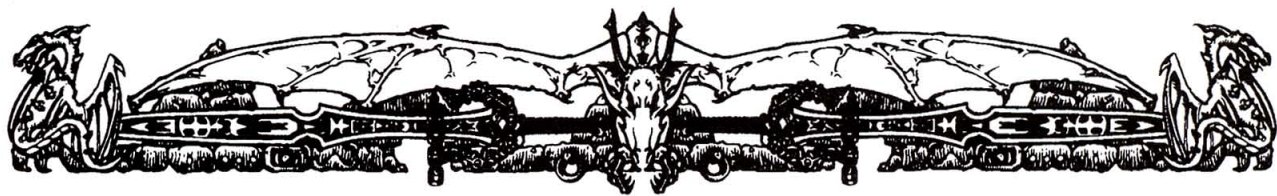
Ajoutez 1D6 par tranche de 16 points (nombre entier ou arrondi) supplémentaire.

Points de Vie

Les êtres physiques disposent de points de vie. Déterminez ces derniers en additionnant la CON et la TAI de l'aventurier, puis en divisant le résultat par deux. Arrondissez au chiffre supérieur.

Création du Personnage





Le monde des Jeunes Royaumes met les forces du Chaos, de la Balance, et de la Loi en opposition. Les Seigneurs du Chaos et de la Loi offrent des avantages dans le but d'attirer des Champions à leur cause. La Balance n'est jamais personnifiée, mais celui qui suit les voies de la Balance bénéficie d'agréments dont la manifestation est naturelle.

Ces privilèges sont tous différents et correspondent plus ou moins à l'importance des événements en jeu. Néanmoins, ils laissent l'aventurier agir en toute liberté. Il est possible de changer plusieurs fois d'allégeance. Tous les aventuriers commencent à jouer en étant affiliés à l'une de ces trois forces.

Prêter Allégeance

Le recto de la feuille d'aventurier comporte trois cases d'allégeance situées en haut à droite. Un nombre pouvant aller jusqu'à 100 indique, dans chaque case, l'alignement concédé à chacune des trois forces. Plus ce nombre est élevé, plus l'aventurier est enclin à défendre cette force.

La plupart des gens agissent de façon inconstante. Sur le plan du jeu, cela veut dire qu'ils obtiennent rarement un score

très élevé dans une force unique. Les points d'allégeance acquis dans une force cette semaine seront neutralisés par les points remportés dans une autre la semaine prochaine.

Toutefois, si le score le plus élevé dépasse de 20 points ou plus le second score le plus élevé, et si l'aventurier désire développer cette relation, on dit qu'il prête allégeance à cette force. Tant que cette allégeance existe, le personnage en retire des bénéfices ; voir plus loin.

•Consultez les trois forces décrites dans l'encadré de la page 57 pour connaître tel type d'action privilège l'obtention de points d'allégeance. Le chapitre consacré aux maîtres de jeu dresse également une liste des récompenses qu'il est possible de gagner en cours de jeu et ce, à l'appréciation du MJ.

Accroître son Allégeance

Les actions qui favorisent l'allégeance permettent d'améliorer le score d'allégeance. Après une aventure, le maître de jeu peut demander un test d'allégeance. Pour ce faire, on utilise une méthode similaire (et peut-être même combinée) à un



Création du Personnage





test d'expérience (voir le chapitre consacré au système de jeu). Lancez un D100 : si le joueur obtient un résultat inférieur à son score d'allégeance actuel, ses points d'allégeance augmentent de 1D8 points pour le Chaos ou de 1D6 points pour la Balance et la Loi.

Le MJ peut, en plein coeur de l'action, demander des tests ou allouer des points supplémentaires de façon unilatérale.

Alignements Multiples

Malgré les allégeances, les humains sont dotés de libre arbitre et peuvent donc agir comme bon leur semble. Un aventurier peut avoir des scores dans une, deux, ou chacune des trois catégories. Son allégeance ne concernera que le score le plus élevé et ce, uniquement si le score de la force la plus fortement représentée dépasse le second meilleur score d'au moins 20 points ; à condition toutefois que l'aventurier décide de prêter allégeance.

Préserver son Allégeance

Lorsqu'un aventurier agit contre les intérêts de son allégeance, le maître de jeu peut demander le jet d'un D100 afin d'éprouver cette dernière. Si le joueur obtient un résultat supérieur à son score d'allégeance, réduisez celui-ci de 1D8 (pour le Chaos) ou de 1D6 (pour la Balance et la Loi). Si le joueur obtient un résultat inférieur ou égal à son score d'allégeance, il n'en découle aucune conséquence.

Les aventuriers dotés de scores d'allégeance de 100 et plus, et qui se sont engagés pour cette cause, se retournent contre elle à leurs risques et périls. Un aventurier redevable à une force pourra perdre les bénéfices de son allégeance et être considéré comme un ennemi. A l'appréciation du MJ, l'aventurier pourra recevoir un châtiment ou devoir entreprendre une quête de purification rituelle afin de recouvrer la jouissance de ses bénéfices.

Bénéfices de l'Allégeance

Allégeance au Chaos

Les Seigneurs du Chaos désirent la liberté absolue. Au mieux, le Chaos accorde de grandes possibilités et libère les pulsions de l'individu. Au pire, il justifie une anarchie cruelle et un comportement égoïste. La magie tire sa force et son ubiquité du Chaos, mais la magie de la Loi existe également. Le Chaos apporte aussi l'apothéose ; voir page 58.

Bénéfices

Si l'aventurier s'est allié au Chaos et a épuisé tous ses points de magie, il pourra, en tant qu'allié du Chaos, jurer au nom des Seigneurs du Chaos. Ceci lui permettra d'utiliser 10

pour-cent (arrondissez au chiffre supérieur) de ses points de Chaos actuels sous forme de points de magie supplémentaires. Il peut procéder à cette opération trois fois par session de jeu.

Chaque recours à cette méthode doit être distinct des autres. Les points de magie de l'aventurier se régénèrent normalement. La perte de ses points de magie ne fait sombrer l'aventurier dans l'inconscience qu'après avoir utilisé et épuisé ces points de magie supplémentaires à trois reprises.

Chaque fois qu'il utilise lesdits points de magie supplémentaires, l'aventurier doit se plier à un test d'allégeance à la fin de l'aventure.

- Un allié du Chaos a aussi un pour-cent de chance de voir un Seigneur du Chaos spécifique répondre à une de ses invocations.

Jeu de Rôle

Les aventuriers peuvent servir le Chaos de leur plein gré, incarnant des fourbes et des non-conformistes, ou sous la contrainte, comme Elric. Ils sont souvent motivés par la fierté, la soif de vengeance, et d'autres émotions égoïstes. Le fait de se reposer sur la magie est le signe d'une disposition au Chaos. Ce dernier emploie des alliés particuliers qui se dévouent à cette force. Ils portent le nom d'agents du Chaos.

Allégeance à la Balance

La Balance désire l'harmonie au sein de l'opposition existant entre le Chaos et la Loi. La Balance allie la vitalité à la stabilité. Elric et le Champion Eternel dans toutes ses incarnations finissent par rallier la Balance et s'attacher à son rétablissement.

Bénéfices

Ayant prêté allégeance à la Balance, l'aventurier acquiert assez d'harmonie intérieure et de contrôle physique pour esquisser ou ignorer certaines blessures et brutalités.

Il pourra jurer sur la Balance et permettre au joueur d'utiliser un cinquième (arrondissez au chiffre supérieur) de ses points de Balance actuels sous forme de points de vie.

Il peut procéder à cette opération une fois par session de jeu. L'aventurier doit se plier à un test d'allégeance à la fin de l'aventure.

Jeu de Rôle

Les serviteurs de la Balance recherchent la révélation intérieure de même que l'harmonie dans le monde. Ils pourront faire montre d'une pureté monacale et s'être libérés des vices conventionnels, vivre à l'écart et avec bienveillance, ou encore apprécier la vie comme bon leur semble mais en s'efforçant d'être les moins égoïstes possibles.

Contrairement au Chaos et à la Loi, la Balance n'envoie aucun agent à sa solde de par le monde.

Création du Personnage





Allégeance à la Loi

Les Seigneurs de la Loi revendiquent l'ordre et la logique. Au mieux, le règne de la Loi engendre paix, stabilité, et sécurité.

Au pire, il entraîne le totalitarisme, une conformité rigide, et des émotions stériles.

Bénéfices

Ayant prêté allégeance à la Loi, l'aventurier possède assez de discipline et d'ambition orgueilleuse pour améliorer les compétences de son choix de façon inconsciente.

Il peut jurer sur les Seigneurs de la Loi et permettre au joueur d'utiliser temporairement la totalité de ses points de Loi actuels sous forme de points de compétence supplémentaires.

Il peut recourir à ce procédé un maximum de trois fois par session de jeu. Annoncez que vous utilisez ces points avant de faire votre jet de compétence.

Ces points supplémentaires augmentent vos chances d'obtenir un résultat critique. Une fois les points de compétence supplémentaires pris en compte et l'usage de la compétence effectué, ils disparaissent. Cette procédure ne modifie en rien votre score d'allégeance.

Chaque fois qu'il utilise des points de compétence supplémentaires, l'aventurier doit se plier à un test d'allégeance à la fin de l'aventure. Il ne bénéficie pas de tests d'expérience pour les compétences améliorées par ces points supplémentaires. Les tests d'expérience des compétences non améliorées par lesdits points supplémentaires s'effectuent normalement.

- Un allié de la Loi a un pour-cent de chance de voir un Seigneur de la Loi spécifique répondre à une de ses invocations.

Les Trois Forces

«Ignorez-tu donc que deux forces gouvernent le monde, disputant une guerre sans fin ? lança Elric. La Loi et le Chaos. Les partisans du Chaos disent que dans le monde où ils gouvernent, tout est possible. Les adversaires du Chaos, ceux qui s'allient aux forces de la Loi, affirment que sans la Loi rien de matériel ne pourrait exister.»

«Certains se tiennent à l'écart, pensant qu'il devrait exister un équilibre entre les deux. Nous ne pouvons pas nous le permettre. Nous sommes à jamais impliqués dans un conflit qui les oppose...»

- Elric le Nécromancien II, 32

Gagner des Points de Chaos

Tant qu'Elric n'a pas invoqué Arioch, le blocus de la Loi empêche la présence du Chaos sur le plan des Jeunes Royaumes. Néanmoins, celui-ci s'infiltre partout. Il est facile d'obtenir des points de Chaos, ce dernier étant avide de corrompre le plan des Jeunes Royaumes.

Les objets pan tangiens sont sources de points de Chaos, de même que les cultes chaotiques des Jeunes Royaumes. D'autres royaumes sont également touchés par le Chaos. La principale source de points de Chaos consiste en l'apprentissage et l'usage de la magie, ainsi que dans la trahison, la supercherie, et la destruction. Les arts et artisanats qui font l'apologie de l'illusion ou fonctionnent grâce à elle seront vraisemblablement courtisés par les alliés et les amis du Chaos.

Gagner des Points de Balance

La Balance Cosmique n'entretient ni église ni agents, à l'exception de personnages tels que Sépiriz, lequel apparaît à la fin du monde. Les hauts faits qui glorifient la vie (la bonté, un sauvetage, l'accord de la pitié, la révélation d'une vérité) peuvent procurer des points de Balance.

La Balance n'a besoin d'aucun sort ni aucune invocation : c'est l'état des choses vers lequel tend toute la création. Elle peut être corrompue, mais jamais améliorée.

Gagner des Points de Loi

La saga fait rarement mention d'appels à la Loi mais montre deux importants Champions de la Loi, lesquels parcourent le monde. Il existe une église de la Loi, et certains royaumes s'alignent sur cette force. Les scénarios que nous avons publiés indiquent également l'alignement de certaines sectes et divers cultes. Les exploits accomplis en son nom peuvent valoir des points de Loi.

De l'Usage de la Magie

Quelle que soit votre allégeance, tout le monde peut pratiquer la magie. Toutefois, celle-ci étant principalement de nature chaotique, son utilisation tend à aligner l'utilisateur sur le Chaos. Lorsqu'un allié de la Loi ou de la Balance estime l'usage de la magie chaotique nécessaire, il médite quelques heures ou quelques jours, ou cherche un autre moyen de racheter cet acte.





Jeu de Rôle

Les adeptes de la Loi croient que le confort du plus grand nombre l'emporte sur les désirs de la minorité. En général, ils se méfient de la magie et s'abstiennent de l'utiliser car c'est un signe du Chaos, ce qui emplit tous les alliés de la Loi de dégoût et d'une juste colère. La Loi emploie des alliés particuliers qui se dévouent à cette force. Ils portent le nom d'agents de la Loi.

Apothéose

Si un aventurier atteint un score d'allégeance supérieur ou égal à 100 dans une force à laquelle il a prêté allégeance, il pourra avoir une vision lui demandant de devenir le serviteur de cette force. Les scores figurant dans les autres cases n'ont pas d'importance.

L'apothéose n'est pas systématique. L'aventurier doit démontrer par la qualité de sa conduite et de ses aspirations qu'il est digne de ce grand honneur ; en outre, la force doit désirer ses services.

La vision est d'une intensité aveuglante et inoubliable. Si l'offre est acceptée, il se produit une apothéose (au sens littéral, «déification», mais il s'agit ici d'une fusion de desseins permanente), faisant de l'aventurier le Champion d'une des trois forces. Des bénéfices découlent de chacune d'elles. Toutefois, il garde son libre arbitre et est donc susceptible de trahir sa force.

Si l'aventurier refuse son apothéose, ses points continuent d'augmenter jusqu'à sa mort ou sa retraite. La Loi et le Chaos pourront courtoiser cet aventurier, lui offrant avantages et tentations pour qu'il leur prête allégeance.

La Balance n'intervient pas de façon directe, mais la chance (égale à APP x2) de l'aventurier de rencontrer le grand amour augmente régulièrement au bout d'un petit nombre de sessions de jeu. Il a ensuite la possibilité de préserver cet amour à Tanelorn ou de le voir mourir (s'il refuse son apothéose).

Qu'il accepte son apothéose ou non, il continue à jouir des bénéfices de son allégeance tant que celle-ci existe.

Les Champions du Chaos

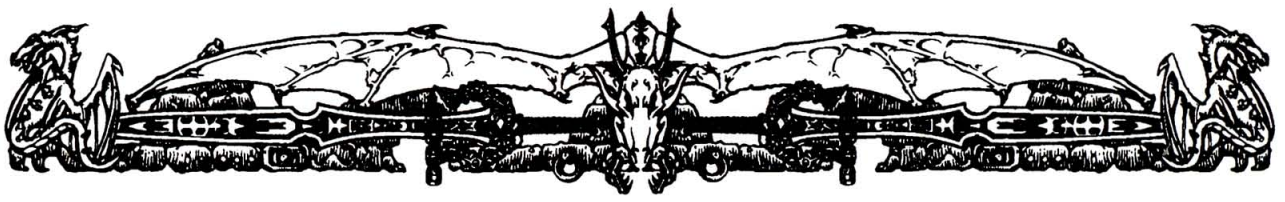
Un Champion du Chaos devient invulnérable à la mort. Lorsque celle-ci doit logiquement intervenir, l'aventurier a deux chances de s'en sortir. Multipliez son POU x 1D8 puis lancez un D100. Si le résultat du D100 est inférieur ou égal au produit du POU x8, le Champion s'évapore dans une odeur fétide puis se reconstitue.

Cette reconstitution se produit sur une période de huit jours et huit nuits passée dans de grandes souffrances et une grande angoisse.



Création du Personnage





De plus, elle réduit toutes les compétences de cinq pourcent. Après chaque ressurrection, l'aventurier revêt un aspect et un visage plus cadavériques ; il perd donc 1 point d'APP.

Si le résultat du D100 est supérieur au produit, le Champion transmigre vers un Plan Supérieur pour y devenir le compagnon dépourvu de volonté de son Seigneur tutélaire et à jamais perpétrer avec joie ce que ce dernier lui ordonne. Les points de magie de l'aventurier doublent de façon permanente, mais son POU n'augmente pas.

En outre, un Champion du Chaos doit choisir un Seigneur du Chaos tutélaire. Il dispose en conséquence d'une chance égale à $\text{POU} \times 3\%$ de communiquer avec ce Seigneur du Chaos en cas d'extrême nécessité.

L'aventurier devient le pion du Chaos et est sujet à des visions et des propositions. Le Chaos peut supprimer ou augmenter les points de magie comme bon lui semble, obligeant le Champion à conclure de nouveaux marchés avec cette force pour rétablir ou conserver son aptitude au maniement des sorts.

Les Champions de la Balance

Un Champion de la Balance devient digne de rechercher Tanelorn, la cité de la paix. Cela se traduit généralement par une longue quête au cours de laquelle l'aventurier apprend son rôle dans le monde.

Une fois la quête accomplie, le Champion a gagné la partie et se retire ou entre en jeu quand bon lui semble, échappant en cela au destin global des Jeunes Royaumes. De plus, les points de vie de l'aventurier sont par la suite égaux à TAI + CON.

Les Champions de la Loi

Un Champion de la Loi peut transformer le Chaos informe en une nouvelle contrée et en assumer le commandement. Cette dernière regorge de plantes et d'animaux ordinaires (à définir par l'aventurier) et peut également abriter une petite population (1 000 x 1D6) de paysans et de villageois humains sur lesquels il régnera. Le joueur conçoit et peuple sa terre avec l'approbation du maître de jeu, puis choisit son titre.

Cette nouvelle terre apparaît au sud uniquement, au bord du monde situé par-delà Kaneloon. D'un bout à l'autre, les frontières prennent deux jours de chevauchée ininterrompue, soit 1D100 + 160 km2.

L'histoire de Moorcock intitulée «Le Songe du Comte Aubec» renferme un peu plus d'informations à ce sujet. (Bien entendu, Aubec a inclu des territoires gigantesques, mais le monde est en décrépitude au temps d'Elric).

En outre, doublez le pourcentage de trois compétences au choix du joueur. Enfin, un Champion de la Loi doit choisir un Seigneur de la Loi tutélaire, s'il ne l'a pas déjà fait, et possède dès lors une chance égale à $\text{POU} \times 3\%$ de communiquer avec lui en cas d'extrême nécessité.

Histoire de l'Aventurier

Le jeu de votre aventurier consiste en grande partie en des actions librement choisies qui ne nécessitent aucun jet de dés. Les rubriques ci-dessous correspondent à celles de votre feuille d'aventurier.

Nom

Choisissez un nom que vous trouvez attrayant. La plupart des personnages de la saga d'Elric n'ont pas de surnom : Tristelune s'appelle seulement Tristelune.

Pour mieux décrire un aventurier, donnez-lui un lieu de naissance, à l'instar de Tristelune d'Elwher, ou un signe particulier, comme Smiorgan Tête-Chauve. Le nom de votre aventurier pourrait décrire un de ses hauts faits (Osman Hache-Voleur). Peut-être sa profession peut-elle servir d'indice (Osman l'Ecumeur). Peut-être l'aventurier a-t-il quelque chose en plus (Osman Six-Doigts) ou en moins (Osman Une-Main). Peut-être désire-t-il quelque chose (Osman Chercheur-de-Tanelorn). Peut-être se comporte-t-il d'une façon particulière (Osman le Bagarreur).

Vous pouvez inventer vos propres noms ou adopter ceux de personnages mineurs créés par Moorcock. Brut, Faratt, Friagho, Lamsar, Nikorn, Pilarmo, Timeras, Uroch, et Zas sont des noms figurant dans la saga. Ne choisissez pas le nom d'un personnage qui joue un rôle important dans la saga : il serait gênant d'avoir quatre Elric ou six Rackhir dans vos parties.

Lieu de Naissance

Pour vos premiers aventuriers, veuillez choisir leur lieu de naissance parmi les royaumes suivants : Argimiliari, Dharijor, Dorel, Filkhar, Ilmiora, l'Île des Cités Pourpres, Jharkor, Lormyr, Oin, Pikarayd, Shazar, le Désert des Soupirs, Tarkesh, Vilmir, Yu, et le Désert des Larmes.

Le chapitre consacré aux Jeunes Royaumes les décrit tous. Lisez-le pour vous guider dans votre choix. Cela simplifie les choses pour le maître de jeu, permet aux nouveaux joueurs de faire face aux mêmes types de décisions et de commencer à jouer rapidement. Après plusieurs sessions, vous pourrez créer des aventuriers provenant d'autres endroits.

Sexe

Un aventurier peut être de sexe masculin comme de sexe féminin. Les règles ne font aucune distinction entre les deux.

Age

Un aventurier commence sa carrière à l'âge de 17 + 1D6 ans. Il peut être plus âgé, il suffit pour cela de lancer des D6

Création du Personnage





supplémentaires et d'ajouter le résultat de chaque jet. Après le cinquième jet, chaque D6 additionnel coûte deux points à une caractéristique quelconque ; c'est le poids des ans.

A titre de compensation, multipliez le résultat du deuxième jet et des suivants par 10, puis ajoutez-les aux compétences de votre aventurier sous forme de pourcentage.

Allure et Attitude

Choisissez et notez si l'aventurier est athlétique, compétent, confiant, astucieux, dominateur, patient, nerveux, rusé, alerte, etc... Un aventurier peut provenir de n'importe quelle race terrestre. (Les melnibonéens et le peuple ailé de Myrrhyn

Table des Signes Particuliers

APPr Nombre de Signes

8-9	3
10-11	2
12-14	1
15-16	2
17 et plus	3

Lancez 1D10 ou choisissez une catégorie. Sélectionnez ensuite un ou des signes particuliers parmi ceux proposés. Si le score d'APP est faible, ces signes particuliers permettent d'enlaidir l'aventurier. Si le score d'APP est élevé, ils contribuent d'une façon ou d'une autre à sa séduction.

En effectuant vos choix, essayez d'obtenir un ensemble cohérent. Par exemple, que représente le fait d'être chauve ou d'avoir le visage recouvert de verrues pour votre aventurier, que fera-t-il ou quels vêtements portera-t-il en conséquence ?

1 Cheveux (frisés, roux, noirs, bruns, blonds, gris, chauve, tonsure, dégarni, rasés, coupés à ras, emmêlés, sales, gras, pleins de poux, longs, très longs, signe particulier au choix.)

2. Poils Faciaux (longue barbe, barbe tressée, barbe broussailleuse, barbe frisée et parfumée, bouc, moustaches énormes, sourcils épais, sourcils liés entre eux, pattes, dessins mystiques taillés dans une barbe coupée à ras, signe particulier au choix.)

3 Traits du Visage (gros nez, nez cassé, nez retroussé, nez crochu, teint hâlé, peau pâle, yeux noirs, yeux gris, yeux bleus, yeux marrons, cicatrice, lèvres minces, lèvres charnues, lèvres sensuelles, oreilles poilues, petites oreilles, oreilles en chou-fleur, dents blanches, dents jaunes, dents tachées, dents irrégulières, dents cassées, pommettes hautes, menton énorme, menton fuyant, double menton, peau grêlée, verrues, tache oculaire, tatouages, boucles d'oreille, anneau nasal, signe particulier au choix.)

4 Expression (yeux brillants, fier, sourire méprisant, hautain, circonspect, agréable, regard mauvais, arrogant, austère, ouvert, curieux, sournois, naïf, les yeux plissés, perçants, amical, craintif, ivrogne, las-cif, doux, expression au choix.)

5 Vêtements (riches, chers, complètement troués, vêtement tenant trop chaud ou trop froid, vêtement laissant passer l'humidité, trop de bijoux, grand nombre de bijoux bon marché, guindés, neufs, vieux, en partie dénudé, pieds nus, bottes de qualité, sandales, emblème particulier brodé sur les vêtements, sexy, grand chapeau, chapeau pointu, chapeau conique, casque, vêtement mal proportionné, moulant, du sexe opposé, vêtement de nuit, vêtement au choix.)

6 Port (raide, décontracté, avachi, fatigué, alerte, fringant, désin-

volte, fanfaron, arrogant, humble, fâché, complaisant, sensuel, port au choix.)

7 Elocution (zézaïement, bégaiement, balbutiement, hésitante, acerbe, nasale, aiguë, profonde, puissante, douce, faible, dotée d'un accent, dur d'oreille et donc forte, musicale, astreignante, agressive, élocution distinctive au choix.)

8 Bras et Mains (un doigt en moins, un doigt en trop, cicatrice, tatouage, biceps bombé, bras et mains puissants, très poilus, très hâlés, long bras osseux, peau très pâle, gaucher, un bras plus long que l'autre, mains calleuses, signe particulier au choix.)

9 Torse (pareil à un tonneau, mince, gras, musclé, imberbe, très poilu, large d'épaules, bedonnant, tatoué, bronzé, très pâle, sans nombril, un mamelon en moins, cicatrice proéminente, nombreuses cicatrices, grand, petit, a une petite queue, tous les os sont saillants, signe particulier au choix.)

10 Jambes et Pieds (un orteil en moins, un orteil en trop, cicatrice, nombreuses cicatrices, cicatrices dues au feu ou à l'acide, tatouage, cuisses et mollets bombés, très longues jambes, jambes très courtes, très poilus, très hâlés, jambe gauche boiteuse, jambe droite boiteuse, pieds calleux, peau érodée, signe particulier au choix.)

Création du Personnage





ne devraient pas être choisis tant que le joueur n'a pas compris les Jeunes Royaumes. Ces races posent des problèmes aux joueurs comme au maître de jeu. Il vous faut donc la permission de votre MJ pour pouvoir les jouer).

Indiquez ce qu'un étranger remarquerait en premier chez votre aventurier. Par exemple, s'il a l'habitude de sourire avec mépris, tout le monde s'en aperçoit. De même, si son nez a fondu à la suite d'une rencontre avec le Chaos, tous le verront. Pour déterminer ces premières impressions, trouvez le score de votre aventurier sur la Table d'APP, puis lancez les dés le nombre de fois indiqué et notez sur votre feuille d'aventurier les résultats donnés par la Table des Signes Particuliers.

Choix d'une Profession

Ce jeu ne comprend pas de classes de personnage. Tous les types de profession existent. Les vingt consignés ci-après figurent parmi les métiers mentionnés dans la saga.

Vous pouvez en créer beaucoup plus. Pour ce faire, les joueurs et le maître de jeu doivent en discuter au préalable.

Afin d'utiliser ce sous - chapitre, il vous faut d'abord choisir ou déterminer au hasard (par un jet de dés) l'une des carrières indiquées dans la Table des Professions.

Si vous optez pour un jet de dé aléatoire, choisissez la colonne qui correspond le plus à votre vision des choses. Reportez-vous ensuite au Descriptif des Professions.

Vous y trouverez une brève description de la situation occupée par votre aventurier en tant que personnage débutant. Il s'agit, pour chacune d'elles, de suggestions. Vous aurez certainement de meilleures idées, n'hésitez donc pas à les employer lorsqu'elles se présenteront.

Table des Professions

Choisissez une des occupations ci-dessous. Sinon, choisissez une des colonnes et lancez un D100 pour obtenir un résultat aléatoire.

La colonne «% proportionnel» donne une répartition de ces professions proportionnelle à la situation décrite par Moorcock parmi les terres violentes des Jeunes Royaumes. La colonne «% régulier» donne à l'aventurier le même pourcentage de chance de tomber sur telle ou telle profession. Si la colonne «% proportionnel» est plus réaliste, seule la colonne «% régulier» donne la possibilité d'avoir des origines non paysannes.

% Proportionnel D100	% Régulier D100	Profession
01-04	01-05	Artisan, commerçant
05	06-10	Chaman, prêtre, membre d'un culte
06-09	11-15	Chasseur
10	16-20	Collecteur d'impôts ou de loyers
11-16	21-25	Esclave (affranchi ou évadé)
17	26-30	Marchand
18-20	31-35	Marin
21	36-40	Médecin, Apothicaire
22-23	41-45	Mendiant
24	46-50	Mercenaire, garde du corps
25	51-55	Nomade
26-85	56-60	Paysan, fermier
86	61-65	Perdu, oublié
87-89	66-70	Petit négociant
90	71-75	Petite noblesse
91	76-80	Scribe, ingénieur
92-97	81-85	Soldat, garde, gardien
98	86-90	Troubadour, artiste
99	91-95	Tueur à gages, brigand
00	96-00	Voleur

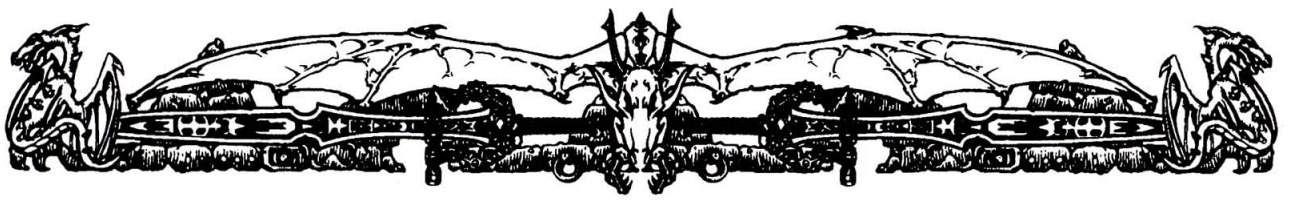
Les descriptifs comprennent également des rubriques traitant des compétences, des sorts, et de l'argent supplémentaire.

Argent Supplémentaire

La plupart des professions donnent de l'argent supplémentaire aux aventuriers. Cette somme représente ce que vous avez réussi à économiser ou à emporter dans votre fuite. Son montant indique la rentabilité de votre profession.

Création du Personnage





Professions

Artisan, Commerçant

Peut-être étiez-vous potier, tisserand, charpentier, aubergiste, etc. Choisissez votre artisanat. Vous exercez dans un seul village ou un seul quartier et vos voisins reconnaissent votre savoir-faire. Puis quelque chose s'est produit qui a changé votre vie et a fait de vous un aventurier. Que quoi peut-il bien s'agir ?

Compétences : Artisanat, Marchander, Evaluer, Baratin, Sagacité, Monde Naturel, Sentir/Goûter, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Réparer (3), Souplesse de Xiombarg (1-3), Sagesse de Slortar (1-3).

Argent supplémentaire : 250 bronzes.

Chaman, Prêtre, Membre d'un Culte

Vous étiez prophète et aviez des visions touchant au surnaturel. Peut-être avez-vous appris des choses en contradiction avec les préceptes de votre tribu, de votre village, ou de votre église. Ou peut-être avez-vous appris un événement futur si terrifiant que vous errez de par le monde, embauchant de l'aide pour livrer la grande lutte à venir. Peut-être complotiez-vous tranquillement contre l'état des choses. Peut-être remettez-vous votre allégeance en question. En tant que chef spirituel, vous avez déjà fait preuve de dévouement à votre cause : ajoutez-vous 1D8 points de Chaos, ou 1D6 points de Balance ou de Loi.

Compétences : Baratin, Sagacité, Monde Naturel, Eloquence, Médecine Rudimentaire, Potions, Pister, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Assimiler Forme (4), Ame de Chardros (1-3), Vue de Sorcière (3).

Argent supplémentaire : 300 bronzes.

Chasseur

Vous parcourez la forêt en quête de sangliers, de cerfs, et d'autres proies. Vous êtes prudent et silencieux, et vous louez la beauté de la nature. Vous considérez les citadins comme des fanfarons stupides. Vous êtes aussi un vagabond et éprouvez de la curiosité à l'égard du grand monde.

Compétences : Grimper, Déplacement Silencieux, Lancer, Pister, Amorcer/Désamorcer un Piège, une compétence d'armes de jet, une autre compétence d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Oeil de Buse (1), Cornes de Hionhurn (1-3), Enjambée de Cran Liret (1-4).

Argent supplémentaire : néant.

Collecteur d'Impôts ou de Loyers

Vous êtes ou avez été au service d'un propriétaire terrien ou d'un noble. Vous saviez que si l'argent ne rentrait pas,

vous vous retrouveriez sans travail. Pour pleinement réussir dans votre métier, vous avez peut-être eu recours à vos compétences de Marchander et de Baratin afin de soutirer encore plus d'argent. Peut-être les souffrances dont vous avez été la cause vous ont-elles écoeuré, ou peut-être êtes-vous devenu aussi méprisable que votre patron et l'avez-vous volé. A présent, vous êtes à la recherche de vous-même.

Compétences : Marchander, Evaluer, Baratin, Crocheter, Chercher, Pister, une compétence d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Liens Indestructibles (3), Plasticité de Balo (1-3).

Argent supplémentaire : 500 bronzes.

Esclave (Affranchi ou Evadé)

Si vous apparteniez à Melniboné ou à une riche famille des Jeunes Royaumes, vous êtes probablement capable de tout faire. Si vous venez d'un autre milieu, vous n'effectuiez généralement que les corvées les plus basses et les plus dégoûtantes. Un esclave étant sans appui, vous passiez le plus clair de vos journées à éviter les ennuis et à rejeter vos erreurs sur quelqu'un d'autre. Aujourd'hui, vous êtes libre. L'avez-vous mérité ou l'avez-vous arraché de force ? Vos anciens maîtres vous recherchent-ils ?

Compétences : Art, Artisanat, Esquive, Baratin, Se cacher, Déplacement Silencieux, Sentir/Goûter, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Soins (2), Fixer (1), Envergure de Cran Liret (1-4).

Argent supplémentaire : néant.

Marchand

Autrefois, vous gagniez votre vie en tenant vos comptes et en employant des agents, les documents venaient engraisser vos livres de compte, et vous n'aviez nullement besoin de voyager. Récemment, un désastre vous a coûté la quasi totalité de vos biens. Que s'est-il donc passé ?

Compétences : Marchander, Evaluer, Sagacité, Ecouter, Monde Naturel, Autre Langue, Jeunes Royaumes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Lever de Lune (1), Abrogation de la Magie (1-4), Sagesse de Slortar (1-3).

Argent supplémentaire : 2 000 bronzes.

Marin

Vous excellez au maniement des voiles, des bateaux, et des navires. Vous connaissez les marées, les vents, et les étoiles. Vous avez déjà visité la moitié des ports occidentaux, et vous voulez visiter ceux qui restent. La vie est glorieuse, exception faite des tempêtes, des pirates, et des terreurs des profondeurs, alors comment se fait-il que vous soyez tout le temps sans le sou ?

Création du Personnage





Compétences : une compétence d'armes, Manoeuvrer, Natation, Navigation, Grimper, Artisanat, Monde Naturel, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Souffle de Vie (1), Réparer (3), Ailes de Lassa (4)

Argent supplémentaire : 100 bronzes.

Médecin, Apothicaire

Votre famille a pu vous donner ou vous payer une éducation, mais votre apprentissage a commencé plus tard lorsque vous avez tenté de soulager les souffrances mentales et physiques des humains. Cela dit, votre potion a peut-être tué le Duc au lieu de le soigner, et vous avez dû quitter la ville de toute urgence.



Compétences : Baratin, Sagacité, Médecine Rudimentaire, Autre Langue, Potions, Scribe, Jeunes Royaumes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Soins (2), Cornes de Hionhurn (1-3), Confusion (1).

Argent supplémentaire : 1 000 bronzes.

Mendiant

Même le meilleur des aventuriers a parfois besoin d'une aumône, mais vous, le mendiant, avez voué votre vie à soutirer de l'argent aux passants. Réfléchissez aux méthodes (fausses blessures, infirmité simulée) qui vous permettent de pousser les gens à se séparer de leur argent. L'ensemble de vos signes particuliers s'avère peut-être rebutant. Si vous ratez un jet de Chance, vous avez des contacts à Nadsokor.

Compétences : Marchander, Dissimuler un Objet, Déguisement, Esquive, Baratin, Déplacement Silencieux, Crocheter, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Armure Infernale (1-4), Assimiler Forme (4), Confusion (1).

Argent supplémentaire : 100 bronzes.

Mercenaire, Garde du Corps

Vous vous engagez à combattre pendant une période donnée en échange d'un salaire. Vous avez rempli votre dernier contrat et êtes à la recherche d'un emploi. Vous tolérez les gens mais ne respectez que les combattants adroits.

Compétences : Bagarre, Esquive, Equitation, Lancer, trois compétences d'armes au choix, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Armure Infernale (1-4), Rasoir Infernal (1-4), Serres Infernales (1-4).

Argent supplémentaire : 200 bronzes.

Nomade

Vous êtes un guerrier du Désert des Soupirs, honorable, digne, et prompt à la colère. Les gens des cités semblent aimer à troquer leur honneur contre l'argent ; vous méprisez un tel comportement.

Un jour vous regagnerez l'endroit où les gens sont nobles et honnêtes, mais pour l'instant vous êtes en terre étrangère et il vous faut survivre.

Compétences : Marchander, Ecouter, Monde Naturel, Equitation, Pister, deux compétences d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Création du Personnage





Sorts optionnels : Rasoir Infernal (1-4), Flammes de Kakatal (4), Vitesse de Vezhan (1-3).

Argent supplémentaire : 50 bronzes.

Payſan , Fermier

Toute votre famille et toutes vos connaissances sont fermiers, liés à la terre par force de loi et de nécessité.

Vous avez toujours été traité en esclave. Aujourd'hui vous êtes votre propre maître. Vous ne ferez jamais machine arrière.

Compétences : Artisanat, Monde Naturel, Ecouter, Sentir/Goûter, deux compétences d'armes de fortune (voir les tables d'armes), et deux autres compétences représentant votre spécialité. **Sorts optionnels :** Don de Grome (4), Soins (2), Réparer (3).

Argent supplémentaire : 25 bronzes.

Perdu, Oublié

Vous errez sans but, vous êtes affligé de rêves et de visions, vous êtes jeune et depuis peu orphelin, ou vous venez juste de vous réveiller et êtes amnésique. Vous ne savez pas très bien qui vous êtes et vous ne vous souvenez pas de l'avoir jamais su.

Vous vous raccrochez à des indices étranges et des notions déconcertantes qui ne sont jamais vraiment exacts, et prévoyez des richesses qui ne se présentent presque jamais.

Compétences : Dissimuler un Objet, Baratin, Se cacher, Sagacité, Ecouter, Déplacement Silencieux, Chercher, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Voile de Cran Liret (1-4), Minuit (1), Vue de Sorcière (3).

Argent supplémentaire : 15 bronzes.

Petit Négociant

Vous possédiez une écurie d'animaux de bât, une caravane de chariots, ou un petit navire. Vous parcouriez l'intérieur des terres puis regagniez une cité portuaire, longiez les fleuves ou les côtes.

Vous connaissez fort bien ce parcours. Vous étiez honorable, aviez des clients fidèles, et meniez d'après négociations avec les étrangers. Puis des bandits, des pirates, des envahisseurs, ou des rivaux avides ont ruiné votre entreprise. Un jour, vous vous vengerez.

Compétences : Marchander, Dissimuler un Objet, Evaluer, Baratin, Sagacité, Equitation, Jeunes Royaumes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Vitesse de Vezhan (1-3), Abrogation de la Magie (1-4), Sagesse de Slortar (1-3).

Argent supplémentaire : 500 bronzes.

Petite Noblesse

Votre lien de parenté avec le titre est lointain, ou votre famille connaît des temps difficiles. Dans les deux cas, votre titre ne vous rapporte aucun revenu régulier. Peut-être avez-vous été déshérité ou une faction illégitime occupe-t-elle le trône à présent. L'aventure s'avère le métier le plus noble que vous puissiez vous permettre d'exercer. Parmi les titres adéquats on compte baronnet, burgrave, chevalier, margrave, marquis, marquise, ou thane.

Compétences : Art, Autre Langue, Equitation, Sentir/Goûter, deux compétences d'armes au choix, Jeunes Royaumes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Armure Infernale (1-4), Flamme Infernale Acérée (1-4), Ame de Chardros (1-3).

Argent supplémentaire : 500 bronzes.

Scribe, Ingénieur

Vous êtes un idéaliste et avez aidé à l'aménagement de lois ou de projets de construction. Vous étiez peut-être indépendant vis-à-vis des gouvernements et des dirigeants, mais vous êtes néanmoins devenu cynique en regard de la corruption avec laquelle vous avez dû coopérer.

Vous avez démissionné, en proie au dégoût. Aujourd'hui vous n'avez de respect que pour le tranchant de l'acier et entretenez l'éclatant honneur d'être un aventurier.

Compétences : Artisanat, Evaluer, Sagacité, Monde Naturel, Autre Langue, Scribe, Jeunes Royaumes (ou Crocheter, ou Chercher si vous êtes ingénieur), et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Oûte de Démon (1), Souplesse de Xiombarg (1-3), Convoquer un Elémentaire (1) ou Don de Grome (4) pour les ingénieurs.

Argent supplémentaire : 300 bronzes.

Soldat, Garde, Gardien

Vous pourriez aussi être marin à bord d'un navire de guerre. Vous étiez au service d'un noble, d'un royaume, d'une cité, ou d'un riche marchand. Semaine après semaine, vous aviez peu à faire si ce n'est vous entraîner au maniement des armes et vous maintenir en forme. Vous n'avez rien accompli. Votre patron vous a donné beaucoup d'occasions de mourir, mais aucune raison de vivre. Maintenant que vous travaillez à votre compte, de grandes choses pourraient vous arriver.

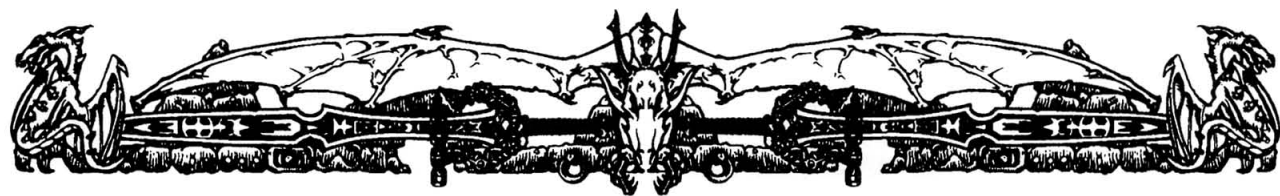
Compétences : Bagarre, Esquive, Déplacement Silencieux, Bouclier, Lancer, deux compétences d'armes au choix, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Oûte de Démon (1), Flamme Infernale Acérée (1-4), Rempart Infernal (1-4).

Argent supplémentaire : 50 bronzes.

Création du Personnage

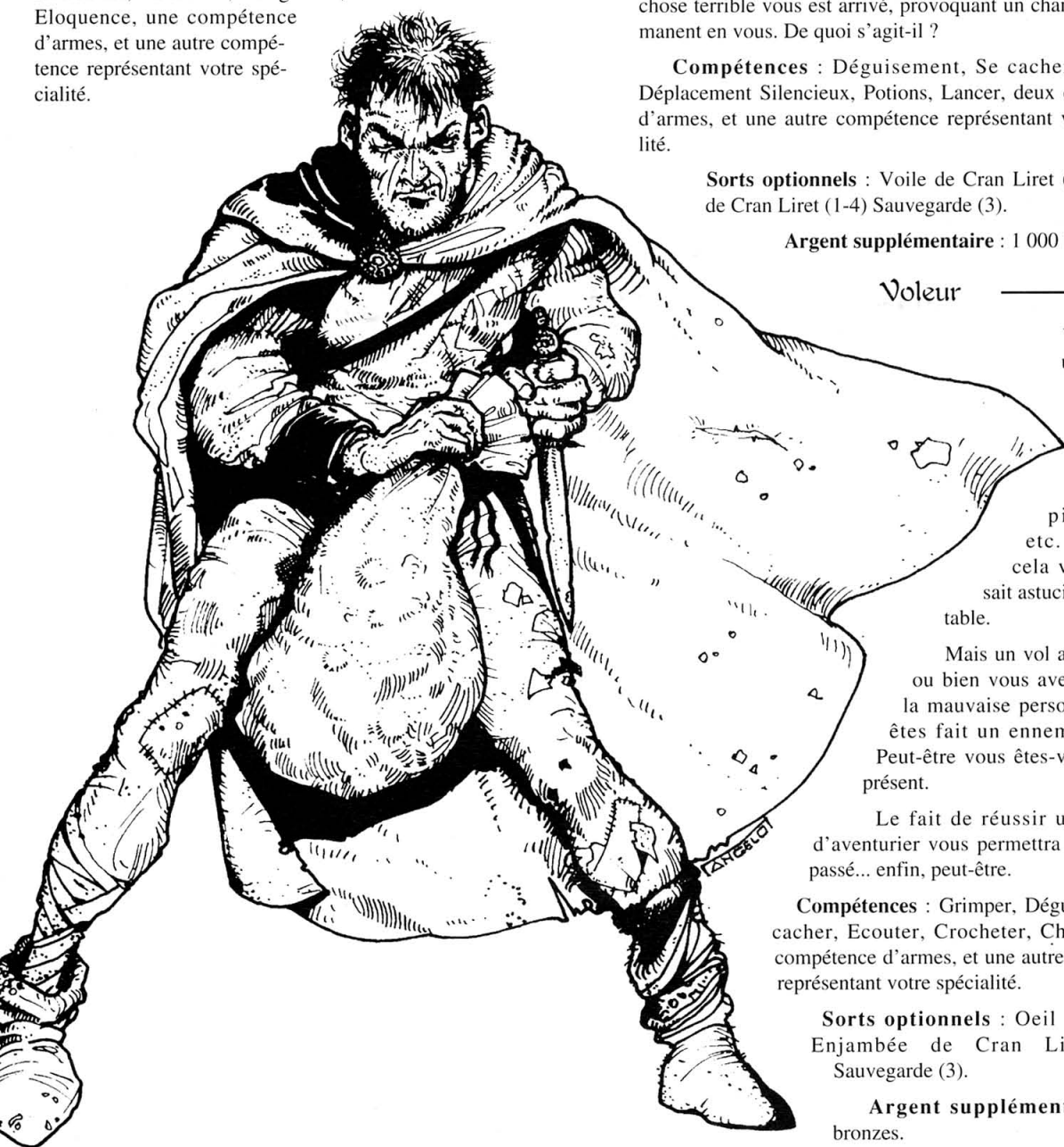




Troubadour, Artiste

Vous avez de l'esprit et une apparence intéressante, et vous aimez attirer l'attention. Vous êtes peut-être versé dans le chant, les instruments de musique, les poèmes satiriques, les histoires que tout le monde connaît déjà, la prestidigitation, le funambulisme, les culbutes et cabrioles, la jonglerie, les tours de passe-passe, ou quelque autre activité du spectacle. Vous avez peu d'argent et en avez assez de vivre au jour le jour. L'aventure vous apportera peut-être une meilleure vie ?

Compétences : Art, Marchander, Artisanat, Baratin, Sagacité, Eloquence, une compétence d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.



Sorts optionnels : Souplesse de Xiombarg (1-3), Visage d'Arioch (1-3), Sagesse de Slortar (1-3).

Argent supplémentaire : 150 bronzes.

Tueur à Gages, Brigand

Vous êtes impitoyable et dangereux. Les rumeurs et les murmures vous précèdent. Vous vous sentez plus proche de vos victimes que de vos employeurs, mais vous exécutez vos missions meurtrières fidèlement.

Vous avez de nombreux ennemis. Dernièrement, une chose terrible vous est arrivé, provoquant un changement permanent en vous. De quoi s'agit-il ?

Compétences : Déguisement, Se cacher, Grimper, Déplacement Silencieux, Potions, Lancer, deux compétences d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Voile de Cran Liret (1-4), Sûreté de Cran Liret (1-4) Sauvegarde (3).

Argent supplémentaire : 1 000 bronzes.

Voleur

Vous étiez un professionnel du crime : cambrioleur, agresseur, pickpocket, etc. Au début, cela vous paraissait astucieux et profitable.

Mais un vol a mal tourné, ou bien vous avez cambriolé la mauvaise personne et vous êtes fait un ennemi puissant. Peut-être vous êtes-vous rangé à présent.

Le fait de réussir une carrière d'aventurier vous permettra d'oublier le passé... enfin, peut-être.

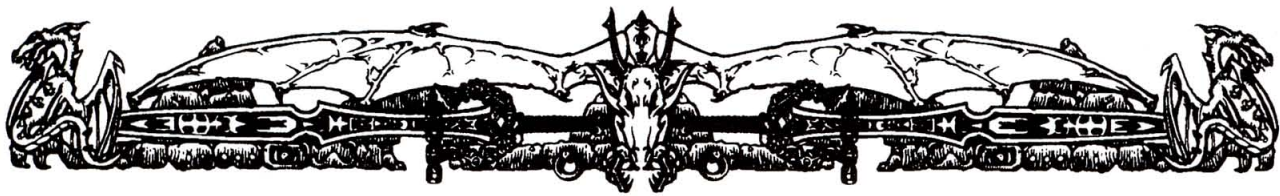
Compétences : Grimper, Déguisement, Se cacher, Ecouter, Crocheter, Chercher, une compétence d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Oeil de Rat (1), Enjambée de Cran Liret (1-4), Sauvegarde (3).

Argent supplémentaire : 500 bronzes.

Création du Personnage





Les Compétences

Répartissez 250 points sous forme de pourcentages entre les huit compétences procurées par votre profession. La plupart des métiers vous permettent de choisir une des compétences indiquées au chapitre traitant des compétences et dans les tables d'armes.

Toutefois, les compétences Million de Sphères et Royaumes Inconnus ne peuvent être retenues ; il n'est possible de les apprendre qu'en cours de jeu. Les compétences d'armes peuvent comprendre Bagarre et Lutte.

Si le maître de jeu l'autorise, il est possible de remplacer l'une des compétences proposées par une autre issue de la liste des compétences. Pour les armes, reportez-vous au chapitre Combat.

Définitions

Chaque rubrique comprend le nom de la compétence, son pourcentage de base/initial, et une description. La plupart de ces rubriques se terminent par un exemple de succès critique et de maladresse propre à la compétence décrite. En cours de jeu, le succès critique ou la maladresse devraient être inspirés par la situation. Efforcez-vous de créer des effets différents et intéressants.

Le maître de jeu peut choisir de ne pas révéler le résultat d'un jet de compétence sur-le-champ, ce qui lui permet d'en étendre les conséquences en cours de partie.

Les chiffres donnés entre parenthèses représentent le pourcentage de base des compétences. Celui-ci correspond à la dose de savoir ou d'aptitude minimale commune à tous les habitants des Jeunes Royaumes.

Nul n'ayant la connaissance universelle, les pourcentages de compétences ne sont pas limités. Attendez-vous à voir les niveaux de compétence excéder les 100 pour-cent.

Les rubriques consacrées aux compétences sont aussi claires que possible. La notion de compétence est forcément vague et générale, mais elle reste plus précise qu'un simple jet de caractéristique. Discutez de leur interprétation ou applications particulières avec votre maître de jeu.

Quelques tables et récapitulatifs viennent compléter ce chapitre. Ils contiennent des informations utiles.

Amorcer/Désamorcer un Piège (05 %) —

Grâce à la compétence Amorcer/Désamorcer un Piège, un aventurier peut créer et désamorcer un système mécanique libérant la chute d'un poids sur une personne, un mécanisme à ressort, un bloc coulissant, une chausse-trappe, etc. Il a l'habitude des pièges propres aux Jeunes Royaumes. Cette compétence n'englobe pas la connaissance des potions, ni la façon de traiter les démons ou la magie.

Un jet réussi indique que le piège fonctionne comme prévu ou que l'aventurier le désamorce de la bonne façon. Il n'est pas toujours nécessaire d'effectuer un jet pour désamorcer un piège.

Toutefois, il faut réussir un jet de Chercher pour détecter un piège posé par autrui. Pour concevoir un piège particulièrement difficile à trouver, utilisez la compétence Dissimuler un Objet : seul un succès critique obtenu en Chercher pourra le détecter.

En cas de succès critique, seul un autre succès critique pourra désamorcer votre piège. Une maladresse provoque un accident en rapport avec la création ou le désamorçage du piège.

Art (05 %) —

Dans le monde d'Elric, seules les compétences susceptibles d'être employées par des personnes de noble naissance sont considérées comme un art : spécifiez s'il s'agit de Chant, Conter une Histoire, Conversation, Danse Protocolaire, Déclamer des Vers, Manières Courtoises, ou Torture, ou bien choisissez un instrument de musique tel que la Lyre ou la Flûte.

L'accomplissement d'actes pouvant provoquer la transpiration, telles les cabrioles ou la jonglerie, est au-dessous des critères melnibonéens et de toute personne aspirant à la culture.

Pour être considéré comme une personne cultivée, votre score d'Art devra être inférieur ou supérieur de 30 % au maximum à celui de la personne qui vous juge. Trop de culture nuit autant que trop peu.

Un succès critique est un accomplissement bien plus mémorable ou plus distrayant que d'ordinaire. Une maladresse provoque les grognements, les protestations, voire la colère de votre public.

Un aventurier peut connaître plusieurs Arts. Des lignes vierges apparaissent sous le titre Art de la feuille d'aventurier.

Artisanat (05 %) —

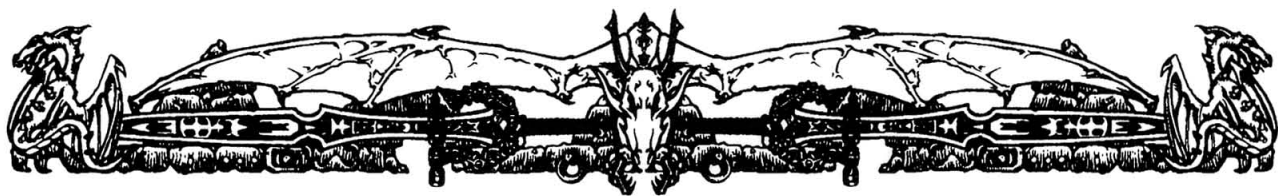
L'artisanat regroupe les diverses compétences servant à créer des choses pratiques ou des effets agréables. A l'appréciation du maître de jeu, la quasi-totalité des emplois ou professions rapportant de l'argent relève de l'artisanat. Parmi les artisans ordinaires figurent l'armurier, le constructeur de bateaux, le brasseur, le charpentier, le maçon, le faiseur de macramés et de noeuds, le constructeur naval, le tisserand, et autres.

Dans les Jeunes Royaumes, la sculpture, la peinture, la joaillerie, et la plupart des activités musicales sont également considérées comme faisant partie de l'artisanat.

Quant aux activités artisanales du spectacle, elles trouvent, pour certaines, une application dépassant la collecte des groats (monnaie de faible valeur) des fermiers ébahis.

Création du Personnage





- Tour de Passe-Passe procure une utile facilité dans le maniement de toutes sortes de petits objets. Son utilisateur manipule les cartes et les coques de noix avec habileté, peut subrepticement ramasser des objets menus (excellent pour faire les poches ou couper une bourse) et donner l'impression qu'une chose de petite taille surgit tout droit du néant.

- Equilibre permet de se déplacer à de grandes hauteurs tout en gardant l'équilibre et la maîtrise de son corps. Cette compétence s'avère utile lorsqu'il s'agit de marcher sur des rebords, sur des créneaux, et sur les toits. L'utilisateur peut facilement marcher sur une corde raide ou un câble tendu dont la longueur est égale à 30 cm par unité de pourcentage (donc, 30 % en Equilibre permet de parcourir 9 mètres de corde). Inutile de faire un jet sauf si la longueur de corde est supérieure à celle permise par votre pourcentage, s'il pleut, en cas de vent, si vous essayez de tirer un projectile, etc...

- Théâtre, Jonglerie et Cabriole comptent parmi les activités du spectacle les plus appréciées. Combinez Cabriole avec Equilibre pour créer un trapéziste.

- La compétence Tarot et Chiromancie ne procure aucun pouvoir psychique, mais ses utilisateurs ont l'habitude de mettre les gens à l'aise et de découvrir ce qu'ils veulent entendre. Pour lire sur le visage d'une personne, utilisez la compétence Sagacité.

L'obtention d'un succès critique dans une compétence d'artisanat pourrait signifier qu'un objet ou un service s'avère plus résistant ou plus mémorable et peut-être même d'une qualité telle qu'il justifie un prix plus élevé. Une maladresse suggère une chute, une bévue, ou un mauvais produit.

Un Artisanat doté d'un score supérieur ou égal à 100 % peut réparer un objet en lui ajoutant un ou deux points de structure afin de le solidifier.

De même, une représentation pourra être si spectaculaire qu'une personne d'influence viendra trouver l'aventurier et lui proposer de devenir son mécène.

Votre feuille d'aventurier comporte des lignes vierges réservées à l'Artisanat.

Bagarre (50 %)

La bagarre, c'est l'art de se battre sans arme. Un bagarreur utilise toutes les attaques de type naturel : coups de pied, pouces dans les yeux, morsures, coups de boule, coup porté avec l'avant-bras, et ainsi de suite. Son but est d'infliger des dégâts par tous les moyens possibles et imaginables. Un bon bagarreur sait s'il est plus facile d'arracher une oreille humaine en imprimant un mouvement descendant ou ascendant. Il sait laquelle de la lèvre supérieure ou de la lèvre inférieure de son ennemi est la plus vulnérable.

- Divisez le pourcentage de cette compétence par deux lorsque vous affrontez un adversaire vêtu d'une armure.

- La saga ne fait montre d'aucune compétence en arts martiaux, mais il ne fait aucun doute que ceux-ci existent sous bien des formes. Pour refléter cet état de fait, ajoutez 1D3 points de dégâts supplémentaires lorsque votre score de Bagarre atteint 101 %. En conséquence de quoi Bagarre cause 2D3 points de dégâts à partir de 101 %.

- Quelle que soit votre classe d'arme, associez votre compétence de Bagarre à celle de Cestus ou de Griffes de Fer si votre Bagarre et votre autre compétence d'arme sont toutes les deux supérieures ou égales à 101 %. Choisissez le pourcentage de compétence le plus élevé.

Utilisez les dégâts occasionnés par Bagarre/Cestus et ajoutez-y le D3 supplémentaire conféré par vos 101 % ou plus en Bagarre. Par exemple, vous pourriez tomber sur la ligne Bagarre/Cestus 112 %, dégâts 1D4+1+1D3+MD. Ce type d'attaque peut provoquer des dégâts dévastateurs.

En cas de succès critique, une cible dépourvue d'armure pourra sombrer dans l'inconscience, et une cible en armure être étourdie et incapable d'agir pendant un round. En cas de maladresse, l'attaquant pourrait glisser et se déchirer un muscle ou se fêler une côte, perdant ainsi 1D3 points de vie.

Baratin (15 %)

En cas de succès, la victime est momentanément d'accord avec les propos tenus par l'utilisateur. Celui-ci emprunte peut-être une petite somme d'argent, cancanne sur des secrets familiaux, ou produit tout autre effet mineur recherché. Restée seule quelques minutes, la victime revient à la raison après avoir réussi un jet d'Idée, et le Baratin ne fait plus effet.



Création du Personnage





Le Baratin est irrévérencieux : il dure très peu de temps et ses objectifs sont limités. Par contre, Marchander et Eloquence pourraient s'atteler à des sujets d'importance et mettre plusieurs heures, voire plusieurs jours, pour parvenir à une conclusion.

La réussite d'un jet de Charisme augmente vos chances de réussir un Baratin de 10 pour-cent.

Au mieux, le Baratin affecte une poignée d'auditeurs ; pour toucher plus de gens, utilisez Eloquence. Le Baratin ne fonctionne pas avec les personnes déjà convaincues : employez plutôt Marchander ou Eloquence.

Un succès critique pourrait prolonger la période d'accord. Une maladresse provoque non seulement l'échec, mais aussi la colère ou les soupçons de la cible.

Chercher (20 %)

Cette compétence pourrait permettre à l'aventurier d'apercevoir une porte dérobée, un assassin tapi derrière une tenture murale, un reflet métallique dans un bosquet lointain, et ainsi de suite. Cette compétence est visuelle et spécifique : l'aventurier doit avoir une idée du type d'objet qu'il désire trouver. Pour vous faire une idée du type d'ambiance qui règne dans une ville ou un paysage, ou pour déceler les potentialités de danger en mer, utilisez un jet d'Idée.

Un succès critique pourrait détecter ce qu'il s'avère très difficile de voir ou de remarquer. Une maladresse illustre une incapacité à voir l'évidence.

Crocheter (05 %)

Les serrures des Jeunes Royaumes sont simples. En effet, la magie garde tout objet de grande valeur. Il est nécessaire de posséder un jeu d'outils de cambrioleur pour bouger les lourds leviers de bois ou de fer et les gorges de serrure. Par extension, utilisez cette compétence pour ouvrir les tiroirs secrets sans les détruire, pour ôter les scellés et les remettre en place, et pour toute autre tâche aussi spécialisée.

Un succès critique pourrait ouvrir une serrure dans l'instant et sans bruit. Une maladresse fausse la serrure de telle façon qu'il devient impossible de l'ouvrir, ou bien la serrure casse et ses entrailles heurtent bruyamment le sol. Pour couper une bourse ou faire les poches, voyez la compétence d'artisanat Tour de Passe-Passe.

Déguisement (15 %)

L'utilisateur change d'attitude, de style vestimentaire, et/ou de voix. Le maquillage utilisé au théâtre peut également s'avérer utile, de même qu'un faible éclairage. Diminuez vos chances si vous avez un sexe, un âge, une taille, ou une race différents de celui que vous incarnez. Pour ressembler à une personne donnée, réduisez votre pourcentage de compétence de moitié ; ce type d'illusion ne peut être entretenu qu'à une certaine distance.

Les compétences Sagacité ou Chercher pourront conduire un observateur à suspecter la personne déguisée. Lorsque vous portez un déguisement, vous pourrez réduire les chances de succès de ces deux compétences de 10 % si vous réussissez un jet de Charisme. Un succès critique pourrait permettre à l'aventurier déguisé de donner des ordres convaincants ou d'échapper à l'inspection des intimes. En cas de jet de Déguisement raté, les observateurs remarquent des traits comportementaux inhabituels. Une maladresse proclame haut et fort : « Cette personne a une apparence suspecte ! Inspectez-la sur-le-champ ! »

Déplacement Silencieux (20 %)

Utilisez cette compétence pour vous déplacer en faisant peu ou pas de bruit, pour vous faufiler jusqu'à un adversaire inconscient de votre présence, ou pour franchir un passage subrepticement pendant que le garde regarde ailleurs. Réduisez de moitié le Déplacement Silencieux de tout aventurier porteur d'une armure de plaques ou d'une cotte de mailles. Il est impossible de courir en réalisant un Déplacement Silencieux si vous revêtez une armure : les armures grincent, cliquent, font des bruits métalliques, carillonnent, et tintent sans prévenir. Grâce à un succès critique, un aventurier pourrait courir en armure sans faire aucun bruit. Une maladresse dénote une impéritie extrême : même les gardes les plus éloignés accourent quand l'aventurier trébuche et heurte bruyamment le sol.

Dissimuler un Objet (25 %)

Pour couvrir ou cacher un objet, utilisez d'autres objets, des débris, du tissu, ou des matériaux générateurs d'illusions. Il est également possible d'employer un panneau secret, un compartiment secret, de peindre et de changer l'apparence de l'objet d'une quelque autre façon. En cas de succès, les objets de la taille d'un couteau ou de la paume d'une main peuvent être dissimulés sous des vêtements sans former de bosses révélatrices.

Grâce à Dissimuler un Objet, une personne pourrait se soustraire à la vue d'autrui mais en aucun cas se déguiser : utilisez la compétence Déguisement pour ce faire. Les objets volumineux sont plus difficiles à cacher. Une personne seule devrait s'avérer incapable de dissimuler un objet de taille gigantesque. Toutefois, un groupe d'individus devrait pouvoir construire quelque chose qui fera l'affaire.

En cas de succès critique, l'objet pourrait échapper à toute inspection, exception faite de la magie ou d'un jet de Chercher lui-même couronné d'un succès critique. Une maladresse pourrait attirer l'attention d'autrui sur la cachette choisie.

Ecouter (25 %)

C'est la capacité qu'a l'aventurier de comprendre et d'interpréter la signification des sons. Ceux-ci englobent une conversation étouffée, une brindille qui casse, un bruit de pas lointain, ou le murmure d'une lame tirée de son fourreau. Certains sons ne peuvent être perçus.

Création du Personnage





Un succès critique permet de surprendre une conversation tenue à une distance inhabituelle, ou de deviner le nombre et les intentions de personnes s'approchant dans le noir. Une maladresse fournit une mauvaise interprétation de l'information.

Eloquence (05 %)

Les orateurs couronnés de succès influent sur l'humeur et les actions de foules tout entières. Pour utiliser cette compétence, l'orateur doit s'adresser à un groupe ou à une foule. Pour une poignée de personnes, préférez Marchander ou Baratin. Les discours éloquents durent longtemps : entre 20 minutes et plusieurs heures.

La réussite d'un jet de Charisme augmente les chances de succès d'un jet d'Eloquence de 10 %.

Un discours éloquent réussi occupe l'esprit de la foule jusqu'à la fin de la journée ou de la nuit. Un succès critique pourrait convaincre tout le monde pendant une semaine ou plus, certains restant convaincus des années durant. En cas de maladresse, la foule se moquera de l'aventurier et pourra même aller jusqu'à le lapider.

Equitation (35 %)

La saga désigne les chevaux comme montures. Cette compétence s'applique aux chevaux, aux ânes, et aux mules. Elle permet de bien soigner les animaux, de connaître le matériel de monte, de manoeuvrer un coursier au galop, de l'utiliser comme bête de somme, de le protéger pendant la traversée

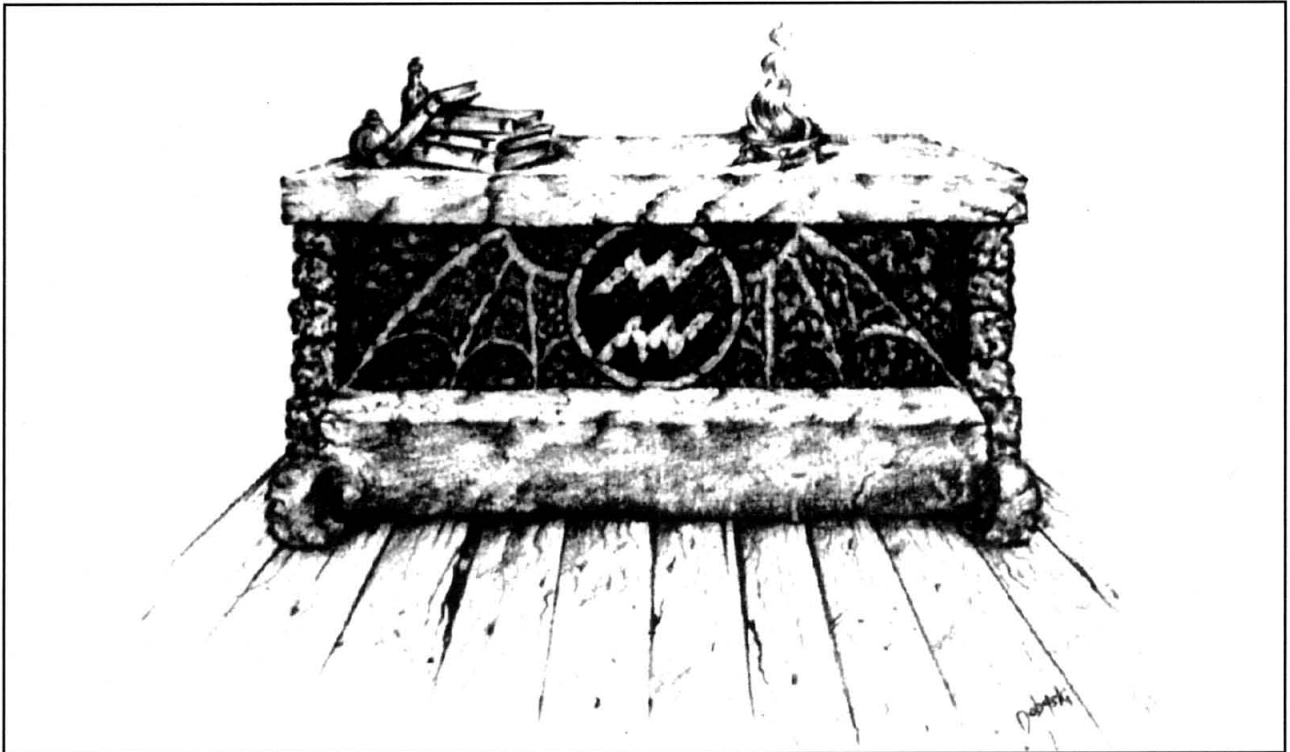
d'un orage, d'un fleuve, d'une montagne, d'un désert et autre, et de s'y entendre en matière de chariots et de chars tirés par coursiers. Si une monture se révolte, se cabre, trébuche, ou s'emballe, les chances de rester en selle de l'aventurier sont égales à son score d'Equitation. Si un aventurier chute à bas de sa monture, il perd 1D6 points de vie lors de cet accident : la réussite d'un jet de Sauter réduit cette perte de 1D6 points de dégâts.

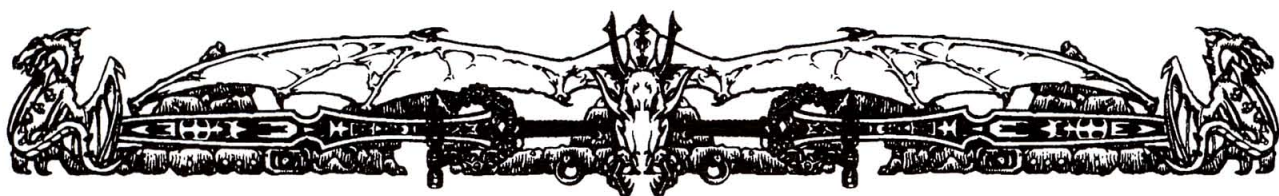
Les attaques et les parades d'un aventurier en selle ne peuvent excéder son score d'Equitation. Par conséquent, un aventurier disposant de 200 % en Epée Large et de 70 % en Equitation combat à cheval avec un pourcentage de 70 % en Epée Large tant qu'il ne met pas pied à terre.

- En ce qui concerne les montures inhabituelles du type éléphants, chameaux, et lézards démoniaques, réduisez cette compétence de moitié.

- En cas de coursier rarement monté par l'homme, tel un dragon ou une baleine de Melniboné, créez une nouvelle compétence appelée Equitation (type du coursier). Notez-la sur une ligne vierge et consignez un pourcentage initial égal à 01 %. Pour ce faire, il vous faut obtenir la permission de votre maître de jeu.

Un succès critique pourrait vous permettre de distancer vos poursuivants, de garder le contrôle de votre monture en présence d'un horrible monstre, ou de réaliser une manoeuvre inhabituelle ou difficile. Une maladresse pourrait immobiliser votre coursier, briser les rênes ou une sangle de selle, ou encore projeter le cavalier dans un buisson d'épines.





Esquive (DEX $\times 2$ %)

Cette compétence utile permet à l'aventurier d'éviter les coups visibles, et de raccourcir ou d'allonger la distance qui le sépare de son ennemi. Les tirs de projectile peuvent être ratés mais pas esquivés. N'hésitez pas à associer l'esquive à la parade, lesquelles forment toutes deux des actions librement réalisables au cours d'un round, à utiliser chaque fois que vous êtes attaqué. Selon leur pourcentage d'Esquive, les personnages peuvent esquiver une ou plusieurs fois au cours du même round. Quand un aventurier utilise sa compétence Esquive une seconde fois au cours d'un round de combat, sa chance de réussir est réduite de 30 %, pour la troisième Esquive dans le même round, sa chance est réduite de 60 % au total, au quatrième essai, de 90 %, etc...

Employez la compétence Esquive pour tenter d'échapper à toutes les attaques. Un combattant pourvu d'une arme courte

ou moyenne peut utiliser Esquive afin d'attaquer et d'aller au contact d'un adversaire muni d'une arme longue. Tous les combattants peuvent utiliser Esquive pour faire une feinte : de cette façon, ils augmentent la distance qui les sépare de leur adversaire et peuvent se dégager.

S'il est tombé au sol, la réussite d'un jet d'Esquive permettra au guerrier de se remettre debout sans être touché.

Esquive contre Esquive, si les deux adversaires obtiennent le même niveau de résultat, ils se maintiennent à distance respective. Si le résultat d'un des personnages s'avère de niveau supérieur, il peut choisir entre aller au contact ou se dégager.

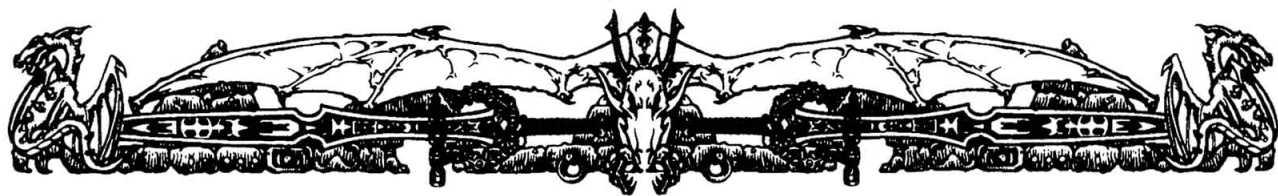
Il est impossible d'opposer une Esquive à une parade, cette dernière ne se produisant qu'en réaction à une attaque.

L'encadré ci-dessous, Esquiver une Attaque, compare la compétence d'Esquive au niveau de résultat d'un attaquant.

Esquiver une Attaque

Esquive	Attaque	Résultat
Critique	empale	le coup produit des dégâts maximaux.
Critique	critique,	le personnage qui esquive parvient à se dégager,
	succès,	évite le coup, ou contact ; s'il est opposé à une maladresse,
	échec,	l'ennemi tombe au sol ou doit effectuer un jet sur la table des maladresses
	maladresse	effectuer un jet sur la table des maladresses.
Succès	empale,	le coup produit des dégâts maximaux.
	critique	
Succès	succès,	le personnage qui esquive parvient à éviter le coup, à se dégager,
	échec	contact.
Succès	maladresse	le personnage qui esquive parvient à éviter le coup, à se dégager, ou engage un combat au contact ; l'attaquant tombe, ou doit effectuer un jet sur la table des maladresses.
Echec	empale,	le coup produit des dégâts maximaux.
	critique,	
	succès	
Echec	échec	les ennemis se maintiennent à une certaine distance.
Echec	maladresse	les ennemis se maintiennent à une certaine distance ; l'attaquant doit effectuer un jet sur la table des maladresses.
Maladresse	empale,	le coup produit des dégâts maximaux ; le personnage
	critique,	qui esquive glisse également et tombe au sol.
	succès	
Maladresse	échec	le personnage qui esquive tombe au sol.
Maladresse	maladresse	aucun effet : lancez une remarque moqueuse et faites une nouvelle tentative.





Évaluer (15 %)

La réussite d'un jet d'Évaluer permet d'estimer la valeur d'un objet et ce, qu'il s'agisse d'une émeraude ciselée, d'une vieille épée, ou d'un cheval de monte. La *valeur* dépend de l'existence d'un acheteur. La *valeur apparente* peut s'avérer différente de la *valeur réelle* : après tout, le caviar n'est rien d'autre que des oeufs d'esturgeons salés.

Grâce à un succès critique, l'aventurier comprend la valeur et l'importance d'un objet. En cas de maladresse, l'aventurier paie un prix trop élevé, vend à trop bas prix, ou passe à côté d'un objet de valeur.

Grimper (40 %)

Ne lancez pas les dés pour des escalades ordinaires de quatre mètres ou moins. Si vous gravisiez une superficie plus étendue, faites des jets de Grimper en les réduisant tous de 10 à 20 % en cas d'obstacles tels que la nuit, la pluie, le vent, une surface lisse, ou le fait de porter une armure complète. Le grimpeur qui rate son jet de Grimper peut alors tenter un jet de Dextérité ou un jet de Chance pour ne pas chuter.

Pour grimper en silence, comparez le résultat du D100 lancé par le joueur aux compétences de Grimper et de Déplacement Silencieux de l'aventurier. S'il a réussi à Grimper mais a raté son Déplacement Silencieux, il est parvenu à grimper mais a fait du bruit. S'il a réussi son Déplacement Silencieux et n'a pu Grimper, il est tombé mais n'a pas fait beaucoup de bruit.

Un succès critique pourrait augmenter la vitesse du grimpeur, ou lui permettre de porter un objet avec plus de facilité. Une maladresse se traduit toujours par une chute produisant un impact extrêmement bruyant ; consultez le chapitre consacré au système de jeu, page 92 pour prendre connaissance des dégâts occasionnés par une chute.

Jeunes Royaumes (15 %)

L'aventurier a des connaissances portant sur les peuples, l'histoire, et les légendes des Jeunes Royaumes et de Melniboné. Cette information provient de mémoires, de chroniques, et de rumeurs, ainsi que de traditions générales à la précision douteuse (par exemple, «tout le monde sait que les habitants des Cités Pourpres sont des porcs cupides.»)

Un succès critique pourrait déduire un secret capital ou découvrir une nouvelle source ou chronique importantes. En cas de maladresse, l'aventurier n'est pas parvenu à établir un lien logique ou a oublié quelque chose.

Lancer (25 %)

Pour ramasser un objet et atteindre une cible à distance, utilisez Lancer. Les gros rochers et les blocs de pierre de moindre taille nécessitent d'être projetés à deux mains et parcourent un mètre par point de FOR du lanceur dépassant la TAI de l'objet. Un objet équilibré tenant dans la main par-

court cinq mètres par point de FOR excédant sa TAI. Les objets de taille inférieure parcourent six mètres ou plus par point de FOR excédant leur TAI. Ces deux derniers types d'objet rebondissent pour prolonger leur course.

- Une pierre grande comme la paume d'une main occasionne 1D2 points de dégâts. Si elle est lancée depuis une hauteur modérée, ajoutez un autre 1D2 points de dégâts par tranche de six mètres de chute parcourue par la dite pierre. De fait, un caillou grand comme la paume d'une main lancé depuis le sommet d'une tour de 18 mètres de hauteur inflige 4D2 points de dégâts.

- Une pierre de la taille d'une tête occasionne 1D4+1 points de dégâts. Si elle est lancée depuis une hauteur modérée, ajoutez un autre 1D4+1 points de dégâts par tranche de six mètres de chute parcourue par la dite pierre. De fait, un caillou de la taille d'une tête lancé depuis le sommet d'une tour de 18 mètres de hauteur inflige 4D4+4 points de dégâts.

- Un rocher de la taille d'un torse occasionne 2D4+3 points de dégâts. Ajoutez 2D4+3 points de dégâts supplémentaires par tranche de six mètres de chute parcourue par ledit rocher. S'il tombe depuis le sommet d'une tour de 18 mètres de hauteur, il inflige 8D4+12 points de dégâts.

- Les rochers de plus grande taille tuent automatiquement les humains qu'ils percutent, soit en les écrasant soit en raison de la commotion provoquée par la blessure.

- S'ils tombent d'une hauteur modérée ou élevée, les rochers dont la TAI égale ou dépasse la moitié de la TAI de la cible la tuent sur le coup ou, si cette dernière réussit un jet de Chance, lui infligent des blessures graves.

Bien sûr, les armures offrent une protection contre ce type d'attaque. Toutes les armes de jet sont représentées par des compétences spécifiques ; reportez-vous aux tables d'armes. Consultez également la rubrique «Projection d'Objets» des points de règle consacrés au combat.

En cas de succès critique, la cible pourrait subir des dégâts supplémentaires ou le lanceur pourrait bénéficier d'un événement favorable. Une maladresse pourrait infliger des dégâts accidentels à vos compagnons ou aux passants, ou encore voir l'objet lancé se briser.

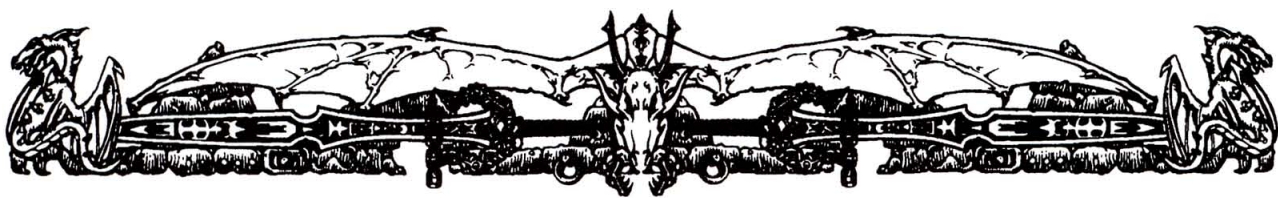
Langue Étrangère (0 %)

Pour parler une langue étrangère, étudiez-la ou habitez l'endroit où elle est pratiquée. Il n'existe aucune limite quant au nombre de langues que vous pouvez apprendre. Cette compétence représente la chance qu'a son utilisateur de parler et de comprendre une langue bien précise des Jeunes Royaumes.

Elle comprend l'aptitude rudimentaire à lire et écrire la langue, si elle a une forme écrite.

Création du Personnage





Lorsqu'un aventurier utilise une langue étrangère, ses compétences de Marchander, de Baratin, et d'Eloquence ne peuvent jamais excéder sa compétence dans ladite langue. Parfois, le maître de jeu pourra décider qu'un document ou un idiome comporte plusieurs points complexes, et demander un jet de Langue Etrangère pour chacun de ces points. De même, le MJ pourra momentanément réduire la compétence de l'utilisateur si celui-ci tombe sur un dialecte ou une forme écrite archaïque de la langue connue

En temps normal, il faut réussir un jet de Langue Etrangère pour lire un livre écrit dans une autre langue. Un pourcentage élevé dénote une plus grande aise, un phrasé plus élégant, et en impose davantage. Si un aventurier possède des points dans une langue étrangère donnée, il comprend toujours l'essentiel d'une conversation normale. S'il dispose de soixante points ou plus dans une Langue Etrangère, l'utilisateur peut faire croire qu'il s'agit de sa langue maternelle. Parmi les langues des Jeunes Royaumes on compte la langue commune, le haut idiome (le vieux melnibonéen), le mabden, le (nouveau ou bas) melnibonéen, le mong, le myrrhynien, et le 'pande. Le mong n'a jamais connu de forme écrite. Il existe d'autres langues dans les Royaumes Inconnus. La langue commune est de très loin la plus répandue de toutes en Occident.

Un succès critique ou une maladresse influence ce qui est compris à la lecture d'un texte difficile ou archaïque, ou en encore lors de situations dangereuses.

La feuille d'aventurier comporte des lignes vierges réservées aux Langues Etrangères.

Le Haut Idiome

L'écrit se compose principalement de pictogrammes abstraits dont la signification varie en fonction des glyphes adjacents. Il est très difficile d'apprendre à lire et à écrire cette langue millénaire. Le Haut Idiome est pratiquement incompréhensible et ce, même pour les Melnibonéens. Il n'est pas sûr que tous les citoyens melnibonéens soient autorisés à l'apprendre. Ce droit pourrait être le privilège de la noblesse de la cour ou de la famille royale. La puissance magique de cette langue est telle que sa connaissance pourrait demeurer un secret impérial.

Parler le Haut Idiome revient à se livrer à un exercice de poésie rigide, chaque phrase et mot étant dicté par des règles de grammaire et des inflexions anciennes et obscures. Le temps des verbes doit refléter le rang social des pratiquants et l'écart les séparant. Les titres honorifiques sont longs et interminables. Les conversations désinvoltes deviennent une poésie abstraite, chargée de centaines d'allusions à la littérature et à l'histoire melnibonéennes.

Langue Maternelle (INT x5 %)

Tous les aventuriers devraient avoir la langue commune pour langue maternelle de départ. Normalement, aucun jet de compétence n'est nécessaire pour utiliser sa Langue Maternelle. Si un document se révèle extrêmement difficile à lire, ou a été écrit dans une écriture ou un dialecte archaïque, le maître de jeu pourra réduire les chances de succès de l'utilisateur.

Moorcock présente cet idiome comme la langue courante d'Argimiliar, de Filkhar, d'Ilmiora, de l'Ile des Cités Pourpres, de Jharkor, de Lormyr, de Nadsokor, de Pan Tang, de Pikarayd, de Shazar, de Tarkesh, et de Vilmir. Elle est soit la langue maternelle, soit la deuxième langue officielle de tout l'Occident.

Cette compétence comprend la faculté rudimentaire de lire et d'écrire la langue, à condition que l'aventurier soit riche et cultivé. Utilisez la compétence distincte Scribe pour les lettrages raffinés, l'organisation d'un document, ou la recherche de mots évocateurs.

Un succès critique impressionne grandement les auditeurs et ce, quelle que soit la situation en cours. Une maladresse pourrait amener les auditeurs à penser que l'utilisateur est un étranger, un imposteur, ou toute autre personne suspecte.

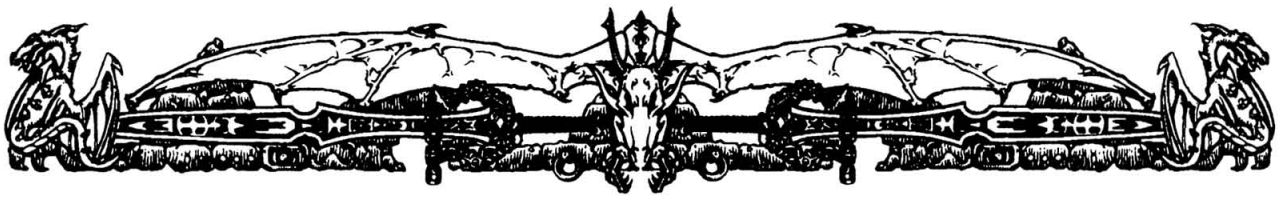
Lutte (25 %)

La Lutte constitue une attaque naturelle dont le but principal est de contenir son adversaire. Vous pouvez parer la Lutte en utilisant Lutte ou Bagarre, ou lui faire perdre de son efficacité en contre-attaquant (avec un couteau, par exemple), mais cela n'est possible que pendant le premier round de Lutte. Si une attaque de Lutte est réussie et n'est ni parée ni rompue, l'attaquant empoigne et maîtrise sa cible. Il choisit alors l'une des options suivantes :

- Immobiliser la cible en opposant sa propre FOR à celle de la victime et en la vainquant sur la Table de Résistance. En cas de succès, la cible est fermement maintenue jusqu'à ce que l'attaquant entreprenne une autre action. Si une corde ou une chaîne est à proximité, la réussite d'un jet de Dextérité pourrait permettre à l'attaquant de solidement ligoter son ennemi.
- Projeter la cible au sol. Si elle est choisie, cette option est automatiquement couronnée de succès.
- Assommer la cible. Voir la règle Assommer p.106.
- Désarmer la cible. L'utilisation réussie de la compétence Lutte pendant plusieurs rounds successifs pourrait permettre à l'aventurier d'éviter un combat au contact lors du premier round puis de saisir l'arme ou la main armée de son adversaire lors du second round.
- Infliger une blessure physique à la cible ou la tuer. Il lui faut avoir préalablement réussi une attaque de Lutte.

Création du Personnage





Il doit ensuite réussir un deuxième jet de Lutte lors de ce round ou d'un round ultérieur. Chaque succès inflige 1D6 points de dégâts, plus le bonus aux dégâts de l'attaquant, à la cible. Peut-être l'attaquant fracasse-t-il la tête de son ennemi contre le sol ou essaie-t-il de lui briser les os.

- Etrangler la cible. Une fois maîtrisée, la cible s'asphyxie en suivant les règles de noyade. L'attaquant n'a pas besoin de faire d'autres jets de Lutte ; consultez le paragraphe suivant.

Si l'intention est de blesser ou de tuer, la victime a été empoignée et ne peut échapper à cette prise qu'en opposant sa FOR à celle de l'attaquant et en la vainquant sur la Table de Résistance.

A la Lutte, il existe de nombreux types de succès critiques et de maladresses.

Marchander (15 %) _____

Cette compétence gère votre capacité à négocier et à convaincre. Si vous vendez ou achetez, et si la différence est minime, c'est le jet de Marchander le plus faible qui l'emporte. Si vous débattiez d'un problème et si la différence est ténue, c'est encore le jet de Marchander le plus faible qui l'emporte.

Si la différence entre le marchandeur et son interlocuteur est grande, les jets de Charisme, de Baratin, et d'Eloquence, les éléments nouveaux, les accusations, la flatterie, et les me-

naces pourront peut-être vous aider à parvenir à vos fins. Un jet de Sagacité pourrait modifier les termes ou le but du marchandage. Une fois votre partenaire convaincu, ou une fois le marché conclu, les termes du contrat ne changent plus. Un succès obtenu pour l'un de ces jets augmente les chances de Marchander de 10 %.

N'utilisez pas cette compétence pour régler des problèmes graves tels que déterminer si la Loi est préférable au Chaos ou inversement. Limitez son usage aux débats portant sur la valeur d'un cheval ou d'un bateau, ou sur la possibilité de passer le gué d'un fleuve en crue. Si vous avez l'intention de tricher ou de mentir, utilisez plutôt Baratin. Pour prendre quelqu'un par les sentiments, utilisez Baratin ou Eloquence.

Un succès critique pourrait voir une amitié prendre naissance, des dépenses amoindries, ou tout autre dérivé ou limitation désirables. Une maladresse pourrait mettre l'inverse en lumière, et peut-être faire tout perdre à l'aventurier.

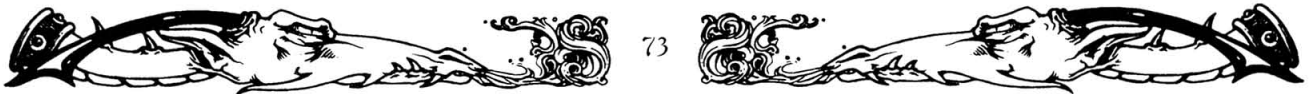
Médecine Rudimentaire (30 %) _____

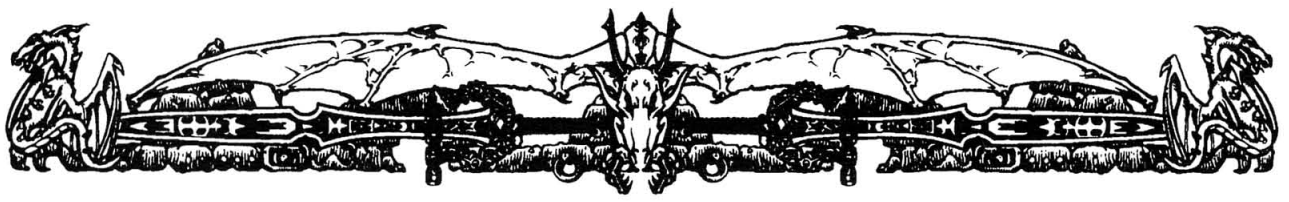
Ce pourcentage traduit la probabilité de réveiller un compagnon inconscient ou étourdi, de bien replacer un membre cassé, de traiter les brûlures, etc. Il englobe la connaissance empirique de la structure et de la physiologie du corps humain.

Cette compétence influence peu la progression des maladies et des maux occasionnant des points de dégâts au fil du temps. La Médecine Rudimentaire produit un léger effet sur un grand nombre de poisons ; consultez le point de règle



Création du Personnage





consacré aux poisons page 94. La réussite d'un jet de Médecine Rudimentaire permet de savoir si des os ou des restes sont humains ou non.

- Il faut un round pour appliquer la Médecine Rudimentaire à un mal.
- Appliquez un jet de Médecine Rudimentaire réussi une fois par mal traité.
- Un jet de Médecine Rudimentaire raté contraint l'aventurier à attendre une heure environ avant de pouvoir effectuer une nouvelle tentative. Une autre personne pourra toutefois appliquer sa Médecine Rudimentaire à la même cible lors du round suivant, car ce nouvel individu saura peut-être ce qu'il faut faire.
- Un succès enregistré dans cette compétence redonne 1D3 points de vie à la cible par attaque ou blessure distincte. Distinguez les attaques par round, par attaquant, et par arme.



Un succès critique en Médecine Rudimentaire redonne automatiquement 2D3 points de vie au malade. Un échec ne redonne aucun point de vie. Une maladresse supprime 1D3 points de vie pour cause de mauvais traitement.

Million de Sphères (0 %)

Les Jeunes Royaumes savent peu de choses sur les autres plans. Là-bas, l'existence d'autres mondes est un mythe pour tous hormis les érudits et les sages. Un aventurier pourra augmenter sa connaissance du Million de Sphères en conversant avec d'éminents sorciers, en interrogeant les habitants d'autres plans, et en pratiquant des voyages astraux. Le mieux consiste encore à entreprendre des études académiques à l'aide de grimoires et d'autres livres détenteurs de savoir.

Nombre de questions restent sans réponse ou sont le privilège d'une poignée de gens. Un jet de Million de Sphères réussi pourra donc ne fournir aucune information.

Un succès critique pourrait révéler des informations décisives. Une maladresse pourrait indiquer qu'une chose est impossible ou n'existe pas quand elle est bien réelle en vérité.

Monde Naturel (25 %)

Connaissance générale des animaux, des plantes, de la vie marine, et du climat propres aux régions que l'aventurier connaît.

Le maître de jeu devrait diviser ce score par deux en terre inconnue, et par quatre au moins sur un autre plan. Cette compétence concerne ce qui touche à la connaissance générale et non à l'ensemble des choses susceptibles d'être connues.

Un succès critique pourrait identifier un animal rare ou dévoiler quelque secret. Une maladresse pourrait mener à une identification erronée ou à une erreur totale.

Natation (25 %)

Les nageurs peuvent flotter et se mouvoir dans l'eau ou tout autre liquide similaire. Sous l'eau, l'aventurier nage de façon convenable, sauf si le joueur déclare qu'il en est incapable. Lors de situations surprenantes ou mettant votre vie en danger, effectuez un jet de Natation pour continuer à nager.

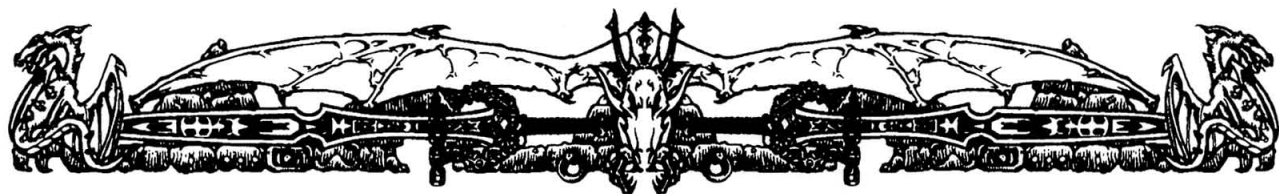
Un échec provoque un début de noyade ; voir les règles adéquates page 93, dans le chapitre consacré au système de jeu. Un nageur qui se noie a droit à un jet de Natation par round : en cas de succès, il cesse de se noyer et se remet à se mouvoir dans l'eau. Si, plus tard, il rate un autre jet de Natation, il recommence à se noyer.

En moyenne, un nageur parcourt le quart de la distance maximale qu'il peut couvrir sur terre en un round. Sur une petite distance, ce taux peut passer du quart à la moitié.

Un nageur peut tracter un objet flottable d'une TAI maximale égale à la sienne +2. Un nageur peut indéfiniment transporter un objet non flottable dont le poids maximal est égal à sa FOR/2 en kilogrammes.

Création du Personnage





Un succès critique indique une vitesse ou une puissance de battement appréciables. Un échec peut déclencher une noyade. Une maladresse provoque un début de noyade et désoriente le nageur. Désorienté, il repousse les sauveteurs, lâche ses armes, ou s'enfoncé davantage dans les profondeurs.

Navigation (15 %)

L'utilisateur de cette compétence comprend le comportement des bateaux à perche et à rames de petite taille dans le vent, les tempêtes, et les marées. Il peut déceler les obstacles cachés, les signes annonciateurs de terre, et les variations climatiques.

Les marins dont la compétence est faible ont du mal à arrimer un canot alors que les navigateurs compétents peuvent choisir entre manoeuvrer leur embarcation tout en maniant l'épée et naviguer. Une personne victime d'une chute peut Sauter pour tenter de diminuer ses dégâts ; de même, les marins dont le score est supérieur ou égal à 101 % peuvent manoeuvrer des navires de haute mer afin de se soustraire aux dégâts causés par les attaques non magiques ou les forces de la nature : à partir de 101 %, soustrayez 1D6 points de vie par tranche de 100 % du pourcentage détenu dans cette compétence. Exemple : le joueur d'un timonier doté de 301 % en Navigation pourrait soustraire 2D6 points de vie aux dégâts subits lorsque son embarcation a percuté un rocher.

Dans les vaisseaux de plus grande taille, l'un des personnages incarnera le capitaine et devra toujours posséder un score minimal de 101 % en Navigation, son second possédant au moins 90 % dans cette même compétence. Ses jets de Navigation décideront du sort général du navire. Des jets de Navigation pourraient s'avérer importants. D'autres personnages risquent d'avoir besoin de connaître la compétence Navigation afin d'accomplir certaines tâches à bord.

Les succès critiques et les maladresses pourront avoir pour seul effet de permettre ou d'interdire des jets de compétence supplémentaires. Lors de batailles navales, un succès critique ou une maladresse représentent toujours une manoeuvre avancée ou de piètre qualité.

Orientation (10 %)

De jour comme de nuit, par temps d'orage ou ciel dégagé, l'utilisateur de cette compétence trouve son chemin. Ceux dont le pourcentage est très élevé connaissent l'astronomie et savent interpréter les variations climatiques.

- La discipline mentale qui sous-tend cette compétence étant à peu près la même, l'aventurier pourrait utiliser Orientation pour mesurer et tracer le plan d'un couloir ou d'une zone. Il ne peut toutefois y recourir en utilisant un pourcentage supérieur à celui de son score de Scribe.

- A bord d'un navire ou d'un bateau, cette compétence ne peut procurer un pourcentage supérieur à celui du score en Navigation de l'utilisateur.

- Un succès critique permet de trouver le chemin juste et précis. Une maladresse mène à l'opposé du chemin recherché ou sur la route la plus dangereuse qui soit.

Pister (10 %)

S'il réussit son jet de Pister, l'aventurier peut suivre la trace d'une personne, d'un animal, ou d'un véhicule laissée dans un sol de terre meuble ou un parterre de feuilles. Le pistage peut se poursuivre tant que les traces demeurent lisibles. Les chances de succès diminuent de 30 % par tranche de 24 heures séparant l'analyse du moment où les traces ont été imprimées. Le mauvais temps peut rendre le pistage impossible. Sauf circonstances exceptionnelles, nul ne peut être pisté sur l'eau, la pierre, ou la nuit venue.

En cas d'interruption ou d'effacement des traces, ou encore si la cible est revenue sur ses pas, un jet de Chercher réussi ou un succès critique obtenu en Pister permettent de reprendre la piste. Si le pisteur connaît le pisté, la réussite d'un jet de Sagacité pourra suffire.

Un succès critique pourrait permettre de poursuivre la traque en dépit de conditions normalement impossibles. Une maladresse dirige sur une fausse piste ou expose le pisteur à une embuscade.

Potions (0 %)

Grâce à cette compétence vous pouvez reconnaître, composer, et dispenser toute la pharmacopée des Jeunes Royaumes sous forme de filtres, d'infusions, de poisons, d'antidotes, d'hallucinogènes, et autres. Vous aurez peut-être besoin de bien connaître le Monde Naturel pour trouver les ingrédients. Les potions ne nécessitent aucun sacrifice de points de magie, ne sont pas magiques, et peuvent affecter les humains. Les personnes disposant d'un score supérieur ou égal à 101 pour-cent peuvent toujours trouver les bons ingrédients d'une potion et la préparer pendant la durée adéquate, à moins d'obtenir 00 à leur jet. Les joueurs disposant de 100 % et moins, doivent réussir un jet de Chance pour trouver les ingrédients. S'ils échouent, ils doivent faire un jet sur la colonne «substitutions» de la table horaire des effets du poison située non-loin.

Un succès critique suggère une potion exceptionnellement forte ou virulente, ou encore que l'aventurier a appris à réaliser un composé plus rapidement ou à meilleur marché. Une maladresse pourrait signifier que la potion est inopinément néfaste.

Parmi les potions dont la saga fait mention on compte les drogues grâce auxquelles Elric maintient ses forces, les voluptueux hallucinogènes qui ont valu le nom de «Cité qui rêve» à Imrryr. On peut citer également le vin de Bakshaan qui réduit son consommateur à un état de démence, et les herbes médicinales de la Forêt de Troos. Viennent s'y ajouter la drogue asommante qu'Elric boit en Org, puis la potion que ce dernier et Tristelune utilisent à Nadsokor pour neutraliser leur odorat.

Création du Personnage





Citons également la drogue «cuirasse» tirée d'une herbe de la Forêt de Troos, laquelle permet à la peau et aux chairs de résister à presque tous les coups reçus. Enfin, n'oublions pas le venin de dragon refroidi que l'on prend pour obtenir force et courage, ni le vin reconstituant de Nihrain, ou encore l'elixir de Lord Gho dans La forteresse de la perle, lequel provoque une accoutumance des plus effrayantes.

La connaissance de la plupart des potions s'avère fort limitée. Le vin de Bakshaan et la drogue assommante sont connus de presque tous les herboristes et apothicaires.

Une potion non magique peut influencer l'état conscient ou la perception globaux. Elle pourrait augmenter ou diminuer une caractéristique mais pas deux, à moins qu'il ne s'agisse des points de vie et du modificateur aux dégâts.

Sinon, elle pourrait affecter un ou plusieurs groupes de compétences tels qu'ils apparaissent à la fin de ce chapitre. En règle générale, elle augmente ou diminue tout ce qu'elle affecte et ne laisse aucune alternative. Cette dernière possibilité est l'apanage de la magie.

La force et les effets des potions varient en fonction de la fraîcheur des herbes et de la concentration du produit. La ligne «substitutions» de la table ci-jointe indique la durée d'efficacité obtenue quand il s'est avéré impossible de trouver tous les ingrédients nécessaires à la composition d'une potion.

Durée des Effets d'une Potion

	Demi-dose	Dose normale	Double dose
Substitutions	1D4-3 heures	1D4-2 heures	1D4-2 heures
Herbes sèches	1D3-1 heures	1D4 heures	1D6+2 heures
Herbes fraîches	1D6+1 heures	2D6 heures	2D6+6 heures

Vous trouverez une table décrivant des poisons ordinaires au chapitre Système de Jeu page 94.

Réparer/Concevoir (DEX $\times 4$ %)

Tous les aventuriers savent réparer ou concevoir les équipements simples, les articles de sellerie, les radeaux et les bateaux, etc. Ils auront peut-être besoin d'outils et de matériel spécifique. L'objet à réparer ne peut être magique, car seule la magie peut réparer la magie.

Le pourcentage de succès de la compétence Réparer/Concevoir n'augmente jamais avec l'entraînement ni l'expérience, mais seulement si la DEX change.

Si l'aventurier connaît un Artisanat équivalent dont le score est supérieur à celui de Réparer/Concevoir, utilisez l'Artisanat en question.

Un succès critique crée un objet de la même qualité que s'il avait été réalisé par un artisan, un objet à même de supporter une utilisation prolongée. Si le jet de Réparer/Concevoir

est raté, l'objet n'a pu être construit ou réparé, ou alors il s'est brisé lors de sa confection. Une maladresse produit un article qui casse ou cesse de fonctionner à un moment crucial.

Royaumes Inconnus (0 %)

Avec cette compétence, l'aventurier a des connaissances portant sur les peuples, l'histoire, et les territoires situés à l'est des Jeunes Royaumes, tel l'Elwher de Tristelune. Les habitants originaires des Jeunes Royaumes de l'Ouest débute avec un score de 0 % dans cette compétence et développent leur savoir en cours de jeu.

Les Royaumes Inconnus ne le sont évidemment que pour les autochtones de l'Occident. Les natifs de l'Orient débute avec un score de 0 % dans la compétence Jeunes Royaumes et un autre de 15 % en Royaumes Inconnus. (Elric connaît déjà quelques Royaumes Inconnus lorsqu'il part à l'aventure, mais il dispose dès le début de ressources et d'avantages appréciables ; un esclave d'Elwher avait conté quelques histoires concernant l'occident à Tristelune).

Un succès critique indique que l'aventurier apprend ou découvre un secret capital, ou encore qu'il découvre une nouvelle et importante source de savoir. Une maladresse signifie que l'aventurier n'est pas parvenu à établir un lien logique ou à se souvenir d'une chose dont il a connaissance.

Sagacité (15 %)

Grâce à cette compétence, l'aventurier peut comprendre la personnalité et les objectifs d'une personne. Cette compréhension demande de rester quelques minutes en présence du sujet étudié. Les supercheries habiles ne peuvent être mises à jour, à moins que l'aventurier ne parvienne à entamer la confiance du sujet en lui révélant des événements ou un savoir inattendus.

En cas de succès critique, les motivations du sujet sont mises à nu, et l'utilisateur de la compétence dit exactement ce qu'il faut pour obtenir un acquiescement immédiat.

En cas de maladresse, l'interprétation de l'aventurier est complètement erronée.

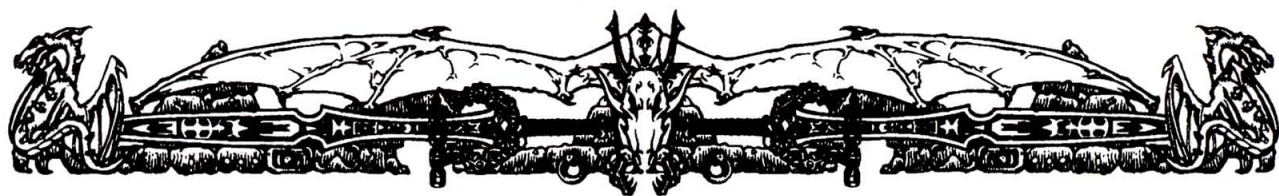
Sauter 25 %)

Grâce à un succès, un aventurier se trouvant en position debout peut bondir verticalement vers le haut et atteindre une hauteur égale à une fois et demie sa taille, ou bondir verticalement vers le bas et atteindre une distance égale à une fois sa taille.

En position arrêtée, il peut faire un bond horizontal et couvrir une distance égale à sa taille. Avec élan, il peut bondir horizontalement et couvrir une distance égale à deux fois sa taille.

Création du Personnage





S'il tombe d'une éminence, la réussite d'un jet de Sauter permet à l'aventurier d'amortir sa chute : lancez 1D6 et soustrayez le résultat aux points de dégâts occasionnés par la chute.

Il est impossible de sauter tout en portant une armure de plaques complète. Divisez par deux votre capacité à sauter en armure de demi-plaques ou de cuir et anneaux. Ne tenez pas compte du poids supplémentaire d'une armure de cuir ou de bois.

Un succès critique pourrait permettre de sauter plus loin qu'à l'accoutumée ou en faisant moins de bruit. Une maladresse pourrait augmenter les dégâts de la chute qui s'en suit.

Scribe (0 %)

L'aventurier sait composer des manuscrits, des plans, et des instructions d'une façon impressionnante, présenter des grimoires, des cartes maritimes, et autres avec une très grande clarté.

Les melnibonéens estiment que ces matériaux répondent à leurs critères. Un scribe peut également reproduire ou imiter des documents de toutes sortes, le risque de détection diminuant au fur et à mesure que le pourcentage de compétence du scribe augmente.

Un succès critique pourrait créer une carte fiable jusque dans les moindres détails, écrire des ordres militaires qu'il s'avère impossible de mal interpréter ou d'ignorer, ou encore contrefaire une lettre de relâche écrite de la main du Théocrate de Pan Tang.

Une maladresse se traduit par un torchon que les gens pleins de discernement considéreront en ricanant ou qui vous vaudra d'être jeté en prison.

Se Cacher (20 %)

Cette compétence nécessite la présence d'une surface abritée. Utilisez Se cacher pour échapper à la détection lors d'une poursuite, d'une surveillance, ou d'une situation imprévue. L'aventurier choisit les meilleurs buissons, les meilleurs rochers, les ombres les plus épaisses, et ainsi de suite, pour s'y dissimuler.

Dans une zone surveillée par des gardes, la compétence Se cacher pourrait vous permettre de changer de position sans être détecté.

Déterminez les chances de succès de votre aventurier en divisant son pourcentage de Se cacher par deux. Si la distance à parcourir est supérieure à deux ou trois mètres, faites également un jet de Déplacement Silencieux.

Si un aventurier immobile n'est qu'en partie dissimulé, divisez par deux les chances qu'a un observateur de le remarquer.

Un succès critique neutralise la réussite d'un jet de Chercher. En cas de maladresse, l'aventurier attire l'attention d'une façon ou d'une autre.

Sentir/Goûter (15 %)

Un succès permet de reconnaître une odeur ou un goût particuliers au bout de quelques instants. L'aventurier pourrait détecter un poison ou une drogue dans du vin ou des aliments, remarquer l'odeur insistante d'un animal, ou identifier l'origine d'un parfum.

La compétence Sentir/Goûter est importante pour bien apprécier les mets et les vins raffinés ; les personnes aspirant à une bonne culture générale devraient posséder un score de cette compétence supérieur ou égal à 50 %.

En cas de succès critique, l'aventurier pourra mettre un empoisonneur à jour en découvrant des traces de poison sur ses mains ou ses vêtements, ou encore reconnaître chacun des vins servis lors d'un banquet.

Une maladresse expose l'aventurier au danger et à l'embarras.

Nouvelles Compétences

La feuille d'aventurier comprend quelques lignes vierges réservées aux compétences. Elles sont destinées aux nouvelles compétences que le MJ pourra avoir la joie d'accepter.

Le maître de jeu est seul habilité à créer ou à valider une nouvelle compétence.

La Magie

Chaque profession peut fournir jusqu'à trois sorts de magie, mais nul n'est tenu de les accepter. Pour pouvoir les apprendre, votre aventurier doit être assez puissant (POU 16 ou plus) pour utiliser la magie.

Il pourra aussi choisir de rejeter cette dernière, les sorts mentionnés étant d'origine chaotique.

Transformez le nombre de sorts acceptés en points de Chaos et ajoutez ces derniers à la case du Chaos située en haut à droite de la feuille d'aventurier.

Relevez le nom et le coût en points de magie de chaque sort au recto de votre feuille d'aventurier sous le titre «Magie Méorisée», et au verso sous «Grimoire».

Notes : Si votre aventurier accepte des sorts, inventez une histoire racontant comme il a pu les apprendre.

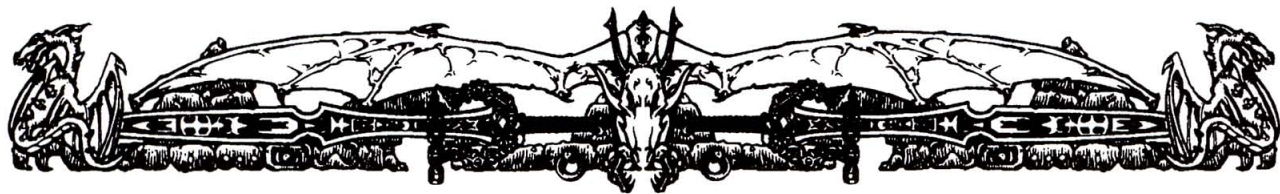
La majeure partie des Jeunes Royaumes associe la magie à la tyrannie du règne melnibonéen.

La plupart des gens la méprisent et la craignent ; ils espèrent y mettre fin un jour car ils croient qu'elle apporte le seul malheur.

Cela dit, d'autres sont assez rusés pour en tirer profit, aussi les nobles et les marchands engagent-ils secrètement des sorciers personnels.

Création du Personnage





Aventuriers Personnalisés

Ce paragraphe à pour objet de vous rappeler que vous pouvez créer votre aventurier de façon personnalisée. Pour ce faire, suivez la procédure de Création des Aventuriers normale. Choisissez librement 13 compétences à l'exception de Million de Sphères et Royaumes Inconnus. Ajoutez-leur 20 points de compétence chacune. Si aucune des professions proposées dans ce chapitre ne vous convient, créez la vôtre, puis répartissez 250 points de compétence supplémentaires comme bon vous semble. Choisissez trois sorts au maximum parmi ceux répertoriés pour les diverses professions. Quant à l'argent supplémentaire, obtenez 2D100 bronzes.

Verso de la Feuille

La fonction du verso de la feuille d'aventurier est en grande partie évidente.

- La section du haut, appelée histoire personnelle, se remplira au fur et à mesure que votre aventurier se fera des amis et des ennemis, rencontrera des personnes remarquables, et accomplira de grands exploits. Vous pouvez consigner en cet endroit certaines choses que vous risquez d'oublier.

- Le chapitre consacré à la magie contient des informations portant sur les grimoires et la façon de les utiliser. Le grimoire de la feuille d'aventurier consiste simplement en une liste des pratiques magiques dont vous avez connaissance.

- A l'instar de la section histoire personnelle, les richesses s'accumuleront progressivement... ou pas du tout.

- Nous avons laissé de l'espace pour inscrire trois démons ou élémentaires liés. La plupart des joueurs n'utiliseront pas cette section, mais un aventurier pourrait avoir un serviteur et l'y reporter.

- Tous les aventuriers débutent en possession d'un cheval. Si les caractéristiques de votre monture vous intéressent, notez-les à l'endroit prévu à cet effet.

Astuces pour Survivre

Bien entendu, vous souhaitez parer votre aventurier de tout ce qui se fait de mieux, mais cela s'avère impossible dans un monde où la majorité des gens est

pauvre. En général, vous souhaiterez également lui donner des caractéristiques et des compétences supérieures, mais il ne sera pas davantage possible de lui obtenir des scores élevés partout.

Voici quelques astuces qui vous permettront de créer des aventuriers à même de vivre dans les Jeunes Royaumes et de survivre aux sessions de jeu.

Compétences d'Armes

La majeure partie des habitants des Jeunes Royaumes porte des armes et n'hésite pas à en faire usage. Si vous ne souhaitez pas voir les autres personnages affûter leurs compétences en terrassant votre aventurier, constituez-vous une compétence d'armes supérieure ou égale à 101%, ce pourcentage réduisant de moitié le risque de réaliser une maladresse.

Le pourcentage de parade baissant de 30% chaque fois que l'arme pare un coup au cours d'un round, une compétence de combat au corps à corps élevée peut s'avérer fort utile.

Les points de pourcentage d'un fort score de compétence d'armes peuvent être répartis entre plusieurs attaques. Enfin, la chance d'obtenir un succès critique augmente au fur et à mesure de la progression des compétences de votre aventurier.

Boucliers

Si votre aventurier a l'intention d'engager des combats dignes de ce nom, il aura besoin d'un bouclier, ou tout au moins d'une deuxième arme. S'il pare à l'aide d'un bouclier, le risque de briser une arme diminue fortement, et certains résultats obtenus sur la table des maladresses ne le concernent pas. Si votre aventurier en a la compétence, un bouclier se révèle plus fiable qu'une armure ; en outre, il bloque des attaques plus puissantes. (D'accord, Elric traversait les armées à grands coups de taille sans jamais se servir d'un bouclier, mais le pouvoir de Stormbringer est unique... il est peu probable que votre aventurier se procure une épée runique capable de se battre de sa propre volonté).

A Propos des Boucliers

La notation D P E G indique le type de bouclier que porte votre aventurier : demi, petit, entier, grand.

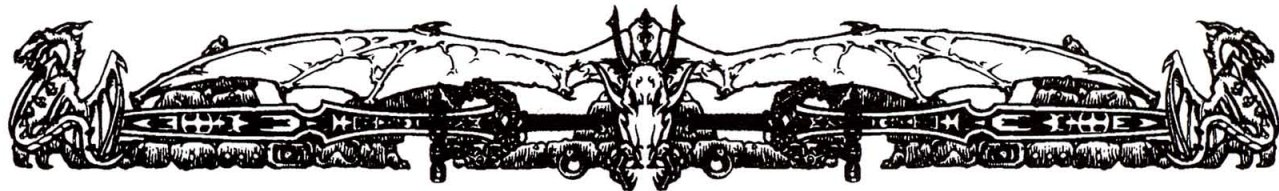
Armures

Lors de combats disputés au contact, il est bon de posséder la meilleure armure possible. Dans ce jeu, les armures sont différentes des boucliers, ces derniers produisant un effet défensif uni et définitif. Les armures ont des faiblesses et des ouvertures, il faut donc tirer le nombre de points de dégâts qu'elles reçoivent lors de chaque attaque portée. Le jet de dés pourra être néfaste.

Toutefois, elles peuvent également faire la différence entre une blessure grave et une blessure légère, ou encore

Création du Personnage





entre une blessure grave et la mort. Elles pourront représenter la seule protection disponible pour votre aventurier lors d'embuscades ou de tentatives de meurtre.

Esquive

Vous aurez besoin du plus fort score d'Esquive possible. Comme vous pouvez le concevoir, il peut s'avérer fort utile de savoir esquiver un coup de hache d'armes, par exemple. L'esquive et la parade forment deux manœuvres prises en compte dans ce jeu ; un score d'Esquive élevé dote votre aventurier de la plus grande souplesse de choix possible.

Magie

N'oubliez pas, le conflit central de la saga est celui qui oppose la Loi au Chaos. La Loi n'approuve pas l'usage de la magie et se porte fort bien dans le cadre de la saga. Les compétences au score élevé compensent en grande partie ce non recours à la magie, celle-ci pouvant prendre plus de temps à mettre en marche que le simple fait de tirer une flèche.

Si votre aventurier a l'intention d'user de magie, son score de POU ne pourra jamais s'avérer trop élevé : il lui faudra un minimum de 16. Un fort score de POU améliore également les jets de Chance. Les sorts magiques sont en majeure partie obtenus en cours de jeu. Les aventuriers pourront se les enseigner à tour de rôle s'ils ont reçu des sorts différents à leur création.

Assortir ses Compétences

S'il est bon d'avoir des compétences de nature variée, il est également utile de posséder des compétences agissant en complément les unes des autres. Par exemple, un pourcentage élevé en Déplacement Silencieux, en Pister, et en Amorcer/Désamorcer un Piège suggère un personnage à vocation de chasseur ou de trappeur.

De même, un pourcentage élevé en Marchander, Sagacité, et Scribe suggère un marchand ou un négociant. L'assortiment des compétences permet de créer un secteur d'expertise général, assurant ainsi votre aventurier d'une grande souplesse d'actions et de réactions, ce qui rend sa personnalité plus facile à cerner et simplifie le jeu de rôle.

Compétences de Communication

Essayez d'avoir un score de Baratin, de Marchander, d'Eloquence, ou d'Art élevé. En effet, votre aventurier aura tout autant besoin d'influencer et de convaincre les gens que de les combattre.

Un bon score dans une langue melnibonéenne et en Art ne vous feront pas de mal si vous projetez de visiter la Cité qui Rêve.

Demandez avant d'Agir

Votre maître de jeu sera enchanté de vous faire part de toutes les choses pertinentes que votre aventurier perçoit, mais vous saurez probablement précisément ce que vous désirez savoir.

N'ayez pas peur de demander des informations : le bretteur auquel vous faites face a-t-il l'air sûr de lui ? Ce marchand porte-t-il beaucoup de bijoux en or ? Le bois d'oeuvre du navire est-il poli et bien entretenu ou tacheté par l'âge et l'eau de mer ?

Connaître l'Adversaire

Les pourcentages des compétences peuvent se compter en centaines, la magie s'avérer quasiment invisible, toute personne bien habillée est susceptible d'avoir des amis capables d'ameuter une cité tout entière. Il est stupide de livrer combat à la mauvaise personne. Attendez d'avoir une raison, puis battez-vous quand l'honneur l'exige.

Connaissez vos Amis

Si les aventuriers forment un groupe aux alliances divergentes, vos chemins finiront par bifurquer à un moment ou un autre. Elric en vient à comprendre que la lutte opposant la Loi au Chaos sépare les gens et engendre des souffrances inutiles. Mais la Loi et le Chaos sont parties intégrantes de la personnalité de tout un chacun : ces parties, toutefois, ne doivent pas forcément s'avérer destructrices. Si vous jouez un aventurier aligné sur le Chaos, il vous faudra trouver des moyens agréables d'exprimer votre créativité et vos changements d'humeurs.

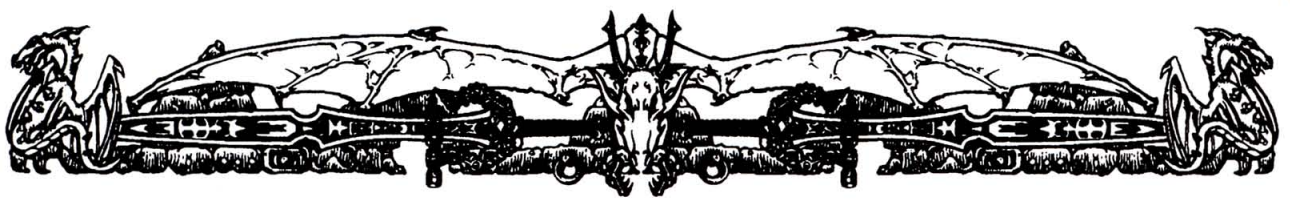
Si vous jouez un personnage aligné sur la Loi, vous pourrez camper une attitude sévère et très légaliste, mais n'oubliez pas de rire. Si vous jouez un aventurier aligné sur la Balance, vous devrez trouver l'occasion d'être miséricordieux et de savoir apprécier tout ce qui vous entoure. Même si les alliances varient au sein du groupe, essayez d'orienter votre jeu de rôle vers l'amitié. Si le caractère de votre aventurier vous en empêche, il aura besoin de nouveaux compagnons.

Versez des Rançons Crédibles

Si toutes vos tentatives échouent, vous pourrez peut-être dissuader l'aventurier qui vous tient à sa merci de vous tuer en lui promettant le versement d'une rançon. Le mot clé d'une telle situation est «crédibilité» : la somme promise doit atteindre 5 000 bronzes au minimum pour en valoir la peine, l'aventurier doit avoir prévu une façon plausible de livrer la rançon puis de s'extirper des griffes de son ravisseur. Il doit en outre convaincre ce dernier que les propos qu'il lui tient sont la stricte vérité.

Création du Personnage





Les Prix

Les prix sont généralement indiqués dans une unité monétaire standard appelée bronze. Les bronzes sont les pièces de monnaie métalliques qui ont cours dans les Jeunes Royaumes. Une pièce de bronze vous permet d'acheter une chope de bière ou un pain. La valeur d'une bronze est suffisante pour être utile mais pas au point de mettre une personne dans tous ses états quand elle en perd une.

Nous supposons que chaque Jeune Royaume dispose d'une ou plusieurs devises équivalentes et, par souci de simplicité ludique, que chacune de ces devises a approximativement la même valeur. Elles sont, par conséquent, interchangeables et ce, même si leur aspect, leur nom, et leur forme varient.

Sinon, il est possible d'adopter une solution plus réaliste et de créer des dizaines, voire des centaines de pièces différentes, au taux de change différent. Les maîtres de jeu désireux de concevoir un système monétaire plus réaliste sont encouragés à le faire, néanmoins ils ne pourront s'inspirer de la saga.

Si le taux de change des tigres pan tangiens est équivalent aux autres, il s'avère politiquement dangereux d'utiliser ces pièces en Vilmir, par exemple, ou d'exhiber des dragons d'argent melnibonéens en Lormyr. Les raisons vous paraîtront évidentes à la lecture des descriptions de ces pays.

La valeur nominale d'une bronze équivaut à vingt pièces de taille plus petite appelées «groats». Les groats sont battus dans divers métaux vils et miteux ; nombreux sont les marchands qui les refusent et les gens qui les méprisent. «Ça n vaut pas un groat !» est un juron fort répandu. Les tribunaux ont pour habitude de limiter les sommes maximum des dettes payables en groats.

Il existe aussi des pièces en or et en argent, mais une mauvaise gestion, la piraterie, et des princes dépensiers font que les gens (les Imrryriens mis à part) entassent leurs pièces en or et en argent. La circulation en est donc très restreinte.

Une pièce en argent a une valeur faciale d'à peu près 5 bronzes, mais la valeur de son métal atteint plus de cent bronzes à présent. (Lorsque Elric lance une pièce en argent à un logeur servile, celui-ci a des raisons de se réjouir !)

La valeur d'une «or» est proche d'un millier de bronzes. Etant donné leur faible valeur nominale, les pièces en or et en argent sont souvent fondues et transformées en bijoux, en orfèvrerie, ou en argenterie de maison.

Les roues d'or melnibonéennes sont grandes comme la paume d'une main et n'ont plus cours. Chacune d'elle rend hommage à un Empereur Dragon, et il n'en existe qu'une par Empereur, sculptée dans l'or pur. Une roue pèse en moyenne un peu moins de 9 kilos. Après l'accession au trône d'Elric, il

existe un maximum de 428 roues d'or. Chacune est différente des autres. Chacune représente un trésor d'une grande beauté dépassant de très loin la valeur du métal qui les constitue. Les roues ne se répandent dans les Jeunes Royaumes qu'après le Sac d'Imrryr.

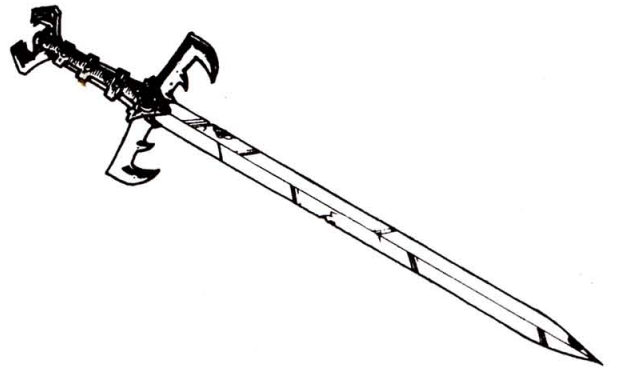
Libérées, peut-être, lors de la grande Guerre des Élémentaires, les gemmes peuvent être trouvées dans toutes les contrées. Seuls les esclaves de Melniboné savent les tailler de façon à en faire des pierres transparentes pourvues de facettes. Les joailliers des Jeunes Royaumes doivent se contenter de polir la pierre brute et de la sertir dans une monture pour obtenir le plus bel effet. Parmi les pierres préférées des acheteurs on compte l'agate, la calcédoine, le diamant, l'émeraude, l'ortrédos dorée, le jade, le lapis-lazuli, le mios, l'onix, l'opale, le péryx, le rubis, le saphir, la topaze, et la turquoise. Aucune de ces pierres n'est considérée comme supérieure aux autres, ainsi qu'il en est du diamant aujourd'hui.

Pour faciliter le jeu, évaluez les gemmes en fonction de leur taille, leur couleur et leur éclat. Utilisez la table ci-dessous. Le maître de jeu peut imposer sa propre classification.

Valeur des Gemmes

Taille	Neutre	Belle	Délicate
Petite	D100	D100x5	D100x20
Moyenne	D100x2	D100x20	D100x100
Grande	D100x5	D100x100	D100x1000

Ainsi, une gemme de taille moyenne et de bonne qualité vaut entre 20 et 2 000 bronzes. Si la valeur aléatoire de la pierre est relativement faible, c'est que l'aspect précieux de cette dernière cachait une simple agate ou un grand cristal de quartz, ou encore que la pierre est rayée ou de forme déplaisante. Si sa valeur est très élevée sans atteindre la somme maximale, la gemme est de facture remarquable et ses défauts s'avèrent fort minimes. Une table n'est jamais qu'un guide global, aussi les maîtres de jeu devraient-ils modifier les valeurs comme bon leur semble.



Création du Personnage





Exemples de Prix

Sauf indication contraire, les prix sont donnés en bronzes. Il s'agit de prix moyens.

Le prix élevé d'un objet n'implique pas nécessairement qu'il sera vendu pour cette somme ; il peut ne pas trouver d'acheteurs.

Les prix changent d'un acheteur à l'autre, étant sujets à des conditions, des localités et des saisons variables. Le prix d'un objet usé mais en bon état est égal à la moitié de celui d'un article neuf.

Les prix des armes, armures et boucliers figurent au chapitre consacré au combat, sur la colonne de droite des tables d'armes.

Boissons et Nourriture

Grande tasse de lait aigre	5 groats
Chope de bière	1
Pichet de bière	6
Coupe de mauvais vin	1
Coupe de bon vin	3
Carafe de bon vin	20
Bol de gruau froid	10 groats
Poulet rôti entier	5
Saumon fumé entier	10
Cochon de lait rôti entier	40
Jambon cuit entier	15
Tranche de boeuf rôtie	25
Trois oeufs de poule	1
Trois oeufs de poule frais	2
Poignée d'oeufs de caille	5
Pain rond frais	1
Morceau de pain long	1
Six oignons	1
Guirlande de gousses d'ail	1
Pot de miel	5
Biscuit	4
Glace aux framboises, une cuillerée	34

Vêtements

Chapeau chaud	10
Bottes de qualité	75
Paire de sandales	10
Chemise de lin	10

Châle en belle soie	200
Vêtements extérieurs :	
de mendiant	1
de travailleur	20
de compagnon	50
de mercenaire	50
de marchand	200
de petit noble	500
Excellente pèlerine de voyage	140

Services

Contrôle médical ordinaire	5
Coupe de cheveux ou rasage	2
Repas banal	2
Bon repas	6
Excellent repas	25
Abri, par nuit :	
sol d'une auberge	3
couchette de dortoir	8
chambre privée	45
Adeptes de l'amour, par nuit :	
novice blasée	5
experte enthousiaste	25
Mettre un cheval à l'écurie, par nuit	2-8
Faire écrire une lettre	4
Entraîner une compétence, par semaine	50
Charpentier, maçon, par jour	40
Forgeron, par jour	50
Armurier, par jour	60
Serviteur fiable, par semaine	30
Pot-de-vin versé à un officiel	20 et plus
Offrande digne d'éloges à un temple	10+
Représentation au tribunal, par jour	60+
Envoyer un message à l'autre bout de la cité	1

Articles Divers

Selle et articles de sellerie	300
Livre de chant ou d'histoire	100+
Livre vierge utilisable comme grimoire	50
Vieux grimoire (10 sorts utiles)	15 000
Vieux grimoire (100 sorts à vérifier)	50 000
Sac à dos en cuir	40
Corde (30m, FOR 40)	20
Chaîne d'acier (15m, FOR 64)	290
Cadenas et clef en fer	16
Collier d'esclave	20
Pince à levier en acier	40
Pelle	10
Pioche	30
Lot de 20 flèches	20
Outils de crochetage des serrures	75

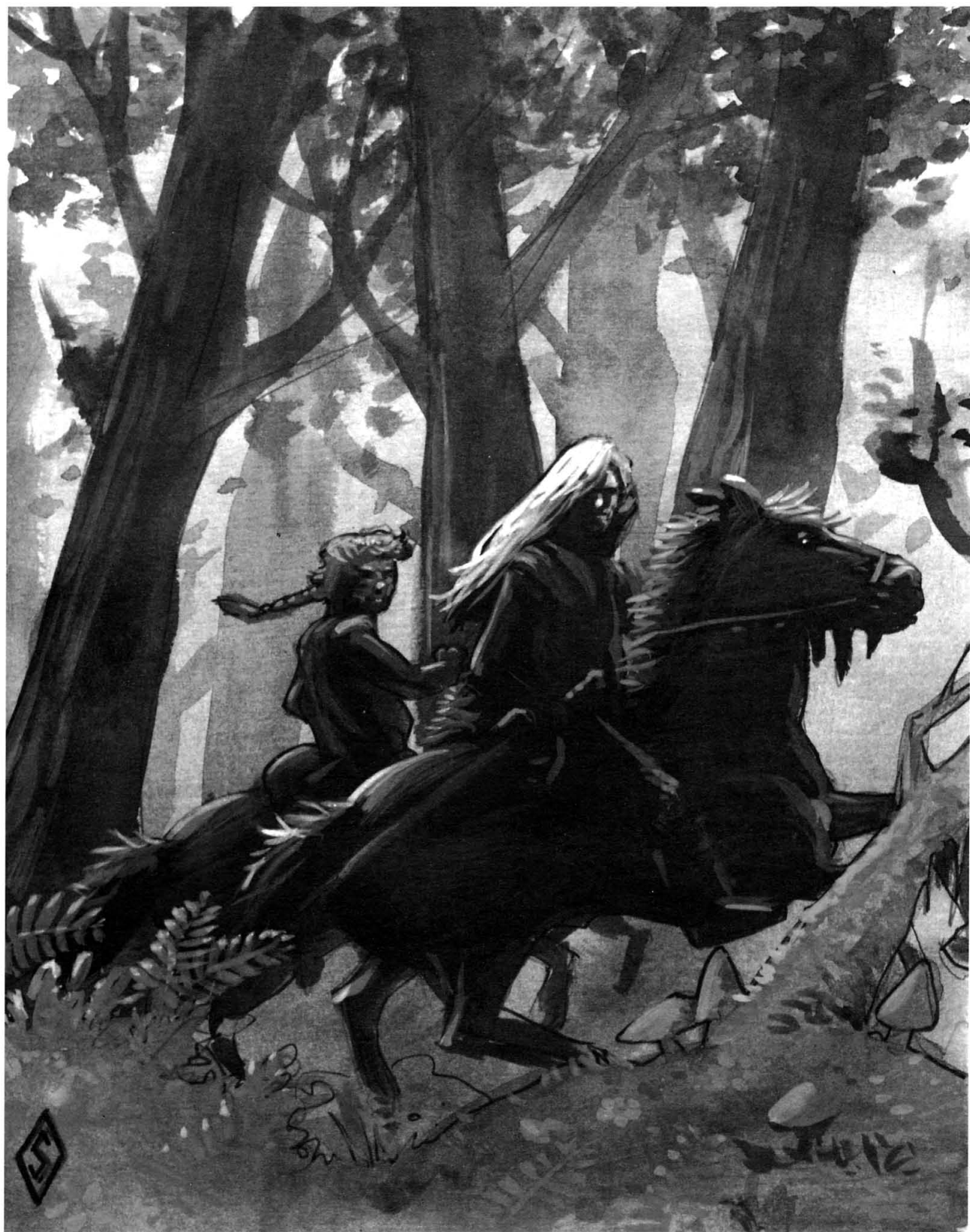
Bidon (2 litres)	10
Bâche	8
Petite tente pour 2	110
Tente pour 4	200
3 bougies	1
3 torches	1
Lampe à huile	5
Huile à lampe, durée 7 nuits	5
5 hameçons en acier	3
Poëlon en bronze	15
Cocotte en fer	45
Charrette à 2 roues	300
Chariot de marchandises à 4 roues	1 000
Grand canot	300
Petit bateau de pêche	3 000
Galère maritime, 10 esclaves	20 000
Galère de guerre, 200 esclaves	150 000
Voilier marchand de pleine mer	90 000
Masure de bois et de chaume	100
Maison 3 pièces, pierre et tuiles	2 800
Mur de 3 m. entourant la maison	2 400
Résidence d'un petit noble	20 000
Résidence d'un marchand riche	140 000
Palais du Roi	Impôts de la nation sur 4 ans
Pont en bois de 10 mètres	560
Palissade en bois de 100 mètres	3 000
Esclave adulte, instruit	20 000
Herbe médicinale du site (3 doses)	1 à 120
Herbe médicinale étrangère (3 doses)	5 à 500
Herbe médicinale de Troos (3 doses)	2 000

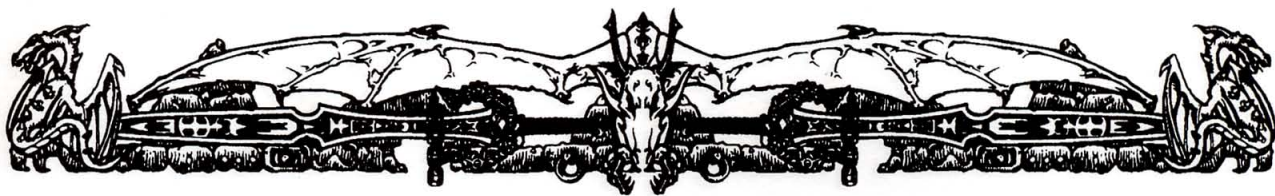
Animaux (Condition Moyenne)

Ane	1 000
Poule pondeuse	10
Vache à lait	1 500
Chien de garde	40
Beau porc	650
Porcelet	25
Cheval de selle	2 000
Mulet	1 400
Boeuf	1 900
Chien de berger	150

Bijoux, etc...

Torque en argent antique	2 000
Bague en or sertie d'une belle gemme	4 500
Émeraude neuve et broche en argent	2 500
Collier d'agate polie à trois rangs	200
Amulette en or digne d'un roi	15 000
Petit Nanorion	110 000
Roue d'or melnibonéenne	300 000+





SYSTEME DE JEU



Les Actions

Les actions de jeu habituelles effectuées dans des circonstances habituelles réussissent toujours. Inutile de faire un jet pour marcher ou courir, ou pour l'utilisation classique d'une compétence.

Par contre, si la situation devient dramatique ou extraordinaire, lancez les dés pour résoudre le problème.

Vous aurez besoin de savoir si vos compétences agissent lorsque le danger menace, ou si votre aventurier parvient à ne pas attirer l'attention d'un garde.

Les dés permettent de résoudre les situations de crise et les points de décision sans nécessiter l'intervention du maître de jeu, ainsi qu'il en est dans la vie réelle.

Certaines compétences, et plus particulièrement les compétences de combat, sont intrinsèquement spectaculaires et dangereuses, et demandent donc systématiquement un jet de compétence. Il en va de même pour les chutes et autres accidents du même genre.

En général, vos jets de compétence et ceux effectués sur la Table de Résistance sont réalisés avec un dé de pourcentage (D100). Les autres types de dés déterminent les dégâts infligés par les diverses attaques. Les armures et les boucliers bloquent les attaques.

Le chapitre consacré au combat traite de l'attaque et de la défense, et comprend des tables d'armes remplies de plusieurs dizaines d'instruments de guerre.

Le maître de jeu vous dit quand vous devez lancer les dés et à quel type de jet vous devez procéder : jet de compétence, jet sur la Table de Résistance, jet de caractéristique, etc.

Jets de Compétences

En général, pour savoir si son aventurier a réussi ou raté l'utilisation d'une compétence, le joueur lance un D100. Si le résultat est inférieur ou égal à votre score de compétence actuel, l'action est réussie. Si le résultat est supérieur à votre compétence actuelle, l'action est ratée.

Si une compétence générale échoue, il sera peut-être nécessaire de laisser passer du temps de jeu avant que l'aventurier puisse entreprendre une nouvelle tentative. Le maître de jeu décide alors de l'intervalle requis.

Si une compétence de combat échoue, les seules conséquences sont un courant d'air et un coup raté. Un résultat de 00 (cent) indique toujours une maladresse.

Dans l'ensemble, les compétences ont toutes quatre niveaux de résultat aux dés : succès critique, succès normal (en général, on se contente de dire « succès »), échec, et maladresse.

Les armes permettant de frapper d'estoc et de poignarder ont un cinquième niveau de résultat appelé « empaler ».

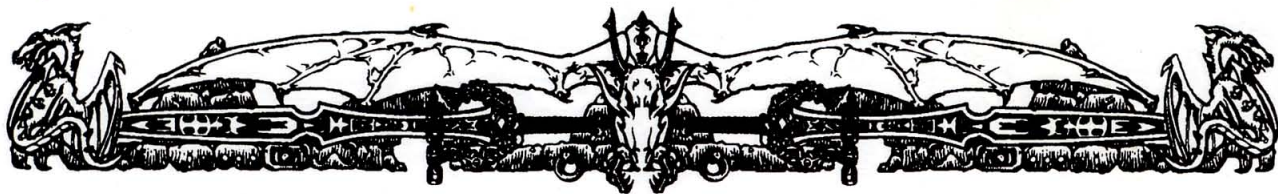
Succès Critiques, Maladresses

Plus le résultat obtenu au D100 est faible et plus la performance de l'aventurier est bonne. Un succès critique est un jet égal à un cinquième ou moins du pourcentage de compétence de l'aventurier. Arrondissez au chiffre supérieur.

Exemple : Huf a un score de 139 % à sa compétence Epée Large. Il effectue un toucher critique lorsque son joueur lance le D100 et obtient un résultat compris en 1 et 28.

Il est toujours possible de connaître un échec monumental : on parle alors de maladresse. Les maladresses se produisent plus rarement que les succès critiques car les gens s'entraînent à réussir et à éviter les échecs.





- Pour les compétences dont le score est inférieur ou égal à 100 %, les maladresses surviennent sur un résultat de 99 ou de 00 obtenu au D100.

- Pour les compétences dont le score est supérieur ou égal à 101 %, les maladresses surviennent sur un résultat de 00 uniquement.

Succès Critiques aux Armes, Empaler —

Si les diverses compétences produisent des succès critiques et des maladresses diverses, un succès critique non paré cause toujours le double de dégâts : par exemple, une attaque à la rapière blesse une cible en lui infligeant 1D6+1 points de dégâts. Avec un succès critique, la rapière taillade l'ennemi et occasionne 2D6+2 points de dégâts.

Si vous obtenez 01 à votre D100, les attaques non parées qui empalent causent le double de dégâts et ne tiennent pas compte des armures. La cible subit tous les points de dégâts déterminés par les dés. Les armes capables d'empaler sont tranchantes ou poignardantes, et s'avèrent assez minces pour se glisser entre les diverses parties d'une armure et s'enfoncer dans l'un des organes vitaux de l'ennemi. Pour plus d'informations à ce sujet, consultez le chapitre consacré au combat.

La Table de Résistance

Cette table permet aux adversaires d'opposer leurs caractéristiques : par exemple, utilisez FOR:FOR pour faire un bras de fer, ou INT:INT pour disputer une partie d'échecs. Les aventuriers peuvent ainsi accomplir un grand nombre de tâches pour lesquelles ils ne disposent pas de pourcentage de compétence.

Consultez la table et cherchez le nombre correspondant à la caractéristique active (celle qui provoque l'action) sur la ligne du haut. Cherchez ensuite le nombre passif (celui qui défend) sur la colonne de gauche. Les deux rangées de chiffres relatives à chacun de ces deux nombres se croisent pour donner un troisième chiffre, lequel représente le résultat de D100 maximum auquel la caractéristique active peut réussir son action.

A Propos de la Table de Résistance

La formule suivante permet de calculer vos chances sur la Table de Résistance :

Pourcentage de Succès de Base = 50 %

Plus Caractéristique Active x5

Moins Caractéristique Passive x5

Vous pouvez prolonger cette table au delà de 20 si nécessaire, les résultats seront valides.

Expérience

S'il est difficile de parvenir à utiliser une compétence dans laquelle vous avez peu de connaissances, le simple fait de réussir vous apprend beaucoup de choses. D'ordinaire, une personne experte dans une compétence parvient à l'employer.

Puisqu'il connaît déjà la majeure partie de ce qu'il y a à connaître dans cette compétence, l'expert s'améliore plus lentement qu'un novice. Tout comme dans le monde réel, les aventuriers excellent dans certaines compétences et s'avèrent mauvais dans d'autres.

Parfois, mais pas toujours, votre maître de jeu vous demandera de cocher une compétence que vous venez d'utiliser avec succès dans le cadre du jeu.

Cette coche doit être portée dans la case qui jouxte la compétence sur votre feuille d'aventurier. Les cases cochées indiquent les compétences susceptibles d'être améliorées.

Le maître de jeu détermine quand il convient d'effectuer des jets d'expérience. Cela pourra se produire à la fin d'une aventure, au bout d'une semaine de temps de jeu, quand une action de première importance vient d'être réalisée, ou quand une tâche de première importance vient d'être accomplie.

Le maître de jeu n'est pas obligé de demander des jets d'expérience à un moment précis.

Examinez ensuite votre feuille d'aventurier pour voir quelles compétences ont été cochées. Pour chacune d'elles, lancez un D100. Vous ne pouvez faire qu'un seul jet par compétence.

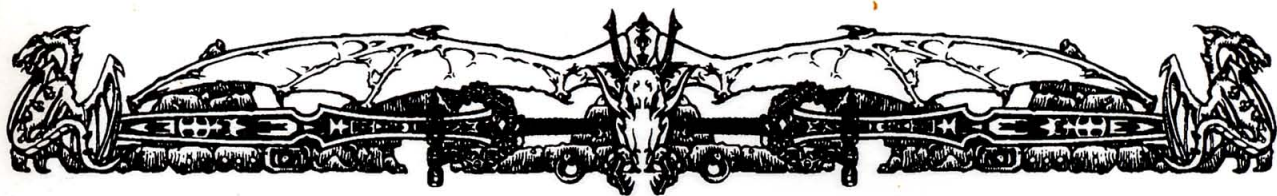
- Si le résultat est supérieur au pourcentage actuel de la compétence, l'aventurier améliore cette dernière. Le joueur lance 1D10 et ajoute immédiatement le nombre de points ainsi obtenu à la compétence en question.

- Lorsque la compétence de l'aventurier atteint un score égal à 100 - INT, l'aventurier dispose de INT x1 % de chance d'apprendre un élément nouveau concernant ladite compétence. Par la suite, ce pourcentage de chance ne change plus. Un personnage aura beau bénéficier d'un score de compétence de 900 %, ses chances de l'améliorer seront toujours égales à INT x1 %

Exemple : un joueur dont l'aventurier a 16 en INT doit lancer un D100 et obtenir un résultat compris entre 01 et 16 afin d'augmenter la compétence de rapière de l'aventurier, pour laquelle il a un score de 85 % : un résultat de 17 ou plus l'empêchera toujours d'améliorer cette dernière.

- Si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage de l'aventurier, ou s'il dépasse son score d'INT lorsqu'il effectue un jet d'expérience pour une compétence supérieure à 100 - INT, le personnage-joueur n'a rien appris et son pourcentage de compétence demeure inchangé.





• Reproduisez cette procédure pour chaque compétence cochée. Effacez la coche lorsque vous en avez fini avec la compétence en question.

Consultez également l'article «Modification des Caractéristiques».

Entraînement

Vous pouvez améliorer vos compétences guerrières en vous entraînant, mais cela prend plus de temps, vous en apprend moins, et vous revient beaucoup plus cher que de faire votre apprentissage en combattant vos ennemis. Ces derniers, toutefois, ont pour but de tuer votre aventurier ; vos professeurs, eux, désirent vous voir rester en vie.

L'entraînement au combat vous donne une connaissance intime du monde désespéré des guerriers. Pour améliorer une

compétence d'arme ou de bouclier par le biais de l'entraînement, l'élève doit d'abord trouver un professeur. Celui-ci doit posséder une compétence supérieure à celle de son élève et avoir envie d'enseigner. L'élève peut poursuivre son entraînement jusqu'à ce qu'il égale le pourcentage de compétence du professeur, ou jusqu'à ce qu'il atteigne le score de 80 pourcent. Le maître de jeu joue le rôle du professeur sauf si un autre joueur s'exécute.

• L'élève doit posséder un score de FOR et de DEX suffisant pour utiliser l'arme. Vous trouverez les valeurs nécessaires à la colonne «FOR/DEX minimales» des tables d'armes.

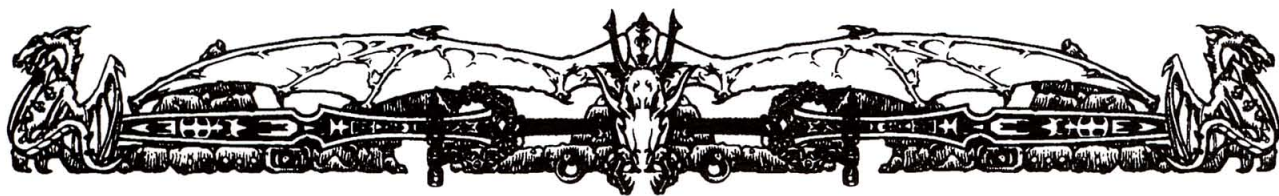
• Professeur et élève doivent s'entraîner tous les jours. Toutes les trois semaines de temps de jeu, le joueur de l'élève effectue un jet d'INT x3 sur un D100. S'il réussit, l'aventurier gagne 1D6 points dans cette compétence.

La Table de Résistance

Caractéristique Active

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
9	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
13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50





- Le prix nominal d'une semaine d'entraînement est de 50 bronzes. Les professeurs aux tarifs moins élevés risquent de s'avérer mauvais. Les bons professeurs risquent de réclamer plus d'argent.

- Un élève ne peut s'entraîner qu'à raison d'une compétence à la fois. Cependant, les compétences de combat jumelées comme épée et bouclier, ou trident et filet, s'apprennent en même temps et augmentent de 1D6 pour-cent chacune.

- L'entraînement ne permet jamais d'améliorer une compétence au-delà de 80 %. A partir de 81 %, seule l'expérience peut augmenter un score de compétence.

Entraîner d'Autres Compétences

L'instruction reçue dans les autres compétences ressemble à celle reçue dans les compétences d'armes. Là encore, on procède à raison d'une compétence à la fois. (Les universités existent, mais elles sont rares et chères.) Les compétences civiles s'avérant souvent plus complexes, la période de formation nécessaire à leur maîtrise est de trois mois de temps de jeu.

A la fin de ce cycle, lancez INT x4 ou moins et augmentez la compétence concernée de 1D10 points. A l'instar du com-

bat, l'entraînement ne permet jamais d'améliorer une compétence au-delà de 80 %.

Les compétences civiles qu'il est possible d'enseigner sont Amorcer/Désamorcer un Piège, Art, Artisanat, Crocheter, Déguisement, Eloquence, Equitation, Evaluer, Jeunes Royaumes, Langue Etrangère, Langue Maternelle, Marchander, Médecine Rudimentaire, Million de Sphères, Monde Naturel, Natation, Navigation, Orientation, Pister, Potions, et Scribe.

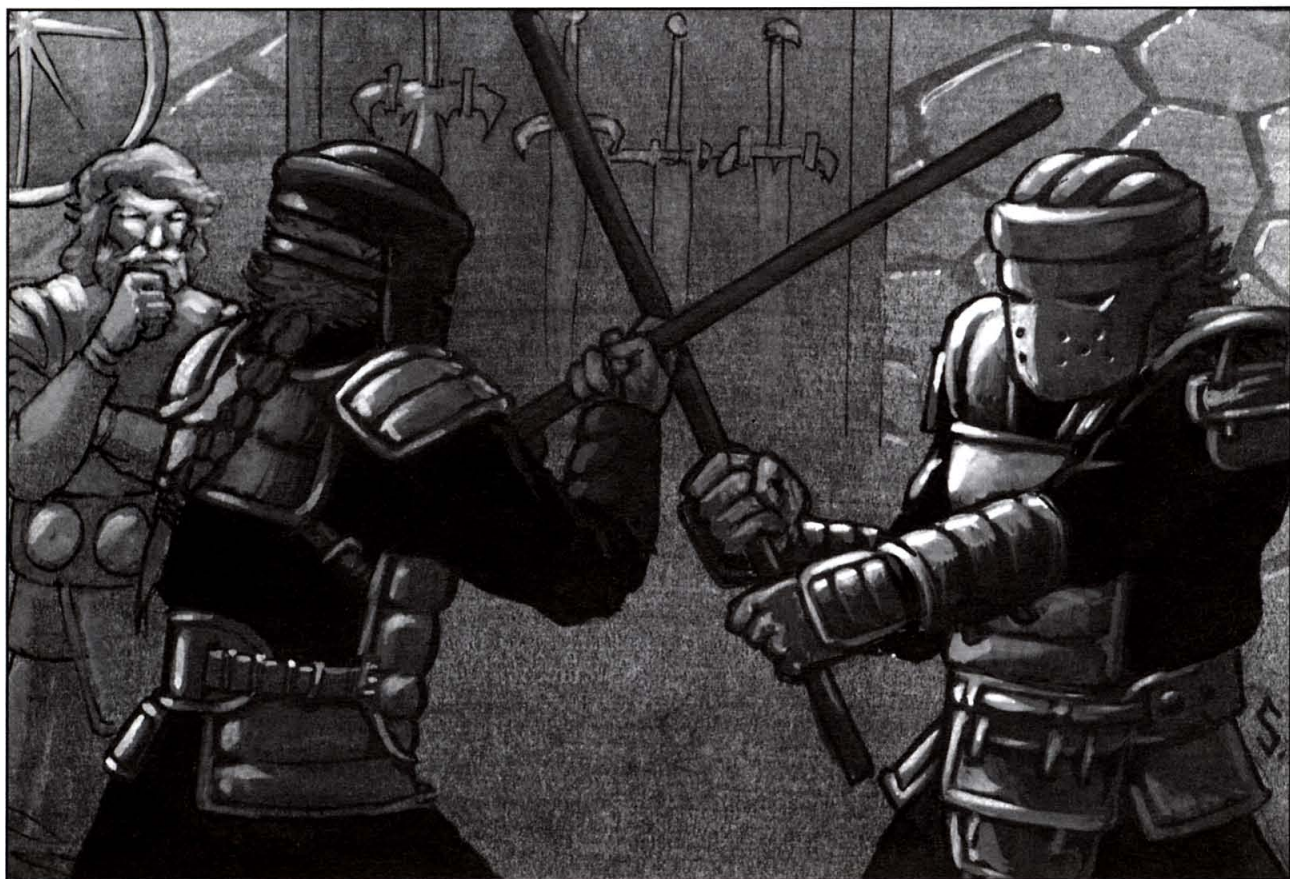
Les Nadsokorites, ainsi que les criminels du monde entier, enseignent Baratin, Déplacement Silencieux, Dissimuler un Objet, Esquive, et Sagacité.

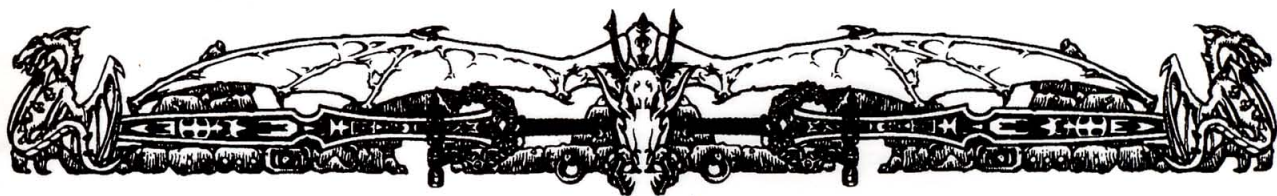
Chercher, Ecouter, Lancer, Royaumes Inconnus, Sauter, Se cacher, et Sentir/Goûter augmentent avec l'expérience mais ne peuvent bénéficier d'un enseignement régulier.

Réparer/Concevoir ne peut être enseigné ni augmenter avec l'expérience. Au lieu de cela, entraînez-vous dans l'Artisanat correspondant.

Modification des Caractéristiques

Certaines caractéristiques peuvent être augmentées par des réactions spéciales ou un entraînement systématique, de même que par la magie.





Réactions Spéciales, Exercices

Il est possible d'améliorer ses caractéristiques de FOR, de CON, de DEX, d'INT, et de POU en réussissant un jet sur la Table de Résistance en cours de jeu. La situation doit être dangereuse et l'adversaire un ennemi (et non un autre aventurier) dont la caractéristique utilisée pour ledit jet est supérieure à celle de l'aventurier. En cas de succès, cochez la case adjacente à la caractéristique adéquate de la même façon que pour une compétence.

Lorsque le maître de jeu demande des jets d'expérience, lancez également un D100 pour chacune des caractéristiques cochées. Si le résultat est inférieur ou égal à 21, la caractéristique augmente d'un point. Le maximum pour un être humain normal est de 21. Vous n'avez droit qu'à un seul jet par session de jeu et par caractéristique cochée.

Si le maître de jeu y consent, la caractéristique TAI peut augmenter ou diminuer d'un point par semaine au maximum. Cela représente uniquement la boulimie ou le jeûne, respectivement. Si vous venez à manquer de vivres, une perte supérieure ou égale à la moitié de votre TAI engendrera la mort.

Seul l'entraînement peut améliorer la caractéristique APP.

Exception faite de la magie, la FOR, la CON, la TAI, la DEX, et l'APP ne peuvent dépasser 21, ce qui représente le maximum autorisé pour les humains.

L'INT et le POU humains n'ont pas de maximum, si ce n'est la jalousie des Seigneurs de la Loi et du Chaos.

Améliorer les Caractéristiques

Les caractéristiques FOR, CON, et APP peuvent être délibérément augmentées par le recours aux exercices et à l'entraînement, à concurrence d'un maximum de 21.

Si le maître de jeu estime qu'une amélioration de la FOR entraîne une augmentation de la TAI, cette dernière devrait être d'un point et ne jamais excéder deux points.

L'entraînement spécifique à la FOR consiste généralement en des exercices de musculation (poids et haltères, etc.). L'entraînement spécifique à la CON met l'accent sur le corps, et plus particulièrement sur le cœur et les poumons, afin d'en augmenter les capacités.

L'entraînement spécifique à l'APP consiste tout autant en un cours de psychologie qu'en une remise en forme physique. L'élève apprend à se constituer une apparence plus flatteuse, à se mouvoir avec plus de grâce et d'énergie, et à faire passer ces accomplissements pour naturels.

Les régimes et les activités nécessaires à l'entraînement d'une caractéristique diffèrent de celles nécessaires aux compétences de deux façons.

Lorsque la période d'entraînement appropriée s'est écoulée, lancez un D100. Un résultat inférieur ou égal à 21 augmente la caractéristique d'un point. (Le chapitre réservé aux maîtres de jeu comprend une règle optionnelle traitant de la façon de maintenir ce type d'augmentation.)

- Le professeur doit avoir un score supérieur ou égal à 19 dans la caractéristique enseignée et posséder au moins un point de plus que son élève.

- La période minimale requise pour entraîner une caractéristique est variable. La première tentative d'amélioration d'une caractéristique donnée intervient au bout de 30 jours. En cas de succès, tentez d'obtenir une deuxième augmentation au bout de 60 jours. En cas de succès, la troisième période est également doublée et atteint donc 120 jours. Continuez de la sorte jusqu'à atteindre le maximum autorisé dans cette caractéristique ou jusqu'au moment où vous cessez de vous entraîner. Si vous échouez, la période précédant la prochaine tentative reste la même. Si vous essayez alors d'entraîner une deuxième caractéristique, ladite période atteindrait de nouveau 30 jours pour doubler en cas de succès.

Temps, Déplacements

Les maîtres de jeu combinent souvent les notions de temps et de déplacement. Par exemple, un combat se compte en rounds de combat, lesquels sont joués au coup par coup et presque seconde par seconde.

Si le combat peut se dérouler rapidement en temps de jeu, la résolution d'un combat global peut prendre une heure en temps réel.

Par ailleurs, le maître de jeu peut abréger les petites distances susceptibles de prendre de nombreux tours de combat par la simple phrase : « Vous y êtes en trois minutes ». Les déplacements en rase campagne ou sur grande distance pourraient nécessiter plusieurs jours, voire plusieurs semaines de temps de jeu mais ne sont pas joués, sauf si un événement intéressant se produit (un combat, la rencontre d'un personnage important, etc.).

Déplacements en un Round de Combat

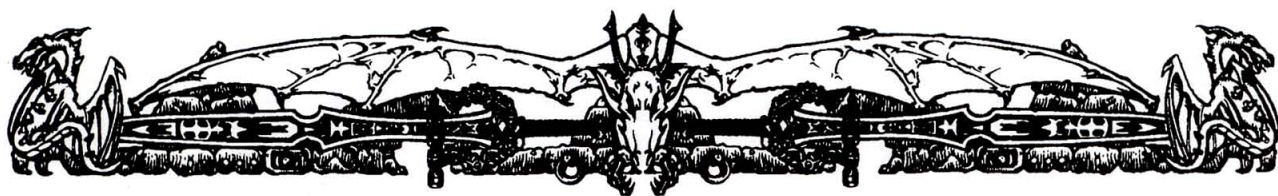
Un round de combat représente environ une douzaine de secondes de temps de jeu (voir le chapitre Combat). Chaque round est ensuite subdivisé en Etapes de Dextérité, abrégées EDEX.

Un personnage ayant un DEX de 15 peut débiter une action avant un adversaire ayant un DEX de 8. Si ce personnage avec un DEX de 15 débute une action qui dure 5 EDEX (par exemple dégainer une épée), un autre combattant avec un DEX de 11 pourra agir avant qu'il n'ait fini de dégainer.

Les capacités de déplacement varient d'une race à l'autre. Le chapitre consacré aux créatures comporte un grand nombre de vitesses spécifiques à chaque espèce. Ces dernières apparaissent à droite de la notation DEP (déplacement), près des caractéristiques.

Système de Jeu





Les humains et les espèces humanoïdes telles que les Melnibonéens peuvent se déplacer de huit unités par round au maximum : le chiffre huit représente la vitesse de déplacement constante maximale. Ce maximum étant identique pour tout le monde, la feuille d'aventurier ne comporte pas la notation DEP.

Une unité varie entre plusieurs et dix mètres en fonction de la situation. Les maîtres de jeu désirant une mesure précise peuvent considérer qu'une unité est égale à cinq mètres. Toutefois, la distance séparant deux combattants s'avère plus importante que le fait d'établir une vitesse de déplacement précise.

Lorsque la distance et la vitesse deviennent importantes, le maître de jeu peut utiliser un système de mesure spécifique, mais il préférera probablement répondre aux circonstances par ce type de phrase : « Vous mettez deux rounds de combat pour vous y rendre. »

En présence d'espèces ou de vitesses de déplacement différentes, soustrayez la vitesse la plus lente à la plus rapide pour savoir qui agit en premier. Ainsi, un tigre qui attaque (DEP 10) ne gagne pas moins de deux unités d'avance par round de combat sur un humain. S'il échappe à des chasseurs se déplaçant à pied, le tigre s'éloigne à raison de deux unités par round.

S'ils continuent à courir, des individus parés de DEP différents finiront soit par se rejoindre soit par se distancer. En cas de poursuite prolongée, le maître de jeu demandera des jets de CON afin de savoir si l'un des coureurs s'épuise, ralentissant ainsi l'allure d'un point par jet de CON raté.

Pour des raisons pratiques, un aventurier armé et en armure ne peut courir à vitesse (DEP) maximale pendant plus de 15 minutes. D'ordinaire, les déserteurs abandonnent leur armure aussi vite que possible afin de couvrir une plus grande distance.

Poursuite entre Membres de même Espèce

En cas d'opposants se déplaçant à la même vitesse, opposez CON:CON sur la Table de Résistance ou regardez lequel d'entre eux effectue le jet de Natation, de Grimper, ou autre le plus faible pour déterminer le vainqueur d'une course. Selon le contexte, vous aurez peut-être besoin de faire plusieurs jets.

Si l'un des coureurs porte une armure lourde (demi-plaques ou plaques complètes), et si l'autre en porte une légère ou n'en porte pas du tout, exigez du premier qu'il réussisse plusieurs jets de CON x3 pour se maintenir au niveau du second ou pour l'empêcher d'approcher. S'il rate deux jets d'affilée, le personnage en armure lourde se fait rattraper ou distancer par l'autre.

Conditions

Les aventuriers blessés, mutilés, malades, épuisés, porteurs d'une armure ou d'un butin encombrant se déplacent plus lentement. Le maître de jeu détermine alors leur vitesse,

Route et Campagne

Cette table présuppose une journée de dix heures entrecoupée d'étapes de repos. Des hommes désespérés peuvent se déplacer plus vite en forçant la marche, mais il devront réussir un jet quotidien de CON x5 ou perdre un point de vie par jour.

Kilomètres

Marche	30
Marche Forcée	60
Chevauchée Intermittente	50
Chevauchée Forcée	100
Vitesse d'un chariot	16

Modificateurs

- A moins de comporter un pont ou un gué, les fleuves contraignent à un jour complet de traversée.
- A moins de comporter une route ou des pistes, une forêt réduit de 1/3 la vitesse des voyages effectués.
- Pour les collines, réduisez de 1/3.
- Pour les déserts, réduisez de 1/3.
- Pour les gros orages, réduisez de 1/2.
- Pour les montagnes, réduisez de 2/3.
- Pour les marais et les marécages, réduisez les déplacements de 2/3. Si des bateaux sont disponibles, la vitesse s'en trouvera améliorée.
- Pour la glace et la neige, réduisez les déplacements de 4/5. Les skis et les luges ramènent cette réduction à 1/3.

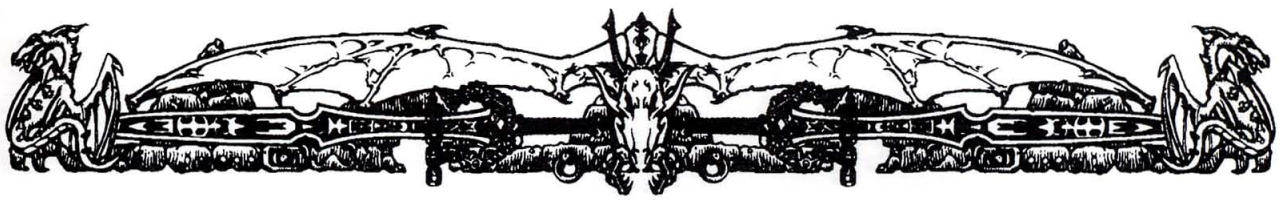
Les modificateurs sont cumulables. Par exemple, pour tenter de traverser des montagnes couvertes de forêts en effectuant une chevauchée intermittente, réduisez la vitesse de 2/3 pour les montagnes (elle passe donc de 50 à 16,33 : les 2/3 arrondis au chiffre supérieur), soit 17 kilomètres par jour, et diminuez ce résultat de 1/3 supplémentaire en raison des forêts, soit 12 km par jour.

Navigation à Voile

	Favorable	Défavorable
Haute Mer, par heure	13 km.	1,5 km.
Côte/Fleuve, par heure	6 km.	3 km.
Haute Mer, 24 h.	312 km.	36 km.
Côte/Fleuve, 24 h.	72 km.	18 km.

Conditions Défavorables : vents, tempêtes, marée, esquifs, etc. Le type de navire et l'expérience de l'équipage ont également leur importance.





laquelle est rarement supérieure à six unités. De même, la neige, la boue, la glace, etc., ralentissent les personnes qui ne peuvent les éviter. Les vitesses s'appliquent à tout le monde. Lorsqu'il a établi une vitesse, le maître de jeu explique son choix, puis le jeu se poursuit.

Petites Distances

Le second type de rapport déplacement/temps de jeu concerne les intervalles. Combien de temps faut-il aux gardes pour se rendre du rempart nord du château au rempart sud ? Combien de temps faut-il aux aventuriers pour se rendre du palais à l'une des portes extérieures de la cité au pas de course ? Quelle distance un aventurier peut-il couvrir pendant les cinq minutes d'intervalle qui séparent le début de sa course du moment où le Hierophant donnera l'alarme ?

On peut estimer que, en cinq minutes, un aventurier parcourra une distance de 120 mètres à pas prudent, de 300 mètres au pas de marche normal, et de 1 700 mètres au pas de course. A cheval, multipliez ces distances par deux en remplaçant la marche par le trot ; en effet, le cheval marche à la même vitesse qu'un être humain.

Une compagnie militaire bien entraînée peut se déplacer, une demi-heure durant, à la même vitesse qu'un aventurier seul sans pour autant perdre la cohésion nécessaire pour mener une bataille. Les milices, les irréguliers, et les foules s'échelonnent vite et se dispersent pour former des groupes qui traînent en longueur et ce, même lors de simples marches. La nuit, le mauvais temps, et les tavernes accueillantes amplifient cette dispersion.

Dans un canoë, un aventurier pourrait parcourir 100 mètres en cinq minutes sans jamais se fatiguer, et couvrir une distance deux fois plus grande sur de petites distances si le vent, la houle, et la marée lui sont favorables ou restent neutres.

Grandes Distances

Le troisième type de déplacement est le plus abstrait de tous et est donc rarement joué. A l'aide d'une carte, le maître de jeu détermine le nombre de jours nécessaire pour traverser une région. Parfois, le terrain suggère quelques défis à relever pour les aventuriers, mais le plus souvent, le maître de jeu utilise des termes proches de ceux-ci : «Huit jours passent. Lorsque vous gagnez Bakshaan, vous êtes fatigués et affaiblis.» L'aventure reprend à ce moment.

Temps de Jeu

Parfois, une règle ou une action exige un temps de jeu spécifique. Par exemple, l'entraînement au maniement des armes requiert un intervalle de trois semaines de jeu entre chaque jet de compétence. Autre exemple, les aventuriers récupèrent 1D3 points de vie par semaine de temps de jeu. Le temps de jeu en question est fictif et n'a rien à voir avec le

Intervalles Significatifs

- Age du Glorieux Empire** : environ 10 000 ans.
- Age du monde** : plus de 40 000 ans.
- Annuler un sort** : instantané.
- Convoquer un démon** : 1D8 heures de temps de jeu pour les entités non liées.
- Convoquer un élémentaire** : 1D6 rounds.
- Convoquer un Seigneur des Bêtes ou un Seigneur des Plantes** : 1D6 heures de jeu.
- Dégainer, rengainer, ou ramasser une arme** : 5 EDEX ; l'arme est prête à l'utilisation au début de la sixième EDEX.
- Déplacement de 2 DEP** : 5 EDEX.
- Déplacement de 4 DEP** : 10 EDEX.
- Durée d'un sort** : égale à POU rounds.
- Etapes de Dextérité, abrégées EDEX** : Fractions d'un round de combat, si le plus rapide des combattants à une DEX de 15, il y aura 15 EDEX dans ce round.
- Faire des recherches en Million de Sphères, Scribe, ou Royaumes** : au moins 8 heures de temps de jeu, un jet par jour au maximum.
- Appeler un démon lié d'un plan** : 1 round.
- Inconscience** : 1 heure sauf cas particuliers.
- Invoquer** : selon les circonstances, de quelques minutes à 1D8 heures de temps de jeu.
- Jet d'entraînement, armes** : environ 3 semaines.
- Jet d'expérience d'entraînement, autres compétences** : environ 12 semaines.
- Jeter un sort ordinaire** : 1 round.
- Jets d'expérience** : à l'appréciation du maître de jeu, une ou plusieurs semaines de temps de jeu.
- Marcher sur 32 kilomètres** : 1 jour.
- Parcourir 56 kilomètres à cheval** : 1 jour.
- Préparer un sort** : nombre de rounds égal au maximum de points de magie requis pour jeter le sort.
- Récupérer 1D3 points de vie** : une semaine.
- Récupérer tous ses points de magie** : 24 h.
- Récupérer un point de magie après être tombé à zéro** : 1 heure.
- Congédier un démon** : 1D8 minutes.
- Congédier un élémentaire** : instantané.
- Round de combat** : environ 12 secondes.
- Sortir d'un Octogone du Chaos** : 1D8 minutes.
- Utiliser Artisanat** : de 5 minutes à 10 jours.
- Utiliser Baratin** : de 1 à 5 minutes.
- Utiliser Eloquence** : de 20 minutes à des heures.





temps indiqué par votre montre. Le temps de jeu est variable et passe à la vitesse jugée adéquate par le maître de jeu, ce qui lui permet de ne pas faire traîner les événements en longueur. Si rien ne se produit, le maître de jeu pourra déclarer : «Plusieurs jours passent».

Durée des Compétences

L'utilisation d'une compétence peut également indiquer l'écoulement du temps de jeu. Après avoir échoué en Médecine Rudimentaire, par exemple, un aventurier attend généralement près d'une heure de temps de jeu avant de pouvoir effectuer une nouvelle tentative. Entre-temps, il a peut-être imaginé une meilleure façon de procéder. Une autre personne pourrait tenter d'appliquer sa propre Médecine Rudimentaire sans attendre, soit parce qu'elle ne commettra pas la même erreur, soit qu'elle a de meilleures connaissances à l'égard de ce cas particulier. Plusieurs jours pourraient s'avérer nécessaires pour réparer une épée brisée en utilisant la compétence «Artisanat (Armurier)» tandis qu'il sera possible de faire une tentative de «Crocheter» toutes les cinq minutes environ. Par ailleurs, les compétences d'armes peuvent être employées à des Etapes de DEX (EDEX) différentes au cours d'un même round.

Les Blessures

Les points de vie déterminent l'endurance d'un aventurier, de même que le nombre de coups qu'il peut endurer. Les plaies et autres blessures, le poison, la maladie, et les attaques magiques peuvent coûter des points de vie. Rayez le montant perdu en le retranchant du total de points de vie actuellement indiqué par votre feuille d'aventurier.

Le poison et la maladie provoquent des blessures particulières. Ils peuvent attaquer au hasard et leurs effets peuvent être à retardement. Certains détruisent des points de vie, d'autres détruisent des points de caractéristique ou (mais c'est rare) amputent des compétences ou des groupes de compétence de quelques pour-cent.

La Médecine Rudimentaire, les Points de Suture, et le sort Soins peuvent réduire, étancher, ou guérir les plaies et les blessures légères.

Blessures Légères

Une blessure légère occasionne un nombre de points de dégâts inférieur ou égal à la moitié du total de points de vie de l'aventurier. Elle peut consister en une foulure, un empoisonnement léger, une maladie bénigne, une fêlure ou une fracture, un léger traumatisme, ou une plaie qui a tôt fait de se refermer.

Les blessures légères n'entravent ni la dextérité ni les facultés intellectuelles ou guerrières.

Un aventurier pourra subir plusieurs blessures légères au cours de la même journée et de ce fait perdre un nombre de points de vie égal à celui infligé par une blessure grave. Dans ce cas, faites un jet inférieur ou égal à POU x4 afin de ne pas sombrer dans l'inconscience qui accompagne une blessure grave. Ne consultez pas la Table des Blessures Graves. Une accumulation de blessures légères pourrait ramener le total des points de vie à deux et donc entraîner une heure d'inconscience. Chaque blessure légère constitue une blessure distincte.

Blessures Graves

Une blessure grave occasionne plus de la moitié de ses points de vie à l'aventurier. Elle peut consister en un traumatisme sérieux, une douleur insupportable, la coupure d'une artère principale, ou la perte d'une main ou d'un pied (faites le choix adéquat).

L'effet d'une blessure grave est immédiat. Selon les blessures subies par l'aventurier, celui-ci pourra se retrouver dans l'incapacité de combattre lors du round suivant. Consultez la Table des Blessures Graves. Même s'il s'avère toujours capable de combattre, et même s'il bénéficie de Médecine Rudimentaire, de Points de Suture, ou du sort Soins, l'aventurier victime d'une blessure grave entre en état de choc. C'est pourquoi il peut seulement disputer un nombre de rounds de combat égal à celui de ses points de vie actuels (restants). Lorsqu'il endure ce type de blessure grave, l'aventurier qui tombe à trois points de vie sombre dans l'inconscience pendant trois rounds.

Un aventurier possédant deux points de vie ou moins après avoir subi une blessure grave s'effondre immédiatement et reste inconscient pendant une heure à cause de la commotion et de la perte de sang endurées.

Une blessure grave risque d'entraîner une blessure permanente. Lancez les dés en consultant la Table des Blessures Graves avant d'effectuer un jet de Chance. Si ce dernier est réussi, les blessures sont situées à l'endroit indiqué mais guérissent proprement et ne coûtent aucun point de caractéristique. Si le jet de Chance est raté, soustrayez le nombre de points de caractéristique indiqué ; la blessure est permanente. L'inconscience provoquée par une blessure grave offre une belle possibilité de capturer l'aventurier en vue d'une rançon.

Blessures Mortelles

Une blessure mortelle coûte plus de points de vie que l'aventurier n'en possède à ce moment-là. Elle entraîne la mort. Si, au cours de ce round ou du suivant, le nombre de points de vie remonte pour atteindre un minimum de +1, c'est que l'aventurier se trouvait aux portes de la mort mais n'en avait pas encore franchi le seuil.

La mort d'un compagnon est toujours triste. Elle exige de faire montre de compréhension pendant la partie et de compassion une fois la session de jeu terminée.

Système de Jeu





Table des Blessures Graves

L'aventurier a subi une blessure grave. Lancez les dés pour déterminer l'endroit touché. Effectuez un jet de Chance. Réussi : l'aventurier ne perd que des points de vie. Echec : l'aventurier perd points de vie et caractéristiques. Nous vous proposons une multitude de descriptions de blessures. Adaptez-les de façon à les faire correspondre à la situation en cours. Compensez les points de caractéristique perdus en trouvant des réponses adaptées ou en procédant à un entraînement de ces dernières ; les cicatrices ne disparaissent pas. Si vous ne faites rien, la perte est permanente. Recalculez les points de vie, le Modificateur aux Dégâts, nombre de sorts, de convocations mémorisées, etc...

01-10 Rupture des tendons de la jambe entraînant un pied boiteux ; dégâts dorsaux ou lésions des nerfs de la colonne vertébrale tordent le torse vers la gauche ou la droite ; genou détruit ; etc... Perdez 1D3 points de DEX. Votre DEP maximal est maintenant inférieur de 1D3 points. Vous pouvez continuer de vous battre.

11-20 La majorité de votre nez est partie en rondelles ; de multiples cicatrices vous couvrent les mains ; une de vos oreilles est tranchée ; une cicatrice livide longue de 8 centimètres vous donne un air maléfique ; etc... Perdez 1D3 points d'APP. Il vous est impossible de dissimuler votre repoussante difformité. Vous pouvez continuer de vous battre.

21-30 Poignet ou main endommagés ; une tranche de muscles du bras ou de l'épaule est découpée ; un morceau de mollet ou de cuisse vient d'être amputé ; les nerfs de votre colonne vertébrale sont endommagés ; vous venez de perdre plusieurs doigts ou plusieurs orteils ; etc... Perdez 1D3 points de FOR ; cette perte peut modifier la nature des armes que vous pouvez manipuler. Vous pouvez continuer de vous battre avec une arme mais sans bouclier.

31-40 Un poumon perforé affaiblit votre système respiratoire ; des blessures profondes portées à votre estomac s'infectent de façon chronique ; des blessures ventrales affaiblissent votre digestion et votre état de santé général ; reins et foie endommagés ; etc... Perdez 1D3 points de CON ; votre DEP maximal est maintenant inférieur de 1D3 points, et vos points de vie peuvent également avoir diminué. Vous pouvez continuer de vous battre.

41-50 Une commotion altère votre ouïe et limite vos compétences Ecouter et Sagacité à 65 % maximum ; des plaies à la tête vous contraignent dorénavant à effectuer un jet de Chance dès que vous utilisez les compétences Jeunes Royaumes, Million de Sphères, Potions et Royaumes Inconnus ; des blessures affectent votre perception des distances et réduisent vos compétences en armes de jet à un maximum de 65 % ; de multiples plaies recouvrent votre cou et votre visage, limitant vos compétences Baratin, Eloquence, Marchander et Langues à 65 % maximum ; etc... Perdez 1D3 points d'INT ; cette perte affecte la capacité à utiliser la magie. Vous pouvez continuer de vous battre.

51-60 Reportez-vous 01-10, ajoutez la perte d'un bras, d'une jambe, voire de deux membres. Perdez 1D6 points de DEX et réduisez votre DEP maximal d'un nombre de points équivalent. Vous êtes incapable de combattre.

61-70 Reportez-vous en 11-20, ajoutez des mutilations plus graves. Perdez 1D6 points d'APP, ce qui entraîne une ou plusieurs difformités impossibles à dissimuler. Vous pouvez continuer de vous battre.

71-80 Reportez-vous en 21-30 pour voir des exemples de plaies et d'amputations. Perdez 1D6 points de FOR ; modifiez vos points de vie et votre bonus aux dégâts. Vous pouvez continuer de vous battre.

81-90 Reportez-vous en 31-40. Perdez 1D6 points de CON ; peut affecter votre bonus aux dégâts ; réduit votre DEP d'un nombre d'unités égal au résultat obtenu au D6. Incapable de combattre.

91-92 Mauvaises blessures au visage et aux cordes vocales. Perdez 1D6 points d'APP ; réduisez votre jet de Charisme en conséquence. Vous pouvez continuer de vous battre.

93-94 Os brisés et ganglions tranchés. Perdez 1D6 points de DEX ; dorénavant, votre aventurier ne peut plus utiliser que des boucliers et des armes de contact à une main. Vous pouvez continuer de vous battre.

95-96 Dégâts aux nerfs de votre bras droit ou gauche. Perdez 1D6 points de DEX ; par la suite, seul votre autre bras pourra manier des armes ou des boucliers. Vous pouvez continuer de vous battre.

97-98 Dégâts aux nerfs des deux bras. Perdez 1D6 points de DEX ; vos jambes vont bien, mais vos bras et vos mains ne peuvent plus rien manipuler. Incapable de combattre.

99 De vilaines blessures mutilent votre aventurier. Perdez 1D3 points d'APP, de DEX, et de CON, puis décrivez les conséquences. Incapable de combattre.

00 Votre aventurier a volontairement été mutilé alors qu'il était inconscient. Otez 1D4 points à quatre caractéristiques de votre choix, puis décrivez les conséquences. Incapable de combattre.





Sources de Blessures Particulières

Au premier chef, les armes s'imposent à l'esprit en matière de sources de dommages. Celles-ci sont traitées de façon distincte dans le chapitre Combat. Bien évidemment, il existe plusieurs autres moyens de forcer un aventurier au repos.

Acides

Les dégâts causés par un tel produit dépendent plus de la dilution propre à l'acide en question qu'au type d'acide employé. Pour le jeu, ne prenez en compte que les contacts significatifs : main ou bras immergés, contact avec les yeux.



- Les acides légers occasionnent 1D3-1 points de dégâts par round.

- Les acides violents occasionnent 1D6+1 points de dégâts par round.

- Pour le venin de dragon, consultez le paragraphe consacré au Feu de ce chapitre ou celui dédié aux Dragons du chapitre portant sur les créatures.

- Les armures personnelles ne neutralisent aucune-ment l'acide, mais retardent momentanément ses effets : les acides légers font 1 point de dégâts pendant les 1D3 premiers rounds, les acides forts et violents infligent 1D3-1 points de dégâts par round pendant les 1D3 premiers rounds. Par la suite, les acides provoquent des dégâts normaux qu'une armure soit portée ou non.

- Le contact des acides forts et violents, et du venin de dragon, ronge les ligatures des armures et affaiblit ces dernières, de sorte qu'elles s'avèrent inutiles au bout de 1D6 rounds. Exception : le venin de dragon n'affecte aucune-ment les armures melnibonéennes.

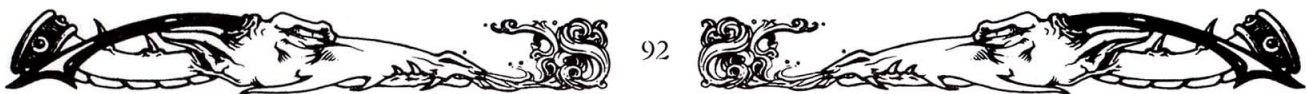
Chute

Une chute occasionne 1D6 points de dégâts par tranche de trois mètres parcourus ou par fraction de cette distance une fois les trois premiers mètres franchis. S'il peut préparer sa réception en réussissant un jet de Sauter, l'aventurier perdra 1D6 points de vie en moins grâce à sa souplesse féline.

Pour connaître les dégâts qu'un objet en chute libre inflige à une cible, consultez la compétence «Lancer».

Explosion

Les nouvelles d'Elric ne font état d'aucun explosif naturel, mais l'explosion d'une chaudière ou d'un tonneau d'alcool distillé s'avère possible dans les Jeunes Royaumes. Les explosions infligent des dégâts aux points de vie ; calculez les effets d'une détonation en termes de diminution des points de vie. Les sphères





d'effet se propagent. Utilisez la Table de Résistance en opposant la FOR aux dégâts subis pour savoir si vous restez debout face à une explosion.

- Notez les sphères d'effet des explosions en D6. Par exemple, la sphère d'effet maximum d'une déflagration de 6D6 est de 6 mètres. La sphère d'effet suivante couvre une zone qui s'étend de 7 à 12 mètres ; les dégâts causés en son sein sont réduits de moitié pour tomber à 3D6. La troisième sphère d'effet va de 13 à 18 mètres du centre ; les dégâts y sont également réduits de moitié et tombent à 1D6+1D3. Réduits de moitié à leur tour, les dégâts seront de 1D4 points entre 19 et 24 mètres. Continuez d'étendre les sphères d'effet jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune cible ou que les dégâts tombent à 1D2.

- Faites un jet (et un seul) distinct par cible pour chacune des personnes prises dans chaque sphère d'effet.

Les armures et les boucliers réduisent les dégâts dus aux explosions. Les petits et les demi-boucliers les réduisent trop pour en tenir compte.

Fatigue

Seul le maître de jeu peut décider si l'aventurier se ressent des effets de la fatigue. Dans la mesure où un combat dure rarement longtemps, il serait peu pertinent de créer des règles spécifiques à la fatigue. Toutefois, un aventurier commence généralement à fatiguer après avoir livré CON x3 rounds de combat ininterrompus. Passé ce délai, doublez les chances du personnage fatigué de réaliser une maladresse. (Bien sûr, grâce à ses herbes médicinales et à son épée runique nutritive, Elric dépasse souvent cette durée). Au bout de CON x4 rounds de combat ininterrompus, quadruplez les chances de commettre une maladresse. L'épuisement total (vous ne parvenez plus à soulever votre épée, par exemple) intervient au bout de CON x10 rounds de combat ininterrompus. Dans les batailles, il est fréquent d'observer des pauses : lorsque les deux forces en présence fatiguent, elles se replient toutes deux pour reprendre leur souffle.

Lors d'une poursuite, un jet de CON raté indique que le poursuivant ralentit et permet à la cible de s'échapper, ou que la cible ralentit et sera bientôt rattrapée à moins de trouver une cachette ou tout autre moyen de se soustraire à la traque.

Feu

Les températures dues au feu vont d'une simple torche ou d'un petit feu de camp à la chaleur incandescente d'une soufflerie. Les armures isolent contre les dégâts du feu pendant 1D6 rounds de combat. Passé ce délai, l'aventurier subit les dégâts du feu comme si son armure n'existait plus.

- Une torche tenue à la main occasionne des brûlures causant 1D6 points de dégâts chaque fois qu'elle entre en contact avec une cible. Si celle-ci est parée de vête-

ments mais ne porte pas d'armure, elle a droit à un jet de Chance par attaque pour éviter que ses habits ou ses cheveux ne prennent feu. Si ces derniers s'enflamment, la cible continue de perdre 1D6 points de vie par round sans autre application de la torche.

- Pour éteindre le feu qui consume les vêtements d'une personne, étouffez-le à l'aide d'une grande cape, d'une couverture, d'eau, ou de poussière.

- Un feu de joie inflige 1D6+2 points de dégâts à chaque round et se répand aux cheveux et aux vêtements de la cible.

- Il en coûte 1D6+2 points de dégâts par round de se trouver dans une hutte ou un navire en feu. Un jet de Chance est requis à chaque round, sinon l'aventurier se met à s'asphyxier (voir la noyade).

- Les brûlures coûtant plus de la moitié du total de points de vie de l'aventurier coûtent également 1D4 points de caractéristique si un jet de Chance est raté. Soustrayez ces points aux caractéristiques indiquées par votre maître de jeu, l'une d'elle devant être l'APP.

- La température de la lave fraîche ou d'un four bien allumé est trop forte pour laisser quiconque s'en approcher de trop près. La flamme bleue que projettent les barges de guerre de Melniboné fait des dégâts tout aussi intenses : 3D6 points de vie par round, voire plus.

- La vapeur combustible du venin des dragons de Melniboné occasionne une perte de points de vie égale au POU du dragon.

Maladie

Les romans d'Elric parlent peu des maladies. Il est possible de contracter un mal bénin comme un mauvais rhume ou une petite grippe après avoir raté un jet de CON x5 s'il est démontré que votre aventurier y a été exposé. Ces maux devraient coûter seulement un ou deux points de vie en quelques jours. Une maladie grave telle que la peste pourrait s'attaquer aux caractéristiques mais se contente généralement de s'en prendre à la CON et aux points de vie. Elle devrait être puissante, causant près de 1D3 points de dégâts par heure : assez pour tuer un être humain en huit heures. Les symptômes s'avèreront très variables.

Il est difficile d'imaginer une maladie naturelle qu'une application répétée du sort Soins ne parviendrait à juguler. Pour des maux plus forts, recourez à la magie.

Noyade, Asphyxie, Etranglement

Utilisez cette procédure pour toutes les noyades se produisant dans un liquide quelconque, pour tous les types d'asphyxie, les strangulations faites à la main ou au cordon d'étranglement, et dans toute autre situation de ce type.

Système de Jeu





Si l'aventurier se retrouve dans l'incapacité de respirer, son joueur lance un D100 pour obtenir un résultat inférieur ou égal à sa CON x10, cette action se produisant lors du premier round de combat. Au cours du deuxième round de crise, le jet tombe à CON x9. Pendant le troisième round, le jet tombe à CON x8, et ainsi de suite jusqu'à atteindre CON x1 : dès lors, le multiplicateur reste x1 pour les rounds suivants.

Si l'aventurier rate un de ses jets de CON, son système respiratoire subit des dommages ; il perd 1D6 points de vie lors de ce round et des suivants, perte qui se poursuit jusqu'à ce qu'il s'échappe, soit secouru, ou décède.

Poisons

Classez tous les poisons en fonction de leur virulence (VIR). Opposez la virulence du poison à la CON de l'aventurier sur la Table de Résistance. Le poison tient lieu de caractéristique active. S'il l'emporte sur la CON de la cible, le résultat est la maladie ou la mort : en général, la victime perd un nombre de points de vie égal à la VIR du poison.

Si l'aventurier l'emporte sur le poison, il ne perd qu'un nombre de points de vie égal à la moitié de la VIR du poison. S'il l'emporte sur un poison léger, les désagréments consécutifs sont momentanés ou totalement inexistantes.

Le maître de jeu doit choisir une solution satisfaisante. Les maladies et les désagréments restants peuvent durer un nombre de jours égal aux points de vie perdus.

Les poisons à effet rapide commencent à agir en un ou deux rounds. Le cyanure peut provoquer la mort en une minute. La plupart des poisons sont à effet lent, leurs symptômes s'intensifiant au fil des heures.

Pour les poisons comme l'arsenic, un empoisonneur subtil peut en manger des quantités de plus en plus fortes sur une période de plusieurs mois afin de développer une immunité contre leurs effets.

Au bout du compte, l'empoisonneur peut, en toute impunité, ingérer des quantités de poisons à même de tuer une personne non immunisée en quelques heures.

A l'instar des maladies, les effets de certains poisons sont continus et la perte de points de vie se poursuit. Utilisez Médecine Rudimentaire ou Soins, mais donnez également une chance au poison de provoquer de nouveaux dégâts si l'empoisonnement reprend.

Soins

Les créatures mortelles ont une faculté de guérison naturelle. Les aventuriers récupèrent 1D3 points de vie par semaine de temps de jeu.

La guérison se poursuit jusqu'au moment où tous les points de vie naturels des aventuriers ont été recouverts : par exemple, il faut entre trois et sept semaines de temps de jeu pour récupérer sept points de vie.

Sélection de Poisons

Poison	VIR	Vitesse d'action, symptômes
Arsenic	16	1-24 heures. Douleur fulgurante, vomissements, diarrhées violentes.
Baies de noidel	15	1-2 heures. Lassitude, sueurs, violente douleur précédant la mort.
Belladonne	16	2-48 heures. Tachycardie, vision affaiblie, hallucinations, convulsions.
Champignons	15	6-24 heures. Crampes d'estomac, vomissements, hallucinations, ictère.
Cyanure	20	1-15 minutes. Vertiges, convulsions, évanouissements.
Dard de scorpion*	9	1-2 jours. Douleur intense, faiblesse, hémorragies.
Morsure d'araignée*	8	1-6 heures. Frissons, transpiration, nausée.
Strychnine	20	10-20 minutes. Violentes contractions musculaires, asphyxie.
Venin de cobra*	10	15-60 minutes. Enflure, transpiration, spasmes violents.
Venin de dragon*	20**	1-5 minutes. Douleur rapide et exaspérante, hallucinations extraordinaires.
Venin de vipère	16	15-60 minutes. Convulsions, insuffisances respiratoires.
Vin de Bakshaan	aucune VIR	1-2 heures. Hallucinations, plus démence si jet sous POU x5 raté.

* les valeurs en VIR données pour les êtres vivants constituent des moyennes et peuvent grandement varier au sein d'une même espèce en fonction de la santé, de l'âge, ou du sexe.

** si on le laisse refroidir et durcir, ce venin peut servir à des fins curatives pour ceux qui savent comment l'utiliser.

Système de Jeu



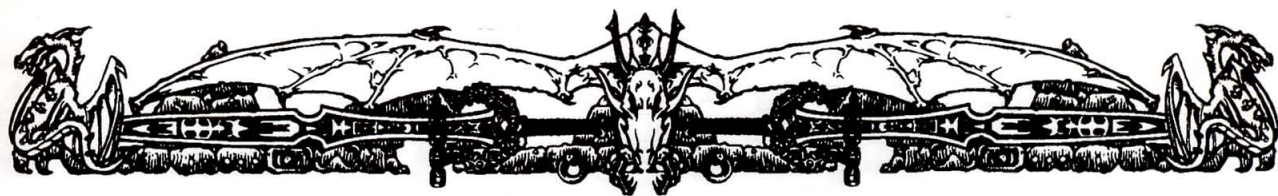


Table des TAI

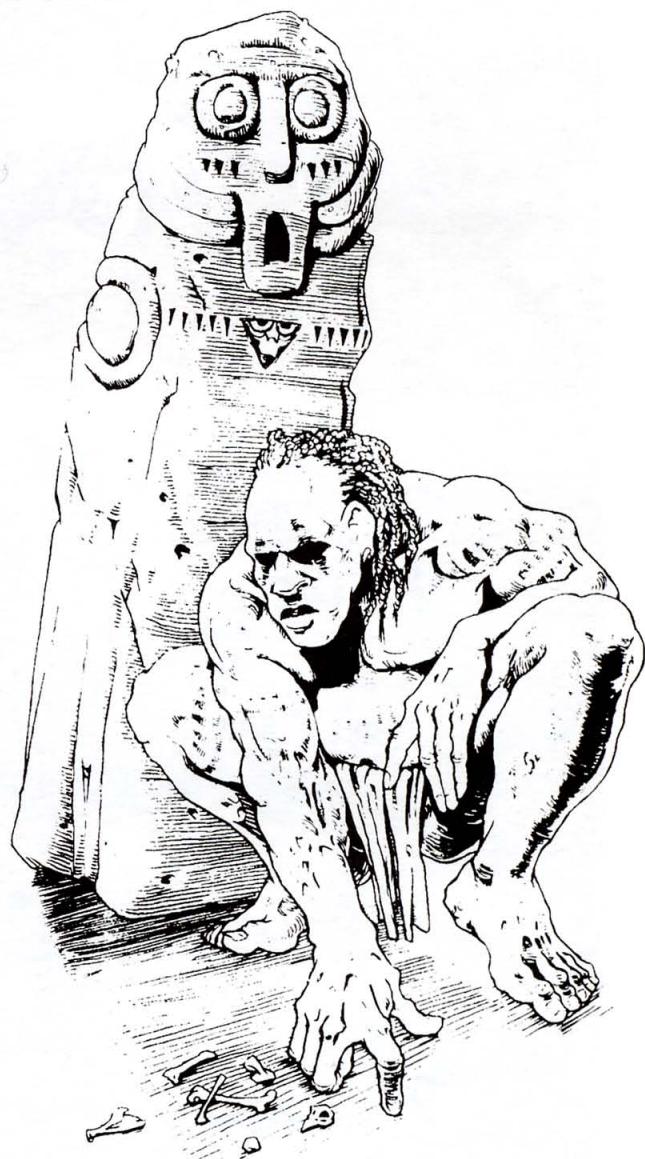
Cette table fait correspondre une estimation de poids à une TAI. La TAI concerne le poids mais aussi le volume et la taille. Cette table ne doit pas être suivie à la lettre : elle sera inutile pour les créatures plus légères que l'air ou capables de changer de masse. A partir de TAI 330, la TAI est égale au 1/10ème du poids des créatures en tonnes.

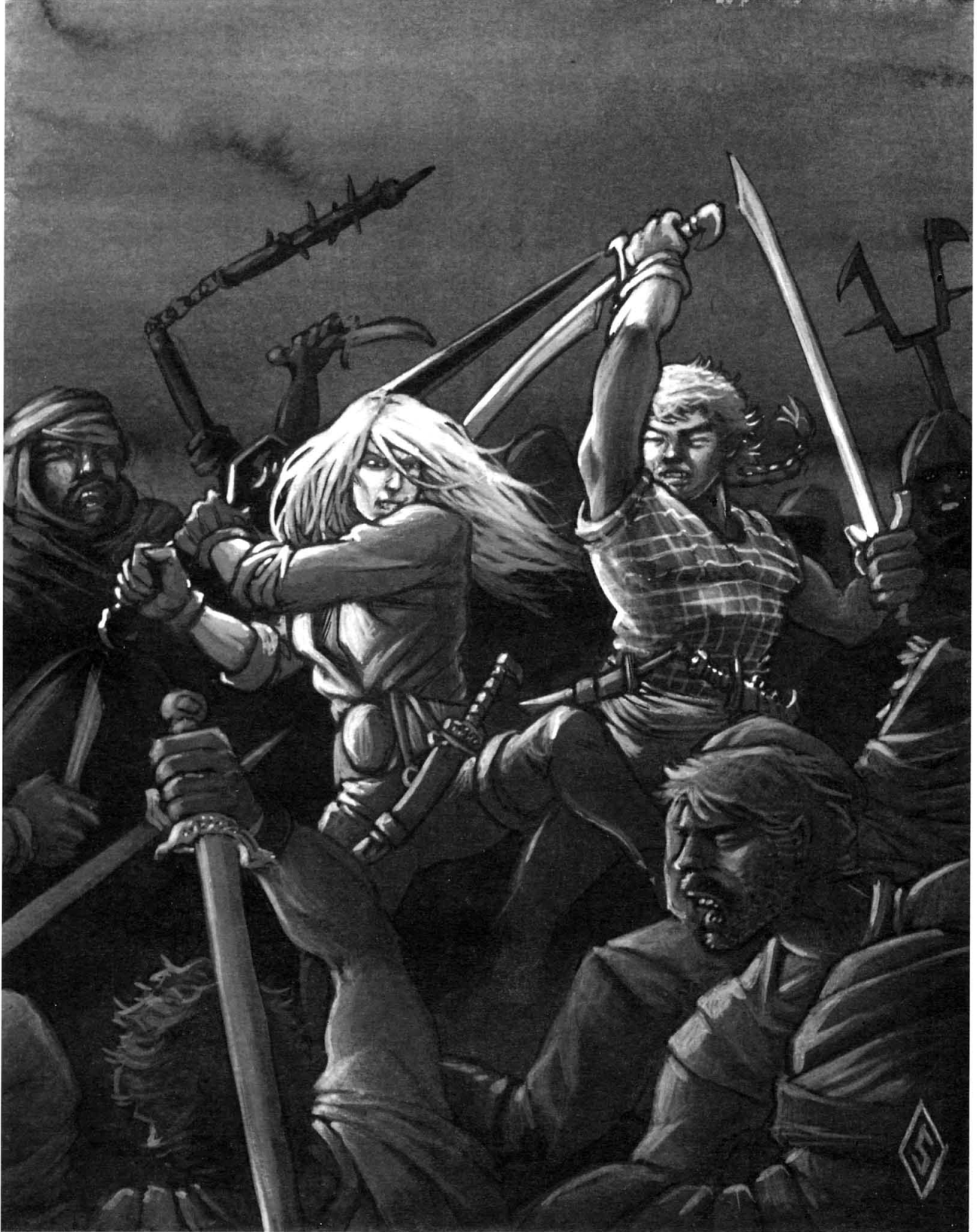
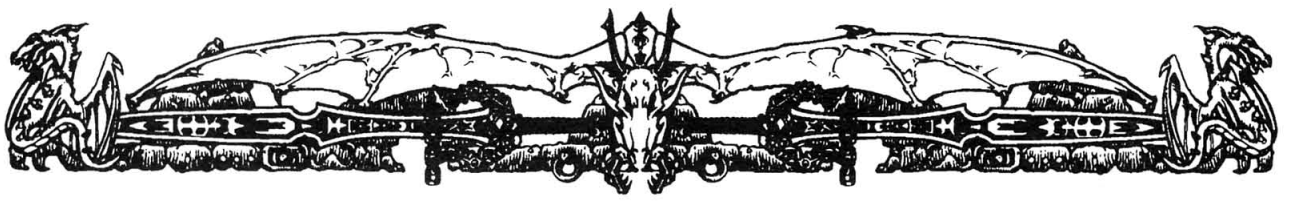
TAI	Poids
1	0,5 à 5 kg
4	17-23 kg
8	50-55 kg
12	70-75 kg
16	100-110 kg
20	140-150 kg
24	200-220 kg
32	400-430 kg
40	800-870 kg
48	1600-1700 kg
56	3200-3500 kg
64	7 à 8 tonnes
72	14-15 tonnes
80	28-30 tonnes
88	56-62 tonnes
100	100 tonnes
110	120 tonnes
120	150 tonnes
130	180 tonnes
140	240 tonnes
150	300 tonnes
160	400 tonnes
180	600 tonnes
200	900 tonnes
220	1 200 tonnes
240	1 400 tonnes
260	1 600 tonnes
280	2 000 tonnes
300	2 600 tonnes
320	3 000 tonnes
330	3 300 tonnes

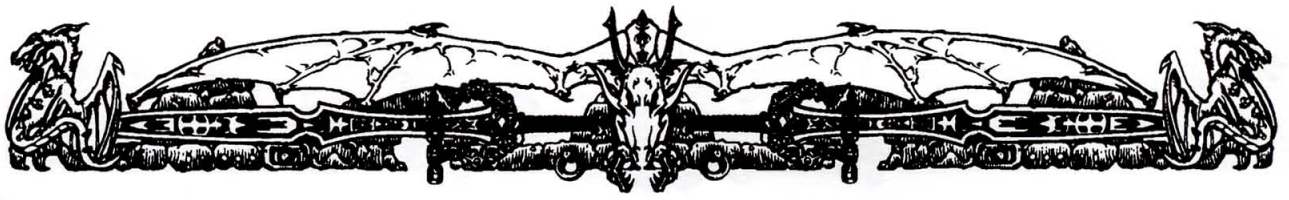
Dans le cas des guérisons naturelles, traitez les blessures multiples comme s'il s'agissait d'une blessure unique et plus conséquente : ajoutez les points guéris au total de points de vie actuel ; ne faites pas de jet séparé pour chacune des blessures.

La compétence Médecine Rudimentaire, le sort Soins, les Points de Suture, et certaines potions peuvent accélérer les guérisons. La réussite d'un jet de Médecine Rudimentaire redonne immédiatement 1D3 points de vie à chaque blessure.

Une même blessure peut bénéficier du sort Soins une fois par jour. Utilisez-le aussi souvent que votre nombre de points de magie vous le permet, mais soignez une blessure différente à chaque fois. Les Points de Suture guérissent totalement toutes les plaies mais laissent toujours l'empreinte du Chaos derrière eux.







COMBAT



Généralités

Les combats se déroulent en rounds de combat. Le maître de jeu commence à décomposer les événements en rounds de combat lorsqu'il estime qu'une rencontre physique est sur le point de se produire.

Chaque round de combat dure une douzaine de secondes en temps de jeu : assez pour permettre aux participants d'entamer ou de terminer un minimum d'une action. Quand le round de combat prend fin, le suivant commence.

Lorsqu'une rencontre arrive à son terme, il n'est plus nécessaire de décomposer les événements en rounds de combat.

Au cours du round de combat, le maître de jeu décompte les Etapes de DEX à voix haute, les joueurs jettent les dés, et les combattants manient leurs armes. S'il attaque, le joueur lance un D100 pour voir s'il touche.

S'il défend, le joueur peut choisir de parer ou d'esquiver, ou encore espérer que l'armure de son aventurier arrêtera le coup tandis que ce dernier effectue une action différente.

Si l'attaque est réussie, le joueur en position de défense jette les dés pour déterminer la protection offerte par son armure.

Actions Réalisables en un Round

On qualifie de «engagé au combat» un aventurier qui se bat au contact.

On appelle «non-engagé» un aventurier qui effectue une autre action.

On donne le nom de «rencontre» à une réunion de personnes susceptible de déboucher sur un combat.

Se Déplacer, si Non Engagé

Un aventurier peut se déplacer pour engager le combat avec un autre personnage, mais s'il doit franchir une distance plus de deux fois supérieure à sa capacité de déplacement, il lui faut attendre le prochain round de combat pour attaquer (évidemment, il peut toujours parer et esquiver). S'il se déplace de 2 DEP au maximum, il perd cinq Etapes de DEX. S'il effectue 3-4 DEP, il perd dix EDEX.

Accomplir une Action, si Non Engagé

Si, lors d'un combat disputé au contact, un aventurier n'attaque ni ne se défend, il peut tenter d'utiliser une compétence, la magie, ou choisir de ne rien faire du tout.

Se Déplacer pour Engager

Un aventurier peut parcourir une distance inférieure ou égale à la moitié de son DEP normal et avoir assez de temps pour attaquer ou se défendre.

Se Dégager d'un Combat

Le joueur d'un aventurier engagé au combat peut déclarer au début du round qu'il a l'intention de se dégager. Pour ce faire, l'aventurier peut ne pas porter d'attaque et doit réussir à esquiver toutes les attaques dont il est la cible.

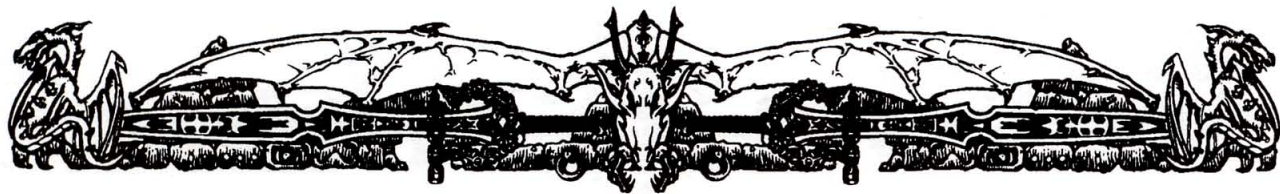
S'il réussit son ou ses jet(s) d'Esquive, l'aventurier peut avoir couvert son Déplacement maximal à la fin du round et a alors la possibilité de s'enfuir. S'il rate une esquive, il reste engagé au combat.

Attaquer

L'aventurier attaque comme il convient. S'il a engagé un combat au contact, il ne peut décocher ou lancer aucune arme de jet.

Combat





Autres Actions

Dégainer, Rengainer, Ramasser une Arme

Ces actions coûtent cinq EDEX chacune. Elles peuvent être réalisées en se déplaçant, en combattant, etc.

Exemple : un aventurier engagé au contact laisse tomber son épée. Il peut la ramasser et continuer à attaquer, mais la première attaque ou parade qu'il pourra effectuer avec cette arme interviendra cinq EDEX plus tard, c'est-à-dire lors de la sixième.

S'il range une arme pour en prendre une autre, chaque action prend cinq EDEX : il pourra donc attaquer et parer avec sa nouvelle arme onze EDEX plus tard. Il peut toujours Esquiver pour éviter les coups, ou encore parer à l'aide d'un bouclier ou d'une deuxième arme.

Parer ou Esquiver

Une parade est une action consistant à tenter d'arrêter un coup. En général, elle est réalisée avec une arme ou un bouclier. Au début d'un round, le pourcentage de parade d'une arme est égal au pourcentage de compétence d'arme de l'aventurier.

Une esquive consiste en un mouvement du corps visant à éviter un coup ou tout autre mouvement. L'Esquive est une compétence indépendante.

Utilisez-la afin d'éviter un coup, de vous dégager d'un combat disputé au contact, ou pour vous rapprocher d'un adversaire muni d'une arme longue.

Les parades et les esquives se font instinctivement et donc rapidement. Dans ce jeu, elles sont considérées comme des actions libres dont la réalisation ne coûte aucune EDEX.

Ces deux actions peuvent être librement combinées, mais le joueur doit néanmoins déterminer laquelle il opposera à tel type d'attaque. Pour les utiliser, le joueur doit savoir qu'une attaque est portée contre lui et être à même de parer ou d'esquiver.

- Un personnage qui ne posséderait qu'un unique pour-cent en parade ou en esquive pourra néanmoins recourir à ces compétences une fois par round lors de son EDEX.

Après avoir utilisé l'esquive ou la parade une première fois, vous devrez réduire votre seconde utilisation de 30 pour-cent par rapport au premier essai. Chacune de ces compétences instaure un abattement de 30 pour-cent pour l'autre.

Exemple : un personnage dispose d'un score de 91 % en Epée Large et de 90 % en Esquive. Il fait sa parade à l'épée avec un score de 91 %. Sa prochaine parade ou sa première esquive réalisée au cours du même round s'effectuera à 61 %. La troisième tentative qu'il lui sera possible de réaliser s'effectuera (pour les deux compétences au cours de ce round) à 31 %.

Pour finir, il pourra utiliser l'une ou l'autre de ces compétences avec un score de 1 %. Si le personnage a 91 % en Epée Large, 150 % en Esquive, et exécute une parade, sa prochaine parade ou sa première esquive s'effectuera à 61 %.

Lorsque vous accumulez les esquives et les parades, le pourcentage de l'action défensive suivante est toujours égal au score de l'esquive ou de la parade précédente moins 30 % : le joueur doit choisir entre l'esquive et la parade.

Si les parades et les esquives constituent des actions libres, l'utilisation de l'une d'elles n'en implique pas moins la perte des chances de succès de l'autre. Dans notre exemple, le personnage perd une partie de ses chances d'éviter le coup avec sa compétence d'Esquive, dans laquelle il excelle (150 %), lorsqu'il préfère utiliser une parade, pour laquelle il est moins compétent (91 %).

- Pour accélérer les combats, laissez l'attaquant et le défenseur jeter les dés en même temps, indiquez leur niveau de succès, puis comparez ces derniers en utilisant la matrice des attaques et des parades ou appliquez la méthode la plus appropriée.

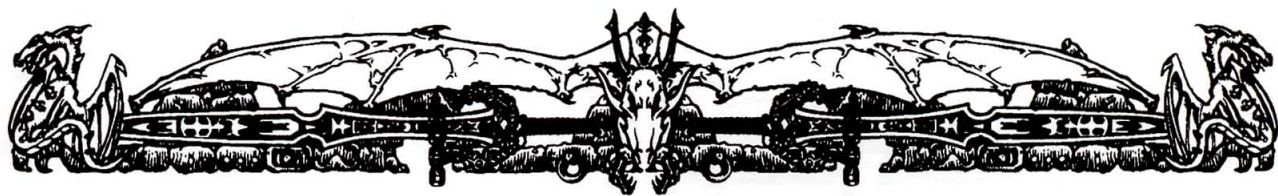
Il n'existe aucun maximum hypothétique qui limiterait le

Le Combat en Résumé

Attaque	Parade	Résultat
Touche	intercepte	Le coup de l'attaquant est dévié.
Touche	rate	Le défenseur est touché et risque de perdre des points de vie.
Rate	-	Le défenseur maintient sa garde ; le joueur du défenseur n'a pas besoin de lancer les dés.
Maladresse	-	Comme lorsque l'attaquant rate ; en outre, l'attaquant fait un jet sur la table des maladresses.

Combat





nombre d'esquives et de parades réalisables au cours d'un même round.

Les pourcentages de compétence retrouvent leur score maximum au début de chaque round.

Consultez également le chapitre consacré aux compétences et la matrice des Esquives.

Riposter

Cette action n'est possible qu'à la condition de combattre à deux armes (voir le point de règle concerné) ou d'utiliser une arme et un bouclier.

Une fois par round et par combattant au maximum, une parade critique permet de *riposter* à l'aide de l'arme (ou du bouclier) qui n'a pas servi à la parade.

Une riposte consiste en une attaque indépendante de l'EDEX d'action : elle se produit lors de l'EDEX à laquelle la parade intervient.

Cette attaque supplémentaire peut être esquivée ou parée ; en outre, les armures offrent une protection normale à son encontre.

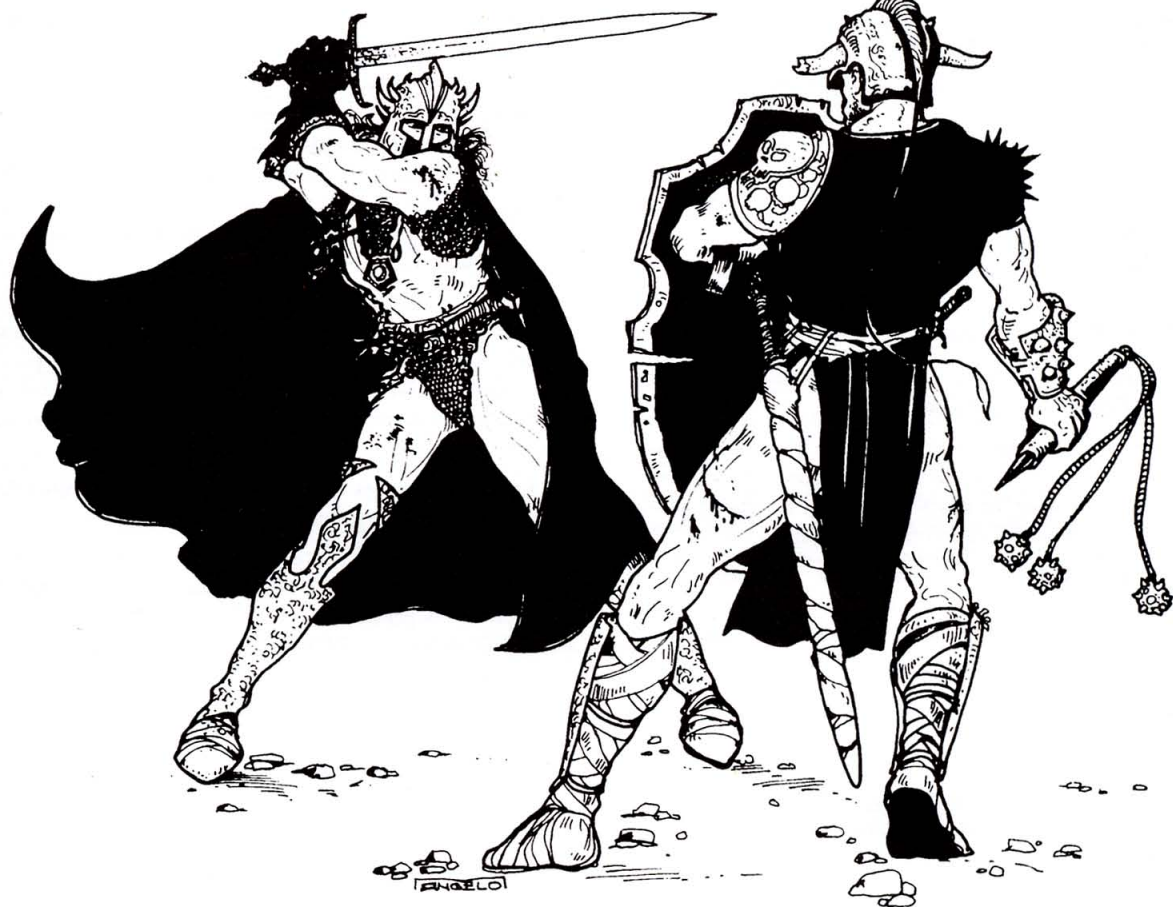
Résolution des Combats

Pour réaliser une attaque ou une parade, lancez les dés de pourcentage et comparez le résultat avec le score que possède votre aventurier dans la compétence d'arme ou de bouclier utilisée.

Consultez ensuite la matrice des attaques et des parades ci-contre : elle montre comment les actions de l'attaquant et du défenseur s'agencent pour produire un résultat.

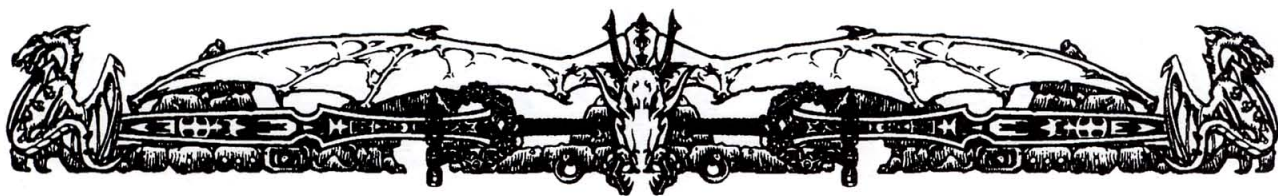
- Si le résultat du jet d'attaque est 01, et si l'arme est capable d'empaler (voir les Tables d'Armes), un résultat «*empaler*» est obtenu. Une attaque qui empale représente le meilleur résultat possible pour une arme. Si l'arme utilisée ne peut empaler, le résultat 01 se transforme en succès critique. Une parade ne permet jamais d'empaler, un résultat de 01 obtenu pour une parade donne lieu à un succès critique.

- Si le résultat du D100 est un score inférieur ou égal à 20 % du pourcentage de compétence de l'aventurier, et s'il est différent de 01, un succès *critique* prend effet. L'action a connu une réussite peu ordinaire. Pour une



Combat





compétence en Épée Large de 80 %, par exemple, un résultat au D100 compris entre 02 et 16 se traduit par une attaque critique avec une arme capable d'empaler. Si l'arme ne peut empaler, une compétence de 80 % débouchant sur un résultat compris entre 01 et 16 se traduit par un succès critique.

- Si le résultat obtenu au D100 est inférieur ou égal au pourcentage de compétence de l'aventurier mais ne permet pas d'empaler ni d'obtenir un succès critique, un succès normal prend effet. Les attaques réussies touchent leur cible à moins d'être parées.

- Si le résultat obtenu au D100 est supérieur au pourcentage de compétence de l'aventurier mais n'est pas une maladresse, un échec prend effet. L'action n'a pas réussi.

- Une *maladresse* se produit : (1) quand le résultat au D100 est 99 ou 00 pour une compétence inférieure ou égale à 100 ; (2) quand le résultat au D100 est 00 pour une compétence supérieure ou égale à 101 %. Non seulement l'action n'a pas réussi, mais en plus l'aventurier a commis une grosse erreur en l'exécutant.

Ordre des Actions

Un round de combat se compose de quatre phases. Celles-ci se produisent toujours dans le même ordre.

1. Déclarations.
2. Magie.
3. Actions.
4. Résolution.

Déclaration

Le maître de jeu et les joueurs annoncent ce que leur aventurier a l'intention de faire pendant le round.

Le joueur n'a pas besoin de formuler une déclaration d'intention pour permettre à son aventurier de parer, d'esquiver, ou de préparer une arme au cours du round. Les actions peuvent toujours être annulées et les cibles changer.

Donnez un tour logique à vos intentions : par exemple, si un joueur rate un jet de compétence qui aurait pu détecter une embuscade, son aventurier ne pourra en aucun cas se préparer à cette dernière.

Magie

Le jeu reprend. Les sorts jetés lors du round précédent sont les premiers à prendre effet. Lancez de nouveaux sorts, convocations, et autres lors de cette phase uniquement.

Les personnages recourent à la magie dans l'ordre décroissant de leur score d'INT. Ils pourront choisir de reporter

leur usage de la magie jusqu'à un rang d'INT ultérieur. Le rang d'INT n°1 est le dernier rang d'INT. Lancez un D100 si une égalité de score pose problème lors d'un rang d'INT particulier. Rayez les points de magie au fur et à mesure que vous les sacrifiez.

Un aventurier ne peut entamer qu'un seul sort, une seule convocation, et autres au cours du même round. Tous les sorts donnés dans ce livre exigent de se concentrer pendant très exactement un round de combat afin d'être lancés et de prendre effet.

Exemple : *Au premier round, Huf lance Rasoir Infernal lors de son rang d'INT de la phase de magie. Le sort prend effet lors de son rang d'INT du deuxième round. S'il le souhaite, il peut de nouveau recourir à la magie lors de son rang d'INT ou plus tard au cours du deuxième round.*

Actions

Les aventuriers peuvent effectuer un déplacement maximal à condition de ne pas poursuivre un combat au contact entamé lors du round précédent et de ne pas se livrer à quelque autre activité accaparante. Ceux qui ne se déplacent pas ou utilisent la moitié de leur DEP ou moins peuvent employer d'autres compétences au cours de ce round, avant ou après leur déplacement.

Utilisez les étapes de DEX pour agencer les attaques, les parades, et les esquives en commençant par la valeur de DEX la plus élevée. Par exemple, lors d'un round donné, un combattant doté d'une DEX 17 attaquera avant son adversaire de DEX 16. L'étape de DEX n°1 est la dernière étape du round. Une action peut être retardée jusqu'à une EDEX ultérieure au cours du même round.

Lors d'une EDEX particulière, les adversaires possédant des armes de jet ont la possibilité d'attaquer les premiers, suivis des combattants munis d'armes de longue taille, puis de ceux pourvus d'armes de contact moyennes et courtes. Les tables d'armes donnent la longueur des armes. En cas d'égalité, lancez un D100.

Les parades et les esquives se produisent au cours de la même EDEX que les attaques à éviter.

Si l'aventurier exécute plusieurs actions au cours du même round, séparez-les d'un minimum de cinq EDEX, à l'exception des parades et des esquives. Commencez avec sa DEX, puis passez à sa DEX moins cinq, puis à sa DEX moins dix, et ainsi de suite jusqu'à ce que le round ne comporte plus aucun rang.

Résolution

Tout le monde vérifie sa feuille d'aventurier pour s'assurer d'avoir mis à jour ses points de vie, ses points de magie, sa liste des sorts mémorisés, et autres. Le round suivant commence.

Combat





Niveaux de Succès et d'Echec

EMPALER : un résultat de 01 obtenu sur un D100 avec une arme de taille ou d'estoc et certaines armes de jet uniquement : voir les tables d'armes. Pour les dégâts, lancez deux fois les dés et soustrayez les deux résultats aux points de vie du défenseur. En outre, ne tenez pas compte de l'armure du défenseur : celui-ci subit la totalité des dégâts indiqués par les dés et ce, même s'il porte une armure démon ; en effet, le coup est passé dans une zone non protégée par l'armure. Ajoutez les Modificateurs aux Dégâts. Seules la magie ou une parade critique peuvent dévier un résultat «empaler» ; une parade critique diminue les dégâts de l'attaque.

SUCCES CRITIQUE : un résultat au D100 inférieur ou égal à 20 % du pourcentage de compétence de l'aventurier (arrondissez au chiffre supérieur). Si vous obtenez un succès critique avec une compétence générale, il se produit quelque chose d'exceptionnellement positif. Consultez le chapitre consacré aux compétences pour lire quelques exemples. Au combat, un succès critique double les dégâts occasionnés par une arme. Ajoutez les modificateurs aux dégâts habituels. Les armures protègent. Une parade critique diminue les dégâts de l'attaque.

SUCCES : un résultat au D100 inférieur ou égal au pourcentage de compétence de l'aventurier tout en représentant plus de 20 % de la compétence en question. Une parade de niveau identique ou supérieur dévie une attaque réussie ; une esquive de niveau identique ou supérieur l'évite. Un succès produit l'effet recherché.

ECHEC : un résultat au D100 supérieur au pourcentage de compétence de l'aventurier sans pour autant constituer une maladresse. Un échec signifie que la compétence employée n'a donné aucun résultat.

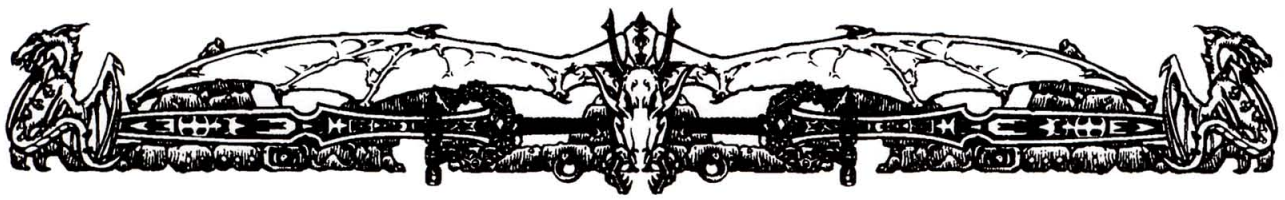
MALADRESSE : un résultat de 99 ou 00 au D100 si le pourcentage de compétence est supérieur ou égal à 100, et de 00 si le pourcentage de compétence est supérieur ou égal à 101. Une maladresse en utilisant une compétence implique un désastre. Le combattant lâche son arme, une branche d'arbre se brise sous le poids du grimpeur, etc.

Matrice des Attaques et Parades

Attaque	Parade	Conséquences
Empaler	Succès critique	Le défenseur bloque les dégâts, aucune conséquence.*
Empaler	Succès	L'attaque s'infiltré suffisamment pour causer des dégâts normaux sans tenir compte de l'armure.
Empaler	Echec	L'attaque ne tient pas compte de l'armure et occasionne double dégâts.
Empaler	Maladresse	Faites un jet sur la table des maladreses.
Succès critique	Succès critique	Le défenseur bloque les dégâts, aucune conséquence.*
Succès critique	Succès	L'attaque cause des dégâts normaux, l'armure défend normalement ; si vous parez avec une arme, elle perd 4 points de structure.
Succès critique	Echec, maladresse	L'attaque cause double dégâts, l'armure défend normalement ; en cas de maladresse, faites un jet sur la table des maladreses.
Succès	Succès critique	La parade est réussie ; l'arme de l'attaquant perd 2 points de structure.
Succès	Succès	Le défenseur bloque les dégâts, aucune conséquence.*
Succès	Echec, maladresse	Le coup occasionne des dégâts normaux, l'armure protège normalement ; en cas de maladresse, faites un jet sur la table des maladreses.
Echec	-	Aucun dégât, aucun effet ; le jeu continue.
Maladresse	-	L'attaquant fait un jet sur la table des maladreses.

* Si un coup unique inflige des dégâts dont la valeur est supérieure au total des points de structure de l'arme ou du bouclier de parade, ceux-ci se brisent ou subissent des points de dégâts.





Mêlée

Nous faisons une distinction entre le combat engagé au contact et le jet de lances ou le tir de flèches parce que les compétences et l'entraînement de ces disciplines sont fort différents. Les combats livrés au contact exigent de bons muscles, des réactions si affûtées qu'elles en sont devenues des réflexes, et de l'audace.

Vous pouvez utiliser un grand nombre de choses pour porter une attaque : vos poings, des griffes, des armes tout spécialement conçues, des outils, des blocs de pierre, des arcs et leurs flèches, et ainsi de suite. Les attaques et les blessures meurtrissent les personnes en leur ôtant des points de vie. La cible s'évanouit ou décède après avoir perdu un nombre de points de vie suffisant.

Système de Combat

Le joueur de l'attaquant lance un D100 en espérant obtenir un résultat inférieur ou égal à son score de compétence actuel. Si le jet est réussi, le défenseur peut tenter de parer. D'ordinaire, une parade réussie repousse une attaque réussie.

Les tables d'armes comprennent une colonne qui montre les dégâts occasionnés par celles-ci. Lorsqu'un attaquant réussit son jet de compétence et voit le défenseur rater son jet de parade ou d'esquive, lancez les dés indiqués pour déterminer les dégâts.

Soustrayez le résultat obtenu (plus le modificateur aux dégâts adéquat) aux points de vie actuels de la cible.

Lorsqu'elles sont portées, les armures arrêtent une partie ou l'ensemble des dégâts occasionnés par une attaque. Soustrayez les dégâts de l'attaque à la protection indiquée par

Quatre Rounds de Combat

Premier Round de Combat : Aucun des deux combattants n'a de bouclier. Aila possède le meilleur score de DEX. Elle abat son épée large avec un pourcentage de compétence de 90 % ; sa joueuse lance un D100 et obtient 77 : un succès. Robriz tente de parer à l'aide de son épée large et d'un pourcentage de compétence de 89 % ; son joueur lance un D100 et obtient 60 : une parade réussie. Cette dernière arrête le coup d'Aila.

L'étape de DEX actuelle est maintenant celle de Robriz. Celui-ci abat son épée ; son joueur obtient 42 et touche. Aila effectue une parade ; sa joueuse lance un D100 et obtient 00 : une maladresse ! Le joueur de Robriz tire les dégâts, 1D8+1 plus son modificateur aux dégâts de 1D4, et obtient 3 (alors qu'il aurait pu en causer 13). Le jet d'armure de 1D6+3 donne également un 3, aussi Aila ne perd-elle aucun point de vie.

A présent, le maître de jeu demande à la joueuse d'Aila de faire un jet sur la table des maladresses. Le résultat est 37 : arme propulsée au loin. Le maître de jeu décide que le coup de Robriz a fait bondir l'épée de la main d'Aila, l'arme plonge dans un buisson de ronces situé à quatre DEP de là. Le round prend fin.

Deuxième Round de Combat : La joueuse d'Aila déclare qu'elle a l'intention d'effectuer une Esquive afin de se dégager et d'aller chercher son épée. Le joueur de Robriz dit que ce dernier portera une attaque.

Aila fait une tentative d'Esquive pour se dégager : son score d'Esquive est de 43 % ; sa joueuse obtient 41 : un succès. Le joueur de Robriz réussit son attaque à l'épée large, mais l'Esquive réussie est prioritaire. Si Robriz avait obtenu un succès critique ou un résultat «empaler», son attaque aurait été prioritaire.

Ayant évité le coup de Robriz, Aila atteint son épée et la ramasse. Le round prend fin.

Troisième Round de Combat : Les joueurs d'Aila et de Robriz annoncent tous deux que leur aventurier va attaquer.

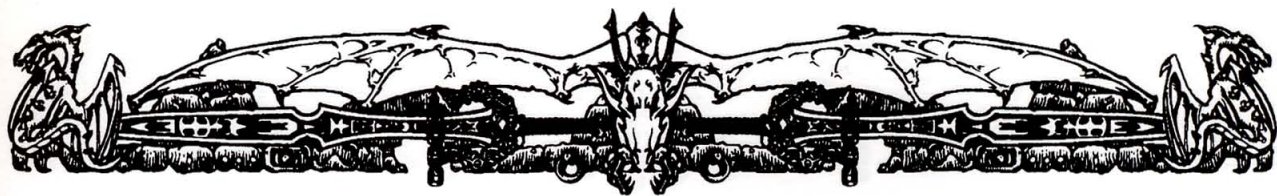
Le maître de jeu décide que, lorsque Aila a plongé la main dans le buisson pour récupérer son épée, cette dernière a perdu l'initiative au profit de Robriz. Celui-ci agit donc en premier et attaque à l'aide de son épée large ; son joueur obtient 7 : un succès critique ! Aila tente une nouvelle Esquive et sa joueuse obtient 4 : un autre succès critique. Aila ne perd aucun point de vie, sa défense critique étant prioritaire.

A présent, Aila abat son épée, mais Robriz réussit sa parade. Le round prend fin.

Quatrième Round de Combat : Les aventuriers attaquent. Aila abat son arme, mais son coup est paré. Robriz frappe, et Aila rate sa parade. L'épée de Robriz touche au but, occasionnant 1D8+1 points de dégâts plus son modificateur aux dégâts de 1D4. Le joueur de Robriz lance 1D8 et ajoute 1 pour un total de 5, il lance ensuite 1D4 et obtient 3 : le coup inflige 8 points de dégâts.

Combat





les dés de l'armure. Si les dégâts de l'attaque excèdent la protection d'armure, le défenseur blessé perd un nombre de points de vie égal à la valeur excédentaire.

Si la protection d'armure est supérieure ou égale aux dégâts de l'attaque, l'armure a bien tenu et le défenseur ne perd aucun point de vie : la cible n'a pas été blessée par ce coup.

S'il s'avère possible de parer, effectuez votre parade à l'Etape de DEX où l'attaque est portée. Si plusieurs attaques se produisent, chaque parade intervient lors de leur EDEX respective.

S'il dispose d'un score supérieur ou égal à 101 % dans une compétence d'armes, l'aventurier peut choisir d'attaquer une unique fois au maximum de son pourcentage ou plusieurs en répartissant les pourcentages d'attaque entre chaque attaque et ce, au cours du même round.

Cette division n'a pas besoin d'être uniforme mais doit absolument comporter un minimum de 50 % par attaque.

Moyennant un score de compétence suffisant, il est possible de porter une attaque tous les cinq EDEX.

Si votre aventurier combat deux ennemis ou plus à la fois et possède la compétence requise, choisissez l'ordre de ses attaques.

Quant aux armures, aux boucliers, et aux armes démons, consultez chacune de ces facultés démoniaques au chapitre consacré à la magie. Le démon sert essentiellement de couche de protection ou de force supplémentaire.

Dégâts selon les Parades

Les armes et les boucliers peuvent être endommagés. Les armes sont conçues de façon à supporter les coups répétés ; les armes et les boucliers parent le plus souvent sans subir de dégâts. Toutefois, si les dégâts occasionnés par un coup très violent sont supérieurs d'au moins un point aux points de structure d'une arme, celle-ci se brise.

Si le coup a causé davantage de dégâts encore, ceux-ci se reportent sur la cible. Les boucliers agissent de la même façon mais sont plus résistants et se brisent lorsque leurs points de structure tombent à zéro et non quand ces derniers sont inférieurs aux points de dégâts d'une attaque préalable.

- Exception : la matrice des attaques et des parades fait mention de deux cas où une arme (mais pas un bouclier) perd des points de structure sans que ceux-ci soient inférieurs aux points de dégâts d'une attaque préalable.

Notez la colonne «pare» des tables d'armes. Un objet qui n'a pas été conçu pour la parade, comme un rouleau à pâtisserie, perd un nombre de points de structure égal aux points de dégâts absorbés.

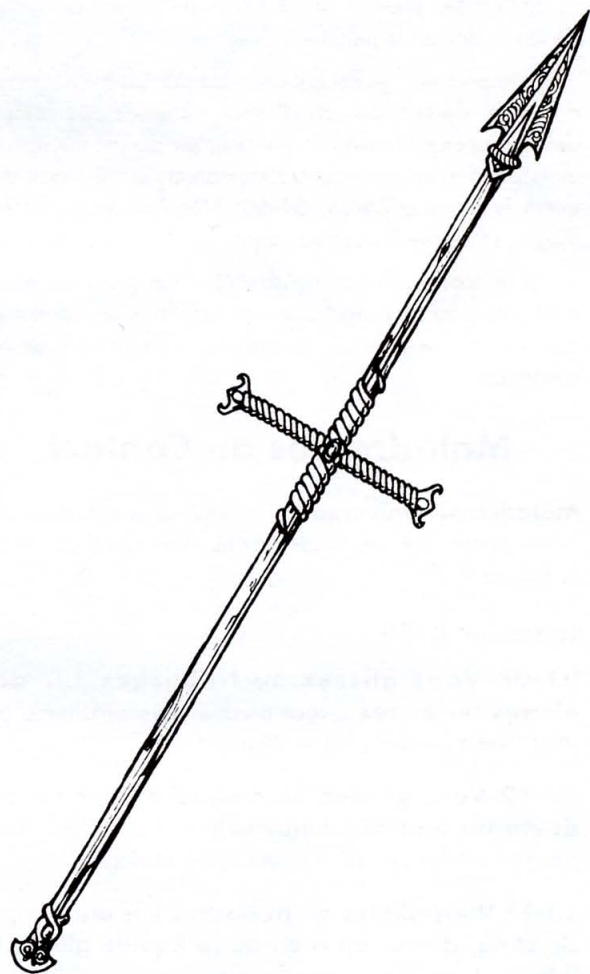
Une fois le dernier point de structure perdu, l'objet se brise en plusieurs morceaux et devient donc inutile.

Armures

Les armures n'offrent aucun jet de parade ou d'esquive mais défendent selon une valeur variable : si une attaque touche votre armure, déterminez cette valeur en lançant les dés requis pour connaître le nombre de points de dégâts que cette dernière a arrêté.

Bagarre et Lutte

Les compétences Bagarre et Lutte sont naturelles pour tout le monde. Elles sont toutes deux fort différentes des compétences d'armes normales. Consultez le chapitre consacré aux compétences pour en savoir plus.



Combat





Table des Maladresses

Nombre de choses se produisent au cours d'une bataille. La table des maladresses offre différentes façons de présenter les erreurs et leurs répercussions.

Quelques rares résultats entraînent la perte de points de vie supplémentaires.

Nous vous conseillons de vous en tenir aux conséquences.

Certains résultats pourront sembler mieux convenir à l'attaque ou à la parade, mais les combattants subissent et distribuent les coups de façon quasiment simultanée.

Si l'un des énoncés semble hors de propos au maître de jeu, il devrait le modifier.

Si le personnage est équipé d'un démon faisant office d'armure, de bouclier, ou d'arme, ne tenez pas compte des énoncés concernant des articles de même nature mais dépourvus de présence démoniaque : il s'agit des énoncés numéro 25-28, 56-58, 59-62, 63-65, 90-92, 93-95, et 5 pour les armes de jet.

Si le maître de jeu pense que c'est raisonnable, il peut substituer la maladresse universelle à un résultat inadéquat ou bien choisir qu'aucune maladresse n'ait été perpétrée.

Maladresses au Contact

Maladresse Universelle : l'arme vous échappe des mains et atterrit à vos pieds : il vous faut cinq EDEX pour la ramasser.

Lancez un D100.

01-06 Vous glissez ou trébuchez sur des pierres ou autres : vous perdez votre prochaine parade ; votre ennemi peut se dégager.

07-12 Vous glissez ou trébuchez sur un cadavre ou tout autre obstacle : vous perdez votre prochaine attaque ; votre ennemi peut se dégager.

13-18 Vous glissez ou trébuchez sur une flaque de sang, d'eau, ou d'un autre liquide glissant : vous perdez vos attaque et parade suivantes ; votre ennemi peut se dégager.

19-24 De la sueur dans vos yeux : vous ne pou-

vez que parer, esquiver, ou vous déplacer pendant les prochains 1D3 rounds de combat ; votre ennemi peut se dégager.

25-28 La lanière de votre bouclier se rompt : réduisez le pourcentage de parade de votre bouclier de moitié jusqu'à ce que vous le fassiez réparer. Ne concerne pas les boucliers démons.

29-32 Distrait : votre prochaine attaque rate automatiquement et ce, quel que soit le round auquel elle a lieu.

33-36 Vous lâchez votre arme : elle gît à vos pieds ; il vous faut 5 EDEX pour la récupérer. Votre ennemi peut se dégager. Ne tenez pas compte de cette maladresse si vous parez à l'aide d'un bouclier.

37-40 Arme propulsée au loin : elle se trouve à 1D4 mètres de distance dans une direction de 1D8 sur la rose des vents. Ne tenez pas compte de cette maladresse si vous parez à l'aide d'un bouclier.

41-43 Coup au plexus solaire : vous pouvez parer mais êtes incapable d'attaquer ou d'esquiver pendant deux rounds ; votre adversaire peut se dégager. Ne tenez pas compte de cette maladresse si vous parez à l'aide d'un bouclier.

44-46 Bras entaillé, épaule luxée : vous pouvez utiliser une arme ou un bouclier (mais pas les deux) jusqu'à la fin du combat. Ne tenez pas compte de cette maladresse si vous parez à l'aide d'un bouclier.

47-49 Coup violent au visage : seules les parades et les esquives vous sont autorisées jusqu'à la fin du round suivant ; en effet, vous tentez d'essuyer le sang qui coule dans vos yeux. Votre ennemi peut se dégager. Ne tenez pas compte de cette maladresse si vous portez un casque.

50-52 Vous êtes surpris par un coup porté sur votre côté ou derrière vous : vous tombez au sol ; votre ennemi peut se dégager.

53-55 Grand coup à la tête : vous ne perdez aucun point de vie mais vous êtes pris de vertiges. Diminuez vos compétences d'attaque et de parade de moitié pendant un round complet.





56-58 Casque projeté au loin ou grand coup à la tête : dans le premier cas, il vous faut cinq EDEX pour le ramasser et un round de combat complet pour le remettre après vous être dégagé du combat. Dans le deuxième cas, consultez l'énoncé 53-55 ci-dessus. Ne concerne pas les armures démons.

59-62 Votre arme se brise : pour en utiliser une autre, il vous faut la sortir du fourreau ou la ramasser au sol ; votre ennemi peut se dégager. Ne concerne pas les armes démons.

63-65 Votre bouclier est cassé en deux : jetez-le. Si vous n'utilisiez pas de bouclier, c'est votre arme de parade qui casse. Ne concerne pas les boucliers démons.

66-68 Nez cassé ou entaillé : vous saignez pendant 1D6+4 rounds de combat ; la difformité consécutive à cette attaque est permanente : vous perdez 1 point d'APP.

69-71 Pied écrasé, cheville foulée : réduisez vos DEP de moitié jusqu'à la fin de la bataille.

72-74 Vous perdez le petit doigt de votre main droite ou gauche : diminuez toutes vos compétences d'armes ou votre compétence de bouclier de 10 pour-cent, à l'appréciation du joueur.

75-77 Votre arme se coince dans le bouclier ou l'armure de votre adversaire : faites un jet inférieur ou égal à votre FOR x3 pour la dégager.

78-80 Jambe entaillée : réduisez votre compétence d'Esquive de moitié tant que vous n'avez pas bénéficié de Médecine Rudimentaire, du sort Soins, ou de Points de Suture.

81-83 Vous perdez une chaussure ou une botte : vous en aurez besoin s'il fait très chaud ou très froid, ou encore si le sol est rocailleux. Vous devez vous dégager et réussir un jet de Chercher pour la retrouver.

84-86 Genou enfoncé ou coupé : Esquive, Equitation, Natation, ou DEP supérieur à 4 interdits. Ne tenez pas compte de ce résultat si vous utilisez un grand bouclier.

87-89 Une entaille couvre votre oeil de sang, vous rendant à moitié aveugle : diminuez vos attaques et parades de moitié tant que vous n'avez pas bénéficié de Médecine Rudimentaire, du sort Soins, ou de Points de Suture.

90-92 Ligature d'armure tranchée : soustrayez 1 point au résultat de vos jets d'armure jusqu'à ce que celle-ci ait été réparée. Ne concerne pas les armures démons.

93-95 Partie d'armure perdue : réduisez tous vos jets d'armure de 2 points jusqu'à la fin du combat. Ne concerne pas les armures démons.

96-97 Vous touchez un ami ou vous-même, à déterminer par un jet de Chance : occasionne les dégâts tirés plus votre modificateur aux dégâts.

98-99 Très grande maladresse : faites deux jets de plus sur cette table.

00 La pire maladresse qui soit : faites trois jets de plus sur cette table.

Maladresses aux Armes de Jet

La plupart des incertitudes qui régissent les combats disputés au contact ne s'appliquent pas aux tirs de projectiles. Les erreurs commises en utilisant une arme de jet sont plus répétitives et ne s'appliquent généralement qu'au seul attaquant. Lancez 1D6.

1 Le maladroit glisse et ne tire pas pendant ce round.

2 Le maladroit tombe, brisant la flèche ou la lance, renversant ses pierres de fronde. Aucun tir lors de ce round.

3 Le maladroit fait tomber son projectile, le ramasse, et tire à la dernière EDEX.

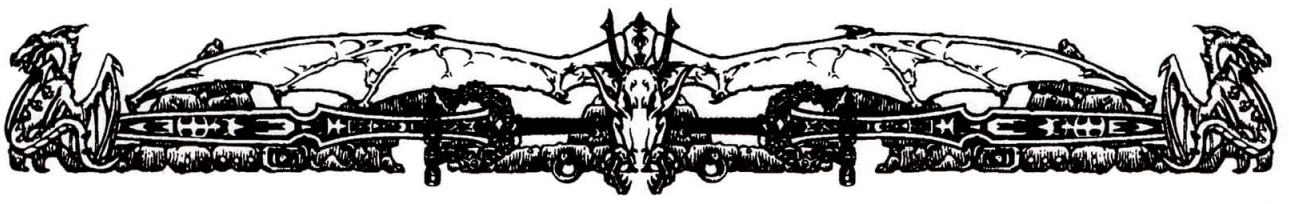
4 Le maladroit glisse et rate son tir, touchant une cible au hasard si celle-ci se trouve près de lui. Faites un jet comme si vous attaquiez, mais n'ajoutez pas votre modificateur aux dégâts car votre attaque est portée sans équilibre ni appui. La cible ne peut ni parer ni esquiver cette attaque.

5 En raison d'un manque d'entretien, la corde de l'arc ou la lanière de la fronde du maladroit se brise, ou bien son fer de lance se déloge. Aucune attaque pendant ce round. Il faut 4 rounds de combat pour parer à ce problème. Ne concerne pas les armes démons.

6 Le maladroit s'aperçoit qu'il a laissé une partie ou l'ensemble de ses munitions dans son paquetage : cette attaque est la dernière qu'il pourra porter. Si son paquetage est à proximité, il lui faut 1D3 rounds de combat pour le récupérer.

Combat





Règles Optionelles

Les règles qui suivent sont à votre disposition soit pour répondre à un problème ponctuel, soit pour ajouter davantage de réalisme à vos combats. Dans tous les cas, nous vous recommandons de les ajouter peu à peu à vos parties et seulement après maîtrise du système de base.

Armes Brisées

Les maladresses et les parades peuvent briser une arme. Celle-ci cassera si elle pare un coup occasionnant des points de dégâts supérieurs d'au moins un point aux points de structure de l'arme. Une arme de fortune perd des points de structure chaque fois qu'une arme la heurte. Consultez également le paragraphe consacré aux boucliers pour en savoir plus à leur sujet.

Assaut Désespéré

En réussissant un jet inférieur ou égal à sa DEX x3, un aventurier peut bénéficier d'une attaque supplémentaire lors de la dernière EDEX du round. Celle-ci s'effectuera avec un score de 50 % ou avec celui de sa compétence, le score le plus faible étant prioritaire. Il perd toutes ses attaques pour le round où il réussit cette assaut désespéré. Les esquives et les parades ne sont pas affectées.

Assommer

Pour faire perdre connaissance à une cible, annoncez votre intention au début du round ; attaquez ensuite de façon normale. Vous n'êtes pas en train d'essayer de tuer votre adversaire. Si vous obtenez des dégâts *équivalents à une blessure grave*, la cible est mise K.O. mais n'endure aucun dégât véritable. Si vous obtenez des dégâts *équivalents à une blessure légère*, la cible subit les dégâts minimum pouvant être occasionnés par l'arme utilisée mais n'est pas mise K.O. Les armures offrent une protection normale. Un succès assomme la cible et lui fait perdre connaissance pendant un minimum de 1D10+10 rounds. Il est possible d'Assommer les humains et les humanoïdes. Les Olabs ayant pris forme humaine sont également affectés.

Attaques de Groupe

Les géants, les dieux, et d'autres créatures de taille gigantesque peuvent attaquer plusieurs cibles en une seule enjambée ou en un seul coup. La façon dont ils procèdent peut paraître évidente au vu des caractéristiques ou de la situation. Dans le cas contraire, les facteurs à considérer sont l'envergure du coup porté et si ce dernier est ajusté ou aléatoire..

Choisissez la FOR ou la TAI en retenant la caractéristique la plus appropriée, puis appliquez 1D6 points d'attaque par tranche de 10 points de TAI ou de FOR. Les cibles affectées endurent toutes ce nombre de points de dégâts.

Boucliers et Projectiles

Lorsqu'il est porté de la même façon que lors d'un combat disputé au contact, un demi ou un petit bouclier a 15 % de chance d'arrêter un projectile, un bouclier entier en a 30 % et un grand bouclier 60 %. Lorsque l'aventurier s'agenouille derrière, un bouclier entier a 60 % de chance d'arrêter un projectile et un grand bouclier 90 %. Seuls des succès normaux peuvent être arrêtés, les résultats «empaler» et les succès critiques touchent la cible visée.

Changer d'Arme ou la Tirer du Fourreau

Une épée placée dans son fourreau ou un bouclier suspendu dans le dos de l'aventurier ne sont pas immédiatement utilisables. L'action de tirer l'épée de son fourreau et celle de l'y replacer se comptent en rounds de combat et prennent 5 EDEX chacune.

Exception : un combattant doté d'un score de compétence d'arme supérieur ou égal à 101 % est assez compétent pour dégainer et rengainer son arme en une EDEX et peut permuter ou changer de main des armes de ce type en cinq EDEX en tout.

Choc

Une expérience terrifiante pourra stupéfier, désorienter, provoquer des hallucinations ou l'inconscience. Le maître de jeu indique si un tel choc émotionnel se produit : peut-être l'aventurier a-t-il été témoin d'un massacre, incapable de secourir un être cher, a assisté à une apparition chaotique des plus horribles, etc. Faites un jet de Chance pour mettre un terme aux effets du choc, sinon il dure plusieurs jours

Chute

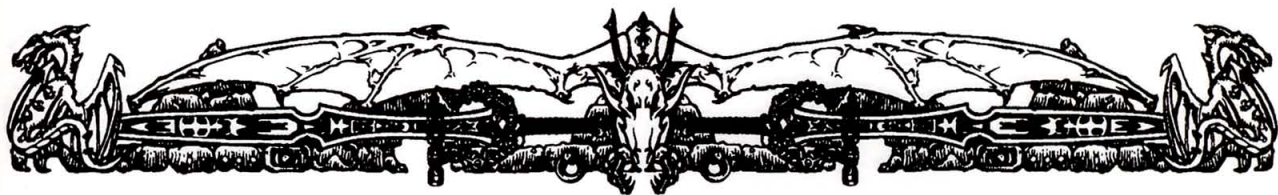
Une chute occasionne 1D6 points de dégâts par tranche de trois mètres parcourus ou par fraction de cette distance une fois les trois premiers mètres franchis. S'il peut préparer sa réception en réussissant un jet de Sauter, l'aventurier perdra 1D6 points de vie en moins grâce à sa souplesse féline. Pour connaître les dégâts qu'un objet en chute libre inflige à une cible, consultez la compétence «Lancer».

Combat Immergé

La Lutte et les armes d'estoc telles les lances, les tridents, et les couteaux permettent d'attaquer avec efficacité sous l'eau. Pour chacune de ces attaques, soustrayez un point des dégâts obtenus aux dés afin de refléter la résistance du liquide. Il est

Combat





toujours possible d'obtenir un résultat «empaler». Doublez le taux de maladresse. Les armures offrent une protection mais les ceintures qui les maintiennent se détendent et perdent de leur fermeté. Les boucliers sont inutiles sous l'eau.

Combat Monté, Charges

Exception faite des joutes et des charges, les combats montés s'effectuent à une vitesse relativement faible. A cheval, les compétences de combat du cavalier ne peuvent excéder sa compétence d'Equitation. Il en va de même pour les parades. Réduisez les compétences d'Esquive à un score de 50 % (à moins que ce dernier ne soit normalement inférieur à 51 %) : en effet, seuls la tête, les bras, et le haut du torse ont une grande liberté de mouvement. La réussite d'une action visant à Repousser un adversaire monté désarçonne ce dernier ; une blessure grave produit le même effet ainsi que d'autres facteurs jugés appropriés par le maître de jeu. Pour ramasser une arme perdue à la suite d'une maladresse, le cavalier doit mettre pied à terre. Si vous combattez un adversaire non monté, utilisez les règles dédiées aux Positions surélevées/inférieures. En cas de charge effectuée une arme à la main, utilisez le modificateur aux dégâts du cheval et non celui de l'attaquant. En cas de charge effectuée contre une lance fixe, ajoutez le modificateur aux dégâts du cheval aux dégâts occasionnés par la lance. Les charges à la lance s'effectuent à la fin d'un déplacement complet. Les effets d'une charge consistent

en grande partie à démoraliser ses adversaires et à leur faire rompre les rangs pour prendre la fuite : un cheval renaclera plutôt que de percuter une cible. Les chevaux représentent un butin de guerre de valeur, aussi ne sont-ils pas massacrés sans raison valable.

Combattre à Terre

En général, l'aventurier est étendu sur le dos alors que son adversaire est debout. Diminuez les chances de toucher du défenseur de 20 % et augmentez celles de l'attaquant de 20 %. Tant qu'elle reste au sol, la personne ne bénéficie pas de son modificateur aux dégâts et ne peut pas utiliser d'armes à 2 mains. Elle peut néanmoins parer les coups. La réussite d'un jet d'Esquive permet de se remettre debout. Consultez aussi le paragraphe Position Surélevée/Inférieure, ci-après.

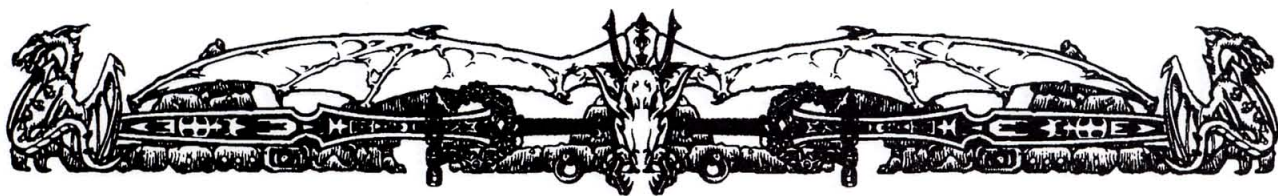
Coups Retenus

Un aventurier peut choisir de rendre une attaque moins puissante qu'il n'en est capable. Cela s'avère également possible avec une épée en utilisant le plat de celle-ci. Réduisez le jet d'attaque de moitié, ne tenez pas compte des chiffres précédés de signes + ou -, et n'ajoutez pas le modificateur aux dégâts. S'il est inutile d'annoncer un coup retenu lors de la déclaration d'intention, précisez néanmoins quel type d'attaque vous portez.



Combat





Désarmer son Adversaire

Cette action permet d'ôter une arme des mains de son adversaire puis, par l'usage de la force ou de menaces, de l'empêcher de sortir une deuxième arme. Il existe deux façons de désarmer un ennemi sans avoir à le tuer :

- (1) Un attaquant qui souhaite désarmer peut tenter de se rapprocher de sa cible pour lutter avec elle, puis pour la désarmer.

- (2) Au début du round, un joueur peut déclarer son intention de désarmer (en frappant ou en exerçant une torsion sur l'arme de son adversaire). Au cours du round, les attaques se déroulent normalement. Un jet d'attaque dont le résultat est inférieur ou égal à la moitié du pourcentage de réussite de l'action parvient à désarmer la cible. Celle-ci peut résister au désarmement si elle réussit un jet inférieur ou égal à FOR x3. Une attaque désarmante qui obtient un succès critique désarme toujours et interdit son jet de FOR au défenseur. Si la réussite d'un jet d'Esquive permet d'annuler une attaque désarmante réussie, tel n'est pas le cas des parades.

Destruction des Armures

L'acide, le feu, ou les effets chaotiques peuvent endommager les armures. Une partie pourra en être détruite à la suite d'un coup critique. Si c'est le cas, le sort de l'armure présentera peu d'intérêt pour l'aventurier...

S'il est important de montrer les effets produits par la destruction partielle d'une armure, divisez le jet de défense de l'armure par deux en arrondissant aux valeurs supérieures : par exemple, 1D6-1 deviendra 1D3.

Cette division de moitié des dégâts représente également le coût de la réparation. Ainsi, la réparation d'une armure en cuir et anneaux à moitié endommagée coûtera la moitié de son prix de vente, soit 300 bronzes.

Deux Armes

Il est possible de livrer des combats au contact en utilisant deux armes et non une seule ou une seule plus un bouclier.

Tristelune combattait presque toujours de la sorte, comptant sur son armure et ses habiles parades pour se protéger. Ces armes ne doivent pas nécessairement appartenir à la même catégorie.

Tous les aventuriers peuvent être ambidextres et donc utiliser ce style de combat.

La compétence de départ de la deuxième main est égale à la moitié du score actuel de la compétence concernée. Notez ce pourcentage sur une ligne distincte de votre feuille d'aventurier.

Outre les ripostes, le combat à deux armes offre l'avantage d'avoir une deuxième arme en main si la première se brise ou est perdue lors d'une maladresse. Il peut s'avérer profitable de posséder deux armes dans les endroits sombres, un brandon pouvant tout à la fois servir d'arme et fournir assez de lumière pour guider un combat à l'épée.

Dissimulation Partielle

Si une cible est bien masquée tout en n'étant pas complètement dissimulée, et si elle demeure inerte sans se faire remarquer, divisez les chances de l'apercevoir par deux.

Embuscades

Comparez cette règle avec Surprise réciproque, ci-après. Si les responsables d'une embuscade préparée à l'avance doivent gagner leur position, ils devront effectuer un jet de Déplacement Silencieux ou de Se cacher pour éviter d'attirer l'attention.

S'ils se dissimulent en des endroits épars, les cibles bénéficient de jets de Chercher ou de Chance pour tenter de les remarquer ; à ce sujet, comparez cette règle avec Dissimulation partielle, ci-avant.

- Si les auteurs de l'embuscade ne se font pas remarquer avant de passer à l'attaque, les tireurs de projectiles disposent d'un round de combat entier pour décocher leurs traits. Leurs cibles ne sont pas autorisées à esquiver, à parer, ni à se cacher.

- Si les tireurs de projectiles se font remarquer lorsqu'ils se mettent à décocher leurs traits, leurs cibles peuvent placer leur bouclier en protection ou se mettre à l'abri. Ces dernières ne peuvent répliquer par un tir de projectiles au cours de ce même round à moins d'avoir préalablement annoncé que leur arc était tendu, leur flèche encochée, leur lance apprêtée, etc.

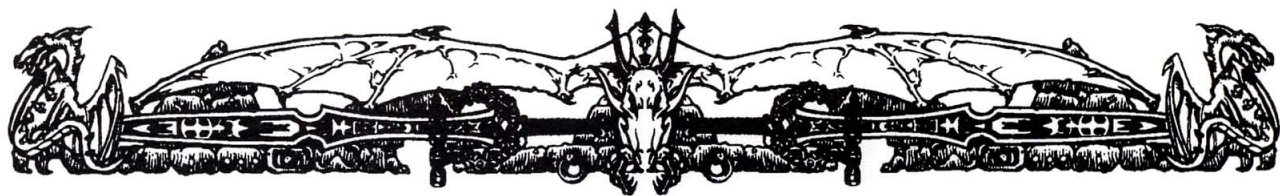
- Si l'embuscade se déroule avec des armes de contact uniquement, les attaquants doivent tous réussir un Déplacement Silencieux. Si l'un d'eux rate son jet, les défenseurs qui réussissent leur jet d'Ecouter peuvent se retourner et se défendre.

Les cibles qui ratent leur jet d'Ecouter ne se retournent pas : doublez le pourcentage de réussite du premier coup porté ou du premier projectile lancé par chaque attaquant. Les cibles ayant ainsi donné dans l'embuscade sont aussi inertes que des mannequins sur un terrain d'exercices militaires : refusez-leur les parades, les attaques, et les esquives. Les armures offrent une protection normale.

- Lors des rounds suivants, les survivants peuvent défendre et attaquer normalement.

Combat





Enchevêtrer

Pour enchevêtrer, il faut déclarer son intention au début du round. Faites vos attaques d'enchevêtrement à distance. La réussite de cette action empêche la cible de bouger ou d'attaquer jusqu'à la fin de ce round et du suivant. Cela donne le temps à l'attaquant d'aller au contact de son adversaire.

Cela fait, la réussite d'un jet de DEX x3 (ou une attaque couteau contre filet) permet à la cible de se libérer si rien ne vient contrarier cette action.

Pour porter une attaque d'enchevêtrement, utilisez des armes souples telles que les filets, les cordes, les chaînes, et les fouets. Si vous réussissez un jet de FOR:FOR sur la Table de Résistance, utilisez une arme enchevêtrante pour arracher son arme de parade des mains du défenseur.

La réussite d'un jet d'Esquive ou de Lutte annule le succès d'un enchevêtrement. Une parade critique annule la réussite d'un enchevêtrement critique, mais une parade normale reste sans effet.

Etourdissement

Les attaques visant à Assommer ou à Repousser, les décharges électriques, les chutes, et autres peuvent accidentellement étourdir un aventurier pendant plusieurs rounds de combat.

Vous devez effectuer un jet supérieur à votre CON x5 pour être étourdi. Ensuite, effectuez un jet inférieur ou égal à CON x5 par round pour mettre fin aux effets de l'étourdissement. Lorsqu'il est étourdi, l'aventurier peut parer, esquiver, ou encore se mettre à l'abri en rampant ou en trébuchant, mais il est incapable de se battre ou de recourir à la magie.

Longueur des Armes

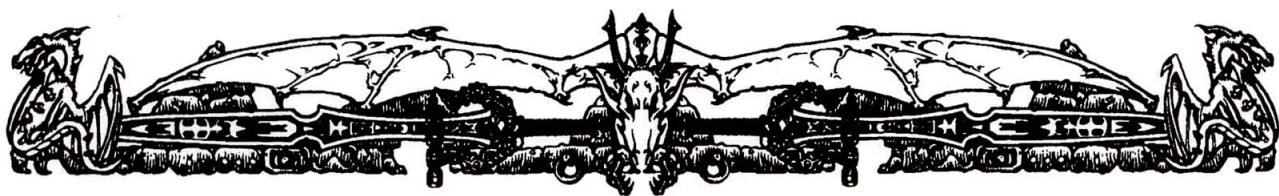
Les tables d'armes indiquent la taille de toutes les armes de contact. La longueur des armes varie grandement et ce, pour une bonne raison : plus elles sont longues, et plus leurs utilisateurs auront de chance de porter le premier coup ou de contenir un adversaire muni d'une arme plus courte, empêchant ainsi ce dernier de passer sa propre attaque. D'un autre côté, plus l'arme est longue et plus il s'avère difficile de la manier avec efficacité.

- (1) Lorsqu'une arme longue est opposée à une autre arme longue, utilisez la séquence habituelle des EDEX.

- (2) Un combattant pourvu d'une arme longue attaque le premier face à une cible munie d'une arme *courte* ou *moyenne* et ce, sans tenir compte des Etapes de DEX. La taille des armes est donnée dans les tables d'armes. L'utilisateur d'armes longues attaque lors de son EDEX si celle-ci est plus élevée que celle de la cible. Il attaque juste avant son adversaire si son EDEX est inférieure ou égale à celle de la cible.

Combat





- (3) S'il est pourvu d'une arme de contact moyenne ou courte, l'adversaire peut parer ou esquiver. Il ne peut attaquer tant qu'il n'a pas réussi d'esquive. Le joueur devrait ensuite déclarer que son aventurier s'insinue dans la garde de l'utilisateur d'armes longues. Supposons que celle-ci est une lance ; une fois la garde pénétrée, l'attaquant ne risque plus d'être blessé par la pointe de la lance et peut donc attaquer librement.

- (4) Maintenant que l'attaquant est plus près du lancier que de la pointe de sa lance, ledit lancier ne peut plus utiliser sa lance pour attaquer. Pour se replacer à distance et remettre l'attaquant en danger, le lancier peut Esquiver pour se dégager ou lâcher sa lance et effectuer l'une des actions suivantes : Lutte, Bagarre, Repousser à l'aide d'un bouclier, ou encore dégainer une arme courte ou moyenne pour pouvoir attaquer.

- Le rapport de forces (de tailles) esquissé ci-avant ne s'applique pas lorsqu'une arme moyenne est opposée à une arme courte car celles-ci sont plus faciles à manier.

- Les bâtons de combat et les épées longues (en l'honneur d'Elric) peuvent continuer d'attaquer contre des armes de toutes tailles, même si l'adversaire se rapproche.



Nager en Armure

A moins d'être gorgées d'eau, les armures de cuir et barbares sont assez légères pour permettre aux nageurs de flotter sans nécessiter de jets de Natation. Le cuir maritime ne peut être saturé d'eau, ce qui représente une partie de son utilité. Cuir & anneaux, demi-plaques, et demi-plaques & anneaux requièrent un jet de Natation par round, sinon le nageur commence à se noyer.

Il est impossible de nager en plaques. Le porteur de ces dernières coule comme une pierre, à l'instar d'Elric après qu'Yyrkoon l'a fait rouler par-dessus le bord de la barge de guerre.

Grâce à la réussite d'un jet de Dextérité par round, il est possible d'enlever son armure à la même vitesse (le même nombre de rounds) que lorsqu'on la revêt.

Dans les tables d'armes, la partie consacrée aux armures comporte une colonne traitant de ce sujet sur un ton très optimiste. S'il rate un de ses jets de Dextérité, l'aventurier doit réussir un jet de Natation ou commencer à se noyer.

Pour ôter votre armure sous l'eau, tranchez-en les ligatures. L'armure disparaît ensuite sous vous, perdue dans les profondeurs.

Objets Lancés

Pour projeter un objet qui ne constitue pas une arme, utilisez votre compétence de Lancer.

Le maître de jeu peut en estimer la portée de base ; les dégâts de ce type d'attaque excèdent rarement 1D6.

En temps normal, on applique la moitié du modificateur aux dégâts, à l'instar de tout autre objet lancé.

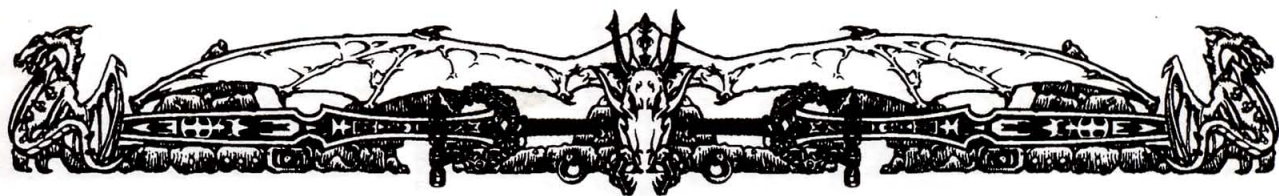
Toutefois, certains objets souffriront d'un tel manque de maniabilité ou d'un poids si élevé qu'ils sont plus lâchés que jetés : dans ce cas, aucun modificateur aux dégâts n'est applicable.

Lors de situations de contact (par exemple lâcher un petit rocher sur un adversaire couché sur le ventre) l'objet utilisé (ici, le rocher) est utilisé à la façon d'une Grande massue et non comme une arme de jet.

Consultez également la compétence de Lancer.

Combat





Pénombre, Ténèbres, Invisibilité

Dans la pénombre, réduisez toutes les compétences ayant trait aux armes de moitié. S'il fait très sombre, toutes les compétences dépendant de la vue, compétences d'armes comprises, tombent à CON x1 pour-cent. Dans l'obscurité totale et quand une cible est invisible, l'utilisation réussie d'une arme est avant tout le résultat d'une déduction ou d'un coup de chance.

Effectuez donc des jets d'INT ou de POU modifiés par les multiplicateurs x1, x2, ou x3, sauf pour les cas où la cible dégage une forte odeur (utilisez Sentir/Goûter) ou produit un bruit permettant de s'orienter (utilisez Ecouter).

Petites et Grandes Cibles

Face à certaines bêtes ou choses chaotiques de TAI 30 et plus, l'attaquant voit ses chances de toucher avec un projectile augmenter de 5 pour-cent par tranche de 10 points de TAI supérieurs à TAI 30. Les modificateurs de portée sont applicables.

Dans le même ordre d'idée, réduisez ses chances de toucher un petit objet avec un projectile : soustrayez 5 pour-cent pour chaque point de TAI inférieur à TAI 5. Les modificateurs de portée sont applicables.

Portées Extrêmes

Lorsqu'un aventurier utilise une arme de jet contre une cible située à une distance comprise entre une et deux fois la portée de base de son arme, divisez ses chances de toucher par deux.

Pour une distance trois fois supérieure à la portée de base de son arme, les chances de toucher tombent à un quart de son pourcentage normal. Pour une distance quatre fois supérieure à la portée de base, les chances de toucher tombent à un huitième de son pourcentage normal.

- Au-delà d'une distance égale au double de sa portée de base, réduisez les dégâts du projectile de moitié.
- Les couteaux et les haches de lancer n'ont aucune chance de toucher au-delà d'une distance égale au double de leur portée de base.

Position Confinée

Un portail, un couloir, et tout autre endroit confiné limitent le nombre d'attaquants capables de manier une arme. Ils permettent également aux défenseurs de protéger leurs flancs. Un unique bretteur positionné dans un couloir étroit pourrait contenir tout un régiment pendant quelque temps.

Pour rendre ce type de défense efficace, le défenseur doit utiliser une arme dont la longueur est supérieure ou égale à celle des armes de ses assaillants.

Position Etriquée

Les espaces exigus peuvent contrarier le bon usage de certaines armes en situation de combat individuel. Par «espace exigu» nous entendons un endroit où la place manque pour utiliser une arme de façon efficace. Une grande place noire de monde pourrait s'avérer aussi limitative qu'une toute petite salle presque vide. Les armes longues se révéleront peu utiles dans un espace de deux mètres à peine. Les armes moyennes, et particulièrement celles qui tranchent, requièrent un espace d'un mètre. Pour les armes courtes, il suffit de se dégager de l'empoignade d'une prise de Lutte : 30 cm environ suffisent à cet effet. Si une arme ne peut être maniée dans un espace exigu, la compétence effective de son utilisateur tombe à un quart de sa valeur normale.

Position Fortifiée

Réduisez de moitié les chances des attaquants de toucher des défenseurs qui s'abritent debout ou à genoux (pour combattre ou observer), derrière un pan de pierre, de bois, ou de tout autre matériau du même genre. Les défenseurs qui s'accroupissent ou s'agenouillent ne peuvent être touchés par un tir de petits projectiles mais resteront probablement vulnérables devant un tir de catapulte ou une attaque magique.

Position Surélevée/Inférieure

Cette règle s'applique lorsque des adversaires se trouvent à des hauteurs respectives similaires à une table par rapport au sol. Si les armes des combattants ont une longueur à peu près identique, réduisez les chances de toucher du guerrier en position inférieure de 10 pour-cent et augmentez celles du guerrier en position surélevée de 10 pour-cent.

Si l'aventurier posté en position inférieure dispose d'une arme plus longue (longue opposée à moyenne, ou moyenne contre courte), la différence de hauteur s'en trouve compensée et donc, annulée.

Repousser

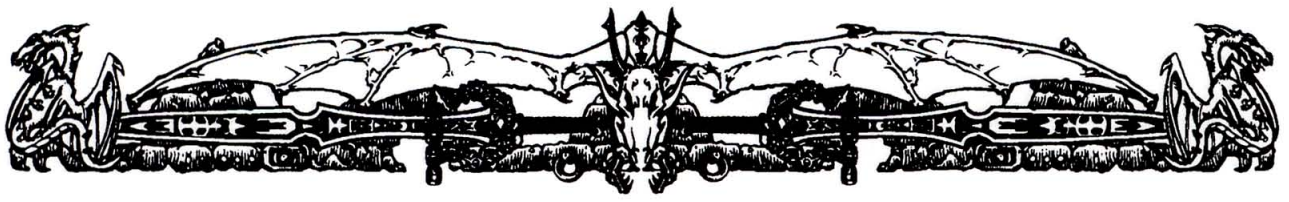
En général, on utilise un bouclier pour Repousser l'adversaire dans l'espoir de le faire tomber à la renverse : tout en le poussant en arrière, on lui donne un coup dans le menton avec le rebord du bouclier afin de l'assommer ou de l'étourdir. Un aventurier repousse son adversaire à raison de 1 mètre par point de FOR supérieur à la TAI de son ennemi, le minimum étant de 1 mètre. Il existe deux façons de Repousser ; aucune ne peut être parée.

- Un aventurier dépourvu de bouclier réussit un jet de Lutte.

Exemple : Lothar a 16 en FOR. Il réussit à lutter contre un adversaire de TAI 14 sur la Table de Résistance et le repousse de deux mètres. L'ennemi doit réussir un jet de Dextérité ou se retrouver étendu sur le dos.

Combat





- Réussir un jet d'attaque avec un bouclier. Utilisez le pourcentage de votre compétence en bouclier. Un jet réussi sur la Table de Résistance repousse l'adversaire de deux mètres. (La réussite d'une Esquive peut annuler une attaque repoussante du même niveau.) S'il manque son Esquive, l'ennemi doit réussir un jet de Dextérité ou se retrouver étendu sur le dos.

Sans Armure

Les personnes qui combattent sans armure n'obtiennent aucun avantage au combat direct. Toutefois, les maîtres de jeu devraient surveiller les sauts, les bonds, et les tests d'équilibre lorsqu'un combat oppose des adversaires revêtus d'armures à des adversaires non revêtus d'armures. Diminuez les chances des porteurs d'armures. Entre ennemis dépourvus d'armures, ainsi qu'entre combattants munis d'armures, ne tenez pas compte de ces règles.

Se Libérer de son Adversaire

Il est fréquent qu'un des adversaires veuille rompre le combat quand son opposant désire le poursuivre. Pour vous dégager, tentez de Repousser, d'Esquiver, ou de vous retourner et de prendre la fuite. Dans ce dernier cas, l'ennemi peut porter une attaque pour laquelle nulle parade n'est autorisée.

Sources d'Eclairage

Les bougies, les torches, et les lanternes fournissent des sources de lumière portables et émettent une luminosité suffisante pour lire ou pour Chercher. Les torches et les lanternes se distinguent à une centaine de mètres dans l'obscurité. A cent mètres, il faut réussir un jet de Chercher pour apercevoir une bougie.

- Une bougie émet une flamme vacillante, tombe facilement, et s'éteint aisément à l'aide d'un simple souffle. Elle s'avère fiable lorsqu'elle est contenue dans une lanterne aux parois de verre ou de métal perforé. Une grande bougie de cire se consume pendant près de six heures ; une petite bougie pouvant être contenue dans une bourse se consume pendant deux heures.

- Une torche émet une grande flamme éclatante et ne peut être éteinte par un simple souffle (les ouragans mis à part). Si on la laisse tomber, elle continue de se consumer moyennant la réussite d'un jet de Chance. Une torche se consume pendant près d'une heure.

- Les romans d'Elric ne font pas vraiment état de lampes à huile portables. La plupart des huiles d'éclairage dégageraient de fortes odeurs et d'épaisses fumées, et se révéleraient dangereuses. Toutefois, Moorcock parle à plusieurs reprises de torches composées de roseaux imbibés d'huile et servant à l'éclairage en Jharkor, en Filkhar, et en Ilmiora.

- Elric fait du feu en utilisant du silex et du bois qu'il garde dans une bourse passée à la ceinture. Cette méthode semble être courante en Occident ; si une bougie ou une torche s'éteint, il est possible de la rallumer assez vite. Moorcock fait également mention de personnes dont la fonction est d'allumer les cierges : elles transportent des récipients couverts, remplis de charbons ardents.

Supériorité Numérique

Estimez le nombre d'attaquants actifs par les armes qu'ils brandissent. En règle générale, seuls cinq bretteurs peuvent encercler un aventurier tout en conservant assez d'espace pour se battre.

Si l'endroit est plus étroit, ce nombre pourra tomber à deux utilisateurs d'épées longues, mais huit hommes armés de lances longues seront à même de frapper d'estoc un défenseur encerclé.

Surfaces Glissantes

Un mouvement brusque exercé sur une surface lisse peut faire glisser. La réussite d'un jet de Dextérité évite de chuter. Dans l'intérêt du jeu, n'autorisez une blessure causant 1D6 points de dégâts que si le résultat du jet de pourcentage est 00. Consultez également le paragraphe Combattre à terre, plus haut dans ce chapitre.

Surprise Réciproque

Comparez cette règle à l'embuscade, ci-avant. Une embuscade relève d'une décision délibérée, mais il est fréquent que des individus se surprennent l'un l'autre et ce, plus particulièrement lors de conflits ouverts. Deux ennemis se retrouvent face à face dans un virage, par exemple, ou, lors d'un combat, se retournent et tombent nez à nez.

Selon la situation, le jet de DEX ou d'Ecouter le plus faible pourrait donner l'initiative. Dans les ténèbres, il semble légitime de comparer des jets d'Idée ou de Baratin. A défaut d'autres facteurs décisifs, utilisez les Etapes de DEX, mais il s'agit plus ici de célérité mentale que de rapidité physique.

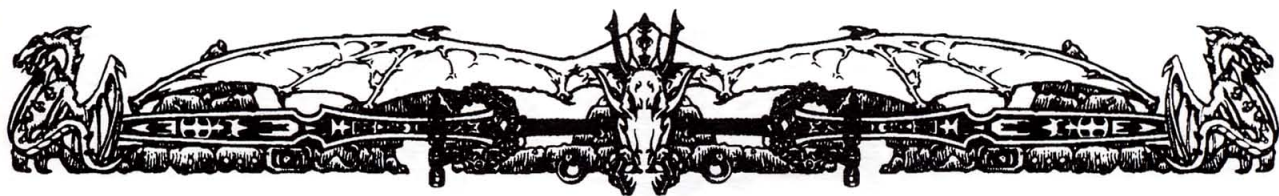
Tir à Bout Portant

Une arme de jet a deux fois plus de chance de toucher lorsque la distance à couvrir est inférieure ou égale au tiers de la DEX de l'attaquant (Exemple : pour une DEX de 15, à cinq mètres et moins il s'agit d'un tir à bout portant). Lorsque la portée devient le contact, le combat passe au corps à corps : considérez alors ces armes comme des armes de contact et non plus comme des armes de jet.

Les cibles qui ne peuvent résister sont automatiquement touchées. Une maladresse effectuée à bout portant cause les dégâts minimums pouvant être occasionnés par l'arme utilisée.

Combat





Tir Ajusté

Plus un aventurier utilisant une arme de jet consacre de temps à viser, et plus il augmente ses chances de toucher au cours de ce round. Chaque fois qu'il retarde son tir de 5 EDEX, ajoutez 10 % de cette compétence (ce qui donne un bonus de 7 % si le score de compétence est de 70 %, par exemple) à ses chances de toucher. Arrondissez au chiffre supérieur. Le tir doit avoir lieu au cours de ce round. Supposons qu'un archer possède un score de 11 en DEX et de 70 % à sa compétence : s'il retarde son tir de 10 étapes de DEX, il pourra tirer lors de première EDEX avec une compétence dont le score sera passé à 84 (70+7+7) %. Les tirs ajustés n'ont aucun effet sur des distances égales au double de la portée de base de l'arme utilisée.

S'il vise un endroit (une porte, par exemple) en attendant qu'une cible s'y présente, celle-ci devra se trouver à une distance inférieure ou égale à la moitié de la portée de base de l'archer (ou tout autre tireur) pour que celui-ci garde la pleine possibilité de toucher. De cette façon, la cible n'a aucune chance de s'écarter avant d'être touchée par le projectile.

Il est beaucoup plus difficile de tenter de viser une partie spécifique d'une cible (la main d'un bretteur, par exemple) : diminuez les chances de toucher de moitié, mais conservez la totalité du bonus si le tireur retarde son tir de plusieurs EDEX pour viser.

Tirer une Volée

La colonne des «attaques par rounds» données pour chaque arme de jet fait souvent état d'une seule attaque par round. Cette cadence de tir suppose que l'attaquant prend le temps de viser et de recharger à chaque round.

Un attaquant peut également tirer des volées en direction de troupes massées ou dans le but d'immobiliser des défenseurs. Les lanciers et les spécialistes de la hache peuvent ainsi faire deux jets par round.

Les frondeurs, les archers, et les lanceurs de pierres peuvent effectuer trois jets par round. Diminuez les chances de toucher de deux tiers.

En plus de dépenser des munitions en grand nombre, les tirs de volées consomment beaucoup d'énergie. Le tireur de volées se fatigue au bout de CON x2 rounds : réduisez la cadence de tir pendant un nombre de rounds égal à CON / 2 avant de pouvoir reprendre les tirs de volées.

Tirer en se Déplaçant

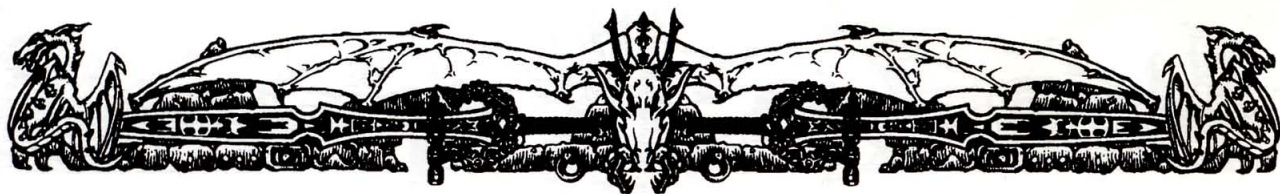
Il est possible d'effectuer un tir de projectiles à cheval. Pour cela, on utilise un pourcentage n'excédant pas son score d'Equitation pour cette monture.

Il est possible de courir et de projeter une lance ou une pierre droit devant soi tout en utilisant son pourcentage normal. Il est impossible de courir et de lancer un objet (ou de tirer un projectile) sur les côtés. Un aventurier peut se déplacer pendant la première moitié du round puis lancer un objet ou tirer à l'arc à l'étape de DEX adéquate de la seconde moitié du round.

Tirer vers le Haut, vers le Bas

Si vous braquez une arme de jet selon un angle supérieur à 45 degrés pour atteindre une cible située en hauteur, réduisez vos chances de toucher de 20 %. Si vous la braquez vers le bas selon un angle supérieur à 45 degrés, réduisez vos chances de toucher de 30 %.





Types d'Armes

Il existe de nombreuses sortes d'armes. Certaines, comme l'épée longue et la rapière, ont été créées en réponse à des conditions historiques fort différentes. Un encadré définira les catégories d'armes plus loin dans ce chapitre.

Armes Tranchantes

En général, la lame ou son tranchant est amenée en plein sur la cible. Ces armes tailladent et incisent. On peut citer en exemple les haches, les hachoirs, et les épées, quoique ces dernières soit souvent pointues. Stormbringer était essentiellement une arme tranchante, mais elle embrochait ses victimes, Elric inclus, afin de boire leur âme.

Ces armes peuvent empaler. On peut citer dans cette catégorie l'épée longue, la faux, la faucille et les haches.

Armes d'Estoc

Ces armes peuvent mesurer jusqu'à quatre ou cinq mètres de long. L'attaque consiste généralement en un coup (ou une fente) porté vers l'avant.

Les armes d'estoc ont une pointe très acérée mais s'avèrent peu commodes lorsqu'il s'agit de porter des coups normaux. Ces armes peuvent empaler. Les catégories d'armes représentatives sont les lances, le trident, le harpon.

Armes de Taille et d'Estoc

Ces armes de taille moyenne s'avèrent plus maniables et servent autant à se fendre en avant qu'à porter des coups avec leur tranchant.

L'épée courte et la dague longue en sont des exemples classiques et peuvent tout aussi bien être utilisées pour combattre en rang serré ou dans des espaces confinés que pour livrer bataille dans de grands espaces. Ces armes peuvent empaler. (Les longues armes de taille et d'estoc, tel le nagitana, ne semblent pas avoir été employées dans les Jeunes Royaumes). Consultez les épées, le sabre et le cimenterre.

Armes de Jet

Ces armes sont lancées ou projetées et, exception faite des arcs et des frondes, ne restent pas en possession de leur utilisateur. Leur pointe est généralement acérée afin de causer des dégâts par pénétration.

Ces armes et les projectiles très pointus peuvent empaler. (L'arbalète n'est jamais mentionnée dans la saga). Dans cette catégorie d'armes on trouve les arcs, le javelot et la fronde.

Armes de Corps à Corps

Diverses attaques parmi lesquelles la Bagarre et la Lutte. Certaines griffent, d'autres fracassent, d'autres coupent, d'autres encore asphyxient. Quelques-unes d'entre elles peuvent être utilisées à distance et servent surtout à enchevêtrer ou à démoraliser leur cible, non à les tuer. Certaines peuvent empaler comme les dagues. Cette catégorie contient par exemple le filet, le garrot, le fouet et la hache de lancer.

Armes d'Impact

Ces armes ont une taille longue ou moyenne afin de garantir une bonne prise. Leur extrémité est souvent lestée pour augmenter la puissance de leur impact. Ces armes ne peuvent empaler. Dans cette catégorie on trouve les masses, marteaux, bâtons, la torche et la faucille.

Armes

Description

Les définitions suivantes correspondent aux notations des tables d'armes. Les armes appartenant à une même catégorie font montre d'une fonctionnalité et d'une conception suffisamment proches pour permettre de toutes les utiliser avec le même degré d'expérience.

Lorsque vous vous perfectionnez au maniement de l'une d'elles, vous vous améliorez au maniement de la catégorie tout entière. Un aventurier possède le même pourcentage de compétence dans toutes les armes comprises dans une catégorie.

Cestus, Griffes de Fer

Un gant de métal. On peut en porter une paire. Ils pourraient infliger des dégâts similaires à ceux des poings américains, ou être garnis de pointes acérées ou de griffes animales.

Epée Large, Sabre d'Abordage, Faucheur, Rapière, Cimenterre, Epée Courte

Elles font plus ou moins un mètre de long, ont un ou deux tranchants, s'utilisent le plus souvent à une main, et sont dotées d'une pointe acérée permettant d'embrocher l'adversaire. Cette catégorie d'arme est la plus étendue ; les passionnés d'armes souhaiteront peut-être classer la rapière dans une catégorie séparée et unique.

Epée Longue

Dans la saga d'Elric, il s'agit de l'arme ultime. Mesurant entre 1m50 et 2m de long, pourvue d'une pointe acérée, elle se manie à deux mains. Stormbringer en est un bon exemple.

Combat





Armes de Contact ¹

	Base	Dégâts	1/2 Mains	Structure	Taille	Empale	Pare ²	FOR/DEX min.	Prix
Bagarre ¹	25	1D3+MD ³	1M	-	courte	non	non ⁴	-	-
Bâton de combat	25	1D8+MD	2M	20	toutes ⁵	non	oui	9/9	50
Cestus	25	1D3+2+MD	1M	10	courte	non	oui	11/7	200
Cimeterre	15	1D8+1+MD	1M	19	moyenne	oui	oui	8/8	225
Dague, Poignard	25	1D4+2+MD	1M	15	courte	oui	oui	4/4	100
Epée courte	15	1D6+1+MD	1M	20	moyenne	oui	oui	5/5	125
Epée large	15	1D8+1+MD	1M	20	moyenne	oui	oui	9/7	250
Epée longue	05	2D8+MD + ⁸	2M	18	toutes ⁶	oui	oui	14/13	750
Faucheur	15	1D6+2+MD	1M	18	moyenne	oui	oui	8/8	230
Fléau Morningstar	10	1D10+1+MD	2M	12	moyenne	non	non	11/7	300
Gourdin de voleur	25	1D8+MD	1M	10	courte	non	non	7/7	-
Grand marteau	25	1D10+3+MD	2M	15	longue	oui	oui	9/9	250
Griffes de fer	25	1D4+1+MD	1M	10	courte	non	oui	9/9	45
Hache d'armes	15	1D8+2+MD	1H	15	moyenne	oui	oui	9/9	200
Hache lormyrienne	15	3D6+MD	2M	25	longue	oui	oui	13/9	400
Hache maritime	15	2D6+2+MD	2H	15	moyenne	oui	oui	11/9	250
Lance courte	15	1D6+1+MD	1 ou 2M	15	longue	oui	oui	7/8	50
Lance de cavalerie	15	1D8+1+MD ⁷	1M	15	longue	oui	oui	9/8	175
Lance longue	15	1D10+1+MD	2M	15	longue	oui	non	11/9	100
Lutte	25	spécial ⁸	2M	-	courte	non	non	-	-
Marteau de guerre	25	1D6+2+MD	1M	20	moyenne	oui	oui	11/9	200
Masse légère	25	1D6+2+MD	1M	20	moyenne	non	oui	7/7	75
Masse lourde	25	1D8+2+MD	2M	20	moyenne	non	oui	14/9	200
Pique Filkharienne	15	1D10+2+MD	2M	15	longue	oui	oui	11/7	150
Rapière	15	1D6+1+MD	1M	15	moyenne	oui	oui	7/13	400
Sabre d'abordage	15	1D6+2+MD	1M	21	moyenne	oui	oui	8/8	175
Trident	15	1D6+2+MD	1 ou 2M	18	moyenne	oui	oui	10/12	100

Les Armes de Contact

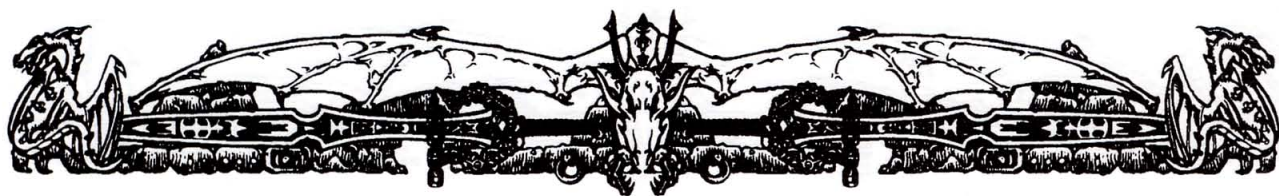
Les pourcentages initiaux et les dégâts occasionnés sont les mêmes pour tous les humains ; les modificateurs aux dégâts individuels peuvent renforcer ou diminuer ces derniers. Lorsque le pourcentage d'une compétence augmente, la chance de toucher augmente également. **1/2 Mains** : la colonne indiquant le nombre de mains montre la façon habituelle de tenir cette arme et si elle peut être utilisée avec un bouclier. **Structure** : mesure la robustesse relative de chaque arme. **Taille** : les autres facteurs étant à égalité, c'est le combattant dont l'arme est la plus longue qui attaque le premier et peut ainsi maintenir son ennemi à distance. **Empale** : l'arme est assez acérée pour se glisser entre deux parties d'armure et s'enfoncer dans le corps (résultat de 01). **Pare** - si tel est le cas, l'arme a été conçue de façon à annuler les dégâts ordinaires. **FOR/DEX min.** : certaines armes requièrent une Force et une Dextérité minimales. Les personnes dont le score de caractéristique est inférieur à celui indiqué peuvent utiliser ces armes au combat mais avec difficulté et leur pourcentage de compétence est réduit de moitié. **Prix** : prix nominal d'un article neuf ; varie en fonction des cités et artisans.

Légende

- 1** : La portée est le contact
- 2** : Si une arme n'a pas été conçue pour parer mais est tout de même utilisée à cet effet, accumulez les dégâts. Certaines de ces armes peuvent néanmoins parer des objets d'une nature similaire à la leur (les armes de fortune, par exemple).
- 3** : A 100 % ou moins ; consultez le chapitre consacré aux compétences pour en savoir plus sur cette compétence inhabituelle.
- 4** : La Bagarre peut parer la Bagarre ou la Lutte ; voir ces compétences.
- 5** : Physiquement longue, mais utilisable aux trois portées
- 6** : Physiquement longue, mais utilisable aux trois portées
- 7** : Modificateur aux dégâts du cheval si vous chargez, de l'aventurier si vous restez immobile.
- 8** : La Lutte peut parer la Lutte ou la Bagarre et contenir les attaques des armes de contact.

Combat





Petit Couteau, Couteau de Boucher, Dague, Poignard

Il existe peu de différences entre une dague longue et une épée courte. L'utilité de cette catégorie d'armes réside dans sa légèreté et sa compacité, ce qui en fait une bonne deuxième arme et, si elle est dotée d'une garde perpendiculaire, une bonne arme de parade.

Tisonnier, Grand Marteau, Marteau de Guerre, Masse Lourde, Masse Légère, Assommoir, Gourdin

Ces armes similaires aux massues occasionnent des dégâts d'impact, mais certaines (tel le marteau de guerre) sont également équipées de pointes d'acier afin de perforer les armures. Il en existe de nombreuses versions.

Bâton de Combat, Bâton/Houlette

Des perches en bois dur, longues de 2 à 3 mètres, servant à frapper ou (en les tenant à deux mains disjointes) à parer. Une des extrémités (ou les deux) peut être dotée d'un embout métallique garantissant un poids et une résistance plus élevés.

Gourdin de Voleur

Tout objet contondant, lourd, et court qui permet d'immobiliser une personne en pleine rue ou chez soi sans faire de bruit. Le but est d'opérer en silence et non d'infliger la mort. Pour tuer quelqu'un, un assassin préférera utiliser une dague.

Fléau à Grain, Morningstar, Chaîne

Une catégorie d'armes à tête flexible dont les dégâts dépendent autant de la vitesse que de la masse d'impact. Les petits fouets du type martinet entrent également dans cette catégorie.

Hache d'Armes, Hache Lormyrienne, Hache Maritime, Cognée

De lourdes lames tranchantes montées sur de longues hampes en bois parfois serties d'embouts métalliques. Leur aspect est variable : certaines sont dotées d'une unique lame tranchante et d'une pointe de métal conçue pour transpercer les armures. D'autres pourront avoir un crochet en guise de seconde lame afin de désarçonner les cavaliers.

Piques, Armes d'Haste

Des armes à longue hampe essentiellement utilisées par des soldats entraînés et ce, afin de repousser ou de désarçonner les cavaliers lors de mêlées ouvertes. Les crochets conçus pour piéger les cavaliers sont courants. La base des piques fil-

khariennes est munie d'un contrepoids qui peut être abattu à la façon d'une masse.

Lance Longue, Lance Courte, Trident

Les lances longues peuvent atteindre trois mètres de long environ, les plus courtes mesurant près de deux mètres. Au-delà de trois mètres, ces lances ressemblent davantage à des piques.

Elles sont toutes utilisées comme des armes d'estoc et trouvent leur plein rendement en formation serrée, de sorte que les attaquants doivent affronter un mur hérissé de lances et de boucliers.

Lance de Cavalerie

Lestée pour garantir un meilleur équilibre à cheval, plus longue qu'une lance courte, cette arme permet d'attaquer les fantassins sans avoir à se pencher en avant, ou de viser d'autres cavaliers en évitant toute collision.

Harpon

Une courte lance à la pointe barbelée, relativement lourde, et parfois uniquement composée de métal afin d'augmenter sa puissance d'impact. Lancée à une main ou projetée à deux.

Employée contre les baleines et d'autres grandes créatures marines et fluviales. On peut y attacher une longue corde afin de ne pas perdre sa proie.

Filet

Il s'agit ici du filet de gladiateur, lesté de façon à s'ouvrir en tournoyant avant d'envelopper la cible. Il est juste assez grand pour enchevêtrer un adversaire tout entier. Le lanceur peut ensuite s'avancer et capturer ou tuer la cible momentanément sans défense.

Bagarre

Une attaque innée chez les humains. Les bagarreurs exercés peuvent se révéler dévastateurs. Consultez le chapitre consacré aux compétences pour plus de renseignements.

Lutte

Une attaque innée chez les humains. Consultez le chapitre consacré aux compétences pour plus de renseignements.

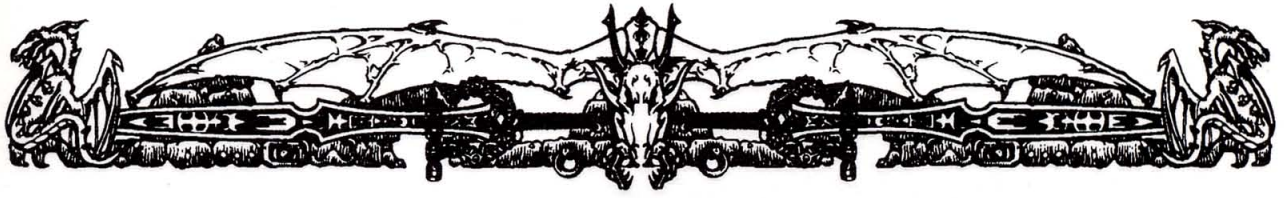
Torche Allumée

Un morceau de bois garni d'étoffe pouvant mettre le feu aux vêtements. Utilisée pour brûler ou pour frapper, elle occasionne 1D6 points de dégâts.

Quant au feu, consultez le chapitre consacré au système de jeu.

Combat





Faucille

Un outil à la courte hampe et à la lame courbe servant à couper les tiges de plantes dans un mouvement de balayage intérieur.

L'extrémité et la partie intérieure de la lame sont acérées. Peut s'avérer aussi meurtrière qu'une dague, mais certaines ont une forme qui rend son emploi difficile. Les couteaux courbes, tel le kukri, ont la faucille à main pour ancêtre.

Faux

Coupe les tiges des plantes au niveau du sol à la façon d'une faucille à main. Toutefois, elle est beaucoup plus grande que cette dernière et a été conçue pour la moisson des champs de blé, d'orge, et d'autres céréales.

Sa lame courbe est munie d'une pointe acérée et possède un tranchant long d'un mètre ou plus. Sa hampe est en bois dur et mesure près de deux mètres de long. La faux est généralement utilisée en traçant des arcs de cercle descendants et cadencés. Certains modèles pivotent sur une ou deux poignées encastrées dans la hampe.

Garrot

Toute corde mince, souple, résistante et assez fine pour que la victime ait beaucoup de mal à placer ses doigts entre le cordon et son cou.

Elle coupe souvent les doigts et les paumes de l'attaquant lorsqu'elle s'entortille.

Fouet

Une lanière unique, longue de quatre mètres, dont la morsure est accrue par un manche en bois d'un mètre. L'ensemble est assez long pour atteindre les deux bêtes situées en tête d'un attelage d'animaux de trait.

La puissance du claquement produit suffit pour attirer leur attention, la morsure du fouet étant utilisée seulement si nécessaire.

Les fouets ont été conçus pour causer la douleur et non des dégâts. Seuls des coups longuement répétés et portés à pleine puissance peuvent coûter des points de vie. Pour occasionner des dégâts, il faut vouloir le faire.

Armes de Fortune

	Base	Dégâts	1/2 mains	Structure	Taille	Empale	Pare	FOR/DEX min.	Prix
Assommoir	25	1D8+3+MD	2M	20	moyenne	non	non	13/7	12
Bâton/Houlette	25	1D6+1+MD	2M	15	longue	non	non	8/6	-
Chaîne	10	1D4+MD/enchevêtrement	1M, 2M	20	longue	non	non	8/9	10
Couteau	25	1D6+MD	1M	12	courte	oui	oui	5/5	15
Cognée	15	1D8+2+MD	2M	20	moyenne	oui	non	8/7	20
Faucille	10	1D6+1+MD	1M	12	courte	oui	non	7/9	15
Faux	05	2D6+1+MD	2M	20	longue	oui	non	12/10	35
Fléau à Grain	10	1D6+MD	1M	7	moyenne	non	non	7/6	5
Fouet ¹	05	1D3-1/enchevêtrement	1M	4	longue	non	non	9/10	10
Garrot ²	15	strangulation	2M	1	courte	non	non	8/12	-
Gourdin	25	1D8+MD	2M	22	moyenne	non	non	9/7	-
Hachette	15	1D6+1+MD	1M	12	courte	oui	non	7/9	15
Petit Couteau ³	25	1D4+MD	1M	9	courte	oui	non	4/3	10
Trique	25	1D6+MD	1M	15	moyenne	non	non	7/7	-
Tisonnier	25	1D8+1+MD	1M	20	moyenne	non	oui	10/6	7
Torche allumée	10	1D6 flamme	1M	15	moyenne	non	non	6/9	-

Les Armes de Fortune

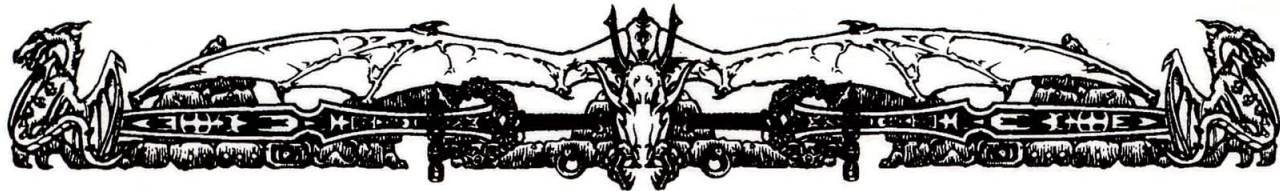
Pare : les outils peuvent servir à parer mais n'ont pas été conçus pour être utilisés comme des armes. Ils accumulent les points de dégâts reçus lors des parades ; ils ne subissent pas de dégâts lorsqu'on les emploie pour frapper. **Autres colonnes :** comme pour les armes de contact.

Légende

- 1 :** Portée de 5 mètres ; aucun modificateur aux dégâts.
2 : Utilisez les points de règle consacrés à la noyade et à l'asphyxie pour déterminer les points de dégâts ou la mort.
3 : Peut être dissimulé dans une manche ou sur soi.

Combat





Hache de Lancer

Une petite hache légère à lame unique. Le tranchant de la lame est généralement situé en avant de la mortaise de l'arme.

Dague de Lancer

Plus courte qu'une dague ordinaire, parfois lestée à l'avant et dépourvue de garde perpendiculaire.

Javelot, Lance à une Main

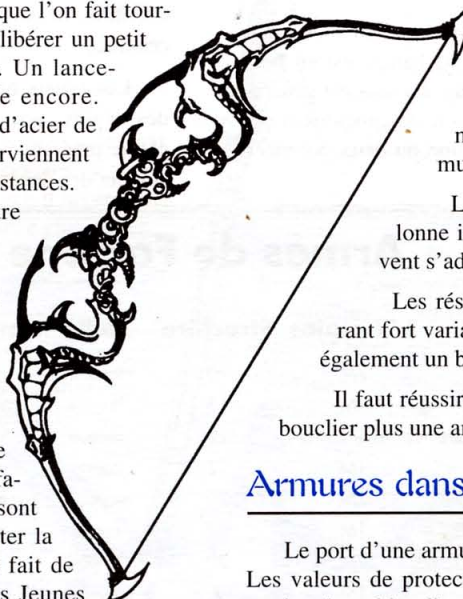
Ces lances courtes ont été conçues pour être lancées sur des troupes disposées en formation de combat.

Fronde, Lance-Pierres

Une lanière de cuir munie d'une poche que l'on fait tourner pour en accroître la vitesse avant de libérer un petit projectile contenu dans la poche de cuir. Un lance-pierres produit une vélocité plus grande encore. Utilisant des galets de rivière ou des billes d'acier de taille et de poids identiques, les frondeurs parviennent à toucher des cibles situées à de grandes distances. Historiquement, cette compétence était rare car difficile à apprendre.

Arc en Os de Melniboné, Arc Recourbé du Désert, Arc de Chasse

La saga montre diverses sortes d'arcs. L'arc recourbé du désert est plus court que son homologue melnibonéen et ce, afin de faciliter son utilisation à cheval. Tous deux sont en partie composés d'os afin d'en augmenter la portée et la puissance. L'arc de chasse est fait de bois uniquement et se trouve dans tous les Jeunes Royaumes (Rackhir en utilise un de ce type). L'arc du désert est pratiquement inconnu dans les Jeunes Royaumes, l'arc de Melniboné est réservé à l'usage des Melnibonéens. Dans cet univers, l'arbalète n'existe pas. L'humidité et la pluie distendent les cordes d'arc laissées sans protection, rendant l'arc inutilisable.



Aucune armure n'est parfaite. Les armures de plaques (des feuilles d'acier incurvées de façon à mouler le corps) offrent une protection maximale mais n'en présentent pas moins de nombreuses fentes aux endroits où les différentes parties se rejoignent et où les articulations doivent jouer. Une armure dépourvue d'articulations serait immobile, comme un bloc.

Les armures ont divers côtés positifs et négatifs. Tous les armuriers essaient de fabriquer des armures légères et résistantes, mais le travail de l'acier s'avère difficile et coûteux.

Les armures de plaques melnibonéennes sont les meilleures ; elles ne peuvent être trouvées ni achetées hors des murs de l'arrogante Cité qui Rêve, à moins d'en découvrir une parmi les vestiges d'un ancien champ de bataille. Dans les pays civilisés, le port de l'armure est considéré comme un signe d'hostilité.

Les armures se mesurent en TAI. Selon le modèle, une armure complète pourra parfois être revêtue par une personne d'une taille légèrement différente de celle pour qui l'armure a été conçue.

La table des armures comportent une colonne indiquant à quelle TAI les armures peuvent s'adapter.

Les résultats obtenus aux jets d'armure s'avèrent fort variables, la plupart des aventuriers utilisent également un bouclier pour effectuer des parades.

Il faut réussir un coup très puissant pour traverser un bouclier plus une armure.

Armures dans le Jeu

Le port d'une armure ne réclame aucun jet de compétence. Les valeurs de protection des armures sont données dans la section des tables d'armes consacrée aux armures.

Les armures ont des valeurs défensives moyennes, lesquelles sont exprimées sous la forme de «dégâts déviés» sur les tables d'armes.

Lorsqu'une attaque touche une armure, soustrayez le résultat du jet d'armure aux dégâts occasionnés par l'attaque. Le défenseur ne perd que le nombre de points de vie ainsi réduit.

Si le résultat de l'attaque est faible, et si le résultat du jet d'armure est élevé, le combattant pourra très bien ne perdre aucun point de vie.

Le port de l'armure n'affecte en rien les compétences d'armes.

Quant aux armures démons, consultez cette faculté dans le chapitre consacré à la magie.

Description

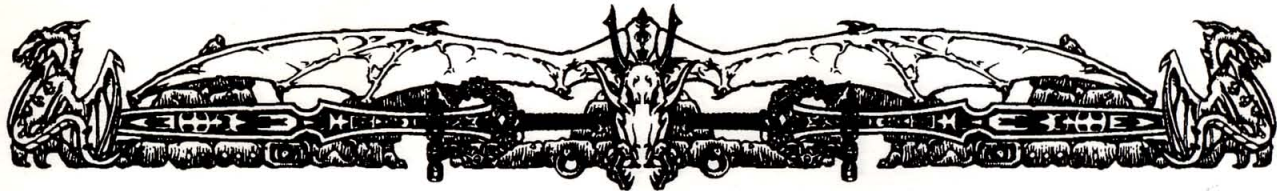
Les armures suivantes figurent dans la table page 119.

Armures

Les armures sont des vêtements assez rigides pour protéger contre les attaques. Le plus souvent, les armuriers les façonnent dans le cuir, le bronze, et l'acier en combinant le tout. A l'instar des boucliers, les armures forment une barrière qui s'interpose entre une attaque et le corps du défenseur, mais contrairement aux boucliers, elles laissent les deux mains libres : une fois revêtues, les armures restent en place et ne constituent pas vraiment un sujet d'inquiétude.

Combat





Cuir Souple

Le cuir animal est aussi épais qu'une grosse ceinture de cuir et peut être matelassé en certains endroits par l'ajout de couches supplémentaires.

En général, le cuir est discontinu, recouvrant les avant-bras, les tibias, et le torse en autant de pièces d'armure distinctes.

La calotte de cuir peut être renforcée par un rebord métallique. Des décorations en métal peuvent apparaître, mais elles ne procurent aucune valeur défensive.

Cuir Maritime

Grâce à des techniques connues des seuls artisans des Cités Pourpres, le cuir souple peut être durci et gagner en substance.

Le cuir traité prend bien souvent une couleur vert de gris, d'où le nom de cette armure.

Ceux qui peuvent se la payer portent généralement une calotte d'acier pour plus de protection.

Armure Barbare

Moorcock écrit que les tribus du Désert des Soupîrs taillent leurs armures dans le bois, aux mesures du porteur, pour ensuite les couvrir de cuir (peut-être est-ce pour les protéger contre les éléments ?). Le prix de ces armures varie en fonction de leurs décorations et de leur finition.

Cuir et Anneaux

L'armure de cuir décrite ci-avant a été modifiée de façon à recevoir un chevauchement d'anneaux en acier ou une cotte d'anneaux.

Ce type d'armure s'avérerait fort lourd s'il enveloppait le corps tout entier. D'ordinaire, il ne recouvre que le torse et une partie plus ou moins importante de chaque bras. Le heaume se compose souvent de bronze ou d'acier capitonné.

Demi Plaques

Deux plaques de bronze ou d'acier modelées sur mesure recouvrent le torse, une devant et une derrière. Des protections

Armures 1

	Abs.	Abs. sans heaume	Enc.	Autre TAI	Comp. 3	Comp. sans heaume	Rounds	Prix
Cuir et anneaux	1D6+1	1D6	légère	±1	25 %	10 %	2	600
Cuir et bois barbares	1D8	1D8-1	légère	non	25 %	10 %	2	400
Cuir maritime	1D6	1D6-1	légère	non	10 %	-	2	300
Cuir souple	1D6-1	1D6-1	légère	±2	-	-	2	100
Demi-plaques (torse)	1D8+1	1D8	modérée	±1	25 %	10 %	2	675
Demi-plaques et anneaux	1D8+2	1D8+1	modérée	±1	25 %	25 %	4	750
Plaques	1D10+2	1D10	encombrante	-1	50 %	25 %	5	1 000+
Plaques Melniboné	1D10+6	1D10+4	modérée	non	25 %	10 %	5	Inestimable
Plaques Pan Tang	2D8+1	2D8	encombrante	±2	50 %	25 %	5	3 000+

Armures

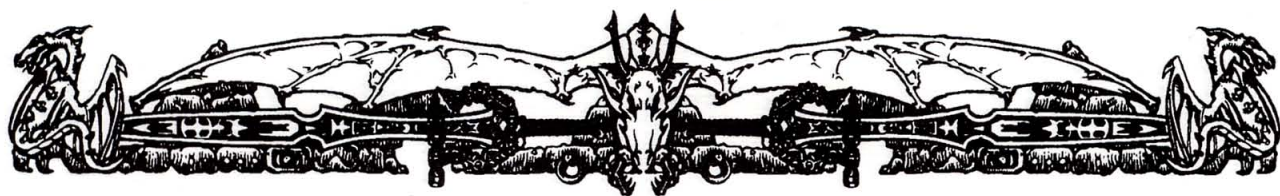
Abs : les armures détournent ou absorbent un nombre de points de dégâts variable ; si le heaume n'est pas revêtu, la protection moyenne diminue. **Enc. :** l'encombrement est donné à titre d'information uniquement ; d'ordinaire, le porteur de l'armure se déplace et combat sans subir de malus. Une protection lourde et un long combat risquent d'avoir des conséquences sur les ennemis non revêtus d'armure. **Autre TAI :** une armure trop lâche ne couvrira pas le corps de façon satisfaisante ; une armure trop petite ne couvrira pas le corps du tout. Cette colonne donne un ajustement applicable à la TAI et au type des armures. **Rounds :** il s'agit du nombre de rounds nécessaires pour revêtir l'armure. Cette colonne présuppose que l'aventurier retire toujours son armure avant d'aller se coucher et qu'il s'est souvent entraîné à la passer dans l'obscurité.

Légende

- 1 :** Disponibilité ; les armures barbares ou en cuir maritime proviennent respectivement des tribus des déserts du Continent Oriental et de l'île des Cités Pourpres. Les armures pan tangiennes doivent être commandées à Hwanggaarl. Les plaques melnibonéennes sont disponibles dans la seule cité d'Imrryr et ce, pour les descendants du Glorieux Empire uniquement.
- 2 :** en ajustant ses sangles internes. Les porteurs d'armures de plaques complètes risquent d'avoir des problèmes de pointure. La notion de TAI est plutôt suspecte au niveau des armures, celles-ci étant entièrement ouvrées sur mesure et non en fonction des TAI. Toutefois, l'armure pan tangienne, qui s'adapte au porteur de façon magique, représente une merveille d'efficacité.
- 3 :** règle optionnelle : si vous portez une armure et tentez une compétence générale, le pourcentage de la colonne indique les chances que votre armure réduise votre score dans cette compétence de moitié ; arrondissez au chiffre supérieur.

Combat





supplémentaires en cuir, en bronze, ou en acier abritent les avant-bras, les tibias, les cuisses, et autres. Le heaume se compose toujours de bronze ou d'acier capitonné.

Demi Plaques et Anneaux

En plus des demi-plaques décrites ci-avant, les guerriers pourront recouvrir la partie inférieure de leur corps de jupes à anneaux s'ils s'attendent à livrer bataille. Cet assemblage est lourd et ne convient pas aux grandes marches.

Plaques des Jeunes Royaumes

Une armure de plaques complète recouvre la totalité du corps. L'armure de plaques se compose de plaques d'acier moulées sur mesure et de ligatures. Le tout est assemblé en différentes sections et porté comme un ensemble.

Les jointures sont à charnières. Un heaume recouvre toute la tête, ne laissant que de minuscules ouvertures pour les yeux, la respiration, et l'ouïe.

Les armures de plaques complètes sont plus solides et plus légères que les armures à anneaux ou à demi-plaques et anneaux du même type ; il s'agit de la meilleure armure réalisée dans tous les Jeunes Royaumes.

Plaques Pan Tangienne

Armure corporelle complète, de grande qualité, et ouvree dans la seule cité de Hwamgaarl. Elle a un aspect clairement chaotique.

Par magie, elle est capable de s'étendre ou de rétrécir quelque peu afin de s'ajuster à plusieurs TAI de porteurs.

Plaques Melnibonéenne

L'armure la plus délicate connue sur Terre, le produit de dix mille années de confection élégante et de cruelle expérimentation.

Ses secrets ne sauraient être percés par les artisans des Jeunes Royaumes : seuls les esclaves exercés de Melniboné savent les façonner.

Un aventurier qui parvient à trouver une armure de ce type se fait un grand nombre d'ennemis, lesquels convoitent tous son équipement inestimable.

Armures Combinées

Pour remplacer une ou deux parties d'armure, ajoutez ou soustrayez un ou deux points au jet normal selon la qualité du remplacement effectué.

Les portions d'armure melnibonéennes ne devraient pas davantage procurer une amélioration supérieure à +2.

Boucliers

Un bouclier est une pièce d'armure pouvant être endommagée. Il ne protège pas le corps tout entier mais s'avère moins lourd et moins cher qu'une armure corporelle.

Les boucliers arrêtent tous facilement un minimum de 15 points de dégâts : ainsi, un guerrier doté d'une forte compétence de bouclier et d'une armure melnibonéenne bénéficie d'une protection presque totale.

D'ordinaire, les boucliers ne perdent pas de points de structure lorsqu'ils reçoivent des coups. En outre, il s'avère difficile de les arracher à l'étreinte d'un défenseur. Ensemble, les boucliers et les armures offrent une protection souple et éprouvée.

Tous les boucliers ont la même fonction. Un aventurier qui améliore sa compétence dans l'un d'eux se perfectionne en fait dans le maniement de l'ensemble des boucliers.

Boucliers

	Base	Dégâts ¹	Portée	Structure	Empale	Pare	FOR/DEX min.	Prix
Demi (targe, écu, etc...)	15	repousser+1D2+MD	contact	15	jamais	oui	5/7	75
Petit (rond, etc...)	15	repousser+1D3+MD	contact	20	jamais	oui	9/9	100
Entier (grand, entier, etc...)	15	repousser+1D4+MD	contact	22	jamais	oui	11/9	125
Grand (infanterie, hoplite, etc...)	15	repousser	contact	26	jamais	oui	12/8	150

Les Boucliers

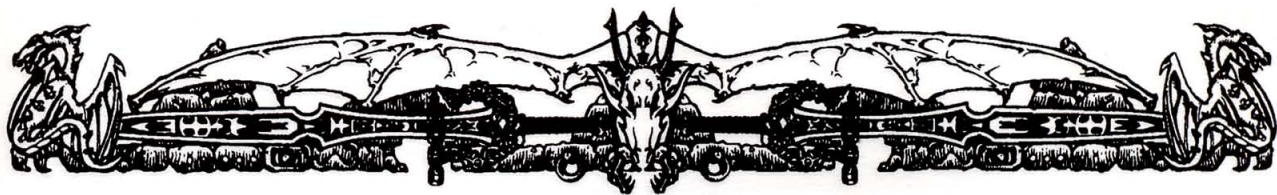
Dégâts : l'attaque servant à Repousser est expliquée dans les points de règles optionnelles consacrés au combat. Les grands boucliers sont trop difficiles à manier pour provoquer des dégâts au visage de façon constante. **Autres colonnes** : comme pour les armes de contact, ci-avant.

Légende

¹ : il s'agit souvent d'une manoeuvre effectuée en propulsant le rebord d'acier du bouclier dans le menton ou le visage de l'ennemi.

Combat





Les boucliers peuvent servir à l'attaque afin de Repousser un adversaire. Consultez les points de règles consacrés au combat. Pendant cette attaque, le rebord métallique dont sont pourvus la plupart des boucliers cause des dégâts additionnels, auxquels l'utilisateur ajoute son bonus aux dégâts.

- Les coups puissants endommagent les boucliers. Pour ce faire, ils doivent provoquer plus de dégâts que le bouclier ne possède de points de structure.

Chaque fois que cela se produit, les points de dégâts excédentaires diminuent d'autant les points de structure du bouclier. Lorsque ces derniers tombent à zéro, le bouclier casse et devient inutile.

Exemple : un démon inflige un coup de 22 points à un petit bouclier de 20 points.

Celui-ci arrête 20 points mais subit les deux autres points sous forme de dégâts. Il possède donc 18 points de structure à présent.

Un instant plus tard, il reçoit un coup de 23 points, soit un excédent de 5 points qui ramène ses points de structure à 13. le coup suivant fait 19 points de dégâts, soit six point au-dessus de 13, et le bouclier tombe à sept points de structure.

Le dernier coup occasionne également 19 points de dégâts, dont sept sont arrêtés par le bouclier en miettes et sept autres suffisent à le faire voler en éclat. Les cinq points de dégâts restants sont reportés sur la cible.

Description

Pour prendre connaissance des données correspondant aux boucliers, consultez les tables d'armes.

On tient un bouclier en agrippant la poignée sise en son centre d'équilibre.

La lanière de cuir fixée sur le côté gauche du bouclier se passe par-dessus l'avant bras, donnant ainsi plus de force de levier et plus de stabilité au porteur.

La plupart des boucliers consistent en du bois renforcé par des rebords de métal.

Les guerriers sont formés de façon à utiliser la même main : en formation de combat, leurs ennemis se retrouvent devant un mur de boucliers et de lames à l'alternance régulière.

Demi Bouclier

Non pas coupé en deux mais, au sens figuré, deux fois moins grand que la plupart.

Porté en écharpe par les cavaliers, les archers, ou toute personne nécessitant une grande liberté de mouvement et ne s'attendant pas à livrer des combats au contact.

Ce bouclier peut être rond ou rectangulaire et d'un diamètre ou d'une longueur ne dépassant guère celle de la main et de l'avant-bras.

Petit Bouclier

Rond, rectangle concave, ou triangle arrondi, ce bouclier est assez grand pour protéger le torse et plus résistant qu'un demi-bouclier.

Il peut servir à cheval comme à pied.

Bouclier Entier

Plus grand que le petit bouclier, il s'agit généralement d'un long triangle ou d'un cercle assez large pour couvrir la partie inférieure du visage et l'aîne.

La taille la plus utile, surtout si vous prévoyez de combattre à découvert.

Quelque peu difficile à manier pour un cavalier.

Grand Bouclier

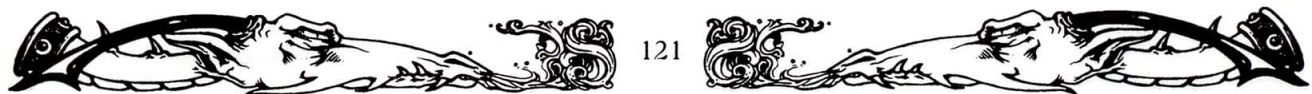
Le plus souvent de forme rectangulaire, généralement d'une longueur telle qu'il peut protéger la majeure partie des jambes et la totalité du torse.

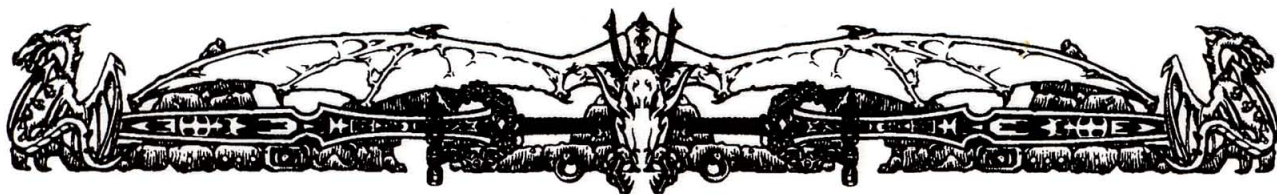
Il peut être soutenu par le pied ou l'épaule si un coup puissant se fait sentir, et permet à son utilisateur de s'accroupir derrière lui en cas de tirs de projectiles.

Cette taille convient mal aux combats de contact individuels : il a surtout été conçu pour s'utiliser en formation serrée avec des lances et autres armes de ce type. Inutilisable à cheval.



Combat





Projectiles

Toutes les armes physiques qui quittent les mains de leur utilisateur ou doivent être lancées pour causer des dégâts sont considérées comme des armes de jet. Celles-ci comprennent les pierres, les javalots, les pots de chambre, les arcs, les couteaux de lancer, les coupes en étain, et les projectiles de catapulte.

Un projectile consiste en un objet acéré ayant pour but de toucher sa cible ou encore en un objet ayant pour but d'écraser ses victimes au moment de l'impact.

Les données correspondant aux armes de jet sont présentées dans les tables d'armes. Les points de règles consacrés au combat comportent des informations intéressantes, notamment

celle qui traite du tir de volées. D'ordinaire, il faut plus de temps pour utiliser une arme de jet que pour faire des passes d'armes au contact. La colonne des «attaques par round» figurant dans les tables d'armes est exacte. Pour augmenter la cadence de tir, utilisez les règles des tirs de volées. Une personne dotée d'un fort score de compétence dans une arme de jet constitue un redoutable adversaire.

Sauf circonstance extraordinaire que le maître de jeu ne manquera pas d'indiquer, le tir d'une arme de jet ne peut être ni paré ni esquivé. Un guerrier pourra cependant s'accroupir derrière son bouclier ou le placer en opposition afin de se protéger contre un projectile ; consultez le point de règles intitulé «Boucliers et tirs de projectiles».

En cas d'urgence, certaines armes de jet peuvent parer mais ne disposent que de leur pourcentage de base pour ce faire. Lorsqu'elle sert à parer un coup, l'arme de jet accumule les dégâts subis jusqu'à casser.

Armes de Jet

	Base	Dégâts ¹	Portée	Att./Round ²	Struct.	Empale	Pare	FOR/DEX	min.Prix
Arc de Melniboné ³	10	2D6+1+1/2 MD	200	1	12	oui	non	11/13	750
Arc de Chasse	10	1D6+1+1/2 MD	80	1	6	oui	non	9/9	150
Arc du désert	10	1D8+2+1/2 MD	100	1	10	oui	non	13/11	250
Dague de Lancer ⁴	15	1D4+1/2 MD	10	1	12	oui	non	7/11	100
Filet	05	enchevêtrement ⁵	5	1	6	non	oui	9/12	25
Fronde ⁶	01	1D8+1/2 MD	80	1	-	oui	non	7/11	15
Hache de Lancer	10	1D6+1/2 MD	20	1	15	oui	non	9/11	150
Harpon	05	2D8+4+1/2 MD	10	1	20	oui	non	13/11	250
Javelot	15	1D6+1/2 MD	25	1	10	oui	non	9/9	75
Lance 1M Lancée	05	1D6+1+1/2 MD	15	1	15	oui	non	12/10	200
Lance 2M Lancée	05	1D6+1+1/2 MD	15	1	15	oui	non	12/10	200
Lance-pierres	01	1D10+1/2 MD	100	1	10	oui	non	9/11	60
Pierre Lancée	% de Lancer	1D2+1/2 MD	20	2	20	non	non	5/5	-

Les Armes de Jet

Les pourcentages initiaux et les dégâts infligés sont de même nature que ceux des armes de contact, mais les frondes et les arcs indiquent les dégâts provoqués par les projectiles qu'ils décochent. **Portée** : la distance moyenne à laquelle le pourcentage initial permet de toucher une cible. La portée est bien sûr indiquée en mètres. **Att./Round** : il s'agit du nombre d'attaques possible par round. Leur nombre peut être augmenté par le recours à un tir de volées ; cette colonne présuppose un tir ajusté. **Struct.** : il s'agit des points de structure de l'arme. Cette colonne montre une utilisation de l'arme semblable à celle d'une massue ou d'un bâton de combat. **Autres colonnes** : comme pour les armes de contact.

Légende

1 : Pour calculer la moitié du modificateur aux dégâts, lancez le modificateur aux dégâts normal puis divisez le résultat obtenu par deux. Arrondissez au nombre entier supérieur.

2 : Consultez également le Tir de Volées, dans les règles optionnelles consacrés au combat, pour déterminer une cadence plus rapide.

3 : Bien sûr, ce sont les flèches qui font les dégâts. Une flèche a 1 point de structure. Un carquois ou un faisceau standard contient 20 flèches.

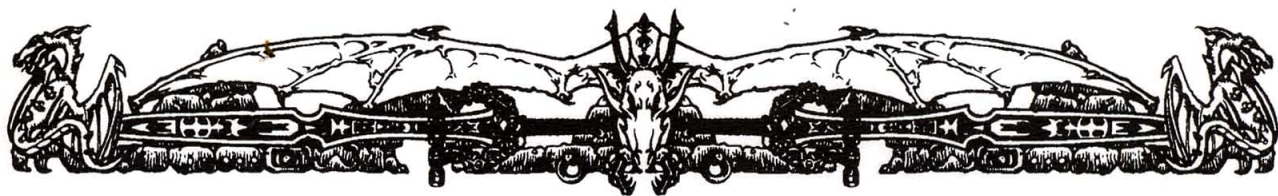
4 : Equilibrée pour le lancer, souvent dépourvue de garde perpendiculaire et donc inutilisable pour les parades.

5 : Un jet réussi permet à l'attaquant d'aller au contact et automatiquement d'engager la Lutte, ou autre.

6 : Les portées de base données pour la fronde et le lance-pierres concernent des projectiles de plomb ; si vous utilisez des galets de rivière, ou autre, réduisez chaque portée de base de 20 mètres.

Combat





Les frondes et les cordes d'arc doivent être protégées contre l'eau, laquelle les détend et les affaiblit. La précision des armes de jet est également affectée par le vent.

La nuit, le brouillard, ou les orages peuvent dissimuler les cibles. Un aventurier archer a souvent besoin d'une arme de contact pour assurer sa protection.

En compensation, un archer pourrait massacrer une compagnie de bretteurs tout entière s'il se poste au sommet d'un mur sis hors de leur portée. Par contre, ladite compagnie le réduirait en charpie en l'espace de quelques secondes si elle parvenait à l'atteindre.

S'en Sortir Vivant

Un Exemple Sommaire

La phase décrite ci-après illustre comment certaines règles agissent de concert. Harald Oeil-Malin s'est infiltré dans la salle des trésors de la Secte Jaune, à Quarzhasaat, et y a dérobé l'incalculable Pierre de la Volupté Soyeuse.

Premier Round de Combat

Ayant coincé l'énorme saphir jaune dans sa ceinture, Harald se faufile hors de la chambre des coffres de la secte. Silencieusement, il se glisse au bas du passage menant à la pièce où il a préparé sa fuite.

Arrivé à la porte, Harald est la cible d'une dague lancée dans son dos. Le maître de jeu fait un jet de toucher et annonce qu'Harald a été poignardé à hauteur de l'épaule gauche.

Le MJ lance $1D4+2 + 1D2$, c'est-à-dire les dégâts occasionnés par la dague plus la moitié du modificateur aux dégâts de l'attaquant. Par chance pour Harald, le maître de jeu obtient un 4, le plus petit résultat possible.

Harald porte une tunique de cuir souple pour toute armure : pour refléter cette protection, la joueuse d'Harald lance $1D6-1$ et obtient un 1 ; l'aventurier perd donc 3 points au lieu de 4. Il tombe à 14 points de vie et sa joueuse prend soin de rayer les nombres 17, 16, 15 sur la feuille d'aventurier d'Harald, utilisant un crayon à papier pour ce faire.

Deuxième Round de Combat

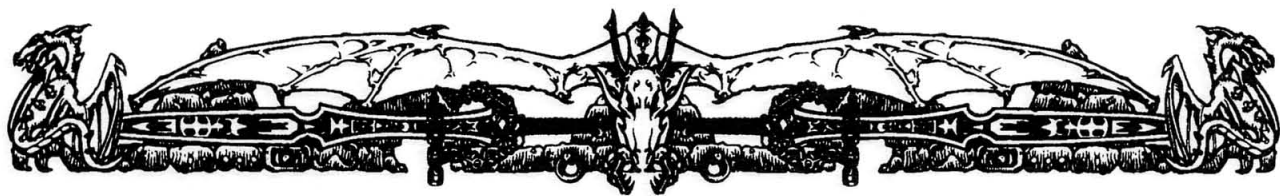
Maudissant sa mauvaise fortune, Harald pénètre dans la chambre et verrouille la porte derrière lui. Il ôte la lame ensanglantée de son épaule en jurant, et tente de traiter la plaie en recourant à «Médecine Rudimentaire». Son score de compétence est de 47 pour-cent : sa joueuse obtient 99 aux dés, une maladresse !

Impassible, le maître de jeu hoche la tête devant cet événement. Il n'est pas nécessaire de faire un jet sur la table des maladresses : le prix d'une maladresse en Médecine



Combat





Rudimentaire est toujours de 1D3 points de dégâts. La joueuse obtient 1 aux dés. Le maître de jeu annonce qu'Harald s'est infligé un point de dégâts supplémentaire en retirant la lame.

La plaie s'est agrandie, du sang s'en échappe pour goutter au sol. La joueuse d'Harald pousse un soupir et barre un autre point de vie d'un coup de crayon. Harald dispose maintenant de 13 points de vie.

Troisième Round de Combat

Des coups étouffés résonnent à présent contre la porte verrouillée. Harald se retourne et gagne la fenêtre par laquelle il est entré. Il saisit la corde et se prépare à descendre.

Le maître de jeu lève la main pour interrompre la description de la joueuse et affirme : «Harald remarque que la corde a l'air très légère. Veux-tu savoir pourquoi ?» La réponse de la joueuse est oui, aussi Harald remonte-t-il sa ligne. Sa corde d'évasion prend fin un mètre sous le rebord de la fenêtre. Elle a été coupée.

A moins de sauter dans la rue, Harald est pris au piège. La joueuse s'apprête à parler quand le maître de jeu sourit et lève une nouvelle main pour dire : «Un assassin de la Secte Jaune se tient sur le toit d'en face. Il est en train de tirer une flèche. Fais-moi un jet d'Idée pour voir si Harald le remarque.»

La joueuse lance un D100 et rate son jet. Comme Harald ne remarque pas l'archer, le maître de jeu a un petit sourire, touche en obtenant 48 à son jet, puis lance 1D8+2 pour déterminer les dégâts.

Pendant ce temps, la joueuse d'Harald obtient un autre 1 au jet d'armure de ce dernier. Le MJ obtient 9 points de dégâts. «Cela provoque-t-il une blessure grave ?» demande-t-il sur un ton innocent. La joueuse acquiesce d'un air sombre. Elle raie 9 points de vie, ramenant le total d'Harald à 4.

Elle effectue un jet sur la table des blessures graves : 27. Le maître de jeu lui indique que la flèche a touché Harald à l'épaule gauche.

Le jet de Chance de ce dernier est réussi, aussi la plaie ne donnera-t-elle pas lieu à une blessure permanente. «Harald sent qu'il s'affaiblit,» déclare le MJ. Il perdra connaissance dans 4 rounds de combat : un round pour chaque point de vie qui lui reste.

A l'extrémité de la pièce, la porte menant au hall commence à se fendre en éclats. Harald pourrait consacrer le prochain round aux soins de sa nouvelle blessure par l'application de Médecine Rudimentaire, mais il ne peut se permettre de perdre du temps.

Quatrième Round de Combat

Si Harald reste dans la chambre, il aura tôt fait d'être à la merci de la Secte Jaune, ce qui n'a rien d'affriolant. Le sol se trouve à six mètres en contrebas, et la joueuse d'Harald comprend que, vu l'état de santé de ce dernier, la chute risque de s'avérer fatale. Elle sait cependant qu'Harald n'hésiterait pas.

«Je saute», dit-elle. L'archer décoche une deuxième flèche. Comme il est impossible d'éviter un tir de projectile, Harald croise les doigts. Il est en veine : la flèche le rate.

«Fais ton jet de Sauter, s'il te plaît.» Le résultat est un 21, le jet est donc réussi. «Bien, dit le maître de jeu, maintenant lance-moi 1D6 pour ta réception.» Elle obtient un 3, résultat qu'elle soustrait aux dégâts occasionnés par la chute à venir. «Et maintenant, lance-moi 2D6 pour les dégâts infligés par la chute.» Le total des dés est de 5. Harald avait 4 points de vie, il en perd 5, mais sa bonne réception lui en épargne 3 : il lui reste 2 points de vie.

A 2 points de vie, Harald sombre automatiquement dans l'inconscience. Ces dégâts n'excédant pas la moitié de ses points de vie, Harald ne subit pas de blessure grave supplémentaire.

Cinquième Round de Combat

Dans l'allée où règne un noir d'encre, Klabber le Mouchard, l'ami d'Harald, trouve ce dernier inconscient et allongé dans la poussière. Entendant des cris se rapprocher, le joueur de Klabber décide de jeter Harald en travers de la selle d'un cheval, de faire monter son aventurier sur un autre, et de fuir sans plus attendre.

De son côté, le maître de jeu note en silence que le joueur de Klabber n'a pas mentionné qu'il fouillait Harald pour trouver le saphir.

Sixième Round de Combat

Quelques rues plus loin, Klabber se sent assez en sécurité pour s'arrêter pendant un round. Il jette un sort de Soins sur la blessure ouverte d'Harald. Obtenant 3 au jet de 1D3, il porte le nombre de points de vie d'Harald à 5 et le maître de jeu décide que ce dernier a repris connaissance, peut mener son cheval, mais s'avère fort affaibli. Le joueur de Klabber barre les 2 points de magie dépensés pour lancer son sort de Soins. Le MJ note en silence que la joueuse d'Harald n'a pas mentionné qu'elle fouillait sa ceinture en quête du saphir.

Quelques Round de Combat Plus Tard

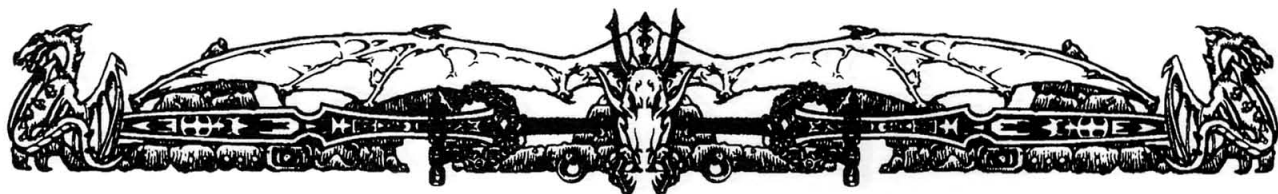
Le maître de jeu déclare que les aventuriers ne voient aucun signe de poursuite. Il décide qu'ils atteignent leur cachette. A l'intérieur, momentanément à l'abri, Klabber utilise «Médecine Rudimentaire» pour extraire la flèche et soigner la blessure de façon convenable, élevant le total de points de vie d'Harald à 7.

Round de Combat Suivant

Harald a également subi des dégâts lors de sa chute. La Médecine Rudimentaire de Klabber ne parvient pas à les soigner, mais celle d'Harald s'avère plus efficace. Les deux points de dégâts dus à la chute sont effacés. La blessure est toujours là, mais elle n'entraîne plus aucune conséquence d'ordre pratique. Harald a maintenant 9 points de vie.

Combat





Round de Combat Suivant

A l'instar de la Médecine Rudimentaire d'Harald, celle de Klabber ne parvient pas à soigner la blessure infligée par la dague.

Un Round de Combat Plus Tard

Klabber lance Soins sur la blessure par flèche d'Harald et lui redonne 1 point de vie. Harald en possède 10 et Klabber a perdu 4 points de magie. Il n'est plus possible de continuer à pratiquer la Médecine Rudimentaire. La blessure par dague

guérira naturellement en une semaine, et la blessure par flèche en deux. En outre, Klabber pourra lancer un nouveau sort de Soins le lendemain.

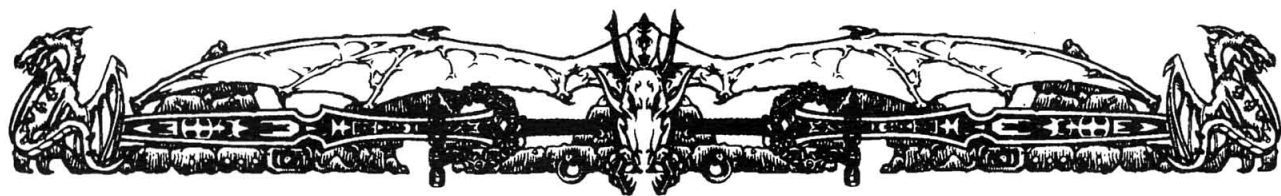
Dernier Round de Combat

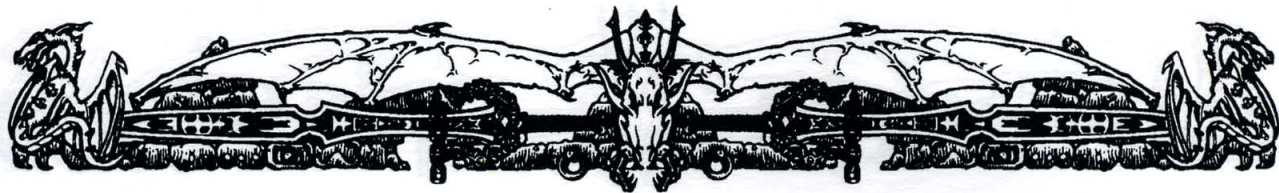
Maintenant que ses blessures ont été soignées, Harald passe la main dans sa ceinture pour en retirer le saphir. «Il n'y est plus, lui dit le maître de jeu dans un sourire. Il semblerait qu'Harald l'ait perdu. Désires-tu partir à sa recherche tout de suite ?» Mettons fin à cet exemple pendant que la joueuse réfléchit.



Combat







MAGIE

Généralités

Tous les aventuriers commencent leur carrière avec 2D6+6 points de Pouvoir. Cette caractéristique influe sur la fréquence et la puissance de la magie qu'ils sont à même d'employer.

Ceux dont le score de POU est inférieur ou égal à 15 ne peuvent jeter de sorts ni convoquer de démons ou d'élémentaires. Les points d'INT de l'aventurier correspondent au nombre maximal de sorts, de convocations et d'invocations auquel il a directement accès.

Dans la saga, les sorciers sont fatigués après avoir procédé à de grandes invocations ou convocations. Leur aptitude à la magie reste la même mais leurs facultés du moment sont affaiblies. Ce jeu traduit la disposition à la magie sous forme de points de magie.

Ceux-ci sont sacrifiés lorsque la magie est utilisée, puis se régénèrent au fil des heures tandis que le sorcier recouvre ses forces. Les points de magie dépensés sont récupérés selon un processus naturel jusqu'à atteindre le POU actuel de l'aventurier.

Les prouesses magiques s'avérant rares et puissantes pourront exiger la dépense de points de POU et de points de magie tout à la fois. Il faut un point de Pouvoir pour lier un démon. Certaines pratiques magiques particulières nécessiteront peut-être l'emploi d'herbes, de potions, de mots, ou d'autres composantes.

En général, il faut un round de combat pour jeter un sort. Les invocations pourront prendre quelques minutes. Les convocations pourront exiger plusieurs jours de rituels et de chants avant d'arriver à terme, à l'instar des convocations décisives qu'Elric adresse à Arioch.

Les sorts et convocations sont utilisés de mémoire. Pour recourir à des pouvoirs magiques non mémorisés, rejetez une partie de ceux que vous avez en mémoire pour leur faire une place.

- Un aventurier ne peut dépenser plus de points de magie qu'il n'en possède. Ces derniers ne peuvent jamais dépasser son total de POU lorsqu'ils se régénèrent. Si un aventurier obtient par quelque façon des points de magie excédant son POU, il peut les dépenser mais pas les récupérer.

- Les points de magie sacrifiés sont naturellement récupérés au bout d'une période de 24 heures de jeu. Le premier régénère toujours à la fin de la première heure. Le reste revient par à-coups, à raison d'un quart par intervalle de six heures. Arrondissez au chiffre supérieur.

- S'il tombe à zéro points de magie, l'aventurier perd connaissance jusqu'à ce qu'il ait récupéré un point de magie.

- Si une tâche d'importance réclame le sacrifice de points de POU et de magie, le réservoir de points de magie du mage se régénère ensuite à concurrence de ce niveau de POU diminué. Si son POU augmente, les points de magie se régénèrent à concurrence de ce nouveau nombre amélioré.

Formes de Magie

Ce jeu comprend des sorts, des convocations, des invocations, et des enchantements.

A l'exception des enchantements, lesquels relèvent du domaine du maître de jeu et sont traités au chapitre consacré aux maîtres de jeu, chaque forme de magie est abordée dans les parties ci-après.



D'autres articles s'intéressent aux démons, aux élémentaires, aux Seigneurs des Bêtes, des Plantes et Seigneurs Elémentaires. La saga fait également allusion à d'autres styles de magie mais n'en donne aucune approche. Par exemple, Elric ne connaît pas la magie de l'Orient Mystérieux malgré sa grande expérience en matière de phénomènes magiques. Il existe probablement davantage de traditions magiques.

Aventuriers Incapables d'User de Magie —

Même si un personnage de POU inférieur ou égal à 15 ne peut convoquer de démons ni jeter de sorts, il peut toujours utiliser des objets enchantés, demander à un sorcier de lier des démons et des élémentaires pour son compte ou bien de lui jeter des sorts utiles. Ses points de magie représentent une ressource pour les aventuriers adeptes de la magie et se régénèrent normalement.

Fiabilité de la Magie

- Il n'est nul besoin d'effectuer un jet de dés pour utiliser un sort ou un objet enchanté. Ceux-ci prennent effet automatiquement. Certains sorts sont soumis à des conditions restrictives, par exemple un jet sur la Table de Résistance.

- Pour convoquer un démon, il faut réussir un jet de Chance et parfois réunir certaines conditions préalables ; cela fait, la convocation est toujours couronnée de succès.

- Les facultés démoniaques opèrent de la même façon que les compétences humaines. Elles sont toutes sujettes à un pourcentage de réussite.

- La convocation d'un Seigneur des Bêtes ou d'un Seigneur des Plantes ne réussit que si ce dernier a une bonne raison d'y répondre. Il appartient au maître de jeu de déterminer si tel est le cas. L'invocateur ou un de ses ancêtres doit avoir aidé les bêtes ou les plantes sur lesquelles règne le Seigneur.

- Les Seigneurs de la Loi, les Seigneurs du Chaos, les Seigneurs Elémentaires et leur famille immédiate sont trop forts pour être convoqués, mais il est possible de faire appel à eux. Ces puissantes entités n'ont d'autre service que le leur et peuvent parfaitement choisir d'ignorer ou d'écouter les invocations dont ils font l'objet. L'invocateur doit bénéficier de connaissances particulières ou de bonnes connexions pour être entendu.

- Les objets enchantés fonctionnent quel que soit leur utilisateur. Normalement, ils ne sont magiques que sur le plan de leur enchantement.

Où est la Magie d'Elric ?

Même si Elric se souvient d'une magie conséquente, et plus particulièrement d'invocations, la saga le montre comme étant surclassé par Yyrkoon ou Jagreen Lern. Ceux-ci possèdent leurs grimoires alors que les siens restent hors de sa portée pendant le plus clair de la saga. Le stupide Theleb K'aarna lui-même représente une grande menace, mais les antiques connexions familiales de l'empereur albinos (de même que sa symbiose avec Stormbringer) lui accordent l'aide des Seigneurs des Bêtes et la vie sauve.

Même s'il en jette quelques-uns (tous mineurs), Elric fait preuve de peu d'aptitude au contrôle des sorts. Il ne convoque jamais aucun démon. Ces faits sont à mettre en rapport avec sa répugnance croissante à s'associer au Chaos ou à la Loi. Lorsqu'il est contraint de recourir à la magie, il préfère utiliser celle qui s'aligne le plus sur la Balance : les Seigneurs Elémentaires, les Seigneurs des Bêtes, et les Seigneurs des Plantes.

Limites de la Mémoire, le Grimoire

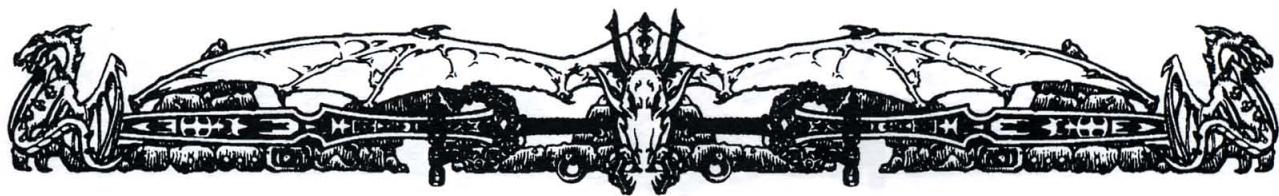
Dans ce jeu, un humain peut mémoriser un nombre total de sorts, de convocations, et d'invocations égal à son INT. Un humain d'INT 16 pourrait avoir 16 sorts ou moins en mémoire, ou bien trois sorts et cinq convocations, ou encore sept sorts, quatre convocations, et trois invocations, ou tout autre combinaison de sorts, de convocations, et d'invocation atteignant un total de 16 ou moins. Les démons et élémentaires liés entrent également dans le cadre de cette limitation. Les objets enchantés sont indépendants de la limite d'INT et n'y contribuent nullement.

Pour apprendre de nouveaux procédés magiques lorsque vous avez atteint la limite d'INT, bannissez un sort (ou autre) de votre mémoire. Lorsque vous le souhaitez, vous pouvez de nouveau mémoriser le sort ainsi rejeté en lisant le grimoire de l'aventurier (le terme «grimoire» recoupe tout écrit contenant des sorts et des renseignements magiques. Lorsqu'un aventurier apprend de nouveaux éléments de magie, ils sont implicitement ajoutés à son grimoire).

La magie en mémoire peut être utilisée lors de la phase de magie du round de combat. La magie non mémorisée peut être préparée. Voir «Préparation et Rejet», plus loin dans ce chapitre.

• Les entités des autres plans, les melnibonéens, le Peuple Condamné, les Dharzis, et autres non-humains bénéficient d'une limite égale à 2x INT.





• Notez les sorts, convocations, et autres pratiques magiques mémorisés au recto de votre feuille d'aventurier. Les emplacements situés au verso sont réservés aux notations magiques de votre grimoire : vous devriez y consigner tout ce que sait votre aventurier.

• S'il perd son grimoire, l'aventurier devrait pouvoir se souvenir de la magie dont il avait connaissance : il a INT x1 % de chance par jour de se rappeler un sort, une convocation ou un objet de connaissance magique contenu dans le grimoire perdu mais non détenu en mémoire.

Apprentissage de la Magie

La saga fait montre de l'influence corruptrice de la magie. Nul aventurier n'est tenu de la pratiquer, mais certains n'auront de cesse que de la maîtriser. Rackhir choisit d'y renoncer et le fait avec panache. Même si les aventuriers ne peuvent pas créer de magie à partir de rien, celle-ci est disponible pour ceux qui la désirent et ce, de quatre façons différentes.

Recherches Académiques

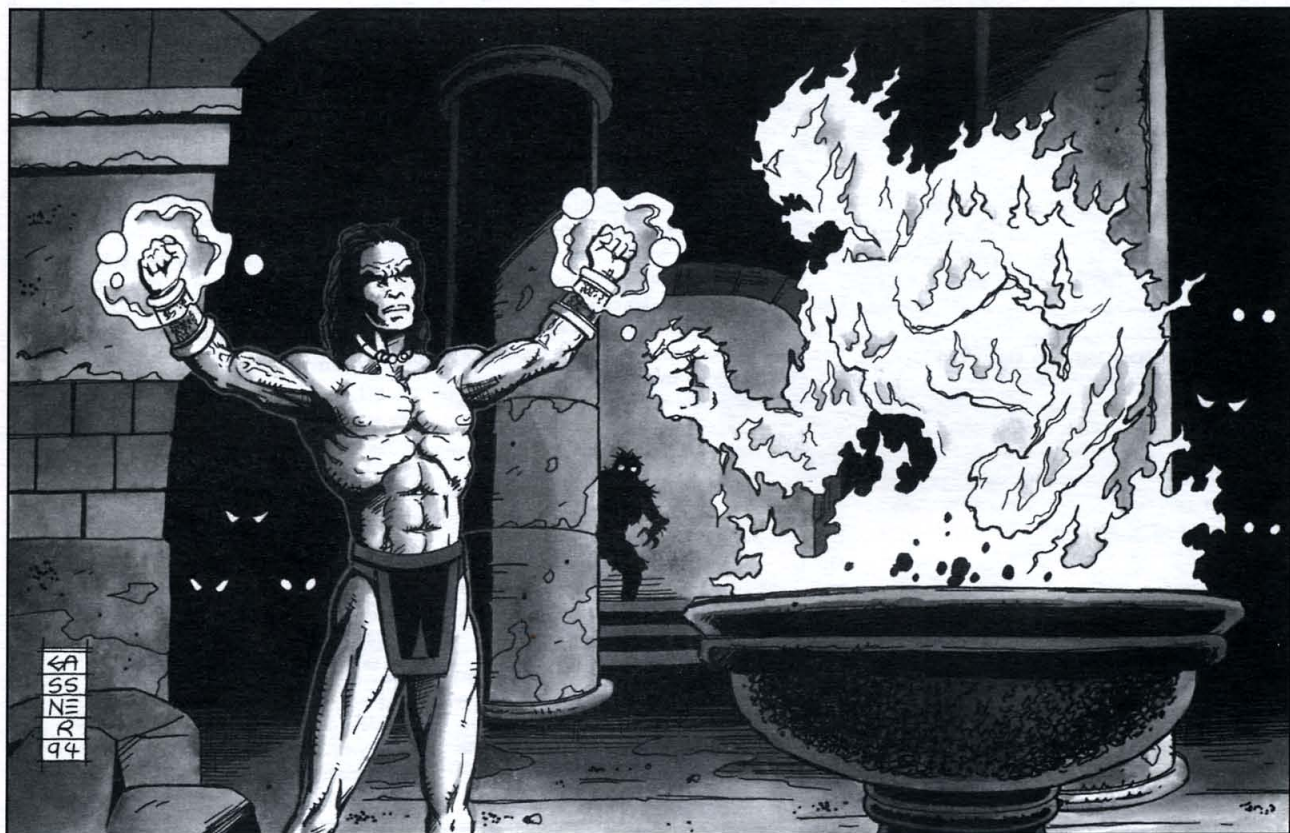
Cette solution requiert une bibliothèque. En outre, l'aventurier doit être à même de lire la (les) langue(s) dans la(les)quelle(s) les livres sont écrits. Les bibliothèques les plus réputées se trouvent en Imrryr (avant sa chute) et dans la cité

de Cadsandria, mais nombre de sorciers, d'assemblées académiques, et de nobles disposent également de bibliothèques privées appréciables.

Le maître choisit un coefficient compris entre 1 et 3 qu'il applique ensuite à la bibliothèque. Plus le nombre est élevé, plus les sources sont de qualité. L'aventurier essaie alors de concevoir un nouveau sort, une nouvelle convocation ou invocation, de comprendre ou d'en recréer un(e) contenu(e) ou suggéré(e) quelque part dans la bibliothèque. Le maître lance secrètement un D10 ; le résultat obtenu correspond au nombre de semaines nécessaire avant que l'aventurier puisse tenter d'avoir appris ledit sort. Otez une semaine par tranche de 50 % de compétence détenue par l'aventurier dans la langue usitée. Les recherches ne peuvent jamais prendre moins d'une semaine.

Une fois ces semaines du temps de jeu écoulées, jetez un D100 ; un succès s'obtient sur un résultat inférieur ou égal à l'INT de l'aventurier que multiplie le coefficient de la bibliothèque. Si le jet est réussi, l'aventurier a appris la magie recherchée et l'inscrit dans son grimoire. Si le jet est raté, le personnage doit consacrer 1D10 semaines de plus à la recherche et aux expérimentations avant de pouvoir tenter un nouveau jet d'INT.

• Si le but des recherches est la création d'un nouveau sort, d'une nouvelle convocation ou invocation, il faut également réussir un jet de Million de Sphères pour aboutir.



Magie





Comment Faire Pour...

La magie relève essentiellement du domaine du Chaos. Pour devenir un très grand sorcier, contentez-vous de vous aligner sur le Chaos. Chaos ou non, un aventurier doit avoir un score de POU supérieur ou égal à 16 pour pouvoir jeter des sorts ou convoquer des démons et des élémentaires.

La Loi comprend également quelques sorts, mais ses adeptes ne les utilisent pas fréquemment, jugeant l'usage de leurs compétences plus digne de la Loi.

Apprendre la Magie

Qu'il s'agisse de sorts, de convocations, ou d'invocations, le processus d'apprentissage reste le même. L'élève peut

- (1) soit effectuer des recherches académiques pour les apprendre,
- (2) soit étudier un grimoire renfermant le savoir désiré,
- (3) soit recevoir l'enseignement d'autrui,
- (4) soit obtenir l'information nécessaire auprès d'un Seigneur du Chaos ou de la Loi.

Jeter un Sort

Le sort doit préalablement avoir été appris. Tous les sorts expliqués dans ce chapitre exigent un round de combat de concentration avant de pouvoir être jetés.

Le sort prend effet à la fin de la phase de magie du round de combat suivant, et dure un nombre de rounds de combat égal au POU du sorcier. S'il est lancé au bout du round de concentration nécessaire, le sort ne rate jamais.

Convoquer un Démon

Préparez un octogone afin d'y confiner l'entité chaotique. Remplissez toutes les exigences propres à cette convocation. Jetez le sort Convoquer un Démon, produisez une description mentale du démon que vous souhaitez faire apparaître, et attendez patiemment pendant 1D8 heures.

Un démon puissant exige le sacrifice d'un grand nombre de points de magie, un nombre si élevé que peu de gens en possèdent suffisamment. La réunion du nombre de points de magie requis demande une longue préparation et un dur labeur.

Les sorts Chaîne de l'Existence ou Brasero du Pouvoir peuvent s'avérer utiles ; en outre, le POU peut être augmenté de diverses façons. Si

vous n'avez pas assez de points de magie à dépenser pour le démon, celui-ci s'en va.

- Que le démon se manifeste ou non, l'aventurier perd le temps et les points de magie nécessaires à sa convocation. Lorsqu'il apparaît, vous pouvez négocier un service unique ou tenter de le lier pour le rendre disponible en permanence.

- Une fois lié, il peut marcher à vos côtés sous sa forme véritable. Dans certains Jeunes Royaumes, cela n'est pas recommandé, mais vous en imposerez partout ailleurs.

- Vous pouvez le lier à un objet tel un bijou, une arme, ou autre. Cette opération place le démon hors de vue mais ne lui accorde pas la jouissance de toutes ses caractéristiques, ce qui peut s'avérer pratique. D'un autre côté, lorsqu'il effectue une action, vous donnez l'impression de la réaliser vous-même : voler ou cracher le feu, par exemple. Cela contribue également à vous rendre imposant.

- Vous pouvez aussi ordonner au démon de regagner son plan (vous pouvez murmurer son Vrai Nom pour le contraindre à obéir). Vous pourrez ensuite l'appeler quand bon vous semblera.

Il lui faut un round de combat pour revenir sur votre plan. Lorsqu'il apparaît, il semble surgir de l'objet de convergence (une bague, un bâton, etc.) que vous avez préalablement choisi, et se tient prêt à vous obéir.

Convoquer un Élémentaire

Vous aurez besoin du sort Convoquer un Élémentaire. Il vous faudra également connaître le sort de passage correspondant au type d'élémentaire que vous souhaitez faire apparaître. Par exemple, votre aventurier devra connaître Don de Grome pour convoquer un élémentaire de la terre. (Inutile de jeter Don de Grome, il vous suffit de le connaître).

Une fois le sort Convoquer un Élémentaire jeté, celui-ci se manifeste 1D6 rounds de combat plus tard et est tout heureux d'accomplir la tâche unique que vous lui assignez. (Les élémentaires sont beaucoup plus agréables et beaucoup moins fourbes et bougons que les démons.)

Vous pouvez lier un élémentaire, mais cela s'avère de mauvais goût et vous attire des ennemis dangereux. Les adorateurs du Chaos n'hésiteront pas à le faire, et ceux de la Loi s'y plieront parfois, mais il n'est pas dans la nature des alliés de la Balance de commettre un tel acte.

Convoquer un Seigneur des Bêtes ou des Plantes

Vous devrez connaître le nom du Seigneur. Il est extrêmement rare d'en connaître ne serait-ce qu'un seul ; ce savoir ne peut s'acquérir qu'en cours de jeu. Vous devrez également deviner quels sont les rythmes et les mots que le Seigneur en question préfère entendre, sacrifier quelques points de magie, et psalmodier pendant 1D6 heures.

Si le Seigneur n'a aucune raison de vous connaître, vous aurez toujours 01 % de chance de réussir votre convocation. Si par chance votre jet est réussi, et si le Seigneur n'a toujours aucune raison de vous connaître, il déclinera probablement votre invitation.

Il ne se laissera commander et n'accomplira une tâche en accord avec sa nature que s'il a une raison d'apparaître.

Invoyer un Seigneur du Chaos, de la Loi ou Élémentaire

En théorie, tout le monde peut en appeler à ces dieux, à ces entités célestes, et s'attendre à être entendu.

En effet, ces derniers sont extrêmement puissants et leurs capacités fort étendues. Il est impossible de les convoquer car cela reviendrait à insulter un dieu. Leur caractéristique de Pouvoir est probablement très supérieure à celle qu'un sorcier peut commander.

Vous êtes autorisé à les prier de bien vouloir apparaître et ce, dans le plus grand des respects. S'il a prêté allégeance au Chaos ou à la Loi, l'aventurier a un pour-cent de chance d'obtenir une réponse.

S'il incarne un Champion de la force du dieu invoqué, il a (POU x3) % de chance d'y parvenir. Si un dieu ou un Seigneur Élémentaire répond, les événements subséquents dépendent des intentions du dieu et des atouts dont dispose l'aventurier pour négocier.

Obtenir un Objet Enchanté

Les armes, les navires, et autres articles enchantés font leur apparition en cours de jeu mais se révèlent rares.

Pour en trouver un, cherchez partout, restez fidèle à votre serment d'allégeance, et restez en vie jusqu'à ce que la chance vous sourie. Seul le maître de jeu peut produire un enchantement.





• Lorsque les recherches portent sur une invocation, il est possible que le temple de la divinité ou du seigneur concerné contienne également les renseignements nécessaires. Les recherches effectuées dans les temples se déroulent de la même façon que dans une bibliothèque, mais l'accès aux informations risque d'y être plus limité. Souvenez-vous, il arrive souvent qu'une invocation réussie reste sans réponse.

Etude d'un Grimoire

Un grimoire est un recueil de sorcellerie, de connaissances, de formules, et de rituels. Bien que nous les montrions comme des volumes reliés, les grimoires peuvent consister en un rouleau de parchemin, en un bâton sculpté de runes, ou en tout autre type d'enregistrement. Il pourra être protégé par une écriture codée ou en le dotant d'une forme anodine.

Tous les aventuriers ayant connaissance d'un sort magique possèdent automatiquement un grimoire renfermant sa connaissance magique. Par convention, un grimoire est implicitement mis à jour lorsqu'un nouveau sort ou renseignement est appris.

Les grimoires permettent aux sorciers de bénéficier d'une connaissance de la magie bien supérieure à celle que leur accorde leur limite d'INT. Ils concourent à certifier que ladite magie n'est pas oubliée. Les grimoires ne sont sujets à aucune taille maximale ou minimale. Rien ne peut restreindre leur contenance.

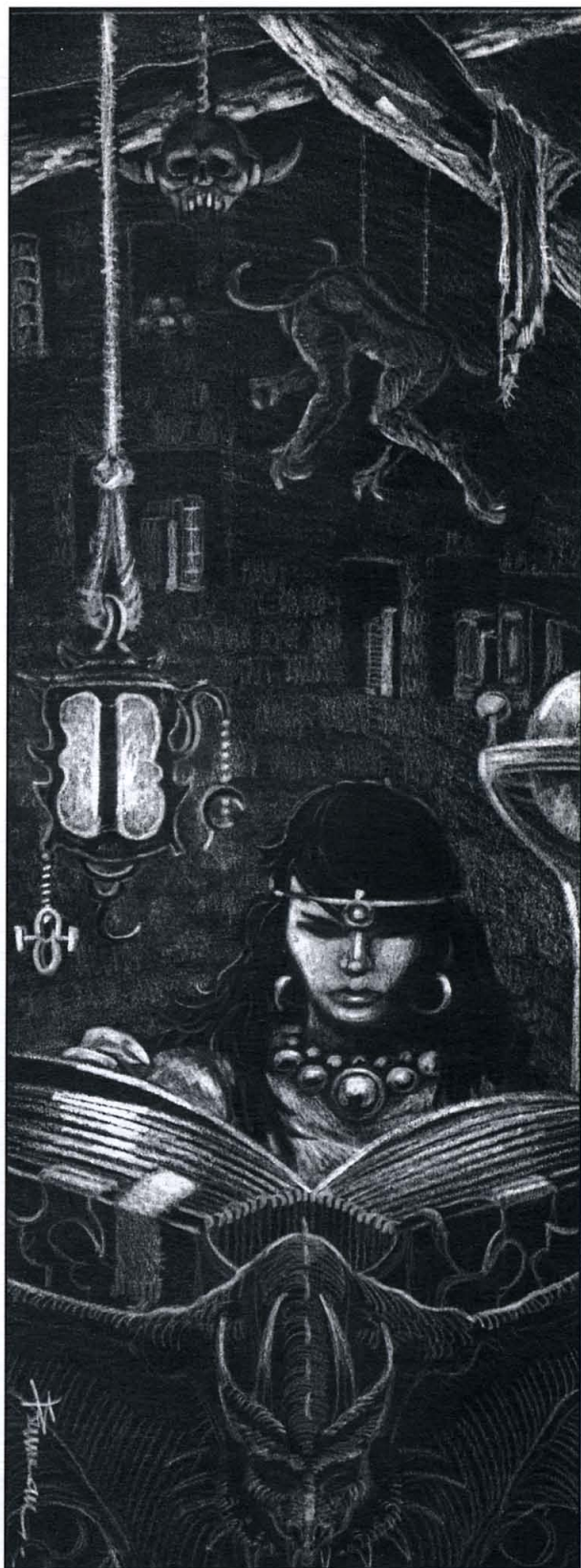
Il est possible de commencer la rédaction ou la copie d'un nouveau grimoire à tout moment. Un grimoire vide n'est rien d'autre qu'un livre aux pages blanches.

Les grimoires sont écrits en langue commune, en haut idiome, en mabden (le vieux pan tangien), et en 'pande, la langue orientale qui correspond à la langue commune de l'Occident.

Plus la langue est ancienne, et plus elle s'approche du substrat de l'univers, ce qui la rend plus apte à cette tâche. Pour tirer enseignement d'un grimoire, l'aventurier doit être capable d'en lire la langue rédactionnelle. Si son score de compétence dans cette dernière est inférieur à son INT x5 %, faites un jet de langue pour juger de sa compréhension.

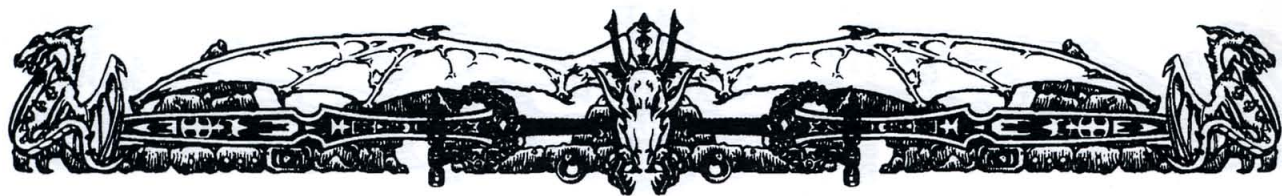
Les grimoires mis en vente consistent en des volumes moisissés ayant survécu à la mort de leur propriétaire. Les sorciers vivants possèdent des grimoires neufs et composés à leur convenance. Un grimoire neuf mis en vente sera soit volé soit un faux.

Les sorts et convocations contenus dans un grimoire peuvent avoir été notés de façon incomplète, mal formulés, ou comprendre des pièges subtils afin de les protéger des voleurs. Les références, les mesures, et le phrasé propres à une description de sort risquent d'être allusifs et déroutants. Tirer un enseignement d'un vieux grimoire s'avère fastidieux et difficile.



Magie





- En supposant que la lecture du document ne lui pose aucun problème, le joueur de l'aventurier doit, pour apprendre un sort contenu dans le grimoire d'une autre personne, tenter de réussir un D100 inférieur ou égal à

Devenir Sorcier

Outre les Melnibonéens et les Pan Tangiens, d'autres sorciers puissants sont connus, tel le grand Drinij Bara d'Elwher, dont l'âme fut capturée contre rançon par le Porteur de Flammes. Comment un sorcier humain peut-il gagner une telle puissance ? Voici trois façons d'augmenter votre caractéristique de POU.

Altération du destin du Personnage : à la création de son aventurier, le joueur échange deux points issus d'autres caractéristiques contre un point de POU. Il en ressort que l'aventurier choisit délibérément de sacrifier une part de lui-même, s'enlaidissant, s'affaiblissant, ou autre pour bénéficier d'une plus grande habileté dans les arts magiques. Chaque conversion de points exige la réussite d'un jet de Chance basé sur le POU initial. Le fait de rater un jet de Chance met un terme aux chances de l'aventurier de réaliser une telle conversion. Un résultat de 00 indique toujours un échec. Chaque conversion rajoute également un point dans la case du Chaos.

En Exerçant son Pouvoir : si le Pouvoir a donné lieu à la réussite d'un jet effectué sur la Table de Résistance contre un adversaire de Pouvoir supérieur ou égal, cochez la case adjacente au Pouvoir de votre feuille d'aventurier. Quand arrive le moment d'effectuer les jets d'expérience, lancez également un D100 pour le POU. Si le résultat est inférieur ou égal à 21 (le maximum naturel des humains), augmentez votre POU de un point.

Don Divin : au cours du jeu, un aventurier pourra négocier avec un Seigneur du Chaos ou de la Loi, voire le supplier, afin de recevoir un don de POU. Lors des négociations, le maître de jeu tient le rôle du dieu et tente de satisfaire à sa personnalité divine. D'ordinaire, un tel octroi ne dépasse jamais 1D3 points de POU. Pour chaque point que le Seigneur lui accorde, l'aventurier doit immédiatement accomplir une tâche ou un haut fait dangereux. Rajoutez un point dans la case du Chaos ou de la Loi, comme il convient, pour chaque point de POU ainsi accordé.

son INT x1 et ce, à raison d'un jet par période de trois semaines ludiques d'étude. En cas de succès, le sort est mémorisé et prêt à l'emploi.

- Vous pouvez commencer à écrire ou à copier un grimoire quand bon vous semble.

Recevoir un Enseignement Magique

Nul n'apprend la magie pour devenir bon et sage, d'ailleurs ces qualités propres à la Balance n'ont aucun besoin magique. Les sorciers sont ambitieux. Ils sont redoutables et désirent ardemment le pouvoir. Ils se tiennent à l'écart, et ne rendent de comptes qu'aux êtres ou aux choses dont la puissance leur est supérieure.

Les sorciers mentent quand il est question de leur magie et évitent de l'enseigner. Si l'un d'eux consent à donner son enseignement, le prix à payer est toujours supérieur à la valeur réelle de la magie. Un sorcier n'explique jamais les procédures à suivre dans leur totalité.

Pour contenir la concurrence, il essaie de ne pas éduquer les personnes susceptibles de devenir des sorciers. Il confie rarement des informations touchant au Million de Sphères parce qu'un adepte bien documenté peut apprendre tout seul. Les sorciers se connaissent bien ; ils ont toutes les raisons du monde de se méfier de leurs semblables.

- Quoi qu'il en soit, il peut s'avérer plus rapide d'apprendre un sort auprès d'un professeur que de le créer ou de le déchiffrer dans un grimoire. Pour ce faire, le professeur en question doit connaître le sort enseigné. L'élève apprend un sort à la fois. Son joueur jette un D100 une fois par semaine de temps de jeu. En cas de résultat inférieur ou égal à son INT x1, le sort est mémorisé et prêt à l'emploi.

Accepter le Don de Magie

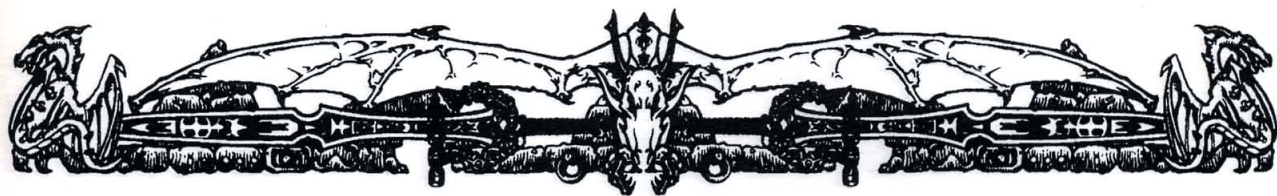
Les Seigneurs du Chaos ou de la Loi peuvent accorder le don de la magie à un aventurier et ce, de plusieurs façons. Le don en question peut se présenter sous la forme d'un sort écrit ou mémorisé, d'un effet produit par un objet enchanté, ou d'une autorisation d'invoquer l'attention et l'aide d'un Seigneur, ainsi qu'Arioch le permit à Elric. De tels dons peuvent être accompagnés de contreparties.

Préparation et Rejet

Pour préparer un procédé magique, le grimoire de l'aventurier doit être à portée et renfermer la magie adéquate. Le processus consistant à mémoriser une forme de magie s'appelle la Préparation. Celui consistant à l'ôter de sa mémoire s'appelle le Rejet.

Il faut un round de combat par point de magie nécessaire au jet du sort pour lire et comprendre la description qui en est faite dans le grimoire. Pour les sorts dont le nombre de points





peut varier, le nombre de rounds de combat nécessaire est toujours égal à la valeur maximale : par exemple, il faut quatre rounds de combat pour lire Marteau Infernal dans un grimoire et ainsi le tenir prêt à l'emploi. Si un sort exigeait 20 points de magie, le sorcier devrait l'étudier pendant vingt rounds de combat pour le préparer.

Pour rejeter un sort ou tout autre procédé magique, effacez-le du recto de votre feuille d'aventurier. Le rejet est instantané et peut être accompli tout en préparant un autre sort. Il est également possible de rejeter un démon ou un élémentaire, ce qui consiste à rendre son propre contrôle à l'entité concernée. On parle alors de «congédier» un démon.

Les Sorts

Un charme mineur lui était revenu, que le surcroît d'énergie déjà tiré du démon lui permettait de mettre en oeuvre. Son chant monta et (...) il prit une poignée de sable pour en tracer dans l'air d'étranges et gracieuses arabesques. Peu à peu une spirale naquit des dunes et commença de s'élever.

- La Forteresse de la Perle I, 3.

La saga fait parfois référence à des sorts de magie mineure : Elric les jette rapidement sans nécessiter l'intervention d'un Seigneur du Chaos ou de la Loi, ni celle d'un Seigneur Élémentaire.

Le fonctionnement de ces sorts reflète l'influence du Chaos, qui s'attarde sur ce monde malgré les barrières de la Loi.

Les Jeunes Royaumes assimilent les sorciers à l'arrogance et à la cruauté du règne melnibonéen. Les Jeunes Royaumes ont récemment renversé le Glorieux Empire, et la plupart des contrées en ont un souvenir amer.

Les aventuriers qui font ouvertement usage de magie seront évités, expulsés, et isolés dans la majorité des pays, tel Elric lorsqu'il partit à l'aventure dans les Jeunes Royaumes.

Loi ou Chaos ?

Tous les démons, et la quasi-totalité des sorts contenus dans ce livre, sont de nature chaotique. Les sorts et la magie sont une spécialité du Chaos ; en effet, la magie rend toute chose mutable et temporaire. Tout le monde peut apprendre et pratiquer la magie chaotique. Le Chaos souhaite qu'il en soit ainsi car l'utilisateur récidiviste penche vers le Chaos.

Certains sorts ne peuvent être appris et jetés que par des personnes ayant prêté allégeance à la Loi, laquelle fait beaucoup plus abstraction de la magie. Les adeptes de la Loi essaient de pas utiliser de magie parce qu'elle sape l'élan vers la stabilité et la permanence intrinsèques à la Loi. En pratique, le fait d'apprendre ou de jeter un sort de la Loi ajoute tout de même un point de Chaos au score de l'aventurier et ce, quelle que soit l'intensité de son allégeance à la Loi ou à la Balance.

Parfois, un Champion de la Loi comme Myshella jette un sort puissant, mais cela ne se produit qu'en cas de grande nécessité. On peut présumer qu'elle consacre par la suite un laps de temps proportionnel à racheter un acte contraire à la rigueur de la Loi. Pour les adeptes de la Loi, la fin justifie les moyens.

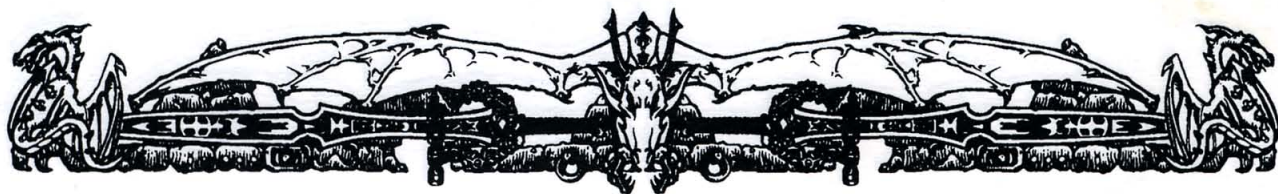
Jour après jour, le fidèle de la Loi préfère élever ses compétences vers la perfection afin de ressembler aux grands Seigneurs de la Loi autant que faire se peut.

Il n'existe pas de magie propre à la Balance, quoique la texture de leurs plans permette d'utiliser une magie modérée. Les adeptes de la Balance sont partisans d'un changement systématique. Ils constatent sa présence dans la progression de la vie et de la mort, dans l'évolution de la vie et de la pensée, et dans l'équilibre des éléments nécessaires à la vie. Quand le Chaos voudrait tout changer et la Loi ne rien modifier, la Balance représente un juste milieu. La Balance recherche un changement systématique et mesuré à même de procurer une vie paisible, joyeuse, et une âme sereine.



Magie





Les Sorts et le Jeu

Cette partie présente un éventail de sorts que nous avons ajusté de façon à garantir des sessions de jeu équilibrées. Ils proviennent rarement de la saga. Ils sont, pour la plupart, limités et individuels.

A leur façon, les convocations, expliquées dans la partie suivant celle-ci, confèrent de grands pouvoirs illimités. Les rumeurs faisant état de sorts cataclysmiques tel Noeud Coulant de Chair sont légions. Il sera difficile d'acquérir un tel destructeur d'armées.

Chaque explication comprend le nom du sort, les points de magie qu'il coûte, une indication de portée, et une description. Si le nombre de points de magie stipulé est précis, l'effet du sort coûte toujours le montant ainsi donné.

S'il est variable, le sorcier choisit la puissance du sort en déterminant un nombre de points de magie compris dans l'éventail proposé.

Sauf indication contraire, les sorts ayant été jetés avec succès prennent automatiquement effet. Toutefois, consultez le paragraphe «Autres Plans» dans les points de règle consacrés aux sorts. Une fois jeté, un sort ne peut être annulé et gardé en mémoire pour une prochaine utilisation.

Les sorts décrits ci-après ne sont pas toujours détectables par un observateur ; en effet, ils agissent, pour la plupart, de façon graduelle et tout à fait réalisable pas l'homme.

Les sorts présentés dans ce chapitre opèrent dans le plan des Jeunes Royaumes s'ils sont jetés par l'une des races mortelles de la Terre. Si les démons, élémentaires, et autres créatures surnaturelles ne peuvent les utiliser, les sorts terrestres les affectent tout de même. Les démons possèdent leurs propres procédés magiques et facultés. Seul le maître de jeu est autorisé à introduire un nouveau sort dans le cadre du jeu.

Si une rencontre entraîne l'utilisation de nombreux sorts, chaque joueur devrait noter le nom, le round de lancement, et la force du sort qu'il compte jeter sur un morceau de papier. N'oubliez pas de barrer les points de magie employés pour actionner le sort.

Procédures

Un sort n'affecte qu'une seule personne, chose, ou entité. Puisqu'il faut un round de combat pour jeter un sort, le lancement séparé et répété du même sort pourrait frapper des cibles supplémentaires lors de rounds de combat ultérieurs.

Jetez les sorts par ordre d'INT des personnages. Les sorts sont lancés lors de la phase de magie d'un round de combat et prennent effet, par ordre d'INT, lors de la phase de magie suivante.

Une fois le sort entamé, le sorcier ne peut rien faire d'autre pendant ce round de combat. Si sa concentration est interrompue, les points de magie utilisés pour le sort sont également perdus. Il cesse de se concentrer si une plaie ou une

blesse lui coûte un point de vie ou davantage. Un événement dérangeant, tel un bruit puissant ou un coup imprévu survenant au cours du lancement du sort, peut également bouleverser sa concentration. Si tel est le cas, un jet d'Idée (INT x5) peut contrôler le dérangement : si ce dernier est réussi, l'aventurier ignore l'interruption.

Durée

La durée d'un sort est égale au POU du sorcier exprimé sous forme de rounds de combat.

Exemple : un sorcier de POU 19 jette *Rasoir Infernal*. Il faut un round pour le lancer, et le sort prend effet lors de la phase de magie du round suivant. Il dure 18 rounds de combat supplémentaires et prend fin lors de la phase de magie du 20ème round.

Une fois jeté, il n'est nul besoin d'entretenir le sort, dont les effets perdurent que la cible se mette hors de portée ou non.

Vous pouvez prolonger la durée d'un sort en le jetant une nouvelle fois quand bon vous semble. Toutefois, cela n'augmente en rien l'intensité de ses effets.

Liste des Sorts

Abrogation de la Magie (1-4)

Portée : toucher

Chaotique

Pour chaque point de magie dépensé, Abrogation de la Magie peut neutraliser un point de : Ailes de Lassa, Assimiler Forme, Confusion, Don de Grome, Fixer, Flammes de Kakatal, Furie, Générosité de Straasha, Lever de Lune, Liens Indestructibles, Minuit, Réfutation, Réparer, Vérole, ou Vue de Sorcière.

Si le nombre de points de magie actionnant Abrogation de la Magie est trop faible, le sort atténue le sort adverse de quelque façon mais ne l'annule pas totalement.

Ailes de Lassa (4)

Portée : vue

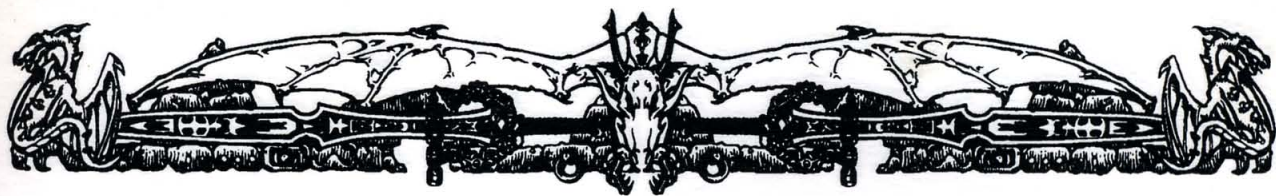
Chaotique

Fait soudainement apparaître une masse d'air dans une petite pièce ou un petit espace découvert, laquelle forme un vent furieux d'une FOR de 2D6+6 pour toute la durée du sort ; lancez un D100 inférieur ou égal à DEX x3 pour rester debout. Il faut connaître ce sort avant de pouvoir convoquer ou invoquer des élémentaires de l'air.

Une Abrogation de la Magie de 4 points peut neutraliser ce sort, mais l'air déjà matérialisé reste sur place. Flammes de Kakatal peut annuler ce sort.

Magie





Classement des Sorts par Catégorie

Sorts de Combat

Armure Infernale (1-4)
Flamme Infernale Acérée (1-4)
Marteau Infernal (1-4)
Rasoir Infernal (1-4)
Rempart Infernal (1-4)
Serres Infernales (1-4)

Sorts d'Action

Assimiler Forme (4)
Fixer (1)
Lever de Lune (1) x
Liens Indestructibles (3)
Minuit (1)
Oeil de Buse (1)
Oeil de Rat (1)
Ouïe de Démon (1)
Réparer (4)
Soins (2)
Souffle de Vie (1)
Vue de Démon (1)

Sorts de l'Etre

Confusion (1)
Furie (1)

Sorts du Monde Invisible

Abrogation de la Magie (1-4)
Brasero du Pouvoir (4)
Chaîne de l'Existence (4)
Champ de la Loi (4)
Convoquer Seigneur Bêtes/Plantes (5)
Convoquer un Démon (1)
Convoquer un Élémentaire (1)
Distorsion Chaotique (4)
Malédiction du Chaos (4)
Membrane de la Loi (3)
Quatre-en-un (2-8)
Réfutation (1-4)
Sauvegarde (3)
Vérole (1)
Vue de Sorcière (3)

Sorts de Caractéristiques

Ame de Chardros (1-3)
Cornes de Hionhurn (1-3)
Plasticité de Baló (1-3)
Sagesse de Slortar (1-3)
Souplesse de Xiombarg (1-3)
Tendon de Mabelode (1-3)
Visage d'Arioch (1-3)
Vitesse de Vezhan (1-3)

Sorts des Éléments

Ailes de Lassa (4)
Don de Grome (4)
Flammes de Kakatal (4)
Générosité de Straasha (4)

Sorts d'Intensification

Enjambée de Cran Liret (1-4)
Envergure de Cran Liret (1-4)
Sûreté de Cran Liret (1-4)
Voile de Cran Liret (1-4)

Ame de Chardros (1-3)

Portée : toucher

Chaotique

Augmente le POU d'un maximum de neuf points : ainsi, le lancement de ce sort ajoute trois, six, ou neuf points de POU apparents pour toute la durée du sort. Celui-ci n'augmente pas les points de magie et ne contribue ni à l'entraînement ni aux réactions spéciales de la caractéristique de Pouvoir. Lorsqu'il fait effet, ce sort augmente le palier des jets de Chance et facilite les jets de POU:POU effectués sur la Table de Résistance, y compris les jets consistant à lier les démons convoqués. (Le point dépensé pour lier un démon doit être réel et non un des points de POU fantômes.)

Si l'aventurier désire obtenir l'augmentation maximale de neuf points, son joueur lance un D100. Sur un résultat de 00, les Seigneurs du Chaos se sont lassés de ce type de supplications et lui ont accordé une augmentation permanente.

Par la suite, ce sort n'affecte plus l'aventurier, lequel ne peut plus le lancer. Pour compenser, le joueur doit soustraire à la cible un total de neuf points de caractéristique répartis comme bon lui semble, exception faite du POU. Ajoutez 1D8 points de Chaos au personnage ayant bénéficié d'une augmentation permanente. Le POU ayant augmenté, il en va de même des points de magie.

Armure Infernale (1-4)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort procure une protection variant entre 1 et 4 points d'armure, lesquels viennent s'ajouter à l'armure déjà portée. Il s'adapte à la forme de vie pour laquelle il est utilisé. Considérez ce sort comme le dernier rempart séparant le personnage d'une perte de points de vie. Pour chaque point de magie sacrifié, augmentez le jet d'armure défensif d'un nombre de points de structure équivalent aux points de magie sacrifiés et ce, à concurrence de la protection maximale offerte par l'armure portée.

Assimiler Forme (4)

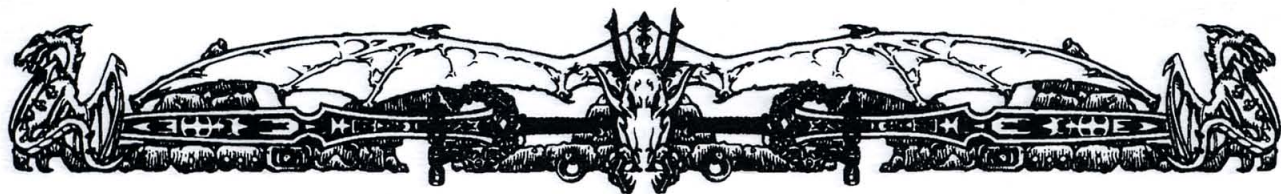
Portée : toucher

Chaotique

Permet de prendre la forme d'un autre humain ou d'un animal naturel. Le sorcier revêt momentanément la nouvelle forme et les attaques correspondantes pour toute la durée du sort, mais il garde sa Taille initiale. S'il devenait un canari, l'oiseau qui s'ensuivrait serait d'une grandeur improbable, mais son attaque au Bec s'avérerait d'une puissance proportionnelle. S'il se transformait en tigre, il serait, par comparaison, tout petit et faible. Ce sort est annulé si le sorcier est touché par un véritable membre de l'espèce représentée.

Magie





Brasero du Pouvoir (4)

Portée : toucher

Chaotique

Permet à l'aventurier de se créer un réservoir de points de magie dans lequel il pourra puiser lorsqu'il convoquera des entités plus puissantes. Incompatible avec Chaîne de l'Existence. Le point de convergence et réservoir consiste habituellement en un grand brasero ; en effet, nombre de personnes pensent que les phénomènes liés au feu favorisent la sorcellerie.

Toutefois, on pourrait très bien le remplacer par un objet ou un endroit robuste et solide, tel une grande rune incrustée dans le sol, une statue, la colonne d'un bâtiment, et ainsi de suite. Si le point de convergence est déplacé, l'harmonie est perdue et un nouveau point de convergence doit être établi en reprenant toute la procédure de zéro.

Lorsqu'il jette Brasero du Pouvoir pour la première fois, le sorcier doit sacrifier quatre points de magie et un point de POU afin d'harmoniser le point de convergence. Cela fait, il peut y emmagasiner un nombre de points de magie inférieur ou égal à son score actuel. Le point de convergence peut recevoir de nouveaux points de magie à tout moment et ce, jusqu'à atteindre le POU maximum que possédait le sorcier au moment où il a créé ledit point de convergence. Lorsqu'il le souhaite, le sorcier peut sacrifier les points de magie ainsi entreposés en même temps que ceux qu'il a récupérés dans l'intervalle. Les points de magie déposés dans le point de convergence sont toujours dépensés en premier. Pour créer un point de convergence d'une contenance supérieure, le sorcier doit posséder un score de POU plus élevé.

Exemple : Grick a 18 en POU et 18 points de magie. Il place un grand brasero de fer dans son laboratoire puis jette Brasero du Pouvoir, sacrifiant pour ce faire quatre points de magie et un point de POU. Ceux-ci tombent respectivement à 14 et 17. Grick entepose chacun des 14 points de magie restants dans le brasero et perd conscience pendant une heure. Un jour plus tard, il convoque une salamandre mineure, dépensant pour cela les 14 points contenus dans le brasero (il le vide ainsi de tout point) et ses 14 points de magie personnels, qu'il a récupérés entre-temps. Lorsque la salamandre apparaît, Grick possède 17 points de POU et trois points de magie.

Pour recharger le point de convergence, Grick attend une journée afin de récupérer ses points de magie. Il en sacrifie ensuite 16 dans le point de convergence. Le lendemain, tous les points de magie de Grick se régénèrent de nouveau. Il a maintenant 17 points de magie contenus en lui-même, et 16 de plus dans le brasero, soit un total de 33. S'il sacrifie un point de plus dans le point de convergence, il obtient, en une heure, 34 points prêts à l'utilisation.

Chaîne de l'Existence (4)

Portée : toucher

Chaotique

Permet à un maximum de huit personnes de mettre leurs points de magie en commun, ce qui s'avère utile pour convoquer ou lier un démon ou un élémentaire. Les participants doivent se toucher pour établir un lien ; d'ordinaire, ils forment un cercle en se tenant par la main. Procédez à cette opération lorsque vous dépensez vos points. Il suffit de lancer ce sort une fois par convocation.

Seul le sorcier est obligé de le connaître ; les quatre points de magie nécessaires pour actionner ce sort proviennent toujours du sorcier. Les points dépensés en sus de ces quatre points de magie sont soustraits, aussi uniformément que possible, à chaque participant en commençant par le jeteur de sorts.

Si l'un des participants tombe accidentellement à zéro point de magie, la chaîne est brisée, le sort prend fin, et les points de magie sont perdus. Incompatible avec Brasero du Pouvoir.

Si le démon est lié, les participants le détiennent en commun et doivent se mettre d'accord sur les actions à lui faire commettre. Si, une fois le démon lié, ils ne peuvent se mettre d'accord, le démon ne fait rien. Si son service doit être obtenu après négociations, seul le sorcier est habilité à les conduire.

Champ de la Loi (4)

Portée : toucher

Loi

Seules les personnes ayant prêté allégeance à la Loi peuvent apprendre ou lancer ce sort. Sur lui-même ou à l'endroit touché par le sorcier, aucun sort ni aucune faculté démoniaque ne produisent plus d'effet. Les compétences, y compris celles des démons, opèrent normalement. Les élémentaires ne sont pas affectés. Lorsque le sorcier est privé de la protection de ce sort, les autres sorts et facultés agissent normalement et ce, comme s'ils n'avaient jamais été interrompus : ainsi, un sort jeté avant l'intervention de Champ de la Loi reprend effet lorsque le toucher est interrompu.

Confusion (1)

Portée : vue

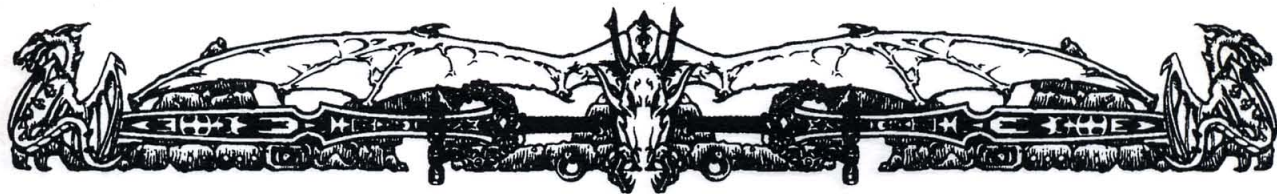
Chaotique

Désoriente assez la cible pour que celle-ci ne puisse plus lancer de sorts ni tracer de plans coordonnés. La cible reste à même de se défendre et de se déplacer. Le sorcier a POU x2 pour-cent de chance de temporairement convaincre la cible comme s'il utilisait la compétence Baratin.

L'ordre ou la fausse information doivent être donnés à voix haute. Pour prendre effet, le sort requiert la réussite d'un jet de PM:PM sur la Table de Résistance ; il peut être interrompu de façon similaire : la cible doit d'abord réussir un jet d'Idée, ce qu'elle peut tenter une fois par round.

Magie





Convoquer Seigneur des Bêtes/Plantes (5)

Portée : personnel.

Chaotique

Agit telle une clé permettant de communiquer avec les Mi-Mondes. Le sorcier doit également connaître le nom du Seigneur pour que celui-ci puisse l'entendre. Le terme «convoquer» ne convient pas tout à fait ici ; ces Seigneurs ne sont nullement tenus d'apparaître, mais s'ils le font, ils doivent obéir à l'ordre du sorcier.

Les chances de succès initiales sont égales à zéro. Le maître de jeu les augmente après que l'invocateur a accompli quelques tâches marquantes en faveur de la bête ou plante représentée par le Seigneur. Cette convocation dure une journée entière.

Convoquer un Démon (1)

Portée : personnel.

Chaotique

Essentiel pour tout sorcier digne de ce nom. Ce sort contient les formules clés pour ouvrir un passage communiquant avec les autres plans. Ces formules sont rapidement prononcées, mais la description des particularités du démon se réalise en 1D8 heures consciencieuses.

Convoquer un Élémentaire (1)

Portée : personnel.

Chaotique

Un autre sort essentiel. Il contient les formules clés pour ouvrir un passage communiquant et pour contraindre un élémentaire à assister le sorcier. Ces formules sont rapidement prononcées, et la description des particularités de l'élémentaire se réalise seulement en 1D6 rounds de combat.

Le sorcier doit également connaître le sort de passage propre à l'élément concerné (Ailes de Lassa, Don de Grome, Flammes de Kakatal, ou Générosité de Straasha), mais il est inutile de le jeter.

Cornes de Hionhurn (1-3)

Portée : toucher

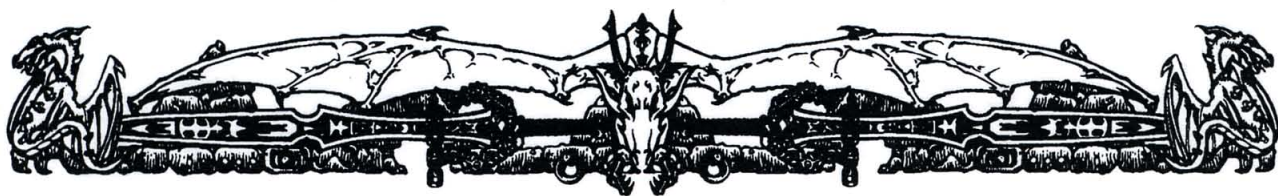
Chaotique

Augmente la CON actuelle de trois points par point de magie utilisé : ainsi, le lancement de Cornes de Hionhurn 3 ajoute neuf points de Constitution pendant toute la durée du sort. Une augmentation de CON temporaire accroît également les points de vie pour la durée du sort et permet de combattre certains poisons, maladies, et autres. Ces points de vie supplémentaires sont les premiers perdus.



Magie





S'il est impossible de mourir sous l'influence de Cornes de Hionhurn, une cible tombant à zéro point de vie ou moins perd connaissance et ne peut plus agir. En l'absence de toute autre intervention, cette dernière meurt lorsque le sort prend fin.

Si l'aventurier désire obtenir l'augmentation maximale de neuf points, son joueur lance un D100. Sur un résultat de 00, les Seigneurs du Chaos se sont lassés de ce type de supplications et lui ont accordé une augmentation permanente. Par la suite, ce sort n'affecte plus l'aventurier, lequel ne peut plus le lancer.

Pour compenser, le joueur doit soustraire à la cible un total de neuf points de caractéristique répartis comme bon lui semble, exception faite de la CON. Ajoutez 1D8 points de Chaos au personnage ayant bénéficié d'une augmentation permanente.

Distorsion Chaotique (4)

Portée : toucher

Chaotique

Le sorcier dote la cible d'une des facultés démoniaques contenues dans ce livre et ce, de façon permanente. La cible doit être consentante et sacrifier 1 point de POU par tranche de 10 pour-cent obtenue pour cette faculté. Elle reçoit également 1 point de Chaos pour chaque point de POU sacrifié.

Chez les humains, les Mabden, et les Melnibonéens, traitez cette faculté comme une compétence pouvant augmenter avec l'expérience sans jamais pouvoir excéder 100 % ; chez les Myrrhyniens, le pourcentage de compétence ne peut jamais augmenter.

Ce sort dote une partie corporelle de la cible d'une propriété chaotique : chaude au toucher, visqueuse, humide en permanence, squameuse, incroyablement velue, verruqueuse, multicolore, et ainsi de suite. Si elle rate un jet de Chance, la cible voit une partie adéquate de son corps se transformer en tentacule, en patte de crabe, en aile de condor, et autres, ce qui lui coûte 1D6 points d'APP. Ceux qui tombent à zéro points d'APP se muent en créatures baragouinantes du Chaos, engeance bavante des Ducs du Désordre.

Don de Grome (4)

Portée : vue

Chaotique

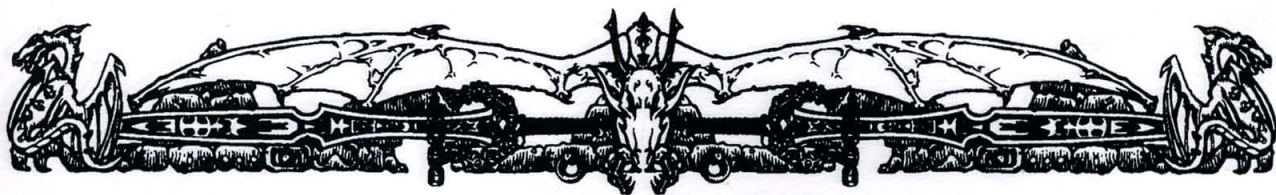
Fait brusquement surgir une masse de poussière, de terre, et de sable dans une petite pièce ou un petit espace à découvert, où elle s'accumule. Lorsqu'il prend fin, le sort a émis plus de 60 mètres cube de terre neuve, ce qui suffit à remplir une salle de taille normale.

Il faut connaître ce sort avant de pouvoir convoquer ou invoquer les élémentaires de la terre. Une Abrogation de la Magie de 4 points met ce sort en échec ; toute terre déjà matérialisée reste sur place. Générosité de Straasha annule ce sort. Si le sorcier est isolé sur une étendue d'eau, il lui faut réussir un jet de Chance pour mener le sort à bien.



Magie





Enjambée de Cran Liret (1-4)

Portée : toucher

Chaotique

Pour chaque point de magie dépensé, augmentez de 20 pour-cent l'efficacité du Déplacement Silencieux de la cible et ce, pour toute la durée du sort.

Envergure de Cran Liret (1-4)

Portée : toucher

Chaotique

Pour chaque point de magie dépensé, augmentez de 20 pour-cent vos chances d'utiliser la compétence Sauter et ce, pendant toute la durée du sort. La distance parcourue en sautant (voir la description de cette compétence) augmente également, à raison d'un mètre par point.

Fixer (1)

Portée : toucher

Chaotique

Astreint une chose précise, grosse comme la main environ, à se souder avec une autre de façon indissoluble. N'affecte pas la chair morte ou vivante, ni les objets enchantés ou infestés de démons.

Flamme Infernale Acérée (1-4)

Portée : toucher

Chaotique

Chaque lancement de sort affecte une arme unique. Fonctionne avec toutes les armes pouvant empaler ; ajoute au résultat du jet de dés un nombre de points de dégâts équivalent aux points de magie sacrifiés et ce, à concurrence du maximum de dégâts pouvant être occasionné par l'arme utilisée. N'affecte pas les arcs ou les frondes, mais fonctionne avec les flèches et les pierres de fronde prises dans leur individualité. Si le maximum de dégâts pouvant être occasionné par l'arme utilisée est infligé, la pointe de cette dernière est portée au rouge et embrase toute cible inflammable, causant par là même 1D6 points de dégâts supplémentaires par le feu.

Flammes de Kakatal (4)

Portée : vue

Chaotique

Fait apparaître une masse de feu planante dans un endroit que le sorcier peut voir et où elle reste en suspension. Le feu se consume sans être alimenté pendant toute la durée du sort. La flamme bouillonnante mesure près de trois mètres de large et sa chaleur est à même d'enflammer les objets adjacents tel un feu normal, occasionnant 1D6+2 points de dégâts dus au feu par round.

Il faut connaître ce sort avant de pouvoir convoquer ou invoquer des élémentaires du feu. Peut être annulé par Ailes de Lassa. Une Abrogation de la Magie de quatre point met ce sort en échec ; toute flamme présente tombe au sol et se comporte de façon naturelle.

Furie (1)

Portée : toucher

Chaotique

Pousse le sorcier ou sa cible à engager le combat et à se battre sans répit jusqu'à la fin du sort. Si la cible n'est pas consentante, le joueur du sorcier doit réussir un jet de PM:PM sur la Table de Résistance en comparant leurs points de magie actuels. La cible choisit toujours la victime de ses attaques.

Le sort donne une (et une seule) attaque supplémentaire par round à l'aventurier pris de furie. Par ailleurs, il réduit chacune de ses esquives ou parades de 30 pour-cent. L'attaque supplémentaire se produit lors de la dernière étape de DEX du round. Ce sort n'améliore ni le score de compétence ni les dégâts infligés, aussi l'aventurier doit-il avoir un pourcentage suffisant pour porter son attaque supplémentaire. Le fou furieux n'est pas victime de la perte de connaissance entraînée par une blessure grave.

Une blessure mortelle reste mortelle pour un aventurier pris de Furie, mais celui-ci continue d'attaquer jusqu'à la fin du round où la mort lui est infligée, portant ses coups tout en étant décédé avant de tomber à genoux à la fin de l'EDEX n°1 (la dernière du round).

Générosité de Straasha (4)

Portée : vue

Chaotique

Provoque un torrent subit dans une salle ou une petite parcelle de terrain à découvert. L'eau continue à tomber en cascade pendant toute la durée du sort. Vers la fin, le volume d'eau surgi de nulle part s'avère suffisant pour emplir une salle de taille moyenne. Lorsque le sort cesse de faire effet, l'eau reste sur place et se comporte de façon naturelle. Sort indispensable pour convoquer les élémentaires de l'eau. Neutralisé par Don de Grome. Peut être annulé par une Abrogation de la Magie de 4 points, mais l'eau déjà présente ne disparaît pas. S'il se trouve très loin d'un point d'eau, le sorcier doit réussir un jet de Chance avant que le sort ne prenne effet.

Lever de Lune (1)

Portée : toucher

Chaotique

Fait apparaître une boule de lumière froide dans les airs où elle flotte, luisant assez pour éclairer une pièce. Si le sorcier le désire, il peut se saisir de la boule de lumière et la déplacer.

Liens Indestructibles (3)

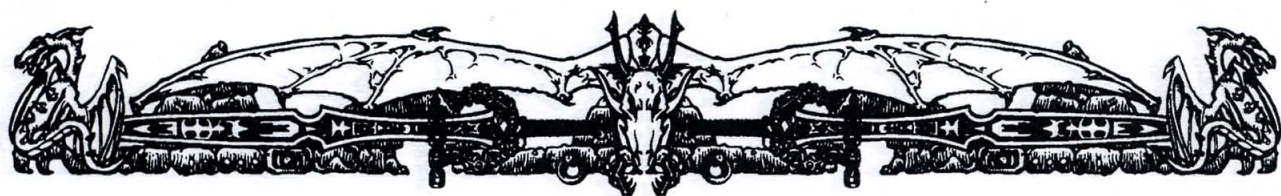
Portée : toucher

Chaotique

Des chaînes invisibles fort puissantes étreignent la cible sur laquelle le sort a été jeté. La chose ou personne ne peut plus bouger un membre, un doigt, un tentacule, la langue, ou autres de façon significative tant que l'effet se prolonge.

Magie





Affecte les tissus vivants uniquement. La réussite d'un jet de POU:POU effectué une fois par round sur la Table de Résistance, et une Abrogation de la Magie de 3 points peuvent annuler Liens Indestructibles.

Malédiction du Chaos (4)

Portée : toucher

Chaotique

S'il réussit un jet de POU:POU sur la Table de Résistance, le sorcier peut doter une partie corporelle de la cible d'une propriété chaotique : extrêmement chaude au toucher, visqueuse, humide en permanence, squameuse, extrêmement velue, verruqueuse, multicolore, et ainsi de suite.

S'il réussit un deuxième jet de POU:POU, la partie corporelle affectée revêt l'apparence appropriée d'un tentacule, d'une patte de crabe, d'une aile de condor, d'une antenne d'insecte, et autres. Ce sort ne peut s'appliquer qu'une seule fois à une même cible. Ses effets prennent fin à la mort du sorcier.

Marteau Infernal (1-4)

Portée : toucher

Chaotique

Ne concerne que les coups des armes d'impact. Tous les points de magie sacrifiés augmentent d'autant le résultat réel du jet de dégâts des massues, des masses, et autres, à concurrence du maximum de dégâts pouvant être occasionné par l'arme utilisée. Chaque lancement de sort affecte une arme unique.

Membrane de la Loi (3)

Portée : toucher

Loi

Seule une personne ayant prêté allégeance à la Loi peut apprendre ou jeter ce sort. Il crée une membrane épaisse qui vient obstruer une ouverture, la remplissant complètement à la façon d'une peau de tambour.

Cette membrane est permanente, à moins que le sorcier ne la libère. Les choses alliées au Chaos franchissent la membrane dans un sens mais ne peuvent la retraverser dans le sens inverse. Le sorcier détermine quelle face résistera et quelle autre permettra de s'infiltrer. Les personnes alignées sur la Loi peuvent passer dans les deux sens sans entrave.

Chaque membrane dispose d'un score de POU identique à celui du sorcier. Si le POU du prisonnier est supérieur ou égal à celui du sorcier, le joueur du captif peut effectuer un jet de POU:POU sur la Table de Résistance une fois par journée de temps de jeu. Si ce dernier est réussi, le prisonnier traverse la membrane et se libère, ou le chercheur parvient à s'infiltrer.

Seuls les alliés, les Champions, et les Seigneurs de la Loi peuvent jeter ce sort. Si un allié l'apprend avant de perdre son allégeance, il oublie ensuite ce sort qui disparaît également de son grimoire.

Minuit (1)

Portée : toucher

Chaotique

Crée un nuage irrégulier de ténèbres absolues dans une zone à peu près similaire à une petite pièce de quatre mètres de côté environ. Dans cette zone, la vue n'opère plus jusqu'à la fin du sort : c'est là le seul effet. Si le sorcier le souhaite, il peut diriger le nuage, à l'instar de Lever de Lune. Abrogation de la Magie interrompt ce sort.

Oeil de Buse (1)

Portée : vue

Chaotique

Contrôle la direction et partage le champ de vision d'un rapace ou d'un charognard (corneille noire, vautour, aigle, etc.) choisi alors qu'il se trouvait à portée de vue. Si l'oiseau sort de votre champ de vision, l'effet du sort se poursuit et vous pouvez le prolonger. Ce sort ne peut être jeté en l'absence d'oiseaux de proie.

Oeil de Rat (1)

Portée : vue

Chaotique

Contrôle la direction et partage le champ de vision d'un rat, d'une souris, ou de tout autre rongeur similaire choisi alors qu'il se trouvait à portée de vue. Si l'animal sort de votre champ de vision, l'effet du sort se poursuit et vous pouvez le prolonger. Ce sort ne peut être jeté en l'absence de rongeurs.

Ouïe de Démon (1)

Portée : vue

Chaotique

Permet à deux interlocuteurs de communiquer en chuchotant par-delà une distance visible. Celle-ci devrait être définie comme une ligne de mire : murs, rochers, et forêts interposés annulent le sort. Le sorcier précise l'identité de son interlocuteur. Les personnes se trouvant à proximité d'un des deux interlocuteurs n'entendent que les paroles prononcées par ce dernier. Le second interlocuteur peut être un ami, ou un ennemi que vous souhaitez irriter, consterner, ou tromper.

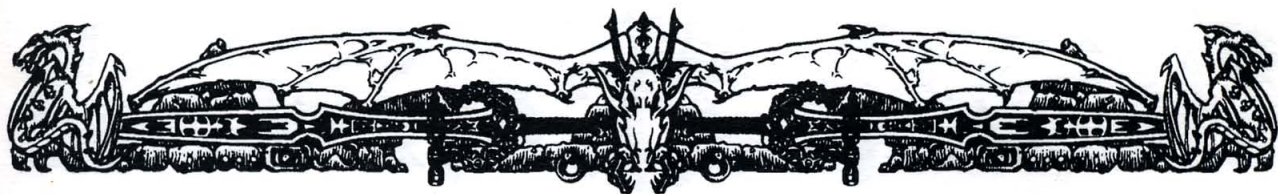
Plasticité de Balo (1-3)

Portée : toucher

Chaotique

Augmente ou réduit momentanément la TAI de la cible de trois, six, ou neuf points : ainsi, Plasticité de Balo 3 ajouterait ou soustrairait (au choix) neuf points de TAI pendant toute la durée du sort. Le changement temporaire de la Taille peut augmenter ou diminuer le modificateur aux dégâts et les points de vie (les points de vie ainsi augmentés sont les premiers à barrer en cas de perte), ou encore influencer sur les unités de déplacement. La Taille minimale possible est TAI 1. Les vêtements et l'armure (mais pas les armes) changent également





de taille pendant toute la durée du sort. Ce type de sort peut être jeté sur les insectes, les oiseaux, et autres non-humains. Si l'aventurier désire obtenir l'augmentation maximale de neuf points, son joueur lance un D100. Sur un résultat de 00, les Seigneurs du Chaos se sont lassés de ce type de supplications et lui ont accordé une augmentation permanente. Par la suite, ce sort n'affecte plus l'aventurier, lequel ne peut plus le lancer. Pour compenser, la cible doit supprimer un total de neuf points de caractéristique répartis comme bon lui semble, exception faite de la TAI. Ajoutez 1D8 points de Chaos au personnage ayant bénéficié d'une augmentation permanente.

Quatre en Un (2-8)

Portée : toucher

Loi

Ce sort doit être jeté par une personne ayant prêté allégeance à la Loi. Grâce à lui, les aventuriers dont les intentions sont pures (il n'est pas nécessaire qu'ils soient des alliés de la Loi) peuvent se fondre en une forme humaine unique, argentée, tourbillonnante, et douée d'une grande capacité au combat. Chaque lancement de ce sort coûte à chaque participant un nombre de points de magie égal au nombre de personnes en cause. Seul le sorcier est contraint de connaître ce sort.

Malgré le nom de ce sort, le nombre d'aventuriers pouvant fusionner varie entre 2 et 8. Si l'un des participants n'a pas un désir conforme à la Loi de s'unifier, le sort ne fonctionne pas et les points de magie sacrifiés sont perdus.



- Toute attaque d'aventurier dont le score est supérieur ou égal à 101 % peut être portée par cette entité unique. L'attaque la plus puissante est effectuée à DEX 21 (quelle que soit la DEX de l'aventurier), la deuxième attaque la plus puissante s'effectue à DEX 20, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les attaques aient été réalisées au cours du round. Ne tenez pas compte de l'intervalle de cinq EDEX habituel. Les armes détenues se transforment selon le besoin sans aucune préparation ni pensée active. De même, n'utilisez que la compétence d'attaque la plus élevée de chacune des personnes participant à ce sort. Si deux attaques ont le même pourcentage, faites un jet de dés pour déterminer celle que vous emploierez.

- N'utilisez aucune compétence dont le score est inférieur ou égal à 100 %. Elles sont trop imparfaites.

- La meilleure armure non-chaotique possédée par les aventuriers défend l'entité contre toutes les attaques.

- L'aventurier qui dispose du nombre de points de Loi le plus élevé décide des actions à entreprendre et des personnes à attaquer.

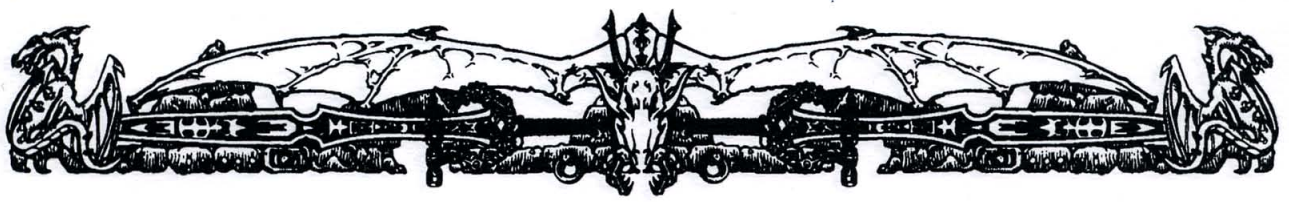
- Tous les joueurs lancent les dés pour résoudre les attaques réalisables par leur aventurier et les parades nécessaires au cours de cette EDEX. Les points de vie perdus lors de ce rang d'attaque sont essuyés par l'aventurier concerné et par nul autre. Si aucun des aventuriers n'attaque, répartissez les pertes de façon équitable, en commençant par l'aventurier disposant du plus grand nombre de points de vie. Négligez les effets consécutifs aux pertes de points de vie (mort comprise) jusqu'à la fin du sort.

- Quatre-en-un neutralise les autres sorts en cours des aventuriers et les points de magie dépensés pour ces derniers sont perdus. La majorité des contacts pris avec des élémentaires et des démons convoqués est rompue et perdue. Les démons liés à des objets et les objets enchantés ne sont pas perdus, mais ils ne peuvent être utilisés au combat tant que le Quatre-en-un dure.

Quatre-en-un devrait engendrer un sentiment arbitraire et extraordinaire, grâce auquel les aventuriers s'enorgueillissent de ce qu'ils sont capables de faire. Lorsque le sort prend fin, les aventuriers fusionnés sont de nouveau distincts et équipés comme auparavant, ne se souvenant que vaguement de l'exultation ressentie l'instant d'avant.

Magie





Rasoir Infernal (1-4)

Portée : toucher

Chaotique

Ne concerne que les armes munies de tranchants. Pour chaque point de magie sacrifié, augmentez le résultat du jet de dégâts d'un nombre de points égal aux points de magie sacrifiés et ce, à concurrence du maximum de dégâts pouvant être occasionné par l'arme utilisée. Chaque lancement de sort affecte une arme unique.

Réfutation (1)

Portée : personnel

Chaotique

Protège le sorcier contre le sort Abrogation de la Magie.

Sur la Table de Résistance, opposez les points dépensés pour Abrogation de la Magie aux points de Réfutation. Si Réfutation l'emporte, les points d'Abrogation de la Magie sont perdus. Si Abrogation de la Magie l'emporte, la Réfutation est neutralisée. Abrogation de la Magie annule ensuite un nombre de points de magie supplémentaire égal aux points dépensés pour être actionnée.

Si Abrogation de la Magie peut s'attaquer à plusieurs sorts, le sorcier choisit le type de sort à annuler.

Rempart Infernal (1-4)

Portée : toucher

Chaotique

Ajoutez aux boucliers, et aux objets utilisés à la manière des boucliers, un nombre de points de structure équivalent aux points de magie sacrifiés. Chaque lancement de sort affecte un bouclier unique.

Réparer (3)

Portée : toucher

Chaotique

Répare certains objets cassés : une arme ou un chariot, par exemple, mais aucun objet de taille et de masse supérieures à celles d'un bateau de 5 ou 6 mètres de quille ou d'un mur de pierre de même longueur. La cible devrait être constituée d'un élément principal. Les effets durent 1D6 heures ; si un jet de Chance est réussi après le lancement du sort, ces effets deviennent permanent. Ce sort n'affecte pas les tissus vivants, les démons ou armes démons, ni les enchantements. Abrogation de la Magie peut l'interrompre.

Sagesse de Slortar (1-3)

Portée : toucher

Chaotique

Ce sort augmente momentanément les effets de votre caractéristique d'INT de trois, six, ou neuf points : ainsi, Sagesse de Slortar 3 ajoute neuf points en INT et améliore les chances du jet de Connaissance pendant toute la durée du sort.

Si l'aventurier désire obtenir l'augmentation maximale de neuf points, son joueur lance un D100. Sur un résultat de 00, les Seigneurs du Chaos se sont lassés de ce type de supplications et lui ont accordé une augmentation permanente. Par la suite, ce sort n'affecte plus l'aventurier, lequel ne peut plus le lancer. Pour compenser, le joueur doit soustraire à la cible un total de neuf points de caractéristique répartis comme bon lui semble, exception faite de l'INT.

Sauvegarde (3)

Portée : toucher

Chaotique

Après avoir défini une ligne ou un cercle inférieur ou égal à 15 mètres et en être sorti, le sorcier sait quand un de ses ennemis traverse ce repère pour la première fois. Le sort est jeté et actionné mais ne prend pas effet avant que la ligne ne soit franchie ; le sorcier pourra avoir conscience qu'une enjambée traverse cette limite bien des années après avoir jeté Sauvegarde.

Serres Infernales (1-4)

Portée : toucher

Chaotique

Augmente les dégâts obtenus aux dés en Bagarre, Cestus, Griffes de fer, et Lutte d'un nombre équivalent aux points de magie utilisés pour actionner le sort. Le résultat n'excède jamais le maximum de dégâts pouvant être occasionné par l'attaque portée mais rapproche les résultats inférieurs de ce maximum. Ce sort n'affecte aucunement les modificateurs aux dégâts. Jeté sur une personne, ce sort affecte l'individu mais pas ses armes (Cestus ou Griffes de fer), et inversement : inspirez-vous de la règle portant sur les cibles uniques.

Soins (2)

Portée : toucher

Chaotique

Redonne immédiatement 1D3 points de vie au total actuel de la cible, à concurrence de son maximum de points de vie. Fonctionne une fois par blessure. Peut être utilisé pour une blessure déjà soignée par Médecine Rudimentaire et agir avec succès.

Souffle de Vie (1)

Portée : toucher

Chaotique

Si le sorcier est sous l'eau ou dans un milieu de ce type, ce sort lui permet de respirer normalement.

Souplesse de Xiombarg (1-3)

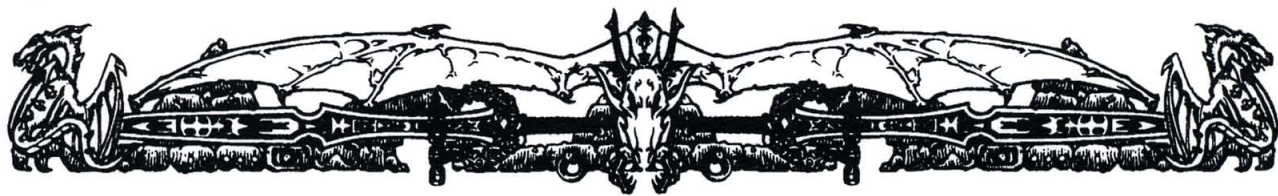
Portée : toucher

Chaotique

Pour chaque point de magie servant à actionner ce sort, augmentez les effets de votre caractéristique de DEX de trois

Magie





points et votre compétence d'Esquive de six pour-cent. Ainsi, Souplesse 2 ajoute six points en DEX et 12 pour-cent en Esquive pour toute la durée du sort. L'augmentation de votre DEX améliore temporairement vos jets de Dextérité.

Si l'aventurier désire obtenir l'augmentation maximale de neuf points, son joueur lance un D100. Sur un résultat de 00, les Seigneurs du Chaos se sont lassés de ce type de supplications et lui ont accordé une augmentation permanente. Par la suite, ce sort n'affecte plus l'aventurier, lequel ne peut plus le lancer.

Pour compenser, le joueur doit soustraire à la cible un total de neuf points de caractéristique répartis comme bon lui semble, exception faite de la DEX. Ajoutez 1D8 points de Chaos au personnage ayant bénéficié d'une augmentation permanente.

Sûreté de Cran Liret (1-4)

Portée : toucher

Chaotique

Chaque point dépensé ajoute 20 % aux chances de succès de la compétence Grimper.

Tendon de Mabelode (1-3)

Portée : toucher

Chaotique

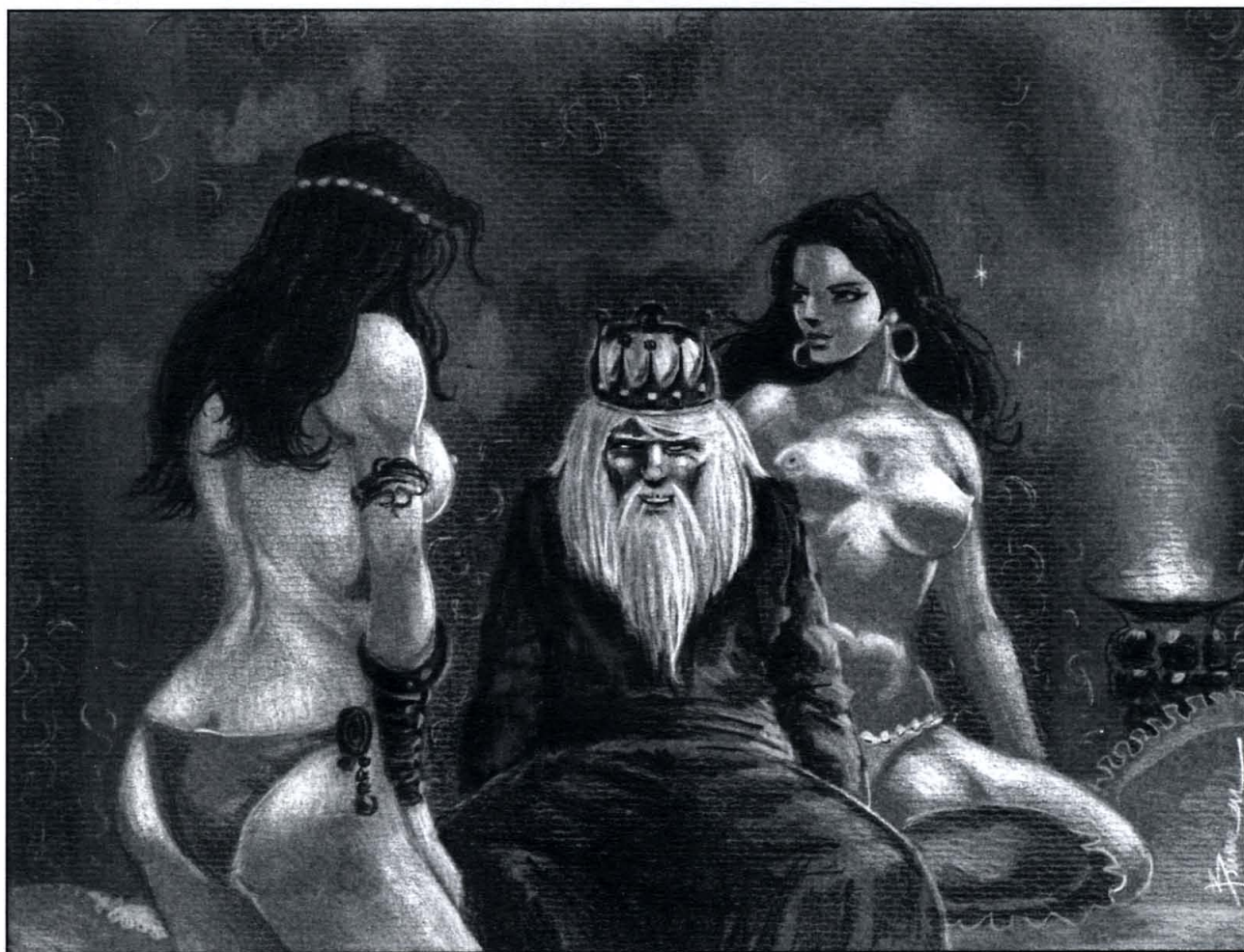
Augmente les effets de la caractéristique de FOR : ainsi, le lancement de ce sort ajoute trois, six, ou neuf points en FOR pour toute la durée du sort. Cette augmentation temporaire pourrait également accroître le bonus aux dégâts de façon temporaire.

Si l'aventurier désire obtenir l'augmentation maximale de neuf points, son joueur lance un D100. Sur un résultat de 00, les Seigneurs du Chaos se sont lassés de ce type de supplications et lui ont accordé une augmentation permanente.

Par la suite, ce sort n'affecte plus l'aventurier, lequel ne peut plus le lancer.

Pour compenser, le joueur doit soustraire à la cible un total de neuf points de caractéristique répartis comme bon lui semble, exception faite de la FOR.

Ajoutez 1D8 points de Chaos au personnage ayant bénéficié d'une augmentation permanente.



Magie





Vérole (1)

Portée : vue

Chaotique

S'attaque aux points de magie de la cible et, en cas de réussite d'un jet de PM:PM effectué sur la Table de Résistance, supprime 1D6 points de magie du total de la cible ; ces points sont perdus.

Ils se régénèrent normalement. Les aventuriers qui tombent à zéro points de magie sous l'effet de Vérole perdent connaissance.

Lorsqu'elle est attaquée, la cible ne peut user de magie, mais une Résistance réussie permet d'annuler le sort.

Visage d'Arioch (1-3)

Portée : toucher

Chaotique

Chaque point de magie actionnant ce sort augmente les effets de votre caractéristique d'APP de trois points : ainsi, Visage d'Arioch 2 ajoute six points en APP pour toute la durée du sort. L'augmentation de l'APP améliore temporairement les jets de Charisme.

Si l'aventurier désire obtenir l'augmentation maximale de neuf points, son joueur lance un D100. Sur un résultat de 00, les Seigneurs du Chaos se sont lassés de ce type de supplications et lui ont accordé une augmentation permanente. Par la suite, ce sort n'affecte plus l'aventurier, lequel ne peut plus le lancer.

Pour compenser, le joueur doit soustraire à la cible un total de neuf points de caractéristique répartis comme bon lui semble, exception faite de l'APP. Ajoutez 1D8 points de Chaos au personnage ayant bénéficié d'une augmentation permanente.

Vitesse de Vezhan (1-3)

Portée : toucher

Chaotique

Pendant la durée du sort, le sorcier augmente son déplacement maximal d'une unité par point de magie dépensé. Ce sort peut être jeté sur une autre espèce, un cheval par exemple. Vitesse de Vezhan n'affecte aucunement la dextérité du personnage.

Si l'aventurier désire obtenir l'augmentation maximale de neuf points, son joueur lance un D100. Sur un résultat de 00, les Seigneurs du Chaos se sont lassés de ce type de supplications et lui ont accordé une augmentation permanente.

Par la suite, ce sort n'affecte plus l'aventurier, lequel ne peut plus le lancer. Pour compenser, le joueur doit soustraire à la cible un total de neuf points de caractéristique répartis comme bon lui semble, exception faite du DEP.

Ajoutez 1D8 points de Chaos au personnage ayant bénéficié d'une augmentation permanente.

Voile de Cran Liret (1-4)

Portée : toucher

Chaotique

Le temps de sa durée, ce sort augmente les effets de la compétence Se cacher de 20 pour-cent par point de magie dépensé.

Vue de Démon (1)

Portée : vue

Chaotique

Permet au sorcier de voir un objet particulier ou une scène entière comme s'ils étaient deux fois plus proches qu'ils ne sont en vérité. Tant qu'il reste actif, chaque nouveau lancement de ce sort double une nouvelle fois la proximité ainsi procurée.

Vue de Sorcière (3)

Portée : 100 mètres

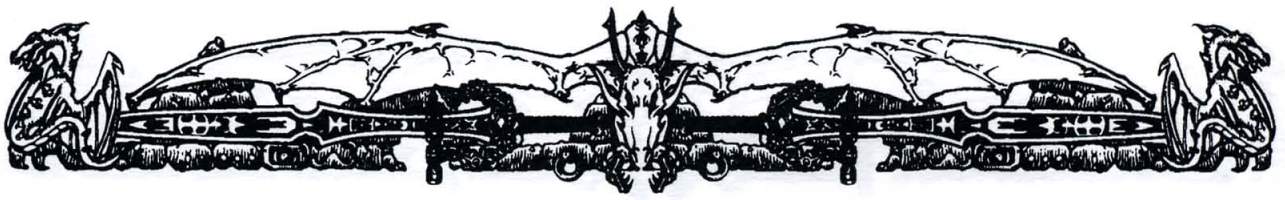
Chaotique

Le sorcier prend connaissance de la puissance approximative du Pouvoir de la cible : « beaucoup plus puissant que le mien », « plus puissant que le mien », « à peu près égal au mien », etc. Abrogation de la Magie peut annuler ou offrir une protection contre ce sort. Le sorcier perçoit également les émanations provenant des êtres, des éléments, et des esprits invisibles, et peut suivre ou relever les traces récentes d'entités magiques. Ce sort détecte les auras des démons majeurs et des Champions du Chaos et de la Loi. Lors de la convocation d'un démon, le maître de jeu lance en privé le nombre de D8 spécifié par le joueur et indique le Pouvoir ainsi obtenu. Sans Vue de Sorcière, le sorcier risque d'être confronté à un démon impossible à lier. Si l'aventurier dispose d'un jour pour étudier l'artefact auquel un démon est lié, et s'il réussit un jet inférieur ou égal à POU x1, il pourra, grâce à ce sort, converser mentalement avec le démon lié à l'objet (si ce dernier y consent). Les Melnibonéens possèdent une forme innée de Vue de Sorcière et l'utilisent comme une compétence.



Magie





Points de Règles : les Sorts

Effets, Caractéristiques

La magie est individuelle. Si le maître de jeu n'a aucune raison d'en interdire le principe, le joueur de l'aventurier choisit un son, une lumière, une odeur, ou d'autres émanations caractéristiques de sa sorcellerie. Tel sort nécessite-t-il une baguette, un talisman, un fétiche ? Un geste spécifique est-il requis ? Le choix appartient au joueur.

Armes Abandonnées

Si une tierce personne ramasse un bouclier, une arme, ou tout autre objet actuellement porteur d'un sort (Marteau Infernal, par exemple), l'effet produit par ce dernier reste opérationnel jusqu'à ce que le sort prenne fin.

Dégâts Maximum

Les sorts adaptés aux armes accroissent les dégâts moyens des attaques, mais n'augmentent pas le maximum de dégâts possible.

Exemple : une épée large occasionne $1D8+1$ points de dégâts. Le résultat des dés indique 7 : aidé par Rasoir Infernal 4, le minimum de dégâts possible est de six points. Ceux-ci ne peuvent jamais excéder neuf points, ce chiffre représentant le maximum permis pour une attaque à l'Épée Large. Le lancement de Rasoir Infernal 4 garantit donc que chaque coup infligera entre six et neuf points de dégâts. La formule à appliquer est $1D8+1+4$ (à concurrence d'un maximum de neuf points) auxquels vient s'ajouter le modificateur aux dégâts adéquat.

L'effet du sort est d'accroître les dégâts moyens pouvant être occa-

sionnés par une attaque. Ce type de sort ne modifie ni le modificateur aux dégâts ni les chances de toucher.

Autres Plans

Ces notes ne concernent que les sorts cités dans ce paragraphe.

- Les sorts jetés à l'encontre d'entités issues d'un autre plan fonctionnent souvent mais pas systématiquement. Si le sort échoue, les points de magie sacrifiés sont perdus.

- Les sorts lancés dans l'intention d'améliorer les entités issues d'un autre plan (Armure Infernale sur un bal'boost, par exemple) ne fonctionnent jamais.

- Lorsqu'ils sont jetés sur un autre plan, les sorts appris sur le plan des Jeunes Royaumes coûtent le double des points de magie habituels et possèdent une durée et des effets réduits de moitié. Les chances de succès de ces sorts ne sont plus automatiques : chaque sort des Jeunes Royaumes a alors 50 % de chance de réussir.

- Les démons et les élémentaires ne jettent pas de sorts ; ils bénéficient de facultés dont la fonction est semblable à celle des sorts.

Table de Résistance

Si un sort compare les points de magie ou de POU du sorcier à ceux de sa cible sur la Table de Résistance, opposez leurs points actuels, en incluant ceux dépensés pour jeter le sort.

Résistance

Si la cible ne résiste pas, le sorcier peut transmettre les effets de la plupart des sorts par le toucher. Si la cible résiste, tranchez le problème en

opposant leurs points de magie actuels sur la Table de Résistance.

Sort sur Objet ou Individu

Tout sort jeté sur un objet n'influence que ce seul objet. Par exemple, si Rasoir Infernal est lancé sur une épée, ce sort n'affecte pas la deuxième épée tenue dans l'autre main. Il faut lancer deux sorts pour affecter deux armes.

Si une épée a reçu Rasoir Infernal, par exemple, avant d'être ramassée par une autre personne, le nouveau propriétaire aura le bénéfice du sort jusqu'à ce qu'il prenne fin. Serres Infernales est le seul sort de combat pouvant être jeté sur une personne.

Sorts par Objet

Un seul sort par objet est autorisé : si Rempart Infernal est utilisé, Armure Infernale est interdit. Si Flamme Infernale Acérée est employé, Rasoir Infernal est impossible. Si Liens Indestructibles est lancé, Fixer ne peut l'être. Tout sort supplémentaire jeté sur un objet n'a aucun effet et se dissipe instantanément.

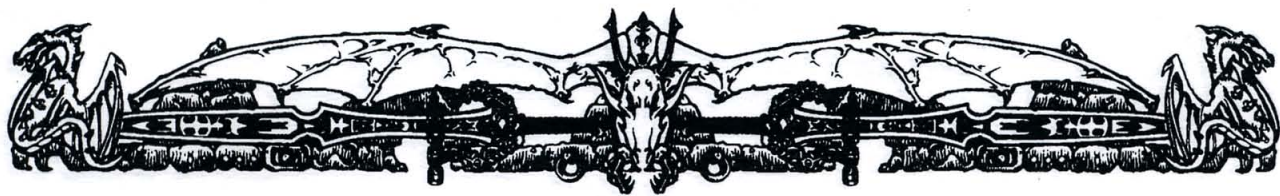
Sorts par Individu

Il est possible de jeter un nombre de sorts illimité sur une personne s'ils sont compatibles entre eux.

Variantes de Sorts, etc...

Parfois, le maître pourra intégrer une magie de sa création. Il y est autorisé. Les autres maîtres ne sont pas obligés d'adopter des sorts non publiés. Ne tenez pas comme établi le fait que tous les maîtres accepteront votre variante préférée : consultez d'abord votre Maître du Jeu.





Les Convocations

Une convocation consiste en un moyen magique d'extraire un élémentaire de ce monde ou un démon d'un autre plan. Lorsque le sorcier a effectué la description mentale de la chose recherchée, le sort filtre à travers le multivers pour rapporter le meilleur ajustement possible se rapportant aux points de magie sacrifiés. Ce processus se produit quelques fois à peine au cours de la saga ; la scène où Elric ouvre la voie à Arioch (ED II, 5) représente la meilleure description d'une convocation de toute la saga.

Cette convocation est également la seule à appeler une force aussi grande ; la tâche d'Elric est ardue, dangereuse, longue, très incertaine, et n'est peut-être réalisable que par le seul champion du Destin. Les sorciers ordinaires se contentent de convoquer des entités issues des Mondes Démoniaques, et des élémentaires originaires du nôtre. Il s'avère bien plus risqué d'invoquer des puissances supérieures. Les Seigneurs des Bêtes et des Plantes sont un cas à part ; reportez-vous à la partie qui leur est consacrée plus loin dans ce chapitre.

Les démons sont chaotiques. Les élémentaires relèvent de la Balance. L'acte de convocation est toujours de nature chaotique. La magie procure un accès relativement aisé aux Mondes Démoniaques.

À l'origine, les convocations sont des dons accordés par les Seigneurs du Chaos, lesquels cherchent à mélanger les composantes du multivers en faisant la guerre à la Loi. La connaissance des convocations se transmet de génération en génération.

Elle est semblable à une infection. Néanmoins, les entités pouvant être convoquées se révèlent d'une puissance telle que leur potentiel tente également les hommes et les femmes qui méprisent le Chaos.

Sacrifices de Points Requis par les Démons

- Pour chaque D8 affecté aux caractéristiques de FOR, CON, TAI, INT, POU, DEX, ou DEP - 1 point de magie. Les démons mineurs coûtent invariablement 3D8 points de POU. Les démons majeurs coûtent toujours un minimum de 4D8 points de POU.

- Par 10 pour-cent obtenus dans une faculté ou une compétence - 1 point de magie.

- Lier un démon - 1 point de POU plus le nombre de points de magie nécessaire.

- Lien éternel - 3 points de POU plus le nombre de points de magie nécessaire.

La majorité des convocations devraient être jouées avec soin. La procédure d'appel des démons est impressionnante et dangereuse, surtout s'ils sont puissants. Certaines choses convoquées sont dotées d'une personnalité qui exige d'être interprétée avec profondeur et une intelligence distincte.

Moorcock établit clairement que les démons dont il fait état sont les habitants naturels (bien qu'amoraux) d'un autre univers et non quelque puissance infernale propre à la Terre.

Convocation des Démons

Pour amener un démon sur ce plan, le sorcier doit connaître le sort Convoquer un Démon. Consultez ce dernier dans la partie précédente, consacrée aux sorts.

Un démon doit avoir été convoqué au moins une fois dans son existence avant d'obéir à qui que ce soit. Son maître actuel peut aussi tenter de le contrôler pour le lier à un nouveau propriétaire.

Les convocations sont identiques en essence, mais certaines familles ou individus peuvent requérir des ingrédients, des procédures, ou un savoir particuliers.

Les convocations coûtent un grand nombre de points de magie, lequel est supérieur au score de la plupart des aventuriers. Certains sorts, tels Chaîne de l'Existence et Braserio du Pouvoir, vous permettent d'accumuler des points de magie en excès sur votre score de POU. Il existe toujours diverses façons d'augmenter le POU.

Attitude

Aucun démon n'aime être convoqué. Vous éprouveriez la même chose si on vous transportait sans cesse par magie sur un autre plan pour vous y contraindre à accomplir des actions ennuyeuses, ardues, et dangereuses. Seules la laideur coutumière des démons et leur absence totale de considération envers leur propre espèce les empêchent d'apparaître sympathiques ou tragiques.

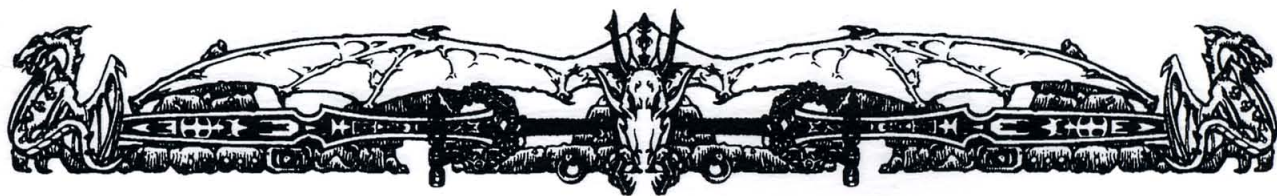
Quoique les négociations puissent les apaiser, certains démons font tout leur possible pour contrarier le sorcier qui les a appelés. Les démons aiment à rester dans le flou. Ils adorent trouver une faille à leur pacte pour s'en dédire et duper ou détruire leur maître.

Ils donnent une nouvelle interprétation à chacune de leurs instructions, provoquant la plus grande des angoisses tout en respectant leurs ordres à la lettre. En fin de compte, les démons semblent toujours parvenir à effectuer ce qu'ils avaient envie de faire.

Un grand sorcier a naguère émis la plaisanterie suivante : Les démons ont tous un score supérieur ou égal à 100 pour-cent dans chacune de leurs facultés.

Toutefois, non seulement ils s'avèrent rancuniers et fainéants, mais encore ils sont passés maîtres dans l'art de la supercherie, aussi parviennent-ils à persuader les sorciers de l'existence de limitations imaginaires.





Distinctions Générales

Les démons se répartissent en deux variétés : mineure (avec un POU de 3D8) et majeure (avec un POU supérieur ou égal à 4D8).

- Un démon mineur possède un total de points de caractéristiques inférieur ou égal à 24D8, dont 3D8 doivent être attribués au POU. Aucune faculté ni compétence ne peuvent jamais dépasser 100 pour-cent.

- Un démon majeur possède un total de points de caractéristiques inférieur ou égal à 25D8, dont un minimum de 4D8 doit être attribué au POU. Un nombre de compé-

tences ou de facultés illimité peut posséder un score supérieur ou égal à 110 pour-cent.

- S'il convoque un démon pour l'amener à négocier, l'aventurier n'est pas tenu de sacrifier des points de Pouvoir. S'il le convoque pour le lier, il lui en coûte 1 point de POU. La création d'un lien éternel coûte 3 points de POU. Lorsqu'il convoque un démon d'une façon ou d'une autre, l'aventurier sacrifie également des points de magie pour les caractéristiques, les facultés, et les compétences de l'entité.

- Un démon lié doit communiquer son Vrai Nom au sorcier. Ensuite, même après l'avoir congédié, le sorcier

Maladresses lors de la Convocation d'un Démon

Si vous obtenez un résultat de 99 ou de 00 à votre jet de Chance, l'invocation échoue d'une façon particulière. Même si le démon souhaité apparaît, il se produit quelque chose de négatif. Les points de magie et de POU sacrifiés lors de la convocation sont toujours perdus. Les maîtres de jeu devraient imaginer des événements de remplacement ou de complément comme bon leur semble.

D100

Résultat

Événement

01-05 - Une explosion violente se produit dans l'octogone, frappant les personnes situées à proximité d'une surdité longue de 1D10 heures ; le tout se déroule dans une forte panique.

06 - Le démon apparaît mais fait l'inverse de tout ce qui lui est commandé.

07-29 - Le démon apparaît effectivement dans l'octogone mais n'est pas lié à ce dernier. Il attaque instantanément le convocateur.

30-41 - L'intérieur de l'octogone est remplacé de façon permanente par un puits rempli d'étoiles ; nul air ne s'en échappe, mais les objets jetés dans le puits entament une chute sans fin. Parfois, des choses horribles en surgissent.

42-55 - Un bal'boost moyen apparaît à l'extérieur de l'octogone ; il attaque jusqu'à tuer ou capturer quel qu'un puis regagne son plan d'origine.

56-70 - Le convocateur disparaît, conduit dans un continent déterminé au hasard et depuis lequel il doit rentrer chez lui tout seul. Lancez 1D6 : 1, 2 Continent occi-

dental ; 3, 4 Continent sud ; 5, 6 Continent nord. Le choix de la nation appartient au maître de jeu.

71-80 - Corruption chaotique : l'un des membres du convocateur est remplacé par celui d'un autre mammifère, d'un insecte géant, d'un arthropode, etc. Vous perdez également 1D10 points d'APP.

81-87 - Corruption astrale : le joueur du convocateur doit transférer 1D6 points de POU dans une autre caractéristique de son personnage.

88-93 - Corruption mentale : le joueur du convocateur doit transférer 1D6 points d'INT dans une autre caractéristique de son personnage.

94-95 - Le démon apparaît normalement et agit conformément aux ordres reçus, si ce n'est qu'il occupe cinq emplacements de mémoire (au lieu d'un seul), ne peut mourir sur le commandement du convocateur, et ne peut être congédié.

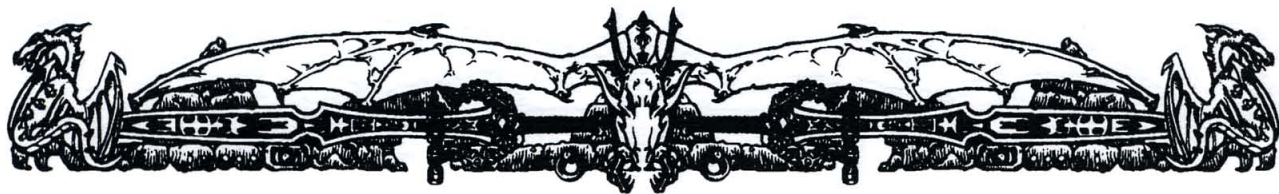
96-97 - Le convocateur et ses spectateurs disparaissent. Tous sont conduits en la cité d'Ameeron, de l'autre côté de la Porte d'Ombre, ou en un endroit choisi par le maître de jeu. Voir Elric des Dragons pour plus de renseignements concernant Ameeron.

98 - Un Quaolnargn (ou un démon apparenté et identique, ou bien quelque horreur équivalente) apparaît.

99 - Un Seigneur du Chaos apparaît.

00 - Le convocateur se retourne comme un gant. Toutes ses compétences retombent à leur pourcentage initial. Son corps répugnant continue de fonctionner normalement mais terrifie tous ceux qui le contemplent. L'APP tombe à zéro.





peut utiliser le Vrai Nom du démon pour le convoquer de nouveau. Il faut connaître le Vrai Nom d'un démon dont on sait tout pour pouvoir le convoquer.

- Si la convocation porte sur une espèce, un démon sentinelle par exemple, l'entité qui apparaît est déterminée de façon aléatoire tout en répondant aux critères établis. Les jets de caractéristique ne peuvent être modifiés, les compétences et les facultés ne peuvent être réduites, quoiqu'il soit possible de les augmenter. Exception faite des pourcentages de compétence et de faculté augmentés d'un individu, le nombre de points de magie dépensés pour une espèce est toujours le même.

- Les démons aléatoires présentent la configuration de caractéristiques, de compétences, et de facultés désirée par le sorcier. Elle peut comprendre des points de caractéristique supplémentaires en nombre suffisant pour garantir de façon raisonnable que le démon sera utilisable.

Le Rituel

Le convocateur grave une étoile à huit branches (formée de deux carrés superposés dont l'un est incliné de 45°) dans un espace découvert. Il s'agit de l'Octogone du Chaos. S'il le connaît, le convocateur écrit également le Vrai Nom de la chose. S'il ne connaît que le nom de l'espèce invoquée, il l'écrit dans l'étoile. S'il ne connaît que les caractéristiques et facultés désirées, il les écrit.

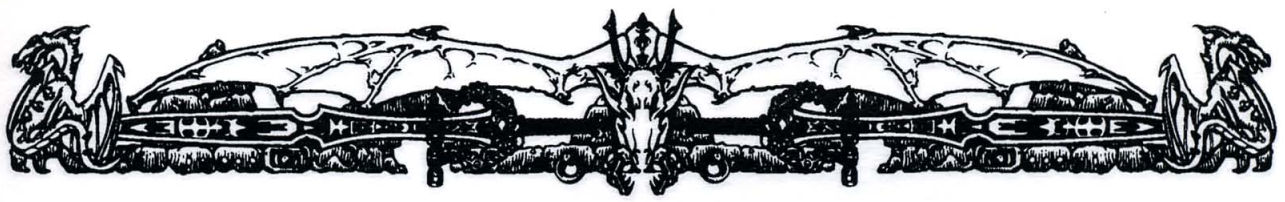
Le convocateur dresse un petit feu au centre de l'octogone, dans lequel il pourra brûler les herbes et autres substances nécessaires à la convocation. Le sorcier peut parfois chercher à inspirer ces émanations afin d'atteindre un état d'esprit particulier. Une convocation exige également quelque sacrifice que le maître de jeu a préalablement défini.

- La convocation d'un démon dure 1D8 heures.
- Chaque convocation exige le sacrifice d'un minimum de neuf points de magie. L'un d'eux sert à lancer le sort Convoquer un Démon. Si la convocation est réussie, consacrez les huit points restants aux caractéristiques du démon. Si ce dernier doit être lié, sacrifiez également un point de POU.
- Si vous les connaissez ou souhaitez les apprendre, spécifiez l'espèce ou le Vrai Nom du démon.
- Effectuez un jet de Chance. S'il est raté, l'entité n'apparaît pas. Les résultats 99 ou 00 indiquent des échecs lourds de conséquences ; consultez la Table des Maladresses Survenues Lors de la Convocation d'un Démon, ci-contre. Un échec cause la perte du temps, des points de magie, et des points de POU sacrifiés, mais le sorcier peut recommencer sur-le-champ s'il le désire.



Magie





- Si le jet de Chance est réussi, une nébulosité se condense à l'intérieur de l'octogone, et le sorcier continue à caractériser le démon.

Caractérisation du Démon

Vous connaissez déjà le coût requis pour convoquer un démon dont vous connaissez le Vrai Nom ou une espèce démoniaque invariable. Les coûts en points de magie suivants concernent les démons aléatoires ; cependant, ils s'accumulent et s'additionnent de la même façon pour tous les démons.

- Allouez des points de magie pour obtenir des D8 de caractéristiques, soit le nombre conforme aux caractéristiques de l'espèce soit celui désiré par l'aventurier. N'oubliez pas que vous avez déjà consacré un minimum de huit points de magie aux caractéristiques. Par exemple pour convoquer un Dhzutine avec 1D8 en FOR, en CON et en TAI, 2D8 en INT et 3 D8 en POU et DEX, dépensez 11 points de magie.

- Afin d'établir les caractéristiques du démon, lancez le nombre de D8 correspondant au nombre de points de magie alloués. Une fois déterminées par les dés, les caractéristiques ne peuvent être modifiées. Dans l'exemple précédent, lancer 1D8 pour la FOR, 2D8 pour l'INT, 3D8 pour la DEX, etc...

- Allouez les pourcentages de faculté et de compétence. Pour ce faire, attribuez 10 pour-cent par point de magie : ainsi, un score de 100 pour-cent dans une compétence ou une faculté coûte invariablement 10 points de magie et 110 pour-cent en coûte toujours 11.

- Les démons ne connaissent aucun sort, du moins aucun qui puisse fonctionner sur notre plan. Leurs attaques sont toutes contenues dans leurs facultés.

- Une espèce démoniaque est toujours pourvue des compétences et facultés indiquées. Toutefois, le convocateur pourra en ajouter de nouvelles ou augmenter les pourcentages de compétence et de faculté existants.

- Le DEP est égal à la moitié du score de DEX, à concurrence d'un maximum de 14 points sauf permission expresse du maître de jeu. Choisissez le mode de déplacement : Course, Natation, Vol, ou Excavations Souterraines. Pour disposer de deux modes, dépensez un point de magie supplémentaire et prenez un second mode de locomotion à raison d'une vitesse égale à 1D8. Un démon peut disposer d'une partie ou de la totalité de ces modes. Son apparence devrait suggérer quel mode et quelle vitesse de déplacement il utilise.

- Si vous le parez d'une armure démon, notez la matière dont celle-ci est composée. S'agit-il d'os, d'une coquille, de cuir animal, d'écailles, d'une carapace, de fourrure, de limon, d'autre chose ?

- Calculez les points de vie, le modificateur aux dégâts, et les points de magie du démon. La forme présente dans l'octogone s'affermite, et le démon est achevé. Exception faite de ses facultés, de son apparence, et du fait qu'il ne récupère pas les points de vie perdus, il agit à présent à la façon d'un personnage terrestre.

- Inscrivez le nom du démon (ou le nom que vous lui donnez) au recto de votre feuille d'aventurier à la rubrique « magie mémorisée », Quolnarn par exemple. Tant que le démon reste lié, ou pendant qu'il accomplit une tâche ordonnée après négociations, sa présence est reportée sur la limite d'INT de l'aventurier.

Les Négociations

Du point de vue du sorcier, l'aspect le plus agréable des négociations conduites avec les démons, c'est qu'elles ne coûtent aucun point de Pouvoir. Si le sorcier craint le POU de la chose convoquée, il devrait négocier. Le rôle du démon est joué par le maître de jeu. Le sorcier ferait bien d'avoir pensé à une monnaie d'échange qui lui permette de s'attacher les services du démon. Si les négociations sont couronnées de succès, le démon entreprend une tâche limitée, et l'accomplit du mieux qu'il peut. Concluez les négociations à l'aide d'un jet de Marchander, d'Eloquence, ou de Charisme, ainsi qu'il convient.

Une tâche limitée consiste en une action clairement définie : « *Ne laisse personne ouvrir cette porte pendant un an et un jour* », par exemple. Pour accomplir cette mission, le démon exigera une compensation bien plus importante que s'il devait garder ladite porte pendant un jour et une nuit à peine. A l'évidence, l'ordre « *Conquiers le monde en mon nom* » est si illimité, si dangereux, et d'une telle amplitude qu'aucune récompense ne saurait être appropriée.

S'il n'existe nul besoin de prendre des sanctions en cas de négociations ratées, les maîtres de jeu ne devraient toutefois pas hésiter à se montrer retors et ingénieux. Peut-être l'entité se contente-t-elle de ricaner et de partir ? Peut-être prononce-t-elle une prédiction lugubre ? Le sacrifice de points de magie effectué en sa faveur pourrait atténuer sa colère. Si injure lui est faite, elle sortira de l'octogone en 1D8 minutes afin de châtier le convocateur. (Il faut aussi 1D8 minutes pour congédier un démon).

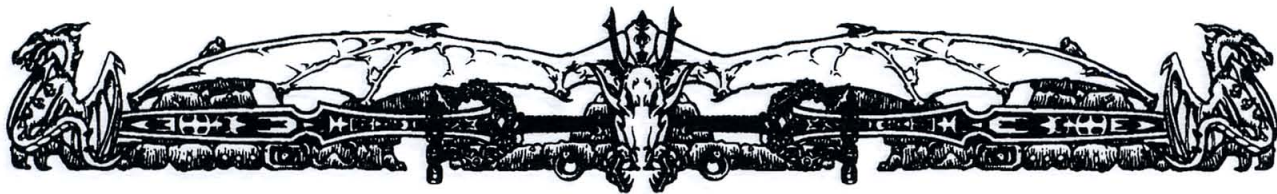
Lorsque son service est l'objet de négociations, le démon ne révèle pas son Vrai Nom.

Les Liens

L'acte consistant à lier coûte un point de POU au lieu, ou trois points dans le cas d'un lien éternel. Pour lier, effectuez un jet de POU:POU sur la Table de Résistance. En cas de succès, donnez un nom à votre démon. Une fois celui-ci lié, ses actions sont contrôlées par l'aventurier.

Il existe plusieurs types de lien. Un démon peut être lié en tant que lui-même, ou encore à un objet tel une chose ou un





Points de Règles : les Démons

Les démons mineurs et majeurs peuvent disposer des mêmes compétences et facultés, mais seul un démon majeur peut posséder des scores de compétence et de faculté supérieurs à 100 %.

Seul le maître de jeu est habilité à introduire de nouvelles compétences ou facultés dans le jeu.

Facultés et Attaques Utilisables

Lié sous sa forme naturelle, un démon mineur peut utiliser une faculté ou une compétence par round. A l'instar des aventuriers, un démon majeur peut fractionner ses compétences dont le score est supérieur ou égal à 110 pour-cent ; séparez les attaques de cinq Etapes de DEX, comme pour les humains.

Un démon majeur peut utiliser plusieurs facultés en un round ou bien une seule mais plusieurs fois et ce, à raison d'une utilisation tous les cinq EDEX du démon.

Si le démon lié à un objet est de type mineur, le lieur le manie à l'aide de sa propre Dextérité. Il est le seul à pouvoir déclencher les effets magiques du démon. L'objet revêt un aspect ordinaire pour toute autre personne.

Si le démon lié à un objet est de type majeur, utilisez la Dextérité la plus élevée, qu'il s'agisse de celle du lieur ou de celle du démon. Là encore, seul le lieur tire parti de la magie du démon et l'objet revêt un aspect ordinaire pour toute autre personne.

Apparence

Qu'il soit lié à un objet ou non, l'apparence du démon ou de l'objet devrait toujours représenter ou symboliser les facultés dont il est doté. Les apparences évidentes (celles correspondant à S'accrocher, par exemple) sont décrites.

Pour les autres facultés, utilisez un aspect symbolique. Par exemple, Absorption de Projectiles pourrait être représentée par des rides ou des cratères de petite taille qui apparaissent sur la peau du démon avant de se dissiper. De telles symbolisations peuvent être mystérieuses et énigmatiques.

Portée de Base

Sauf indication contraire, la portée de base en mètres d'une faculté est égale au nombre de points de magie investi dans cette dernière. Concerne les projectiles et les attaques d'énergie.

Situation de Lien

Si le démon n'a pas de forme physique, il doit être lié à un objet ou à un endroit.

Briser un Objet Démon

Un objet démon est un bouclier, une armure, une arme, ou tout autre objet auquel un démon a été lié. Lorsqu'il est lié à un objet, le démon n'a d'autres points de vie que les points de structure dudit objet. Le démon lié se défend grâce à ses facultés.

Quel que soit l'objet, et peu importe s'il a été conçu pour parer ou non, il faut excéder les points du démon avant que l'objet ne puisse être endommagé.

Calculez ces dégâts en observant les règles de combat habituelles. Lorsqu'un objet démon se brise, le démon meurt et l'objet cassé redevient complètement ordinaire.

Les éclats ou fragments de l'objet forment des déchets absolument normaux.

Toucher ou Réussir un Effet

En général, ces chances sont égales au nombre de points de magie investi dans l'attaque ou la faculté que multiplie 10, le tout exprimé sous forme de pourcentage.

Certaines facultés ont des pourcentages de réussite invariables, comme l'indique leur description.

Caractéristiques, Minimum

Les démons doivent tous être dotés d'INT et de POU. Les démons liés à un objet possèdent généralement INT, POU, et toute autre caractéristique s'avérant nécessaire à l'utilisation de leurs facultés.

Les démons liés sous leur forme naturelle et les démons libres possèdent FOR, CON, TAI, INT, POU, DEX, et (dans le cas des démons à apparence humaine) APP.

Coût des Facultés et Compétences

Les facultés et les compétences ne sont accessibles que par tranches de 10 pour-cent. Chaque tranche de 10 % coûte le sacrifice d'un point de magie.

Dégâts des Attaques

Sauf indication contraire, mettez les points de magie investis dans la faculté ou les attaques en corrélation avec le jet de dés correspondant de la Table d'Efficacité des Démons.

Ainsi, comme l'indique la Table d'Efficacité des Démons, un coup porté à 70 pour-cent occasionne invariablement 1D10+1D4 points de dégâts.

Durée

Sauf indication contraire, portez les attaques comme pour les humains. Les parades opèrent de la même façon.

Consultez les facultés spéciales pour prendre connaissance des autres types de durée.

Effet des Armures Ordinaires

Sauf indication contraire, leur potentiel défensif reste normal à l'encontre des facultés.

Lien à un Objet

La faculté n'est pas modifiée par le lien mais doit être illustrée par l'objet (une amulette représentant une bouche en train de vomir pour Vomir de l'Acide, par exemple).

L'aventurier devrait réaliser une manœuvre compensatoire chaque fois qu'une faculté est utilisée.

Dans le cas de Bondir, par exemple, l'aventurier devrait effectuer un jet de Sauter ou de DEX compensatoire pour rester debout après le bond.





Expérience

Si les compétences des démons augmentent avec l'expérience, il n'en va pas de même pour leurs facultés et leurs caractéristiques. Ces dernières pourront peut-être croître sur leur plan d'origine. Les facultés ne sont pas naturelles sur ce plan et n'augmenteront pas d'elles-mêmes.

Maladresses, Echecs

Fonctionnent de la même façon que pour les aventuriers. En cas de pourcentage inférieur ou égal à 100, une maladresse se produit toujours sur un résultat de 99 ou 00. En cas de pourcentage supérieur ou égal à 101, une maladresse ne se produit que sur un résultat de 00.

Points de Vie

Un démon lié sous sa forme naturelle ne recouvre pas ses points de vie sur le plan des Jeunes Royaumes. Il les récupère sur son plan d'origine. Exception : la faculté Régénération permet à un démon de guérir sur ce plan.

Empaler

Dans cet univers, les attaques des démons peuvent occasionner des succès normaux et critiques mais en aucun cas donner lieu à des résultats «empaler» (elles les provoquent néanmoins sur leur plan d'origine). Un aventurier peut toutefois infliger un coup critique ou empaler en utilisant une arme ou un bouclier démon, ou s'il combat des démons en se servant d'instruments de guerre ordinaires.

Un démon lié à un objet dispose des points de structure de ce dernier mais ne possède pas de points de vie propres à lui.

Nombres d'Attaques

Si les attaques discrètes emploient des munitions quelconques (Vomir de l'Acide ou Plumes, par exemple), le nombre d'attaques possible est égal au nombre de points de magie investi dans cette faculté. Une fois ces attaques épuisées, le démon ne peut plus utiliser cette faculté tant qu'une attaque ne s'est pas régénérée.

Cette première attaque se régénère toujours à la fin de la première heure de temps de jeu. Les autres reviennent par à-coups, à raison d'un quart toutes les six heures de temps de jeu.

Consultez également Facultés et Attaques Utilisables en un Round, ci-avant.

Autres Plans

Un démon lié à un objet ou à un endroit ne peut être expédié sous sa vraie forme sur un autre plan ; il est lié à notre monde et doit donc y rester. Toutefois, il peut accompagner son maître sur d'autres plans sous sa forme d'objet.

Un démon lié sous sa forme naturelle, ou un démon libre servant d'après les termes d'une négociation, peut être envoyé sur un autre plan.

Parades

A l'instar des humains, les démons doivent tenir un objet pour pouvoir parer, une épée ou un bouclier par exemple.

Si tel n'est pas le cas, ils subissent des dégâts lorsqu'ils réussissent une parade, un peu comme si vous bloquiez un coup d'épée à l'aide de votre bras ou de votre main.

endroit. Un lien ordinaire dure toute la vie du sorcier, ou jusqu'à ce qu'il congédie le démon. Un lien éternel constitue une façon de lier très particulière : il lie le démon à un objet ou à un endroit pour toujours.

Un démon lié ne répond qu'à son lieu. S'il est lié à un objet, celui-ci sera d'usage courant pour tout le monde sauf pour le lieu. Si un objet de lien est brisé, le démon meurt.

- Un démon lié est reporté sur la limite d'INT de la mémoire du sorcier et ce, même si le démon est expédié dans un autre univers.

- S'il est lié à un objet, le démon pourra être contenu dans une amulette, une bague, un mur de pierre, etc. Il ne conserve que ses facultés et son INT, son POU, et toutes les caractéristiques nécessaires à ses facultés ou compétences. Le démon et l'objet auquel il est lié sont identiques en tout autre point. Le démon ne peut sortir de l'objet s'il n'a pas été congédié.

- Une fois lié, le démon cède son Vrai Nom au convocateur.

- Lorsqu'il connaît son Vrai Nom, le sorcier peut le congédier puis le convoquer de nouveau pour renouveler son lien. Le démon constitue à présent un élément connu mais n'est pas reporté sur la limite d'INT-mémoire.

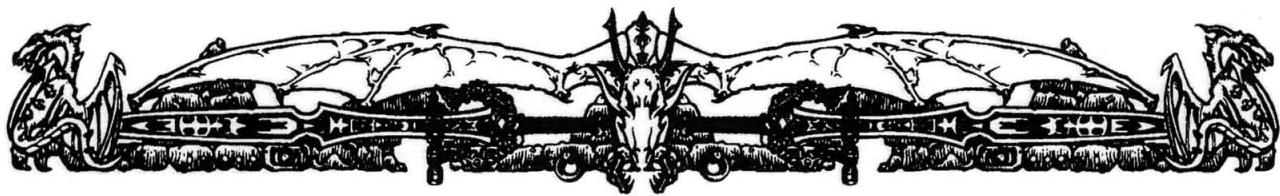
- Lorsqu'il connaît son Vrai Nom, le sorcier peut maintenir le lien du démon, l'envoyer sur son plan d'origine, puis le rappeler. Ce processus dure un round de combat. Saxif D'Aan y eut recours à bord de sa barge de guerre dorée lorsque, en quelques secondes à peine, il fit apparaître un démon sur le grand mât pour menacer Smiorgan Tête-Chauve. Ainsi, un démon ayant déjà été lié et se trouvant sur un autre plan peut réapparaître en l'espace de quelques secondes. Le fait de retenir un démon de la sorte est reporté sur la limite d'INT-mémoire. Le démon apparaît par le biais d'un objet touché par le lieu et faisant office de point de convergence ; il semble littéralement en surgir. L'objet de convergence doit comporter le signe visible des huit flèches du Chaos.

Liens et Convocations de Groupe

Si plusieurs personnes participent à un même lien en utilisant le sort Chaîne de l'Existence pour accumuler les points de magie, le démon est lié en commun et tous doivent se mettre d'accord sur la façon de le commander. Il appartient au convocateur de donner les ordres. Le démon n'est congédié que si le convocateur trouve la mort ou si le groupe est d'accord pour ce faire.

Dans le cas d'une convocation débouchant sur des négociations, la notion de groupe risque de s'avérer plus imprécise. Toutes les personnes ayant dépensé des points de magie doivent convenir d'une façon de mettre leurs efforts en commun, mais ne sont pas tenues de comprendre le but de la convocation ni même de l'approuver.





Congédier, Rompre un Lien

La(les) personne(s) qui lie(nt) le démon peu(ven)t le congédier à tout moment. Cette décision annule le lien, met 1D8 minutes à se concrétiser, et ne coûte aucun point de magie. Le démon s'évapore lentement dans un nuage de vapeur, de fumée, et de flammes, puis disparaît complètement. Le groupe de lieurs garde connaissance de son Vrai Nom mais la chose est ôtée de leur mémoire.

Un démon lié puis congédié quitte l'objet auquel il était lié. S'il est de nouveau convoqué par la suite, il apparaîtra sous sa forme naturelle et ne sera pas lié à l'objet en question ; il sera toutefois possible de l'y lier à nouveau.

Il existe quatre moyens efficaces de rompre un lien ordinaire ; ils consistent à : congédier le démon, tuer le démon, tuer le sorcier lieur, apprendre le Vrai Nom du démon et parvenir à le re-lie. Un lien éternel ne peut être rompu qu'en détruisant l'objet auquel le démon est lié.

Un démon lié qui subirait des mauvais traitements de longue date, ou dont les besoins auraient depuis longtemps été négligés, pourrait se trouver dans un tel état de désespoir qu'une autre personne aura des chances de le convaincre de lui confier son Vrai Nom. Il cherchera à obtenir d'être congédié par cette autre personne en l'échange d'une mission négociée. L'immortalité lui étant accessible, un démon peut se permettre d'être patient. Il ne donnera pas son Vrai Nom au hasard.

Re-Lier un Démon

Parfois, un sorcier pourra décider d'offrir un démon lié. Dans ce cas, lien avec le démon doit être transféré au futur propriétaire. Pour ce faire, il faut procéder à un rituel de convocation durant une heure et dépenser à nouveau les points de magie et de POU appropriés. Il faut également réussir un jet opposant le POU de l'entité à celui du futur propriétaire sur la Table de Résistance.

- Si le nouveau propriétaire l'emporte, le transfert est réussi et la chose lui appartient.
- Si l'entité l'emporte, elle se libère de l'octogone en 1D8 minutes et choisit de se venger en ce lieu ou de regagner son plan d'origine sur-le-champ.
- Quelle qu'elle soit, la personne qui apprend le Vrai Nom d'un démon peut l'appeler et tenter de le re-lie. Pour ce faire, le propriétaire actuel doit être vaincu lors d'une lutte opposant POU:POU sur la Table de Résistance. Tentez ensuite de lier l'entité. Le démon re-lié possède très exactement les mêmes caractéristiques et facultés que précédemment.

Liens Eternels

Un lien éternel lie à jamais un démon à un objet ou à un endroit. Lorsque le lieur initial est décédé, le démon reste lié

mais n'a plus de maître. Pour profiter de ses facultés et de ses compétences, l'aventurier doit de nouveau le lier et ce, à sa propre personne. Tout d'abord, il doit s'apercevoir que l'objet ou l'endroit en question est occupé par un démon. Ensuite, il doit réussir un jet de Marchander, d'Eloquence, ou de Charisme pour communiquer avec le démon.

Une fois qu'il a compris l'envergure du démon, l'aventurier peut tenter de le lier par le biais d'un jet de POU:POU effectué sur la Table de Résistance. Il lui faut également procéder à un sacrifice de points de POU.

S'il rate son jet sur la Table de Résistance, l'aventurier doit entreprendre des recherches académiques pour en savoir plus sur le démon. (Ce type de recherches est traité en début de chapitre.) Ensuite, il peut faire une nouvelle tentative.

Démons Mineurs

Les démons mineurs se manifestent chaque fois qu'un POU de 3D8 est spécifié. Nul démon ne possède moins de 3D8 points de POU. Etant donnée la faiblesse relative de leur moyenne de points de POU, les démons mineurs peuvent être liés avec plus de fiabilité et représentent une menace moindre lorsqu'ils sont contenus dans l'Octogone du Chaos.

Les démons mineurs ne peuvent gagner notre plan en étant pourvus d'un score de compétence ou de faculté supérieur à 100 pour-cent.

Ils ne peuvent pas davantage utiliser plus d'une compétence ou faculté par round de combat ni attaquer plus d'une fois par round. Dans les Jeunes Royaumes, l'expérience peut faire augmenter les compétences d'un démon, mais ses facultés demeurent immuables.

Si une faculté ne spécifie pas le montant des dégâts infligés, utilisez la Table d'Efficacité des Démons page suivante. Ces dégâts restent les mêmes pour toutes les attaques effectuées avec le même pourcentage.

Démons Majeurs

Les démons majeurs se manifestent chaque fois qu'un POU supérieur ou égal à 4D8 est précisé. Le processus reste le même, mais les démons majeurs sont plus difficiles à lier du fait de leur bonne moyenne de points de POU.

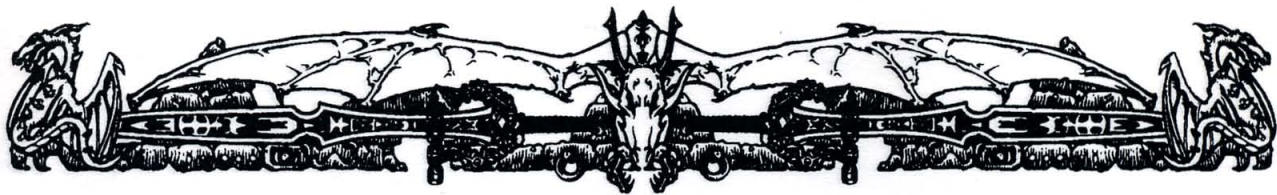
Quant aux compétences et facultés supérieures à 100 pour-cent, le démon sera plus facile à jouer si chaque pourcentage concerne une bouche, une serre, un tentacule ou autre distincts les uns des autres. Si le joueur le souhaite, le démon pourra répartir ses attaques supérieures ou égales à 110 % en plusieurs assauts de 50 % minimum, conformément aux règles de combat.

Les Modificateurs aux Dégâts varient d'un individu à l'autre.

Il existe peut-être des limites élevées aux caractéristiques, aux facultés, et aux compétences des démons majeurs, mais nul ne les connaît.

Magie





Communiquer avec un Démon

Tous les démons sont à même de parler avec leur convocateur lorsqu'ils apparaissent ; consultez le paragraphe traitant des compétences démoniaques, ci-contre. Même s'ils sont liés à un objet, les démons ont conscience de leur environnement et peuvent parler.

D'ordinaire, un démon s'adresse à son(sa) maître(esse) en murmurant. Cela dit, un démon surpris ou effarouché pourra crier ou hurler aussi fort qu'un être humain. Si trois ou quatre sorciers et tous leurs assistants démoniaques sont effrayés, il en résulte un véritable pandémonium.

Efficacité des Démons et Élémentaires

Cette table met les dégâts des attaques et les pourcentages initiaux en corrélation avec le nombre de points de magie sacrifiés.

P. M. Dépensés	Dégâts	% Initial
1	1D2	10 %
2	1D4	20 %
3	1D6	30 %
4	1D8	40 %
5	1D10	50 %
6	1D10+1D2	60 %
7	1D10+1D4	70 %
8	1D10+1D6	80 %
9	1D10+1D8	90 %
10	2D10	100 %
11	2D10+1D2	110 %
12	2D10+1D4	120 %
etc.		

Pour calculer les dégâts occasionnés par les facultés supérieures ou égales à 110 %, prenez 2D10 qui correspondent à 100 % et ajoutez la partie complémentaire trouvée sur la Table d'Efficacité des Démons.

Ainsi, un démon doté de 140 % pourra causer 2D10+1D8 points de dégâts en une seule attaque ; un démon doté de 230 % infligera 4D10+1D6 points de dégâts.

Bonus aux Dégâts des Démons et Élémentaires

Appliquez la Table des Modificateurs aux Dégâts des humains aux démons et aux élémentaires. Calculez les Modificateurs aux Dégâts des élémentaires de la même façon que pour les humains : ainsi, le total d'un élémentaire doté de 26 points en FOR et en TAI est de 52, ce qui correspond à +2D6.

Calculez également le Modificateur aux Dégâts des démons en additionnant FOR+TAI, mais remplacez les D6 par des D8. Un démon dont la FOR et la TAI totalisent 57 points a donc un Modificateur aux Dégâts de +3D8, et non +3D6.

Compétences des Démons

Un démon pourra posséder des compétences identiques à celles de son convocateur humain. Supposons qu'ils connaissent tous deux «Chercher».

Si le démon a été lié en tant qu'individu, séparez les jets de compétence. Si vous devez effectuer des jets d'expérience, faites-en un pour chacun d'eux.

Si le démon a été lié à un objet porté par le sorcier, le joueur choisit entre la compétence de l'aventurier et celle du démon pour effectuer son jet ; il n'en fait qu'un seul.

Une personne portant des lunettes démons, par exemple, choisira probablement de bénéficier des 110 % en Chercher du démon plutôt que ses propres 40 %.

Si le sorcier enlève ses lunettes démons, considérez le démon lié à cet objet comme un individu disposant de son propre jet de compétence (pourvu que les lunettes soient orientées dans la bonne direction, lui permettant ainsi de voir).

La surface des démons liés à un objet devrait illustrer les compétences nécessaires : des yeux pour Chercher, des oreilles pour Ecouter, et ainsi de suite.

Pourcentages Initiaux des Démons

Consultez la Table des Groupes de Compétences située à la fin du chapitre consacré aux compétences pour définir la fonction suivante : pour effectuer le jet d'agilité, de manipulation, ou de perception d'un démon, posez que son pourcentage initial est égal à celui d'un aventurier.

Les pourcentages initiaux portant sur les compétences de communication et de connaissance des démons sont généralement égaux à zéro, à deux exceptions près :

- Chaque démon reçoit Plan d'Origine à 15 pourcent en lieu et place des compétences humaines Jeunes Royaumes ou Royaumes Inconnus. Ce savoir est gratuit et ne coûte donc aucun point de magie.

- Lorsqu'ils apparaissent, les démons sont tous capables de parler la langue de leur convocateur et ce, à raison d'un score égal à INT x2 %. Cette compétence est également gratuite et ne coûte donc aucun point de magie.

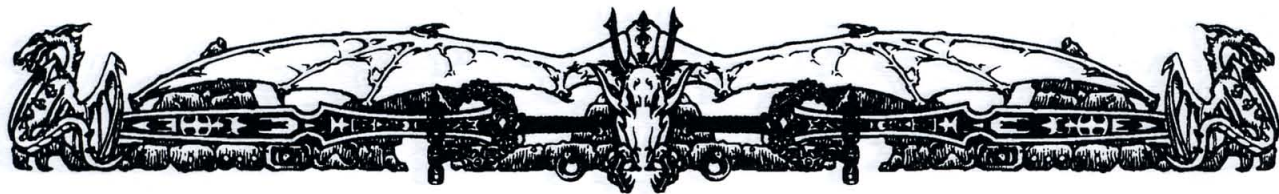
Besoins des Démons

Tous les démons sont la proie d'un besoin qui, s'il n'est pas satisfait, contrarie le démon et le rend incontrôlable.

Une grande négligence devrait réduire les facultés et les compétences du démon de moitié.

Un besoin resté trop longtemps inassouvi pourrait même provoquer la mort du démon.





• Le fait de négliger un besoin rompt le contrat négocié et est motif à des attaques personnelles de la part du démon. Les démons liés ne peuvent attaquer, mais ils peuvent toutefois se plaindre à profusion et même comploter contre leur maître négligent.

C'est le maître de jeu qui détermine le besoin du démon. La liste ci-après vous est donnée à titre d'exemple : il existe des milliers de besoins possibles.

La fréquence et l'intensité à laquelle le besoin se manifeste devrait augmenter en même temps que le total des scores de faculté du démon.

Plus le démon sera puissant, et plus il aura besoin qu'on s'occupe de lui. Un démon puissant pourra être sujet à plusieurs besoins ou à un besoin d'une plus forte intensité.

La liste se termine par des suggestions concernant les démons liés à un objet.

- se tenir dans un feu.
- ouvrir et fermer une porte de façon répétée
- discuter de philosophie
- se tenir la tête dans l'eau
- se rouler dans la poussière
- manger une brique
- manger une botte
- tordre un couteau de cuisine
- insulter son maître
- marmonner des mots à consonance magique
- se tenir au plafond
- chanter faux
- se cogner la tête contre le mur
- manger un livre
- faire des exercices avec une arme
- défier en duel
- haleter de façon sonore
- grogner à l'encontre des inconnus
- marmonner dans une langue étrange
- manger un petit animal chaque jour
- transpirer abondamment
- manger un poisson cru chaque jour
- manger une gousse d'ail toutes les heures
- regarder par les trous de serrure
- s'entraîner à faire des noeuds
- tenir un journal intime
- jurer de façon fréquente
- aimer les jeux de mots
- poser des devinettes
- roter de façon fréquente
- hurler à la nuit avec régularité
- roussir le papier et le tissu au toucher
- dévorer un cheval, un boeuf, ou autre chaque jour
- manger une gemme

- attaquer une personne innocente
- détruire un mur
- incinérer un arbre
- manger une chose chaotique ou melnibonéenne
- attaquer une personne innocente

Les besoins suivants conviennent plus particulièrement aux démons liés à un objet :

- polir l'objet chaque jour
- exposer l'objet au soleil ou le passer dans une flamme chaque jour
- brûler de l'encens ou des herbes sur l'objet
- insérer un aliment spécifique dans une ouverture taillée dans l'objet
- sacrifier des points de magie chaque jour en faveur de l'objet.

Espèces Démoniaques

Les démons aléatoires disposent du nombre de D8 de caractéristiques et des pourcentages de compétence et de faculté requis.

Toutefois, ils risquent de présenter un tempérament incompatible avec la tâche qui leur est assignée.

Pour illustrer ce propos en tenant compte des espèces présentées ci-après, essayez d'imaginer un bal'boost dans le rôle d'un valet, ou un démon domestique dans celui d'un assassin.

Par ailleurs, il est probable que les sorciers novices ne connaissent aucun Vrai Nom de démon et soient donc incapables de sélectionner le meilleur individu possible.

Les espèces démoniaques forment un bon compromis. Le sorcier connaît les attitudes de l'espèce et le nombre de points de magie nécessaire à sa convocation.

Même si le résultat des jets de caractéristique peut s'avérer fort variable, un sorcier patient pourra finir par apprendre le Vrai Nom d'entités susceptibles d'être très utiles.

La plupart des démons ne relèvent d'aucune espèce. Ils sont, par essence, plus proches de leur patrimoine chaotique. Un démon sur dix environ appartient à une espèce. Si vous ne spécifiez pas l'espèce désirée, le jet de Chance effectué lors de la convocation indique qu'un représentant de l'une d'elles se manifeste sur un résultat compris entre 01 et 10.

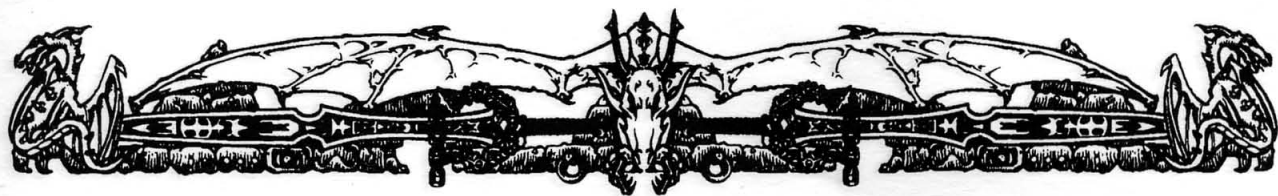
Le découvreur devrait lui donner un nom. Le maître de jeu peut créer toutes sortes d'espèces. Les facultés et caractéristiques mentionnées pour une espèce sont obligatoires ; elles peuvent être améliorées en dépensant quelques points de magie.

Le nombre de D8 déterminant les caractéristiques d'une espèce ne peut être modifié. Le concept d'espèce n'apparaît pas dans la saga.

Les espèces suivantes illustrent quelques approches pouvant se présenter en cours de jeu.

Magie





Bal'Boosts

Vaniteux et arrogants, les bal'boosts sont vantards et mesurent entre 2m13 et 2m43. Leur peau reptilienne est d'un noir étincelant, et un feu luisant suinte d'entre leurs écailles. Leurs yeux sont des rubis sombres. Leur longue queue barbelée fait de petits mouvements à la manière d'un tigre. Les épées larges des bal'boosts ne se brisent jamais, et ces derniers ne commettent jamais de maladresse lorsqu'ils les utilisent. Seule la magie ou un autre démon peut opposer une longue résistance à cette chose. Si vous ne disposez ni de l'une ni de l'autre, fuyez.



Bal'Boost

Démon Majeur

Humanoïde, combattant inébranlable.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	5D8	22-23
CON	5D8	22-23
TAI	4D8	18
INT	4D8	18
POU	4D8	18
DEX	4D8	18
DEP	1/2 DEX, max.10	

PV Moyens 20-21

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D8.

Facultés : Morsure 40 %, dégâts 1D8. Carapace, 1D10+1D6 sous forme de coquille. Epée Large Démon x2 110 % chacune, 1D8+2D8 points de dégâts chacune. Régénération, automatique, 1 PV par round, personnel uniquement.

Besoins : dévore un boeuf, un cheval, ou un autre mammifère de grande taille chaque jour.

Compétences : Esquive 40 %, Baratin (Vantardise) 40 %, Ecouter 40 %, Plan d'Origine 15 %, Chercher 40 %, Langue du Convocateur INT x2 %, Pister 30 %.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 81.

Dhzutines

Les dhzutines sont minuscules, imberbes, et pleins d'entrain. Parfois, les sorciers les lient à un gant à huit doigts afin d'augmenter la vivacité et la dextérité de la main qui le porte ; ceci s'avère fort pratique pour les rituels exigeant d'interminables gestes de la main. La tête, les deux bras, et les deux mains des dhzutines deviennent le sixième, le septième, et le huitième doigt du gant. Les tâches accomplies avec cette main

sont améliorées par la FOR et la DEX du dhzutine. Ainsi, une personne de FOR 10 dispose, grâce à la FOR 8 du démon, d'une FOR 18 avec la main ainsi gantée.



Lorsque vous êtes paré d'un dhzutine, utilisez la faculté «Manipuler» du démon sous forme d'un pourcentage à ajouter aux compétences d'armes et aux compétences «Crocheter», «Réparer/Concevoir», «Scribe», et «Lancer».

Dhzutine

Démon Mineur

Humanoïde, effronté.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D8	4-5
CON	1D8	4-5
TAI	1D8	4-5
INT	2D8	9
POU	3D8	13-14
DEX	3D8	13-14
DEP	1/2 DEX, max. 10	

PV Moyens 4-5

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D4.

Facultés : Morsure 30 %, dégâts 1D6. Manipuler 30 %.

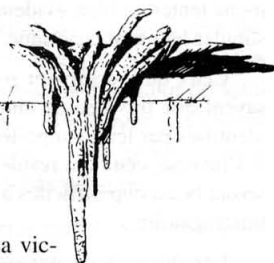
Besoins : mange une souris, un oiseau, ou toute autre créature piteuse et vivante chaque jour.

Compétences : Esquive 30 %, Se cacher 40 %, Plan d'Origine 15 %, Crocheter 60 %, Scribe 30 %, Langue du Convocateur INT x2 %.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 34.

Hoojgnurps

Un hoojgnurp est un grand globule de chair verdâtre tout à fait répugnant. Des artères noires palpitent avec un aspect visqueux à fleur de peau.



Lorsqu'il attaque, un hoojgnurp étouffe généralement sa victime peu soupçonneuse en se laissant tomber depuis le plafond et en s'engouffrant de force dans la gorge de la cible asphyxiée.

Magie





Hoojgnurp

Démon Mineur

Non-humanoïde, assassin.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D8	18
CON	6D8	27
TAI	5D8	22-23
INT	1D8	4-5
POU	5D8	22-23
DEX	1D8	4-5
DEP	1/2 DEX, max. 10	
PV Moyens	25	

Modificateur aux Dégâts Moyen : +3D8.

Facultés : *Carapace*, 1D2 sous forme de cuir animal visqueux. *S'accrocher* 30 %, peut rester au plafond pendant trois heures. *Bondir* 30 %, parcourt 15 mètres horizontalement ou 9 mètres verticalement, dégâts d'impact = MD. *Vomir* 30 %, dégâts = VIR 1D6 par round + asphyxie 1D6 (utilisez les règles de noyade).

Besoins : absorbe une grosse bouteille de bière chaque jour et émet des odeurs sulfureuses.

Compétences : Grimper 30 %, Ecouter 50 %, Plan d'Origine 15 %, Chercher 30 %, Langue du Convocateur INT x2 %.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 48.

Démons de Passage

Les démons de passage ressemblent à des humains ordinaires. Néanmoins, ils possèdent tous sans exception un trait chaotique majeur. Ce dernier est aisément visible lorsque ces démons sont nus.

Parmi ces traits distinctifs on compte les cornes, les queues, les pieds fourchus, les bras supplémentaires et ainsi de suite.

Utilisés comme agents, ces démons tenteront bien évidemment de dissimuler leur trait chaotique.

Ceux qui ne servent pas depuis longtemps sur Terre, ne savent que très peu de choses sur ce monde et pourront être identifiés par leur comportement ou après avoir été interrogés. A l'inverse, ceux qui résident depuis longtemps sur notre plan seront beaucoup difficiles à reconnaître au travers d'un simple interrogatoire.

Les démons de passage sont chers car ils coûtent des points de POU en plus des points de magie.

Certaines tâches ne peuvent être accomplies à moins.



Démon de Passage

Démon Mineur

Semblable aux humains, agent.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D8	13
CON	3D8	13
TAI	3D8	13
INT	3D8	13
POU	3D8	13
DEX	3D8	13
APP	3D8	13
DEP	8	
PV Moyens	13	

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Facultés : *Drainage des Ames*, jet de POU:POU à chaque round, draine 1D8 PV par succès, puis draine le POU. *Régénération*, automatique, 1 PV par round, personnel uniquement.

Besoins : doit consommer un sacrifice de 2 points de POU lors de son arrivée et de 1 point de POU chaque jour suivant.

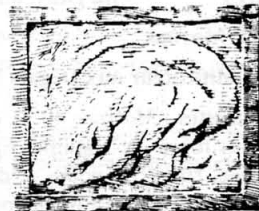
Compétences : Ecouter 20 %, Déplacement Silencieux 20 %, Plan d'Origine 15 %, Langue du Convocateur INT x2 %.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 34.

Démons Sentinelles

Cette espèce sans visage, au pas traînant, exsude de petits amas infects au fur et à mesure de sa progression.

Grâce à leur ouïe perçante, les démons sentinelles sont souvent liés à un mur, un sol, ou une porte sous la forme d'un bas-relief.



Leur propriétaire trouve également leur immobilité agréable. Une fois lié, le démon attend qu'une personne vienne à portée de son dard.

Cet appendice semblable à celui d'un scorpion forme un arc de cercle par-dessus son dos et reste constamment mobile. Excellent gardien, il est indispensable à ceux désirant conserver leurs secrets.

Démon Sentinelle

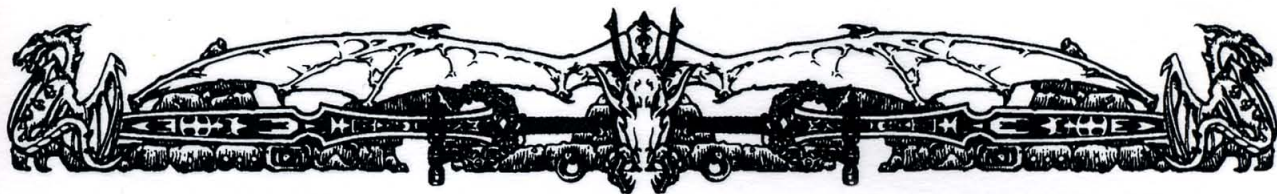
Démon Mineur

Humanoïde, répugnant.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D8	12-13
CON	3D8	13-14
TAI	3D8	13

Magie





INT	1D8	4-5
POU	3D8	13-14
DEX	3D8	12-13
DEP	1/2 DEX, max. 10	
PV Moyens		13-14

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Facultés : *Morsure* 40 %, dégâts 1D8. *Carapace*, 1D4 sous forme d'écailles. *Entendre*, automatique, portée : vue ; fait un compte rendu télépathique au convocateur. *Régénération*, automatique, 1 PV par round, personnel uniquement. *Voir* 40 %, seules de mauvaises conditions l'empêchent de voir. *Dard* 30 %, 1D6 + CON:CON pour infliger à la cible un nombre de points de dégâts égal à la CON du démon, portée de 2 mètres.

Besoins : mange une chèvre ou un animal fraîchement tué comparable chaque jour.

Compétences : Marchander 20 %, Plan d'Origine 15 %, Chercher 50 %, Langue du Convocateur INT x2 %.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 40.

Démons Domestiques

Cette espèce démoniaque a un tempérament docile.

Elle est humanoïde, a des yeux protubérants, des dents de renard, des bras osseux et ballants, et des écailles brillantes de couleur sang et or, noire, ou bleu vert.

On y a souvent recours pour accomplir les tâches ingrates ou comme souffre douleur.

Démon Domestique

Humanoïde, lèche-bottes.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D8	4-5
CON	1D8	4-5
TAI	1D8	4-5
INT	1D8	4-5
POU	1D8	4-5
DEX	1D8	4-5
DEP	4	
PV Moyens		4-5

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun.

Facultés : *Morsure* 40 %, dégâts 1D8. *Soulever*, automatique, sacrifice de 3 PM.

Besoins : mange une gourde pleine de feuilles de thé vert chaque jour.

Compétences : Déplacement Silencieux 30 %, Plan d'Origine 15 %, Langue du Convocateur INT x2 %.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 16.

Démon Mineur



Facultés Démoniaques

Absorption de Projectiles

S'il réussit son jet de faculté, le démon dissout et ignore les projectiles non-magiques qui pénètrent son corps ; les dégâts de l'attaque par projectile ne lui coûtent donc aucun point de vie.

Chaque point de magie ajoute 10 pour-cent à ses chances de neutraliser un tir de projectiles réussi. S'il possède un score de 100 pour-cent, il ne subit des dégâts qu'en obtenant un résultat de 99 ou de 00 à son jet ; s'il possède 101 pour-cent ou plus, il ne les subit que sur un résultat de 00.

Ailes

Le démon peut gagner n'importe quel endroit du plan des Jeunes Royaumes à tire d'ailes ; celles-ci sont «insectoïdes» et produisent un bourdonnement en battant l'air. En vol, le démon atteint des vitesses pouvant avoisiner les 50 km/h. Pour assurer sa stabilité, sa TAI et sa FOR ne doivent pas faire l'objet d'un écart supérieur à cinq points, et son score de DEX ne doit pas être inférieur à 10.

Il peut transporter des passagers ou une cargaison dont le poids n'excède pas la moitié de sa FOR. Le sacrifice de points de magie nécessaire à cette faculté est invariable : 10.

Arme Démon

Le démon peut porter et utiliser l'arme, mais le plus souvent, il y est lié. Celle-ci occasionne les dégâts habituels, plus le Modificateur aux Dégâts du porteur, plus des dégâts supplémentaires égaux au nombre de points de magie investi, conformément à la Table d'Efficacité des Démons. Si le démon porte l'arme, ses chances de toucher augmentent en fonction du sacrifice de points de magie consenti, conformément à la Table d'Efficacité des Démons.

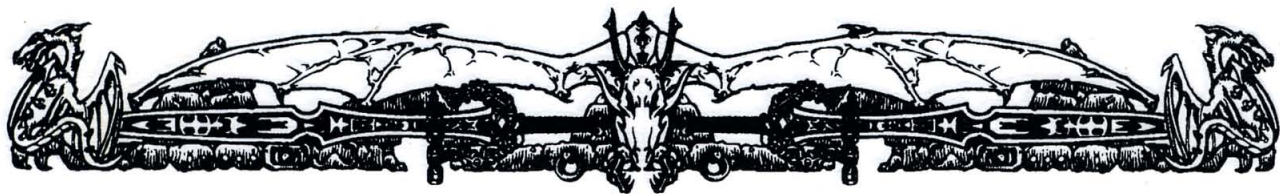
• Si le démon est lié à l'arme, utilisez la compétence normale de l'aventurier dans cette arme. Armure, bouclier et armes de la cible protègent normalement.

Si l'arme est utilisée pour parer ou sujette à des dégâts quelconques, lancez les dés indiqués par la Table d'Efficacité des Démons. Additionnez leur résultat au total des points de structure de l'arme. Soustrayez les points excédentaires aux points de structure de l'arme, y compris les dégâts infligés par des succès critiques.

Lorsque l'arme se brise, l'effet magique s'interrompt et le démon meurt.

Pour un arc démon, les chances de toucher à l'aide de flèches ou de pierres de fronde augmentent de 10





pour-cent par point de magie investi. Un arc démon combiné à une flèche démon représente deux facultés bien distinctes : la première augmente les chances de toucher, et la deuxième accroît les dégâts occasionnés, conformément à la Table d'Efficacité des Démons.

- Si le démon porte l'arme au lieu d'y être lié, celle-ci en conserve les effets magiques pour le premier coup ou la première attaque portée après que le démon l'a lâché, a été congédié, ou a perdu la vie. Ensuite, l'arme redevient normale à tous les niveaux.

Armure Démon

Le démon peut porter l'armure, mais le plus souvent, il est lié à une armure portée par un personnage.

Ce type d'armure revêt généralement une apparence bizarre ou fantastique du fait de la présence chaotique.

- Si le démon est lié à l'armure, celle-ci dispose d'un potentiel défensif normal et la faculté du démon bloque un nombre de points de dégâts égal au nombre de points de magie investi, conformément à la Table d'Efficacité des Démons.

- Par exemple, huit points de magie investis dans une Armure Démon arrêtent $1D10+1D6$ points de dégâts et une armure de demi-plaques normale en arrête $1D8+1$. Le porteur bénéficie d'un potentiel défensif minimal de quatre points et d'un maximum de 25 points. Si les points de dégâts traversent les deux protections, soustrayez-les aux points de vie du porteur. Quand ce dernier a perdu tous ses points de vie, le démon lié est chassé et les effets magiques prennent fin. Exception : le démon ne sera pas chassé s'il est le fait d'un lien éternel.

- Si le démon porte l'armure au lieu d'y être lié, celle-ci perd tout effet magique lorsqu'il la retire, est congédié, ou meurt.

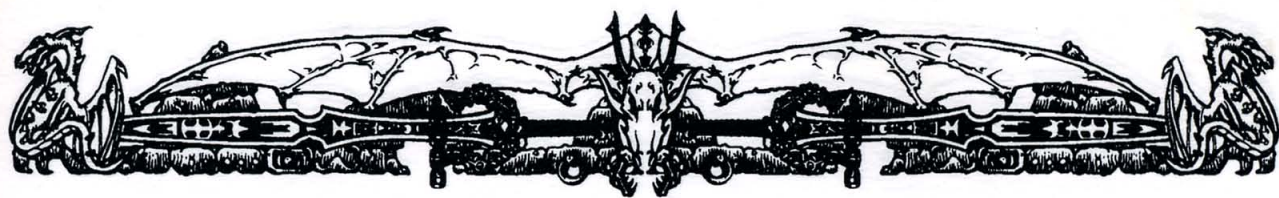
Assoupissement

La cible se sent envahie d'une irrésistible envie de dormir. Nécessite de réussir un jet opposant le POU du démon à la CON de la cible sur la Table de Résistance. En cas d'échec, attendez une heure pour effectuer une nouvelle tentative. En cas de succès, la cible dort pendant $(20-CON)$ heures à raison d'une heure au minimum. Portée : vue. Le sacrifice de points de magie nécessaire à cette faculté est invariable : 5.



Magie





Bondir

Le démon possède des jambes de crapaud, une queue faisant ressort, ou tout autre type de ressources physiques lui permettant de bondir en toute sécurité.

Il fait un bond de cinq mètres de longueur ou de trois mètres de hauteur par point de magie investi.

Cette faculté n'est pas affectée par le port d'armure. Il peut transporter un passager si le convocateur sacrifie un nombre de points de magie égal à la moitié de la TAI du passager.

Bouclier Démon

Le démon peut porter le bouclier, mais le plus souvent, il est lié à un bouclier porté par un personnage.

- Si le démon est lié au bouclier, il dispose du potentiel défensif de ce dernier et bloque les dégâts excédentaires à raison d'un point de dégâts par point de magie investi, conformément à la Table d'Efficacité des Démons.

- Par exemple, un bouclier moyen normal bloque 20 points de dégâts, et les huit points de magie investis dans le Bouclier Démon arrêtent 1D10+1D6 points complémentaires : en tout, son potentiel défensif minimum est de 22 points et son maximum de 36.

Si certains points de dégâts ne peuvent être bloqués, soustrayez les points de dégâts supplémentaires aux points de structure du bouclier. Lorsque le bouclier a perdu tous ses points de structure, il se brise, les effets magiques prennent fin, et le démon meurt.

- Si le démon porte le bouclier au lieu d'y être lié, il meurt lorsque le bouclier casse. Un bouclier porté par un démon en conserve les effets magiques pour le premier coup reçu après que le démon l'a lâché, a été congédié, ou a perdu la vie. Ensuite, le bouclier redevient normal à tous les niveaux.

Brûlure

Irradie un cylindre de chaleur qui inflige 1D6+2 points de dégâts par le feu à chaque round et à une cible unique ; cette dernière doit réussir un jet de Chance pour éviter de voir ses vêtements et ses cheveux prendre feu, conformément aux règles consacrées au feu du système de jeu.

Comme le métal conduit la chaleur, les armures ordinaires ne peuvent arrêter ces dégâts que lors du premier round de l'attaque.

Cette faculté est invariable : huit points de magie pour un score de 80 pour-cent et une portée de huit mètres.

Brume

Une vapeur nocive émane des naseaux du démon ; elle s'avère trop épaisse et trop inanimée pour permettre d'y diriger un tir de projectiles ou de mener des attaques conjuguées. Les cordes d'arc et les frondes se détendent et pourrissent après y avoir été exposé l'espace d'un unique round de combat.

La puanteur colle aux cibles et facilite leur pistage pendant les 24 heures qui suivent. La zone d'effet est irrégulière et de forme approximativement cylindrique ; elle mesure un mètre de haut par point de TAI du démon, et deux mètres de large par point de magie investi dans cette faculté. Ce démon ne peut posséder de facultés ayant trait au vent, au feu, ou à la chaleur.

Carapace

Accorde une couche de cuir animal, d'écailles, une coquille, ou autre, au choix du joueur. Chaque point de magie investi dans cette armure arrête le nombre de points de dégâts indiqué par la Table d'Efficacité des Démons.

Changement de Forme

Une fois toutes les 24 heures, le démon peut modifier sa forme pour ressembler à l'une des créatures vivantes des Jeunes Royaumes. Les formes en lesquelles il peut se changer doivent être choisies au moment de la convocation, chacune d'elle coûtant un point de magie. Les caractéristiques physiques du démon ne changent pas : le démon pourrait figurer un canari géant, mais privé de DEP par le Vol il incarnera un canari géant rivé au sol.

Il pourrait également prendre l'apparence d'un humain, d'un Melnibonéen, ou autre sans jamais représenter une personne existant bien précise. Il ne peut être lié à un objet. Le succès est automatique ; la durée n'est pas limitée. Le sacrifice de points de magie est invariable : 1x la TAI du démon pour la faculté elle-même et autant de points que le démon possède de formes interchangeables.

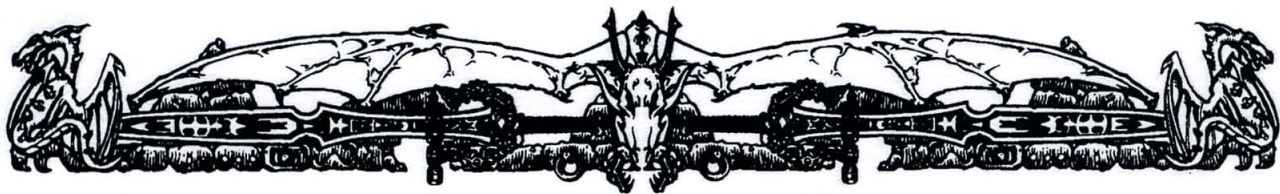
Collision

Le démon se jette sur la cible pour la percuter : la Table d'Efficacité des Démons met le sacrifice de points de magie en corrélation avec les chances de toucher et les dégâts de l'attaque. Ajoutez-y le Modificateur aux Dégâts normal. Les boucliers et l'armure protègent contre ces dégâts, mais une Collision réussie provoque l'application de Repousser (consultez le chapitre des points de règles sur le combat).

Cette faculté ne peut jamais occasionner des dégâts supérieurs aux points de TAI du démon. Celui-ci ne subit jamais aucun dégât du fait de son attaque de Collision.

Magie





Congeler

Irradie un cylindre de froid intense qui occasionne 1D6+2 points de dégâts par round. Le nombre de points de magie sacrifié détermine la portée en mètres. Les armures permettent de bloquer cette attaque lors du premier round uniquement.

Si la cible survit à cette attaque, il lui faut réussir, lors du premier combat qu'elle livre par la suite, un jet de Chance pour chacune de ses armes à avoir été exposée au froid. Si elle rate un jet, l'arme perd sa trempe et casse au premier coup ou à la première parade exécutée. Les boucliers, les armures, et les armes magiques ne sont pas affectés par cette faculté.

Criquets

Le démon se manifeste sous la forme d'un nuage de criquets, lesquels s'assemblent pour composer une silhouette vaguement humaine. Ce démon ne possède aucune autre faculté. Quand il attaque, il enveloppe une cible unique, ses gueules affamées occasionnant automatiquement 1D8 points de dégâts par round.

Les armures de toutes sortes contribuent à se protéger contre cette attaque. Les armes ordinaires ou physiques et magiques ne l'affectent pas, mais une attaque par flammes ou l'immersion dans l'eau provoque la retraite du démon. Le sacrifice de points de magie nécessaire à cette faculté est invariable : 10.

Dard

Le démon est muni d'un dard préhensile long de deux mètres au maximum, lequel occasionne 1D8 points de dégâts à la cible. La Table d'Efficacité des Démons et les points de magie sacrifiés déterminent les chances de toucher. Une attaque qui blesse l'adversaire provoque également des dégâts par le venin, la VIR de ce dernier étant égale à la CON du démon exprimée sous forme de points de dégâts.

Faites un jet de CON:CON sur la Table de Résistance. En cas de succès, l'attaque inflige à la cible un nombre de points de dégâts égal à la CON du démon. En cas d'échec, la cible perd un nombre de points de vie égal à la moitié de la CON du démon, mais gagne une immunité contre le venin de Dard.

Dimensions

Sur un mot de commande, le démon peut voyager entre les Jeunes Royaumes et son plan d'origine. Le prix de cette faculté est invariable : 20 points de magie. Chaque déplacement effectué entre les plans coûte un point de CON au démon ; si celui-ci tombe à zéro point de CON à la fin du voyage, il meurt en maudissant la personne qui l'a forcé à se tuer.

Moyennant un nombre de points de magie égal à la TAI de son fardeau, le démon peut transporter un objet d'une TAI

inférieure ou égale à la sienne vers l'autre plan. Un humain peut survivre à ce périple. Un grimoire compte toujours pour une TAI 1.

Même si les Champions de la Loi ne sont pas affectés, la traversée des ignobles vortex vides, tourbillonnants, et lubriques terrifie toute autre personne. Lancez un D100 chaque fois qu'un passage a lieu : sur un résultat de 00, tous les sorts et toutes les convocations retenus en INT-mémoire sont oubliés, et tous les démons liés sont libérés.

Distendre

Permet au démon d'accroître, d'étirer, ou de grossir une partie spécifique de son corps de façon temporaire. Pour chaque point de magie investi, le démon agrandit la taille ou l'envergure de la partie corporelle d'une longueur égale à sa taille initiale. Par exemple, dix points de magie dépensés pour Distendre un Bras permettront à ce dernier de s'allonger ou de s'élargir dix fois. Il faut une demi-seconde environ pour étendre une partie de son corps d'une longueur.

Drainage des Ames

Le démon doit d'abord toucher la cible. Il faut réussir un jet de POU:POU sur la Table de Résistance pour chaque round que dure l'attaque. S'il est contré par l'échec d'un jet effectué sur la Table de Résistance, le démon est secoué et relâche sa cible comme s'il avait été frappé par la foudre. Le sacrifice nécessaire à cette faculté est invariable : 10 PM. Les armures ne protègent pas contre cette faculté.

Lorsqu'il attaque, le démon tente tout d'abord de drainer les points de magie de la cible à raison de 1D8 points par round de succès. Une fois le dernier point de magie drainé, la cible sombre dans l'inconscience et le démon boit le POU de sa victime à raison de 1D8 points par round, la réduisant ainsi à l'état de zombie privé de volonté. Chaque point de Pouvoir drainé augmente proportionnellement les points de vie de la chose. Ces points de vie peuvent être dépensés mais jamais recouvrés.

Eblouissement

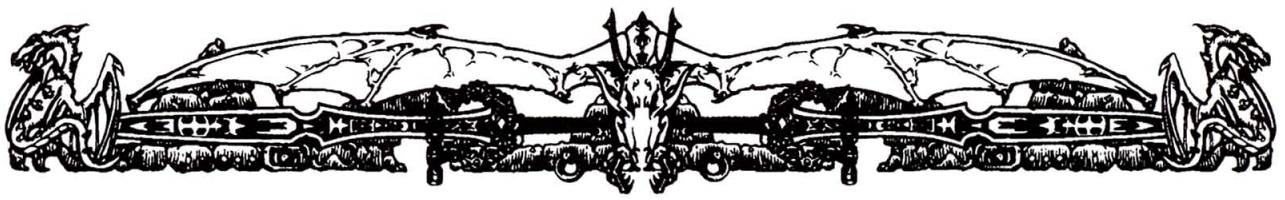
Irradie un cylindre de lumière éclatante qui aveugle une cible unique pendant un nombre de rounds de combat égal au nombre de points de magie investi dans cette faculté. Pendant ce temps, la cible aveuglée ne voit plus rien ; considérez qu'elle se trouve dans l'obscurité totale. La cible a POU x3 pour-cent de chance d'avoir les yeux fermés au moment de l'attaque.

Encorner

Le démon fait surgir des cornes en un endroit quelconque de son corps. Tel un taureau, il les utilise pour encorner ses cibles, leur infligeant 1D8+2 points de dégâts. Le nombre de

Magie





points de magie sacrifié détermine les chances d'encorner du démon. Si le démon se précipite sur sa cible pendant un demi-round avant de porter son coup de cornes, il bénéficie également de son modificateur aux dégâts.

Entendre

Le démon surprend toutes les conversations auquel il assiste, puis rapporte l'essentiel des propos tenus à son invocateur. Cette faculté débute avec un pourcentage égal à $CON \times 5 \%$ et exige un sacrifice de trois points de magie. Sur un résultat de 99 ou 00, son compte-rendu s'avère imprécis et trompeur. Si le démon est lié à un objet, celui-ci doit comprendre l'image d'un ou plusieurs yeux et d'une ou plusieurs oreilles pour permettre au démon d'être témoin des différentes conversations. Portée : vue.

Entoiler

Le démon vomit des fils aussi collants qu'une toile d'araignée, lesquels s'enroulent autour de la cible pour l'immobiliser. Pour se libérer, cette dernière ou son sauveur doit trancher les fils. Ceux-ci ont une FOR égale aux dégâts donnés par la Table d'Efficacité des Démons pour les points de magie investis dans cette faculté : ainsi, les fils d'un Entoiler de 3 points disposent de 1D6 points de FOR.

Excavation

Le démon peut creuser le bois, la terre, et la roche en les mâchant puis en les ingérant. Cela lui permet d'excaver un tunnel égal à sa TAI. Sa vitesse d'excavation est de un mètre par heure et par point de magie investi dans cette faculté. Il ne peut creuser les métaux raffinés, la chair, ni les substances magiques.

Explosion

Le démon s'approche de la cible et tente d'engager la Lutte avec elle. S'il y parvient, il s'agrippe à sa victime jusqu'à son Etape de DEX du round suivant, où il explose en occasionnant des dégâts proportionnels aux points de magie sacrifiés pour cette faculté, conformément à la Table d'Efficacité des Démons. Par exemple, un sacrifice de trois points cause une déflagration occasionnant 1D6 points de dégâts. Après avoir explosé, le démon est libéré, regagne son plan d'origine, et ne peut revenir sur le nôtre. Les armures ne protègent pas contre cette faculté car elles conduisent les ondes de choc de l'explosion.



Exsangue

Ayant remarqué une cible, le démon tente de s'y attacher, utilisant pour cela un pourcentage de réussite égal au nombre de points de magie investi que multiplient dix.

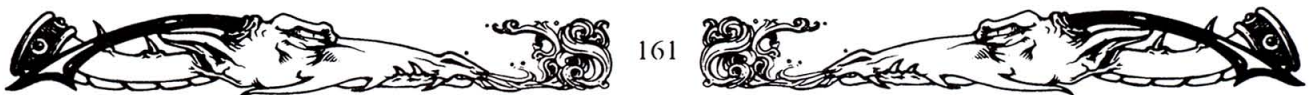
Le contact de cette chose donne une impression de chiffon froid et humide ; seules les attaques par la magie ou les armes magiques peuvent lui infliger des dégâts.

Les armures défendent contre cette attaque à leur pleine puissance lors du premier round mais sont ensuite traversées par le démon. Les dégâts occasionnés à chaque round d'attaque sont de 1D3 points. En 24 heures, le démon peut drainer un volume de sang égal à sa propre TAI exprimée sous forme de points de vie. Cette faculté comprend un DEP en volant égal à 1D8 unités.

Groin

Procure un groin quasiment animal au démon, ce qui lui donne la faculté de pister par l'odeur à raison de $CON \times 5 \%$ de chance. Sur un résultat de 99 ou 00, il perd complètement la piste ou se met à suivre la mauvaise personne. Contrairement à la compétence Pister, la faculté Groin peut suivre les substances dépourvues d'odeur, tels les diamants ou l'or. Le sacrifice de points de magie nécessaire à cette faculté est invariable : 3.

Magie





Langue

La langue touche sa cible en vertu d'un pourcentage égal au nombre de points de magie sacrifiés. Sa portée en mètres est égale au nombre de points de magie sacrifiés pour cette faculté. Lorsqu'elle touche, la langue se rétracte et amène la cible à sa gueule avec une force de traction égale au Modificateur aux Dégâts du démon.

Si elle réussit un jet de FOR:FOR sur la Table de Résistance, la cible peut se libérer en se tortillant. Si elle le rate, elle est avalée tout entière et subit des dégâts par acide stomacal lors du round suivant, conformément à la Table d'Efficacité des Démons. Pour pouvoir avaler sa cible, le démon doit posséder une TAI trois fois plus grande que cette dernière.

Manipuler

Permet au démon de créer un objet physique de facture simple, ou d'en réparer ou inventer un en une heure. Nous appelons «objet de facture simple» une oeuvre pouvant être réalisée par un artisan humain moyen en sept jours et sept nuits de travail ininterrompu. Le démon doit posséder les compétences DEX, FOR, INT, et un point de TAI au minimum. Les chances de succès du démon sont égales à 10 pour-cent par point de magie sacrifié pour la compétence.

Morsure

Il s'agit d'un coup de dents directement porté par des mâchoires béantes et pleines de crocs brillants. Les dégâts occasionnés augmentent en fonction du nombre de points de magie dépensé ; consultez la Table d'Efficacité des Démons.

Pacte de Garde

Un Pacte de Garde est un accord magique passé par les démons ; il stipule qu'ils mèneront une défense conjointe contre les attaques d'un type particulier. Moorcock écrit, à propos de celui qui protège le trésor d'Urish : «il représente tous [les démons] qui peuvent s'unir afin de respecter le pacte de garde.» Une telle défense est imperméable à presque toute chose, même à Stormbringer, laquelle ne se montre pas empressée d'attaquer le démon.

Dans la saga, le couperet Hacheviande tombe en miettes lorsqu'il percute le pacte de garde du démon, lequel le contemple avec calme avant de distendre ses mâchoires. Urish, le porteur du couperet, est avalé tout entier.

- Pour créer un pacte de garde, invoquez un Seigneur du Chaos. Celui-ci exige dix points de magie ainsi qu'un paiement ou une monnaie d'échange quelconque, sinon il rejette le pacte de garde. L'accord du Chaos est vital ; en effet, un pacte de garde lie et frappe d'obligation un grand nombre de démons.



Magie





- Lorsqu'elle heurte le démon, une arme sujette à un pacte de garde se brise invariablement et ce, même s'il s'agit d'une arme démon. Lancez les dés de dégâts de l'attaque comme si l'attaque avait touché, mais ôtez les points de vie perdus à l'attaquant. Les pactes de garde sont surnaturels : les armures, boucliers, et parades n'absorbent, ne dévient, ni n'amoindrissent les dégâts ainsi renvoyés.

- Il est possible d'établir des pactes de garde contre tous les types d'attaques terrestres ou de facultés démoniaques. Sur le plan du jeu, vous passerez un pacte de garde contre une catégorie d'armes, telles qu'elles sont décrites au chapitre consacré au combat.

- Un démon pourra bénéficier d'un pacte de garde par tranche de huit points de POU.

- Une entité munie d'un pacte de garde ne peut attaquer avant d'avoir préalablement été attaquée.

Paralyisie

Le démon doit toucher sa victime pour utiliser cette faculté. Le démon attaque la CON de la cible à l'aide la sienne et ce, par le biais de la Table de Résistance. En cas de succès, le démon paralyse la cible. La victime ne peut plus bouger, mais continue de penser normalement. La paralysie prend fin quand le joueur de la cible réussit un jet inférieur ou égal à CON x1 sur un D100 ; il peut faire une tentative par round. Si la cible porte ou revêt un démon lié à un objet, ce dernier n'est pas affecté : cette faculté ne touche qu'une cible à la fois. Si la victime est un démon lié, celui-ci ne pourra attaquer pendant sa paralysie. Le coût de points de magie nécessaire à cette faculté est invariable : 7.

Plumes

Projetée des plumes à l'aspect horrible, tachetées de noir, longues comme l'avant-bras, et munies de barbillons semblables à des harpons. Celles-ci provoquent 1D8+1 points de dégâts chacune. La portée de base est de 10 mètres par point de magie investi. Le démon possède un nombre de plumes égal au nombre de points de magie sacrifié pour cette faculté. Il peut lancer une plume toutes les cinq Etapes de DEX. La régénération des plumes s'effectue au prorata et sur une période de 24 heures, à l'instar des points de magie. Les armures protègent contre les plumes.

Points de Suture

Le démon use de magie pour refermer les plaies infligées par les armes, les outils, les griffes, et autres, rétablissant ainsi le nombre de points de vie perdu. Cette faculté ne peut traiter les blessures internes du type brûlure, empoisonnement, ou asphyxie. La cible peut être le convocateur ou une personne dé-

signée par ce dernier. Le démon ne peut recoudre les êtres issus d'autres plans, pas même sa propre personne. Portée : toucher. La faculté Points de Suture, la compétence Médecine Rudimentaire, et le sort Soins sont complémentaires. Les points de vie récupérés pour chaque blessure traitée sont égaux au nombre de points de magie sacrifié pour cette faculté. Les Points de Suture laissent toujours des cicatrices proéminentes dont l'odeur, la couleur, et la forme sont rebutantes ; en outre, elles rappellent toujours le Chaos.

Poussière

Le démon vomit une rafale de poussière et de sable secs selon un angle de 180 degrés et une portée (en mètres) égale aux points de magie dépensés pour cette faculté. L'attaque oblige automatiquement la cible à fermer les yeux. Si le démon se concentre sur une cible unique, l'attaque de Poussière cause 1D8 points de dégâts par round de combat, ou 1D4 si la cible porte une armure de plaques. Ce type d'attaque dure jusqu'à la fin du round de combat. La cible recouvre la vue au début du round suivant, mais le démon peut inspirer et reproduire son attaque. En une heure, cette attaque peut durer un nombre de rounds de combat égal au nombre de points de magie investi dans cette faculté.

Prophétie

Le démon peut parcourir le passé du regard et choisir d'examiner certaines périodes. Il perçoit toujours le passé depuis l'endroit où il se trouve, aussi le sorcier doit-il l'emmener à l'emplacement souhaité. Pour chaque point de magie sacrifié, cette faculté permet de remonter une année de plus dans le passé. Les chances de succès sont égales à POU x5 % ; un résultat de 99 ou 00 s'avère systématiquement imparfait, énigmatique, ou indistinct. Il faut près d'une heure pour sonder une année passée. Si le démon est lié à un objet, le lieu voit tout de ses propres yeux.

Régénération

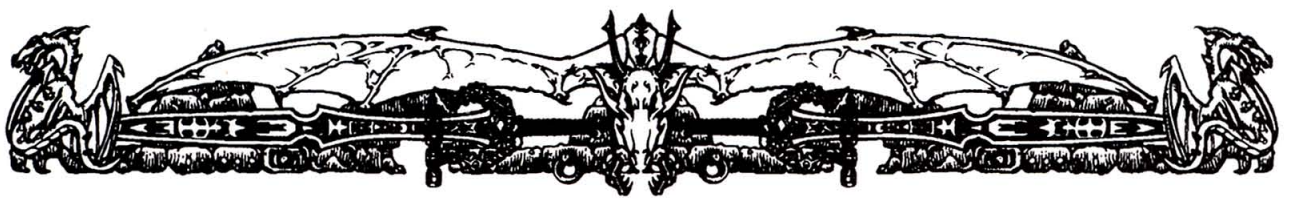
Redonne automatiquement un point de vie par round, et jamais davantage, lors de l'Etape de DEX du démon. Il est le seul à pouvoir bénéficier de ces points de vie. Le sacrifice de points de magie nécessaire à cette faculté est invariable : 3.

Rideau de Feu

Irradie un rideau de flammes selon un angle de 180 degrés, lequel occasionne 1D8 points de dégâts par round à toutes les cibles comprises dans sa portée de base. Déterminez les chances de toucher et la portée de base à raison de 10 % et d'un mètre par point de magie sacrifié. Conformément aux règles de dégâts par le feu du système de jeu, les cheveux et les vêtements s'enflamment également. Si la cible réussit un jet de Chance et se trouve à une distance maximale égale au double de la portée de base, elle ne subit aucun dégât. Sinon,

Magie





elle roussit et essuie 1D3 points de dégâts, mais ses cheveux et ses vêtements ne s'embrasent pas. Les armures ne peuvent contribuer à bloquer cette attaque que lors du premier round. En une heure, cette attaque peut durer un nombre de rounds égal au nombre de points de magie investi dans cette faculté.

S'accrocher

Le torse et les extrémités des membres du démon sont dotés de tampons adhésifs qui lui permettent de s'accrocher à des surfaces verticales et de se tapir au plafond la tête en bas.

Chaque point de magie investi lui permet en outre de S'accrocher une heure de plus (suite à quoi il doit se laisser tomber au sol) et augmente sa compétence «Grimper» de 10 pour-cent. Il peut gagner n'importe quel endroit d'un plafond en réussissant un jet de Grimper.

Sang Acide

Le sang du démon est composé d'acide. Plus le convocateur aura sacrifié de points de magie et plus l'acide sera virulent. Lorsque le démon essuie une attaque et perd un point de vie, l'arme d'attaque subit un jet de dégâts par l'acide, lequel affecte ses points de structure. L'attaquant doit réussir un jet de Chance ou se voir éclabousser d'acide. Consultez la Table des Jets pour prendre connaissance des dégâts dus à l'acide.

Savoir

Le démon écoute une question précise touchant au plan des Jeunes Royaumes, puis s'éclipse pour chercher la réponse. Il réapparaît en 1D8 heures pour répondre ou pour expliquer que la réponse est introuvable. La question doit porter sur un type de savoir intellectuel spécifique («les choses qui sautillent», «les légendes de Vilmir», etc.) et pour lequel il existe toujours une réponse. Elle doit toucher au plan sur lequel le démon a été convoqué.

Celui-ci ne peut en aucun cas découvrir des secrets intimes, des lieux cachés, ou tout autre type de savoir pareillement privé et unique. Au début, le démon a INT x3 % de chance de pouvoir répondre. S'il échoue, il s'en rend compte et rapporte son échec. Sur un résultat de 99 ou 00, il communique sans le savoir une réponse erronée. Le sacrifice de points de magie nécessaire à cette faculté est invariable : 10.

Serre

Un ou plusieurs membres du démon se terminent par des griffes dont la nature est déterminée par le joueur. Il est possible d'attaquer avec deux serres au cours du même round, en séparant les deux attaques de cinq Etapes de DEX. Le sacrifice de cette faculté est invariable : une serre coûte six points de magie et a 60 pour-cent de chance de toucher. Chaque serre inflige un nombre de points de dégâts invariable : 1D8+MD.

Soulever

Le démon peut soulever et transporter un poids égal à trois fois sa FOR pendant une heure. Il doit ensuite se reposer dix minutes. S'il marche, sa vitesse peut atteindre DEP 8 au maximum. S'il se soulève lui-même, il se déplace dans les airs à DEP 15 et doit ensuite prendre dix minutes de repos. Le sacrifice de points de magie nécessaire à cette faculté est invariable : 3.

Téléportation

Au sein des Jeunes Royaumes, le démon peut se téléporter en emmenant avec lui des passagers ou une cargaison dont le poids n'excède pas sa FOR. Il ne se matérialisera jamais à moins de cent mètres d'un individu doté d'un POU supérieur au sien propre. Le périple est impressionnant et dure quelques secondes à peine. Soustrayez un point de CON au démon pour chacun des voyages qu'il effectue : lorsque sa CON tombe à zéro, il a épuisé ses ressources et disparaît. Le sacrifice de points de magie nécessaire à cette faculté est invariable : 10.

Tentacule

Ce tentacule sinueux, visqueux, et dont les extrémités sont garnies de ventouses, peut saisir sa proie et l'écraser pour lui infliger 1D8 points de dégâts par round de combat. Les chances de toucher augmentent de 10 pour-cent par point de magie sacrifié pour cette faculté. Les armures ne protègent pas contre cette attaque.

Voir

Le démon peut distinguer des choses dans le lointain : l'identité d'un cavalier éloigné, le déploiement de troupes, ou une inscription sur un mur par exemple. Il rapporte ce qu'il voit. Au départ, il dispose d'un score égal à CON x5 % dans cette faculté. La poussière, la brume, la fumée, ou l'obscurité n'entravent aucunement sa vue.

S'il est lié à un objet porté par le lieu, ce dernier peut voir à travers lui. Sur un mètre de distance, le démon peut voir selon un grossissement égal à 10 fois la taille réelle. Son compte-rendu n'est erroné ou mal interprété qu'en cas de résultat de 99 ou de 00. Le sacrifice de points de magie nécessaire à cette faculté est invariable : 3.

Vomir de l'Acide

Le démon régurgite ses acides stomacaux. Cela constitue une attaque ajustée contre une cible unique à même d'endommager armes, armure, et aventurier tout à la fois. Le contenu gélatineux provoque les mêmes dégâts quelle que soit la distance. Utilisez la Table d'Efficacité des Démons pour mettre les points de magie sacrifiés et les dégâts par l'acide en corrélation. La portée en mètres est égale au nombre de points de magie sacrifié.

Magie





Vue de l'Ame

Grâce à cette faculté, le démon peut percevoir toute vie disposant d'un POU supérieur ou égal à 3. La portée en mètres est égale au POU du démon que multiplient les points de magie dépensés pour cette faculté. Le démon peut également déterminer si le POU d'un individu est supérieur, égal, ou inférieur au sien propre.

Les Élémentaires

Chacun des quatre éléments (terre, air, feu, et eau) est régi par une famille, à la tête de laquelle siège un Seigneur Élémentaire. Celui-ci et ses parents les plus proches sont les maîtres de leur destin : ils peuvent être invoqués mais en aucun cas convoqués.

En tant qu'Empereur des Melnibonéens, Elric est l'héritier de dix mille ans de savoir, de pactes, et d'expérience. Il peut invoquer les membres les plus importants de chaque famille, mais les simples aventuriers ne disposent ni des connexions ni du savoir de l'albinos. Même s'ils apprennent à les invoquer, les aventuriers n'obtiendront de réponse des chefs des quatre familles que si ces derniers ont de bonnes raisons d'en fournir, car ils sont fiers et forts. Les humains peuvent vénérer un ou plusieurs Seigneurs Élémentaires à la fois.

Toutefois, il existe également des élémentaires majeurs et mineurs. Ceux-ci peuvent être convoqués, ce qui les rend visibles et leur donne une forme humaine. Ils agissent de façon conforme à l'élément dans lequel ils trouvent leur source. Les élémentaires convoqués sont souvent amicaux et parfois même, polis. Les sorciers ayant assassiné ou réduit des élémentaires en esclavage n'obtiennent aucune aide.

Si l'on considère les actions qu'ils peuvent réaliser, les élémentaires ressemblent aux humains. Ils peuvent attaquer et parer de façon physique. Calculez leur modificateurs aux dégâts et leurs points de magie comme pour les humains, mais n'effectuez aucune moyenne pour obtenir leurs points de vie : ceux-ci sont égaux à la somme de leur TAI et de leur CON, laquelle n'est pas divisée par deux. A l'exception des gnomes, les humains ne peuvent infliger de blessures physiques aux élémentaires. Les autres élémentaires se reconstituent juste après que le coup a porté. Les démons, la magie, et les armes enchantées occasionnent unique-

ment des dégâts magiques. Par exemple, un coup porté à l'aide d'une épée portant le sort Rasoir Infernal 4 provoque quatre points de dégâts aux ondines, aux sylphides, aux salamandres, ou aux gnomes. Les attaques des démons font également des dégâts magiques, lesquels comprennent le modificateur aux dégâts du démon, mais aucune composante physique ne peut entraîner de dégâts (en d'autres termes, ni les armes ordinaires ni les modificateurs aux dégâts des aventuriers).

Les élémentaires ont un sexe : Lassa est le seul Seigneur Élémentaire de sexe féminin, mais les sylphes et les ondines ont toutes deux une apparence féminine. Straasha, Grome, et Kakatal sont des Seigneurs Élémentaires de sexe masculin ; seuls les gnomes et les salamandres sont considérés comme étant de sexe masculin (même si en français on dit une salamandre).

Même si la saga n'en mentionne que très peu, les enfants des Seigneurs Élémentaires sont nombreux. On peut en citer deux : Misha et Graoll, seigneurs des vents violents, également appelés Géants des Vents et Lasshaar.

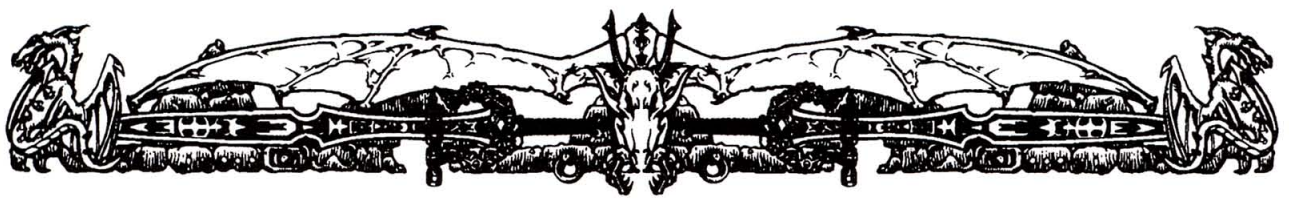
Attaques et Parades des Élémentaires

Vous trouverez les attaques réalisables par tous les élémentaires dans les descriptifs des élémentaires mineurs moyens. Comme pour les démons, utilisez la Table d'Efficacité des Démons pour mettre les points de magie investis dans leurs compétences en corrélation avec les dégâts de leurs attaques. La noyade et l'asphyxie se produisent conformément aux règles exposées au chapitre consacré au combat.

Table des Élémentaires			
Élément	Sort de Passage	Nom	Comportement
Terre	Don de Grome	gnome	têtu, tenace
Air	Ailes de Lassa	sylphe	bavarde, énergique
Feu	Flammes de Kakatal	salamandre	susceptible, idéaliste
Eau	Générosité de Straasha	ondine	confiante, patiente
			
Terre	Air	Feu	Eau
• Un élémentaire mineur ne peut disposer de plus de 24D6 points de caractéristique en tout, les 3D6 du POU inclus. Aucune attaque ni autre compétence ne peut excéder 100 % • Un élémentaire majeur dispose d'un minimum de 25D6 points de caractéristique en tout, y compris les 4D6 du POU. Ses attaques et ses autres compétences peuvent être supérieures ou égales à 110 %			

Magie





Points Nécessaires aux Élémentaires

1D6 en FOR, CON, TAI, INT, POU, ou en DEX : un point de magie.

Par tranche de 10 % dans une compétence : un point de magie.

DEP : les vitesses de déplacement des élémentaires sont invariables. Consultez les descriptifs des élémentaires mineurs.

Lier un Élémentaire : aucun sacrifice supplémentaire.

Lier un Élémentaire éternellement : impossible.

Les gnomes sont affectés par les attaques physiques. Tous les élémentaires peuvent être blessés ou tués par la magie, les armes enchantées, et les armes démons, ou encore par le fait d'attaques provenant d'autres élémentaires. Une arme physique porteuse d'un sort n'infligera que les dégâts occasionnés par ce sort.

Un élémentaire peut attaquer et parer en utilisant une arme magique. Les seuls points de vie qu'il perd correspondent aux points de dégâts formant un excès sur son total de points de vie actuel.

Procédure

Vous pouvez convoquer un élémentaire en apprenant le sort Convoquer un Élémentaire dans quelque source écrite, auprès d'un autre sorcier, ou en vous le faisant offrir par le Seigneur Élémentaire adéquat.

Gravez la rune ou le signe afin de donner un point de convergence à l'élémentaire convoqué, puis lancez le sort. Le sorcier doit également détenir le sort de passage approprié en mémoire mais n'a nul besoin de le lancer.

L'élémentaire apparaît au point de convergence. Aucun jet de Chance n'est requis.

Les élémentaires étant originaires de ce plan, il ne s'écoule que 1D6 rounds entre le moment où le sort de convocation est jeté et celui où ils apparaissent.

Attirer un Élémentaire

Le descriptif des élémentaires moyens représente les entités les plus faibles qu'il soit possible de convoquer. Sacrifiez plus de points de magie pour obtenir des points de caractéristique et de compétence supplémentaires.

Toutes les compétences figurant sur la feuille d'aventurier sont disponibles, mais les attaques sont limitées à celles indiquées par le descriptif de l'élémentaire.

Les élémentaires majeurs peuvent utiliser d'autres armes en conformité avec la nature de l'élément. Un élémentaire majeur de l'air pourrait rouer sa victime de coups violents en lui faisant subir d'énormes changements de pression atmosphérique, lesquels passeraient d'une extrême à l'autre.

Un élémentaire majeur du feu pourrait projeter de la lave ou brandir une colonne de feu. Un élémentaire majeur de l'eau pourrait agiter la mer de façon à provoquer des tourbillons ou encore manier divers types d'armes faites de glace. Un élémentaire majeur de la terre pourrait brandir des armes en pierre ou composées de métal pur. Et ainsi de suite.

Mettez les dégâts occasionnés par ces attaques en corrélation avec les pourcentages achetés dans la compétence d'attaque et ce, conformément à la Table d'Efficacité des Démons.

- Si les élémentaires mineurs et majeurs ne possèdent ni sorts ni facultés semblables à ceux des démons, ils peuvent toutefois utiliser des compétences humaines ou y ressemblant. Essayez de déterminer les compétences qui conviennent le mieux à l'élément de base.

- Le DEP des élémentaires mineurs et majeurs est égal à la moitié de leur DEX, à concurrence d'un maximum de 14 points. Les DEP sont le vol pour l'air, l'excavation pour la terre, la course et les sauts pour le feu, et la natation pour l'eau. Un élémentaire ne dispose que d'un seul mode de DEP. Les élémentaires peuvent tous se déplacer et agir à la surface de la terre.

- Les gnomes et les salamandres ne peuvent nager dans la mer ni se tenir à sa surface, et les sylphes ne peuvent vivre longtemps sous l'eau. Les ondines et les gnomes ne peuvent subsister longtemps dans le feu.

- Les élémentaires se déplacent au maximum de leur vitesse dans leur élément et à la surface de la terre.

- Les élémentaires ne peuvent utiliser aucune armure.

- Pour calculer les points de vie d'un élémentaire, faites la somme de ses CON+TAI mais ne divisez pas le résultat par deux.

Les Négociations

Lorsque l'élémentaire aura été convoqué avec succès, il entamera des négociations pour exécuter la tâche demandée par le convocateur.

La nature de cette dernière ne devrait pas s'avérer auto-destructrice ni contraire aux intérêts de l'élément.

Par exemple, un élémentaire de la terre acceptera de faire barrage à un cours d'eau mais refusera d'évider la terre au profit de douves noyées d'eau.

Une fois la tâche accomplie, l'élémentaire disparaît. Les élémentaires préfèrent négocier plutôt que d'être liés.

Magie





Lier un Élémentaire

Le lien d'un élémentaire n'entraîne la dépense d'aucun point de Pouvoir. Il intervient après la réussite d'un jet de POU:POU sur la Table de Résistance. Le lien d'un élémentaire est en contradiction avec les lois naturelles : ôtez un point au score de Balance du sorcier et ce, même s'il en résulte un chiffre négatif. La convocation proprement dite aura préalablement ajouté un point au score de Chaos du convocateur. Contrairement aux démons, le lien d'un élémentaire ne coûte aucun point de POU.

Une fois lié, l'élémentaire ne change pas d'apparence, mais il ne connaît plus ni joie ni empressement, et ne se porte jamais volontaire pour quoi que ce soit.

- Lorsqu'il est lié, l'élémentaire accomplit une série de tâches simples et limitées à un nombre égal à sa CON. Réduisez la CON de l'élémentaire d'un point chaque fois qu'une tâche est réalisée (ses points de vie sont également modifiés). Si sa CON tombe à zéro, l'élémentaire meurt : La salamandre devient cendres et braises, la sylphe se transforme en un souffle de fumée, l'ondine écume et s'évapore, et le gnome se désagrège pour former un tas de poussière.

Le fait de faire travailler un élémentaire jusqu'à la mort ajoute les points de POU de l'élémentaire décédé au score de Chaos ou de Loi du sorcier, selon son allégeance.

- Par «tâche simple» nous entendons des tâches adaptées à l'élémentaire et pouvant être accomplies (pour les élémentaires mineurs) par sept humains travaillant sans cesse pendant sept jours et sept nuits au maximum. Le travail réalisable par un élémentaire majeur est comparable à celui de soixante-dix humains travaillant sans s'arrêter pendant sept jours et sept nuits au maximum.

Lien à un Objet, Lien Éternel

Tout comme les démons, les élémentaires peuvent être liés à un objet. Toutefois, le fait d'emprisonner ce qui devrait être libre égare les desseins de la Balance et vous aliène le Seigneur Élémentaire correspondant : ôtez cinq points à votre score de Balance et ce, même si le chiffre figurant dans la case devient négatif.

Le Seigneur Élémentaire concerné est à présent votre ennemi et ne répondra jamais à vos convocations.





Une bague, une amulette, un bâton, ou autre servent de point de convergence à l'élémentaire, et doivent comporter la gravure de la rune de cet élément. Lorsqu'il est lié à un objet, l'élémentaire apparaît sur commande et surgit du point de convergence comme s'il en était craché ou exhalé. Puis il regagne l'objet de la même façon une fois sa tâche accomplie.

Il est impossible de pratiquer un lien éternel sur un élémentaire.

Vrai Nom

Seul le don d'un Seigneur Élémentaire peut vous apprendre le Vrai Nom d'un élémentaire. Une fois ce don accordé, l'élémentaire en question apparaît dix Étapes de DEX après avoir été appelé, du moins s'il existe toujours.

Congédier, Transmettre le Lien

Un élémentaire est congédié sur-le-champ, sans entraîner aucun coût, lorsque son convocateur le désire. Ce dernier est le seul habilité à le congédier.

Il est impossible de transmettre le lien d'un élémentaire à une autre personne.

Elémentaires Mineurs

Ces descriptifs représentent les élémentaires les plus faibles qu'il soit possible de convoquer. Sacrifiez des points de magie supplémentaires pour augmenter les pourcentages de compétence ou les points de caractéristique.

Les Gnomes (Terre)

Ce sont les plus mornes et les moins sensitifs de tous les élémentaires, aussi sont-ils enclins à être maussades et réservés. Les gnomes sont aussi raides et solides que des statues (mais pas aussi volumineux), et conviennent fort peu aux tâches requérant une certaine dextérité. En apparence, ils se composent aléatoirement de pierre, de minéral, de terre, ou d'un mélange plus ou moins dosé des trois. Les gnomes ont de la mousse en guise de cheveux ; sinon, ils recouvrent leur tête de cristal ou d'oxyde, ou se coiffent d'un bonnet de cailloux irréguliers.

Puisqu'ils relèvent de la terre, les gnomes en connaissent les usages et peuvent donc identifier les endroits visibles les plus appropriés à la recherche de tel minéral ou gemme. Ils peuvent guider les aventuriers pour trouver la passe montagneuse la plus basse, la sortie ou l'entrée d'une caverne, et ainsi de suite.

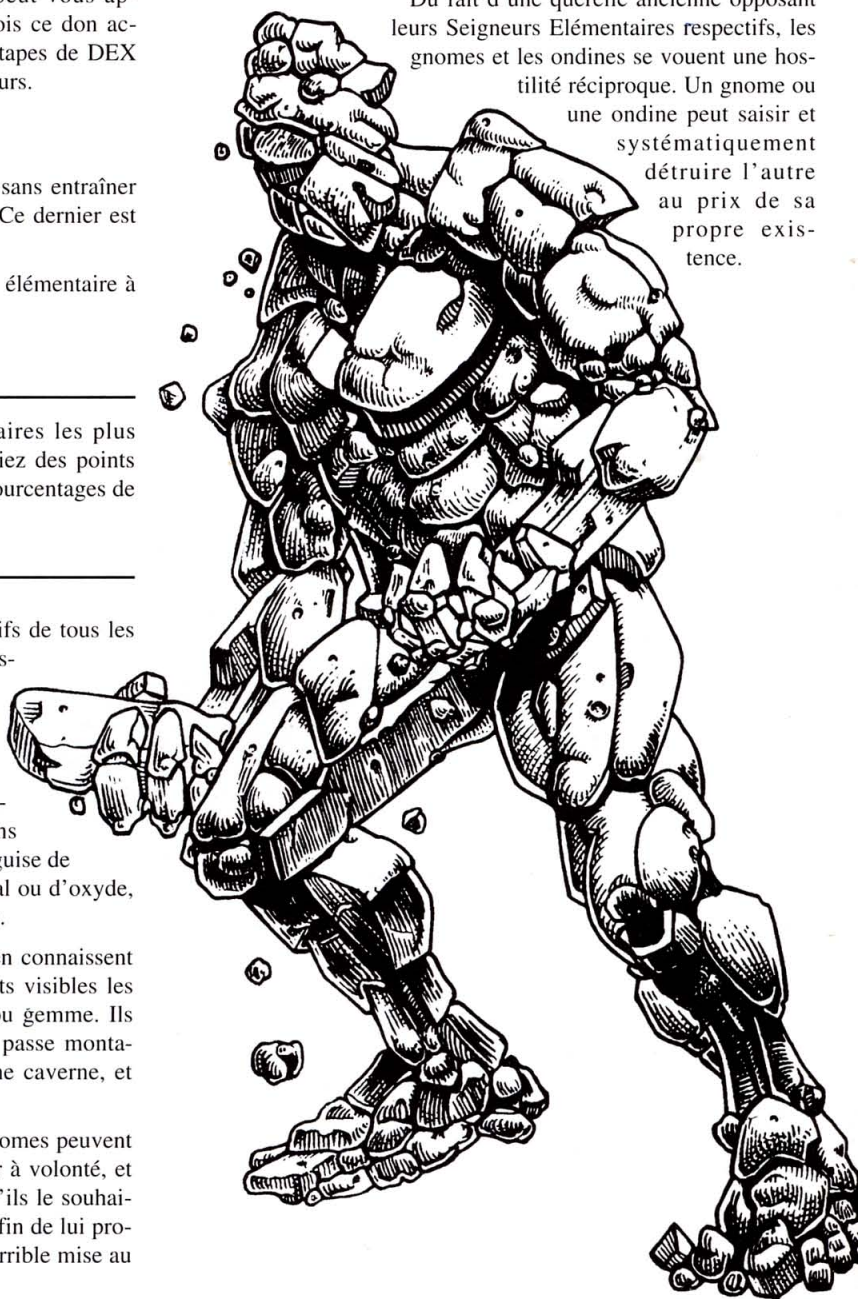
Puisqu'ils ne font qu'un avec la terre, les gnomes peuvent s'engloutir dans la terre et la roche ou en surgir à volonté, et les traverser à la même vitesse qu'en surface. S'ils le souhaitent, ils peuvent emmener un humain avec eux afin de lui procurer un abri sûr, un moyen d'évasion, ou une terrible mise au tombeau au plus profond de la terre.

Les gnomes peuvent se réunir en masse pour déclencher des avalanches, des effondrements de terrain profonds et subits, des séismes locaux, ou autres phénomènes similaires. Le volume de terre et de roche (en TAI) déplacé est égal à la FOR du ou des gnomes impliqués.

Au combat, la substance des gnomes est semblable à celle d'un bouclier. Ils n'absorbent et ne perdent des points de vie que lorsque les dégâts excèdent leur total actuel.

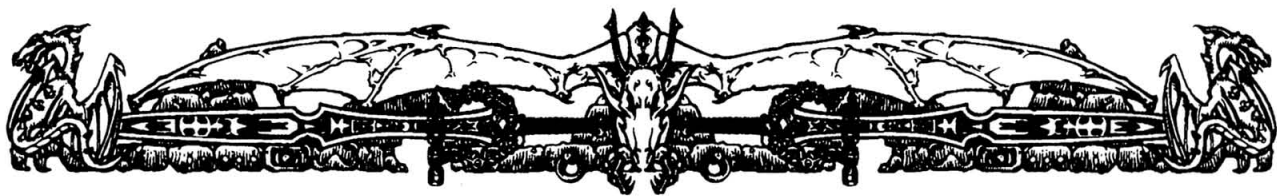
Pour pouvoir convoquer un gnome, le convocateur doit connaître le sort de passage Don de Gnome.

Du fait d'une querelle ancienne opposant leurs Seigneurs Élémentaires respectifs, les gnomes et les ondines se vouent une hostilité réciproque. Un gnome ou une ondine peut saisir et systématiquement détruire l'autre au prix de sa propre existence.



Magie





Gnome

Elémentaire Mineur

Humanoïde, trapu et disgracieux.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	5D6+12	30
CON	3D6+6	20
TAI	3D6	10-11
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	2D6*	7
DEP	8	
PV Moyens		30-31

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Bagarre** 20 %, Dégâts 1D4+MD**, *Marteau de Terre** 20 %, Dégâts 1D4+MD**

* Les armures protègent contre ces attaques.

** Mettez les dégâts des attaques en corrélation avec les pourcentages de compétence, conformément à la Table d'Effacité des Démon.

Armure : aucune. Toutefois, pour la première attaque que le gnome subit à chaque round, la réussite d'un jet de Chance lui permet de briser une arme ordinaire (même si elle bénéficie d'un sort) sans endurer le moindre point de dégâts. Les armes démons et les armes enchantées ne cassent pas.

Compétences : Evaluer 20 %, Monde Naturel 20 %, Langue du Convocateur INT x2 %, Usages de la Terre 60 %.

Nombre de Points de Magie Dépensés : 28.

Les Sylphes (Air)

Elégantes et collet monté, les sylphes se présentent comme des femmes semi-transparentes, certaines étant parées de robes flottantes, d'autres apparaissant complètement nues. Même en l'absence de brise, leurs cheveux continuent d'onduler et de tourbillonner.

Les sylphes sont les plus bavardes des élémentaires. Elles parcourent les airs en toute liberté, riant et surprenant les conversations. Comme l'air se meut en permanence, les sylphes sont partout et voient tout. Elles aiment en parler mais ont une très faible notion du temps. Pour elles, un jour ou un siècle, c'est du pareil au même.

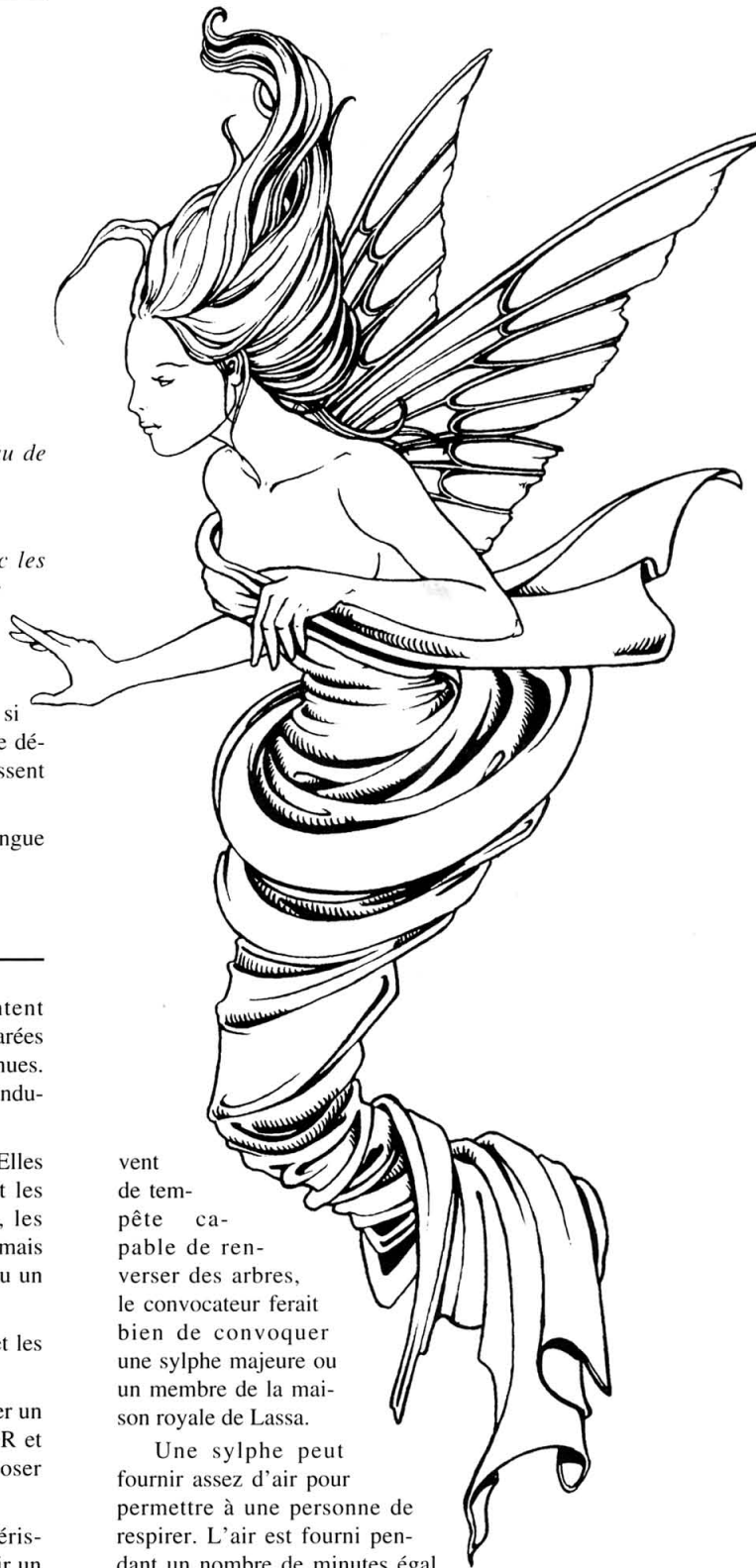
Elles se sentent offensées par les langages grossiers et les comportements chahuteurs ou brutaux.

Une sylphe peut produire une brise à même de déplacer un ou plusieurs objets dont la TAI est égale à sa propre FOR et ce, pendant CON x1 minutes. Ensuite, elle doit se reposer pendant une période proportionnelle.

Les sylphes mineures peuvent joindre leurs caractéristiques afin de provoquer un vent plus violent. Pour obtenir un

vent de tem-
pête ca-
pable de ren-
verser des arbres,
le convocateur ferait
bien de convoquer
une sylphe majeure ou
un membre de la mai-
son royale de Lassa.

Une sylphe peut
fournir assez d'air pour
permettre à une personne de
respirer. L'air est fourni pen-
dant un nombre de minutes égal



Magie





à la CON de la sylphe, période pendant laquelle la CON de ladite sylphe diminue de 1 point par minute. Quand il ne lui reste plus qu'un point de CON, l'élémentaire disparaît afin de se préserver.

Pour convoquer une sylphe, le convocateur doit connaître le sort de passage Ailes de Lassa.

Du fait d'une querelle ancienne opposant leurs Seigneurs Élémentaires respectifs, les sylphes et les salamandres se vouent une hostilité réciproque. Une sylphe ou une salamandre peut attaquer et systématiquement détruire l'autre au prix de sa propre existence.

Sylphe Elémentaire Mineur

Humanoïde féminin, petit et gracieux.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D6	10-11
INT	4D6	14
POU	3D6	10-11
DEX	4D6	14
DEP	15	
PV Moyens		21

Modificateur aux Dégâts Moyen : +0.

Armes : Vent Décapant* 50 %, Dégâts 1D100**

* Les armures protègent contre cette attaque.

** Mettez toujours les dégâts des attaques en corrélation avec les pourcentages de compétence, conformément à la Table d'Efficacité des Démon.

Armure : aucune, mais invulnérable aux attaques non-magiques.

Compétences : Connaissance des Secrets Aléatoires 25 %, Ecouter 20 %, Monde Naturel 20 %, Langue du Convocateur INT x2 %, Usages des Vents 60 %.

Nombre de Points de Magie Dépensés : 28.

Les Salamandres (Feu)

Aussi changeant que le feu lui-même, une salamandre peut prendre n'importe quelle forme. Toutefois, elle se présente souvent au convocateur sous un aspect humain masculin ou reptilien. Les flammes illuminent toutes choses et sont assez intenses pour permettre à une douzaine d'érudits de lire à la lumière d'une seule salamandre.

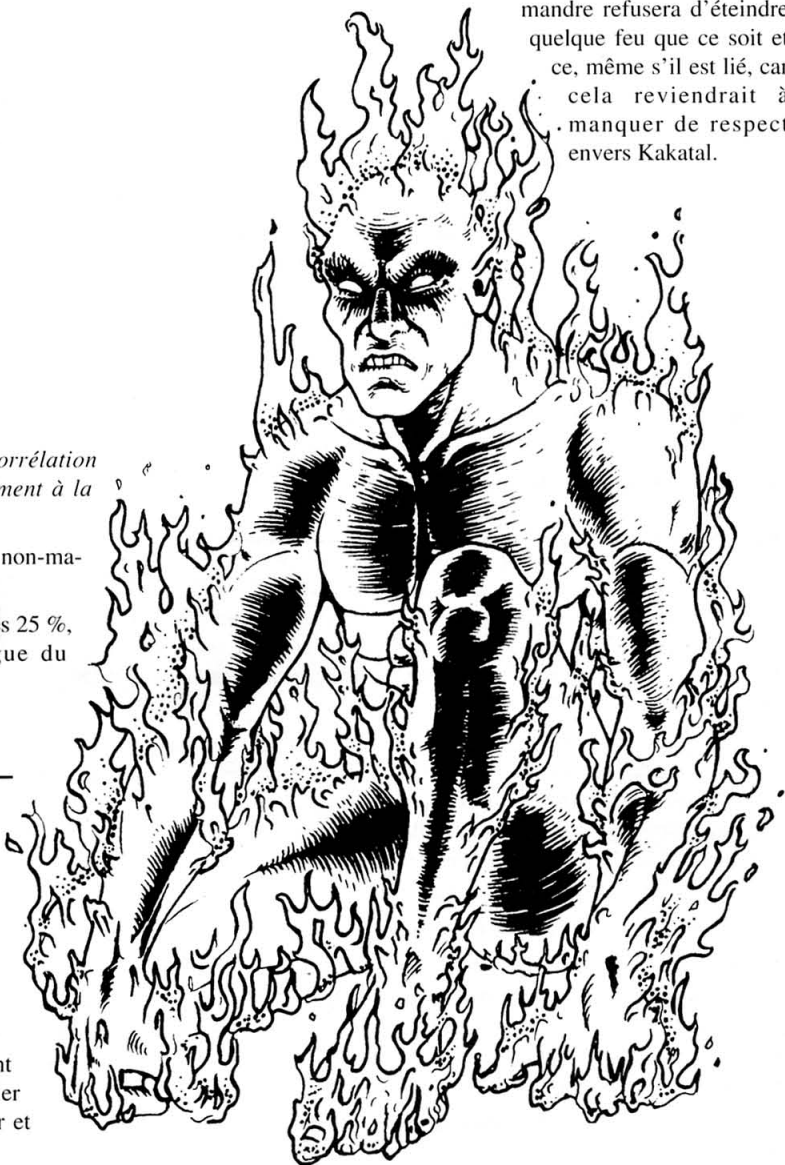
Les salamandres s'offensent très vite, elles sont tout aussi faciles à flatter. Il est possible d'en appeler à leur plus belle nature, mais elles adorent traquer et incinérer ceux qui les dupent.

Comme elles sont toujours en feu, les salamandres enflamment tous les objets inflammables qu'elles touchent. Elles occasionnent des dégâts par le feu normaux, à raison de 1D6 points par round.

Les sorciers peuvent utiliser un soufflet ou toute autre technique propre aux fournaies afin de multiplier la chaleur produite par les salamandres et ce, jusqu'à atteindre le point de fonte du bronze et de l'acier.

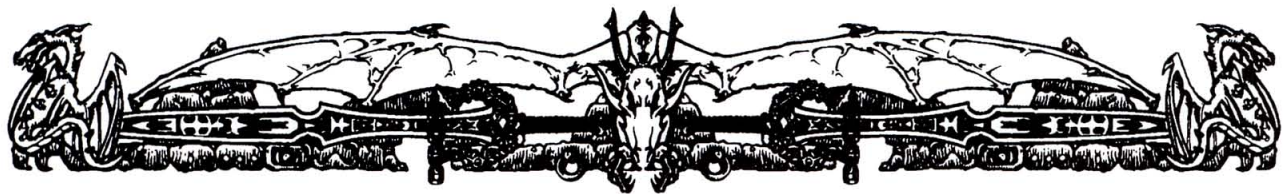
Une salamandre peut également cracher le feu sur une distance aléatoire et égale, en mètres, à son modificateur aux dégâts ; faites un jet différent pour chaque attaque. Les feux des salamandres ne s'épuisent pas avant leur mort.

Qu'il vente ou non, cet élémentaire peut garder un feu préalablement allumé si la taille de ce dernier, exprimée en mètres carrés, n'excède pas le POU de la salamandre. La salamandre refusera d'éteindre quelque feu que ce soit et ce, même s'il est lié, car cela reviendrait à manquer de respect envers Kakatal.



Magie





l'ondine au maximum. Dans l'eau, une ondine peut haler un individu ou un objet au maximum de son DEP.

Les ondines peuvent se réunir en masse ou en petit nombre pour déclencher des crues, des raz de marée, faire surgir un fleuve de nulle part, la pluie d'un ciel sans nuages, ou provoquer d'autres phénomènes similaires. Le volume d'eau (en TAI) déplacé est égal à la FOR des ondines impliquées.

Pour pouvoir convoquer une ondine, le convocateur doit connaître le sort de passage Générosité de Straasha.

Du fait d'une querelle ancienne opposant leurs Seigneurs Élémentaires respectifs, les ondines et les gnomes se vouent une hostilité réciproque. Une ondine ou un gnome peut saisir et systématiquement détruire l'autre au prix de sa propre existence.

Ondine **Elémentaire Mineur**

Humanoïde féminin, menu et ruisselant.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+6	14
CON	3D6+6	14
TAI	2D6	7
INT	4D6	14
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
DEP	12	
PV Moyens		10-11

Modificateur aux Dégâts Moyen : +0.

Armes : Lance de Glace* 50 %, dégâts 1D10+MD**. Toucher Submergeant FOR x3 %, dégâts par la noyade immédiats.

* Les armures protègent contre cette attaque.

** Mettez toujours les dégâts de cette attaque en corrélation avec le pourcentage de compétence, conformément à la Table d'Efficacité des Démons.

Armure : invulnérable aux attaques non-magiques ; toute arme métallique qui frappe une ondine rouille immédiatement et s'émousse jusqu'à devenir inutile.

Compétences : Monde Naturel 20 %, Eloquence 20 %, Langue du Convocateur INT x2 %, Usages des Vents 60 %.

Nombre de Points de Magie Dépensés : 28.

Seigneurs des Bêtes ou des Plantes

Dans les demi-mondes, où résident les archétypes de toutes les créatures autres que l'homme, une entité s'éveilla en entendant son nom.

Cette entité était nommée Haaashaastaak ; elle était froide et couverte d'écailles, et dénuée de la raison que les

hommes et les dieux ont en partage, mais douée d'une conscience qui la servait tout aussi bien, sinon mieux. Sur ce plan, elle était à égalité avec des entités telles que Meerclar, Seigneur des Chats, Roofdrak, Seigneur des Chiens, Nuru-ah, Seigneur du Bétail, et bien d'autres.

- Elric le Nécromancien, IV.

Moorcock cite également Fileet, Dame des Oiseaux, dans une autre partie de la saga. Il ne nomme qu'un seul Seigneur des Plantes, la Femme Enchevêtrée, dans La Revanche de la Rose. La loi des archétypes laisse entendre qu'il en existe des milliers d'autres.

S'il est possible de le convoquer, un Seigneur des Bêtes ou un Seigneur des Plantes ne se manifesterait pas systématiquement. S'il apparaît, il doit obéir au convocateur. Ayant entendu l'appel d'Elric, Meerclar Seigneur des Chats est heureux de répondre car Elric est melnibonéen, une race féline. Meerclar sait que cette rencontre sera plaisante.

Aucun sort ni aucune convocation ne provoquent l'apparition de hordes de créatures naturelles tout entières. Les animaux pris dans leur individualité peuvent être attirés quelque temps par l'intermédiaire d'un sort tel que Oeil de Rat.

Un Seigneur des Bêtes ou un Seigneur des Plantes peut pousser de nombreux sujets d'une même espèce à se manifester. Pour défendre Elric et Tristelune de la menace des Oonais, Fileet obscurcit le ciel en y faisant apparaître une nuée d'oiseaux.

Rares sont ceux qui connaissent le nom d'un grand nombre de Seigneurs des Bêtes ou des Plantes. En tant que futur Empereur, Elric se voit donner une instruction particulière par son père. Elric porte également l'actorios, la Bague des Rois, preuve de son identité et source de force. Elric dispose donc d'un accès aux entités puissantes telles Haaashaastaak bien plus aisé que tout autre aventurier. Il est le seul au monde à bénéficier d'une telle aide. Peut-être Moorcock a-t-il sciemment décidé qu'Elric serait le seul à pouvoir pratiquer ces convocations. Dans l'intérêt du jeu, nous poserons que les sorciers ont tous une infime chance de réussir.

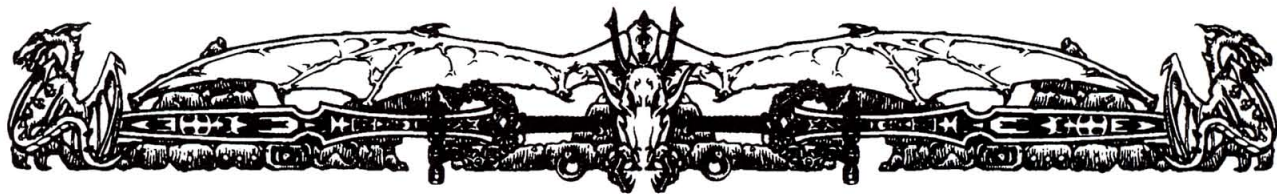
Convocation des Seigneurs des Bêtes ou des Seigneurs des Plantes

A l'instar d'Elric, le sorcier doit connaître le nom du Seigneur et les rythmes de scansion appropriés. Quant aux autres formes de magie, vous découvrirez et accumulerez les informations ésotériques s'y rapportant en cours de jeu. Celles-ci vous seront livrées par des recherches, par des grimoires ou d'autres sources écrites, par d'autres sorciers, ou sous la forme d'un don accordé par un Seigneur des Bêtes ou par un Seigneur des Plantes.

Toute tentative de convoquer un Seigneur coûte dix points de magie et requiert 1D6 heures de temps de jeu. A la fin de cette période, le sorcier saura avec certitude si sa tentative a connu le succès ou l'échec.

Magie





Les chances d'obtenir une réponse sont invariablement égales à 01 sur un D100, sauf si l'aventurier ou ses ancêtres ont réalisé des accomplissements significatifs en faveur du Seigneur concerné, comme avoir augmenté les prérogatives de ce seigneur, sauver un grand nombre de membres de sa race de la destruction, et ainsi de suite.

Vers Prononcés par Elric

Moorcock cite plusieurs fois Elric alors que celui-ci convoque un Seigneur. En lui-même, le choix de ces mots ne semble pas particulièrement significatif ; les aventuriers peuvent utiliser d'autres vers pour obtenir un effet similaire. Les rimes ne sont pas nécessaires, mais chaque strophe devrait clairement établir la nature de la relation existant entre le convocateur et le Seigneur. La flatterie ne fait de mal à personne.

Haaashaastaak, Seigneur des Lézards

Haaashaastaak, Seigneur des Lézards,
Tes enfants sont les pères des hommes.
Haaashaastaak, Prince des Reptiles,
Viens aider tes petits-enfants !
Haaashaastaak, Père des Ecailles,
Donneur de vie au sang froid... (etc.)

A Meerclar, Seigneur des Chats

Meerclar 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 ?

A Fileet, Dame des Oiseaux

Par les plumes et le sang nos destins se 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 de ce mariage éternel
Et porte secours à ton frère qui t'appelle.
Frères et soeurs du ciel,
Accourez, déployez vos ailes
Aidez-moi, entendez mon appel...

Les promesses n'affectent en rien les Seigneurs ; leur perception est de nature instinctive et ils ne vivent pratiquement qu'au temps présent. Les offres doivent être honorées sur l'heure.

Si le comportement passé de l'aventurier justifie cette décision, le maître de jeu pourra augmenter ses chances de réussir sa convocation. Cette augmentation sera égale à la différence entre son total de points de Balance et son total de points de Chaos ou de Loi, en utilisant le plus élevé de ces deux derniers.

Tout en respectant la bonne cadence, le convocateur continue de psalmodier les descriptions et paroles flatteuses qui conviennent au Seigneur concerné, le complimentant ainsi jusqu'à ce qu'il daigne apparaître.

Une fois qu'il s'est manifesté, ledit Seigneur n'exerce sa domination que sur les seuls membres de son espèce. Il accomplit une tâche appropriée à son rôle et à sa nature puis regagne son demi-monde, hors de l'espace et du temps. Il refuse les ordres à l'énoncé trop général ou trop compliqué. Le cri d'Elric : «Protège-moi contre cet énorme papillon» en est la parfaite illustration. Haaashaastaak le géant a tôt fait d'avaler le gigantesque papillon malveillant de Theleb K'aarna puis de repartir.

Les Invocations

Une invocation constitue un appel ou une supplique sincère et émise à l'attention d'un Seigneur du Chaos, de la Loi, ou Élémentaire.

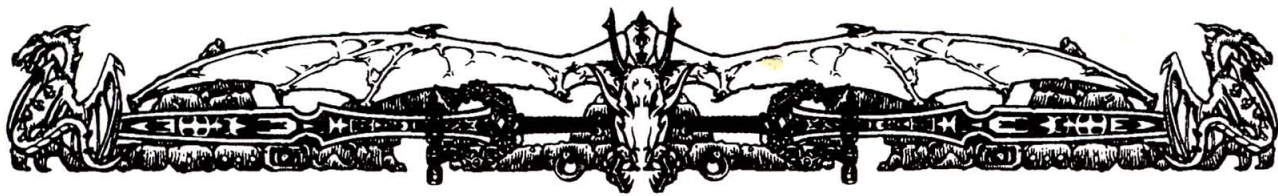
Comparée à la convocation d'un démon (ce qu'Elric ne tente jamais de réaliser), une invocation est rapide, soumise à des exigences négligeables, et ne nécessite ni sacrifice de points de magie ni score de POU minimum. Une invocation permet à un sorcier d'essayer de contacter une puissance cosmique bien trop forte pour être convoquée ou liée et ce, dans la plus grande des politesses.

Du Point de Vue Pratique...

Du point de vue pratique, les invocations pourront s'avérer favorables aux personnages ayant prêté allégeance à une force, qui en sont les Champions, ou qui bénéficient de liens privilégiés avec un Seigneur particulier, tels Elric et Straasha, par exemple. Une personne jugée importante pour l'avenir par un Seigneur pourra malgré tout ne recevoir aucune aide au temps présent. Les gens du commun peuvent invoquer les Seigneurs jusqu'à en perdre le souffle sans jamais obtenir le moindre résultat.

Prenez cette situation en considération : du point de vue du suppliant, l'entité invoquée dispose de grandes réserves de puissance, et lui-même n'en a besoin que de très peu. Du point de vue de l'entité, l'espace et le temps regorgent de suppliants bondissant tels des puces, hurlant leur désir d'obtenir son at-





tention et des faveurs réciproquement exclusives. Pour accomplir ses desseins, le Seigneur doit choisir parmi ces choses temporaires et frénétiques. Nous ne devrions pas être surpris de le voir parfois faire le mauvais choix ou encore ignorer la quasi-totalité de sa légion de suppliants le plus clair du temps.

Une invocation qui obtient une réponse est la marque indubitable d'une grande faveur. Une invocation qui obtient une réponse puis un accord est la marque d'une faveur plus grande encore, et impose des obligations proportionnelles à l'aventurier. Le Seigneur exigera quelque chose d'important ou de dangereux en échange.

Qui invoquer ?

Les Seigneurs du Chaos, de la Loi, Élémentaires, et leurs proches parents peuvent être invoqués. Ils sont trop puissants pour être convoqués et se sentiront offensés si quelqu'un essaie. Les invocations ne fournissant aucune description de caractéristique, de faculté, ou de compétence, il s'avère impossible d'invoquer un démon ou un élémentaire.

Divers entités chaotiques et êtres spirituels tels que les fantômes peuvent être appelés par le biais d'une simple déclaration, à condition toutefois d'en connaître le nom exact. Il faudra peut-être se livrer à de fort longues recherches académiques et autres pour découvrir ce dernier.

Apprentissage des Invocations

Pour apprendre des invocations dont la réussite passée est avérée, mettez-vous en quête de grimoires et d'autres sources écrites traitant de sorcellerie, ou payez un sorcier pour qu'il vous instruisse à ce sujet.

Pour concevoir une nouvelle invocation, utilisez les règles de recherches académiques propres à l'apprentissage de la magie, lesquelles figurent en début de chapitre. Bien sûr, une divinité pourra faire un don magique, qu'il s'agisse d'une in-

vocation ou d'autre chose. Ce type d'événement devrait se révéler infiniment rare et n'être motivé que par des raisons extrêmement claires et crédibles.

Procédure des Invocations

Le suppliant doit avoir l'esprit en paix et connaître le nom de l'entité qu'il invoque. Il doit aussi avoir préparé des vers faisant la description de la relation qui l'unit à l'entité. Les hauts faits aident également l'aventurier à attirer l'attention de cette dernière. Ces exploits doivent s'être produits en cours de jeu et se trouver en accord avec la demande passée à l'entité ou avec l'allégeance de l'aventurier.

Si ce dernier a prêté allégeance à la force adéquate, il a 01 pour-cent de chance de voir son invocation obtenir une réponse. Si l'aventurier est un Champion, son pourcentage devient POU x3 %. L'accession à une requête dépend en grande partie des facultés de négociation de l'aventurier. Sur le plan du jeu, les invocations durent 1D8 heures pour un Seigneur du Chaos, et 1D6 heures pour les autres. Toutefois, la barrière de la Loi mise à part, un Seigneur apparaît quand il le désire.

Si le Seigneur ne s'est pas manifesté, l'invocation a échoué ou obtiendra une réponse quelconque dans le futur.

Le suppliant doit négocier avec sérieux, avec courtoisie, et en faisant preuve de bonne foi, sinon il risque d'offenser le Seigneur. Lors des négociations, il pourra s'avérer difficile ou indésirable d'accéder à la volonté d'un dieu, mais il serait malavisé de le mettre en colère.

Si le sorcier a l'intention de lui adresser une requête quelconque, il devrait s'être préparé à lui offrir une compensation de valeur égale. Le sorcier peut se voir contraint de remplir une mission, de faire un sacrifice, de partir en quête, de résoudre quelque devinette ou énigme, de se venger d'une personne, de faire comparaître quelqu'un en justice, etc...

Certaines des invocations d'Elric comprennent des phrases appris pendant sa formation infantile, il existe donc des façons préférables ou plus efficaces d'accomplir les choses. Cela dit, les détails des invocations ne sont pas nécessaires dans ce jeu car ils sont de très loin éclipsés par les desseins du suppliant et du dieu.

Si elle est lancée sans raison claire, une invocation a peu de chances d'obtenir une réponse, laquelle serait, à tout prendre, aléatoire. Elric lui-même n'obtient pas de réponse systématique à chacun de ses appels.

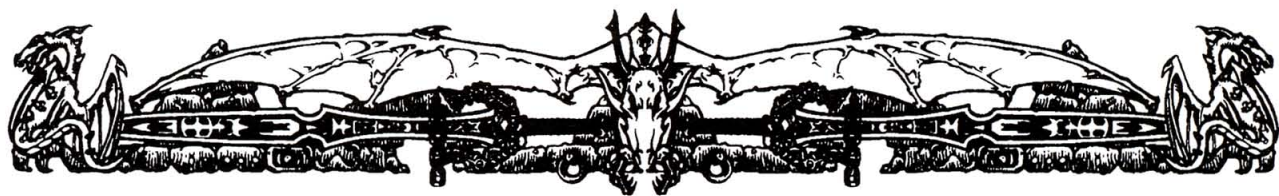
L'invocation devrait toucher à un sujet qui concerne le Seigneur et faire part d'une requête que l'aventurier n'a aucune chance de réaliser d'une quelconque autre façon. Le plus souvent, l'invocation est faite pour obtenir une protection au suppliant, ou tout au moins pour découvrir des informations utiles.

Elle peut déboucher sur presque tout en partant d'une conversion de points de caractéristique ou de compétence pour aboutir au rappel à la vie d'un compagnon ayant trouvé la mort sur le champ de bataille.

Invocation à Straasha, Seigneur de la Mer

Flots de l'océan qui nous avez engendrés,
Qui avez été notre nourrice et notre mère,
En des jours où le ciel était gris,
Vous fûtes les premiers, vous serez les derniers.
Seigneurs de la mer, pères de notre sang,
Nous implorons votre aide, votre aide nous implorons,
Vos flots salés sont notre sang, notre sang vos flots salés,
Le sel des flots est le sang de l'Homme.
Straasha, roi éternel de la mer éternelle,
J'implore ton aide.
Car mes ennemis, qui sont tes ennemis,
Veulent vaincre notre destin et drainer notre mer.





Les Enchantements

Il appartient au maître de jeu d'introduire les enchantements dans le jeu. Un enchantement correspond à l'attribution permanente d'un pouvoir surnaturel à un objet ou endroit quelconque.

Il peut avoir été conçu sur le plan des Jeunes Royaumes ou y avoir été amené. La saga en comporte quelques-uns. Ceux-ci comprennent le bouclier gardé par le géant appelé Morgada ainsi que le Navire des Terres et des Mers. Du fait du déclin des puissances magiques, nul ne conçoit de nouveaux enchantements, mais l'on continue d'en découvrir des anciens.

Pour en savoir plus sur les enchantements et en examiner quelques exemples, reportez-vous au chapitre consacré aux maîtres de jeu.

Quelques Rumeurs

Cette partie reprend en grande partie la magie décrite dans la saga. Celle-ci apparaît sous forme de ragots et de murmures car elle n'a, pour la plupart,

pas encore eu lieu. Ces rumeurs sont toutes fidèles à Moorcock, ou n'ont pas été rejetées par ce dernier. Ces choses murmurées sont rares ou uniques, et pourraient être à l'origine de quêtes, de recherches, de buts à atteindre, etc.

Elles apparaissent ici de préférence au chapitre consacré aux maîtres de jeu, leur but étant de stimuler les joueurs en leur apprenant que de grands événements sont sur le point de se produire, mais qu'ils ne sont pas classés dans l'ordre ni faciles à découvrir ou à comprendre.

Les Sorts

On raconte que les plus grands Champions de la Loi maîtrisent un sort grâce auquel quelques grains de poussière se transforment en un mur constricteur capable de détruire une armée tout entière. Nulle personne de notre ère n'en a été témoin, et selon toute évidence, ce sort produirait des effets bien plus grands sur les forces du Chaos, lesquelles ont depuis longtemps disparu de la majeure partie du monde.

- Le Noeud Coulant de Chair

On dit que les Melnibonéens possèdent un sort à même de rendre une personne invulnérable aux coupures et aux coups. Ce peuple ne cessant de s'entre-tuer, il semblerait que peu de personnes connaissent ce sortilège. Ce dernier dure probable-



Magie





ment peu longtemps tout en exigeant une longue période de préparation, aussi peu de gens l'utilisent-ils... à moins que leurs Empereurs ne s'en réservent l'usage.

- *A Troos, Elric prépara ce sort et cette potion.*

Les Livres

Les sorciers ont observé que la concordance des espèces donne des résultats. Lors de la convocation des Seigneurs des Eléments, par exemple, les appels lancés en lisant un parchemin découpé dans la peau d'un être de l'air ou du feu, ou encore dans celle d'un requin pour la mer, incitent beaucoup plus le Seigneur de l'élément en question à apparaître.

- *Le manuscrit en cuir animal d'Elric.*

Il existe un grand livre, situé, peut-être, dans le Monde des Epées, et qui comporte toutes les choses et tous les faits concernant la grande épée noire Stormbringer. Il indique tous ceux qui l'ont utilisée et viendront à l'utiliser. Notre monde en connaît quelques fragments à peine. Dans le Monde des Epées, ses secrets ne le sont pas.

- *A propos de la Chronique de l'Epée Noire*

Quand les anciens dieux se mirent à mourir, ils projetèrent leur savoir vers le soleil pour qu'il y fût consumé. Les Ténébreux de notre monde s'en aperçurent et capturèrent ce qu'ils finirent par appeler le Livre des Dieux Morts, car alors les anciens dieux avaient vraiment péri. Ils mirent ce savoir en pratique, mais grand bien leur en prit, car ils sont tout aussi morts à présent. Ce livre renferme de nombreuses connaissances magiques, mais nul ne sait où il se trouve ni s'il existe encore. Tout ceci se passait avant que Grome et Straasha ne se battent et remodelent le monde.

- *La légende du Livre des Dieux Morts.*

Certains disent qu'il existe un grimoire réservé au seul usage des Empereurs de Melniboné. Il donnerait certains pouvoirs sur la vie et la mort, et sur la Forêt des Ames elle-même, celle que les hommes appellent l'enfer paradisiaque sans savoir de quoi ils parlent. Un grand sort crée une fausse âme à même de tromper la vision cosmique des dieux eux-mêmes et donc d'échapper à leur vengeance ou à leur domination une fois la mort venue. Un autre sortilège ferme les portes de tous les enfers pour l'homme qui en est victime, et son âme doit errer tel un fantôme jusqu'à ce qu'un sorcier lui accorde le repos. Un troisième charme peut contraindre une âme à entrer dans le Feu Inquie et à jamais s'y consumer.

- *A propos des Incantations Après la Mort*

Le Comte Aubec, Maître du Chaos, Dompteur du Sud, examina trois des nombreux rouleaux de parchemins amoncelés sur une table de Kaneloon. Le premier était couvert de superbes lettres noires dont il ne put tirer aucun sens. Le deuxième était empreint de symboles d'un autre genre mais tout aussi indéchiffrable. Le troisième comportait des symboles semblables à des images, mais là encore Aubec ne sut le lire. Les conteurs de cette histoire disent que le premier provenait des Dieux Morts et avait été sauvé par la Loi, car celle-ci doit conserver. Ils affirment que le deuxième parchemin fut

arraché à un Monde Démoniaque par la Loi, car celle-ci ne saurait tolérer. Et, à ce qu'on raconte, les Seigneurs de la Loi écrivirent eux-mêmes le troisième rouleau, car la Loi doit promulguer sa divine simplicité.

- *Les trois parchemins de Château Kaneloon.*

Un sorcier très habile pourrait concevoir un parchemin magique qui suivrait son porteur dans la mort. Là, le manuscrit pourrait le mener à la Forêt des Ames, où le poids de la mort est des plus légers.

- *Le Parchemin de la Langue des Morts.*

Avant la venue des Seigneurs du Chaos, les Melnibonéens vivaient sur le Continent Inconnu, dans la cité perdue de R'lin K'ren A'a. C'était alors un peuple pacifique qui vénérât la Balance. Au bout d'un moment, le Chaos en corrompit la plupart. Les non-corrompus fuirent ailleurs. Puis les adorateurs du Chaos gagnèrent Melniboné, abandonnant leur ancienne cité. Quel que soit l'emplacement de R'lin K'ren A'a, la majorité des choses qui y ont été laissées pourraient bien s'avérer utiles ; en effet, les réalisations des anciens Melnibonéens, livres inclus, étaient conçues pour durer.

- *La Bibliothèque de R'lin K'ren A'a.*

Les Objets Magiques

Mordaga, qui avait été un dieu, se révolta contre ses congénères pour gagner le contrôle du cosmos. Il échoua. Pour ses crimes, les autres Seigneurs l'exilèrent en quelque endroit de notre monde. Il emmena une grande arme avec lui, le Bouclier du Chaos, étanche à toutes les forces de l'Entropie. Tant qu'il est tenu, le bouclier protège son porteur et son coursier contre tous les types de blessures, physiques ou magiques, infligés par les êtres du Chaos.

- *Le Bouclier du Chaos.*

Quelques millénaires plus tôt, les Empereurs de Melniboné commandaient deux épées longues, noires, et incrustées de bijoux. Elles s'appelaient Stormbringer et Mournblade et buvaient l'âme de leurs victimes. Au bout d'un moment, elles furent expédiées sur un autre plan et ce, pour leur sécurité. Il se peut qu'elles s'y trouvent encore. A Melniboné et dans les Jeunes Royaumes, de nombreux ouvrages font part de cette histoire.

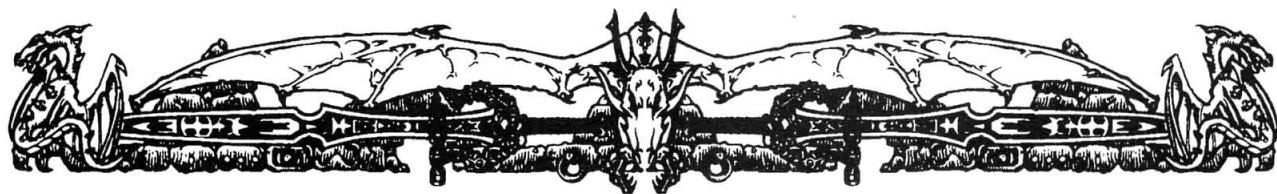
- *Les Epées Runiques.*

On pense qu'un des Empereurs de Melniboné a dissimulé un grand miroir sur un autre plan. Il s'agirait d'une arme capable de dérober les souvenirs de tous ceux qui le contemplent, les laissant semblables à des nourrissons. Son transport a été assuré par des démons, lesquels sont les seuls à pouvoir le ramener.

- *Le Miroir des Souvenirs*

Vous devriez d'abord savoir que le prix de ce sort risque de s'avérer trop élevé pour certains. Si vous êtes un sorcier courageux et plein de ressources, prenez un creuset et trois volumes de sang humain séché sous forme de poudre. Mélangez-le bien au venin pailleté de bleu de Dorel. Utilisez celui d'un





grand serpent noir et nul autre. Prononcez ensuite les paroles suivantes sur un ton rapide et grandiloquent : «K'aan ni'al k'aan ni'al 'erphoum n'haz !». Il m'a fallu longtemps pour maîtriser cette incantation, j'espère que votre langue fourchera moins que la mienne.

Jetez le contenu du creuset sur le miroir de votre choix, puis écartez-vous pendant que ces puissances agissent avec force bruit et flammes. Ces derniers cesseront en peu de temps, et vous pourrez voir, sur la surface du miroir, la magie récemment pratiquée en ce lieu si celle-ci se trouve à portée de flèche.

- Une sorte de miroir d'observation.

Les gens de savoir s'accordent à dire que, il y a longtemps, les Seigneurs de la Mer et de la Terre s'associèrent pour bâtir un navire leur permettant de voyager dans chacun de leurs territoires. Puis vint la grande Guerre des Eléments qui renversa les liens unissant la terre et l'océan. Ils finirent par faire la paix. Straasha fit don d'une partie des eaux à Grome, et celles-ci se changèrent en terre. Grome donna le merveilleux navire qui voguait dans les airs à Straasha. Mais Grome convoite encore le vaisseau et en entrave la progression quand il le peut.

- Le Navire des Terres et des Mers.

Nous ignorons comment il a pu nous résister, à moins que les rumeurs ne soient vraies et qu'il ait conçu un sort lui permettant d'accumuler sa propre Force de Volonté. Il serait donc plusieurs fois lui-même et non un seul homme. Ainsi, un sorcier se transformerait en armée, et l'armée d'un sorcier en une armée d'armées.

- Une bague qui emmagasine la puissance magique.

Puis je le vis placer l'amulette sur la sacrifiée, et le visage du sorcier parut rapidement s'éclaircir et dissiper sa fatigue tandis que la sacrifiée devenait de plus en plus apathique, se mettait à pendre dans ses liens, et perdait connaissance. Le mage jura qu'il pouvait en traiter trois de la sorte au cours d'une même journée, au grand bénéfice de sa maîtrise des sorts et des sortilèges.

- Une amulette qui transfère la puissance magique.

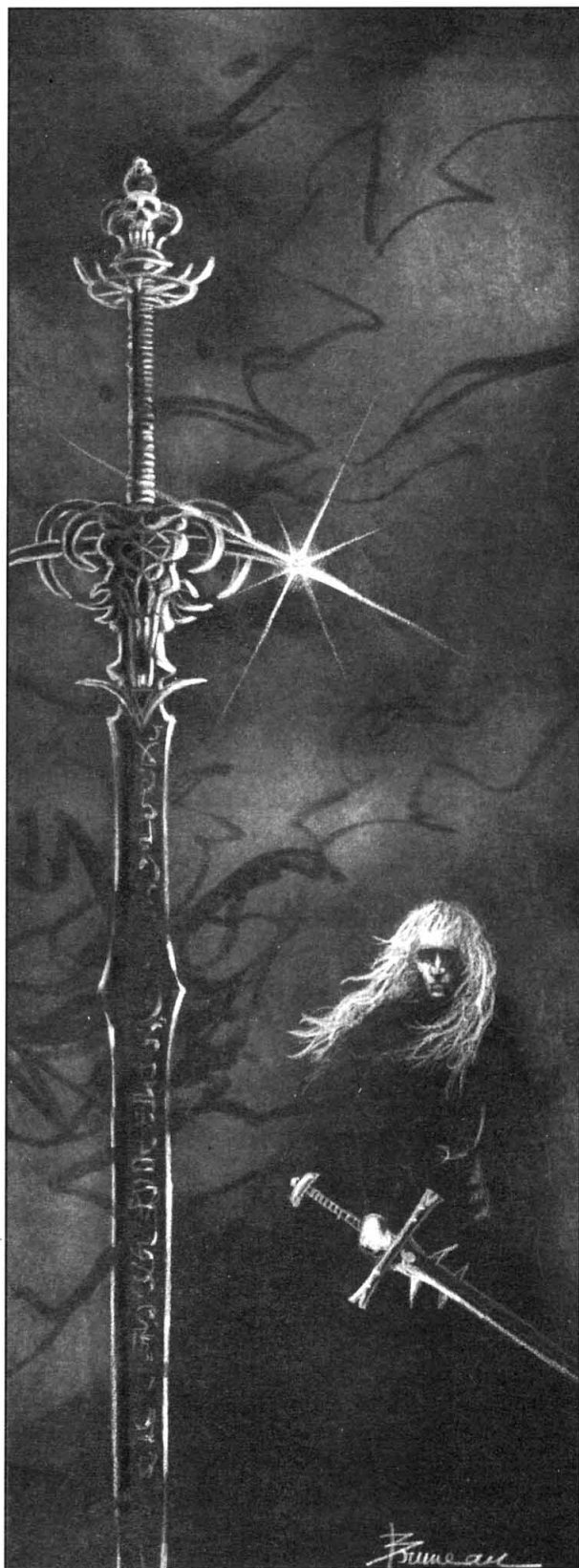
Pour les sorciers qui connaissent le chemin, des passages menant à d'autres plans sont restés ouverts. L'un d'eux est la Porte Pourpre ; elle se trouve quelque part en mer, peut-être au large des côtes des Collines Mortes. Ce portail terrifiant ouvre sur la fin des temps, d'où nul ne revient.

- Un portail dimensionnel.

Quoique cela s'avère difficile, un sorcier de très grande puissance peut ouvrir la Porte d'Ombre, laquelle donne sur un autre plan. Là, il peut traverser des ombres épaisses et fort résistantes. Non loin de l'endroit où la Porte d'Ombre débouche se dresse Ameeron, la cité des damnés.

Près de là s'ouvre la Caverne des Palpitations, un endroit à la réputation lugubre. Elle garde les Epées Noires jumelles, Stormbringer et Mournblade, car elles sont chères au terrible Arioeh.

- La Porte d'Ombre.





✂ Quelques rares démons disposent d'une étrange gemme luisante en guise de coeur. Ces coeurs de gemme sont semblables aux perles des huîtres : il est impossible de dire quel démon issu de quelle espèce est détenteur d'une de ces pierres, car elles s'avèrent bien plus rares et bien plus belles que les perles.

On en connaît une cinquantaine environ. Leur couleur est celle de l'opale, mais leur teinte est bien plus sombre, ainsi qu'il sied à leurs origines, elles sont donc bleu, violet, et vert foncé.

Si l'on utilise le procédé magique approprié, cette sorte de pierre peut ramener les morts à la vie de sorte qu'ils puissent pratiquer la langue des nécromants. Elle peut également ramener les personnes évanouies et les dormeurs ensorcelés à leurs sens ou à leur amant.

- Les Nanorions.

Les Champions de la Loi possèdent parfois des appareils mécaniques pouvant remplir la fonction de mage ou de mule sans entraîner l'intervention du Chaos ou de la Balance ; ils les ont fait construire ou se les sont fait offrir.

Sur le Continent Sud, un correspondant a aperçu un grand oiseau composé de métaux précieux et de gemmes. Il parle et vole comme si ces propriétés étaient innées. Sur son dos se trouve une selle dont le rôle est à l'évidence de transporter son maître ou la personne à laquelle il est soumis.

En outre, on dit que Vilmir recèle des usines où de grands engins obtiennent l'obéissance et les services des humains en les opprimant, et n'ont aucun mal à les commander.

Dans le même pays, un voyageur rapporte l'existence d'un char d'acier puissant, muni de pattes semblables à celles d'une araignée, et qui se déplace tout seul sans avoir besoin d'être mu par des chevaux, des boeufs, ou des voiles. On pourrait raconter bien d'autres histoires similaires.

- Les artefacts de la Loi.

✂ Tout Melniboné sait que la preuve de la royauté repose non seulement dans l'accession au trône mais aussi dans la possession de l'actorios, la puissante Bague des Rois.

Certains prétendent que cette bague est précieuse mais n'est rien d'autre qu'un anneau de cérémonie. D'autres disent que la puissante sorcellerie de l'Empire dépend de cette bague et de sa gemme rouge sang.

- L'actorios.

✂ *Ils sont dix à dormir dans l'Occident,
Leurs mains noires repliées sur leur torse puissant,
Par pitié, par pitié, accordez-leur le sommeil plus longtemps.*

- Comptine enfantine.

De l'avis général, nul n'a jamais vu une lame dotée d'un démon qui n'affichait pas la marque du Chaos. Celle-ci est toujours présente ; peut-être est-elle ingénieusement dissimulée dans ses arabesques, mais sa taille est toujours digne de l'arrogance du Chaos.

On peut dire la même chose de la Loi, car ses projectiles et ses lames enchantées portent toujours la Rune du Sens

Unique, une simple flèche tournée vers le ciel. La même chose est-elle vraie de toutes les choses ainsi enchantées ou maudites ?

Quelqu'un peut-il dire si ces marques sont dues à la vantardise des alliés de ces forces, si leur présence est obligatoire pour pouvoir concentrer la magie impliquée, ou s'il s'agit de quelque grandiose condition inhérente à la nature du cosmos ? Bénie soit la Balance !

- Marques d'alignement présentes sur les armes, les boucliers, et les armures.

Pourquoi Stormbringer et Mournblade ont-elles été dissimulées ? Quel être aurait pu contenir un Empereur paré des deux épées ? Si elles étaient réglées sur l'Empereur, comme il est probable qu'elles l'étaient, qui aurait pu les voler ? Il existe peut-être une raison subtile au fait qu'elles furent dissimulées sur un autre plan.

Peut-être la proximité des épées, ou la connaissance des runes gravées sur les lames, trahissait-elle quelque imperfection immanente. L'un des secrets des épées runiques est le suivant : il est possible de forger une nouvelle épée d'une nature antithétique à même de les saper, à supposer qu'il soit possible d'aspirer leur force divine, soit en s'approchant des épées runiques, soit en les parant.

- Rêve de la lame-sangsue.

En Quarzhasaat l'Egarée, dit-on, une infusion agréable et sournoise est conçue. Chaque goulée de cette potion donne envie d'en boire une autre, à tel point que le captif éprouve le désir ardent d'en boire toujours davantage et ne pense plus à autre chose. Ni l'âme ni le corps ne peuvent résister longtemps aux ravages de cet élixir.

Au bout de quelques semaines, la mort survient, mais cessez d'en boire et la mort viendra plus vite encore. Il semble qu'il existe un antidote. Il est sûr qu'il existe la promesse d'un antidote. Mensonge ou réalité, peu importe, car la diabolique infusion conquiert tout ceux qui la goûtent.

- L'élixir de Lord Gho.

De tous les endroits dont nous avons connaissance, c'est sur l'Ile de Melniboné et dans la Forêt de Troos que poussent les herbes les plus nombreuses et les plus variées. Nombre d'entre elles sont uniques ou extrêmement rares ; elles possèdent en outre des propriétés merveilleuses car la magie baigne ces lieux de ses ondes depuis des temps immémoriaux. Nous savons peu de choses concernant Pan Tang. En effet, le Théocrate en a interdit l'accès aux voyageurs et les Mabdens forment une race peu loquace. Transformées en potions, celles de Melniboné sont les plus faciles à comprendre. Il est difficile de se les procurer, mais dans de rares cas, on trouve des plantes similaires en d'autres endroits. Une potion de rêve melnibonéenne provoque des visions des plus langoureuses et des plus lubriques. Certains Melnibonéens en vendent à l'étranger. Nombre d'entre eux les utilisent quotidiennement, et c'est la raison pour laquelle ils n'accomplissent plus rien dans le monde. Ils donnent cette même potion à leurs esclaves, la rationnant pour garantir leur obéissance ; les sages





de Melniboné jurent que la majorité de ces esclaves préfèrent les rêves à leurs dîners. Une autre potion augmente la force aussi longtemps que le corps du buveur peut garder le fluide. Une autre double la vitesse de compréhension des propositions philosophiques. Une autre hypnotise le buveur et le prive de volonté une heure durant. Une autre apprivoise tous les animaux sauvages et en fait les amis des personnes qui les caressent juste après. Une autre détecte la présence de poisons dans les aliments et dans les boissons en les testant à l'aide d'une simple goutte. Une autre fait apparaître une couche dorée sur les objets en argent. Une autre permet de comprendre les cris des oiseaux de mer. Une autre enfin met le buveur en transe et affermit son esprit de telle sorte qu'il surprend le bavardage des sylphides.

Cela fait deux siècles à présent, des personnes ont été témoins d'un sort qui (combiné à une potion troosienne) redonnait forme à la chair et aux os pendant une journée. En outre, le buveur devenait invulnérable aux coups de taille et d'estoc de diverses armes. Sur notre honneur, ces potions existent toutes, mais tous les secrets doivent faire l'objet d'études variées et de machinations subtiles avant d'être mis à jour.

- Plantes et herbes utilisées dans les potions.

On mélange souvent le vin à diverses potions, à l'avantage des deux produits. Le vin de Bakshaan a la réputation de provoquer des visions touchant aux dieux et aux plans dont l'exactitude s'avère inconvenante.

Il fait perdre la raison de certains buveurs lorsque ceux-ci découvrent qu'ils ne peuvent plus mettre un terme à ces visions.

On raconte que le vin de Dorel, et plus particulièrement celui que prépare le Clan des Collines de Silex, rend les hommes passionnés et prompts à la colère.

Un voyageur jure qu'un vin ramené par une caravane en provenance des terres situées au-delà des Sables des Soupirs endormit tous les buveurs.

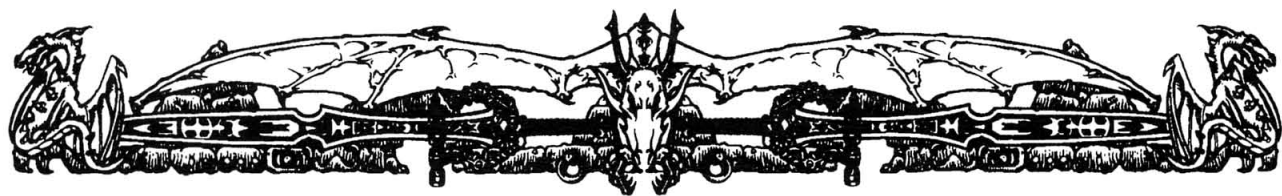
Peu après, tous se réveillèrent, requinqués comme s'ils avaient passé une bonne nuit de sommeil, fait extraordinaire en vérité. En outre, un vin légendaire du Continent Occidental rafraîchit et fortifie le buveur tant que celui-ci n'a pas recouvré toutes ses forces. Ensuite, il a un goût infect et amer, de sorte que le plaisir du buveur prend fin en même temps que son besoin.

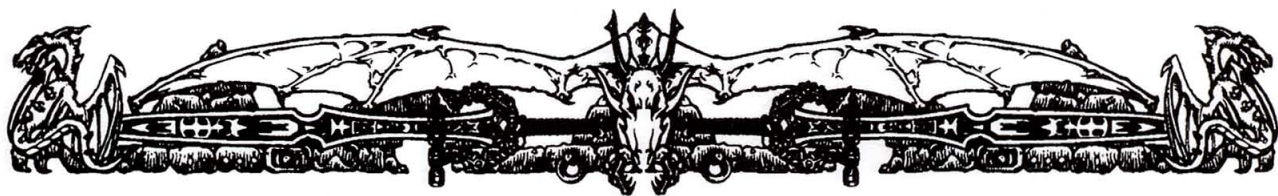
- Potions à vin



Magie







CONSEILS AU MAÎTRE



Les règles d'Elric sont relativement concises mais n'en couvrent pas moins un grand nombre de thèmes. Les nouveaux joueurs devraient lire ou apprendre le contenu des chapitres suivants : Introduction, Création des Aventuriers, Les Aventuriers, Le Système de Jeu, et Le Combat. Ils souhaiteront probablement, pour la plupart, examiner les chapitres consacrés aux Compétences, à la Magie, et aux Jeunes Royaumes.

Les maîtres de jeu devraient également lire le présent chapitre et celui consacré aux Jeunes Royaumes. Ils devraient avoir connaissance des points de règle touchant au combat. Ils devraient tous parcourir ce livre dans son intégralité.

Les Maîtres de Jeu Débutants

Assurez-vous de comprendre le fonctionnement des compétences et leurs niveaux d'effet : résultats « empaler », succès critiques, succès normaux, échecs, et maladroitness.

Lisez Elric des Dragons et Stormbringer, au minimum, afin de vous immerger quelque peu dans l'ambiance de la saga. Si vous saisissez l'aspect passionné des ténèbres de Moorcock, vous disposerez d'un guide à même de bien orienter votre façon de jouer.

Ce jeu n'est pas compliqué, mais vous devriez apprendre de façon progressive comment combiner les compétences, les sorts, et les facultés. N'hésitez pas à relire un passage pour vous assurer d'en avoir compris la signification (si vous l'aviez mal interprété, admettez-le et reprenez le jeu).

Si vous utilisez un scénario publié, lisez-le dans sa totalité avant de commencer à le faire jouer. Modifiez-le comme bon vous semble. Nul scénario n'est parfait, et c'est votre propre façon de faire les choses qui importe.

Plus particulièrement, consultez les descriptifs des PNJ et comparez leurs compétences et puissance magique à celles

des aventuriers. Les scénarios publiés sont préparés pour des groupes de quatre à six aventuriers. Si ces derniers sont plus nombreux, améliorez les PNJ.

Si vous créez votre propre aventure, considérez les points suivants :

- Quelles possibilités de jeu de rôle exceptionnel ou particulier votre histoire offre-t-elle ?
- Quelles sont les conséquences des alignements les plus probables ?
- Par le passé, de quelles faiblesses et points forts les aventuriers ont-ils fait montre ?
- Votre histoire a-t-elle plus de chances de rapprocher ou d'éloigner les aventuriers ?
- Est-il important que votre histoire soit liée à des incidents précédents dans la vie des aventuriers ?
- L'histoire a-t-elle une quelconque résonance avec l'ambiance des romans de Moorcock ? S'agit-il d'un problème monté de toutes pièces ou d'un défi ? Comportet-elle un soupçon de sens du Destin, comme dans la saga ? Montre-t-elle un humour pincé ?

Se Préparer à Jouer

Vous aurez besoin d'une table assez grande pour permettre à tous les joueurs d'y prendre place, ainsi qu'un nombre de chaises adéquat.

La table devrait bénéficier d'un éclairage suffisant pour lire. Les crayons à papier, les gommes, et les feuilles de brouillon peuvent s'avérer utiles, de même que quelques feuilles d'aventurier vierges supplémentaires.

Photocopiez l'organigramme de Création des aventuriers ; en effet, les joueurs oublient souvent d'emmener leur livre de





règles. De même, des photocopies de la Table de Résistance, de la Matrice des Attaques et des Parades, de la Table des Blessures Graves, des Tables des Maladresses, de la Table d'Efficacité des Démons, et des Facultés Démoniaques vous éviteront de perdre du temps à les rechercher. Si vous cherchez une réponse dans les règles, n'oubliez pas l'index ou le glossaire donnés en fin de livre.

Réservez votre livre de règles à votre usage personnel car vous êtes le garant des règles. (Si les joueurs veulent lire les règles, il leur appartient d'emmener leur propre livre.) Les joueurs devraient emmener leurs dés, une ou plusieurs feuilles d'aventurier remplies, et toute figurine dont ils ont l'intention de se servir en cours de jeu. Quelqu'un a-t-il un taille-crayon ?

Il est de coutume de jouer un aventurier à la fois. S'il le désire, le joueur peut en jouer deux en même temps. Le fait de jouer deux personnages lui assure une certaine continuité : si l'un d'eux est grièvement blessé ou tué, l'autre est prêt à prendre la suite.

Examinez les feuilles d'aventurier avant de commencer à jouer. Le maître de jeu et les joueurs prennent plaisir à voir les aventuriers grandir et prospérer. Par ailleurs, certaines compétences ou facultés démoniaques peuvent rendre un point de l'histoire trop difficile ou au contraire trop facile.

Certains maîtres de jeu aiment photocopier des feuilles d'aventurier et s'en servir pour résoudre les jets de dés secrets. Certains joueurs trouvent cela sensé.

En général, les joueurs devraient faire les jets de dés dont leur aventurier a besoin, et le maître de jeu s'occuper des jets de ses personnages non-joueurs. Si vous n'avez aucune raison d'agir différemment, faites vos jets de façon ouverte afin que tous puissent les voir. Cela garantit l'intégrité de tout le monde.

Si les aventuriers ne doivent pas encore prendre connaissance de certains faits (les effets d'un jet d'Orientation crucial, par exemple), laissez les dés tels que vous les avez jetés, mais cachez-les avec une feuille de papier ou un verre renversé. Révélez le résultat au moment critique.

Construire une Intrigue

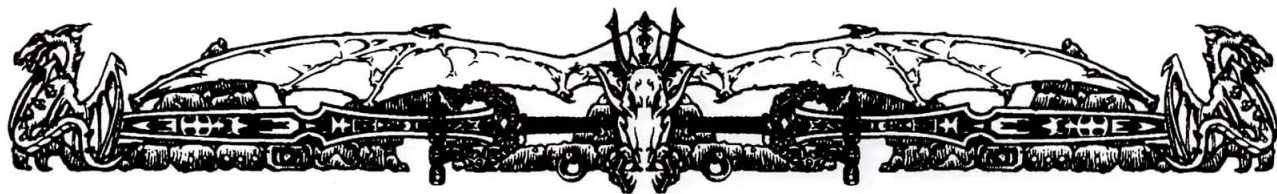
Métaphoriquement, le maître de jeu dispose de deux morceaux de bâton et d'une mèche à briquet avec lesquels les joueurs et lui-même allument un feu. L'un des bâtons est composé des définitions et des procédures propres aux règles ; l'autre constitue la toile de fond du jeu. La mèche à briquet représente les aventuriers et autres personnages en jeu. Si tous s'y mettent, il en résulte une flamme chaude et parfois mémorable.

L'intrigue la plus classique d'un scénario se compose de (1) une invitation ou accroche permettant d'intéresser les aventuriers, (2) une présentation ou une définition du problème principal, (3) des défis à relever et à surmonter pour résoudre le problème principal, (4) une rencontre finale assez crédible pour créer un paroxysme émotionnel, et (5) les suites



Conseils au Maître





de l'aventure, lesquelles devraient valoir louanges et reproches, points d'allégeance, argent, position sociale, et/ou points de compétence aux aventuriers, en fonction de leurs actions.

Par exemple, dans «L'idée qui fait la différence», un des scénarios proposés dans ce livre, on pose que les aventuriers aient été engagés par Dobbas, un riche marchand. Il s'agit là de la première phase.

Dobbas explique ce qu'il attend des aventuriers et la façon dont ils devraient procéder. C'est la deuxième phase.

Ils obtiennent la statuette auprès de Fiorgan, mais celle-ci leur est enlevée par téléportation au cours du voyage de retour. Il s'ensuit une recherche d'informations. Ils en viennent finalement à comprendre que Fiorgan est la cause active de leur problème. C'est la troisième phase.

Il en découle probablement une confrontation et un combat au cours duquel participera au moins un démon. Fiorgan meurt, est capturé, ou s'échappe, mais Dobbas obtient probablement sa statuette. Gzurglechenk attaque sûrement. C'est la quatrième phase. Que les aventuriers soient payés ou non, le scénario se termine et le maître de jeu essaie de récompenser les aventuriers en fonction de leurs accomplissements. C'est la cinquième phase, et la fin de la session.

Les scénarios peuvent s'avérer bien plus complexes que celui-ci. En premier lieu, la troisième phase pourrait durer plus longtemps et s'émailler d'épisodes additionnels.

En second lieu, lesdits épisodes pourraient être reliés de diverses façons, il pourrait donc se révéler plus ardu et plus périlleux de les résoudre ou surmonter.

En troisième lieu, le problème en question pourrait revêtir une importance plus grande et devenir l'enjeu de cités, de nations, ou de dieux, ce qui implique plus de problèmes, de factions, de richesses, et autres que la petite fourberie de Fiorgan ne le pouvait.

En quatrième lieu, l'intrigue pourrait être plus interactive : la résolution d'un défi pourrait modifier le contexte et le bien-fondé des autres.

En cinquième lieu, l'intrigue pourrait mettre la cohésion du groupe des aventuriers en danger, jouant pour cela sur leur alignement, leurs traditions familiales, le sexe, ou tout autre élément essentiel.

Rencontre des Aventuriers

Puisque les joueurs ont créé leur aventurier séparément, les personnages ont probablement des histoires personnelles différentes, des anciens métiers différents, et proviennent vraisemblablement de royaumes différents.

Par conséquent, au début du jeu, le maître de jeu doit souvent faire face au problème de savoir pourquoi les aventuriers se sont réunis. Voici quelques suggestions de premières rencontres.

- Ils répondent tous à une offre d'emploi. Il pourra s'agir de garder un bâtiment, d'escorter un prince voyageant incognito, d'aller chercher quelque herbe spéciale, de tuer un sorcier, de trouver une carte, de prendre part à une expédition vers le Bord du Monde, ou de toute autre raison similaire.

- Ils ont tous un ami en commun, qui leur demande une faveur. Il pourra s'agir de secourir son amante, de châtier quelques hommes de main, ou de l'escorter jusqu'à un lieu ou une destination lointaine.

- Ils sont tous contactés par un agent ou un Champion du Chaos, de la Balance, ou de la Loi. Celui-ci les réunit pour accomplir quelque tâche d'importance pour sa cause.

- Ils assistent tous à un incident quelconque : un kidnapping, une bagarre, un vol, et ainsi de suite. Ils se lient d'amitié lorsqu'ils se retrouvent tous impliqués dans l'événement (et même accusés, voir ci-après).

- Ils sont tous arrêtés et détenus dans la même cellule. Ensemble, ils doivent défendre leur innocence, supporter le même châtiment, ou s'évader.

- Ils font tous le même rêve mystérieux concernant la même heure et le même endroit. Une fois rendus sur place, ils en apprennent plus sur la nature de leur rêve mutuel et s'embarquent dans une quête connexe. Le responsable du rêve sera probablement un sorcier, un démon majeur, un Seigneur Élémentaire, un Duc des Enfers, ou un Seigneur de la Loi.

En général, les joueurs coopèrent avec le maître de jeu en début de partie, car tous savent que le jeu ne pourra vraiment commencer que lorsque leurs aventuriers auront uni leurs forces. Si quelqu'un refuse ouvertement de se joindre aux autres, son joueur ferait mieux de créer un nouvel aventurier, lequel sera plus désireux de se laisser entraîner. Parfois, le rejet est mutuel : nul ne souhaite devenir l'ami d'un Pan Tangien.

Les Campagnes

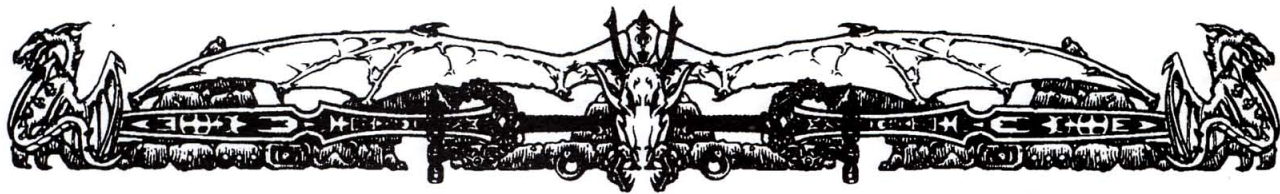
Une campagne est une série de scénarios ou d'épisodes auxquels participent les mêmes aventuriers (ou tout au moins, les mêmes joueurs). Comme c'est presque toujours le cas, une campagne représente également la vision et l'expression personnelles d'un ou deux maîtres de jeu.

Nombre de campagnes mettent en valeur un univers singulier, des règles créées de toutes pièces ou encore un assemblage de diverses règles issues de jeux différents. Elles sont, pour la plupart, conduites par une seule personne, laquelle pourra parfois être relayée par un des joueurs.

Le point central d'une campagne pourra s'égarer au bout d'un moment, mais seule une campagne pourra permettre de

Conseils au Maître





se griser dans un autre univers et, d'une certaine façon, de finir par le connaître aussi bien que celui dans lequel les participants sont nés.

Une campagne correspond davantage à une façon beaucoup plus agréable de jouer qu'à la création d'un but plus difficile à atteindre. Les tragédies les plus fortes se produisent dans les campagnes, de même que les triomphes les plus grands, les sauvetages les plus extraordinaires, et les résultats de dés les plus improbables.

Votre expérience du jeu de rôle ne sera pas totale tant que vous n'aurez pas participé à une campagne.

Les Batailles

La saga décrit ou mentionne de nombreuses batailles terrestres et navales, y compris le célèbre Sac d'Imrryr et la destruction consécutive des pillards par les dragons. Les jeux de rôle portent toute leur attention sur l'individu. Leur but n'est pas de montrer les actions de troupes fort nombreuses ni de fournir de multiples commandants.

La plupart des batailles de la saga sont de taille modérée. L'affrontement dans lequel la Reine Yishana trouve la mort est le mieux décrit de tous, et les combattants semblent y avoisiner les douze ou quatorze mille guerriers.

Aucune des deux armées en présence ne semble posséder d'unités plus larges qu'un régiment, lesquels paraissent composés de compagnies et d'escouades.

Si les combats de masse doivent être joués, nous vous suggérons d'utiliser des règles de figurines ou de jeux de plateau abondant l'époque appropriée. Votre magasin de jeux présente probablement un éventail de choix convenable.

Si les aventuriers incarnent des personnes importantes, ils devraient commander une ou plusieurs unités chacun, voire un flanc entier de l'armée assemblée.

Si vous devez jouer des combats individuels se déroulant dans le cadre d'une bataille de plus grande envergure, vous devriez déjà avoir décidé de la tournure de cette bataille.

Il vous suffit de décrire l'affrontement en alternant les descriptions brèves et longues, selon la situation.

Les combats navals des Jeunes Royaumes consistent essentiellement en des conflits opposant un vaisseau à un autre (exception faite des barges de guerre, auxquelles peut s'agripper une douzaine de navires ordinaires).

Les combats opposant un vaisseau à un autre sont assez intimes pour jouer certaines parties d'un abordage à l'échelle du jeu de rôle.

Les aventuriers pris dans leur individualité peuvent continuer à combattre pour connaître leur propre destin. La description complète d'un combat opposant un vaisseau à un autre risque de prendre une soirée entière.

Nous sommes en train de travailler sur un petit livre qui traite des combats de masse dans l'univers d'Elric.

Commentaires

Création des Aventuriers

Au début, cette procédure devrait prendre entre 20 et 30 minutes. Après quelque temps, 10 à 15 minutes suffiront. Si un joueur débute dans le jeu de rôle et non à ce jeu uniquement, vous souhaiterez peut-être le faire recopier un des exemples d'aventuriers donnés en fin de livre.

A Propos des Aventuriers

Le but de ces procédures est de créer un aventurier issu des Jeunes Royaumes, dont la compétence et les aptitudes sont, l'un dans l'autre, supérieures à celles des gens du commun. Prêts pour une grande destinée, il leur reste à la mériter.

Donnez des points d'allégeance de façon régulière mais modérée. Dans la majorité des cas, ne donnez pas plus de points d'allégeance que vous ne permettez de jets d'expérience.

La notion d'allégeance ne s'étend pas aux Seigneurs Élémentaires, aux Seigneurs des Bêtes, ni aux Seigneurs des Plantes. A l'évidence, il est possible de concevoir de telles allégeances, d'ailleurs le contexte de la saga rend leur existence probable, toutefois cette dernière n'en fait jamais mention. Il peut s'avérer plus ardu de décider si une action relève du Chaos, de la Balance, ou de la Loi qu'il n'y paraît à première vue. Ce type de décision laisse souvent un arrière-goût de mesquinerie et de chicanerie. Essayez de faire en sorte que les joueurs approuvent vos octrois.

Malgré le principe d'allégeance, les aventuriers restent tous leur propre maître, à moins de devenir les Champions d'une force ou d'une autre. Cela leur donne plus de puissance mais leur supprime leur liberté d'action.

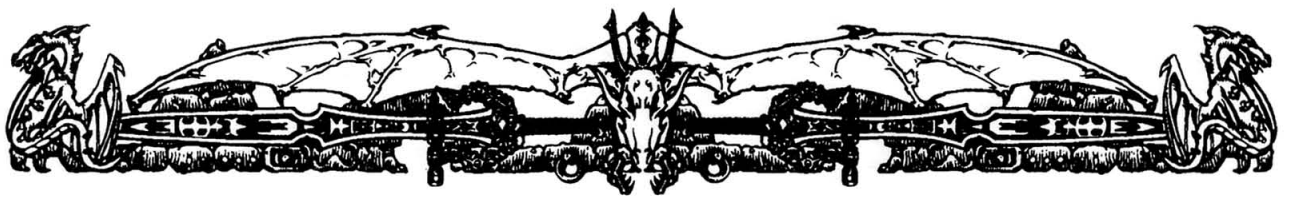
Les petites histoires accompagnant chaque métier ne sont que des points de départ. Si un joueur se crée un passé raisonnable d'une autre manière, il y a de quoi se réjouir.

N'oubliez pas, nul n'est tenu de prendre des sorts. Si l'aventurier choisit de les apprendre, il n'est pas obligé de prendre les trois sorts correspondant à sa profession. Les sorts sont là pour illustrer les fonctions quotidiennes d'une profession et non pour fournir la meilleure combinaison possible de sorts de combat. Nous considérons l'apprentissage d'un sort comme un événement important de l'évolution d'un aventurier. Nombre d'aventuriers pensent que l'octroi d'un sort est bien plus précieux que le paiement d'une forte somme d'argent ou l'obtention de points de compétence supplémentaires. Ce n'est souvent pas le cas.

Les listes des prix courants ne sont qu'un point de départ. Modifiez-les et ajoutez-y de nouveaux articles pour répondre à vos besoins. Tout au long des centaines et milliers de kilomètres de ces territoires médiévaux, les prix varient grandement.

Conseils au Maître





Les Compétences

Certaines compétences (Art, Artisanat, et Equitation par exemple) peuvent être subdivisées en un nombre de compétences spécifiques illimité. Ces dernières peuvent vous être proposées par les joueurs.

Bien entendu, vous êtes libres de les refuser, mais il est souvent préférable de les accepter. Elles bénéficient toutes du pourcentage initial de la compétence générique.

Certains maîtres de jeu et joueurs souhaiteront probablement développer des compétences qui ne figurent pas dans ce livre. Nous avons laissé des lignes vierges sur la feuille d'aventurier à leur intention.

Faites circuler une définition écrite des vos nouvelles compétences au sein de vos joueurs afin qu'ils sachent de quoi il retourne exactement.

La compétence «Esquive» est très importante au combat. Un aventurier ne disposera jamais d'un score d'Esquive trop élevé. Prenez soin de bien comprendre les implications de la Table de la Compétence d'Esquive Opposée aux Attaques.

Pour un sorcier, la langue la plus utile est le Haut Idiome (Haut Melnibonéen). La plupart des grimoires sont rédigés dans cette langue.

Veillez noter les groupes de compétences donnés à la fin de ce chapitre. Leur répartition dans les catégories agilité, communication, connaissance, manipulation, et perception permet de montrer les effets des poisons et des blessures sur un nombre de compétences limité.

Le Système de Jeu

N'oubliez pas que la Table des Blessures Graves figure dans ce chapitre.

Règle optionnelle : S'il s'entraîne pour améliorer une caractéristique, l'aventurier doit l'entretenir en poursuivant son entraînement. S'il l'interrompt, il perd son avantage à raison d'un point de compétence par mois.

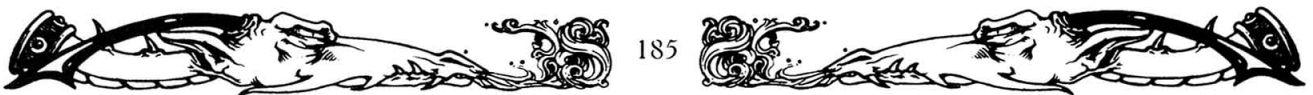
Lorsque la caractéristique a regagné son niveau initial, il n'est logiquement pas besoin de l'entraîner pour l'entretenir.

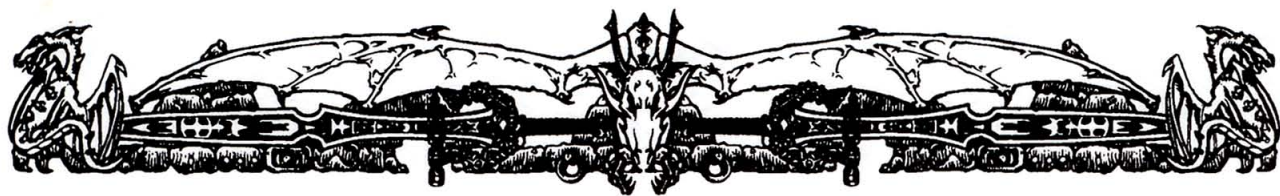
La présence d'un professeur n'est pas obligatoire pour procéder à la poursuite d'un entraînement. Résumez cet entretien régulier sous la forme d'une journée par semaine, laquelle sera entièrement et exclusivement consacrée à la caractéristique.

Si un aventurier s'est entraîné dans trois caractéristiques, il lui faut sacrifier trois journées à leur entretien.



Conseils au Maître





Les Règles Consacrées au Combat

Vous pourrez pratiquer ce jeu des années durant sans jamais avoir utilisé la totalité de ces règles. Elles ont été conçues afin de couvrir le plus de cas particuliers possible. Il ne sert à rien de tenter de toutes les mémoriser, mais consultez leur liste de temps à autre pour vous souvenir des sujets traités.

Le Combat

Chaque fois qu'un adversaire effectue une attaque au contact, le personnage a le choix entre parer et esquiver le coup. Les pourcentages d'esquive et de parade ne sont pas sujets à limitation. Toutefois, chaque emploi successif de l'une de ces compétences au cours du même round se fait avec un pourcentage réduit de 30 pour-cent par rapport au précédent usage (ou davantage encore, selon leur score respectif). Le nombre de parades et d'esquives réalisables dépend du nombre d'attaques.

Au combat, il est constamment fait référence à la Matrice des Parades et des Attaques, aux Tables d'Armes, aux Tables des Maladresses. Ce chapitre est en grande partie descriptif, le but étant de vous donner un aperçu visuel de ces armes au nom étrange.

Lisez les notes et les notes de bas de page des Tables d'Armes. Elles comportent des informations que vous ne trouverez nulle part ailleurs.

La Magie

Ce sujet semble inépuisable.

En gros, les sorts et les convocations représentent deux formes de magie dont les capacités peuvent s'avérer parallèles mais dont l'origine et l'utilisation sont fort différentes.

Certains maîtres de jeu et certains joueurs créeront probablement d'autres procédés magiques ; n'oubliez pas le contenu du livre des règles et l'aspect unique de vos propres parties.

Gardez-vous de concevoir des sorts à la puissance ravageuse. Ce type de magie devrait rester du domaine des plus grands Champions du Chaos et de la Loi. Les sorts constituent une forme de magie mineure, ils sont pratiques et permettent de se débrouiller dans les contrées où l'apparition des démons constitue un crime capital. Si vous créez une magie plus puissante, son utilisation devrait être très voyante, produisant force décharges électriques, nuées d'orage, et autres manifestations traditionnelles.

Nous pensons publier un grimoire renfermant d'autres sorts (incluant trois ou quatre sorts de la Loi), d'autres facultés démoniaques, d'autres espèces démoniaques, et le contenu d'un ou deux grimoires célèbres.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : ce chiffre indique en partie le nombre de D8 correspondant aux caractéristiques de cette espèce, et non le nombre de points des caractéristiques désignées.

Le nombre de points de magie nécessaire à la convocation d'un démon est invariable, mais il est possible d'y ajouter des points supplémentaires afin d'obtenir des compétences et des facultés améliorées ou additionnelles. Les caractéristiques d'une espèce sont toujours déterminées par les dés ; ne changez jamais le nombre de D8 utilisés pour les jets de caractéristique de ces espèces.

Les Créatures

Contrairement à un grand nombre d'univers, le plan des Jeunes Royaumes ne possède aucune race ennemie des races humanoïdes (tels les gobelins, par exemple). La plupart des créatures décrites dans ce chapitre n'apparaissent qu'une seule fois au cours de la saga, et nombre d'entre elles sont uniques, tel le Papillon du Chaos. Nous incitons vivement les maîtres de jeu à créer de nouveaux dangers chaotiques afin de les opposer aux aventuriers. Ces choses chaotiques se situent véritablement au pourtour de la recreation qui occupe le coeur de la saga, dont l'intérêt réside dans la révolte passionnée que mène Elric contre son terrible destin. Parsemez l'action de monstres, mais ce jeu devrait avant tout concerner la haine, l'amour, la vengeance, l'avidité, et le désir charnel ; les tentacules et les choses innommables passent au second plan.

Tenir le Rôle de l'Adversaire

Caractéristiques des PNJ : tous les aventuriers utilisent 2D6+6. Nous vous suggérons de donner des caractéristiques de 3D6 aux gens du commun afin de permettre une plus grande fourchette de résultats. Seuls les aventuriers peuvent posséder des sorts en début de carrière. En général, les PNJ ne disposent d'aucun sort.

Les Seigneurs des Bêtes et les Seigneurs des Plantes ne font pas l'objet de recherches approfondies et n'ont bien souvent pas de nom. Cela constitue un excellent champ d'étude pour les maîtres de jeu.

Si vos joueurs sont alignés sur la Balance, vous souhaitez peut-être les pousser à entretenir une relation particulière avec un Seigneur des Bêtes ou un Seigneur des Plantes pour finalement les laisser prendre contact avec eux.

Les Effets du Chaos

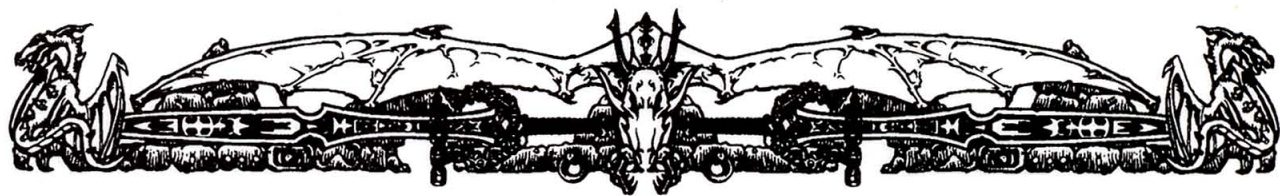
Lorsque les êtres vivants sont exposés au Chaos, il en résulte des mutations et des dissolutions affreuses. Les divers scénarios les notifient en détail ; nous parlons ici d'un point de vue général.

La saga montre les effets du Chaos de diverses façons. Le plus souvent, ils consistent à combiner curieusement et à provoquer la dégénérescence des formes naturelles. La pauvre Zarozenia, par exemple, finit sa vie sous la forme d'un visage magnifique qui surmonte un horrible corps de ver.

Les chiens de chasse des Dharzis, les clakars des enfers, et les créatures de Matik combinent (sans trop les déformer) les

Conseils au Maître





traits de différentes bêtes naturelles. Sinon, la forme naturelle pourra ne pas changer, mais des bras, des jambes, des têtes, ou autres viendront s'ajouter aux précédents.

Par ailleurs, la personne ou la bête sujette au Chaos pourra être victime de dissolution ; souvent, la description qui en est faite est celle de chairs pendantes et coulantes, comme si elles avaient été fondues par la puissance insondable du Chaos. Sinon, des choses normalement inanimées sont amenées à la vie : squelettes, corps putréfiés, etc.

Il est possible de dégénérer pour atteindre une forme primitive ou dépourvue d'intelligence, ainsi qu'il en est des éléments et des gralhaks.

Comme quatrième influence on compte les proclamations de malédictions et de noirs destins ; prenez exemple sur les conversations qu'Elric tient avec Arioch ou d'autres partisans du Chaos à la moindre puissance. Comme dans la saga, ces avertissements peuvent porter sur le long terme et manquer de précision. Pour des raisons évidentes, faites un usage modéré des prédictions annonçant la fin du monde.

Conversion des Scénarios

Les scénarios de Stormbringer peuvent être facilement adaptés à Elric. Vous souhaiterez peut-être revoir les points de vie, les armes, et les modificateurs aux dégâts des personnages non-joueurs, ou tout simplement décider que les différences sont trop infimes pour poser un problème. Si leur Pouvoir est assez élevé, donnez des sorts aux personnes susceptibles de les connaître. Vous devriez vraiment améliorer les compétences d'armes des personnages robustes ou importants, sinon ils auront tôt fait de mourir dans l'univers d'Elric. Les démons importants devront faire l'objet d'une étude ; essayez de maintenir le nombre de points de magie nécessaire à leur convocation dans les limites des possibilités du convocateur. Pour plus d'informations relatives à ces sujets, consultez les notes de conversion des aventuriers.

Les Scénarios Édités

Lisez le scénario d'assez près pour que, une fois sa lecture achevée, vous sachiez si vous avez envie de le faire jouer.

L'auteur émettra des suggestions quant au ton à adopter et aux diverses possibilités d'événements au fur et à mesure de leur apparition. Il discutera en outre de la portée des diverses actions par rapport au contexte général. Ces scénarios ressemblent plus à des histoires que certains autres. Avant toute chose, lisez les scénarios de Chaosium dans leur intégralité, sinon vous risquez d'être perdu en cours de jeu. Parfois, nos scénarios ne cadrent pas avec les décors habituels du type salle, couloir, piège, et habitant.

Ils sont, pour la plupart, écrits à la façon d'un récit. Ils ne présentent pas de scripts ou de passages marqués du type de ceux qu'utilisent les auteurs dramatiques. Ils posent pour principe que les aventuriers sont libres de se rendre où ils veu-

lent, quand ils veulent, et que les possibilités sont nombreuses. Pour comprendre l'importance des choix des aventuriers, le maître de jeu doit comprendre l'aventure dans son ensemble. Les exposés du type «salle et couloir» sont peu fréquents et les stratagèmes et nouveaux monstres ne sont pas particulièrement importants dans ce jeu.

Vous ne trouverez pas davantage de scénarios encourageant la création de troupes élitistes et de sociétés secrètes, incitant les aventuriers à se comporter en prédateurs considérant la société humaine comme une espèce de centrale d'achat ou de restaurant, ni aucun autre stratagème concourant à vous éloigner de l'humanité ou à permettre aux joueurs de fermer les yeux sur les conséquences de leurs choix. L'éthique se trouve parfois au cœur de nos scénarios, et nous espérons les présenter sans discours philosophique ou moral et sans paraître ennuyeux.

Les joueurs et les maîtres de jeu partagent probablement le même intérêt pour la camaraderie et la peinture des émotions humaines. Nous supposons également qu'ils prennent véritablement plaisir à voir leurs aventuriers prospérer. Le succès signifie (1) la survie, (2) la croissance, et (3) le maintien du libre arbitre. La défaite représente la perte ou l'affaiblissement de ces possibilités.

Règle Optionelle Conforme à la Loi

Certains maîtres de jeu apprécient la règle donnée ci-après. En effet, elle offre un contrepoids pour la Loi face au Chaos. Nous vous suggérons d'en faire l'expérience. Les aventuriers ayant évolué dans le contexte de cette règle devraient être acceptés partout ailleurs.

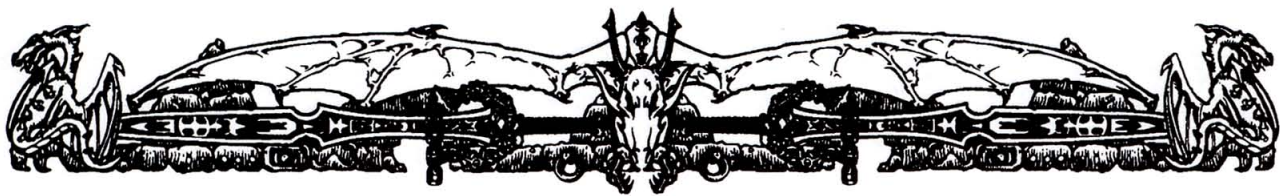
- Tout comme le fait d'apprendre et de pratiquer la magie ajoute systématiquement des points dans la case du Chaos, le joueur ajoute un point à son score de Loi chaque fois qu'une de ses compétences augmente de 20 % au-dessus de 80 % (c'est-à-dire à 100 %, à 120 %, à 140 %, à 160 %, etc.). Ainsi, les préférences d'une personne peuvent aussi bien la faire glisser vers la Loi que vers le Chaos.

Il n'existe rien de tel pour les points de Balance car celle-ci se préoccupe de paix et de contentement, non de concurrence ou de compensation.



Conseils au Maître





Les Enchantements

Ils représentent une forme de magie ayant imprégné un objet ou un endroit d'une ou plusieurs qualités, lesquelles ont modifié ses caractéristiques ou son comportement. Les enchantements proviennent du passé, d'une époque où la magie et les éléments s'avéraient plus vitaux. Aujourd'hui, il n'est plus possible de réaliser de nouveaux enchantements sur le plan des Jeunes Royaumes. On retrouve un ou deux enchantements par an au maximum. Le maître de jeu est le seul à pouvoir introduire des enchantements dans le jeu.

Pour utiliser un objet enchanté, il n'est nul besoin d'engager un démon, de jeter des sorts, ni de sacrifier des points de magie ou de Pouvoir. L'objet fonctionne tout seul, au profit d'un utilisateur quelconque, et sans limite de durée. Un objet enchanté pourra être volé, vendu, ou donné, il n'en perdra pas pour autant ses effets magiques.

S'il est extrêmement vertueux, particulièrement infâme, ou l'objet d'une destinée mouvementée, un aventurier pourra parvenir à mettre la main sur un enchantement. Il devrait se distinguer du commun des mortels, car les enchantements devraient être uniques, conçus pour une personne ou dans un but spécifique. Ces derniers représentent tous des époques et des accomplissements grandioses, aussi ne devraient-ils être remis qu'à de grands aventuriers.

Les enchantements ont quelques points communs :

- Leur créateur est mort depuis longtemps. Le plus souvent, il était melnibonéen.
- L'objet enchanté n'est pas vivant et ne possède aucune personnalité, celle-ci étant le domaine des démons et des élémentaires. Un enchantement ne communique jamais.
- L'objet enchanté existe indépendamment de la personne pour laquelle il a été réalisé. Une épée enchantée pourrait avoir été perdue des siècles durant avant qu'un étranger ne finisse par la découvrir et l'utilise au summum de sa puissance magique.
- Les enchantements peuvent être imprégnés de malédictions ou d'effets secondaires liés à leur possession.

Exemples d'Objets Enchantés

Voici une poignée d'objets enchantés. S'il utilise l'un d'eux, ou s'il crée le sien propre, le maître de jeu doit s'interroger sur la manière dont l'objet améliore l'histoire qu'il raconte ; il doit également répondre aux questions soulevées par les points communs énoncés ci-dessus. Mettez vos mécanismes ludiques à l'épreuve. Lorsque l'objet tombe entre les mains de l'aventurier, dévoilez ses propriétés petit à petit. Une

fois que le personnage a compris les fonctions de l'épée, de l'amulette, ou autre objet, commencez à accumuler les indices portant sur ses origines et sa signification, faites clairement apparaître pourquoi sa présence est adéquate ou importante. La saga fait mention de l'un des articles suivants :

Une Flèche

La flèche d'un archer doré qui fut peut-être donnée à un Champion de la Loi en récompense de quelque haut fait. Une fois décochée, cette flèche touche toujours sa cible si celle-ci est visible. Lorsqu'elle touche, la flèche occasionne 2D6+2+MD points de dégâts aux choses chaotiques, 1D6+1+1/2 MD points de dégâts aux choses naturelles, mais n'affecte aucunement les alliés ou les Champions de la Loi. Les armures et les boucliers offrent une protection normale contre cette flèche. A la fin du round au cours duquel elle a été tirée, la flèche disparaît de la blessure et réapparaît dans le carquois de l'archer. Elle possède 25 points de structure. Elle perd son éclat doré et toutes ses propriétés magiques dès le premier point de structure perdu.

Une Epée Large

Une arme légendaire qui apparaît lorsque de grands dangers menacent la contrée. Elle est extrêmement légère, composée d'un métal argenté inconnu, et peut être manipulée à raison d'une simple FOR 4 et DEX 8. A chaque round, augmentez l'Etape de DEX de l'utilisateur de cinq unités pour le premier coup porté à l'aide de cette épée. Elle occasionne toujours le maximum de dégâts possibles pour une épée large, soit neuf points plus le modificateur aux dégâts. Elle possède 50 points de structure. Si elle vient à se briser, il faut de nouveau la forger. Si elle est perdue ou dérobée, elle use de magie pour regagner les mains du héros avant le point du jour. Cela fait sept générations qu'elle n'est plus apparue.

Une Rapière

Cette épée en acier, dont l'aspect ordinaire est trahi par le sceau à huit branches du Chaos, pourrait être l'objet d'une récompense décernée à un Champion du Chaos. Son comportement est subtil : elle fléchit lors des attaques pour diriger sa pointe sur les fentes séparant les diverses parties des armures.

Elle ne fait pas la différence entre les cibles alignées sur la Balance, le Chaos, ou la Loi. Cet objet enchanté dispose de 88 points de structure ; elle perd toutes ses propriétés magiques une fois qu'ils ont tous disparu.

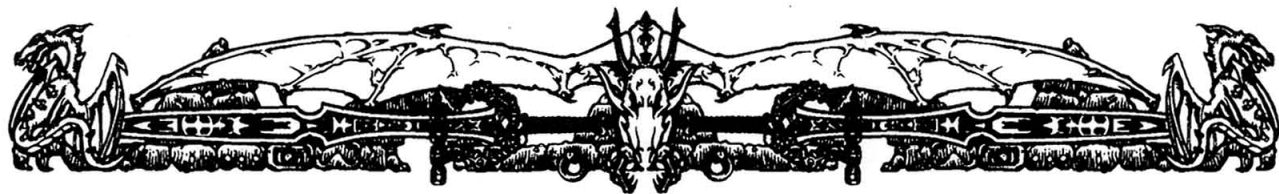
Un Livre

Il mesure près d'un mètre carré et sa reliure à charnière est recouverte d'or battu. Une paire d'yeux en ivoire est incrustée dans sa couverture et dans son dos.

Il renferme la vérité du passé. Les événements présents n'y sont pas encore consignés, et ceux du futur ne s'étant pas encore déroulés, ils ne peuvent être lus. L'utilisateur s'ap-

Conseils au Maître





proche du grand livre et l'ouvre au hasard tout en formulant sa question. La réponse apparaît alors sur la page vierge, rédigée en Haut Idiome. Les sages évitent ce livre, car une question peut toujours en soulever d'autres. Pour la première question, faites un jet inférieur ou égal à votre POU x3. Si vous le ratez, faites un jet inférieur ou égal à votre POU x2. Si vous le ratez, faites un jet inférieur ou égal à votre POU x1. Si vous ratez votre troisième jet, vous n'aurez guère envie de partir. Vous continuerez d'étudier et de trouver de nouvelles réponses jusqu'à ce que la mort vienne vous libérer. Si une personne vous tire hors de portée du livre une fois le troisième jet raté, vous ne cesserez de rêver du livre, obsédé par ce dernier sans jamais pouvoir le retrouver.

Un Gantelet

Ce gantelet d'acier revêt une apparence ordinaire. Une étude approfondie montre qu'il est entièrement recouvert de gravures représentant les images minuscules de balances à bascule. Porté par un Champion de la Balance, il peut, lors d'une poignée de main amicale, supprimer 1D6 points de Chaos ou de Loi (il affecte le score le plus élevé) à 1D6 personnes.

Une Paire de Bottes

Une rune de l'air en relief orne chaque botte de façon fort visible. Les bottes de cuir noir semblent avoir la taille de la dernière personne à les avoir portées, mais elles s'étirent ou rétrécissent pour s'adapter à la pointure de la personne qui les enfle. Une fois chaussées, elles soulèvent l'utilisateur juste au-dessus de la surface sur laquelle il se tenait. Tant qu'elles sont portées, le marcheur ne fait pas la différence entre les différents types de surfaces. Se déplaçant à 3 cm du sol environ, ses pieds ont la même fermeté d'assiette sur les marécages, la pierre, l'eau, la neige, la glace, les sables mouvants, et même sur l'air s'il se trouve au bord d'un précipice et que le pan de montagne opposé se trouve à portée de vue et à la même hauteur que celui sur lequel il se trouve. L'utilisateur se déplace à une vitesse normale ; il peut augmenter sa vitesse de marche avec ces bottes en utilisant un sort comme Vitesse de Vezhan.

Un Mur de Pierre

Il s'agit d'un pan de pierre taillée normal, mais quiconque s'en approche et le touche de la main droite ne peut dire que la vérité s'il ne retire pas sa main. Il garde le contrôle de ses mots et n'est pas obligé de parler, mais toute parole prononcée, et toute intention sous-jacente, se révélera aussi vraie que l'instant le permettra.

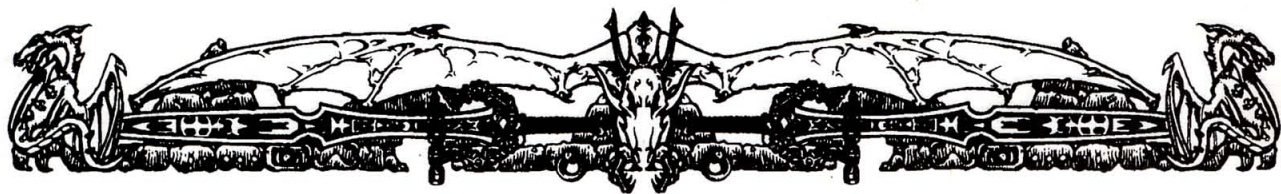
Un Miroir Mural

Lorsqu'il regarde dans ce miroir au cadre surchargé d'ornements, l'individu voit s'y alterner ses visages passé et futur. Plus il regarde et plus les visions sont variées. Quelques heures durant, un sentiment de contentement serein emplit l'individu, et la paix de Tanelorn semble à sa portée.



Conseils au Maître





Les Allégeances

Le maître de jeu dispose d'un certain contrôle au niveau des allégeances. Les trois propositions données ci-après ne constituent pas un secret, mais vous n'avez pas davantage de raison de les ancrer dans l'esprit des joueurs.

En ce qui les concerne, un échec se produit sur un résultat de 99 ou 00 si le score figurant dans la case est inférieur ou égal à 100. Si ce dernier est supérieur ou égal à 101, l'échec s'opère sur un résultat de 00 uniquement.

- (1) Puisque la Balance n'agit ni contre la mort ni contre la vie, le seul moyen de ramener un compagnon décédé à la vie est d'obtenir l'intervention d'un Seigneur du Chaos ou de la Loi. Cette dernière n'agira que dans le cas d'une mort provoquée par le Chaos, laquelle est, par définition, injuste aux yeux de la Loi.

Seuls les vivants peuvent implorer le retour de la vie, car les morts sont satisfaits où et quoi qu'ils soient. L'aventurier qui effectue cette demande doit être un allié ou un Champion de la force implorée. Le maître de jeu peut jouer la rencontre ou accéder à cette requête sur la base d'un jet de D100. S'il jette le D100, l'allié a 1 % de chance de réussir et le Champion POU x3 %.

Le jeu de rôle de l'aventurier ressuscité devrait ensuite refléter cette expérience.

- (2) Pour être considéré comme un ami par un allié ou un Champion de la Loi, du Chaos, ou de la Balance, jetez un D100 inférieur ou égal au score d'allégeance correspondant à la force implorée.

- (3) Chaque fois que vous accumulez 100 points dans l'une des trois cases d'allégeance, ajoutez 10 % aux chances de l'aventurier d'être reconnu pour les accomplissements réalisés en faveur de cette force. Jetez un D100.

C'est l'alignement du spectateur qui détermine si cette reconnaissance est positive. La célébrité et la notoriété peuvent améliorer ou diminuer vos jets d'Art, de Marchander, de Déguisement, de Baratin, de Sagacité, d'Eloquence, et de Charisme, à l'appréciation du maître de jeu.

Exploits Favorables aux Trois Forces

En plus des points d'allégeance régulièrement fournis par les jets de 1D8 ou de 1D6, le maître de jeu souhaitera parfois en accorder quelques-uns en récompense de quelque haut fait. Ce type d'octroi dépend entièrement de son jugement.

Les points obtenus de la sorte devraient varier en fonction de leur importance du point de vue du jeu de rôle. Les actes les plus significatifs sont toujours réalisés avec passion et entraînent des conséquences irrémédiables.

Les exploits exécutés dans le but de contourner les règles ne devraient avoir aucun effet ou déboucher sur un résultat inattendu. Il appartient au maître de jeu de déterminer le nombre de points à allouer et des raisons d'un tel octroi. L'attribution de plus de trois points devrait s'avérer extrêmement rare.

Dans la saga, le Chaos représente clairement la plus cruelle des trois forces, mais Elric comprend aussi que le triomphe de la Loi ne sera pas plus satisfaisant. Les meilleures âmes de la Terre s'attachent à la Balance, jusqu'à ce que le Destin vienne les faucher.

Les Non Humains

Si le maître de jeu y consent, les joueurs pourront interpréter un aventurier non-humain. Si un joueur ne peut parvenir à un accord avec le maître de jeu, remettez-vous en à un jet de dés. Si le joueur obtient 01, il peut jouer un Melnibonéen ou un membre de la Race Ailée de Myrrhyn. Ces races puissantes provoquent des situations inhabituelles en cours de jeu.

Les Melnibonéens

Les Melnibonéens sont cruels et élégants. Leurs plaisirs et leurs sports sont félins. Ils sont presque entièrement dépourvus de sentiments et des passions les plus douces. (Contredisant ce principe, Elric était bien seul, comme il le comprit lui-même). Ils se sont libérés de tout fardeau (hormis le commandement) en les imposant à leurs nombreux esclaves. De sorte, seuls leur volonté individuelle et leur Empereur gouvernent les Melnibonéens.

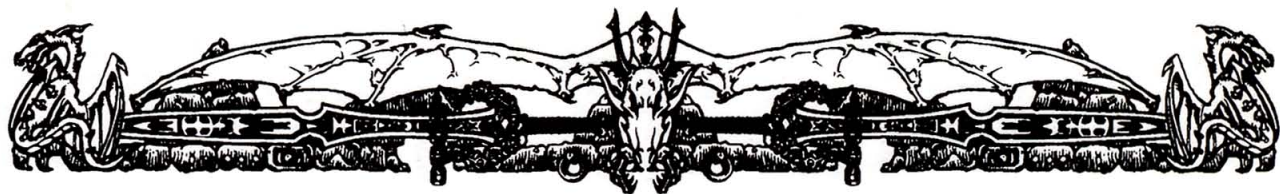
Ce sont de puissants sorciers qui ont régné sur le monde pendant 10 000 ans. Les Jeunes Royaumes les méprisent tout autant que les démons qu'ils convoquent. Dotés d'une grande intelligence et d'un penchant pour la magie, les Melnibonéens ont vu leur longue collaboration avec le Chaos avilir leur essence même.

Ils sont indifférents et érudits. Donnez-leur 30 points dans chacune des compétences suivantes : trois Arts différents, Eloquence, Equitation, Evaluer, Médecine Rudimentaire, Million de Sphères, Monde Naturel, Orientation, Potions, Scribe, et une catégorie d'armes quelconque. Leurs pourcentages initiaux sont tous semblables à ceux des humains, exception faite de Bagarre (40 %) et Lutte (35 %).

La création d'un aventurier personnalisé représente probablement la formule la plus appropriée aux maîtres de la Cité qui Rêve, chaque membre de la société imrryrienne poursuivant ses propres études, arts, et autres plaisirs en toute liberté.

Conseils au Maître





Répartissez 300 points entre les compétences de votre choix, ou bien choisissez-vous une profession et répartissez la même somme entre les compétences correspondantes. Parmi les professions proposées au chapitre consacré aux aventuriers, les plus adéquates sont : Mercenaire, Petit Noble, Apothicaire, Scribe, Prêtre, ou Soldat.

Un aventurier melnibonéen dont le score de POU est suffisant connaît un nombre de sorts égal à ses points d'INT initiaux.

En cas de jet de Chance réussi, donnez-lui 1D3 démons liés dotés d'une faculté chacun. Ajoutez un point de Chaos par sort et par démon.

La limite d'INT des Melnibonéens est deux fois supérieure à celle des humains. Vue de Sorcière est une compétence innée chez eux ; consultez la liste des sorts pour en connaître les effets.

D'ordinaire, les Melnibonéens possèdent une armure de plaques melnibonéennes, les armes de leur choix, une écurie, et des richesses fabuleuses. Pour déterminer leur argent de poche, multipliez par dix les sommes indiquées pour la création d'un aventurier.

Enfin, réfléchissez à la raison qui a poussé votre Melnibonéen à quitter le paradis imrryrien pour partir à l'aventure.

Est-il curieux de voir le monde ? Recherche-t-il la gloire ? Méprise-t-il la décadence en laquelle le Glorieux Empire est tombé ? Est-il proscrit ? A-t-il fui une vengeance quelconque ? Est-il en quête ?

Ses motifs doivent être conséquents, car rares sont les Melnibonéens qui repoussent la béatitude des drogues de la Cité qui Rêve pour pénétrer dans le monde froid et grossier des Jeunes Royaumes.

Points de Chaos, de Balance et de Loi

Dans la table ci-dessous, une seule force augmente par haut fait accompli. Le maître de jeu décide laquelle, mais son choix devrait être évident dans la plupart des cas. Il existe des récompenses inhabituelles, octroyées afin de reconnaître des circonstances particulières ou des événements uniques. Une soirée de jeu pourrait déboucher sur l'une d'elles.

L'aventurier...

	Chaos	Balance	Loi
Lie un élémentaire	-	-1	-
Libère quelqu'un	1	1	-
Donne l'aumône	1	-	-
Soigne une personne atteinte d'une maladie mortelle	-	1	-
Emprisonne quelqu'un	-	1	1
Ressuscite quelqu'un par le biais d'une invocation	2	-2	1
Tue un élémentaire	1/10 du POU de l'El.	-	1/10 du POU de l'El.
Tue un démon	-	-	1/10 du POU du Dé.
Tue son ennemi juré au combat/en un duel équitable	-	-	1
Apprend un sort	1	-	-
Aime une aventurière	-	3	-
Crée quelque chose d'unique et magnifique	-	1	-
Assassine	1	-	-
Lie un élémentaire à un objet	-	-5	-
Refuse l'aumône	-	-	1
Sauve une personne en danger	1	2	1
Invoque un Seigneur du Chaos ou de la Loi	2	-	1
Convoque un démon	1	-	-
Raconte un mensonge significatif	1	-	1
Raconte une vérité significative	-	1	-
Se venge	1	-	1
Tire avantage	1	-	1
Communique avec les morts	1	-1	-
Vole quelque chose d'important	1	-	-
Blesse quelqu'un	1	-	-

Conseils au Maître





Melnibonéen Moyen

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D8+4	13
CON	2D8+4	13
TAI	2D8+4	13
INT	3D8+8	21-22
POU	3D8+8	21-22
DEX	2D8+4	13
APP	2D8+8	17
DEP	course-8	

PV Moyens 13

Chaos 20 **Balance 0** **Loi 0**

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Armes : *Bagarre* 40 %, dégâts 1D3+MD, *Lutte* 35 %, dégâts spéciaux. Les autres armes ont un pourcentage initial égal à celui des humains.

Armure : 1D10+6 (heaume porté), Plaques Melnibonéennes.

Sorts : si POU supérieur ou égal à 16, nombre de sorts égal à score d'INT ; ajoutez 1D3 démons liés dotés d'une faculté chacun.

Compétences : pourcentage initial égal à celui des humains, mais *Vue de Sorcière* est traité comme une compétence au pourcentage initial de 30 %.

Les Myrrhyniens

La race ailée de Myrrhyn est fière et isolée du reste du monde. Ses membres vivent dans des aires nichées dans les hauteurs du Val de Myrrhyn, et s'occupent de leurs seules affaires. Nobles, sévères, et taciturnes, ils sont également beaux, forts, et agiles.

Les Myrrhyniens ne sont pas tous ailés. Faites un jet de Chance pour votre aventurier. En cas de réussite, ce dernier a des ailes et sait voler. Ceux qui naissent sans ailes les désirent ardemment et se mettent en quête de magie et de savoir pour s'en procurer. Le fait de courir légèrement plus vite (DEP 8) que leurs congénères ailés ne leur est d'aucun réconfort. Cette race est la plus ancienne des Jeunes Royaumes. En tant que descendants des bestiaux clakars, les Myrrhyniens bénéficient de D8 pour déterminer leurs caractéristiques.

Donnez 20 points à votre aventurier myrrhynien dans chacune des compétences suivantes : Art, Artisanat, Chercher, Déguisement, Dissimuler un Objet, Esquive, Evaluer, Grimper, Marchander, Médecine Rudimentaire, Monde Naturel, Sauter, et une arme quelconque. Parmi les professions qui conviennent à la race ailée on compte : Chaman, Chasseur, Mercenaire, Perdu, Petit négociant, Soldat, et Sorcier. Répartissez 250 points entre les compétences offertes par la profession choisie.

Les Myrrhyniens sont des experts en sorcellerie, et on sait que des nécromanciens figurent dans leurs rangs. Si votre POU est supérieur ou égal à 16, prenez un nombre maximal de sorts égal à la moitié de votre score d'INT avant de commencer à jouer. Si vous réussissez un jet de Chance, rajoutez-vous un démon lié doté de 1D3 facultés. La limite d'INT magique de cette race est deux fois plus grande que celle des humains. Ajoutez un point de Chaos ou de Loi, comme il convient, par procédé magique appris.

Les pourcentages initiaux des Myrrhyniens sont les mêmes que ceux des humains. Le peuple ailé de Myrrhyn ne se sert pas de chevaux ; les Myrrhyniens sans ailes peuvent les utiliser : ils disposent d'un pourcentage initial d'Equitation normal. Les autres pourcentages initiaux de ces deux types de Myrrhyniens sont ceux des humains. Ils préfèrent ne pas porter d'armures métalliques. Ils débent avec la somme d'argent et le nombre d'armes standard.

Enfin, pour quelle raison cette personne a-t-elle quitté la sécurité de son aire pour gagner un monde potentiellement hostile ? Désire-t-elle parcourir les quatre coins des Jeunes Royaumes ? Se sentait-elle limitée par la société insulaire de Myrrhyn ? Epreuve-t-elle le besoin de prouver sa valeur à sa famille ? A-t-elle enfreint une loi tribale ? Si elle est dépourvue d'ailes, la raison pour laquelle elle part à l'aventure est claire. Dans la saga, Shaarilla de la Brume Dansante traversa deux continents à la poursuite de ce but, mais ne découvrit nulle joie.

Myrrhyniens Ailé Moyen

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D8+8	17
CON	2D8+8	17
TAI	2D8+8*	17
INT	2D8+8	17
POU	2D8+8	17
DEX	2D8+8	17
APP	2D8+8	17
DEP	vol-11', course-7	

PV Moyens 17

* 2D8+4 pour un Myrrhynien sans ailes.

Chaos 5 **Balance 10** **Loi 5**

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

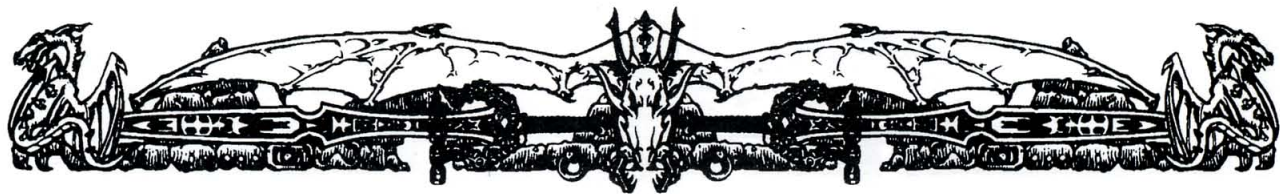
Armes : traditionnellement, l'arc et la lance, mais toutes les armes sont possibles ; pour voler en portant un demi ou un petit bouclier, le Myrrhynien doit avoir 17 en force au minimum.

Armure : 2 points dus à ses plumes ; parfois, cuir souple.

Sorts : trois au maximum ; faites votre choix parmi les sorts correspondants aux diverses professions du chapitre consacré aux aventuriers.

Conseils au Maître





Compétences : utilisez les pourcentages initiaux des humains, mais commencez avec 0 en Equitation pour les Myrrhyniens ailés et ajoutez le montant du pourcentage ainsi supprimé à celui de Chercher.

Habitants des Jeunes Royaumes

Vous pouvez faire de ces personnages non-joueurs les personnages principaux de vos scénarios ou vous en servir de réserve d'appoint pour les personnes supplémentaires dont vous pourrez avoir besoin.

Vos joueurs ne cessent de sortir des sentiers que vous avez méticuleusement tracés, prenant des directions tout à fait inattendues ? Un des aventuriers a décidé de séduire une jeune fille de taverne ? Un autre a envie de se battre avec la garde de la ville ? Les descriptifs fournis ci-après vous permettront d'improviser un grand nombre de rencontres.

Les modificateurs aux dégâts sont cités deux fois : séparément, et en accompagnement aux dégâts des armes. Les per-

sonnages dont le Pouvoir est suffisamment élevé pour pratiquer la magie sont munis de quelques sorts mais ne bénéficient d'aucun démon ni élémentaire.

Les démons devraient tout spécialement être conçus pour répondre à la situation en cours.

Si les personnages proviennent de terres chaotiques, ils devraient tout de même avoir l'usage des démons et peut-être celui d'élémentaires liés.

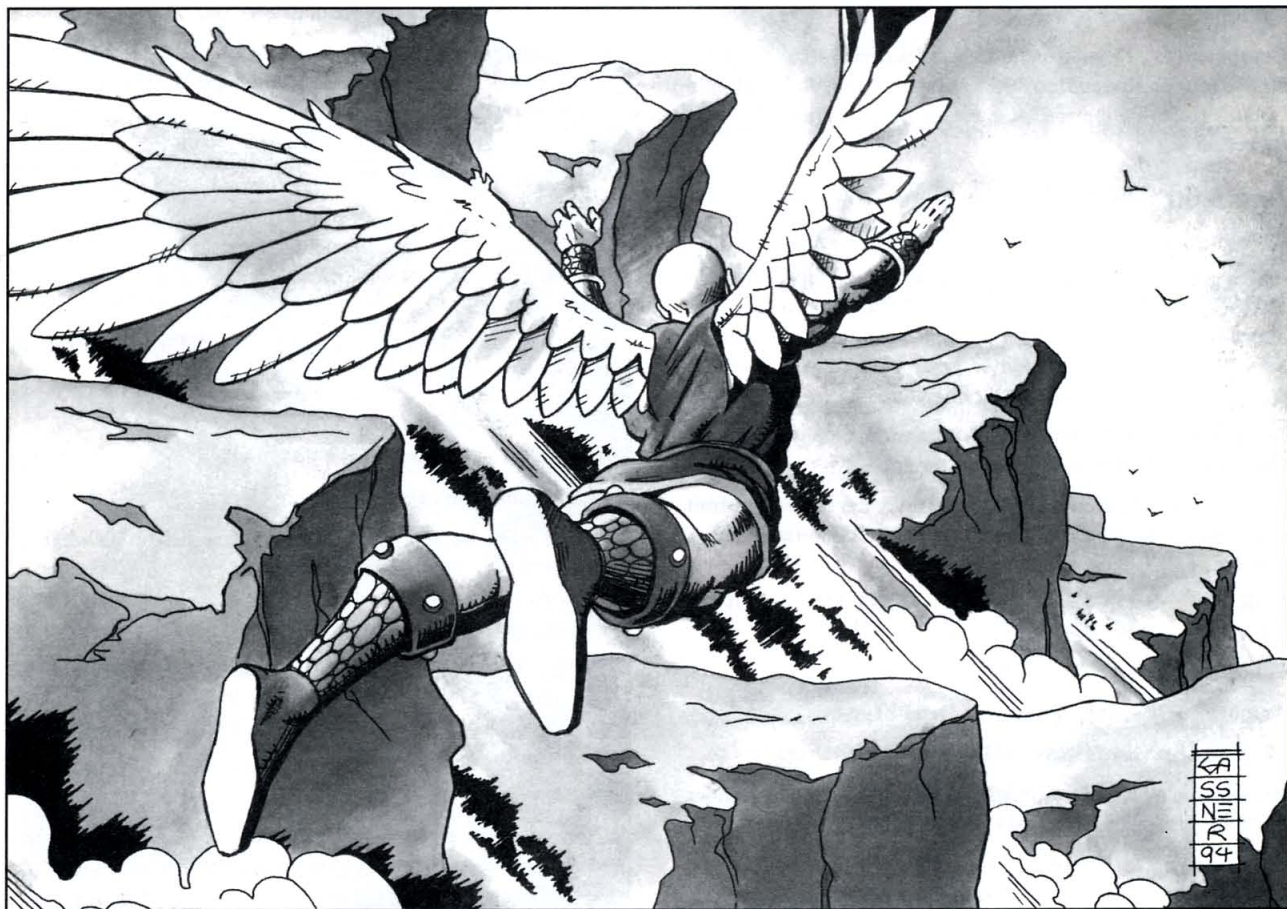
Si vous désirez consulter des descriptifs plus complexes, reportez-vous au chapitre consacré aux personnalités éminentes.

La plupart des personnages disposent de compétences dont le chapitre concerné ne donne aucune description. Elles ont été conçues pour accommoder le maître de jeu et représentent les diverses tendances des PNJ.

Ces derniers ne disposent d'aucun point d'allégeance, leur alignement étant déterminé par le maître de jeu.

Le MJ devrait toujours améliorer ou modifier les descriptifs en fonction de ses besoins.

Si les caractéristiques des aventuriers humains prennent toujours la forme d'un jet de 2D6+6 points, celles des personnages non-joueurs prennent l'aspect d'un jet de 3D6.



Conseils au Maître





Agent de la Loi, âge 25 ans

Un agent est un allié de la Loi qui reçoit des émoluments réguliers d'une personne alignée sur la Loi en échange de ses services. Dans sa vie, c'est son alignement qui revêt le plus d'importance, et cet aspect religieux influence chacun de ses actes. Un agent qui possède assez de points d'allégeance peut devenir Champion de la Loi si l'église de la Loi y consent.

Il passe le plus clair de son temps à entraîner ses compétences et ses caractéristiques, à se porter volontaire pour des missions susceptibles d'entraîner une amélioration de ses compétences, et à expier sa connaissance de sorts chaotiques.

FOR 11 CON 13 TAI 13 INT 11 POU 16
DEX 13 APP 10

Points de Vie : 13

Armure : 1D8+1 (heaume porté), Demi-plaques

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Large* 60 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Bouclier Entier* 55 %, dégâts Repousser +1D4+1D4, 22 points de structure

Sorts : Chaîne de l'Existence (4), Convoquer un Élémentaire (1), Quatre-en-un (2-8), Membrane de la Loi (3), Soins (2).

Démons et Élémentaires Liés : peut-être un élémentaire lié à une bague.

Compétences : Déguisement 45 %, Eloquence 50 %, Esquive 60 %, Jeunes Royaumes 40 %, Marchander 60 %, Monde Naturel 40 %, Potions 30 %, Sagacité 40 %, Scribe 25 %, Se cacher 50 %.

Agent du Chaos, âge 25 ans

Un agent est un allié du Chaos qui reçoit des émoluments (payés par des personnes alignées sur le Chaos) en échange de ses services. Dans sa vie, c'est son alignement qui revêt le plus d'importance, et cet aspect religieux influence chacun de ses actes. Un agent peut avoir assez de Pouvoir pour jeter des sorts, mais cela n'est nullement obligatoire.

S'il a assez de points d'allégeance, il peut devenir Champion du Chaos si le Chaos y consent.

Un agent expérimenté sera probablement doté d'un trait chaotique : une queue ou toute autre particularité facile à dissimuler.

FOR 11 CON 13 TAI 13 INT 11 POU 16
DEX 13 APP 10

Points de Vie : 13

Armure : 1D8+1 (heaume porté), Demi-plaques

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Large* 60 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Bouclier Entier* 55 %, dégâts Repousser +1D4+1D4, 22 points de structure

Sorts : Armure Infernale (1-4), Brasero du Pouvoir (4), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Élémentaire (1),

Distorsion Chaotique (4), Malédiction du Chaos (4), Ouïe de Démon (1), Rasoir Infernal (1-4), Visage d'Arioch (1-3).

Démons et Élémentaires Liés : démon dhzutine lié à un gant.

Compétences : Déguisement 45 %, Eloquence 50 %, Esquive 60 %, Jeunes Royaumes 40 %, Marchander 60 %, Monde Naturel 40 %, Potions 30 %, Sagacité 40 %, Scribe 25 %, Se Cacher 50 %.

Archer, âge 31 ans

Les exercices de combat s'avérant moins importants pour les archers que pour les combattants évoluant au contact, les archers sont plus souvent miliciens volontaires que soldats professionnels.

Les compagnies d'archers utilisent les tirs de volées, visant une zone et non une cible individuelle.

FOR 12 CON 12 TAI 12 INT 13 POU 12
DEX 13 APP 12

Points de Vie : 12

Armure : 1D6-1 (heaume porté), Cuir souple

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Arc de Chasse* 60 %, dégâts 1D6+1 ; *Epée Large* 45 %, dégâts 1D8+1 ; *Dague* 40 %, dégâts 1D2+2.

Compétences : Braconner le Daim 65 %, Chercher 30 %, Déplacement Silencieux 50 %, Esquive 50 %, Monde Naturel 50 %, Se Cacher 50 %.

Assassin, âge 30 ans

Il est compétent dans son art, mais son art est la mort. Assassinant sur contrat, dénué de remords, tuant pour le plus offrant, l'assassin est un scélérat dangereux et un adversaire digne de ce nom.

FOR 12 CON 14 TAI 11 INT 15 POU 16
DEX 16 APP 13

Points de Vie : 13

Armure : 1D6-1 (heaume porté), Cuir souple.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 105 %, dégâts 1D4+2 + poison ; *Dague de Lancer* 80 %, dégâts 1D4+2 + poison ; *Garrot* 70 %, dégâts par asphyxie (voir la noyade dans les points de règle consacrés au combat) ; *Epée Courte* 85 %, dégâts 1D6+1

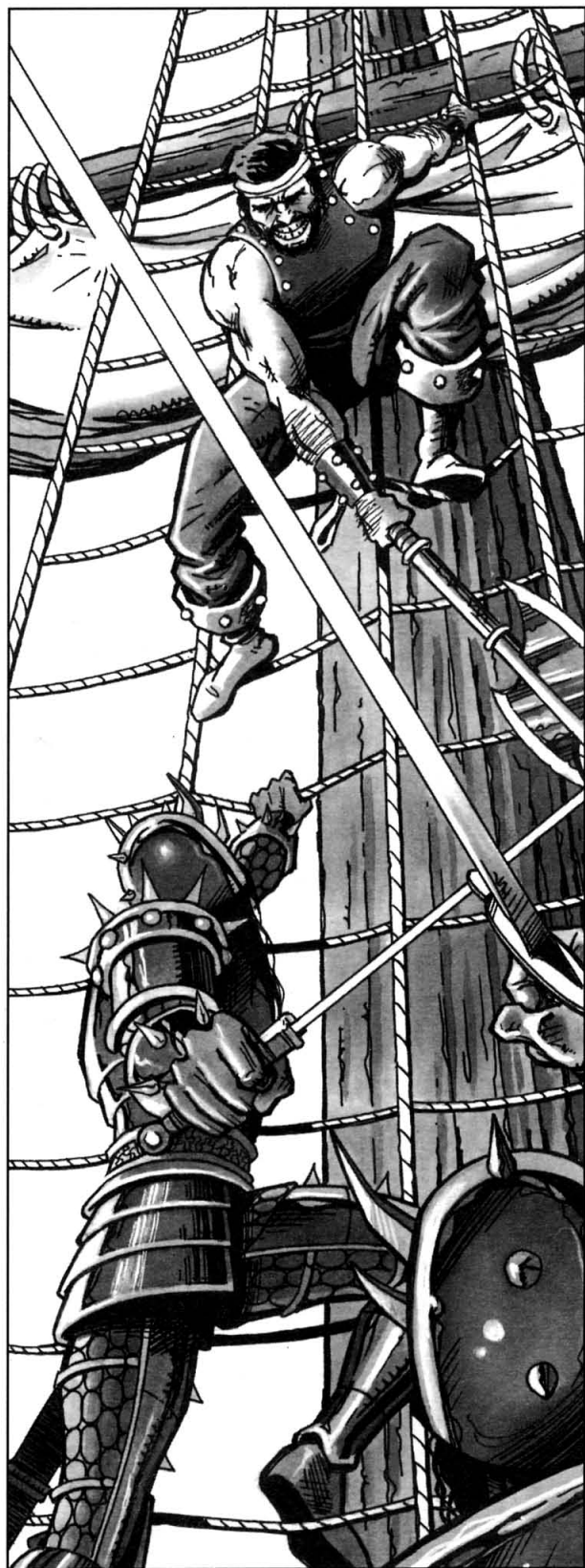
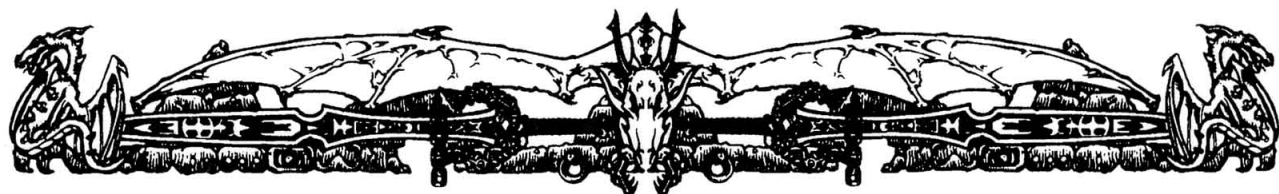
Sorts : Armure Infernale (1-4), Convoquer un Démon (1), Enjambée de Cran Liret (1-4), Liens Indestructibles (3), Oeil de Rat (1), Sûreté de Cran Liret (1-4), Vitesse de Vezhan (1-3).

Démons et Élémentaires Liés : il en a probablement un doté de Téléportation ou d'Ailes.

Compétences : Chercher 75 %, Crocheter 60 %, Déguisement 55 %, Déplacement Silencieux 90 %, Potions 40 %, Grimper 90 %, Lancer 80 %, Se Cacher 101 %.

Conseils au Maître





Aubergiste, âge 40 ans

Rusé mais manquant d'ambition et de soin, l'aubergiste passe sa vie à défendre son investissement, à prier pour avoir une bonne clientèle, et à chercher des femmes et hommes de peine pour faire tourner l'auberge. Dans un petit établissement, il fait également office de cuisinier ; les grandes auberges se vantent d'avoir plusieurs cuisiniers.

FOR 10 CON 12 TAI 16 INT 10 POU 9
DEX 10 APP 9

Points de Vie : 13

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Couteau de Boucher 40 %, dégâts 1D6+1D4

Compétences : Cuisiner 70 %, Marchander 50 %, Lutte 55 %, Sagacité 45 %, Sentir/Goûter 30 %.

Capitaine de la Garde, âge 28 ans

Il est beau, impétueux, de noble naissance, et populaire parmi ses troupes. Il est calme et rapide. Il représente un adversaire dangereux. Les rôles de scélérat ou de protecteur des aventuriers vont comme un gant au Capitaine de la Garde.

FOR 13 CON 14 TAI 13 INT 13 POU 16
DEX 14 APP 16

Points de Vie : 14

Armure : 1D10+2 (heaume porté), Plaques des Jeunes Royaumes

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Epée Longue 115 %, dégâts 2D8+1D4 ; Dague 75 %, dégâts 1D4+2+1D4 ; Arc de Chasse 85 %, dégâts 1D6+1+1D2 ; Bouclier Entier 90 %, R+1D4+1D4, 22 points de structure

Sorts : Armure Infernale (1-4), Souplesse de Xiombarg (1-3)

Démons et Elémentaires Liés : un de type de mineur, conçu pour répondre aux besoins du maître de jeu.

Compétences : Chercher 80 %, Diriger les Troupes 80 %, Eloquence 70 %, Equitation 75 %, Esquive 80 %, Jeunes Royaumes 35 %, Marchander 60 %, Pister 45 %, Sagacité 85 %, Séduction 85 %.

Capitaine de Navire, âge 35 ans

Il est rusé, bravache, et se montre bon meneur d'hommes. Il peut commander un vaisseau d'élite, de commerce, ou de pirates, selon l'opportunité du moment. Ce capitaine préfère se battre à deux armes en combinant la rapière et la dague.

FOR 13 CON 15 TAI 13 INT 15 POU 16
DEX 14 APP 15

Points de Vie : 14

Armure : 1D6 (heaume porté), Cuir maritime

Conseils au Maître





Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Rapier* 110 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Dague* 95 %, dégâts 1D4+2+1D4

Sorts : Ailes de Lassa (4), Armure Infernale (1-4), Convoquer un Elémentaire (1), Générosité de Straasha (4), Soins (2), Souffle de Vie (1), Souplesse de Xiombarg (1-3),

Démons et Elémentaires Liés : aucun.

Compétences : Bagarre 90 %, Grimper 80 %, Jeunes Royaumes 40 %, Sagacité 70 %, Monde Naturel 35 %, Natation 70 %, Naviguer 95 %, Orientation 101 %.

Douanier, Bureaucrate âge 40 ans

Il inspecte les navires et les chariots sur les frontières ou toute autre voie d'accès à un royaume, sinon il accomplit une autre tâche de type bureaucratique touchant aux valeurs et à l'argent. Engagé pour sa fiabilité et son honnêteté autant que pour son intelligence, mais capable de s'irriter du fait d'ordres changeants et arbitraires, ou encore de se laisser tenter ou intimider par les pots-de-vin et les menaces. Il sait et peut contre-faire les documents utiles.

FOR 10 CON 11 TAI 10 INT 13 POU 11
DEX 13 APP 10

Points de Vie : 11

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 60 %, dégâts 1D4+2

Compétences : Baratin 45 %, Chercher 45 %, Esquive 45 %, Evaluer 60 %, Jeunes Royaumes 45 %, Langue Etrangère 25 %, Marchander 55 %, Sagacité 70 %, Scribe 55 %.

Erudit, âge 55 ans

Un homme ou une femme qui prospère grâce aux questions et débats intellectuels. Eloigné des contingences de ce monde, il ne connaît nulle hâte à résoudre les problèmes qu'il aborde. Expérimenté dans l'art de consulter les anciennes sources de savoir : on continue de découvrir des livres et des parchemins melnibonéens ayant survécu à l'effondrement du Glorieux Empire.

FOR 10 CON 11 TAI 10 INT 17 POU 15
DEX 12 APP 11

Points de Vie : 11

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Torche* 20 %, dégâts 1D6 par le feu ; *Encrier* au % de Lancer, dégâts 1D2

Compétences : Chercher 50 %, Eloquence 35 %, Evaluer 50 %, Haut Idiome 50 %, Jeunes Royaumes 70 %, Manières Courtoises (Art) 60 %, Melnibonéen 70 %, Monde Naturel 40 %, Sagacité 60 %, Scribe 80 %.

Garde Municipal, âge 23 ans

Il est costaud, plutôt idiot, et fait souvent preuve d'indécision lorsqu'il se retrouve seul. S'il est bien dirigé et accompagné de ses amis, il peut s'avérer une menace pour tous, à l'exception des meilleurs combattants. S'il s'agit d'un sergent de la garde, ajoutez 20 % à chacune de ses compétences.

FOR 12 CON 12 TAI 13 INT 10 POU 10
DEX 12 APP 9

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Lance Longue* 40 %, dégâts 1D10+1+1D4 ; *Epée Large* 35 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Bouclier Entier* 40 %, dégâts R+1D4+1D4, 22 points de structure

Armure : 1D8+1 (heaume porté), Demi-plaques

Compétences : Chercher 30 %, Déplacement Silencieux 40 %, Ecouter 35 %, Equitation 40 %, Esquive 35 %, Poser des Questions Embarrassantes 40 %, Sagacité 35 %.

Guerrier Barbare, âge 21 ans

Il fait partie d'une tribu étrangère qui peut être située en Oin ou en Yu. Ce type de guerrier pourrait s'avérer costaud, idiot, et dépourvu de toute formation. Toutefois, il sera une vraie menace pour les intrus s'il évolue au sein d'un groupe.

FOR 14 CON 15 TAI 14 INT 9 POU 9
DEX 10 APP 8

Points de Vie : 15

Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux (ou Cuir et bois barbares)

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Hache d'Armes* 55 %, dégâts 1D8+2+1D4 ; *Lance Courte* 50 %, dégâts 1D6+1+1D4 (1D2 si lancée) ; *Bouclier Entier* 50 %, dégâts R+1D4+1D4, 22 points de structure.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 60 %, Esquive 40 %, Monde Naturel 50 %, Pister 40 %, Sauter 45 %.

Jeune Domestique, âge 17 ans

Jeune homme ou femme ne manquant pas forcément d'ambition. Il ou elle a un bon sens de l'humour, contrarié par une ignorance crasse.

FOR 10 CON 10 TAI 9 INT 12 POU 11
DEX 11 APP 16

Points de Vie : 10

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Bâton de Chaise* 45 %, dégâts 1D6

Compétences : Chercher 40 %, Cuisiner 35 %, Etre Séduit 95 %, Rêver 60 %, Séduction 35 %.

Conseils au Maître





Marchand, âge 40 ans _____

Un marchand achète et vend, mais ne crée rien. Il sera peut-être le seul commerçant d'un village libre, ou se spécialisera dans un type de marchandises (vins, peaux, etc.) dans une ville ou dans une cité.

FOR 11 CON 10 TAI 13 INT 14 POU 13
DEX 10 APP 12

Points de Vie : 12

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 40 %, dégâts 1D4+2

Compétences : Baratin 35 %, Dissimuler un Objet 35 %, Evaluer 60 %, Marchander 70 %, Sagacité 45 %, Scribe 40 %.

Marin/Pirate, âge 32 ans _____

Le rôle du marin est de participer au bon fonctionnement d'un navire ; le cas échéant, il peut se battre aussi bien que n'importe qui. Les pirates sont plus enclins à la violence, mais comme tous les prédateurs, ils essaient d'attaquer des victimes dépassées en nombre ou en taille et s'avèrent peu capables de résistance acharnée.

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

Points de Vie : 13

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Sabre d'Abordage* 45 %, dégâts 1D6+2 ; *Dague* 40 %, dégâts 1D4+2

Compétences : Equilibre 35 %, Grimper 75 %, Monde Naturel 35 %, Navigation 60 %, Natation 60 %, Sauter 50 %.

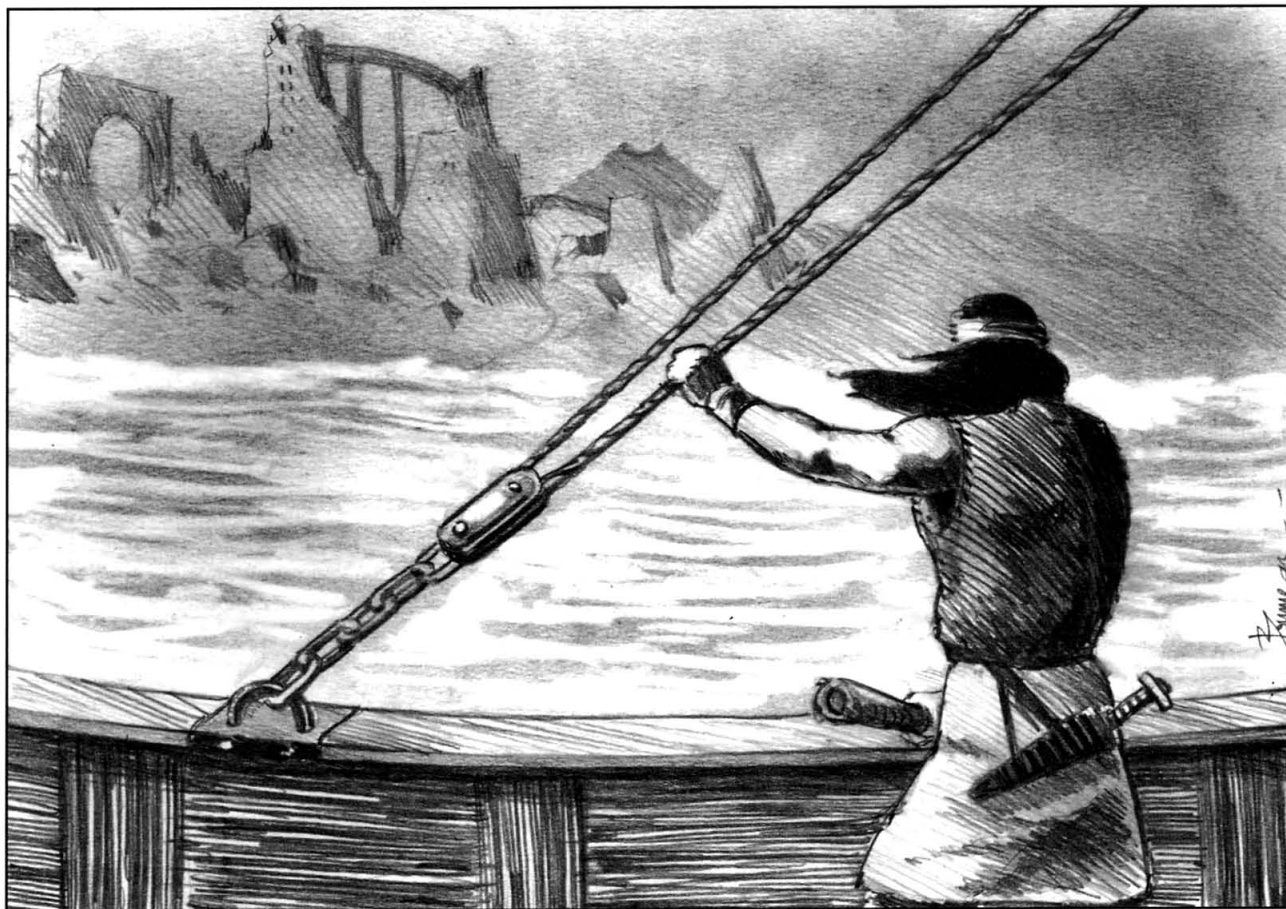
Marin Combattant, âge 22 ans _____

Il s'agit d'un soldat tout spécialement formé pour servir à bord d'un navire. Les grands vaisseaux de mer en comportent généralement une douzaine. Ils reçoivent la double formation de guerriers évoluant au contact et d'archers. Le rôle d'un tel marin n'est pas de manoeuvrer un navire, mais il a une certaine connaissance des vaisseaux qui lui permet de combattre plus intelligemment.

FOR 13 CON 14 TAI 13 INT 10 POU 9
DEX 11 APP 11

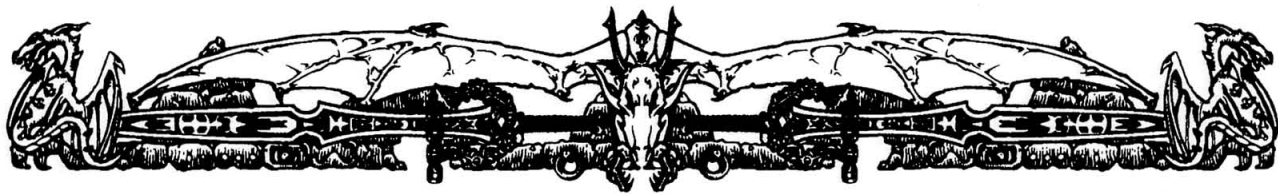
Point de Vie : 14

Armure : 1D6 (heaume porté), Cuir maritime



Conseils au Maître





Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Hache Maritime* 50 %, dégâts 2D6+2+1D4 ; *Sabre d'Abordage* 55 %, dégâts 1D6+2+1D4 ; *Petit Bouclier* 50 %, R+1D3+1D4, 22 points de structure ; *Arc de Chasse* 60 %, dégâts 1D6+1+1D2

Compétences : Esquive 50 %, Grimper 50 %, Natation 30 %, Navigation 30 %, Sauter 45 %.

Noble Compétent, âge 30 ans

Il choisit des gens compétents qu'il charge de diriger ses affaires journalières, ce qui lui permet d'être libre de partir à l'aventure. Ce noble possède un grand titre tel Comte ou Duchesse et peut faire face à presque n'importe quelle situation. Il représente un ami ou un ennemi de premier choix pour les aventuriers.

FOR 13 **CON 13** **TAI 13** **INT 15** **POU 14**
DEX 16 **APP 17**

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Rapière* 120 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Dague* 110 %, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : 1D6+1, (heaume porté), Cuir et anneaux

Compétences : Art (Déclamer des Vers) 80 %, Artisanat (Tour de Passe-passe) 55 %, Bagarre 64 %, Chercher 50 %, Coup d'Audace 100 % Ecouter 50 %, Eloquence 70 %, Equitation 70 %, Esquive 75 %, Evaluer 60 %, Marchander 60 %, Monde Naturel 35 %, Sagacité 70 %.

Noble Décadent, âge 45 ans

Gras et fainéant, lubrique et vaniteux, exigeant et dictatorial, il (ou elle) pourrait s'avérer un bon protecteur pour les aventuriers. Le noble décadent incarnera également un bon scélérat, orchestrant maladroitement les événements en coulisse ; toutefois, son rang de noble le sauvera des conséquences de ses inepties.

FOR 10 **CON 11** **TAI 14** **INT 12** **POU 11**
DEX 10 **APP 9**

Points de Vie : 13

Armure : aucune qui lui aille.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Epée Courte* 50 %, dégâts 1D6+1 ; *Dague* 55 %, dégâts 1D4+2

Compétences : Art (Conversation) 75 %, Eloquence 45 %, Evaluer 70 %, Marchander 60 %, Sagacité 35 %.

Paysan, âge 35 ans

Pierres de soutènement de l'économie des Jeunes Royaumes, briques sur lesquelles les nobles bâtissent des empires, les paysans sont méprisés dans tous les Jeunes

Royaumes. Ils n'ont ni argent ni avenir, et consacrent la majeure partie de ces derniers au travail de la terre.

FOR 10 **CON 10** **TAI 11** **INT 10** **POU 10**
DEX 11 **APP 9**

Points de Vie : 11

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Faux* 25 %, dégâts 2D6+1+1D4 ; *Fléau à Grain* 30 %, dégâts 1D6+1D4 ; *Hache pour petit bois* 35 %, dégâts 1D6+1+1D4

Armure : aucune.

Compétences : Se Cacher 40 %, Labourer et Planter 75 %, Monde Naturel 50 %, Plaider et Ramper 50 %.

Pillard Nomade, âge 21 ans

Les nomades méprisent les fermiers et les citadins : les peuples civilisés disposent de nombreux biens matériels mais n'en font rien. Les nomades, eux, ont le sens de l'honneur, en dehors duquel les crimes commis par leurs gens représentent peu de choses.

Ils connaissent bien la nature et les étendues désertiques. Ce sont de dangereux adversaires, balayant les terres pour mener leurs raids, piller, et réduire en esclavage.

FOR 13 **CON 15** **TAI 12** **INT 12** **POU 10**
DEX 13 **APP 10**

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Cimeterre* 60 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Arc du Désert* 60 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Petit Bouclier* 50 %, dégâts R+1D3+1D4, 20 points de structure

Armure : 1D8 (heaume porté), Cuir et bois barbares

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 40 %, Déplacement Silencieux 50 %, Ecouter 60 %, Equitation 70 %, Esquive 50 %, Monde Naturel 45 %, Orientation 40 %, Pister 60 %, Se Cacher 45 %.

Soldat de Cavalerie, âge 25 ans

Avide de gloire, plein de morgue, il attire tous les regards lorsqu'il traverse les portes de la cité au sein d'une parade. S'il officie dans une troupe d'assaut, donnez-lui une armure de Demi-plaques : 1D8+1 avec un heaume. S'il officie dans la cavalerie lourde, augmentez ses compétences d'armes de 20 pour-cent et donnez-lui une armure de Plaques des Jeunes Royaumes : 1D10+2 avec un heaume.

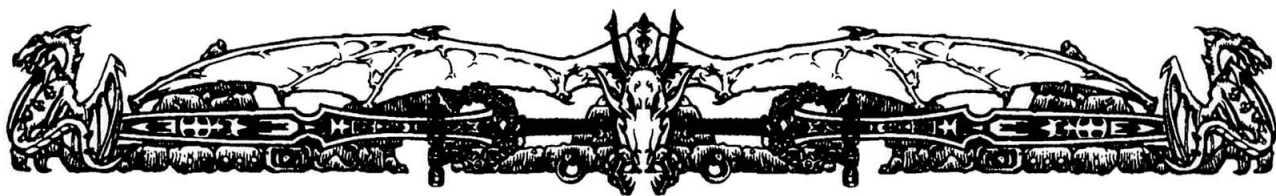
S'il officie dans une simple escorte ou une patrouille, donnez-lui une armure de Cuir et anneaux : 1D6+2 avec un heaume.

FOR 13 **CON 12** **TAI 12** **INT 12** **POU 11**
DEX 13 **APP 11**

Points de Vie : 12

Conseils au Maître





Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Lance* 50 %, dégâts 1D8+1+MD du cheval ; *Epée Large* 45 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Petit Bouclier* 40 %, dégâts R+1D3+1D4, 20 points de structure

Compétences : Chercher 35 %, Equitation 60 %, Esquive 35 %, Monde Naturel 40 %, Panser les Chevaux 90 %, Pister 45 %.

Voleur, âge 25 ans _____

C'est un véritable opportuniste dénué d'ambition. Tout à fait le type de personnage à même de contrarier les aventuriers en leur dérobant un objet d'une valeur inestimable. Un bon

voleur pourra également s'avérer un bon ami pour ces derniers.

FOR 9 CON 10 TAI 9 INT 15 POU 12
DEX 17 APP 12

Points de Vie : 10

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

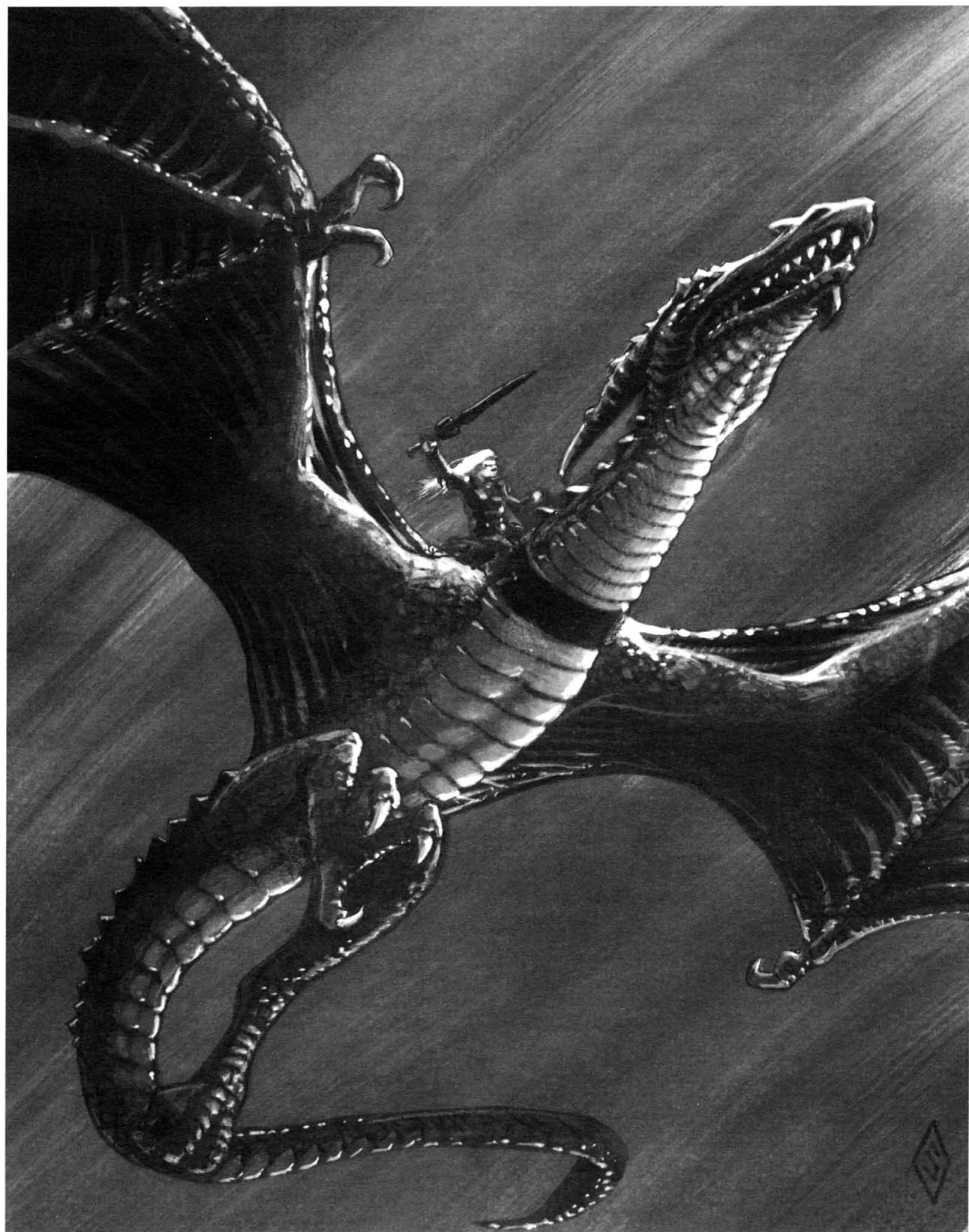
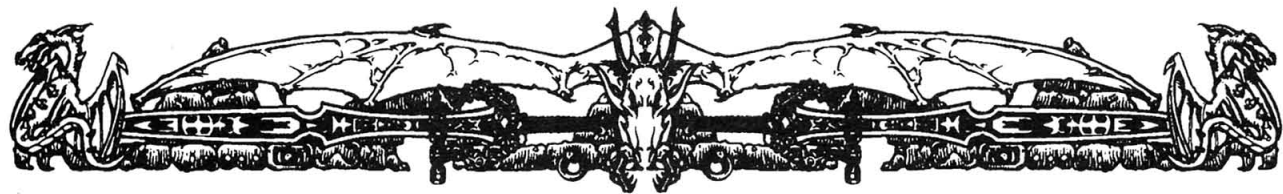
Armes : *Dague* 45 %, dégâts 1D4+2

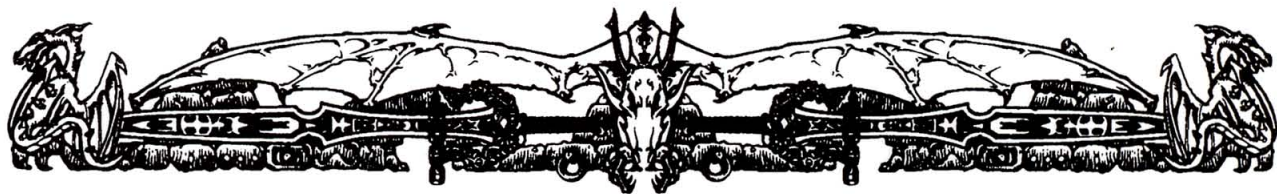
Compétences : Chercher 65 %, Crocheter 85 %, Déplacement Silencieux 50 %, Dissimuler un Objet 75 %, Esquive 85 %, Grimper 80 %, Se Cacher 80 %.



Conseils au Maître







CREATURES



Les créatures présentées dans ce chapitre comprennent la majorité des espèces participant aux combats significatifs de la saga et celles (pour le cas des dragons) auxquelles Moorcock consacre du temps et une attention particulière.

Les généralités concernant les démons et les élémentaires vous sont données au chapitre consacré à la magie. Tout ce qu'il est coutume de convoquer ou d'invoquer y est décrit. Le présent chapitre traite de créatures plus terrestres ou plus rares, y compris quelques démons issus de la saga, et plus particulièrement des créations chaotiques dérivées de formes naturelles telles le Papillon du Chaos ou les Porcs.

Nous savons déjà tous à quoi ressemble un cheval, un lion, un serpent, etc. C'est pourquoi nous fournissons seulement les descriptifs les plus pertinents en matière d'animaux naturels.

Pour ses parties, le maître de jeu souhaitera peut-être créer des entités plus faibles que celles exposées ci-après. Nombre de ces apparitions étaient presque trop fortes pour Elric, elles le seront donc pour des aventuriers débutants.

Explication des Descriptifs

Les descriptifs se présentent tous de la même façon. D'abord le nom de l'entité, parfois assortie d'une phrase complémentaire. Puis une ou plusieurs citations qui dépeignent l'entité ou l'espèce, accompagnées d'une référence au livre d'où elles sont tirées : titre, livre interne, et chapitre.

Nous émettons ensuite quelques commentaires sur la créature décrite. Leur but global est d'intégrer le système de jeu à la saga. A quelques exceptions près, nous n'avons pas ajouté de nouvelles attaques, compétences, ou autre.

Ces descriptifs correspondent aux intentions de Moorcock. Une petite illustration de l'entité jouxte le descriptif.

Il existe deux sortes de descriptifs. Dans le cas d'une espèce, les jets de dés et les moyennes indiqués permettent au maître de jeu de créer un nombre d'individus différents quasi-illimité. Sinon, il peut simplement jeter un coup d'oeil aux moyennes et les enjoliver s'il a besoin d'un seul descriptif. Vous devriez également considérer les pourcentages des attaques et des compétences comme des moyennes s'appliquant à des adultes armés.

Dans le cas d'un individu, les informations offertes par le descriptif sont spécifiques à cette personne ; un autre membre de la même catégorie pourra s'avérer différent.

- Les scores de DEP apparaissent sous forme d'unités ; un simple mot (course, natation, vol, etc.) définit le mode de locomotion utilisé.

- Ajoutez le modificateur aux dégâts aux seules notations qui comprennent l'additif «+MD». Certaines attaques, et plus particulièrement les morsures, ont été conçues en tenant compte d'une partie du modificateur aux dégâts potentiel.

- Un grand nombre d'attaques renvoie à des notes qui expliquent leur fonctionnement. Parfois, ces informations apparaissent dans la conclusion du commentaire afin de les mettre en valeur ou de les clarifier.

Babouins, Géants, Orangés

C'est alors qu'il vit deux grands yeux sauvages qui scrutaient les ténèbres devant lui. Il entendit un martèlement, un bruit de course précipitée, et les yeux grossirent de plus en plus. Il vit une gueule rouge, des crocs jaunes, de la fourrure orangée... C'était un babouin, mais gigantesque, et suivi d'au moins une douzaine d'autres.

- Le Navigateur sur les Mers du Destin, I, 4.





Le mystérieux vaisseau ayant gagné une île située sur un autre plan, Elric, accompagné de trois autres incarnations du Champion Éternel, doit combattre une kyrielle d'ennemis avant de détruire Agak et Gagak, des sorciers issus d'un autre monde. Ils rencontrent les babouins juste après avoir vaincu les serviteurs d'Agak, également décrits dans le présent chapitre.



Moorcock dépeint le plus grand des babouins comme mesurant une taille bien supérieure à celle d'Elric, une taille double de celle d'un babouin normal.

Les babouins attaquent dans un couloir obscur et étroit. Il en résulte un combat farouche au cours duquel les Champions sont handicapés par la proximité des créatures et ne peuvent reculer pour tirer leur épée du fourreau.

Ces hominidés auraient peu de chances de résister en terrain découvert, mais ils peuvent porter toutes leurs attaques dans cette pièce étroite.

Un babouin peut soit Mordre et Griffes en même temps, soit Mordre et Lutter. S'il attaque à l'aide ses Griffes, la cible pourra se libérer en réussissant un jet de Chance ; en cas d'attaque par Lutte, la cible se libère en réussissant un jet de FOR:FOR sur la Table de Résistance.

Babouins

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+12	22-23
INT	1D6+1	4-5
POU	2D6	7
DEX	3D6+6	16-17
DEP	Course-10	
PV Moyens		16-17

Armure : 1D2-1 grâce à leur fourrure.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D6.

Armes : Morsure 40 %, dégâts 1D8+1 ; Griffes 45 %, dégâts 1D6+2 ; Lutte 55 %, dégâts spéciaux.

Compétences : Déplacement Silencieux 50 %, Esquive 35 %, Grimper 60 %, Lancer 40 %, Sauter 65 %, Se cacher 55 %, Sentir/Goûter 30 %.

Cavaliers Démoniaques de Pan Tang

Derrière eux, venaient les cavaliers démoniaques de Pan Tang, sur leurs montures reptiliennes à six pattes. Leur visage basané était d'une indifférence superbe, et ils portaient à la ceinture de longs sabres courbes dont aucun fourreau ne dissimulait l'éclat. Entre les pattes de leurs montures rôdaient plus de cent tigres de chasse dressés comme des chiens, dont les dents pareilles à des défenses et les griffes redoutables vous déchiraient sans effort.

- Stormbringer I, 3.

Lorsque la Reine Yishana de Jharkor et ses alliés résistent au Chaos, les Cavaliers Démoniaques comptent parmi les troupes pan-tangiennes qui combattent aux côtés de Dharijor.

Par ordre de marche, des dompteurs expérimentés tiennent les tigres à l'écart des cavaliers et des montures. En formation de combat, chaque Cavalier Démoniaque tient son propre tigre en laisse et attend en formation ouverte.

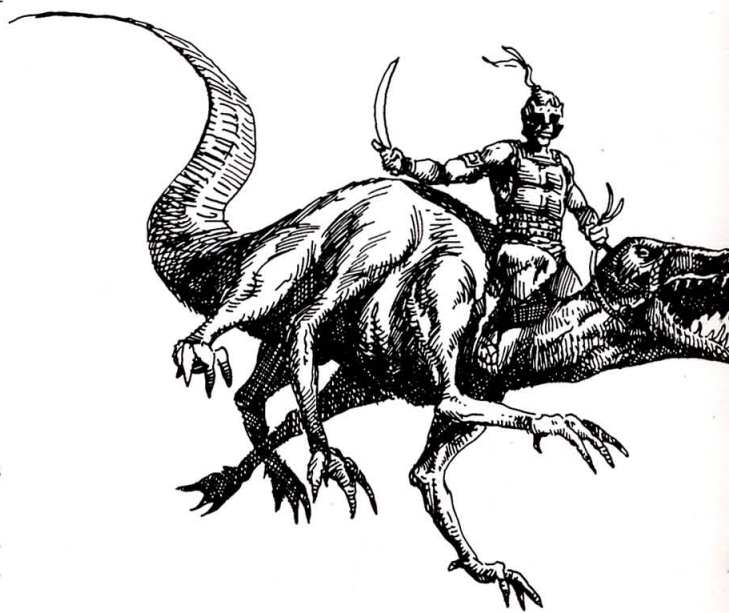
Lorsqu'elle s'assemble pour la bataille, cette unité lance parfois les tigres pour déclencher des escarmouches, chaque homme tentant de contrôler son tigre par la voix (si un ordre échoue, le tigre ravage l'endroit de son choix jusqu'à ce qu'un dompteur parvienne à le rappeler).

Le plus souvent, les Cavaliers Démoniaques accompagnent leur tigre dans la mêlée, formant ainsi une puissante unité de choc. Il semble que le régiment se compose de 500 à 600 Cavaliers Démoniaques.

Cavalier Démoniaque

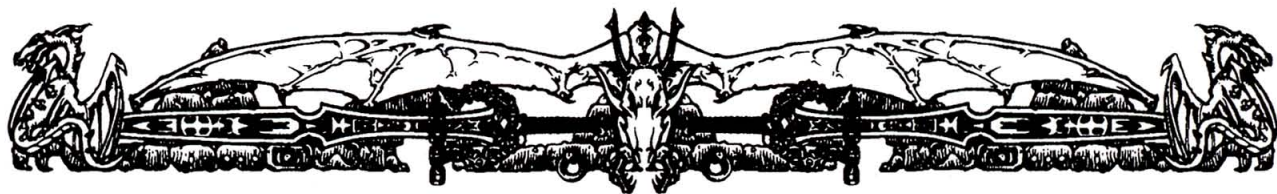
FOR 15	CON 15	TAI 13	INT 10	POU 11
DEX 11	APP 9			

Points de Vie : 14



Créatures





Armure : 1D8+1 (heaume porté), Demi-plaques.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Lance 1D8+1+MD de la monture ; Cimeterre 75 %, dégâts 1D8+1+MD ; Dague 40 %, dégâts 1D4+2+MD ; Petit Bouclier 45 %, Repousser+1D3+MD, 20 PDS

Compétences : Chercher 40 %, Commander aux Tigres 35 %, Discipline 70 %, Esquive 35 %, Equitation 65 %, Mauvais Comportement 75 %, Sauter 35 %.

Lézard Démoniaque à 6 Pattes

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+12	22-23
CON	1D6+12	15-16
TAI	3D6+18	28-29
INT	4	4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10
DEP	Course-9	
PV Moyens		32

Armure : 1D4+1 grâce à sa peau squameuse.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : * Morsure 40 %, dégâts 1D10 ; Pointe de Queue** 40 %, 1D8+1+MD

* Peut effectuer les deux attaques en un seul round, mais sur deux cibles différentes uniquement.

** La cible doit réussir un jet de D100 inférieur ou égal à FOR x3 ou se voir renverser. Les pointes sont fixées à la queue.

Compétences : Esquive 10 %, Sentir/Goûter 35 %, Pister 15 %.

Tigre en Laisse

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+12	22-23
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
INT	5	5
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
DEP	Course-10	
PV Moyens		16-17

Armure : 1D2 grâce à leur fourrure.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D6.

Armes : Morsure 45 %, dégâts 1D10 ; Griffes 70 %, dégâts 1D8+MD ; Lacérer* 80 %, dégâts 2D8+MD

* A l'instar des lions, un tigre qui réussit une attaque par

Griffes peut ensuite s'accrocher à l'aide des pattes avant pour morde et lacérer simultanément avec les pattes arrière.

Compétences : Déplacement Silencieux 75 %, Esquive 60 %, Pister 50 %, Se cacher 80 %.

Chiens de Chasse des Dharzis

Ils étaient mi-chiens, mi-oiseaux : ils avaient de longs corps efflanqués de chien, mais des serres d'oiseaux de proie en guise de pattes et des becs courbes et acérés en place de museaux

- Elric le Nécromancien II, 2.

Les Dharzis sont les ennemis vaincus de Melniboné, morts depuis mille ans. Les Seigneurs du Chaos («l'Entropie» dans la saga) se sont opposés à Elric dans sa quête du Livre des Dieux Morts ; parmi les obstacles qu'ils ont dressés contre lui se trouvaient ces fantômes un peu trop tangibles. Stormbringer se montre efficace à leur encontre, mais Elric se débarrasse des Dharzis et de leurs chiens en obtenant des Rois de la Terre (Grome et ses élémentaires) qu'ils avalent ces entités, celles-ci étant la propriété légitime de ceux-là puisqu'elles avaient déjà trouvé la mort.

Les chiens de chasse ont la tête et les serres de rapaces, et leur façon d'attaquer rappelle celle des Créatures de Matik, mais ils sont plus menus et plus rapides. Leur haleine est fétide.

Chiens de Chasse des Dharzis

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D8+8	17
CON	2D8+8	17
TAI	1D8+8	12-13
INT	1D8	4-5
POU	3D8	13-14
DEX	2D8+8	17
DEP	Course-13	
PV Moyens		14-15

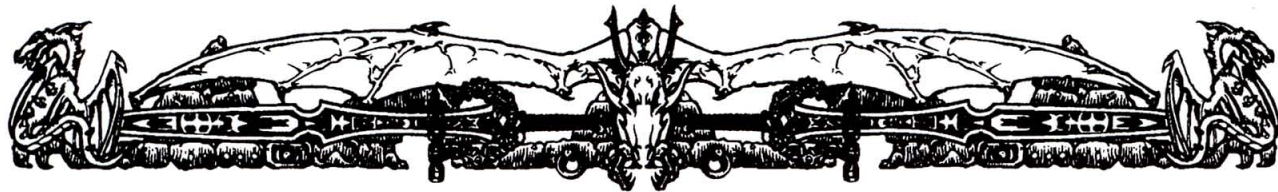
Armure : 1D2-1 grâce à leur fourrure.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D8.

Armes : Morsure 50 %, dégâts 1D4+4 ; Serres Lacérantes 50 %, dégâts 1D8+MD

Compétences : Déplacement Silencieux 25 %, Esquive 35 %, Grimper 30 %, Pister 45 %, Sauter 40 %, Sentir/Goûter 75 %.

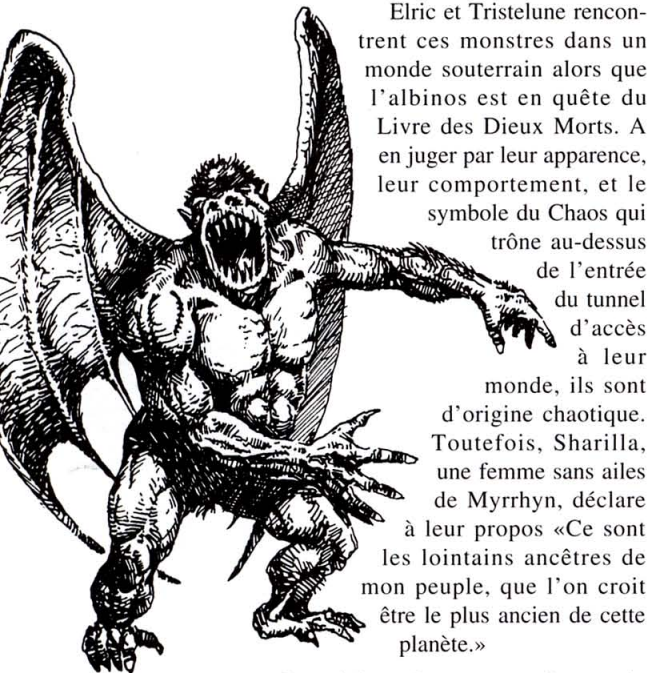




Clakars, singes ailés

Massives créatures simiesques (...) soutenues par de grandes ailes de cuir... [leur] gueule grande ouverte révélant des crocs redoutables couverts de bave.

- Elric le Nécromancien, III.



Elric et Tristelune rencontrent ces monstres dans un monde souterrain alors que l'albinos est en quête du Livre des Dieux Morts. A en juger par leur apparence, leur comportement, et le symbole du Chaos qui trône au-dessus de l'entrée du tunnel d'accès à leur monde, ils sont d'origine chaotique. Toutefois, Sharilla, une femme sans ailes de Myrrhyn, déclare à leur propos «Ce sont les lointains ancêtres de mon peuple, que l'on croit être le plus ancien de cette planète.»

Les clakars font preuve de peu de précautions dans les attaques qu'ils mènent ; peut-être est-ce parce qu'il ne ressentent pas le choc habituel des blessures graves. Leur monde neutralise la magie de Stormbringer, transformant ainsi leur rencontre avec Elric en véritable bataille. Par contre, si un clakar était convoqué à la surface du monde, il ne bénéficierait pas de cet avantage.

Dans la saga, ces créatures attaquent depuis le ciel : elles planent puis atterrissent ou se laissent tomber en plein sur leur cible, laquelle ne se doute pas de leur présence. Leurs grandes ailes se révèlent un désavantage sur un terrain accidenté ou broussailleux.

Clakars

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D8+8	17
CON	2D8+8	17
TAI	3D8+8	21-22
INT	1D8+3	7-8
POU	3D8	13-14
DEX	2D8+8	17
DEP	Vol-11, Course-7	
PV Moyens		19-20

Armure : 1D2-1 grâce à leur fourrure, peu sensibles à la douleur.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D8.

Armes : Morsure 40 %, dégâts 1D8 ; Griffes 45 %, dégâts 1D8+MD

Compétences : Grimper 40 %, Esquive 15 %, Sauter 35 %, Déplacement Silencieux 15 %, Sentir/Goûter 35 %, Chercher 45 %, Lancer 15 %, Pister 15 %.

Coursiers de Nihrain

Sur leurs robustes coursiers de Nihrain, des bêtes qui ne connaissaient ni la peur ni la fatigue, Elric et Tristelune [chevauchaient]. Les chevaux de Nihrain étaient un cadeau précieux, en plus de leur force et de leur endurance exceptionnelles, ils possédaient certains autres pouvoirs. Sépiriz leur avait expliqué que ces coursiers se prolongeaient au-delà du niveau terrestre et que leurs sabots ne touchaient pas réellement le sol de la planète, mais celui d'un autre plan. Cela leur permettait, du moins en apparence, de chevaucher dans l'air... ou sur l'eau.

- Stormbringer II, 4.

Les coursiers de Nihrain foulent la terre et l'eau d'égale façon. En outre, devant les fortifications de Hwangaarl, Elric leur ordonne de s'élever dans les airs, ce qu'ils font immédiatement.

Les Nihraïns forment une race plus ancienne que celle des Melnibonéens. Il en reste tout juste dix représentants. Sépiriz est leur chef, et il procure plusieurs fois ces merveilleuses montures à Elric au cours des derniers jours des Jeunes Royaumes.

Ils étaient probablement équipés pour le combat, au cas où une rencontre se produirait. Afin de refléter la description de leur incroyable endurance, nous les avons dotés de défenses magiques. Ces animaux sont grands et ressemblent à des chevaux de bataille.

Coursiers de Nihrain

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	infinie	infinie
CON	infinie	infinie
TAI	4D6+14	32
INT	1D4+3	5-6
POU	3D6	10-11





DEX 2D6+8 15
DEP Course-12 sur toutes les surfaces
PV Moyens TAI

Armure : 1D2 grâce à sa peau, plus armure métallique de 1D6+6, plus ignore les 10 premiers points de dégâts qui traversent son armure.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Se cabrer et Frapper* 101 %, dégâts 2D8+MD ; *Coup de Sabot* 101 %, dégâts 1D8+MD

Compétences : Déplacement Silencieux 101 %, Ecouter 101 %, Grimper Ciel 101 %, Sauter 101 %, Sentir/Goûter 101 %.

Créatures de Matik

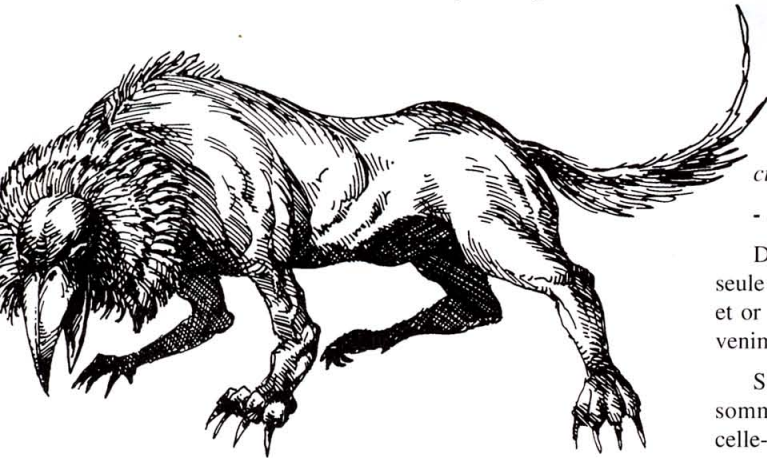
Des fissures surgissaient des formes monstrueuses ! C'étaient des lions à tête de vautour, hauts de cinq mètres, qui s'élancèrent vers eux avec une faim joyeuse, dans le crissement de leur crinière de plumes... Mais Elric connaissait bien ces vampires, car ils avaient été créés par ses propres ancêtres une douzaine de siècles auparavant... Les ailes battantes, ils enfonçaient nerveusement leurs griffes dans la roche, y creusant de profondes traînées.

- Stormbringer II, 4.

Ces choses rôdent «quelque part dans la zone séparant la Terre du Chaos», et forment une ressource appréciable pour les sorciers qui les trouvent. Jagreen Lern lui-même, sorcier extrêmement puissant, ne connaissait ni leurs origines ni la nature de la relation spéciale qui les unit à Melniboné.

Non seulement Elric est capable de les chasser, mais il peut carrément les lancer sur l'assemblée des Ducs des Enfers de Hwamgaarl.

Il a été avancé que ces créatures avaient été créées par Matik de Melniboné afin de servir de soutien lors des guerres faites aux Dharzis. Pourtant, l'époque de leur création précède la disparition des Dharzis de quelque 200 ans. La date des guerres dharzhies représente peut-être en fait une dernière bataille livrée en conclusion à un conflit bien plus long.



Créatures de Matik

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	5D8+16	33-34
CON	6D8+8	36
TAI	5D8+24	41-42
INT	1D8	4-5
POU	3D8	13-14
DEX	2D8+8	17
DEP	Course-12	
PV Moyens		38-39

Armure : 1D8+4 grâce à leur peau chaotique.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +4D8.

Armes : *Morsure* 45 %, dégâts 2D8 ; *Griffes* 50 %, dégâts 2D8+MD

Compétences : Esquive 35 %, Garder 45 %, Obéir aux Melnibonéens 95 %, Pister 50 %, Sentir/Goûter 80 %.

Dragons de Melniboné

Les dents acérées comme des rasoirs ; la salive sifflant en heurtant le sol ; une légère fumée s'exhalant de ses narines élargies tandis qu'une longue queue épaisse et écailleuse fouettait l'air derrière lui.

- La Revanche de la Rose I, 1.

L'envergure de ces êtres presque éteints était de dix mètres. Leur corps de serpent mesurait douze à quinze mètres du museau étroit au redoutable fouet de la queue et, bien que ne crachant pas le feu et la fumée légendaires, le contact de leur venin suffisait à enflammer le bois et le tissu.

- Elric le Nécromancien, II.

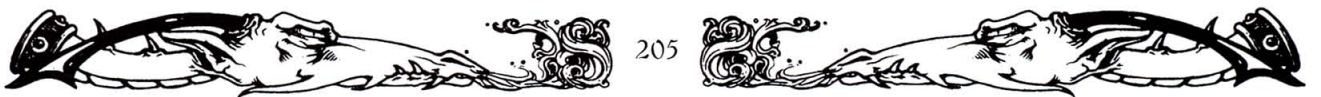
Dans l'ombre étaient allongées les grandes formes de dragons, avec leurs ailes de cuir repliées et leurs écailles noires et vertes luisant faiblement. Leurs pattes griffues étaient ramassées sous eux et, même dans leur sommeil, leur longue gueule aux lèvres retroussées révélait leurs dents d'ivoire, pareilles à des stalactites blanches et pointues. Dans la torpeur de leur profond sommeil, leurs narines rouges se dilataient à un rythme lent et régulier. L'odeur de leur peau et leur haleine étaient facilement reconnaissables.

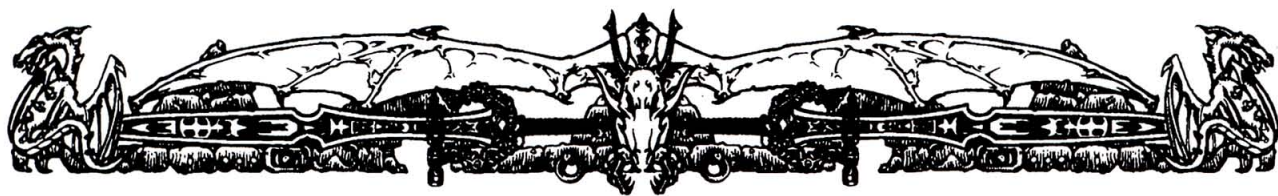
- Stormbringer IV, I.

De toutes les entités apparaissant dans la saga d'Elric, la seule à bénéficier de références multiples est l'espèce pourpre et or des dragons, symboles du trône melnibonéen, dormeurs venimeux et serpents aériens.

Si leur origine est matière à débat, on peut affirmer qu'ils sommeillaient déjà dans les cavernes de Melniboné quand celle-ci s'appelait encore autrement.

Créatures

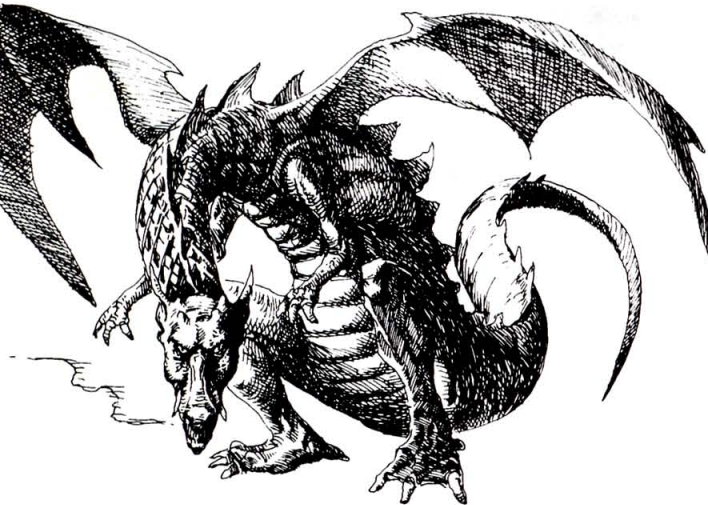




Ils représentent «le premier sortilège significatif de notre race, et le plus pur, la magie des dragons» (RR, I, 2). En ce temps-là, les dragons existaient en grand nombre et leur contrôle assurait les Melnibonéens de régner sur le monde. Cependant, il fallait faire preuve de sagesse et de bon jugement pour recourir à la puissance des dragons, car chaque journée d'activité fait dormir un dragon pendant cent ans. Au cours des derniers millénaires, la population des dragons a diminué, reflétant en cela le déclin de Melniboné comme le Glorieux Empire se muait en simple Cité qui Rêve. Lorsque Elric souffle dans le Cor du Destin, seuls quatre-vingt-dix-huit dragons se réveillent et s'envolent vers l'Est pour rejoindre l'ultime bataille.

Les dragons melnibonéens ne crachent pas le feu. Au lieu de cela, ils exsudent un venin semblable à de l'acide et dont la VIR est égale à leur POU. En vol, les dragons attaquent en arrosant de grandes zones de venin et ce, à plusieurs reprises. Tout objet inflammable entrant en contact avec ce jet de venin prend feu. Les dragons peuvent répéter cette attaque de nombreuses fois, mais il existe une limite à cette faculté. Crocs-de-Flammes, le coursier dragon d'Elric, semble épuiser ses réserves en trente à soixante minutes. Calculez le nombre d'attaques comme étant égal aux points de CON du dragon. Si elle est recueillie dans un heaume d'acier ou tout autre récipient du même genre, une gouttelette de venin de dragon refroidit et durcit pour former une pastille qui (prise avec de l'eau) peut procurer «du courage aux faibles et de l'habileté aux forts, [et permettre à un homme de] combattre cinq jours et cinq nuits sans ressentir la douleur» (RR, I, 2).

Toutefois, seuls les Melnibonéens disposent de ce savoir. En cas de submersion importante dans du venin de dragon, les dégâts infligés seraient égaux au nombre de points de POU du dragon. Les dragons vivent plusieurs milliers d'années, dormant le plus clair du temps, s'il s'agit bien de sommeil tel que nous le comprenons. On sait également qu'un cavalier unique chevauchait habituellement chaque dragon, utilisant pour ce faire une lourde selle taillée aux mesures du dragon. Moorcock parle d'écailles moins dures situées à mi-hauteur du cou, où une épée serait à même de pénétrer.



Dragons

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D8+40	61
CON	12D8+16	60
TAI	10D8+24	64
INT	3D8+8	18-19
POU	2D8+8	17
DEX	1D8+8	12-13
DEP	Vol-14	

PV Moyens 62

Armure : 2D8+8 grâce à ses gigantesques écailles (2D8+4 à mi-hauteur du cou)

Modificateur aux Dégâts Moyen : +3D8.

Armes : *Morsure* 25 %, dégâts 3D8 ; *Venin Combustible* 70 %, dégâts 1D6+4 par round pour chacune des cibles situées dans une zone de CON mètres ; *Gouttelette de Venin de Dragon*, dégâts si contact, inflige 1D4-1 points de dégâts à la peau humaine, au cuir, au bronze, mais n'affecte pas l'acier ; *Venin de Dragon*, poison de VIR = CON si avalé ; *Coup de Queue* 20 %, dégâts 1D8+MD

Compétences : Chercher 80 %, Contempler le Destin 80 %, Réfléchir aux Rêves 90 %, Se souvenir 75 %.

Elénoins

Ce ne sont pas des femmes. Ce sont des Elénoins. Elles viennent du huitième plan et elles ne sont pas humaines... Leur chevelure rousse tombait en tresses épaisses jusqu'à leurs genoux. Elles étaient absolument nues... Puis il vit leurs dents - des crocs acérés qui luisaient comme du métal... Le chant aigu était devenu si intense que la douleur pénétrait les crânes tandis que les entrailles des hommes étaient à la torture. Les Elénoins levèrent alors leurs bras gracieux et firent tourner leurs épées immenses au-dessus de leur tête en dansant sur les hommes de la caravane le regard de leurs yeux fous, méchants et fixes.

- *La Sorcière Dormante, III, 5.*

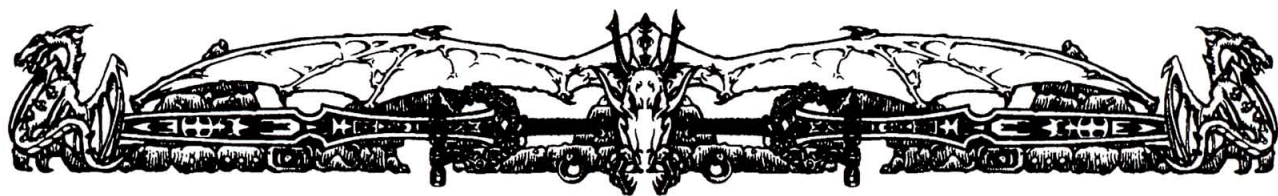
Les yeux de ces sinistres créatures sont également grands et oranges. Les élénoins sont cannibales. Elles s'arrêtent en plein coeur de la bataille pour manger les alléchantes victimes humaines qu'ils ont regardé mourir en riant. Elles sont les ennemis des Grahluks du 8ème Plan.

Le livre décrit une de leurs charges : elles commencent par chanter une mélodie funèbre qui provoque les effets du sort Confusion, puis elles vont au contact, agitant leurs épées longues de 1m50. Enfin, elles piègent leurs cibles en les agrippant à l'aide de leur chevelure douée de vie pour les attirer vers elles et leur infliger une Morsure.

Etant extrêmement chaotiques, les élénoins sont particulièrement difficiles à tuer. Stormbringer a elle-même besoin

Créatures





de s'y reprendre à deux fois pour envoyer un de ces monstres au regard furibond dans l'autre monde.

Elric a la surprise de constater que les hommes de Tanelorn ont dû perdre la moitié de leurs effectifs pour parvenir à tuer une simple poignée d'élénoins.

Les élénosins ont trois facultés chaotiques : points de vie doublés, un mugissement ou un chant exaspérant qui fait paniquer les mortels, et une longue chevelure capable de s'animer et d'attraper les cibles les plus proches.

Elric parvient à contrer les élénosins en convoquant leurs ennemis de toujours, les Grahluks.

De même que les élénosins semblent présenter les stéréotypes de la féminité, les Grahluks ressemblent à une parodie de la masculinité.

La convocation de cette multitude d'élénoins est l'un des plus grands exploits accomplis par Theleb K'aarna.

Elénosins, Ennemis des Grahluks

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D8+8	26
CON	4D8+8	26
TAI	2D8+8	17
INT	1D8	4-5
POU	3D8+8	21-22
DEX	2D8+8	17
DEP	Course-8	
PV Moyens		43*

Armure : * Les élénosins disposent du double de leurs points de vie naturels : calculez-les comme à l'accoutumée, mais ne divisez pas le résultat par deux.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D8.

Armes : Epée Longue 60 %, dégâts 2D8+MD ; Morsure 40 %, dégâts 1D8 ; Mélopée Funèbre 90 %, spécial** ; Chevelure Vivante 50 %, dégâts de Lutte

** Les auditeurs doivent réussir un jet de D100 inférieur ou égal à POU x6, sinon il leur faut réussir un jet de POU x5 pour pouvoir attaquer.

Compétences : Esquive 60 %, Grimper 40 %, Sauter 45 %, Sentir/Goûter 50 %.



Fléau d'Urish, le Moqueur

Une chose grasse et écailleuse, verte, jaune et noire... De son mufler au sourire horrible s'écoulait un filet de bile brunâtre. Elle leva une de ses multiples pattes en une parodie ignoble de salut.

- La Sorcière Dormante, II, 4 et 6.

Après avoir dévoré Urish, le démon se révèle être Arioch revêtu d'un déguisement. Il avait pris possession de la forme du démon un peu plus tôt.

Fléau d'Urish, démon majeur

FOR 22	CON 30	TAI 23	INT 22	POU 25
DEX 14	DEP 7			

Points de Vie : 27

Modificateur aux Dégâts : +2D8.

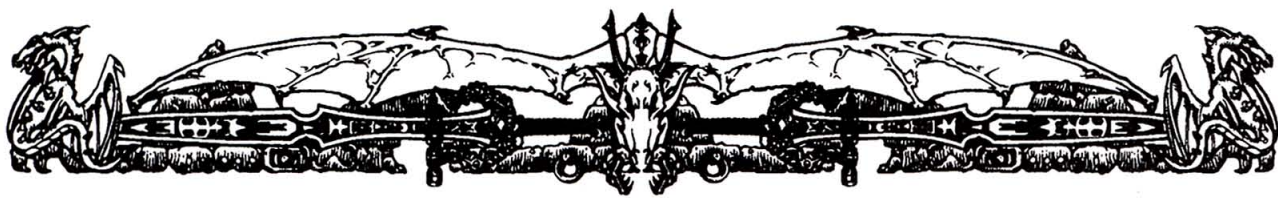
Armes : Absorption de Projectiles 80 % ; Carapace, 4D10 sous forme d'écailles ; Distendre, 5 fois pendant 5 rounds ; Pacte de Garde contre les épées : brise les épées et renvoie les dégâts des attaques ; Régénération, automatique, 1 PV par round, personnel uniquement.

Besoins : Devinettes et jeux de mots cadrent bien avec son caractère, mais aucun besoin n'est indiqué.

Compétences : Ecouter 40 %, Langue du Convocateur INT x2 %, Marchander 70 %, Plan d'Origine 15 %, Sagacité 50 %.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 79.





Gardien Démon d'Ashaneloon

Une créature dont les yeux cernés de rouge étaient emplis d'une malveillance insensée.

- La Sorcière Dormante, I, 6.



Il a de longues dents, des griffes écailleuses, une queue dentée, une tête cornue, et un naseau de bovin. Il beugle mais ne parle pas. Même armé de Stormbringer, Elric doit combattre avec détermination pour le tuer. Theleb

K'aarna positionne cette chose aux portes de Château Kaneloon, afin d'empêcher Myshellia d'entrer.

Après l'avoir tué, Elric voit «briller quelque chose dans les entrailles noires et jaunes (...), le cœur du démon. Une pierre de forme irrégulière, bleue, verte, et violette.

Elle battait encore, même après la mort de son possesseur». Le cœur est humide et presque assez chaud pour lui brûler la main.

Gardien du Portail d'Ashaneloon

FOR 24 CON 40 TAI 22 INT 14 POU 25
DEX 20 DEP 10

Points de Vie : 31

Modificateur aux Dégâts : +2D8.

Armes : Serre (x2), 60 % chacune, dégâts invariables de 1D8+MD chacune ; Carapace, 1D10+1D2 sous forme d'écailles ; Régénération, automatique, 1 PV par round, personnel uniquement.

Besoins : ses actions sont toujours solitaires, mais aucun besoin n'est indiqué.

Compétences : Déplacement Silencieux 60 %, Esquive 60 %, Grimper 70 %, Langue du Convocateur INT x2 %, Pister 30 %, Plan d'Origine 15 %, Sauter 40 %.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 71

Géant des Brumes

La chose était blanche comme le brouillard, tout en paraissant plus sombre. Elle dominait Elric de ses trois mètres de haut et était presque aussi large. Mais il n'en voyait guère qu'un contour dénué de visage et de membres. Rien qu'un mouvement rapide, vicieux, maléfique ! (...) Deux yeux couleur de vin jaune, situés en haut du corps de la chose, bien

qu'elle n'eût pas de tête à proprement parler ; juste au-dessous de ces yeux, une fente obscène emplie de crocs ; pas de nez ni d'oreilles visibles ; quatre longs appendices servaient de membres supérieurs, tandis que le bas du corps rampait à même la terre... C'était un spectacle incroyablement nauséux et la matière amorphe du corps dégageait une odeur de mort et de pourriture... C'était un Géant des Brumes, peut-être même le seul Géant des Brumes, nommé Bellbane. Même les plus savants sorciers ignoraient s'il en existait un ou plusieurs. C'était une sorte de vampire des marais, se nourrissant du sang et des âmes de tout ce qui vivait.

- Elric le Nécromancien, III.



Après l'avoir tué, Elric se réveille pour contempler ses restes : «une mare nauséabonde d'une couleur innommable s'évaporerait lentement».

On sait si peu de choses à son propos qu'Elric ignore s'il s'agit d'une entité chaotique unique ou du membre d'une race rare et cruelle.

Le géant des brumes est une créature vaporeuse contre laquelle les armes magiques elles-mêmes n'occasionnent que la moitié des dégâts.

Il attaque en attrapant une cible pour lentement la tuer en lui infligeant des Morsures, avalant, semble-t-il, son âme (POU) au fur et à mesure qu'il mâche.

La perte de ses points de vie ne l'affecte que lorsqu'il n'en a plus (il meurt alors). Il n'interrompt pas ses attaques parce qu'il a subi des dégâts.

Si une cible parvient à se libérer de son étreinte, le monstre peut choisir de continuer à combattre ou de se matérialiser en attendant d'avoir récupéré tous ses points de vie.

Apparemment, le géant des brumes peut créer une brume, à l'abri de laquelle il lance ses attaques.

Cela dit, on l'a aperçu dans les marais, les marécages, et près de rivières. La signification du nom «Bellbane» reste un mystère.

Créatures





Géant des Brumes

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D8+16	43
CON	5D8+24	46-47
TAI	2D8+12	20-21
INT	1D8+2	6-7
POU	3D8+8	21-22
DEX	2D8+8	17
DEP	Suinter-7	

PV Moyens CON

Armure : sans substance ; réduit de moitié tous les dégâts des armes plus les attaques magiques n'affectant ni sa CON ni son POU ; le géant des brumes est insensible à la douleur.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +3D8.

Armes : *Clef de Bras* 25 %, par bras*, dégâts Lutte ; *Morsure* 60 %, dégâts 1D8+4 ; *Susciter Brume*** 100 %, limite le champ de vision de la cible à une portée de dix mètres.

* Il en a quatre. Deux bras par round peuvent tenter de Lutter et ainsi de tenir la cible ; ils doivent la tenir pendant un round de combat complet avant de pouvoir essayer de mordre. Chaque clef a une FOR 24. Résistez à ses bras en utilisant la Table de Résistance.

** Attaque hypothétique, la brume semblant l'accompagner.

Compétences : Déplacement Silencieux 80 %, Pister les Humains 45 %, Sentir/Gôûter le Sang 60 %.



Golem de Château Kaneloon

Un être géant pareil à un homme, avec des mains comme des grappins de fer... [La chose] devait mesurer un pied de plus que lui, à peu près, elle avait des yeux à facettes dont le regard était bien sûr totalement neutre.

Le visage était anguleux, recouvert d'une espèce de vernis gris, métallique. La plus grande partie du corps était faite de métal bruni, chaque pièce étant assemblée à la façon d'une armure.

La tête était couverte d'un masque clouté de cuivre et il émanait de la chose une impression de force terrible et insensée... Le golem ne répondit pas, mais ses mains - qui étaient en vérité faites de quatre pointes de fer - se crispèrent lentement. Et son sourire ne l'avait pas quitté.

- *Elic le Nécromancien, I.*

Le golem était le produit de l'imagination d'Aubec, car les défenses du château s'appuient entièrement sur l'esprit de l'intrus, d'où elles extraient des images. Comme le dit MysHELLA, «C'est un homme exceptionnel que celui-là qui peut affronter et défaire sa propre imagination». Aubec vainquit cette créature en imaginant une chose à même de lui faire peur ; la réponse est un miroir, afin de montrer au golem un ennemi aussi redoutable que lui-même.

Aubec devint Champion de la Loi et parvint à progresser au sein du Chaos, le façonnant grâce à son imagination. Par induction, Aubec créa une partie du Continent Sud, voire du Continent Occidental. Le golem d'Aubec était plus grand et plus rapide que lui, encaissant ses coups de taille et d'estoc sans broncher.

Golem, inspiré par les Peurs d'Aubec

FOR 30	CON 30	TAI 20	INT 19	POU 22
DEX 19	DEP 9			

Points de Vie : 25

Armure : 20 pts grâce à son corps d'acier bruni.

Modificateur aux Dégâts : +2D6.

Armes : *Ecraser* 70 %, dégâts 2D6 par round.

Compétences : Se Montrer Implacable 101 %.

Goules des Limbes et d'Org

Il était maintenu par des mains visqueuses et, lorsqu'il vit ceux qui l'avaient capturé, il fut agité d'un frisson de dégoût. Car il était à la merci de créatures d'ombres vomies des Limbes, de goules invoquées par la sorcellerie. Il y avait un sourire sur leur face de morts, mais leurs yeux restaient morts.

Il sentit que la chaleur quittait son corps en même temps que la force, comme si les goules s'en nourrissaient.

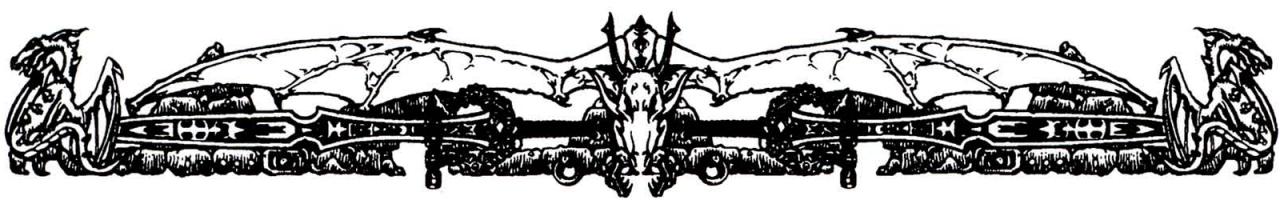
- *La Sorcière Dormante, II, 3.*

Les goules à la blancheur lépreuse... les goules blanches et exsangues... les ancêtres vivants et morts à la fois de ceux qui festoyaient en ce moment dans la Salle du Trône. Peut-être était-ce eux, les Condamnés ? A quoi étaient-ils condamnés ? A ne jamais connaître le repos ? A ne jamais mourir ? A dégénérer jusqu'à devenir des goules dénuées de pensée ?

- *L'Épée Noire II, 3.*

A l'évidence, les goules étaient d'abord des êtres humains, mais la saga n'explique pas par quel processus ils se sont





transformés. Les deux types de goules cités ci-dessus ne semblent pas très différents l'un de l'autre. Les goules sapent la force vitale des vivants, apparemment pour les dévorer plus facilement.

Lorsqu'elle attaque, la goule draine la CON de la cible à chaque round où elle touche, mais cette perte est temporaire et n'entraîne aucune conséquence si la CON n'est pas entièrement drainée.

Bellbane le Géant des Brumes reçoit également le qualificatif de goule ; voir son descriptif ci-dessus pour plus de renseignements à son sujet.

Goules

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D8+4	17-18
CON	2D8+8	17
TAI	2D8+4	13
INT	1	1
POU	1	1
DEX	1D4+4	6-7
DEP	Marche-4	
PV Moyens		15

Armure : aucune, mais gardent toutes leurs facultés jusqu'à ce qu'elles aient perdu tous leurs points de vie.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D8.

Armes : Morsure 25 %, dégâts 1D8 ; Lutte 25 %, dégâts spéciaux ; Drainage de CON, 1D3 points par round, automatique si une attaque touche

Compétences : Chercher 25 %, Manger 35 %.

Grahluks

Des créatures simiesques aussi bestiales et repoussantes que les Elénoins. Elles étaient munies de filets, de cordes et de boucliers, car l'on disait que les Elénoins et les grahluks, autrefois, avaient reçu l'intelligence et qu'ils avaient appartenu à une seule et même espèce qui s'était divisée...



«Ils ne vivaient que pour détruire les Elénoins. Puisque cela est fait, ils n'ont désormais plus aucune raison d'exister.»

- La Sorcière Dormante II, 5.

Elric parvient à convoquer une multitude de Grahluks parce qu'il utilise «l'énergie [du Dieu Ardent] pour l'invocation» et pour leur ouvrir

le passage. Il procède à l'invocation uniquement parce qu'il se souvient de la procédure adéquate, dont il avait pris connaissance dans l'un des grimoires de son père.

Les grahluks au pas traînant et les élénoins au cri strident «avaient appartenu à une seule et même espèce qui avait dégénéré et s'était divisée».

Les grahluks utilisent une seule tactique : ils viennent au contact des élénoins et les enchevêtrent en usant de leur bouclier et de leurs filets, puis ils les mordent et les dévorent d'une manière fruste.

Une fois leur mission accomplie, ils se jettent sur les épées des élénoins défunts et décèdent. Consultez également le descriptif des élénoins.

Grahluks, Destructeurs Dégénérés

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D8+16	34
CON	4D8+16	34
TAI	3D8+8	21-22
INT	1D8	4-5
POU	3D8+8	21-22
DEX	4D8	18
DEP	Course-8	
PV Moyens		45*

Armure : * Les grahluks disposent du double de leurs points de vie naturels : calculez-les comme à l'accoutumée, mais ne divisez pas le résultat par deux.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D8.

Armes : Lutte 60 %, dégâts spéciaux ; Morsure 60 %, dégâts 1D8+2 ; Filet 60 %, dégâts enchevêtrement ; Bouclier Entier 90 %, Repousser +1D4+MD, 20 PDS

Compétences : Entendre les Elénoins 55 %, Sentir les Elénoins 60 %.

Khorghakh, le Crapaud Démon

Deux énormes yeux aux paupières vertes posés sur une tête reptilienne noueuse dont les narines palpaient et la longue gueule écarlate s'ouvrait pour révéler une langue rose sans cesse en mouvement, tandis que le poids extraordinaire de chair écailleuse était porté par des pieds palmés massifs, des membres aussi épais que des troncs d'aulnes, toute la créature frémissant et ondulant sous l'effort exigé par sa respiration

- La Revanche de la Rose II, 3.

Le Prince Gaynor amena cette chose avec lui lorsqu'il vogua sur la Mer Lourde.

Elle fit le nettoyage après la bataille livrée aux Chasseurs de Crapauds Dramiens.





Khorghakh

FOR 60 CON 60 TAI 60 INT 8 POU 14
DEX 6 DEP sauttillement-7, natation-8

PV Moyens : 60

Modificateur aux Dégâts Moyen : +6D8.

Armes : *Carapace*, 1D10+1D2 grâce à sa graisse et à sa peau ;
Distendre, 7 fois pendant 7 rounds ; *Langue* 150 %.

Besoins : dévorer un animal égal aux 1/5ème de sa TAI
chaque jour.

Compétences : Dévorer Chasseurs de Crapauds Dramiens
110 %, Langue du Convocateur INT x2 %, Plan d'Origine 15 %, Sauter 70 %.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 73.

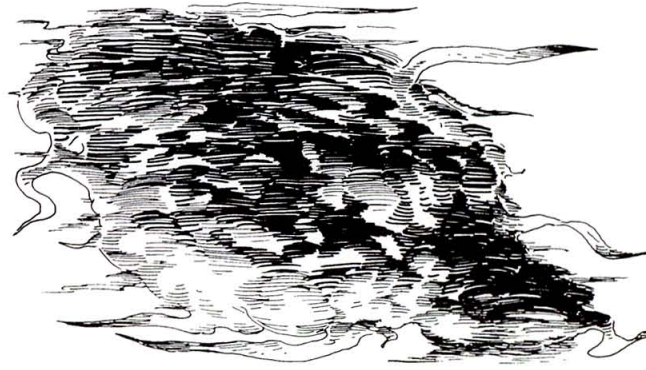


Kyrenee

Vaste comme un nuage d'orage, noire comme l'enfer dont elle était issue, la Kyrénée naquit de l'air et lança sa masse informe contre les nefs de Xerlerenes, envoyant au-devant d'elle ses griffes vénéneuses. Plusieurs marins moururent en gémissant, écrasés par les tentacules s'enroulant autour de leur corps nu.

- L'Épée Noire, Epilogue

Le Seigneur Narjhan du Chaos a levé une armée à Nadsokor et s'est risqué à affronter Tanelorn, convoquant la Kyrénée, un grand démon, lors du siège. Lamsar fait s'unir de nombreux élémentaires du feu contre la Kyrénée. Alors, monstre et élémentaires sont détruits dans une grande explosion. Cette chose ressemble à un grand nuage, d'une constitution allant du vaporeux au semi-solide, là où se forment les tentacules. Sous elle, elle fait tomber une rosée empoisonnée.



La Kyrenee

FOR 120 CON 80 TAI 112 INT 16 POU 30
DEX 8 DEP planer-2

Points de Vie : 216

Armure : étant aléatoirement vaporeuse ou immatérielle, diminuez toutes les attaques de moitié.

Modificateur aux Dégâts : +2D8.

Armes : *Coup de Tentacule** 80 %, dégâts 2D8+MD+poison** ; *Rosée Empoisonnée* 99 %, sous elle, dégâts VIR 6 par round ; *Décharges Electriques Fortuites* 05 %, dégâts 5D8***

* Effectue 1D8 attaques aux tentacules par round sur une portée de 100 mètres

** VIR 16, administré par contact

*** Toute cible située à moins de 100 mètres

Compétences : Lutte 70 %.

Olabs

C'étaient des créatures essentiellement reptiliennes, mais avec des crêtes de plumes et des caroncules au cou ; elles avaient pourtant un visage presque humain. Leurs membres antérieurs étaient semblables aux bras et aux mains des hommes, mais leurs membres postérieurs, incroyablement longs, ressemblaient à des pattes de cigogne ; en équilibre sur celles-ci, leur corps se dressait très haut au-dessus de l'eau. Ces êtres portaient de grands bâtons munis d'une fente : c'était sans nul doute ce qu'ils utilisaient pour lancer leurs disques cristallins... Bien qu'au-dessus de la taille elles fussent à peine plus grandes qu'un homme bien bâti, elles avaient la vie bien dure, et les blessures les plus profondes ne semblaient guère les affecter, fussent-elles infligées par Stormbringer.

- Le Navigateur sur les Mers du Destin, III, 3.



Créatures





Ils ont en outre le corps squameux, la bouche rouge, et le sang extrêmement noir. En proie à l'agonie ou à la rage, ils émettent un sifflement de défi. Lors de leur première attaque, ils s'appliquent à détruire le navire et à massacrer son équipage.

Ces farouches guerriers comptent parmi les ennemis les plus coriaces qu'Elric ait à rencontrer dans toute la saga. L'albinos invoque le Roi Nnuuurrr'c'c du Peuple des Insectes, lequel lui accorde son aide à contrecœur et pour cette seule fois : il dépêche une nuée de libellules géantes qui dévorent les Olabs ne réussissant pas à s'échapper.

Sans se laisser décourager par Stormbringer ou l'intervention surnaturelle, les olabs repartent à l'attaque quand Elric et une poignée de compagnons pénètrent dans les terres et gagnent la cité perdue de R'lin K'ren A'a. A la fin, seuls Elric et Smiorgan sont encore en vie.

La massue des olabs est une arme à double usage des plus intéressantes, servant aussi bien à rosier qu'à lancer des disques cristallins larges de 30 cm. A en juger par la description des olabs, ces massues doivent mesurer entre 1m80 et 2m40, donnant ainsi assez de force de levier pour le lancer des disques.

Une massue de cette taille tiendrait à distance n'importe quelle arme des Jeunes Royaumes à l'exception de la lance longue et d'un arc encoché. Les humains étaient grandement désavantagés dans leur combat : les disques à l'arête aiguë peuvent être propulsés avec une force qui suffit à décapiter un homme et ce, même si leur forme doit amoindrir leur précision.

Ces disques peuvent empaler ; chaque guerrier en transporte 1D8 sur lui. Lorsqu'ils ont jeté tous leurs disques, les olabs viennent au contact et engagent un combat à la massue.

Olabs, Echassiers Reptiliens de R'lin K'ren A'a

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D8+6	15
CON	4D8+8	26
TAI	2D8+6	15
INT	2D8+4	13
POU	2D8+6	15
DEX	2D8+7	16
DEP	Course-9	

PV Moyens 20-21

Armure : aucune, mais ne subissent les dégâts que lorsqu'ils ratent un jet de Chance. Stormbringer elle-même ne pouvait guère avancer en leur sein : un ennemi doit passer un grand nombre d'attaques de préférence à un petit nombre d'attaque très puissantes.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D8.

Armes : Massue 60 %, dégâts 1D8-1+MD ; Disque Cristallin (lancé par massue) 50 %, dégâts 3D8, portée de base 50

mètres, 1 par round ; Disque Cristallin (lancé à la main) 35 %, dégâts 2D8, portée de base 30 mètres, 1 par round

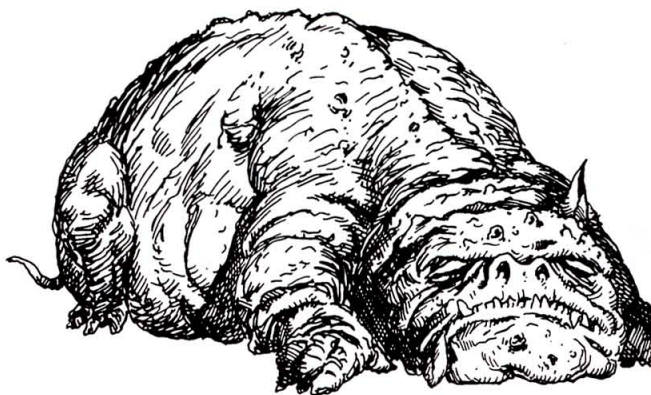
Compétences : Chercher 45 %, Déplacement Silencieux 55 %, Esquive 60 %, Grimper 50 %, Lancer 90 %, Pister 40 %, Se cacher 45 %, Sentir/Goûter 25 %.

Oonais

Car maintenant les formes avaient changé. Elles n'évoquaient plus des dragons mais plutôt des signes multicolores dont les plumages luisants reflétaient les ultimes rayons du jour... Elles peuvent changer de forme à leur gré. Seul un sorcier aux pouvoirs exceptionnels, doué d'une grande discipline mentale et qui connaît les sorts appropriés, peut les maîtriser et déterminer leur apparence. (L'une d'elle est grièvement blessée). Elle tomba à genoux et ses plumes perdirent leur lustre, ses écailles leur brillance et sa peau son éclat.

Elle eut un dernier soubresaut et puis demeura immobile. Ce n'était plus maintenant qu'une créature pareille à un porc, lourde et noire, dont le corps flasque était le plus laid qu'Elric et Tristelune eussent jamais contemplé.

- La Sorcière Dormante, 1, 2.



Elric a tôt fait de reconnaître le vol d'Oonais. Ces créatures sont bien connues des sorciers melnibonéens pour être capables de se transformer en toute une série d'entités différentes. Lorsqu'elles attaquent Elric et Tristelune, elles se changent en dragons, en cygnes gigantesques et dardés de crocs, et en une douzaine d'autres monstres avant d'avoir même fini de dévorer les chevaux. Ce n'est qu'une fois morts qu'ils reprennent leur propre forme, décrite à la fin de la citation donnée ci-dessus.

Oonais, Changeurs de Forme du Chaos

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	8D8	34
CON	8D8	34
TAI	4D8	18
INT	2D8	9
POU	4D8	18

Créatures





DEX 3D8 13-14
DEP Course-9*
PV Moyens 26

* Sous leur forme natale.

Armure : L'armure naturelle de la forme actuellement revêtue, quelle qu'elle soit.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D8.

Armes : *Spécial* : utilise l'attaque (ou autre) moyenne de l'espèce en laquelle elle s'est changée.

Compétences : Chercher 60 %, Navigation 15 %.

Papillon du Chaos

Une grande forme volait dans leur direction. C'était celle d'un papillon, mais d'un papillon aux ailes si grandes qu'elles cachaient le soleil... un corps humain couvert de poils ou de plumes vivement colorées comme celles du paon... Faisant siffler l'air, elle descendit vers eux. Son corps long de deux mètres paraissait minuscule en comparaison de ses ailes qui avaient quinze mètres d'envergure. Sa tête était surmontée de deux cornes en spirale, et ses bras se terminaient par des serres d'aspect redoutable... [le monstre] replia rapidement les ailes pour se protéger, et Stormbringer s'empêtra dans cette étrange chair visqueuse... Elric vit qu'il ne s'agissait pas réellement d'un habitant surnaturel des mondes inférieurs, mais d'une créature qui avait été humaine et que la sorcelle de Theleb K'aarna avait déformée de la sorte.

- Elric le Nécromancien, IV.

Humain altéré par une sorcellerie de haut niveau, le Papillon du Chaos s'avère un ennemi redoutable tant qu'Elric ne pense pas à convoquer Haaashaastaak. Le Seigneur des Lézards se manifeste sous la forme d'un iguane gigantesque, enroule son énorme langue autour du Papillon du Chaos, et l'avale d'un trait. Jusque là, l'immense papillon avait l'avantage du combat, déchirant le bras d'Elric jusqu'à l'os, utilisant ses attaques d'Etreinte de Serre et de Lutte pour l'amener vers lui afin d'empaler l'albinos sur ses cornes.

L'illustration montre un humain particulièrement abâtardi par le Chaos.

Papillon du Chaos

FOR 35 CON 35 TAI 30 INT 5 POU 13
DEX 9 DEP vol-11

Points de Vie : 33

Armure : Ailes Collantes, 30 % de chances qu'une attaque s'encastre**

** Encastrée dans une aile, l'arme reste coincée dans cette dernière avec 4D8 FOR ; FOR:FOR sur Table de Résistance pour la libérer.

Modificateur aux Dégâts : +3D8.

Armes : *Etreinte de Serre* 50 %, dégâts Lutte* ; *Coup de Serre* 40 %, dégâts 1D8+MD ; *Encorner* 40 %, dégâts 2D8+MD

* Jet de FOR:FOR sur la Table de Résistance pour se libérer

Compétences : Chercher 50 %, Evaluer Nourriture 45 %.

Porcs, Serpent et Chose

Un visage aux dents en saillie émergea de derrière un pan de mur. Nouveau grognement... «Un porc», répondit le visage aux dents saillantes... Là où aurait dû être sa tête se dressaient une quinzaine de gros serpents dont chacun le fixait. Ils dardaient leur langue. Et tous ouvrirent leur gueule pour dire en chœur : «Un serpent»... Le Serpent était un piètre combattant, avec ses quinze têtes qui sifflaient et ses quinze gueules qui crachaient le venin. La chose était cette forme intangible - un bras, puis un visage émergeant de cette masse de chair informe qui se rapprochait inexorablement.

- Elric des Dragons, III, 2.

Arioch fait traverser la Porte d'Ombre à Elric, l'envoyant à la recherche d'Yyrkoon et des Deux Epées sur un plan désertique. Là, Elric et son nouvel ami Rackhir entrent dans la bizarre et décadente cité d'Ameeron. Poussés par Yyrkoon, Porcs, Serpent, & Chose les abordent en ces lieux.

Nous montrons seulement le portrait de Chose mais vous donnons le descriptif des cinq créatures. Plus tôt dans l'histoire, Rackhir avait fait la remarque que «la plupart des habitants d'Ameeron étaient de simples humains avant de conclure

Créatures





le pacte avec le Chaos. Ils ont aujourd'hui revêtu la forme repoussante des démons».

Comme Rackhir abat deux Porcs sur-le-champ et Elric perfore le poumon d'un troisième en un rien de temps, nous n'apprenons pas grand chose à leur sujet. C'étaient probablement des bretteurs ayant pour habitude de travailler ensemble. Chaque Porc peut faire une attaque par round.

Quinze têtes de serpents et quinze cous longs et sinueux sortent du corps humain de Serpent. Chacune de ses attaques est portée par deux têtes à la fois, aussi le nombre d'attaque pouvant être déclenché en un round est-il égal à sept au maximum. L'attaque n'est réussie que si les têtes touchent et si le jet d'armure de la cible est égal à zéro ; en effet, les crocs ne pénètrent pas les armures. S'il se concentre sur une seule victime, Serpent peut se déplacer, esquiver, et autre de façon normale. S'il attaque deux cibles ou davantage, il doit rester en un seul endroit car les têtes lui envoient des instructions contradictoires.

La Chose ne cesse de se transformer en de nouvelles formes chaotiques qui durent quatre rounds de combat chacune. Nous vous suggérons d'utiliser des attaques présentées aux pages consacrées aux Animaux et Monstres afin de doter ses attaques de descriptions chaotiques supplémentaires.



Porcs, trois bretteurs munis de défenses

	Porc 1	Porc 2	Porc 3
FOR	11	13	15
CON	9	13	16
TAI	14	11	12
INT	12	11	10
POU	15	10	12
DEX	13	15	17
DEP	8	8	8
Points de Vie	12	12	14
Armure	1D8+1	1D8+1	1D8+1
Bonus Dégâts	+1D4	0	+1D4
Épée (1D8+1)	60 %	70 %	80 %
Bouclier Moyen	55 %	90 %	89 %

Encorner (1D6-1) 45 % 45 % 80 %

Compétences : Chercher 30 %, Déplacement Silencieux 55 %, Esquive 45 %, Grimper 40 %, Marchander 25 %, Recevoir des Ordres 45 %, Sauter 40 %, Sentir/Goûter 35 %, Vantardise 70 %.

Serpent, monstre venimeux à 15 têtes

FOR 22 CON 30 TAI 18 INT 11 POU 20
DEX 23 DEP course-8

Points de Vie : 24

Armure : Demi-plaques et anneaux, 1D8 (heaume non porté)

Modificateur aux Dégâts : +1D8.

Armes : Morsure x2 65 %, dégâts venin de VIR 10, portée égale à lance longue. Voir notes ci-dessus.

Chose, créature polymorphe du Chaos

FOR 16 CON 18 TAI 16 INT 8 POU 9
DEX 16 DEP de l'animal incarné

Points de Vie : 17

Armure : il n'en porte aucune ; celle de l'animal incarné si vous le désirez, ou 1D8-2 pour toutes les formes si vous n'avez pas envie de feuilleter ce livre.

Modificateur aux Dégâts : +1D8.

Armes : attaque de l'animal incarné.

Compétences : Chercher 60 %, Ecouter 75 %, Esquive 25 %, Sagacité 45 %.

Quaolnarngrn, l'Assassin Aveugle

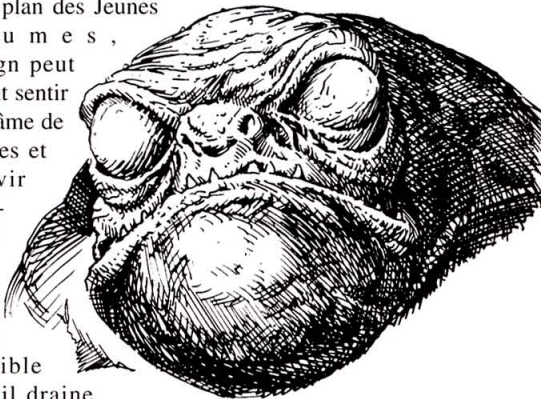
Sorte d'énorme crapaud verdâtre et obscène qui avançait par bonds lourds en poussant de petits gémissements de douleur. Arrivé à trois mètres de l'albinos, il couvrit ce dernier de son ombre.

- L'Épée Noire, I, 3.

Sur le plan des Jeunes

R o y a u m e s ,
Quaolnarngrn peut
uniquement sentir
la force d'âme de
ses victimes et
s'en servir
comme si-
gnal pour
mener ses
traques.

U n e
fois la cible
capturée, il draine
ses points de magie, de
Pouvoir, puis dévore son enveloppe charnelle. Theleb K'aarna
l'envoie combattre Elric.





Quaolnanrgn

FOR 60 CON 100 TAI 100 INT 4 POU 18
DEX 10 DEP 5

Points de Vie : 100

Modificateur aux Dégâts : +8D8.

Facultés : *Bondir* 60 % ; *Drainage des Ames*, automatique, transforme le Pouvoir de la cible en points de vie récupérés par le démon.

Trait Chaotique Particulier : invulnérable aux blessures, mais un coup porté au cerveau qui occasionne des dégâts le congédie.

Besoins : Extraire la force d'âme de victimes humaines.

Compétences : Langue du Convocateur 8 %, Plan d'Origine 15 %.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 87

Race Ailée de Myrrhyn

Les hommes ailés de Myrrhyn, à demi nus, avec leurs yeux songeurs et leur visage altier, leurs grandes ailes repliées sur le dos, calmes, dignes et silencieux.

- *Stormbringer*, I, 3.

Cette race est souvent mentionnée dans la saga, et Shaarilla (qui suggère la quête du Livre des Dieux Morts) est une femme sans ailes de Myrrhyn. Pourtant, la patrie des Myrrhyniens n'est jamais montrée. La race ailée constitue l'armée de réserve de la Reine Yishana lors de la bataille opposant cette dernière à Jagreen Lern pour le contrôle du Continent Occidental.

Lern parvient à les contrer en utilisant une cohorte de hiboux géants, «ennemis séculaires... que l'on pensait éteints à Myrrhyn même, leur terre natale». C'est là la seule description qui soit faite des hiboux.



Race Ailée de Myrrhyn

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D8+8	17
CON	2D8+8	17
TAI	2D8+8	17
INT	2D8+8	17
POU	2D8+8	17

DEX 2D8+8 17

DEP Vol-11, Course-7

PV Moyens 17

Armure : 2 points grâce à leurs plumes plus, parfois, Cuir souple.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Armes : *Arc de Chasse* 55 %, dégâts 1D6+1 ; *Lance Longue* 50 %, dégâts 1D10+1+MD

Compétences : Chercher 50 %, Ecouter 55 %, Esquive 45 %, Orientation 35 %, Se percher 45 %, Vol en Piqué 45 %.

Scarabées Incendiaires

Un corps couleur chair planté sur une douzaine de pattes, des mandibules qui claquaient atrocement alors que la bête se ruait à la poursuite des rats, lesquels constituaient à l'évidence son gibier naturel... Par quelque bizarrerie biologique, ces gigantesques insectes exsudaient une humeur huileuse qui s'accumulait dans les creux de leur épaisse carapace et, exposée à l'ardeur du soleil et des flammes brûlant déjà sur d'autres dos, prenait feu. Ainsi pouvait-il y avoir en même temps, sur le dos impavide de ces bêtes, jusqu'à vingt brasiers qui ne s'éteignaient qu'à la saison des amours, quand le scarabée s'enfonçait plus profond dans le sol pour y déposer ses oeufs.

- *La Forteresse de la Perle*, I, 3.

Originaires du Désert des Soupirs, quand l'huile dont leur dos est enduit prend feu, la fumée peut être vue de très loin. De près, la puanteur des feux est écoeurante. Ainsi qu'il est logique pour une surface fréquemment enflammée, leur carapace est exceptionnellement dure. Frappant le dos d'un scarabée à l'aide de *Stormbringer*, Elric n'occasionne vraiment pas beaucoup de dégâts. Plus tard, il se rend compte que leur ventre est vulnérable.

Elric est accidentellement emporté par une colonie de ces créatures, manquant perdre la vie comme celles-ci ne pensent qu'à encercler et à manger une bande de rongeurs. Les humains ne constituent pas la proie habituelle des scarabées incendiaires.

D'épais essaims de mouches rebutantes accompagnent généralement ces derniers, s'alimentant de détritiques et de crottes de scarabée.

Elles passent probablement de l'état de larve à celui de mouche en se nourrissant des huiles qui recouvrent le dos des scarabées.



Créatures





Scarabées Incendiaires

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D6+20	41
CON	4D6+4	18
TAI	7D6+20	44-45
INT	4	4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+4	11
DEP	Course-15, Excavation-4	
PV Moyens	31-32	

Armure : partie supérieure de la carapace vulnérable aux seuls dégâts infligés par un dieu ou autre entité aussi puissante, mais 2D6+6 pour la partie inférieure.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +4D6.

Armes : *Mâchoires* 45 %, dégâts 2D6+3+MD

Compétences : Chercher 35 %, Creuser 45 %, Manger 65 %.

Serviteurs d'Agak et de Gagak

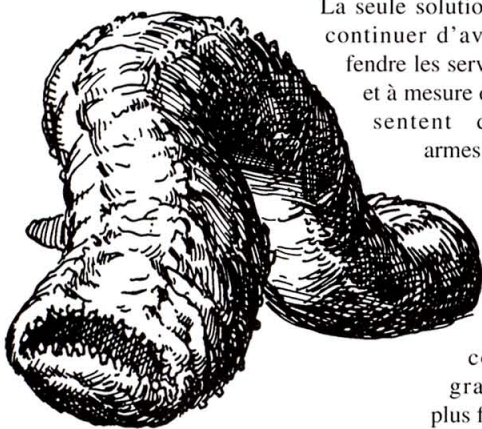
Les bêtes étaient d'une espèce primitive, presque tout en gueule béante et en corps sinueux, mais c'est en grand nombre qu'elles se glissaient vers les vingt hommes... Les monstres approchaient avec un horrible chuintement, et faisaient claquer les arêtes osseuses qui leur servaient de dents.

- Le Navigateur sur les Mers du Destin, I, 4.

Ces choses puantes sont comme des anticorps dans le corps gigantesque de Gagak, l'un des deux sorciers d'un autre monde qu'Elric et ses compagnons souhaitent détruire.

Les serviteurs sont faciles à tuer, mais Elric perçoit la subtilité du piège.

Si les héros restent et combattent, des centaines de cadavres de Serviteurs s'accumuleront devant eux et leur punteur privera le passage de tout air. Les hommes finiront alors par perdre connaissance et seront dévorés.



La seule solution consiste à continuer d'avancer et de fendre les serviteurs au fur et à mesure qu'ils se présentent devant les armes.

L'attaque prend fin lorsque le groupe finit par atteindre un couloir plus grand, à l'air plus frais.

Serviteurs d'Agak et de Gagak

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D8	4-5
CON	1D8	4-5
TAI	1D8	4-5
INT	1D8	4-5
POU	1D8	4-5
DEX	1D8	4-5
DEP	Suintier-4	
PV Moyens	4-5	

Armure : 1 point grâce à leur suintement pâteux

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun.

Armes : *Morsure* 40 %, dégâts 1D8 ; *Puanteur*, 1 % de chance par mort que l'air devienne irrespirable ; le maître de jeu devrait permettre aux aventuriers de tenter un jet de D100 inférieur ou égal à CON x3 afin de se réveiller.

Compétences : Venir sans Arrêt 100 %.

Animaux et Monstres Classiques

Vous connaissez tous les bêtes suivantes. Dotez les animaux naturels d'une INT de 3 ou 4 points. Les points de vie sont égaux à CON + TAI que divise deux.

Consultez les notes de bas de paragraphe pour plus de renseignements.

Aigle, Condor, etc...

Les aigles et condors ne sont pas courants 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 et condors attaqueront tout être plus petit qu'eux lorsqu'ils chasseront et ne craindront pas de se mesurer à l'homme pour défendre leur aire. On ne peut pas dresser ces oiseaux.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+12	22-23
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+12	19
DEP	Course-2, Vol-14	
PV Moyens	14	

Créatures





Armure : 1D2-1 plumes

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D6.

Armes : *Morsure* 45 %, dégâts 1D8 ; *Serres* 45 %, dégâts 1D6+MD; *Piqué* 3D6+3.

Compétences : Sentir/Goûter 25 %, Chercher 90 %.

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 généralement 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.

Cheval de Monte

Les chevaux ne peuvent utiliser qu'un seul de leurs modes d'attaque par round. Ils ne peuvent pas utiliser deux fois de suite la même attaque.

Seuls les chevaux de guerre peuvent piétiner. Le long entraînement dont bénéficie ces derniers en fait des montures d'exception.

Leurs caractéristiques sont celles des chevaux communs avec une INT de 6 et une TAI de 25 au minimum. Leurs compétences d'attaque débutent à 25 % à l'exception de Piétiner qui reste à 10 %. Elles peuvent s'améliorer par expérience.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+18	28-29
CON	2D6+6	13
TAI	4D6+12	26
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
DEP	Course-12, Nage-2	
PV Moyens	20	

Armure : 1D2-1 muscle

Modificateur aux Dégâts Moyen : +3D6.

Armes : *Morsure* 10 %, dégâts 1D10 ; *Ruade* 20 %, dégâts 2D8+MD ; *Piétiner* 10 % dégâts 2D6+MD

Compétences : Esquive 45 %, Se Cacher 25 %, Déplacement Silencieux 25 %, Sentir/Goûter 80 %.

Crocodile

On trouve des crocodiles un peu partout dans les marais et zones humides. Les chiffres donnés correspondent à un individu de 3 mètres de long environ. Les crocodiles ne peuvent mordre leurs cibles que de face et leur donner des coups de queue que par l'arrière.

Si un crocodile est encerclé, il peut donc attaquer deux fois par round. Si un personnage est touché par un coup de queue, il doit réussir un jet sous DEX x 5 pour éviter de tomber.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D6+12	25
CON	3D6+8	18-19
TAI	4D6+12	25
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7
DEP	Course-7, Nage-6	
PV Moyens	22	

Armure : 1D4+1 cuir

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Morsure* 50 %, dégâts 1D10+MD, *Queue* 30 %, dégâts 1D6+MD

Compétences : Sentir/Goûter 30 %, Chercher 35 %, Se Cacher 50 %, Pister 15 %.

Eléphant

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D6+34	55
CON	3D6+16	26-27
TAI	6D6+42	63
POU	2D6+6	13
DEX	3D6	10-11
DEP	Course-10, Nage-2	
PV Moyens	45	

Armure : 1D6+2 peau

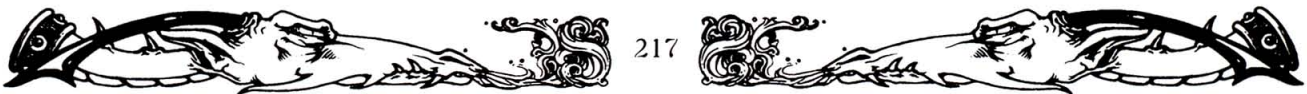
Modificateur aux Dégâts Moyen : +6D6.

Armes : *Trompe* 50 %, dégâts MD constriction, *Ecraser* 25 %, 8D6+MD, *Piétiner* 50 %, dégâts 4D6+MD, *Encorner* 25 %, dégâts 6D6+MD

Compétences : Sentir/Goûter 55 %, Chercher 35 %, Déplacement Silencieux 15 %, Ecouter 65 %.

Fantôme

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	-	-
CON	-	-
TAI	-	-
POU	Variable	10-11
DEX	Variable	10-11
DEP	Planer, se Dématérialiser	





PV Moyens NA

Armure : ne peut pas être touché

Modificateur aux Dégâts Moyen : NA

Armes : *Vampirisation* POU contre POU, dégâts la victime perd 1D3 points de POU.

Compétences : Vacarme 90 %.

Les fantômes sont liés à des endroits ou objets spécifiques, et ne peuvent trop s'en éloigner, retenus par leur attachement à un événement passé.

Faucons

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.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D4+1	5
CON	2D6	10-11
TAI	1D6+3	6-7
POU	1D6+3	6-7
DEX	2D6+12	19
DEP	Course-2, Vol-14	
PV Moyens		14

Armure : 1D2-1 plumes

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun

Armes : *Morsure* 45 %, dégâts 1D4 ; *Serres* 45 %, dégâts 1D6+1 ; *Piqué* 2D6+3.

Compétences : Sentir/Goûter 25 %, Chercher 90 %.

Les faucons 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 faucons en piqué n'ouvrent généralement leurs ailes qu'au dernier moment 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 tournoyant autour de celle-ci en la frappant de ses serres et de son bec.

Horde de Rats

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	NA	NA

CON NA NA

TAI NA NA

POU NA NA

DEX NA NA

DEP Course-10, Nage-2

PV Moyens NA

Armure : multitude

Modificateur aux Dégâts Moyen : NA

Armes : les chances de toucher sont égales au nombre de hordes x5 %, dégâts 1D3 chacune.

Compétences : Détaler et Babiller 90 %, Yeux Luisants 65 %.

Choisissez un nombre de hordes global : chacune d'elles occasionne 1D3 points de dégâts par round. Les aventuriers attaquent toujours en premier. Une attaque réussie tue systématiquement un rat, faisant fuir le reste de la horde. Les hordes non touchées continuent d'attaquer. Les rats ont des chances de toucher égales au nombre de hordes de rats actuel x5. Comme les rats fuient la plupart du temps, il est extrêmement difficile d'éliminer une horde entière.

Lion

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6+12	19
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+12	19
DEP	Course-10, Nage-2	
PV Moyens		14

Armure : 1D2 peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D6

Armes : *Morsure* 40 %, dégâts 1D10 ; *Griffe* 60 %, dégâts 1D6+MD ; *Lacérer* 80 % dégâts 2D6+MD

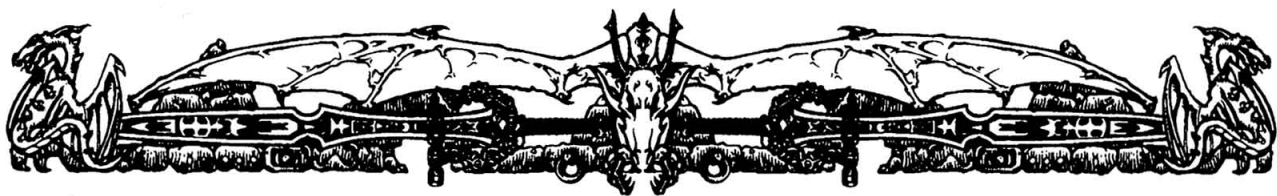
Compétences : Sentir/Goûter 40 %, Ecouter 30 %, Esquiver 20 %, Se Cacher 20 %, Pister 15 %.

Voyez aussi le descriptif des tigres du chapitre consacré aux créatures, donné en complément des Cavaliers Démoniaques. Le lion et le tigre font une attaque par Griffes et une autre par Morsure à chaque round. Si les deux attaques réussissent, le carnivore s'accroche, continue de mordre, et se met à lacérer à l'aide des pattes arrières.

Loup

Les loups sont très agiles et ont droit à 3 jets en Eviter à chaque round. A chaque fois qu'un loup endure une blessure, il perd un jet en Eviter. Lorsque les loups attaquent en meute, il s'allient en général pour attaquer une ou deux victimes. Ils s'assurent ainsi que la plus grande partie de leurs attaques ne





seront ni parées, ni esquivées. Les loups vivent sous tous les climats tempérés.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6+6	13
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+1	8
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
DEP	Course-12	
PV Moyens		9

Armure : 1D2-1 fourrure

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun

Armes : Morsure 30 %, dégâts 1D8+MD

Compétences : Sentir/Goûter 65 %, Esquiver 35 %, Ecouter 55 %, Sauter 35 %, Se Cacher 20 %, Pister 60 %.

Pour les loups-garous, +6 dans chacune des caractéristiques ; Morsure 60 % ; invulnérables aux armes physiques à l'exception des armes en argent, lesquelles infligent des dégâts normaux. Vulnérables aux armes magiques ou aux dégâts supplémentaires des sorts jetés sur les armes, mais pas aux attaques directes des sorts.

Mastodonte

Les Jeunes Royaumes sont l'équivalent historique de la Terre lorsque mammoths et mastodontes étaient en vie. Les mastodontes sont couverts de poils d'un brun rougeâtre et leurs trompe et oreilles sont 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.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D6+40	61
CON	4D6+16	30
TAI	6D6+50	71
POU	2D6+6	13
DEX	3D6	10-11
DEP	Course-10, Nage-2	
PV Moyens		51

Armure : 1D6+4 peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : +7D6

Armes : Trompe 50 %, dégâts MD constriction, Ecraser 25 %, dégâts 8D6+MD, Piétiner 50 %, dégâts 4D6+MD, Encorner 55 %, dégâts 6D6+MD

Compétences : Sentir/Goûter 55 %, Chercher 35 %, Déplacement Silencieux 15 %, Ecouter 65 %.

Ours Brun

On trouve les ours dans toutes les régions tempérées. L'espèce décrite ici est l'ours brun de type européen. Les mêmes données un peu «gonflées» peuvent être utilisées pour le grizzli. Les ours noirs plus petits ont une TAI et une FOR qui ne dépassent pas 3D6+6.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+10	20-21
CON	2D6+6	13
TAI	3D6+10	20-21
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
DEP	Course-12, Nage-2	
PV Moyens		17

Armure : 1D4 fourrure

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6

Armes : Morsure 25 %, dégâts 1D10 ; Griffes 25 %, dégâts 1D6+MD

Compétences : Grimper 35 %, Sentir/Goûter 35 %, Chercher 35 %, Déplacement Silencieux 35 %.

Pieuvre Géante

On trouve les pieuvres que dans les océans. Elles ne peuvent mordre leur victime que si elles ont auparavant réussi une attaque par Constriction.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D6	21
CON	2D6+6	13
TAI	6D6	21
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+12	22-23
DEP	Nage-8, Course 1	
PV Moyens		17

Armure : 1D2 peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6

Armes : Constriction 60 %, dégâts 2D3+MD ; Morsure 40 %, dégâts 2D6

Compétences : Esquiver 60 %, Sentir/Goûter 35 %, Se Cacher 80 %, Pister 15 %.

La pieuvre n'attaquera que si elle y est acculée ou contrôlée par quelque forme de magie. Elle attaque une cible à la fois, et peut infliger des dégâts par constriction et par Morsure tout à la fois au cours du même round si l'attaque de constriction a réussi. Option : la Morsure pourrait s'avérer vénéneuse, d'une VIR égale à la CON de l'animal.

Créatures





Requin (Moyen)

Il existe des requins de différentes tailles. Jetez 1D100 pour déterminer le pourcentage de chances qu'il y ait de requins dans un endroit. Puis jetez à nouveau 1D100. Si le jet est inférieur ou égal au pourcentage de chances 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 de remous. On trouve des requins dans tous les océans des Jeunes Royaumes. Les maîtres qui désirent créer un équivalent du requin mais en eau douce peuvent en déterminer les caractéristiques d'après le tableau ci-dessous. 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.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+12	22-23
CON	2D6+9	16
TAI	3D6+12	22-23
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10
DEP	Nage-8	
PV Moyens		39

Armure : 1D4 peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : Morsure 40 %, dégâts 2D6+MD

Compétences : Boulimie 15 %, Chercher 25 %, Pister 20 %.

Rhinocéros

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D6+20	41
CON	4D6+9	20
TAI	6D6+20	41
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7
DEP	Course-15, Nage-2	
PV Moyens		31

Armure : 2D4+2 cuir

Modificateur aux Dégâts Moyen : +4D6.

Armes : Charge 50 %, dégâts 1D10+MD ; Ecraser 75 % dégâts 3D10+MD

Compétences : Ecouter 55 %, Déplacement Silencieux 30 %, Sentir/Goûter 45 %, Charger Grands Bruits 65 %.

Serpent, Python

Les pythons et les boas s'embusquent pour attaquer leurs proies qu'ils entourent de leurs anneaux. Une fois qu'un python a réussi sa Constriction, il continuera à étouffer sa victime jusqu'à ce que celle-ci soit morte ou qu'il soit tué.

L'armure n'offre aucune protection contre ces dommages. Un aventurier enserré dans les anneaux du serpent ne pourra dégager le bras tenant son arme qu'en réussissant un jet sous sa DEX x 3 sur 1D100. Après chaque round d'étouffement, la victime doit réussir un jet sous CONx5 sur 1D100 sous peine de s'évanouir.

Les pythons et les boas vivent dans toutes les jungles des Jeunes Royaumes.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+12	22-23
CON	2D6+6	13
TAI	5D6	17-18
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
DEP	Ramper-3, Nage-2	
PV Moyens		15-16

Armure : 1D2 peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D6.

Armes : Avaler 99 %, dégâts asphyxie ; Constriction 40 % dégâts 1D6+MD

Compétences : Grimper 70 %, Se Cacher 50 %, Déplacement Silencieux 70 %.

Serpent Venimeux

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D6	3-4
CON	2D6	7
TAI	1D6	3-4
POU	2D6	7
DEX	3D6	10-11
DEP	Ramper-6, Nage-3	
PV Moyens		5-6

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D6.

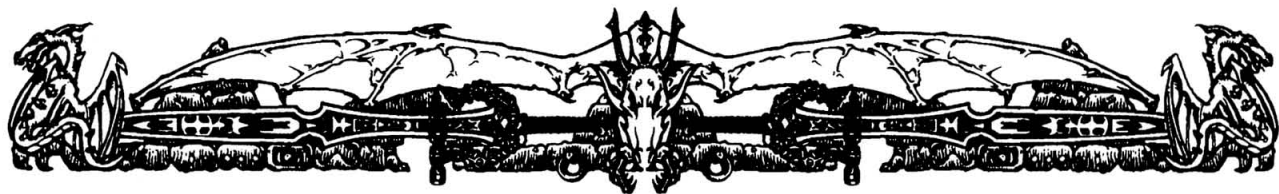
Armes : Morsure 60 %, dégâts VIR contre CON sur Table de Résistance

Compétences : Esquiver 45 %, Se Cacher 55 %, Déplacement Silencieux 55 %, Chercher 25 %.

La plupart des serpents venimeux ne sont pas mortels pour les humains : pour eux, il convient de faire une attaque opposant la VIR (= CON) du serpent à la CON de la cible sur la Table de Résistance ; la cible récupère pleinement de ses morsures en 18-CON jours. La VIR du venin des serpents mortels est égale à CON x2.

Si l'aventurier ne peut y Résister, soustrayez le produit de CON x2 de ses points de vie. Consultez aussi les poisons, dans les points de règle.





Singe (Grand, Noir)

Les grands singes de type gorille ne sont pas particulièrement dangereux.

Beaucoup de leurs 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 chances qu'ils soient effrayés et s'enfuient si brusquement ils entendent un grand bruit.

Cependant, s'ils ne s'enfuient pas, cette menace les poussera à attaquer.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D6+12	26
CON	3D6+6	16-17
TAI	2D6+12	19
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+6	16-17
DEP	Course-12, Nage-2	
PV Moyens		18

Armure : 1D2 peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : Morsure 45 %, dégâts 2D6 ; Lutte 45 %, dégâts 3D6+MD

Compétences : Grimper 70 %, Se Cacher 40 %, Déplacement Silencieux 60 %, Ecouter 35 %, Sentir/Goûter 40 %, Chercher 30 %.

Squelette

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6	10-11
CON	aucune	NA
TAI	3D6	10-11
POU	1	1
DEX	3D6	10-11
DEP	Course-6	
PV Moyens		5-6

Armure : voir ci-dessous

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun.

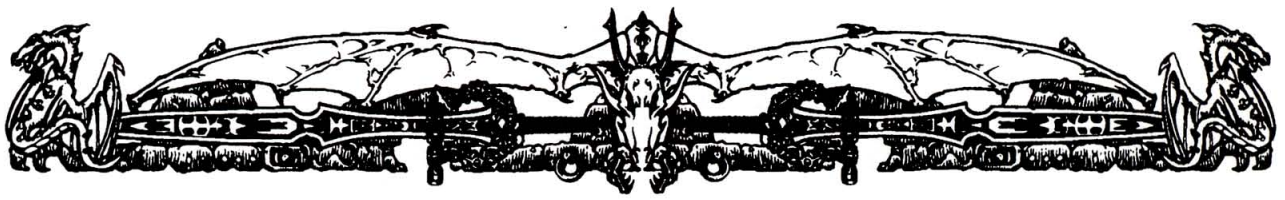
Armes : Arme de Contact, Chances de Toucher = DEX x3 %.

Compétences : Grimper 70 %, Se Cacher 40 %, Déplacement Silencieux 60 %, Ecouter 35 %, Sentir/Goûter 40 %, Chercher 30 %.

Le squelette occasionne des dégâts d'attaque normaux. Il est complètement détruit si le jet de D100 est inférieur ou égal au résultat du jet de dégâts de l'arme x4 : ainsi, un résultat au jet de dégâts égal à 4 nécessite un résultat compris entre 01 et 16 au D100, sinon il n'y a aucun effet. Incluez les modificateurs aux dégâts.







ANNEXES



Cette partie comprend un scénario qui vous permettra de découvrir immédiatement les Jeunes Royaumes, les caractéristiques en termes de jeu du Prince Elric de Melniboné et de sa terrible épée buveuse d'âmes, Stormbringer, un système de conversion qui vous permettra de passer sans problème de votre seconde édition de Stormbringer à Elric, et enfin les indispensables feuilles de personnages et de démons.

L'Idée qui fait la Différence

Cette aventure se déroule sur l'Ile des Cités Pourpres. Elle convient à n'importe quel nombre raisonnable d'aventuriers débutants ; des personnages plus aguerris pourront aussi y prendre part, car le défi à relever se révèle autant mental que martial. Le choix des personnages pourra être déterminé par les joueurs et le maître de jeu, mais il pourrait s'avérer bénéfique que l'un d'eux ait des connaissances touchant aux démons ou soit versé dans les arts magiques.

Résumé de l'Aventure

Dobbas, un marchand de la cité de Menii, engage les aventuriers pour qu'ils se rendent dans la ville nordiste de Kariss. Là, ils doivent récupérer un objet lui appartenant, une sculpture melnibonéenne d'antique facture et représentant un guerrier doré. Fiorgan de Kariss lui avait offert cette dernière en garantie du paiement d'une dette. N'ayant pu régler sa dette, Fiorgan, un marchand perfide de Kariss, a volé la statuette pour la récupérer, du moins c'est ce qu'il semble.

Armés des documents officiels nécessaires, les aventuriers gagnent Kariss pour reprendre possession de la sculpture. Fiorgan le marchand accepte de la leur remettre sans faire d'esclandre. Bientôt, les aventuriers découvrent qu'un démon

est lié à la statuette ; ce dernier retourne aux côtés de Fiorgan s'ils ne subviennent pas à son besoin. Les aventuriers doivent découvrir le secret de la statuette qui disparaît et trouver un moyen de la garder. Alors qu'ils poursuivent ce but, ils rencontrent un deuxième démon, mais celui-ci a des dispositions meurtrières.

Début de l'Aventure

Le maître de jeu devrait adapter les termes de l'engagement des aventuriers à ses besoins. Si, par exemple, il souhaite que les aventuriers soient indépendants, il s'agit ici d'une mission unique correspondant à leurs talents de mercenaires.

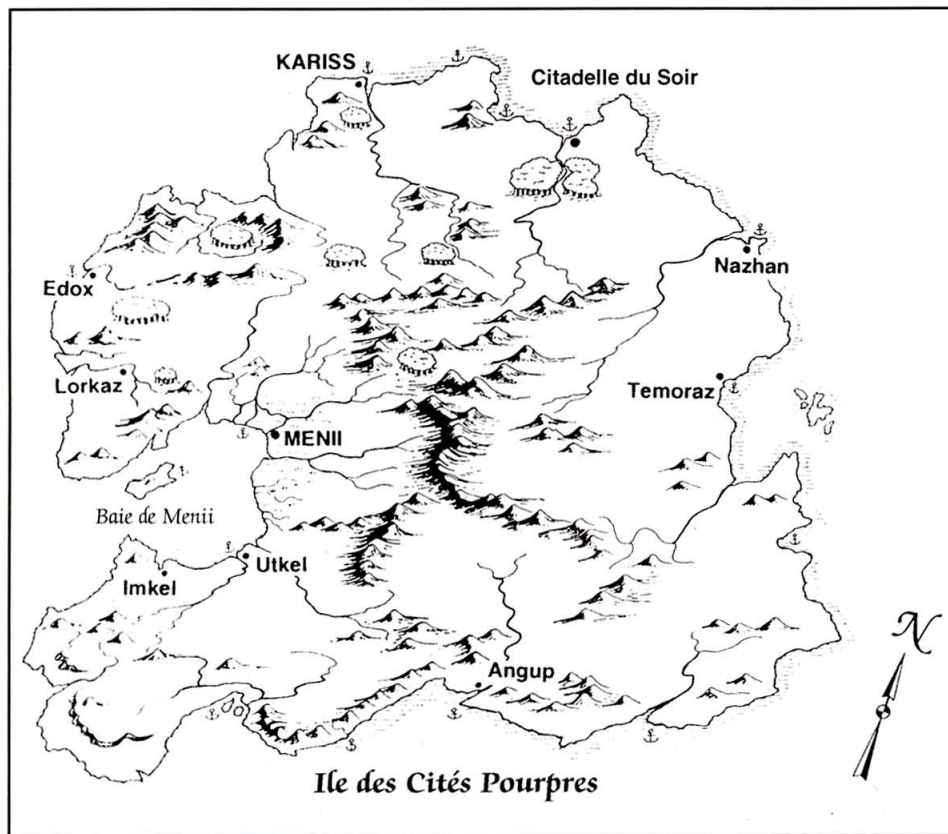
S'il désire les voir rester au service du marchand, cette mission est la première d'une série de tâches servant ses intérêts.

L'histoire commence quand les aventuriers rencontrent Dobbas pour apprendre la nature de leur engagement. Dobbas habite Menii, la capitale des Cités Pourpres. En suivant les indications qu'on leur a fournies, les personnages arrivent devant une impressionnante villa située dans la cité interne.

Un serviteur les conduit dans un salon où ils attendent le marchand. Si les aventuriers ne se sont pas déjà rencontrés, voici, pour eux, une bonne occasion de faire connaissance avant que l'action ne débute. Ils peuvent désigner un chef qui leur servira de porte-parole lorsqu'ils s'entretiendront avec Dobbas. Ils peuvent également réfléchir à la façon dont ils dépenseront l'argent qu'ils vont gagner.

Peu après, Dobbas entre, soulageant sa lourde masse dans un grand divan au rembourrage confortable. Dobbas est aussi riche que gros, et il n'a aucune intention de perdre ni argent ni poids. Tout en parlant, il maintient un plateau de fruits confis en équilibre sur son ventre saillant, expédiant les lingots sucrés dans sa bouche en guise de signes de ponctuation. Il n'en offre pas aux aventuriers.





Ile des Cités Pourpres

Le maître de jeu peut lire ses paroles à voix haute ou en résumer le contenu : «Bon, nous y voilà. Je veux que vous gagniez Kariss afin d'y récupérer un objet qui m'appartient. Il s'agit d'une statuette ancienne, d'origine melnibonéenne. Elle représente un guerrier doré. Elle m'avait été proposée en gage du paiement d'une dette. Le marchand Fiorgan m'avait abandonné la statuette, mais ce pourceau me l'a ensuite volée ! (Bruits de mastication : mâche, mâche, mâche,...) ; Je sais avec certitude qu'il détient l'objet dans sa maison de Kariss. Comme la loi m'y autorise, je vous engage comme représentants afin de récupérer mon bien. (Mâche,...)

«Je vous avertis, Fiorgan n'est pas un homme de confiance. Ce sac (dit-il en le tendant à un aventurier) contient le contrat et l'acte de vente qui témoignent de mes droits sur la sculpture melnibonéenne. Comme mon contrat avec cet escroc le stipule, ces documents établissent qu'il doit livrer la statuette lorsque je l'exige, soit à moi, soit à mes agents, c'est-à-dire vous. Allez-y, exigez qu'il vous la remette, et ramenez-la moi. (Mâche, mâche, mâche,...)

«La dernière fois, j'avais engagé des imbéciles pour mener cette tâche à bien. Ils se sont fait voler le guerrier doré sur le chemin du retour. Cette fois, je vous confie ce coffre de fer pour l'y garder en toute sécurité. Même le plus crétin des idiots ne pourrait égarer un tel coffre ni manquer de l'entendre s'il devait tomber. J'en possède la seule clef. Une fois que vous en aurez refermé le cadenas, personne ne pourra l'ouvrir jusqu'à son retour en ces lieux. Ramenez-moi ma statue et je

vous paierai deux mille bronzes.» (Mâche,...)

Dobbas fait signer un reçu mentionnant le coffre et un cheval de somme médiocre (pour transporter le coffre) aux aventuriers (ou leur fait apposer leur marque). Il leur avance 100 bronzes pour les vivres.

Deux témoins signent également le document. Même s'il ne le leur dit pas, Dobbas a bien l'intention de faire payer les aventuriers si ceux-ci viennent à perdre le coffre ou le cheval.

Kariss

Il s'avère facile de traverser le nord de l'île pour rallier Kariss. La distance à parcourir par voie de terre est de 200 kilomètres environ, soit un voyage de cinq jours à pas de cheval normal, et de trois jours à bride abattue. Les aventuriers peuvent prendre le bateau à l'aller comme au retour, moyen-

nant un prix de trente bronzes par passager, auxquelles viennent s'ajouter quarante autres pour les repas.

Le voyage par voie de mer dure trois jours, mais son prix rend son choix peu probable pour les aventuriers. Ce scénario suppose donc que les personnages feront le voyage à cheval, par voie de terre.

En chemin, ils ne font aucune rencontre significative. Les routes qui rallient les grandes agglomérations de l'île sont très fréquentées et généralement sans danger. Si les aventuriers restent entre eux et organisent des tours de garde la nuit venue, ils ne devraient pas avoir de problèmes.

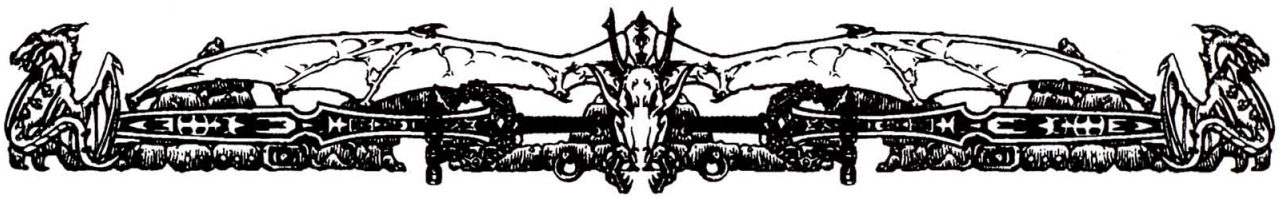
Si le maître de jeu possède le supplément Les Seigneurs des Mers, il pourra utiliser la colonne «Comtés du Nord» de la Table des Rencontres Insulaires. Sinon, résumez le voyage et reprenez l'action au moment où les aventuriers arrivent à Kariss.

Arrivée à Kariss

Les aventuriers chevauchent au sein de collines verdoyantes. Au nord, la mer bleue étincelle et danse. Lorsqu'ils se rapprochent de la cité, demandez à tous vos joueurs d'effectuer un jet de Chercher. En cas de succès, ils remarquent la Tour de Lassa, monument de porcelaine blanche élancé qui s'élève sur une cime à l'extrémité sud de la cité. La tour est souvent le premier élément de Kariss qu'aperçoivent les voyageurs.

Annexes





Bientôt, les aventuriers passent devant cette dernière et entrent dans la cité. Kariss est composée de grandes artères et de calmes commerces. C'est la cité préférée de la noblesse car elle est dénuée du remue-ménage commercial dont Menii est emplie. Au centre de la cité se dressent les remparts de la vieille ville ; ils sont entourés de bâtiments plus récents, construits quand la cité a débordé le confinement de ses fortifications.

Fiorgan mène une existence modeste dans la partie nord-est de la cité, près de la Place de la Liberté, un pré verdoyant situé à l'extérieur des murs de la vieille ville. A leur arrivée, le marchand souhaite la bienvenue aux aventuriers. C'est un personnage grasseux dont les cheveux noirs sont huileux et coiffés en arrière. Il porte des toges lui arrivant à la plante des pieds et découpées dans une soie importée du sud qui ondule et miroite même quand il ne bouge pas. Ses mains sont moites et humides comme il accueille les aventuriers et les conduit à son salon.

«En quoi puis-je vous être utile ?» demande-t-il dans un sourire qui laisse entrevoir deux rangées de dents jaunes et tordues. Craignant d'être accusé de vol, Fiorgan rechigne à admettre que la statue est en sa possession ; il ne l'avouera pas avant de savoir que les aventuriers la veulent. Si les aventuriers exigent la statuette et réussissent un jet de Baratin, de Marchander, ou d'Eloquence, Fiorgan décide de la leur remettre sans opposer de résistance. «Voilà qui remplit mes obligations», remarque-t-il.

Les aventuriers penseront peut-être à utiliser leur compétence de Sagacité tout en parlant avec Fiorgan. Cela ne met pas à nu les plans d'un escroc d'une telle trempe, mais son application réussie révèle que c'est un menteur accompli.

Fiorgan contredit très vite toute accusation de vol, expliquant qu'il protège tout simplement la statuette pour le compte de Dobbas. «J'allais la lui amener en personne. Vous m'en avez épargné le tracas. J'espère qu'il vous paie bien. Dobbas est un individu très avare», dit-il.

Fiorgan sort la statuette du guerrier doré d'une commode. Elle est d'une beauté à couper le souffle et représente un guerrier melnibonéen vêtu d'une armure complète qui porte une épée en or luisante. Si sa surface est en or délicatement martelé, elle est trop légère pour être constituée de métal massif.

La réussite d'un jet d'Evaluer indique que la valeur de son métal est

minime en comparaison de sa valeur artistique. Un collectionneur pourrait être prêt à verser plusieurs milliers de bronzes pour l'obtenir.

En Regagnant Menii

La statuette est confortablement installée dans le coffre, des couvertures servant de rembourrage de sécurité. Fermé puis verrouillé, le coffre demeure cadencé jusqu'à ce que Dobbas l'ouvre.

Là encore, le chemin le plus rapide consiste en trois jours de voile ou de chevauchée menée à bride abattue. Sinon, il faudra six jours de chevauchée normale aux aventuriers. Le voyage de retour se déroule dans le calme, à l'exception d'un événement singulier. La dernière nuit du trajet, regardez qui décharge les animaux pour dresser le campement. Demandez un jet d'Idée au joueur de cette personne comme l'aventurier débarrasse le cheval de somme du coffre de fer. S'il réussit, il

Le Guerrier Doré

Exhumée dans les ruines melnibonéennes d'Utkel, cette sculpture décorait naguère la maison d'un noble melnibonéen depuis longtemps décédé. Elle mesure près de 30 centimètres de hauteur, pèse dans les neuf kilogrammes, et représente un guerrier melnibonéen revêtu d'une magnifique armure dragon.

Une étude plus approfondie révèle que le heaume à charnières de la statuette ouvre sur une petite cavité permettant d'y brûler de l'encens. Le heaume est muni d'une grille qui permet aux senteurs et à la fumée de s'en échapper.

Le marchand Fiorgan a lié un démon à cette sculpture. Celui-ci peut regagner Fiorgan en se téléportant une fois que la statuette a été vendue. Fiorgan a déjà vendu cette dernière plusieurs fois, mais jusque là, ses victimes étaient des personnes devant embarquer pour des terres lointaines. Des ennuis financiers récents l'ont contraint à la mettre en gage dans les Cités Pourpres.

La réussite d'un jet de Chercher permet de remarquer trois indices :

- Des restes de cendres indiquent que de l'encens y a récemment été brûlé.
- Elle sent le parfum et l'encens.
- Les huit flèches du Chaos ont été légèrement imprimées par grattage dans le métal de la partie inférieure du socle.





Le Démon et le Guerrier

Lié à la statue, le démon du guerrier doré est incapable de mouvement. Sur ordre, il ne parle qu'avec Fiorgan. D'ordinaire, il est impossible de déceler qu'un démon est lié à un objet, mais le symbole du Chaos gravé dans le socle suggère la possibilité de sa présence. Le sort Vue de Sorcière révèle que la statuette contient une entité chaotique dont le Pouvoir est supérieur au score moyen des humains ; il s'agit presque certainement d'un démon.

Si son besoin demeure insatisfait plusieurs jours d'affilée, la sculpture regagne son maître, Fiorgan de Kariss, par téléportation. En effet, ce dernier est à même de le contenter.

Brashgo

FOR 14*	CON 3**	TAI 1	INT 6
POU 16	DEX 0	DEP 0	

Points de Vie : 6

Armure : aucune.

* la taille maximale qu'il peut téléporter est égale à 14.

** Brashgo peut donc procéder à trois téléportations de plus avant de se congédier et de regagner son plan d'origine. Fiorgan convoquera alors un autre démon afin de poursuivre son commerce frauduleux.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Facultés : Téléportation, le démon plus tout objet ou passager de TAI 14* au maximum.

Besoins : lavage au parfum et crémation d'encens quotidiens. Ce démon est coquet mais pas exigeant, aussi du parfum et de l'encens odorants feront-ils l'affaire quelle que soit leur qualité.

Compétences : Langue Commune 12 %, Plan d'Origine 15 %

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 20.

à l'impression que le coffre est plus léger qu'il ne l'était auparavant. Si d'autres personnages soulèvent le coffre, la réussite d'un jet d'Idée leur révèle la même information.

Il est impossible de confirmer leurs soupçons sans ouvrir le coffre. La compétence «Crocheter» peut y remédier. Le recours à la force brutale devrait briser le coffre si quelqu'un est à même de produire 20 points de dégâts en un seul coup, mais cela risque d'endommager ou de détruire la statuette si elle se trouve toujours à l'intérieur.

Celle-ci s'est bel et bien téléportée jusqu'à Kariss, mais les aventuriers devront peut-être attendre que Dobbas ouvre le coffre pour s'en assurer.

Après avoir découvert la disparition du guerrier doré, les aventuriers pourront décider de faire demi-tour et de regagner Kariss, ou de poursuivre leur chemin pour discuter avec Dobbas. S'ils retournent à Kariss, reportez-vous à la partie intitulée «Retour à Kariss». Sinon, lisez la partie suivante, «La rencontre avec Dobbas».

Rencontre avec Dobbas

Peu après avoir pénétré les marais côtiers, les aventuriers entrent dans la cité de Menii. Dobbas est chez lui lorsque les aventuriers y livrent le coffre. Un serviteur les conduit dans le même salon que précédemment.

Si le coffre est ouvert ou brisé quand Dobbas entre dans la pièce, il leur jette un regard soupçonneux mais écoute leurs explications. Si le coffre est toujours fermé, il s'empresse de sortir une clef et, dans l'excitation, rate plusieurs fois la serrure avant de finir par l'ouvrir. Son visage se voile d'une expression d'ultime déception lorsqu'il trouve le coffre vide. «Où est-elle ? hurle-t-il. Que lui est-il arrivé ? Vous l'avez bien mis dans le coffre ?» Du fait des précédentes disparitions de la statuette, il a dans l'idée que l'objet a disparu à l'intérieur même du coffre cadenassé.

Si les aventuriers ne suggèrent pas la possibilité d'un recours à la magie, Dobbas y pense à leur place : «Ça sent la magie à plein nez, dit-il. Peut-être même les démons.» Il leur demande s'ils ont pu inspecter la statuette de près, et de la décrire dans les moindres détails. Si l'un d'eux a pu l'examiner au préalable et mentionne le signe du Chaos, Dobbas a un hoquet et déclare : «Ce porc de Fiorgan, cet escroc ce pourcentage graisseux ! Il utilise des démons ! Attendez voir que l'Eglise de Goldar l'apprenne. Ils vont conduire cet escroc au bûcher.» (mâche,...) (Cette église est celle d'un dieu de la Loi.)

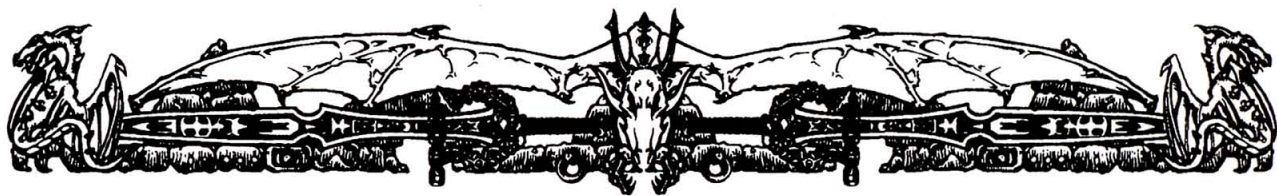
Même si les aventuriers ne mentionnent pas le signe du Chaos, Dobbas leur donne les mêmes instructions : «Reprenez la statuette à ce pourcentage. Il est obligé de vous la donner. C'est toujours la loi. Mais ne quittez pas Kariss, car alors la statuette disparaîtrait de nouveau. Cherchez la marque d'une étoile à huit branches sur la sculpture. Si vous en trouvez une, allez directement chez Dame Rydychei, dans la rue des Bijoutiers. C'est une collectionneuse, et elle a quelque connaissance en matière de magie. Montrez-lui la statuette et demandez-lui conseil.»

Les aventuriers penseront peut-être à obtenir une augmentation du prix de leurs services, cette mission n'étant plus une simple récupération d'objet mais une tâche plus longue où intervient la magie, voire les démons. Si le porte-parole du groupe réussit un jet de Marchander, Dobbas accepte de porter leur récompense à 4 000 bronzes s'ils lui ramènent la sculpture.

Retour à Kariss

Le voyage vers Kariss se passe sans encombre. Une fois parvenus à Kariss, les aventuriers peuvent gagner plusieurs





Voler la Statuette

Les bandits et les voleurs sont nombreux dans les Jeunes Royaumes, peut-être les aventuriers comptent-ils parmi leurs rangs ? Rappelez aux joueurs que l'Île des Cités Pourpres est un endroit très marqué par la Loi où les autorités découragent fortement les vols. Le pillage d'un objet d'une telle valeur est puni par la pendaison, mais celle-ci n'intervient pas avant d'avoir préalablement marqué au fer rouge le criminel et coupé ses deux mains.

Encore faut-il qu'ils se fassent prendre en possession de la statuette. C'est improbable puisqu'ils ne savent pas comment satisfaire le démon pour l'empêcher de se téléporter jusqu'à Fiorgan. Après cette téléportation, les aventuriers voleurs peuvent soit considérer la statuette comme perdue et se lancer dans une nouvelle aventure, soit faire pression sur Fiorgan pour qu'il leur livre le secret de la statue qui disparaît.

Dans un cas comme dans l'autre, Dobbas ne s'efface pas. Il envoie ses propres gens à la poursuite des aventuriers et de la précieuse sculpture si ceux-ci manquent de se présenter devant lui en possession de la statuette ou d'une explication.

Vendre la Statuette

Dame Rydychei, que les aventuriers rencontreront à Kariss, ou une autre personne du même genre, désirera peut-être acheter la statuette, mais pas tant qu'elle abritera le démon. Les personnages doivent mettre fin aux téléportations pour que cette collectionneuse (ou toute autre personne dotée du sort Vue de Sorcière) s'y intéresse.

Dobbas connaît la plupart des acheteurs potentiels de l'Île. Il connaît très bien Rydychei. Si l'acheteur apprend que la statuette a été dérobée à un marchand puissant, il ne sera plus intéressé. Dobbas peut paraître gras et indolent, mais il vaut mieux ne pas le doubler.

Si l'acheteur potentiel apprend que la statuette a été volée, le prix de vente tombe à 5 000 bronzes et ce, même si le guerrier doré a été libéré de son démon. Si les aventuriers sont déterminés à faire preuve de malhonnêteté, ils trouveront sûrement acquéreur, mais leur profit s'avérera maigre.

endroits différents. S'ils obéissent à la requête de Dobbas, ils rendront visite à Fiorgan afin d'obtenir la statuette. Ils apporteront ensuite cette dernière chez Dame Rydychei pour voir ce qu'elle peut leur apprendre. Cela fait, ils pourront soit retourner chez Fiorgan afin de l'affronter au sujet du démon lié à la statue, soit rapporter leurs soupçons auprès de l'Eglise de Goldar. Chacune de ces rencontres est décrite ci-après.

Fiorgan

Cette fois, il accueille les aventuriers avec une plus grande circonspection. «Mais je vous en prie, entrez donc, dit-il en se tordant nerveusement les mains. Je vous attendais. Il semble que je suis victime de quelque magie melnibonéenne pour le moins étrange, car je n'arrive pas à me débarrasser du guerrier doré. Je suis désolé pour tous les inconvénients que cela vous a causés.» Il sort la statuette de la même commode que la dernière fois et la donne aux aventuriers.

Fiorgan produit une copie du contrat et montre les clauses appropriées tout en expliquant qu'il a pour obligation de remettre la statuette à Dobbas ou à son agent, ce qu'il a déjà fait par trois fois. Il n'est pas responsable des effets magiques qui perdurent dans l'artefact melnibonéen. La réussite d'un jet de Marchander indique que Fiorgan a peut-être raison.

Si les aventuriers l'attaquent où menacent de l'accuser de pratiques démoniaques auprès de l'Eglise de Goldar, Fiorgan fait surgir son démon gardien Hezch'kengle d'un autre plan et s'enfuit pendant que ce dernier couvre sa retraite. Si Fiorgan parvient à toucher la statuette, ils sont tous deux téléportés à quelques kilomètres de la ville ; le marchand a l'intention de revenir à la faveur de la nuit pour récupérer ses objets de valeurs.

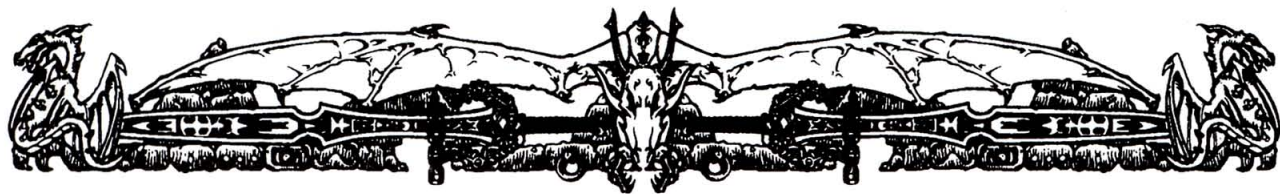
Avec un peu de patience, de chance, et beaucoup de points de magie, le sort Vue de Sorcière peut conduire les aventuriers jusqu'à lui. S'ils ne connaissent pas ce sort, Dame Rydychei le maîtrise.

Si les personnages abordent Fiorgan avec civilité, il leur donne la statuette et les laisse partir. Inquiet que sa sorcellerie puisse être découverte, il se prépare à se sauver. Ayant rassemblé grimoires, argent, et bijoux, il gagne son sanctuaire et appelle Gzurglechenk, un démon chasseur lié qu'il dissimule dans un autre plan. Gzurglechenk traquera les aventuriers pour les châtier. Fiorgan a l'intention de lâcher le démon sur les personnages, de vendre sa maison et ses biens, puis de s'enfuir par voie de mer.

Fiorgan le Marchand

Sous le déguisement d'un marchand en mal de réussite, Fiorgan utilise des démons pour mener diverses escroqueries. Le point de convergence de tous ses démons est le bracelet en argent à l'apparence ordinaire qu'il porte au poignet gauche. S'il est mis à jour, il tente de gagner le continent. S'il est attaqué, il accomplit quatre choses dans l'ordre suivant : il appelle son démon Hezch'kengle, il se jette Vitesse de Vezhan 3 et Armure Infernale 4, il lance Rasoir Infernal 4 sur son épée courte, il fuit.





FOR 9 CON 8 TAI 11 INT 16 POU 35
DEX 10

Points de Vie : 10

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Epée Courte* 65 %, dégâts 1D4+2 ; *Poing* 50 %, dégâts 1D3

Sorts : Abrogation de la Magie (4), Armure Infernale (4), Braser du Pouvoir (4), Chaîne de l'Existence (4), Convoquer un Démon (1), Rasoir Infernal (4), Réfutation (3), Vitesse de Vezhan (3), Vue de Sorcière (3).

Démons : Brashgo, Gzurglechenk, Hezch'kengle.

Compétences : Artisanat (Tour de passe-passe) 65 %, Baratin 75 %, Chercher 55 %, Ecouter 60 %, Esquive 45 %, Haut Idiomé 03 %; Langue Commune 90 %, Marchander 50 %, Melnibonéen 20 %, Potions 20 %, Scribe 30 %, Se Cacher 45 %.

Gzurglechenk

Il s'agit d'une nuée de fange noire et épaisse, dans laquelle il est parfois possible de discerner des pieds, des mains, des gueules, et des yeux, mais leur nombre et emplacement n'est jamais précis.

Comme tous les démons chasseurs, Gzurglechenk traque sa victime à la faveur de la nuit et la tue à grands coups de dards. Il l'avale ensuite en quelques grandes bouchées.



FOR 10 CON 14 TAI 13 INT 8 POU 5
DEX 9 DEP 3

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Facultés : *Armure Démon*, fange noire huileuse, 1D10 points. ; *Dard* 70 %, dégâts CON:CON. La victime subit des dégâts égaux à la CON du démon si elle ne peut Résister, ou 1/2 CON si elle Résiste.

Besoins : dévorer un humain chaque jour ; toutes les tailles lui conviennent.

Compétences : Déplacement Silencieux 20 %, Langue Commune 16 %, Plan d'Origine 15 %, Se Cacher 80 %.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 35.

Hezch'Kengle

Un tas de graisse et de serres huileux et suintant. Le tout est surmonté d'une tête lisse dont les yeux rouges et porcins ne sont pas fixes mais tournent en glissant autour du crâne comme s'ils flottaient sur une pile de lard glissant. Son corps rose et corpulent se déplace en se soulevant, sifflant et haultant sur des jambes boudinées. Il se révèle sinistrement rapide et meurtrier. Hezch'kengle est un démon lié que Fiorgan a envoyé sur un autre plan. Lorsque Fiorgan lui commande d'apparaître, il arrive en un round, semblant sortir en s'élargissant de la broche de fixation de la pèlerine de Fiorgan.



FOR 22 CON 20 TAI 18 INT 6 POU 7
DEX 15 DEP 6

Points de Vie : 19

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Facultés : *Régénération*, 1 points de vie par round, personnel uniquement ; *Serre* x2, 70 % chacune, dégâts 1D8+1D6 ; *Armure Démon*, protection 1D6

Besoins : être enduit de graisse de lard chaque jour afin que sa peau molle et adipeuse ne gerce pas.

Compétences : Esquive 50 %, Langue Commune 12 %, Plan d'Origine 15 %.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 42.

Annexes





Yomast, le Portier

C'est un jeune homme amical, sûr de lui, âgé d'une vingtaine d'années. Il porte une pèlerine vert foncé par-dessus une armure de cuir brun renforcée par des clous de métal. Une épée large orne son flanc. Depuis son poste d'observation, derrière la porte, il garde l'oeil sur les aventuriers comme ceux-ci se trouvent dans la galerie. Il admire Dame Rydychei et la défend, elle et son magasin, sans aucune hésitation.

FOR 15 CON 13 TAI 14 INT 10 POU 9 DEX 11

Points de Vie : 14

Armure : Cuir 1D6-1.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Large* 110 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Dague* 90 %, dégâts 1D4+2+1D4 ; *Bagarre* 70 %, 1D3+1D4

Magie : aucune.

Compétences : Baratin 65 %, Chercher 55 %, Ecouter 60 %, Equitation 70 %, Esquive 45 %.

Dame Rydychen

Elle a dans les trente-cinq ans et est très svelte. Elle s'habille dans des tons sobres, bleus et bruns. Elle parle doucement. Rydychei est un membre non-initié de l'Eglise de Lassa. Elle a beau ne pas aimer les démons, elle ne réagit pas aussi brutalement qu'un membre de l'Eglise de Goldar à leur rencontre.

FOR 9 CON 15 TAI 9 INT 16 POU 17 DEX 11

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 45 %, 1D4+2

Sorts : Confusion, Réparer, Vue de Sorcière.

Compétences : Art (Sculpture) 85 %, Chercher 70 %, Evaluer 90 %, Jeunes Royaumes 45 %, Marchander 75 %, Sagacité 35 %.

Une Discussion avec Rydychei

Cette rencontre permet aux aventuriers de découvrir les informations qu'ils n'ont pas déduites. A Kariss, les marchands et les artisans appartenant à une guilde sont moins nombreux qu'à Menii ou à Utkel. Par conséquent, tout le monde sait quels sont les plus prospères. Les aventuriers peuvent trouver Dame Rydychei en se rendant dans la Rue des Bijoutiers et en y demandant où elle vit.

Ils arrivent devant une galerie en vogue où sont vendues statues, statuettes, bustes, et bas-reliefs. Le portier de la galerie fait également office de garde. Il conduit les aventuriers à l'intérieur. La dame se présente rapidement devant eux. Les aventuriers amateurs d'art pourront tromper leur attente en regardant la collection. La réussite d'un jet d'Evaluer révèle des

statues exécutées dans de nombreux styles, datant de périodes fort différentes, et taillées dans des matières provenant de tous les Jeunes Royaumes. Rares sont celles dont la qualité peut rivaliser avec la sculpture melnibonéenne. Peu après, Dame Rydychei entre dans la galerie par-derrière. Sa réaction varie en fonction de l'apparence des aventuriers. S'ils sont vêtus à la façon de mercenaires endurcis, elle sait que le motif de leur venue en ces lieux n'est pas artistique et leur en demande directement la nature. S'ils sont bien habillés, elle les traite comme des clients potentiels et leur montre la galerie.

Lorsqu'ils lui présentent la statuette melnibonéenne, elle écarquille les yeux. «Ah ! dit-elle, quelques pièces de cette sorte ont été trouvées sur l'île. Celle-ci fait partie des plus belles. Les détails sont exquis. Désirez-vous la vendre ?» Elle examine le guerrier doré pendant un moment. S'ils le veulent, ils peuvent lui vendre la statue et empocher l'argent, mais il s'agirait là d'un acte illégal puisqu'elle ne leur appartient pas. Elle est prête à payer une somme maximale de 25 000 bronzes, mais elle marchandera âprement. Consultez l'encadré situé page 227 si les aventuriers décident de trahir les intérêts de leur employeur. En supposant qu'ils lui demandent si la statue renferme une forme de magie ou un démon, elle propose de l'examiner. «Je dirais qu'un noble Melnibonéen a perdu cette statue il y a quelques siècles de cela. On peut voir qu'elle a servi à brûler de l'encens et que quelqu'un l'a récemment frottée avec du parfum. Eh, regardez ça ! s'exclame-t-elle en décelant le signe du Chaos gravé dans le socle. Une marque de lien !» Elle jette le sort Vue de Sorcière et pose la statue comme si elle était subitement devenue brûlante. «Il y a bien un démon à l'intérieur. Il est mineur mais il est bien là. Cela signifie que son convocateur est toujours en vie, parce qu'à la mort d'un convocateur, tous ses démons sont déliés et se congédient eux-mêmes.»

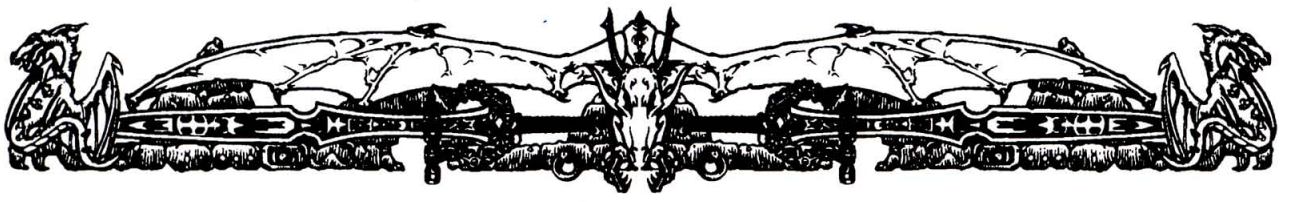
Si les aventuriers lui racontent la disparition de la statue, Dame Rydychei leur explique que la téléportation constitue l'une des facultés des démons. Elle ajoute en guise d'explication : «Les démons sont tous sujets à des besoins particuliers. Je suppose que celui-ci retourne auprès de son maître par téléportation si son besoin n'est pas satisfait. Vous pouvez être sûrs que la personne auprès de laquelle elle retourne est également son convocateur.»

Si les aventuriers ne l'ont pas déduit, elle tentera de deviner le besoin du présent démon. Par chance, elle ne se trompe pas. «Je pense que ce démon a besoin qu'on brûle de l'encens en son sein, ou bien qu'il faut l'essuyer avec du parfum. Il vaudrait mieux faire les deux, juste au cas où. Il vous faudra peut-être procéder à cette opération une fois par jour. Si vous êtes consciencieux, vous devriez parvenir à l'empêcher de se téléporter.»

Elle conclut en leur donnant un conseil : «Il serait sage de trouver son maître et de le persuader de congédier le démon. Mieux, tuez-le ! C'est un sorcier, après tout, et c'est passible de la peine de mort sur cette île. D'une façon ou d'une autre, le démon sera parti.»

Annexes





Affrontement avec Fiorgan

Si les Aventuriers Tardent

Les aventuriers se rendent peut-être à l'Eglise de Goldar ou ailleurs avant de retourner voir Fiorgan. Cela lui donne le temps de dépouiller sa maison de tous les objets de valeur portables qu'elle contient et de fuir jusqu'au port. Il estime ne pas avoir besoin de se téléporter pour s'échapper et ce, pour une raison qui vous paraîtra bientôt claire.

La maison n'est pas fermée à clef. Dans une pièce apparemment réservée à la pratique de rituels magiques, les aventuriers découvrent un octogone au sol semblable à ceux qu'utilisent les sorciers. Du sang et des herbes exotiques rendent la portion de sol comprise dans l'octogone collante. Le cadavre encore chaud d'un enfant a été mutilé et vidé de son sang, et ses restes occupent le centre du symbole.

Une convocation s'est tenue en ces lieux, mais si les aventuriers s'y connaissent peu en matière de magie, ils ne pourront qu'essayer de deviner ce qui s'est passé. Comme nous le verrons, Fiorgan a convoqué un démon chasseur afin de se venger.

Si le maître de jeu le désire, les aventuriers peuvent surprendre Fiorgan au port, mais il serait préférable qu'il soit déjà parti à bord d'un navire marchand, en route pour une contrée où ses secrets n'ont pas été percés. Si Fiorgan meurt, Gzurglechenk est congédié. Ce démon attaque tant que Fiorgan reste en vie.

Si les Aventuriers se Dépêchent de Rentrer

Si les aventuriers se sont dépêchés de rentrer, Fiorgan est toujours chez lui. Nul ne répond quand ils frappent à la porte. Ceux qui réussissent un jet d'Ecouter entendent des plaintes obscènes en provenance de l'intérieur ; ces sons semblent mélanger des toux grasses et gutturales à des cris très stridents.

Il est facile d'abattre la porte d'entrée. Les vociférations les mènent au sanctuaire magique où figure l'octogone décrit ci-dessus. Cette fois, la pièce sans fenêtres est éclairée par un brasero incandescent. Fiorgan s'agenouille devant l'octogone tout en tenant un nourrisson qui crie et se tortille dans ses mains.

À l'intérieur de l'octogone, un épais liquide noir afflue autour d'une forme sise en son centre, la dissimulant à la vue telle une fumée grasseuse. D'une voix gutturale de démon, Gzurglechenk dit en toussant : « Donne-moi la chose-enfant et j'accéderai à ta demande. La faim me torture tant ! »

Stupéfait par l'arrivée des aventuriers, Fiorgan prononce mal ses formules. Le démon rugit de plaisir et sort les bras de l'octogone, les tendant vers son maître ; Fiorgan a accidentellement libéré le démon.

Le sorcier jette l'enfant aux pieds de l'entité pour faire diversion, et se met à courir en direction de la porte opposée, renversant le brasero sur son passage.

Si les aventuriers ne l'attaquent pas, le démon ramasse l'enfant et l'avale en deux bouchées avant de choisir le personnage le plus corpulent en guise de deuxième plat. Si les aventuriers battent tous en retraite, le démon sort également par la porte située à l'autre bout de la pièce, gagnant la rue pour s'y livrer à un petit massacre avant de regagner son plan d'origine.

Fiorgan n'est pas très vigoureux. S'il est immédiatement pris en chasse, il est rattrapé à l'intérieur de sa demeure, mais cela implique que les aventuriers qui combattent Gzurglechenk pour libérer le nourrisson seront moins nombreux. S'il est capturé ou contraint à se battre, Fiorgan attend le moment où les aventuriers ne sont plus sur leurs gardes, fait surgir Hezch'kengle de la broche de fixation de sa pèlerine pour qu'il attaque les personnages, et prend de nouveau la fuite. Si ces derniers finissent par l'attraper, il offre de débarrasser la statuette de son démon en l'échange de sa liberté. Les personnages obtiendront le même effet s'ils tuent le sorcier, et en retireront une plus grande satisfaction.

La Garde Municipale

Le tumulte, les cris, les vociférations et le démon qui déambule dans les rues provoquent une panique générale. La garde municipale arrive en courant. Six soldats apparaissent quelques minutes après la fin du combat. Les aventuriers n'auront pas d'ennuis s'ils démontrent que Fiorgan était un sorcier et un convocateur de démons. Pour avoir démasqué un allié du Chaos opérant à Kariss, ils reçoivent une récompense de 200 bronzes à partager entre eux, ainsi qu'un jeton chacun leur offrant un repas gratuit dans l'établissement de l'Eglise de Goldar.

Le Dire à Goldar

Si les aventuriers s'arrêtent à l'Eglise de Goldar, les prêtres de Goldar ont tôt fait de mettre en place un acte d'accusation pour Pratiques Démoniaques Flagrantes et Activités Contraires à la Loi. Lorsqu'ils viennent arrêter Fiorgan, celui-ci est bien évidemment déjà parti. Ils découvrent les preuves d'une convocation démoniaque, parmi lesquelles l'octogone et l'enfant mort décrits plus tôt. Ils offrent 500 bronzes pour la tête de Fiorgan, qu'elle soit solidaire de son corps ou non. Cela incitera peut-être les aventuriers à partir à sa recherche et constituera un bon point de départ pour un prochain scénario écrit par le maître de jeu.

Si le démon est toujours lié au guerrier doré, le fait de montrer la statuette aux prêtres se révélera une mauvaise idée. Le prêtre demandera à inspecter l'objet de plus près, et tendra la main pour qu'on le lui remette. Si les aventuriers sont assez stupides pour le lui donner, le prêtre jettera Vue de Sorcière en implorant le pardon de Goldar pour cet usage de la magie. Il confirmera alors que l'artefact est souillé par le Chaos et le lancera au sol en hurlant : « Maudit ! » Les aventuriers peuvent faire une croix sur leur paiement lorsqu'ils regagneront Menii, car Dobbas n'a nullement l'intention d'acheter une sculpture brisée.

Annexes





Une Juste Récompense à Menii

S'ils ont la statuette, c'est que le démon n'y est plus lié ou que les personnages ont appris la façon de satisfaire ses besoins. Ils peuvent retourner à Menii. Ils ne font aucune rencontre digne d'intérêt.

Ou presque. S'ils ont tardé à affronter Fiorgan, lui laissant le temps de convoquer Gzurglechenk, demandez un jet de Chance aux joueurs.

En cas de réussite, l'aventurier éprouve toutes les nuits une sensation de malaise, comme si quelqu'un ou quelque chose se tenait désagréablement près pendant que tous dorment.

Il ne se passe rien lors du voyage de retour, le démon attend que les aventuriers soient en présence de Dobbas pour passer à l'attaque.

Si ces derniers fouillent les alentours de leur campement, la réussite d'un jet de Chercher révèle des traces de pas inhabituelles à la périphérie ; elles paraissent chaque matin et représentent des pieds à trois griffes.

La nuit, les aventuriers de garde aperçoivent une forme noire et liquide du coin de l'oeil, laquelle se fond rapidement dans les ténèbres.

Le Paiement

A supposer qu'ils détiennent la statuette, Dobbas est heureux du retour des aventuriers. Il leur offre même un plateau de sucreries colorées, quoiqu'il s'empare d'abord du plus gros morceau.

Il s'avère choqué et surpris lorsqu'ils lui racontent leur combat contre Hezch'kengle. «Oh la la ! dit-il comme son visage s'empourpre, j'espère bien ne jamais voir un démon de près.» Il leur remet leur sac d'argent, et l'aventure prend fin si le démon chasseur n'est plus sur ce plan. Gzurglechenk ne les a pas oubliés.

Si Gzurglechenk est toujours là

En réponse à l'exclamation de Dobbas, le démon Gzurglechenk entre en défonçant la fenêtre fermée et bondit en direction du marchand adipeux, lequel lui paraît succulent. L'homme pousse un cri et perd connaissance, éparpillant les sucreries autour de lui comme il s'effondre au sol.

Le combat est grandiose mais se révèle probablement court, Gzurglechenk étant un démon faible. Une fois qu'il a repris ses sens, Dobbas se montre très reconnaissant.

Pour les remercier de lui avoir sauvé la vie, il offre la récompense de leur choix aux aventuriers pourvu qu'elle demeure dans les limites du raisonnable, c'est-à-dire 6 000 bronzes de plus au maximum.

Les personnages peuvent reprendre le chemin de l'aventure, plus riches à présent.

Personnalités

Elric, Empereur Maudit de Melniboné

«Sachez ceci, Elric ne saurait avoir ce qu'il désire le plus. Ce qu'il désire n'existe pas. Ce qu'il désire est mort. Tout ce qu'Elric possède, c'est le chagrin, le mal, la haine, et la culpabilité. C'est là tout ce qu'il mérite et tout ce qu'il désirera jamais.»

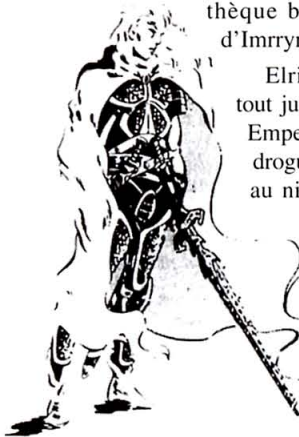
- Elric à Myshella, dans *La Sorcière Dormante*, I, 8.

Elric est un individu tragique, enclin à s'apitoyer sur son sort et à désespérer des errances de son destin. Il est surnommé «Tueur-de-femme» après avoir tué Cymoril par accident, sa fiancée, au cours du sac qu'il mène sur sa propre cité d'Imrryr. Il est également connu sous le nom de «Loup Blanc». Après la chute de la Cité qui Rêve, Elric parcourt le monde pendant quelques années, semant la destruction sur son passage, puis s'installe à Karlaak Près du Désert des Soupirs. Il est le thème de plusieurs ballades d'ordre mineur, et son épée infernale Stormbringer et lui deviennent tristement célèbres dans tous les Jeunes Royaumes. Pour plus de renseignements, consultez l'article consacré à Stormbringer.

Elric porte la Bague des Rois. En elle convergent les anciens pactes conclus entre les Empereurs de Melniboné et les Seigneurs Élémentaires, les Seigneurs des Bêtes, et les Seigneurs des Plantes du monde. La bague confirme que son porteur est bien l'Empereur des Melnibonéens, ce dernier étant le seul à pouvoir obtenir son aide. Grâce à elle, quelques vers suffisent parfois à Elric pour obtenir une réponse.

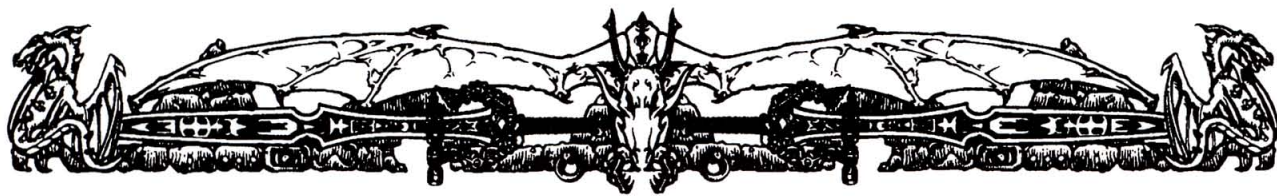
Stormbringer mise à part, Elric évite de s'appuyer sur le Chaos. En cas de nécessité, il fait appel aux Seigneurs Élémentaires et aux Seigneurs des Bêtes. La bibliothèque qu'il possède en Imrryr est probablement la plus grande au monde, renfermant des centaines de grimoires, des myriades de convocations, et des milliers de sorts exotiques. Lorsqu'il confie la régence de Melniboné à Yyrkoon et part en voyage, l'accès à ces livres lui est interdit. Apparemment, la bibliothèque brûle complètement lors du Sac d'Imrryr qui suit.

Elric est de nature faible, possédant tout juste FOR 5 et CON 5. Quand il est Empereur, il bénéficie de potions et de drogues qui semblent élever ses énergies au niveau de celles d'un Melnibonéen normal. Si l'importance s'en fait sentir, il a POU x 2 % de chance par jour de localiser et de préparer ces palliatifs dans les contrées fertiles de ce monde. Il en résulte une potion dont l'efficacité varie d'un endroit à l'autre. Elle ajoute 1D10



Annexes





points à chacune de ses FOR et CON initiales. Bien entendu, la faculté Transfert de Force de Stormbringer augmente encore plus les énergies d'Elric.

Elric de Melniboné

FOR 25* CON 20* TAI 15 INT 28 POU 35
DEX 20 APP 11

Points de Vie : 23/15/10

** 5 dans chaque en l'absence de drogues ou de l'épée ; 15 dans chaque en utilisant les drogues, mais sans l'épée ; les scores indiqués correspondent à l'utilisation de l'épée.*

Armure : 1D10+6 (heaume porté), Plaques melnibonéennes

Chaos 300 Balance 105 Loi 24.

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : Stormbringer 880 %, dégâts 2D8+1D6+17D10+1D6* ; *Epée Longue* 105 %, dégâts 2D8+1D6 ; *Hache Maritime* 90 %, dégâts 2D6+2+1D6 ; *Arc en Os* 80 %, dégâts 2D6+1+1D3 ; *Lance Courte* 80 %, dégâts 1D6+1+1D6 ; *Bouclier Entier* 85 %, dégâts R+1D4+1D6, 22 points de structure

** Draine également un D100 points de POU à la cible ; voir article consacré à Stormbringer.*

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Ame de Chardros (1-3), Armure Infernale (1-4), Chaîne de l'Existence (4), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Élémentaire (1), Don de Grome (4), Générosité de Straasha (4), Flammes de Kakatal (4), Réfutation (1-4), Sagesse de Slortar (1-3), Sauvegarde (3), Soins (2) et davantage si le maître de jeu en éprouve la nécessité.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 45 %, Art (Conversation) 35 %, Artisanat (Tour de passe-passe) 55 %, Baratin 47 %, Chercher 100 %, Déguisement 46 %, Déplacement Silencieux 96 %, Ecouter 82 %, Eloquence 82 %, Equitation 94 %, Esquive 110 %, Evaluer 100 %, Grimper 48 %, Haut Idiome 85 %, Jeunes Royaumes 78 %, Lancer 72 %, Langue Commune 101 %, Mabden 17 %, Marchander 89 %, Médecine Rudimentaire 67 %, Melnibonéen 140 %, Million de Sphères 35 %, Monde Naturel 93 %, Mong 29 %, Natation 70 %, Navigation 46 %, Opish 28 %, Orgjenn 28 %, Orientation 65 %, Pister 65 %, Potions 137 %, Royaumes Inconnus 20 %, Sagacité 64 %, Sauter 100 %, Scribe 56 %, Se Cacher 63 %, Vue de Sorcière 70 %.

Stormbringer, Epée Voleuse d'Ames

Elric contempla sa lame avec un mélange de dégoût et d'autre chose qui n'était pas loin de la sensualité. «D'aucuns diraient qu'elle est à la fois dotée d'intelligence et de volonté. D'autres y verraient un démon déguisé. Il en est pour la croire composée des âmes résiduelles de tous les damnés qui jadis, dit la légende, y furent piégés.»

Elric à Anigh, dans la Forteresse de la Perle, I, 1.

Il y a bien longtemps, avant l'arrivée des Melnibonéens en ce monde, Stormbringer et sa jumelle Mournblade ont été for-

gées par des serviteurs de la Loi, puisant dans le Chaos pour le combattre. L'épée, ciselée de runes, émet un étrange rayonnement noir. Douée d'intelligence, elle s'avère malveillante. Elle mugit et elle hurle, capable d'agir en toute indépendance, s'opposant souvent en cela à la volonté d'Elric. Après avoir tué bon nombre des êtres chers à Elric, elle se retourne contre l'albinos une fois que le Chaos a détruit le monde.

Stormbringer

FOR 10 CON 200 TAI 3 INT 25 POU 70
DEX 80 APP 20 PDS 102

Chaos 666 Balance 0 Loi 0

Modificateur aux Dégâts : -1D4.

Compétences : *Epée Longue* 880 %, 17D10+1D6

Besoins : absorber un nombre d'âmes effarant.

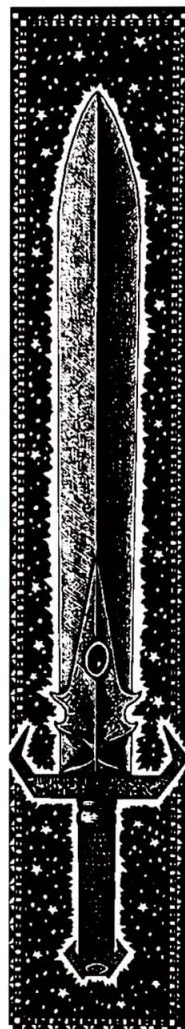
Facultés : *Arme Démon*, ajoute 17D10+1D6 ; *Soulever*, FOR x3 ; *Drainage du Pouvoir*, jet de POU:POU ; *Emmagasiner Ames*, automatique ; *Transfert de Force*, automatique

Drainage du Pouvoir : l'épée runique aspire un D100 points de POU à sa cible chaque fois qu'elle lui retire un ou plusieurs points de vie. Si elle n'épuise pas le POU de la cible, elle y reste plantée en attendant la prochaine Etape de DEX où elle pourrait frapper. Alors, elle boit de nouveau, aspirant jusqu'à assécher la malheureuse âme. Cela fait, elle se dégage pour chercher une autre cible.

Emmagasiner Ames : Les âmes dont la totalité du POU a été drainé sont entreposées en Stormbringer où elles se mélangent dans une agonie aveugle, éternelle et terrible, à toutes les autres victimes de l'épée runique.

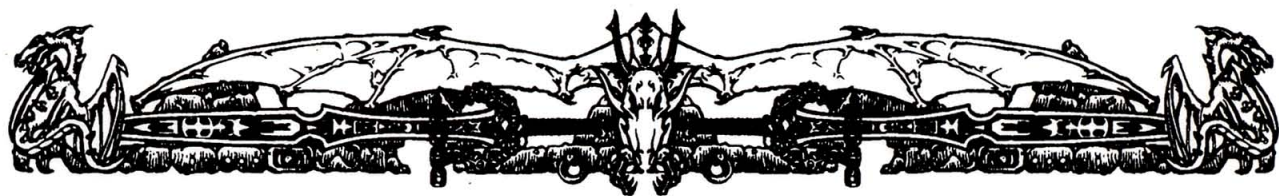
Transfert de Force : Chaque fois que l'épée runique boit deux points de POU, elle peut donner un point de FOR ou de CON à Elric, à concurrence de leur limite respective de 25 et de 20 points. Si Elric est blessé au combat, supprimez d'abord les points supplémentaires obtenus par ce transfert. La plupart du temps, les blessures ne l'affectent pas, car l'épée compense les pertes. Toutefois, il perd un point de vie lorsqu'il subit une blessure grave, aussi pourra-t-il finir par s'affaiblir et se retrouver dans l'impossibilité de poursuivre la bataille. Lorsque Elric délaisse son épée, seules ses drogues peuvent entretenir ses forces

Stormbringer est avide de Pouvoir et semble en dépenser des quantités prodigieuses au combat. Elle est rassasiée



Annexes





lorsqu'elle a absorbé plusieurs centaines de milliers de points et n'éprouve alors plus le désir de tuer. Lorsqu'une telle chose se produit, seules la force et l'habileté d'Elric la dirigent ; elle ne joue plus aucun rôle actif tant qu'elle n'a pas de nouveau soif.

L'absorption de plus de 21 points de POU puisés à la même source (une seule victime) déborde les capacités de conversion immédiate de l'épée runique : le choc de cette surcharge affecte Elric comme s'il était victime d'une attaque cherchant à le Repousser.

Tristelune d'Elwher, Compagnon Maudit

«Et voici Tristelune d'Elwher, il ignore ce qu'est la conscience.»

Elric s'adressant à Zarozinia, dans L'Epée Noire, II, 1.

Tristelune est petit, laid, roux, et doté d'une grande bouche riante. Les récits d'un esclave le font partir à l'aventure. Il quitte son Elwher natal, dans l'Orient Mystérieux, et gagne les Jeunes Royaumes, où il devient le meilleur ami d'Elric. A la fin du monde, Tristelune se sacrifie pour Elric afin que l'albinos ait la force de souffler dans le Cor du Destin.

Pour combattre, Tristelune utilise un cimenterre dans la main droite et une épée courte dans la gauche, parant les coups à l'aide de cette dernière. Il porte une dague à la ceinture et en dissimule une autre sur sa personne.



Tristelune

FOR 16 CON 16 TAI 9 INT 13 POU 17
DEX 20 APP 11

Points de Vie : 13

Armure : 1D6+1 (heaume porté) +2D10, armure démon et cuir et anneaux

Chaos 95 Balance 120 Loi 80.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Cimenterre démon (MD) 190 %, dégâts 1D8+1+1D4+2D10 ; Epée courte démon (MG) 175 %, dégâts 1D6+1+1D4+3D10 ; Dague 97 %, dégâts 1D4+2+1D4 ; Dague de lancer 86 %, dégâts 1D4+1D2 ; Petit Bouclier 67 %, dégâts R+1D3+1D4, 20 points de structure

Sorts : Souffle de Vie (1), Voile de Cran Liret (1-4), Armure Infernale (1-4), Rasoir Infernal (1-4), Confusion (1), Enjambée de Cran Liret (1-4).

Compétences : Baratin 78 %, Chercher 44 %, Crocheter 65 %, Déguisement 34 %, Déplacement Silencieux 70 %, Dissimuler un Objet 86 %, Ecouter 23 %, Eloquence 28 %, Equitation 79 %, Esquive 138 %, Evaluer 47 %, Grimper

91 %, Jeunes Royaumes 44 %, Lancer 61 %, Langue Commune 60 %, Marchander 136 %, Médecine Rudimentaire 50 %, Million de Sphères 02 %, Monde Naturel 55 %, Mong 20 %, Natation 76 %, Navigation 31 %, Orientation 62 %, pande 75 %, Pister 68 %, Royaumes Inconnus 61 %, Sauter 85 %, Se Cacher 73 %.

Armure Démon Mineur de Tristelune

Armure poussiéreuse hétéroclite dont la partie supérieure du dos est estampée d'un visage doté d'yeux protubérants et servant à prévenir les mauvaises surprises.

CON 15 INT 9 POU 7

Facultés : Armure Démon, ajoute 2D10 ; Voir, CON x5 % de chance

Cimenterre Démon Mineur de Tristelune

Cette arme bosselée est extrêmement acérée. Sa garde est incrustée de plusieurs signes du Chaos.

INT 3 POU 10

Faculté : Arme Démon, ajoute 2D10

Epée Courte Démon Majeur de Tristelune

Une épée courte normale, si ce n'est que ses solides gardes perpendiculaires sont repliées vers l'avant afin de coincer, de tordre, et de casser les lames adverses. L'intérieur de l'une de ces gardes est gravée de minuscules visages au regard menaçant, lesquels sont entourés par les huit flèches du Chaos. La réussite d'une parade critique obtenue avec cette arme brise l'épée de l'adversaire, moyennant la réussite d'un jet de FOR:PDS sur la Table de Résistance (FOR de Tristelune plus FOR du démon contre les points de structure de l'arme adverse).

FOR 20 CON 30 TAI 2 INT 8 POU 16

Facultés : Arme Démon, ajoute 3D10 ; Manipuler 110 %.

Theleb K'Aarna, Sorcier Pan Tangien.

Ses paroles lui restèrent dans la gorge devant le spectacle de la chose gigotante qui s'étalait sur le plancher. Cette chose avait été un homme. Un homme nommé Theleb K'aarna. Et maintenant, replié, tordu, assis au milieu d'un pentacle détruit, il riait interminablement d'un petit rire hystérique et aigu. Soudain, une lueur d'intelligence passa dans ses yeux. «Trop tard pour votre vengeance, Elric, dit-il. J'ai gagné, oui, oui... J'ai assumé votre vengeance.»

- L'Epée Noire, I, 5.

Lorsqu'il découvre en Elric un rival pour l'amour de la Reine Yishana de Jharkor, ce sorcier commence par attaquer l'albinos, puis il fuit et devient son ennemi juré. Theleb K'aarna conçoit plusieurs plans infâmes vi-



Annexes





sant à se débarrasser du Melnibonéen, mais aucun ne réussit. Finalement, il devient fou et Elric le tue, laissant Stormbringer se nourrir de son âme trois fois damnée.

N'étant pas un homme de combat, Theleb K'Aarna dépend de sa magie et de son art de la parole pour éviter les ennuis.

Theleb K'Aarna

FOR 12 CON 12 TAI 16 INT 22 POU 22
DEX 19 APP 10

Points de Vie : 14

Chaos 289 Balance 12 Loi 39.

Armure : 1D8+1 (heaume porté), Demi-plaques

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Epée Courte* 44 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Dague* 89 %, dégâts 1D4+2+1D4

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Ame de Chardros (1-3), Armure Infernale (1-4), Chaîne de l'Existence (4), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Élémentaire (1), Don de Grome (4), Flamme de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Malédiction du Chaos (4), Réfutation (1-4), Vue de Sorcière (3), et autant que le maître de jeu le souhaite.

Compétences : Baratin 86 %, Chercher 78 %, Convoiter 180 %, Evaluer 165 %, Haut Idiome 59 %, Jeunes Royaumes 92 %, Lancer 53 %, Langue Commune 115 %, Mabden 120 %, Marchander 101 %, Melnibonéen 67 %, Million de Sphères 24 %, Monde Naturel 78 %, Potions 128 %, Royaumes Inconnus 23 %, Sagacité 25 %.

Bague Démon Mineur de Theleb K'Aarna

Un gros cercle composé d'or et d'argent martelés. Elle est ornée de lettres mabdennes minuscules qui tourbillonnent et luoient dès que quelqu'un tente de les lire.

Par contre, l'image d'une aiguille, d'une main tournée vers le haut, et de pieds en train de marcher est facile à voir. Cette bague est le point de convergence de deux bal'boosts moyens situés sur un autre plan. Elle renferme également un démon mineur lié.

FOR 22 CON 20 INT 9 POU 21

Facultés : *Paralyse*, faculté invariable ; *Points de Suture*, automatique, pour plaies uniquement ; *Téléportation*, peut transporter des passagers dont la TAI ne dépasse pas sa FOR.

Grimoire Démon Mineur de Theleb K'Aarna

Un grand livre bordé de noir dont la reliure et les fermoirs à verrous sont dotés d'une FOR 20. Le système de défense du démon consiste en la projection d'une douzaine de pointes dissimulées dans la reliure.

CON 20 INT 15 POU 19

Facultés : *Entendre*, 100 % de chance ; *Plumes*, 10, dégâts 1D8+1 chacune ; *Voir*, 100 % de chance ; *Prophète*, 95 % de chance

Amulette Démon Mineur de Theleb K'Aarna

Une grande amulette en argent d'où saillent trois visages démoniaques, dont un vomit, l'autre crache le feu, et le dernier éructe.

INT 6 POU 14

Facultés : *Poussière*, 180 degrés, dix mètres, automatique, 1D8 aux cibles ; *Rideau de Feu*, 100 %, 180 degrés, dix mètres, 1D8/1D3 ; *Vomir de l'Acide*, 100 %, dix mètres, 2D10

Conversions

Cette partie vous explique comment transférer vos personnages de Stormbringer vers Elric. Vous pourriez tirer quelques aventuriers propres à Elric et les utiliser pendant quelques sessions de jeu afin de vous habituer aux règles. Une fois que vous saurez comme le jeu fonctionne, reprenez vos anciens aventuriers. Consultez votre maître de jeu pendant le processus de conversion, et montrez-lui un exemplaire des feuilles de l'ancien et du nouvel aventurier quand vous avez terminé. Votre maître de jeu est le meilleur arbitre. Commencez avec une feuille d'aventurier vierge pour Elric. Tous les détails personnels (nom, terre natale, religion, argent, etc.) demeurent identiques. Toutefois, la nouvelle feuille offre plus de place pour consigner ces renseignements et le chapitre consacré aux aventuriers renferme des informations supplémentaires. Vous inscrirez peut-être de nouveaux éléments.

Caractéristiques

Dans Stormbringer, les caractéristiques humaines étaient déterminées par le jet de 3D6 ; Elric utilise 2D6+6. Il en résulte un minimum de caractéristique égal à 8 et non plus à 3 ou 4. Dans Elric, le nombre 21 représente le score de caractéristique maximal pour un humain, mais son Pouvoir et son Intelligence peuvent augmenter indéfiniment. Certains procédés magiques peuvent améliorer les caractéristiques de façon temporaire.

Modificateur aux Dégâts (FOR+TAI)

Revoyez le Modificateur aux dégâts :

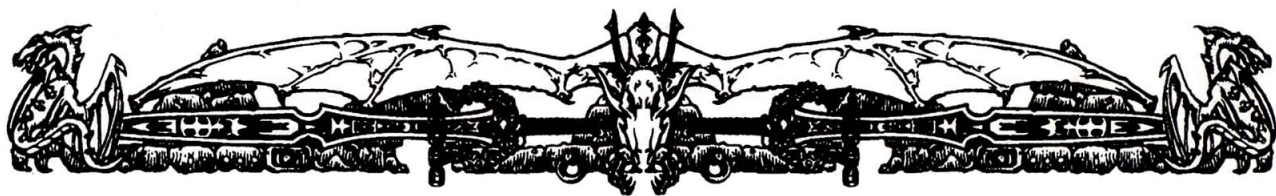
02-12 = -1D6	13-16 = -1D4	17-24 = zéro
25-32 = +1D4	33-40 = +1D6	41-56 = +2D6

Points de Vie, Points de Magie

Pour les points de vie, faites la somme de FOR+TAI et divisez le résultat par deux ; arrondissez au chiffre supérieur. Votre aventurier aura peut-être moins de points de vie qu'avant. Pour les points de magie, encerclez le nombre correspondant à votre score de POU.

Annexes





Conversion des Caractéristiques

Ancien	Nouveau	Ancien	Nouveau
3-4	8	10-11	13
5-6	9	12	14
7	10	13	15
8	11	14	16
9	12	15-16	17
17-18	18	19	19
20	20	21	21

Compétences

Les bonus aux compétences n'ont pas cours ici, mais vous pouvez les recopier. Nous les avons remplacés par des pourcentages initiaux portant sur la majeure partie des compétences et ajustements. Inscrivez la valeur de vos compétences. Toute valeur inférieure à celle imprimée (celle de Grimper, par exemple, est égale à 40 %) augmente automatiquement pour atteindre le nombre indiqué.

Les compétences Déguisement, Sagacité, Navigation, Scribe, Lancer, Royaumes Inconnus, et Jeunes Royaumes sont propres à Elric et ne trouvent pas vraiment d'équivalence dans Stormbringer. Pour commencer, répartissez 100 points entre ces dernières dans les proportions de votre choix.

Armes et Armures

Les compétences d'armes ne se partagent plus entre l'attaque et la parade : votre score de parade initial est égal à votre compétence d'attaque dans l'arme utilisée. Attaque ou parade, procédez à votre conversion en choisissant le score le plus élevé de chaque arme, puis consignez cette valeur par écrit. Avec la permission de votre maître de jeu, ajoutez la moitié du score le plus faible à votre nouvelle compétence. Supposons, par exemple, que votre aventurier dispose de 80 % en attaque et de 72 % en parade à l'épée large : cela donne 80 % + 36 % (la moitié de 72), soit un total de 116 %.

Consultez la colonne des catégories d'armes des tables d'armes contenues dans Elric. Augmentez toutes les armes appartenant à la même catégorie de façon uniforme et ce, en les portant au pourcentage le plus élevé de toutes. En reprenant l'exemple donné ci-dessus, si votre aventurier avait 45 % en attaque et 51 % en parade au cimeterre, il disposerait à présent d'un score de 116 % dans cette même arme, le cimeterre et l'épée large relevant de la même catégorie d'armes. Certaines armes particulières peuvent s'avérer différentes. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans les tables d'armes ;

Stormbringer

Elric

Amorcer/Désamorcer Piège	Idem
Cartographie	Scribe, Orientation
Chanter	Art (Chant)
Chercher	Chercher**
Connaissance Musique	Art et Jeunes Royaumes***
Connaissance Plantes	Monde Naturel et Potions***
Connaissance Poisons	Potions
Coup de Poing/Pied	Bagarre**
Couper une Bourse	Artisanat (Passe-Passe)
Crédit	Marchander
Culbuter	Artisanat (Cabriolet)
Dissimuler	Dissimuler un Objet
Eloquence	Eloquence
Embuscade	aucune*
Equilibre	Artisanat (Equilibre)
Evaluer un Trésor	Evaluer
Faire/Défaire des Noeuds	aucune*
Goûter	Sentir/Goûter**
Invocation	aucune*
Lire/Ecrire Autres Langues	Langue Etrangère
Lire/Ecrire Langue Commune	Langue Maternelle
Mémoriser	aucune*
Passe-Passe	Art (Passe-Passe)
Persuader	Baratin ou Marchander
Premiers Soins	Médecine Rudimentaire
Sentir	Sentir/Goûter**
Voir	Chercher**

* Cette compétence n'existe plus et les points de votre score sont perdus, à moins que votre maître vous permette de la garder comme capacité spéciale. Embuscade est remplacée par Se cacher, Ecouter, Déplacement Silencieux et Chercher. Mémoriser est remplacée par un jet d'Ideé. Invocation n'existe plus, mais vous trouverez des notes portant sur sa conversion ci-après. Faire/Défaire des Noeuds disparaît, un jet de Dextérité ou d'Artisanat (Noeuds) remplira la même fonction.

** Deux des anciennes compétences sont regroupées en une nouvelle. Prenez le meilleur score des 2 anciennes et, avec l'autorisation de votre maître de jeu, ajoutez-y la moitié du pourcentage de la valeur la plus faible.

*** Cette ancienne compétence s'est transformée en deux nouvelles. Répartissez votre pourcentage entre elles selon les proportions de votre choix, ou bien négligez-en une et attribuez tous les points à l'autre.





consultez-les puis consignez les nouvelles valeurs par écrit. A présent, les boucliers jouent un rôle important au combat. Les armures ont un fonctionnement foncièrement identique au précédent ; là encore, consultez les tables d'armes et inscrivez les nouvelles informations.

Chaos, Balance, Loi

Le système d'allégeance est nouveau. Le joueur et le maître de jeu doivent discuter de l'aventurier et se mettre d'accord quant aux valeurs initiales de chacune des trois voies. Un aventurier normal ne devrait pas posséder plus de 20 points dans l'une des allégeances. Les exceptions portent sur les prêtres et les chamans, lesquels devraient disposer d'un minimum de 25 points dans leur voie d'allégeance, puis sur les agents du Chaos et de la Loi, lesquels devraient bénéficier d'un minimum de 50 points dans leur voie d'allégeance.

Un aventurier qui était auparavant Agent ne devient pas automatiquement Champion. Cette décision appartient au maître de jeu, et elle s'appuie sur les services précédemment rendus par l'aventurier à sa force cosmique.

L'Elan ne joue aucun rôle dans Elric. Si votre maître de jeu le désire, votre aventurier peut garder l'Elan qui lui reste jusqu'à ce qu'il en ait épuisé tous les points.

Magie

Les sorciers reçoivent automatiquement les sorts Convoquer un Démon et Convoquer un Élémentaire s'ils étaient auparavant capables de convoquer ces entités. Ils acquièrent également les sorts de passage nécessaires aux éléments correspondants. Si, par exemple, votre aventurier pouvait convoquer les élémentaires de la Terre et du Feu, il obtient également Don de Grome et Flammes de Kakatal. En outre, un quart des points de l'ancienne compétence d'Invocation se muent en pourcentage à reporter dans la nouvelle compétence Million de Sphères.

Avec la permission de votre maître de jeu, vous connaissez également un sort de plus par tranche de 10 % entière ou entamée que vous possédiez en Invocation.

Vous conservez votre connaissance des espèces démoniaques, des invocations, et des autres convocations et ce, même si les procédures inhérentes ont changé ; consultez le chapitre consacré à la magie pour plus de détails.

Pour toutes ces opérations, ajoutez un point à votre case d'allégeance au Chaos par sort.

Objets Magiques

Si le maître de jeu estime cela convenable, les objets magiques remplissent la même fonction dans Elric que dans Stormbringer. Laissez votre bon sens parler. Un monocle d'observation enchanté qui vous donnait 50 % en Voir vous accorde logiquement 50 % en Chercher à présent.

Les objets contenant des démons et des élémentaires liés doivent être considérés avec plus d'attention, ainsi qu'il est expliqué ci-après.

Démons

Les règles consacrées aux démons ont changé en profondeur. Nombre des pouvoirs démoniaques de Stormbringer correspondent aux facultés démoniaques d'Elric. Certains pouvoirs ont été abandonnés. Certains démons particuliers pourront conserver des pouvoirs obsolètes à titre de manifestation chaotique unique et bizarre.

Recopiez le descriptif de votre démon. Pour recalculer les niveaux de leurs facultés, considérez que trois points de Valeur Chaotique sont égaux à un point de magie. Arrondissez au chiffre inférieur. Supposons, par exemple, que votre arme démon occasionnait 5D6 points de dégâts (50 V.C.). Elle cause maintenant 3D10+1D2 points de dégâts (l'équivalent de 16 points de magie sur la Table d'Efficacité des Démons d'Elric). Si le pouvoir apparaît sous la forme d'une faculté invariable dans Elric, il est inutile de le convertir. Si, par exemple, votre démon possédait le pouvoir : Paralysie 27 %, virulence 3D6, portée 20 mètres (50 V.C.), celle-ci devient simplement Paralysie, virulence = CON, portée = toucher (7 points de magie).

Consultez votre maître de jeu pour convertir les caractéristiques de votre démon. La plupart des MJ préféreront le faire à votre place.

Elémentaires

Transformez tous les élémentaires liés en élémentaires mineurs moyens, conformément à ceux donnés aux pages 168-172 du chapitre consacré à la magie. Vous pourrez déterminer leurs caractéristiques par un jet de dés ou choisir les scores moyens indiqués.

Vertus

Comme les objets vertueux n'apparaissent jamais dans la saga, nous les avons supprimés dans Elric. Votre maître de jeu pourra permettre à votre aventurier de garder ses Vertus existantes. Même si de futurs suppléments développent la magie de la Loi, le Champion de la Loi dépend plus de l'excellence de ses compétences que de la puissance de la magie, l'usage de cette dernière allant à l'encontre de la signification que la Loi veut se donner. Au-delà de la philosophie, le problème se pose également en termes d'équilibre du jeu obtenu aux dépens de l'intégrité de la saga ; envoyez vos suggestions à Chaosium, Inc. (en anglais) ou à Oriflam.

Scénarios

Pour convertir les scénarios, vous trouverez quelques notes au chapitre consacré aux maîtres de jeu.

Annexes



ELRIC

Feuille de Personnage

Allégeance

☐ Chaos☐ Balance☐ Loi

Nom du Joueur

Emblème/Portrait

Caractéristiques

FOR ____ Modif. aux Dégâts ____ Nom ____
CON ____ Lieu de naissance ____ Sexe ____ Age ____
TAI ____ Allure, Attitude ____
INT ____ x 5 = Idée ____ %
POU ____ x 5 = Chance ____ %
DEX ____ x 5 = Dextérité ____ %
APP ____ x 5 = Charisme ____ %

Compétences

☐ Amorcer Piège (05%)	☐ Equitation (35%)	☐ Monde Naturel (25%)
☐ Art (05%)	☐ _____	☐ Natation (25%)
☐ _____	☐ _____	☐ Navigation (15%)
☐ _____	☐ Esquive (DEXx2%)	☐ Orientation (10%)
☐ Artisanat (05%)	☐ Evaluer (15 %)	☐ Pister (10%)
☐ _____	☐ Grimper (40%)	☐ Potions (00)
☐ _____	☐ Jeunes Royaumes (15%)	☐ Répar./Concevoir (DEX x4%)
☐ _____	☐ Lancer (25%)	☐ Royaumes Inconnus (0%)
☐ Baratin (15%)	☐ Langue Etrangère (0%)	☐ Sagacité (15%)
☐ Chercher (20%)	☐ _____	☐ Sauter (25%)
☐ Crocheter (05%)	☐ _____	☐ Scribe (0%)
☐ Déguisement (15%)	☐ _____	☐ Se Cacher (20%)
☐ Déplt. Silencieux (20%)	☐ Langue Mater. (INTx5%)	☐ Sentir/Goûter (15%)
☐ Dissimuler Objet (25%)	☐ Marchander (15%)	☐ _____
☐ Ecouter (25%)	☐ Médecine (30%)	☐ _____
☐ Eloquence (05%)	☐ Million de Sphères (0%)	☐ _____

Points de Vie

Inconscience

Mort	-2	-1	0	+1	+2	3	4	
5	6	7	8	9	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

Points de Magie

Inconscient	0	1	2	3	4			
5	6	7	8	9	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

Magie Mémorisée

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Armes de Contact

Arme	Pourcentage	Dégâts	Pts Structure	Long.	Main
☐ Bagarre (50 %)	_____	_____	_____	_____	_____
☐ Lutte (25 %)	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____

Armure, Bouclier

Armure	Heaume	Sans Heaume	Rounds
Absorp. / % Affect	Absorp. / % Affect	Charge	pour Revêtir
_____ / _____	_____ / _____	_____	_____
☐ Bouclier _____ %	Dégâts _____		
D P E G	Pourcentage Initial _____ %	PDS _____	

Armes de Jet

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	Pts Structure
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____

ELRIC

Histoire Personnelle

Nom, Titres, Surnom _____

Lieu de Résidence _____

Famille et Amis _____

Ennemis _____

Matériel de Voyage

Equipement _____

Cheval de Selle _____ Espèce/Type _____

CON ____ FOR ____ TAI ____ INT ____ POU ____ DEX ____ DEP ____

Armure _____ Modificateur Dégâts _____ PV _____

Compétences _____

Grimoires, Notes

Richesses

Bronzes Transportées _____

Terres _____

Revenus _____

Trésor _____

Propriétés _____

Démon ou Élémentaire Lié

Nom _____

Espèce / Type _____

FOR ____ Modificateur aux Dégâts _____

CON ____

TAI ____

INT ____ x 5 = Idée ____%

POU ____ x 5 = Chance ____%

DEX ____ x 5 = Dextérité ____%

DEP ____ Armure _____

Besoin _____

Facultés _____

Armes _____

Compétences _____

Pts de Magie Nécessaires à la Convocation _____

Démon ou Élémentaire Lié

Nom _____

Espèce / Type _____

FOR ____ Modificateur aux Dégâts _____

CON ____

TAI ____

INT ____ x 5 = Idée ____%

POU ____ x 5 = Chance ____%

DEX ____ x 5 = Dextérité ____%

DEP ____ Armure _____

Besoin _____

Facultés _____

Armes _____

Compétences _____

Pts de Magie Nécessaires à la Convocation _____

Démon ou Élémentaire Lié

Nom _____

Espèce / Type _____

FOR ____ Modificateur aux Dégâts _____

CON ____

TAI ____

INT ____ x 5 = Idée ____%

POU ____ x 5 = Chance ____%

DEX ____ x 5 = Dextérité ____%

DEP ____ Armure _____

Besoin _____

Facultés _____

Armes _____

Compétences _____

Pts de Magie Nécessaires à la Convocation _____

ELRIC

Feuille de Personnage non Joueur

☐ Chaos

☐ Balance

☐ Loi

Nom _____ Sexe _____ Age _____

Allure, Attitude _____

Caractéristiques

FOR _____ Modif. aux Dégâts
 CON _____
 TAI _____
 INT _____ x 5 = Idée _____ %
 POU _____ x 5 = Chance _____ %
 DEX _____ x 5 = Dextérité _____ %
 APP _____ x 5 = Charisme _____ %

Sorts

Points de Magie

Inconc. 0 1 2 3 4
 5 6 7 8 9 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

Points de Vie

Inconscient
 M. -2 -1 0 +1 +2 3 4
 5 6 7 8 9 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

Compétences

☐ _____ ☐ _____
☐ _____ ☐ _____
☐ _____ ☐ _____
☐ _____ ☐ _____
☐ _____ ☐ _____
☐ _____ ☐ _____
☐ _____ ☐ _____
☐ _____ ☐ _____
☐ _____ ☐ _____

Armes de Contact

Arme	Pourcent.	Dégâts	Pts Structure	Long.	Main
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____

Armes de Jet

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	Pts Structure
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____

ELRIC

Feuille de Démon ou Élémentaire

Nom _____

Race _____ Pts pour Convoquer _____

Apparence, Besoins _____

Caractéristiques

FOR _____ Modif. aux Dégâts
 CON _____
 TAI _____
 INT _____ x 5 = Idée _____ %
 POU _____ x 5 = Chance _____ %
 DEX _____ x 5 = Dextérité _____ %
 APP _____ x 5 = Charisme _____ %

Compétences

☐ _____
☐ _____
☐ _____
☐ _____
☐ _____
☐ _____
☐ _____
☐ _____

Points de Magie

Inconc. 0 1 2 3 4
 5 6 7 8 9 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

Points de Vie

Inconscient
 M. -2 -1 0 +1 +2 3 4
 5 6 7 8 9 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

Facultés

Armes de Contact

Arme	Pourcent.	Dégâts	Pts Structure	Long.	Main
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____

Armes de Jet

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	Pts Structure
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____



Découvrez l'Univers Noir des Jeunes Royaumes

Pour un temps, Elric chevaucha au côté de ses amis. Ses lèvres formèrent silencieusement un nom. Et puis, tout à coup, il lança sa monture au galop en tirant son épée runique de son fourreau. Il tira sur les rênes et la jument dorée se cabra en lançant ses sabots vers le ciel pâle tandis que son cavalier ne cessait de hurler, d'une voix emplie d'amertume, de fureur et de chagrin : «Maudit ! Maudit ! Maudit !»

Mais ceux qui l'entendirent -et parmi eux se trouvaient certains des dieux auxquels il s'adressait- savaient bien que seul Elric de Melniboné était vraiment maudit.

La Sorcière Dormante - Michael Moorcock

Inspiré de la saga créée par Michael Moorcock, Elric est le nouveau jeu de rôle qui vous emportera dans l'univers noir des Jeunes Royaumes.

Plus qu'une nouvelle édition, Elric est un nouveau jeu de rôle. Vous y découvrirez entre autres :

- Des informations jamais révélées sur les Jeunes Royaumes.
- Une nouvelle démonologie et un système de sorcellerie mineure.
- Un système de création de personnages offrant une totale liberté aux joueurs.
- Un système de combat souple et rapide complété par une foison d'armes et d'armures.
- De nouveaux monstres, démons et créatures.
- Le principe d'allégeance aux trois forces du Multivers, la Loi, le Chaos et la Balance.

Elric contient un système de conversion qui vous permettra de continuer à jouer vos personnages créés avec le jeu Stormbringer. Les suppléments conçus pour Stormbringer sont également compatibles avec le jeu Elric.



ISBN : 2-906897-49-3



Prix : 248 F.