

Stormbringer



Précisions, rajouts, et errata

(par Sykes/Vincent)

LIVRE DU JOUEUR

[1.3.5] Dans les MOYENS DE TRANSPORT, le cheval de monte coûte 1 000 GB.

[1.3.7.1] 8 GRANDES GEMMES, que l'on peut tirer au D8, dans l'ordre inscrit.

[2.1.3] TAILLE, je préconise de lancer 2D6+5 pour la déterminer. Le minimum est de 7.

[2.1.3.1]	Quelques changements mineurs	TAI	1	Hauteur en cm	0 - 30
			2		31 - 65
			3		66 - 90
			4		91 - 115
			5		116 - 130
			6		131 - 145
			7		146 - 150

[2.3] Débuter tous à 25 ans, bof. Jetez plutôt 16+4D6, 20+D20 ou 22+3D6 (+D10-5, voir en [2.9]).

[2.3.1] Le personnage (PJ) connaît plutôt D6+3 compétences (j'ai rajouté quelques unes des suppléments).

[2.3.1.1]	D100	01 - 17	Guerrier*	Jetez 1D10. Si 9 ou 10, le PJ est aussi Assassin. Sinon, rejetez 1D10. Si 9, le PJ est Lieutenant. Si 10, il est Capitaine de guerre.
		18 - 26	Marchand*	Jetez 1D10. Si 8 à 10, le PJ est Négociant. Sinon, il est Commerçant.
		27 - 39	Marin*	Jetez 1D10. Si 9, le PJ est Second, ajoutez 5% à ses compétences. Si le jet est 10, le PJ est Capitaine, ajoutez 10% à ses compétences.
		40 - 52	Chasseur*	
		53 - 57	Fermier*	
		58 - 62	Prêtre*	
		63 - 67	Erudit*	
		68 - 72	Noble*	
		73 - 77	Troubadour*	
		78 - 86	Voleur*	
		87 - 91	Mendiant* (rejeter au choix, voir en [2.3.10.1])	
		92 - 100	Artisan*	

*Parler sa langue natale INT x 5 %

[2.3.2] GUERRIER

5. Un Lieutenant possède la compétence Connaissance de la guerre à 40% + bonus de Connaissance. Un Capitaine de guerre possède la compétence Connaissance de la guerre à 60% + bonus de Connaissances.
6. Un Guerrier débute également le jeu avec ses trois armes et l'armure de son choix, plus un nombre de GB égal à 1D100 x INT du PJ. Un Lieutenant possède son INT x 3D100 et un Capitaine de guerre son INT x 5D100.

[2.3.3] MARCHAND

1. Maîtrise dans une arme de votre choix à 40% + bonus d'Attaque et de Parade pour un Négociant. Le Commerçant ne la possède qu'à 20% + bonus d'Attaque et de Parade.
6. Marchander à 50% + bonus de Communication.
7. Le Marchand commence le jeu avec l'arme de son choix et, s'il réussit un jet sous sa compétence en Crédit, il pourra alors choisir une armure autre que l'armure de cuir.
8. De l'argent supplémentaire est à calculer en [4.9.2] p 62.
9. Le Marchand qui possède des capacités en sorcellerie a 50% de chance de les avoir développées, et d'avoir atteint le rang approprié.
10. Etant donné que le Marchand est une classe cultivée, toute compétence du PJ en Parler une autre langue s'applique également à Lire/Ecrire cet autre langage.

[2.3.4] MARIN

6. Canotage à 50% + bonus d'Agilité.
 7. (Pour le Second et le Capitaine seulement) Navigation à 80% + bonus de Connaissance.
 8. Manoeuvrer un navire à 40% (Pour le Second) ou à 80% (Pour le Capitaine) + bonus de Connaissance.
 9. Un Marin commence le jeu avec l'arme de son choix et son INT x 1D20 en GB.
- Un Second débute avec son INT x 3D20 en GB et un Capitaine avec son INT x 5D20 en GB.

[2.3.6] FERMIER

6. Un Fermier maîtrise également la grande lance à 20% (en comptant les bonus), mais n'en possède pas.
7. Maîtrise de la faux à 25% + bonus d'Attaque et de Parade.
8. Un Fermier débute avec son INT x 1D20 GB, plus un bâton et une hachette.

[2.3.7] PRÊTRE

9. Connaissance du monde à 25% + bonus de Connaissance.
10. Le Prêtre commence le jeu avec une dague et 5D100 GB par mois octroyés par son temple pour ses frais personnels.
11. De l'argent supplémentaire est à calculer en [4.9.2] p 62.
12. Pour chaque année passée en prêtrise au-delà de 25 ans, le Prêtre peut ajouter 1 point à son INT. Toutefois, le joueur devra réussir un jet de dés supérieur à l'INT actuelle de son PJ avec 3D10, pour augmenter sa caractéristique. (En effet, certaines années, un Prêtre n'accomplit qu'un devoir de routine et n'apprend rien.) Si le total de l'INT et du POU est de 32 ou plus, le Prêtre peut apprendre la sorcellerie.
13. Le Prêtre forme une classe cultivée, ainsi toute compétence que le PJ acquiert en Lire/Ecrire d'autres langages, lui permet également de Parler ce langage.
14. Un Prêtre débutant a également 2D6 points d'Elan du fait de ses activités antérieures (voir chapitre 6).
15. Si un joueur désire que son PJ soit le Grand Prêtre d'un culte particulier, le MJ devra additionner le POU et le CHA du PJ, diviser le total par 10 et jeter 1D100. Si ce jet est inférieur ou égal au total final, le MJ peut alors considérer que le PJ est le Grand Prêtre d'un culte donné.

[2.3.7bis] ERUDIT

1. Lire/Ecrire Langue Commune à 80% + bonus de Connaissance.
2. Lire/Ecrire un autre langage à 40% + bonus de Connaissance.
3. Une première compétence de Connaissance (des poisons, des plantes, de la musique, du monde, ou de la guerre) à 40% + bonus de Connaissance.
4. Une deuxième à 30% + bonus de Connaissance.
5. Une troisième à 20% + bonus de Connaissance.
6. Cartographie à 30% + bonus de Connaissance.
7. Mémoriser à 30% + bonus de Connaissance.
8. Maîtrise de la dague à 30% + bonus d'Attaque et de Parade.
9. L'Erudit débute le jeu avec une dague, des plumes d'oie, du matériel d'écriture, et son INT x 1D100 GB.
10. L'Erudit est une classe cultivée. Toute compétence en Lire/Ecrire un autre langage donne droit à Parler celui-ci.

[2.3.8bis] TROUBADOUR

1. Chanter à 70% + bonus de Communication.
2. Jouer (d'un instrument) à 60% + bonus de Manipulation.
3. Connaissance de la musique à 50% + bonus de Connaissance.
4. Jongler à 30% + bonus de Manipulation.
5. Passe-passe à 30% + bonus de Manipulation.
6. Culbuter à 30% + bonus d'Agilité.
7. Maîtrise d'une arme au choix à 30% + bonus d'Attaque et de Parade (voir section [3.6.8] Voleurs, pour les limitations imposées pour ce choix au Troubadour).
8. Le Troubadour possède un instrument de musique, un jeu de vêtements bigarrés, l'arme de son choix, et une somme de INT + POU x 1D100 GB.

[2.3.10.3] AFFLICTIONS

En utilisant ce tableau en rapport avec la section [3.9.4.1] Dommages dus au feu, on peut déterminer les séquelles endurées par un PJ brûlé. Les résultats 01, 06, 08, 09, 10, 18, 19, ou 20 sur ce tableau n'entraîne que des cicatrices.

[2.3.11] ARTISAN

1. En tant qu'Artisan, vous pouvez ajouter 3 points à votre DEXtérité.
2. Une compétence d'Artisanat au choix à 70% + bonus de Connaissance.
3. Maîtrise d'une première arme au choix à 1D100% + bonus d'Attaque et de Parade.
4. Maîtrise d'une deuxième arme au choix à 15% + bonus d'Attaque et de Parade.
5. L'Artisan débute sa carrière d'aventurier avec sa DEX x 1D100 GB, ainsi qu'une armure de cuir s'il le désire. Ses armes devront être achetées.

[2.4] AUTRES COMPETENCES

Pour la détermination du nombre de compétences (1D6+3) que votre PJ pourra choisir dans les chapitres 3 et 4, je préconise de faire relancer le D6 s'il fait 1 ou 2.

Les compétences en armes demandent 2 compétences à déduire du total, par contre le jet de D100/2 est à appliquer à l'Attaque et à la Parade + bonus.

Les compétences Voir, Ecouter, Equilibre, Persuader, Grimper, Sauter, Eviter, Déplacement silencieux, et Se cacher, sont connues de tous les PJs, à 10%.

Le calcul de la base de la compétence (D100/2) est à arrondir au + et le dé doit faire minimum 20 sinon on relance.

[2.5.3] BONUS AUX DOMMAGES

Tableau beaucoup plus détaillé pour tout ceux qui veulent pinailler.

FOR+TAI	Mêlée	Tir/Lancer
2 - 6	- D6	- D4
7 - 11	- D4	- D2
12 - 16	- D2	- 1
17 - 24	Aucun effet	Aucun effet
25 - 27	+ D2	+ 1
28 - 30	+ D4	+ D2
31 - 33	+ D6	+ D4
34 - 36	+ D8	+ D5
37 - 39	+ D10	+ D6
40 - 43	+ 2D6	+ 2D4
44 - 47	+ D8 + D6	+ D6 + D3
48 - 51	+ 2D8	+ D6 + D4
52 - 58	+ 3D6	+ 3D4
59 - 65	+ 2D6 + D8	+ 2D4 + D6
66 - 72	+ 2D8 + D6	+ 2D6 + D4
73 - 82	+ 4D6	+ 4D4
83 - 92	+ 3D6 + D8	+ 3D4 + D6
93 - 102	+ 2D8 + 2D6	+ 2D6 + 2D4
103 - 115	+ 5D6	+ 5D4
116 - 128	+ 4D6 + D8	+ 4D4 + D6
129 - 141	+ 3D6 + 2D8	+ 3D4 + 2D6
142 - 157	+ 6D6	+ 6D4
158 - 173	+ 5D6 + D8	+ 5D4 + D6
174 - 189	+ 4D6 + 2D8	+ 4D4 + 2D6
190 - 205	+ 7D6	+ 7D4
206 - 222	+ 6D6 + D8	+ 6D4 + D6
223 - 239	+ 5D6 + 2D8	+ 5D4 + 2D6
240 - 256	+ 8D6	+ 8D4

[2.9] PETITE HISTOIRE PERSONNELLE

Petite précision sur l'entrée 04 de ce tableau, les 3 serpents sont le cobra, le crotale et la vipère.

Âge	Nombre de jets
16 - 25	1
26 - 35	2
36 - 45	3

[3.1bis] VITESSES DE DEPLACEMENT

Le déplacement de base d'un PJ est de : [30 + (FOR – TAI)]. On ne peut pas faire un Sprint si l'on est chargé.

Vitesses	m / round	m / tour	km / heure	km / jour (10h)
Prudente	Base / 6	Base / 0,24	Base x 0,05	Base x 0,5
Marche	Base / 3	Base / 0,12	Base x 0,1	Base
Marche forcée	Base / 1,5	Base / 0,06	Base x 0,2	Base x 2
Combat	Base	Base x 25	Base x 0,3	NA
Course	Base x 2	Base x 50	NA	NA
Sprint	Base x 2,5	NA	NA	NA

[3.5.2] ARMES DES JEUNES ROYAUMES

Catégories	Armes de mêlée	FOR	Nécessaire	DEX	Dommages	Longueur en cm	GB
HB	Hache de bataille	9		9	1D8 + 2	75	200
E1	Epée large	9		7	1D8 + 1	100	250
MN	Coup de tête	-		-	1D4	Tête	-
M	Gourdin/Massue	7		7	1D6	30 - 60	0 - 5
C	Dague	-		6	1D4 + 2	30 - 45	100
LC	Faucheur/Sabre d'abordage	8		8	1D6 + 2	90	225
AH / BC	Pique filkharienne (2M)	11		7	2D6 + 1	270 - 300	150
E2	Epée longue (2M)	11		13	2D8	150 - 180	750
H	Hachette	7		9	1D6 + 1	45	125
M	Masse lourde (2M)	13		7	1D8 + 2	75 - 90	200
D	Javelot	-		10	1D6	60 - 90	75
MN	Coup de pied	-		-	1D6	Pied	-
M	Masse légère	7		7	1D6 + 2	60	75
D	Grande lance (2M)	11		9	1D10 + 1	210 - 240	100
HB	Hache lormyrienne (2M)	13		11	3D6	200	400
MN	Coup de poing	-		-	1D3	Main	-
BC	Bâton de combat (2M)	9		9	1D8	180 - 240	50
LC	Cimeterre	9		9	1D8 + 1	75 - 105	210
H	Hache des mers (2M)	11		9	2D6 + 2	165	250
E1 / EE	Epée courte	7		7	1D6 + 1	75	125
D	Lance (1M)	9		7	1D6 + 1	120 - 150	50
EE	Rapière	7		13	1D6 + 1	80	500
C	Poignard	-		3	1D3 + 1	20 - 30	25
AH	Faux (2M)	11		11	2D6	210	150
T	Trident (1M)	9		9	1D6 + 1	90 - 120	125
F	Fouet	-		11	1D4	450	100
MN	Coup d'aile	-		-	1D4	Aile	-
E1	Epée bâtarde (1M)	13		9	1D10 + 1	125 - 140	450
E2	Epée bâtarde (2M)	9		9	1D10 + 1	125 - 140	450
Boucliers							
B	Targe	-		12	1D4	30 (diamètre)	50
B	Grand bouclier	8		7	1D6	90 (diamètre)	75
B	Ecu (cavalerie)	8		9	1D6	90	100
B	Tour (infanterie)	12		6	1D6 + 2	150	125
Armes de jet (*2 tirs/round)						Distance en m	
C	Couteau de lancer *	-		6	1D4 + 2	15	100
A	Arc du désert	13		11	1D10 + 2	135	600
D	Javelot	7		10	1D8 + 2	30	75
A	Arc en os de Melniboné	11		13	2D6 + 1	135	750
MN	Pierre	-		5	2D4	30	-
A	Arc simple *	9		9	1D8 + 1	90	250
LP	Fronde	-		11	1D6 + 1	90	25
D	Lance (1M)	9		10	2D6	15	50
H	Hache de lancer *	9		12	1D8 + 2	15	150

[3.5.2bis] CATEGORIES D'ARMES

			Connaissance des armes	
			Mêlée	Jet
MN*	Mains nues	Coup d'aile - Coup de pied, de poing, de tête - Pierre	05%	05%
AH	Armes d'hast	Faux - Pique filkharienne	+05	-
BC	Bâton de combat	Bâton de combat - Pique filkharienne	+05	-
C	Couteaux	Couteau de lancer - Dague - Poignard	+05	+15
D	Dards	Grande lance - Javelot - Lance	+10	+20
EE	Epées d'estoc	Epée courte - Rapière	+05	-
E1	Epées à 1 main	Epée bâtarde - Epée courte - Epée large	+10	-
E2	Epées à 2 mains	Epée bâtarde - Epée longue	+05	-
F	Fouet	Fouet	+05	-
H	Haches	Hache de lancer - Hache des mers - Hachette	+10	+15
HB	Haches bipennes	Hache de bataille - Hache lormyrienne	+05	-
LC	Lames courbes	Cimeterre - Faucheur/Sabre d'abordage	+05	-
M	Masses	Gourdin/Massue - Masse légère - Masse lourde	+10	-
T	Trident	Trident	+05	-
B	Boucliers	Ecu - Grand bouclier - Targe - Tour	+05	-
A	Arcs	Arc du désert - Arc en os de Melniboné - Arc simple	-	+25
LP	Lance-pierre	Fronde	-	+15

*La catégorie mains nues (MN) est gratuite à la création du PJ et sa base en pourcentage se calcule grâce à la formule suivante : (FOR + INT + DEX) / 1,25 arrondi au +.

Elle donne aussi accès à une base de 05% dans les compétences spéciales Connaissance des armes de mêlée et Connaissance des armes de jet, qui permettent d'un simple coup d'oeil de connaître les caractéristiques d'une arme.

Les catégories d'armes permettent l'utilisation de plusieurs armes au fonctionnement similaire sans avoir à acheter les compétences nécessaires. Le PJ possède alors dans les autres armes de la catégorie un score égal à son meilleur pourcentage divisé par 2 et arrondi au plus.

A la création du PJ, le joueur choisit des armes et non pas des catégories d'armes. La seule catégorie qu'il a alors gratuitement est la MN, avec un pourcentage semblable dans toutes les armes de la catégorie.

Trois armes particulières appartiennent à deux catégories à la fois. Dans ce cas, la pratique de l'arme donne accès aux deux catégories.

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

. Le PJ doté d'une FOR insuffisante et qui manie une arme trop lourde pour lui, sera plus lent et plus maladroit. En terme de jeu, les points manquants sont multipliés par 2 et enlevés à la DEX pour le calcul de l'Initiative.

. Si le PJ utilise une arme avec une DEX insuffisante, il frappera toujours à son tour normal, mais tout toucher réussi occasionnera moins de dommages à l'adversaire. En terme de jeu, les points manquants sont divisés par 2 (arrondir au +) et enlevés au score maximum des dégâts de l'arme. Le Bonus aux dommages, lui, n'est pas limité.

[3.7bis] ARMURES DES JEUNES ROYAUMES

Types d'armure	Protection	GB	TAI	Malus	FOR (mvt)	Nager avec	Mettre/Retirer
Armure de cuir	1D6 - 1	100	= ou -1	-	3 (-)	OK	2 rounds/1 round
Cuir maritime*	1D6	300	= ou -1	-	5 (-)	OK	3 rounds/1 round
Armure barbare*	1D8 - 1	400	=	- 10%	7 (1/3)	OK ou HS	4 rounds/2 rounds
Demi-plaques*	1D8 - 1	400	= ou -1	- 20%	9 (1/3)	3 jets ou coule	4 rounds/2 rounds
Armure de plaques (sans heaume)	1D10 + 2 (1D10 - 1)	1000	= ou -1	- 40%	11 (2/3)	Coule	6 rounds/3 rounds (5 rounds/3 rounds)

*Le cuir maritime provient exclusivement de l'île des Cités Pourpres qui savent le fabriquer, l'armure barbare est accessible sur le continent nord-est et hors de prix ailleurs, et la demi-plaques est courante sur les continents sud et ouest et meilleur marché que l'armure barbare.

. Il est impossible d'utiliser la vitesse de Sprint avec une armure de Protection supérieure à 1D6, et en armure de plaques la Course est impossible. Toute personne portant une armure et n'ayant pas la FOR nécessaire diminue son mouvement (mvt) comme indiqué dans le tableau. De plus, les points manquants par rapport à cette FOR minimale sont enlevés à la DEX pour le calcul de l'Initiative.

. Le **Malus** d'une armure est à appliquer aux compétences suivantes : Couper une bourse, Culbuter, Déplacement silencieux, Equilibre, Eviter, Grimper, Sauter, et Se cacher. De plus, les casques et les heaumes portés diminuent les compétences suivantes : Chercher, Ecouter, et Voir, de respectivement -10% et -25%.
Il est aussi très difficile de dormir avec une armure plus rigide et plus complète que le cuir maritime.

. **Durée de vie d'une armure** : Chaque armure possède 20 points de vie. A chaque fois que le jet d'armure donne un 1 sur le D6, D8 ou D10, suivant le type d'armure, celle-ci perd 1 point de vie. Des dommages par acide, feu, chute, etc, peuvent aussi faire baisser ce total. A 0 point de vie, l'armure est détruite et il faut donc la faire réparer avant ce seuil fatidique par un maroquinier, un menuisier, ou un forgeron selon la matière. Redonner 1 point de vie coûte 5% du prix d'achat et demande 20% du prix d'achat en minutes. Ce total /60 donne le temps en heures.

[3.9.4.3] DEGÂTS DUS A UNE CHUTE

Distance de chute ou de lancer en m	Dégâts aux Points de vie
0 - 2,9	1D4 - 2* (si Culbuter réussit = 0)
3 - 5,9	1D6
6 - 8,9	2D6
9 - 11,9	3D6
12 - 14,9	4D6
etc	etc

* Un résultat inférieur à 0 n'occasionne aucun dégât.

[3.9.4.5] DOMMAGES DUS A L'ASPHYXIE

Les PJs peuvent ne pas respirer de façon normale (fumée 1D4, gaz empoisonné 1D8 ou +, strangulation 1D6, eau 1D8). Si le PJ n'est pas surpris, il retient son souffle sur un jet réussi de CON x 10 (- 1 par round suivant). Dès qu'un jet est raté, c'est fini, il prend les dégâts à chaque round de mêlée. S'il est surpris, un jet réussi de POU x 5 lui fait commencer les jets de CON à x10. Si c'est raté, les jets sont à x1 (sauveur).

[4.8.1.2] LIRE/ECRIRE LE HAUT MELNIBONEEN

Les Sorciers l'ont à 40% + bonus de Connaissance (Lire/Ecrire et Parler).

[4.8.1.4] LANGAGES ESOTERIQUES

Langage	Pays	Forme écrite
'Pande	Eshmir, Phum	oui
Mong	Désert des Larmes	non
Orgien	Org	oui (langue morte)
Mabden	Pan Tang	oui (désuète et inutilisée)
Yuric	Sud de Lormyr (Oin/Yu)	non
Myrrhynien	Myrrhyn	oui

[4.8.8.2] CLASSES DE POISONS ET NIVEAUX D'UTILISATION

Faire un poison = (Connaissance des poisons / 2) + Modificateur dû à la Classe du poison (arrondir au +)

Classe 1 = +50 Classe 2 = +35 Classe 3 = +20 Classe 4 = +10 Classe 5 = +00

Considérez aussi que le préparateur doit posséder un POU minimum nécessaire à la confection de son poison.

Classe 1 = POU 6 Classe 2 = POU 9 Classe 3 = POU 12 Classe 4 = POU 15 Classe 5 = POU 18

[4.8.9] CONNAISSANCES DES PLANTES

On ne peut faire des potions qu'à partir de 41% en Connaissance des plantes. Score en POU minimum aussi.

Faire une potion = (Connaissance des plantes / 2) + Modificateur dû au Niveau de compétence (arrondir au +)

Niveau 1 = +0 (POU 2) Niveau 2 = +0 (POU 4) Niveau 3 = +0 (POU 6) Niveau 4 = +0 (POU 8)

Niveau 5 = +50 (POU 10) Niveau 6 = +40 (POU 12) Niveau 7 = +30 (POU 14) Niveau 8 = +20 (POU 16)

Niveau 9 = +10 (POU 18) Niveau 10 = +0 (POU 20)

[4.10] AUTRES COMPETENCES

Se déguiser : dans le supplément "Démon et Magie", p 68. Compétence en Discrétion (Bonus et Expérience Oui).

Canotage : dans le supplément "Les Seigneurs des Mers", p 31. Compétence en Agilité (Bonus et Expérience Oui).

Jouer d'un instrument : dans le supplément "Les Seigneurs des Mers", p 31. Compétence en Manipulation (Bonus et Expérience Oui).

Manoeuvrer un navire : dans le supplément "Les Seigneurs des Mers", p 31. Compétence en Connaissance (0% et Expérience Oui).

Connaissance du monde : dans le supplément "Les Seigneurs des Mers", p 31. Compétence en Connaissance (0% et Expérience Non / Entraînement seulement).

Connaissance de la guerre : dans le supplément "L'Octogone du Chaos", p 43. Compétence en Connaissance (0% et Expérience Non / Entraînement seulement).

Marchander : dans le supplément "Les Seigneurs des Mers", p 31. Compétence en Communication (Bonus et Expérience Oui).

LIVRE DE MAGIE

[5.4] INVOCATION DES ELEMENTAIRES INFERIEURS

Invoquer de façon normale un élémentaire = $2D6 + 8$ minutes.

Invoquer de façon impromptue un élémentaire = $D6$ minutes.

[5.6] INVOCATION DES DEMONS INFERIEURS

Invoquer de façon normale un démon = $5D8 + 20$ minutes.

Invoquer de façon impromptue un démon = $2D8 + 4$ minutes.

LIVRE DU MAITRE

[8.2.15.1] SERPENTS VENIMEUX

Si un personnage qui porte une armure est mordu, le joueur peut jeter un dé sous son POU pour déterminer si les crocs ont atteint la chair. Le multiplicateur du POU est en fonction de l'armure portée :

Armure de plaques	x5
Demi-plaques	x4
Armure barbare	x4
Cuir maritime	x3
Armure de cuir	x3

Merci de m'avoir lu !

The logo for 'Stormbringer' is rendered in a highly stylized, gothic, and jagged black font. The letters are interconnected, with sharp, pointed edges and a sense of movement, particularly in the 'S' and 'R' which have long, sweeping tails.