

Les Ducs du Chaos

Affreux, sales et méchants !

S'il y a une constante dans l'oeuvre de Michael Moorcock, c'est bien l'affrontement perpétuel entre Loi et Chaos. Nécessairement, les divinités issues de ces deux principes ont un rôle important à jouer. Dans la saga d'Elic, l'empereur déchu de Melniboné est un serviteur convaincu du Choos (du moins dans les premiers temps) et obéit pour cela à un mentor démoniaque, le duc-démon Arioch.

Aussi, on peut trouver surprenant que dans les règles de Stormbringer, la place accordée à ces fameux ducs soit si réduite. On ne trouve guère que leurs caractéristiques et pouvoirs, mais nulle part ne sont abordés des sujets aussi importants que leur personnalité, leurs attributions ou leur apparence quand ils se montrent.

Pour y remédier, voici le point de vue d'un prêtre de la Loi sur ces Ducs. Bien que son opinion soit partielle, espérons que cela sera très utile à tous les prêtres chaotiques.

"...Comme chacun le sait, l'univers n'existe que par la constante opposition de la loi et du Chaos. Ces deux forces sont régies par des esprits que certains nomment dieux ou démons. Sur leur origine, peu de choses sont dites; certains sages pensent que chaque force s'est morcelée sous le coup d'influences diverses qui animent la matière même de leur énergie. Cette hypothèse semble valable si l'on considère le très grand nombre de Puissances du Choos face au nombre assez réduit des Puissances de la Loi. Un autre postulat apocryphe fut avancé par l'Empereur Sadric XXXII selon qui chaque force est unique: les Puissances ne sont en fait que des représentations, des instantanés d'un même tout variables suivant les conditions extérieures. Toutefois, cette hypothèse hasardeuse du glorieux empereur de Melniboné la Grande ne fut jamais reconnue, même parmi ses plus fidèles disciples."

Therpsis d'An'Tor

Extraits de
"Les années de song"

Arioch des sept ténèbres

seigneur de l'Enfer du haut,
Chevalier des épées.

C'est un duc-démon d'importance, mais qui ne figure pas parmi les plus puissants. Arioch est surtout connu pour l'intérêt qu'il porte aux mortels. Il appartient à la triade démoniaque des épées, triade au rôle par ailleurs inconnu.



Arrogant, versatile, cynique...

Il aime à apparaître sous une forme incroyablement belle, mais toujours

teintée d'une lueur diabolique. Il prend généralement l'apparence d'un homme jeune, de la même race que l'invocateur, et vêtu avec une élégance raffinée, une débauche somptueuse de luxe d'un goût parfois douteux. Arioch aime le grandiose, touchant parfois au grandiloquent, il adore surprendre, choquer, qu'il en fasse trop. On peut dire de son caractère qu'il est arrogant, versatile, cynique et qu'il possède un sens de l'humour très particulier. Distinction, élégance, gestes onctueux et langage recherché, tel est Arioch, mais il ne faut pas oublier que sous cette enveloppe des plus séduisantes vibre la matière même du Choos.

Il compte un nombre raisonnable d'adorateurs, principalement à Melniboné. Eshmir, et parmi la noblesse de Pikoroyd. Il accorde généralement une oreille attentive à ceux qui le prient, mais il y répond assez rarement. Arioch ne s'implique généralement pas dans les combats, trop vulgaires à son goût, mais il aime porter une arme, de préférence une épée, comme insigne de sa position.

Ses adorateurs aiment en toutes choses "être plus que paraître", tromper par des ruses et des astuces machiavéliques, concevoir des machinations bien pensées dont ils pourront apprécier tout le raffinement en parfaits esthètes du mal et de la jouissance purement sadique.

Gains d'Elan:

1D4 Pour chaque compagnon tué par ses soins en aventure.

1D4 Pour chaque objet démon créé et abandonné dans le monde.

2D4 Pour chaque démon libéré volontairement de son lien et lâché dans les Jeunes Royaumes pour y répandre la destruction.

Xiombarg

seigneur de la Hoine,
Reine des épées.

Xiombarg est sûrement le ducdemon le plus sanglant qui existe. Bien qu'étant un duc et donc de sexe masculin (si tant est que les demons aient un sexe), il affecte toujours une forme féminine, en general celle d'une jeune fille svelte et gracile, entierement nue. Ses grands yeux sombres, sa longue chevelure chatoyante, son air à la fois mutin et innocent ne sont que les elements d'un masque savamment compose et qui cache pourtant une nature haineuse et depravee que rien ne laisserait soupçonner. Parfois, il aime à apparaitre sur un demon de voyage qui a l'apparence d'un taureau à tête de lion.

Xiombarg est membre de la triade et porte le titre de reine; en tant que tel, il adore le sang et les âmes que l'on peut lui offrir. Avid, insatisfait, toujours affamé, il aime la fureur, meurtrière, la hoine pure que l'on ne peut éteindre que dans un bain de sang. Pour cette raison, il ne dédaigne pas combattre, du moins quand il est sûr d'avoir l'avantage; incertain, il saura aussi faire usage de diplomatie. A la guerre, il utilise volontiers une épée gigantesque, trois fois plus grande que n'importe quelle épée humaine, et qui parait fort déplacée entre ses doigts fins de jeune fille.

Comme le montre son surnom, Xiombarg est le maître de la hoine, cette rage farouche qui prend possession de vous, vous devore le cœur et vous oblige à commettre des actes involontaires. La haine est une énergie, une source de pouvoir pour celui qui peut la provoquer et la manipuler. Alchimiste subtil de la colère, Xiombarg sait en jouer et grâce à elle mener les peuples.

Gains d'Élan:

2 Pour chaque âme humaine offerte.

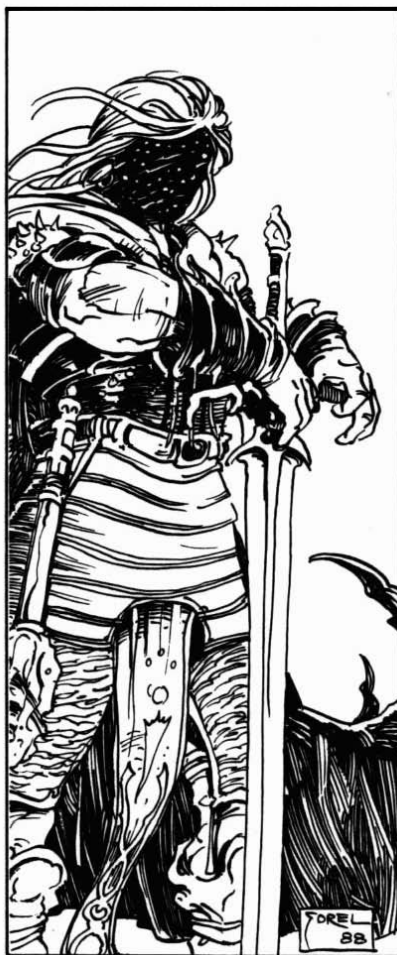
1D4 Pour chaque action réalisée sous le coup de la colère ou de l'emportement.

Pour s'être fait haïr d'une personne d'un abord plutôt modéré.

Mabelrode

le Sans Visage,
Roi des épées.

Avec Chordhros et Slortor, Mabelrode est un des plus puissants des ducs-demons. Il forme le sommet de la triade des épées.



Silencieux, glacé, terrible...

Il apparait en general comme un homme jeune et musclé, vêtu richement de rouge et de noir, au visage invisible car perpétuellement masqué par une brume obscure et opaque. Il parle peu, mais s'exprime toujours avec une voix rauque et grinçante, très désagréable pour des oreilles humaines. Sa présence est déjà une épreuve douloureuse car il émane une force terrible et malsaine de son corps immobile.

Mabelrode porte en lui la peur, la terreur, l'abjection qui vous noue les entrailles sans raison. Silencieux, glacé, terrible, Mabelrode est comme l'ombre de la mort. Un messenger inhumain et surnaturel dont la présence ne peut

signifier que terreur, danger et destruction. Il focalise toute l'horreur que l'on peut éprouver face à l'inconnu, tout ce qui est différent de nous, et par là-même, terrible et périlleux.

Le roi des épées aime à semer le désordre et la panique, et il exige que ses adorateurs fassent de même. C'est un duc violent, mais qui combat très rarement. Personne n'a jamais pu voir son visage; certains disent que l'on ne pourrait survivre à une telle vision car sa face est censée refléter le Chaos ultime, un univers impossible où l'Entropie régnerait sans partage.

Mabelrode répond rarement aux supplices de ses adorateurs; il est inconstant, orgueilleux et brutal. Il daigne parfois apparaitre dans notre monde, mais uniquement quand il juge sa présence nécessaire et indispensable. On le voit parfois sur le dos d'un démon de voyage affectant la forme d'un cheval noir à six jambes dépourvu de tête. Il porte alors au côté sa grande épée, une masse de fer noir. Le roi des épées est particulièrement révérent à Ménéboné, à Eshmir (où il est une des divinités majeures) et à Argimilior. Ses prêtres sont relativement nombreux.

Gains d'Élan:

1D4 Pour avoir semé la peur, le désordre, la panique.

2 Pour avoir manipulé quelqu'un par la peur.

Chardhros le Faucheur

le moissonneur d'âmes.

Chardhros est la divinité tutélaire de Pan Tang, le Théocrate est son principal agent sur Terre. C'est donc un duc-démon important qui offrira sa puissance dans les années qui suivront la chute d'Imrryr.

Il apparait le plus souvent comme un homme d'âge mûr, musclé, très grand, avec une épaisse barbe noire et fourchue. Une lumière diffuse semble émaner de la cope grise, sale et déchirée qu'il porte par dessus des

vêtements brodés d'or de la plus belle qualité. Il tient toujours une grande faux recourbée à la lame étincelante, celle qui lui a valu son nom.



Cruel, dépravé, coléreux...

Chardhros est le faucheur d'âmes, le mal incarné, le porteur de mort. Cruel à l'extrême, dépravé au-delà de toute limite, il n'aime rien moins que la torture et la souffrance, ce qui bien sûr ne peut que le rendre aimable aux Pan Tangiens.

Par là même, Chardhros a de nombreux adorateurs, ce qui en fait un des plus grands parmi les ducs infernaux. Il exige qu'on le serve bien et qu'on lui apporte les âmes dont il se délecte. Pour lui plaire, il faut répandre le Chaos dans le monde en son nom car il a des désirs d'hégémonie; il faut torturer les faibles, dominer par la souffrance et la terreur. Car le Faucheur adore la violence gratuite, le mal sous toutes ses formes, la bassesse d'esprit, la fange, le vice, l'immoralité. Il hait par dessus tout ce qui est pur ou innocent, il déteste toute paix, tout bonheur. Les ténèbres, la peur, la douleur, la mort et le sang peuvent seuls lui convenir.

Tous ses adorateurs savent qu'il est exigeant, coléreux, insatisfait, perpétuellement enragé et aigri parce qu'il sait qu'il ne peut dominer tout ce qui existe, ce qui en fait un des plus féroces ennemis de la Loi. Certains ont remarqué avec justesse que Chardhros semblait parfois la synthèse des diverses facettes du Chaos; peut-être est-ce dû à la multitude de ses adeptes...

A Pan Tang, on célèbre chaque année la grande fête de Chardhros qui a lieu le huitième mois et dure pendant huit jours entiers. On ouvre les festivités en sacrifiant soixante-quatre vierges et soixante-quatre nouveau-nés à la divinité. Le temps passe ensuite en cérémonies, processions, orgies rituelles, sacrifices et jeux d'arène. On termine cette fête par la grande messe du Faucheur, où tout le peuple est invité à participer à une fête orgiaque, et où après le sacrifice de huit vierges de noble naissance, on pratique un cannibalisme rituel pendant que les vestales sacrées de Chardhros, prêtresses du culte, se livrent à des exercices obscènes avec des esclaves et des animaux. Les jeunes prêtres sont ordonnés pendant cette période.

Le Faucheur est également adoré à Dharijor, mais plus pour imiter Pan Tang que par goût véritable, et à Pikarayd où la secte des Lames de Sang, de redoutables guerriers-assassins, lui voue un culte particulier.

Gains d'Elan:

1 Pour chaque personne désespérée exécutée (veuve, orphelin, aveugle, etc).

1D4 Pour chaque objet d'art détruit.

Slortar l'Ancien

le plus vieux des dieux.

C'est le plus ancien des ducs-démons, celui qui fut le premier, première essence incarnée du Chaos originel. Aujourd'hui, Slortar est un peu oublié et assez peu adoré, mais il reste plein d'orgueil et de suffisance.

Il apparaît généralement (quand il daigne apparaître) comme un jeune homme svelte et beau; il a les cheveux blonds, les yeux clairs, et il se vêt de riches habits surchargés d'or, de bijoux,

de fines broderies extravagantes, de dentelle et de rubans. Il aime se maquiller et utiliser des parfums capiteux et lourds.

Slortar se comporte avec théâtralité, parle d'une voix haute et orgueilleuse. Il aime paraître, et choisit avec attention chacun de ses mots et gestes. Rien n'a d'importance sauf séduire et impressionner. On pourrait dire sans exagérer qu'il est cabotin, plus cabotin encore que ne peut l'être Arioch.

Il prend parfois aussi l'apparence d'une brume dorée au parfum lourd et insistant. Slortar aime la servilité, tout ce qui peut flatter son orgueil immense. Il est le plus grand des ducs, le plus sage, le plus puissant, le plus beau, mais aussi le plus jeune, du moins aime-t-il qu'on le lui dise. Etant un paragon de beauté, il déteste tout ce qui pourrait lui faire ombrage, il aime détruire tout ce qui est beau et il apprécie tout particulièrement la torture raffinée de jeunes enfants pour se repaître de leur innocence. Il adore en général la douleur et la souffrance. Ses adorateurs sont relativement peu nombreux, en général faibles ou frustrés, ils trouvent en leur dieu un modèle. C'est à Pan Tang que l'on trouve ses temples; dans les autres nations, il reste un duc mineur.

Gains d'Elan:

1D4 Pour toute souffrance causée inutilement.

2 Pour toute beauté gâchée, détruite, abîmée.

Eequor

Maîtresse de la Forteresse Impie,
Héraut du Chaos.

Eequor dirige la Forteresse Impie, avant-poste du Chaos sur le plan des Jeunes Royaumes, opposé à Kaneloon. C'est un Duc-Démon mineur mais adoré et connu dans de nombreux endroits. Jusqu'à maintenant, c'est le seul Seigneur connu qui soit de sexe féminin, peut-être par similitude avec Myshellia. Servante de l'Entropie, Eequor réside en permanence dans la forteresse car sa mission et son rôle sont de répandre le Chaos sur le monde et de gagner les humains à sa cause. A cet effet, elle met tout en oeuvre, constitue des armées, envoie ses prêtres en mission et complète. Pour elle le Chaos est la seule

solution viable. l'état naturel de l'Univers
 mois la Loi est forte et elle sait qu'il faut
 lutter âprement pour parvenir à ses fins.
 Rusée, travaillant dans l'ombre, prête à
 tout, on pourrait dire qu'elle n'a aucune
 moralité. Elle serait presque capable de
 s'allier avec l'Ordre pour une brève
 période si cela devait servir le Chaos à
 long terme. Elle a la conviction qu'un
 jour elle triomphera, non pas pour elle
 car le pouvoir ne l'intéresse pas, mais
 pour le triomphe de la "vérité". En fait
 Eequor est idéaliste et contrairement à
 beaucoup d'autres Ducs, elle n'agit
 jamais pour son propre compte.



Belle, marmoréenne, immorale...

D'autre part, elle est convaincue de son
 rôle à jouer dans la victoire de
 l'Entropie, les autres Seigneurs étant des
 pantins futiles qui ne pensent qu'à leur
 plaisir; aussi ne manque-t-elle pas une
 occasion de gêner, voire de s'opposer
 à la volonté de ses pairs, et notamment
 parmi eux Arioch, Slortar et Chardhros.
 Elle est par contre très proche de
 Narjhan et de Mabelrode.

Eequor ne dédaigne pas accorder son
 aide à tous les mortels qu'elle juge utiles
 à ses plans. Ainsi, ses prêtres et surtout
 ses agents sont très nombreux. Chacun

d'eux prend ses ordres directement
 auprès de la Maîtresse de la Forteresse
 et n'a pour but que de la servir le mieux
 possible, avec parfois une grande
 servilité puisque Eequor ne tolère pas
 l'échec.

Eequor apparaît comme une femme
 grande et mince, d'une grande beauté,
 à la peau laiteuse et aux traits délicats.
 Elle se vêt de longs voiles noirs et de
 bijoux d'argent qui mettent en valeur son
 corps marmoréen. Sa longue chevelure
 sombre descend jusqu'à ses reins.
 Parfois son visage peut devenir
 monstrueux mais elle préfère
 généralement garder une apparence
 agréable et s'exprimer avec une voix
 douce et persuasive.

Eequor est bien sûr adorée dans la
 Forteresse où se trouvent la plupart de
 ses temples, mais aussi à Eshmir,
 Pikaroyd et Argimiliar. Le Theocrate de
 Pon Tong ne reconnaît pas les prêtres
 d'Eequor car, depuis toujours, une
 grande inimitié règne entre elle et
 Chardhros. On dit que la déesse habite
 quasiment en permanence dans la
 citadelle, vivant dans un grand palais
 de pierre noire, servie par les collégés des
 Diacres Démoniaques et protégée par
 l'élite des Guerriers du Chaos.

Gains d'Élan:

- 5 Pour avoir tué un prêtre de la loi
- 8 Pour avoir tué un agent de la loi
- 1D10 Pour chaque nouveau temple fondé
- 2 Pour chaque nouveau fidèle converti au Chaos

Skarakwa

seigneur des vouivres.

Skarakwa est un Duc-Démon mineur qui
 fut adoré à Melniboné dans les temps
 anciens. Il est celui qui a découvert
 l'existence des Dragons et les a répandus
 sur les plans du Multivers et plus
 particulièrement dans les Jeunes
 Royaumes. C'est également lui qui a
 permis aux Melnibonéens de les
 apprivoiser.

Il apparaît généralement comme un
 homme grand et maigre avec une tête
 de dragon grimaçante. Il porte une
 armure noire d'où émergent deux
 grandes ailes de cuir. Sa voix est rauque
 et désagréable.

Skarakwa est brutal et rusé, violent et
 emporté. Il déteste les hommes et tolère
 les Melnibonéens pour leur cruauté et
 l'amour qu'ils portent aux dragons.



Brutal, rusé et emporté...

Aujourd'hui il ne compte plus guère
 d'adorateurs et le seul temple qui lui est
 consacré se trouve à Imrryr.

Gains d'élan:

- 1D5 pour chaque combat effectué sur le dos d'un dragon
- 1D8 Pour chaque cité détruite par le feu
- 2 pour avoir réveillé un dragon

Malchin

seigneur du mal, le Duc lépreux

Malchin est le Seigneur de la maladie,
 le maître de la mort qui rampe. Insidieux,
 invisible, insoupçonné, il répand la
 peste, le choléra, inocule la rage aux
 bêtes, infecte les filles de petite vertu et
 pourrit les blessures des guerriers, de
 son souffle mortel. Il est le père des rots

et de la vermine, il est repugnant, inhumain et fou. Il détruit la vie de la façon la plus ignoble qui soit; il est si assoiffé de sang, si acharné à éteindre la moindre étincelle de joie, qu'il lui faut massacrer toujours plus. Quelle arme plus belle alors qu'une épidémie ?



Repugnant, inhumain et fou...

Malchin opporait comme une créature au visage squelettique et blanchâtre, au corps bouffi de putrides exhalaisons, couvert de parasites répugnants, boursoufflé de pustules noirâtres, de bubons suintants, de plaies purulentes. Il porte une grande cope noire humide et déchirée et il règne autour de lui un froid glacial qui nécrose les chairs et gèle les âmes. La voix du Seigneur du Mal est horrible, rauque, cassée. Parfois il affecte l'apparence d'un jeune homme beau et bien vêtu mais dont le visage n'est qu'une énorme plaie gangrénée. Malchin est un seigneur puissant et reconnu mais toujours craint, même par ses pairs; sa folie est totale, absolue et seule importe encore pour lui la destruction méthodique de ce qui, de près ou de loin peut avoir un rapport avec la loi. Il n'accepte aucun compromis son verdict est toujours le même: la destruction totale. Ses armes sont

redoutables car imparables et terriblement meurtrières. Malgré cela Malchin ne pourra jamais occuper une place de premier plan dans la hiérarchie chaotique car il est bien trop excessif dans le moindre de ses actes. Les adorateurs de Malchin sont extrêmement rares et tous affligés de quelque horrible maladie: lèpre, vérole, syphilis qui en font de véritables vecteurs vivants. Tous les redoutent, les fuient et les tuent quand ils tombent entre leurs mains car ils sont des dangers pour l'humanité. Aucun temple de Malchin n'existe sur le plan des Jeunes Royaumes.

Gains d'Elan:

- 2 Pour toute personne infectée
- 6 Pour tout réservoir, récolte ou troupeau contaminés

Vezhan

le duc fou, seigneur des Ailes.

Vezhan est sans conteste un des ducs les plus chaotiques et les plus fous. Son comportement reflète cet état d'esprit: il est versatile, capricieux, dément; il peut passer en un clin d'œil du rire à la rage meurtrière, sans raison apparente. Il est imprévisible à tous points de vue.

Il apparaît généralement comme un humanoïde de grande taille à la peau luisante, d'un jaune fuligineux, avec de grandes ailes dans le dos. Son visage grimaçant, ses traits tordus, tout dans sa physionomie inspire la folie. Il a des oreilles pointues, aucune pilosité sur le corps. Il ne porte jamais de vêtements, ni armes ou armure. Le seigneur Aile a une voix rauque et grinçante, un comportement souvent étrange avec toutes sortes de tics gestuels et des paroles parfois dénuées de sens.

De par sa nature profondément chaotique, le seigneur des Ailes ne peut rester en place et voyage sans cesse d'un plan à l'autre, au hasard et à l'aveuglette. On peut le rencontrer n'importe où et à peu près n'importe quand.

Vezhan aime que ses disciples, ses adorateurs, fassent de même et agissent à sa façon, de manière parfaitement chaotique sans jamais se préoccuper des conséquences. Il n'a sans dire que leur nombre est réduit; les exigences de

Vezhan sont très exigeantes et difficiles à vivre pour un simple humain, dans une société qui n'est pas prête à l'accepter. De plus, l'inconstance du duc ne contribue pas à le rendre sympathique: un adorateur ne peut jamais savoir comment son seigneur entendra une prière qui lui est adressée. Il pourra se montrer furieux comme conciliant, ce qui constitue bien sûr un sérieux obstacle à une bonne compréhension.

Vezhan n'adore qu'à Phum par une secte de prêtres-guerriers particulièrement redoutables que l'on appelle les Prêtres Fous ou les Assassins Ailés, et par une minorité de soldats de la Forteresse Impie.

Gains d'Elan:

- 3 Pour avoir semé le désordre et la confusion
- 1D4 Pour toute action irraisonnée et folle pouvant avoir des conséquences graves

Narjhan

seigneur des mendiants.

Ce duc est couramment appelé le seigneur des mendiants ou de la misère, car il est celui qui aime corrompre, réduire à l'impuissance, mutiler... Comme Chardhros ou Slortar, il hait particulièrement tout ce qui est beau et pur, tout ce qui est ordre et paix, mais contrairement à ses compagnons, il n'apprécie pas la destruction. Cela ne peut lui apporter aucune joie: détruire n'est qu'un châtiment sans saveur. Non. Narjhan aime trop la souffrance et la douleur pour les goûter si vite. Sa cruauté est bien trop grande pour se satisfaire d'un si maigre plaisir. Il veut goûter pleinement sa vengeance!

Quelle plus belle torture alors que de mutiler, de blesser, de marquer à jamais la chair si faible? Quel plaisir de voir ensuite ramper ces misérables larves humaines, infirmes à jamais et pour qui la vie sera bien pire que la mort!

Narjhan est ainsi devenu le seigneur des mendiants, le maître qu'ils aiment et détestent à la fois car c'est à lui qu'ils doivent leur déchéance. Ils sont ses créatures, ces monstruosité humaines qui souillent le monde. Rejetés du monde pour leur faiblesse, différents, effrayants, ils ont fait de leur malheur une bannière qu'ils brandissent à la face

des Jeunes Royaumes comme le sceptre terrifiant de leur puissance. Plantés comme un abcès au nord de Vilmir, Nadsokor est la seule ville 6 obriter des temples dédiés 6 Narjhan.

Le seigneur de la pourriture apparaît toujours comme un homme de grande taille entièrement dissimulé par une armure de plaques noire et un casque 6 la visière fermée, les deux décorés de figures démoniaques. Il parle d'une voix creuse et sourde qui résonne étrangement 6 l'intérieur de son hwume. Avaro de paroles et de mouvements, il est froid et monolithique, terrifiant chevalier de l'enfer.

Narjhan hait tout particulièrement Tanelorn car elle est le symbole de tout ce qu'il abhorre. Il n'a qu'un seul but, la détruire, et au cours des siècles, il a lancé de nombreuses attaques (toujours indirectes, bien sûr, car il ne peut s'impliquer ouvertement) contre la ville blanche, et ceci sur tous les plans du Multivers où il a quelque pouvoir. A l'époque d'Éric, il p aidé une fois Theleb K'aarna 6 invoquer les hommes reptiles de Pio, puis a lancé la meute hurlante des mendiants de Nadsokor sur les murs de la cité, 6 chaque fois dans le but de la mener 6 bas. Mais il a échoué, comme toujours dans le passé. Tanelorn est devenu son obsession, son cauchemar, une douleur qui le ronge et qu'il ne peut éteindre.

Peut-être est-il condamné 6 jamais 6 poursuivre cette lutte inutile, peut-être continue-t-il, 6 petite échelle le combat contre la Loi... Quoi qu'il en soit, il lancera toujours attaques sur attaques contre Tanelorn.

Les adorateurs de Narjhan ne peuvent être que corrompus, au sens physique et moral, et c'est pour cela que ce sont les mendiants qui le révèrent la plupart du temps.

Gains d'Élan:

2 Pour chaque personne mutilée et contrainte de vivre comme un mendiant

15 pour chaque attaque menée contre Tanelorn

Pyaray

l'horreur tentaculaire

qui murmure d'impossibles secrets,
Commandant de la flotte du Chaos.

Pyaray est un des plus anciens duc-

demons, mais non un des plus puissants malgré le grand nombre de ses adorateurs. On pourrait même le considérer comme mineur, vu sa stupidité.

Grand commandant de la flotte du Choos, constituée des navires qui ont fait naufrage et menés par les marins noyés, Pyaray est le symbole de l'océan destructeur, ennemi de l'homme qu'il engloutit et dont il ronge lentement le corps dans le silence des profondeurs. Il est l'adversaire féroce de Mardek, le dieu de la Loi, et l'ennemi mortel de Pozz-Man-Ilyr.

La flotte du Chaos est terrible et puissante. Ses navires gigantesques croisent normalement dans les profondeurs abyssales, mais elle remonte parfois 6 la surface pour servir le Choos. Les vaisseaux immenses, formes de la substance même du Chaos et dirigés par les cadavres animés et 6 demi devores des marins malheureux, sont alors les plus redoutables qui puissent exister. Aucun bateau humain ne peut leur tenir tête.

Pyaray apparaît toujours comme une pieuvre ignoble et gigantesque, de couleur rouge sang, aux multiples yeux globuleux. Il porte enchâssé dans le front (enfin, ce qui lui tient lieu de front) une pierre d'un bleu luminescent.

Il aime combattre et se sert de ses tentacules pour attirer ses victimes jusqu'à sa gueule terrifiante. Le joyau qu'il porte semble être son seul point faible; en effet, si on le brisait, Pyaray serait banni à jamais du plan des Jeunes Royaumes.

Ce duc est un démon sans grande intelligence qui aime la violence pour toutes les dmes qu'il peut prendre. Il demande peu de choses 6 ses adorateurs car ces derniers l'intéressent peu; par contre, il apprécie particulièrement qu'on lui sacrifie des êtres humains en les noyant dans la mer.

On pourrait définir plus simplement Pyaray en disant que c'est une brute sanguinaire. Il est adoré principalement 6 Pan-Tang et le fut 6 Melniboné dans les temps anciens.

Gains d'Élan:

10 Pour chaque navire envoyé par le fond en haute mer

1 Pour chaque personne noyée en haute mer

Voroon

seigneur des Ténèbres.

Voroon est le seigneur de la nuit, le patron des voleurs et des assassins, de ceux qui pratiquent moeurs et activités nocturnes par goût ou obligation. La noirceur, les ténèbres sont les marques du Choos. Dans l'obscurité glacée, nul ne voit briller la lame froide du tueur, nul n'aperçoit la cordelette meurtrière de l'étrangleur; dans les ténèbres, tous vont silencieux et invisibles vers de mystérieuses destinées.



Fourbe, silencieux, hypocrite...

Voroon en est le roi car il aime en tout la subtilité, les faux semblants, la tromperie, l'hypocrisie: comme Arioch, il préfère toujours la ruse à la force brutale; mais contrairement 6 lui, il affectionne la discrétion plutôt que le clinquant, le silence plutôt que les mots, et non pas l'orgueil, mais une saine efficacité, non pas la flatterie, mais une dévotion véritable et silencieuse.

D'ailleurs Voroon parle peu et ne trahit presque jamais sa présence; il peut, un instant, être une silhouette vaporeuse, et l'instant d'après, se noyer dans les

ombres. Jamais il n'impose sa volonté, jamais il ne se monhe dons toute sa puissance de duc-démon. Le sage sait attendre son heure, il ne frappera qu'au moment propice même si so vonite doit en souffrir.

Le seigneur des ombres apparaît généralement comme un homme d'âge mûr, aux traits réguliers, 6 la peau d'un noir de jais, et aux yeux verts sans pupilles. Ses longs cheveux sont d'un gris bleuté et il se vêt habituellement d'un grand manteau de soie noire marqué sur le coeur de l'emblème du Chaos. Voroon a une forme humaine, mais des jambes de bouc qu'il essaie de dissimuler sous sa cape pour une raison inconnue de tous. Il parle avec une voix basse, douce et pénétrante, parfois 6 la limite de l'audible.

Les odorateurs de Voroon sont nombreux, quoique bien peu de temples lui soient effectivement dédiés. C'est dans les cités que l'on en trouve le plus, voleurs, assassins, prostituées, habitants de l'ombre. Le seigneur des Tenebres apprécie tout particulièrement qu'on lui sacrifie un amant ou une maîtresse en lui tranchant la gorge pendant l'acte d'amour, nécessité cruelle mais très suivie par ses adeptes. Il répond d'ailleurs souvent 6 leurs supplices car il aime les humains pour leur esprit retors apte 6 imaginer d'ingénieuses machinations.

Gains d'Elan:

1D4 Pour chaque amant ou maîtresse égorgée sur sa couche.

1 Pour chaque meurtre exécuté par surprise ou dans le dos.

4 Pour avoir conçu et mené à bien une machination destinée à tuer un grand nombre de victimes.

Balan

Maître de la parole.

Balan est le maître de la parole: c'est un excellent orateur 6 la voix chaude et persuasive qui sait toucher le coeur de son auditoire. Il préfère en toutes choses la diplomatie 6 la force brutale. Sa langue de fiel enduite de miel aime semer le trouble dans les esprits, distiller un subtil venin qui obscurcit l'âme de ceux qui ont la folie de prêter l'oreille 6 ses paroles.

Balan est un des ducs-démons les plus importants et peut-être le plus puissant car il sait manipuler les autres seigneurs du Chaos et les utiliser 6 ses fins. Seuls Arioch et Voroon savent lui échapper car eux aussi utilisent les mêmes pièges trompeurs. Intelligent, habile, le maître de la parole est très dangereux car sous cet aspect si sympathique se cache un des esprits les plus torve, un ennemi féroce de la Loi, mais qui, par lâcheté ou réserve, préfère cocher sa véritable nature derrière un masque d'apparente bonté. Obséquieux, flatteur, poli, raffiné et choisissant ses mots avec soin, il sait jouer, en fin psychologue, de tous les registres. Protiquement impossible 6 prendre en défaut, il vaut mieux le fuir que de l'affronter sur son propre terrain où il reste le maître incontesté.

Mais malgré cette façade toute de douceur et de bonhomie, Balan est un être aigri et envieux, avide de sang et d'âmes. Il a un goût immodéré pour la douleur, au moins égal à celui de Narjhan et il se délecte de savantes et perverses tortures où les victimes sont blessées dans leur chair et dans leur âme. Qu'il entende un seul cri de souffrance et il abandonnera son masque sympathique pour redevenir cette créature avide de jouissance malsaine. Balan se sent faible et par conséquent il aime dominer, montrer sa puissance.

Physiquement il apparaît souvent comme un jeune homme blond et élancé, d'une incroyable beauté, vêtu d'habits simples mais beaux aux couleurs chatoyantes. Il étudie avec soin chacun de ses gestes et arbore toujours un sourire accueillant. Cette apparence si merveilleuse peut toutefois sembler artificielle et quelque peu exagérée. Balan compte un grand nombre de fidèles et ses temples sont nombreux 6 Melniboné, Pan Tang et Dharijor, mais il accorde rarement son aide 6 ceux qui la lui demandent; il préfère convaincre son interlocuteur de la futilité de ses supplices.

Gains d'Elan:

1 Pour chaque victime torturée

4 Pour chaque personne manipulée uniquement avec des mots

Maluk
seigneur du vice.

Maluk apparaît souvent comme une femme d'une grande beauté, nue ou peu vêtue, outrageusement maquillée, le regard pervers, ou bien, parfois, comme un homme velu et cornu, 6 la bouche et aux yeux ardents.

Maluk adore avant tout le mal sous toutes ses formes et plus particulièrement le vice, l'anarchie la plus complète. L'avilissement de toutes les valeurs humaines, le sordide et le perversissement de l'amour ramené à une simple action physique proche de la bestialité. L'immoralité, la corruption. L'obscénité, tout cela charme le seigneur du vice. Féroce ennemi de la Loi et des humains, trop loyal 6 son goût, Maluk a compris qu'il ne pourrait pas lutter efficacement et détruire l'Ordre à lui seul; aussi puisqu'il ne peut l'annihiler, va-t-il le rabaisser, le mutiler, le pervertir pour en faire une chose proche de l'Entropie. C'est pour cette raison qu'il aime le vice car il avilit l'homme, il détruit en lui la parcelle d'humanité qui pouvait le rapprocher de la Loi.

Maluk ne lutte jamais de front, son combat est plus insidieux, plus dangereux et plus facilement couronné de succès.

Maluk est un duc relativement mineur mais qui compte un grand nombre d'adorateurs. Ses temples sont plus rares et n'existent qu'à Pan Tang - où ses prostituées sacrées sont fort célèbres - et dans la Forteresse Impie. Il est peut-être parmi les seigneurs du Chaos celui dont l'esprit, quoiqu'il puisse en dire, est le plus proche des humains et il lui est donc facile de parvenir 6 ses fins. Pour lui la mort n'est pas une finalité et il est en cela proche de Narjhan, mais la souffrance impartie peu; il est des douleurs plus délicieuses pour son esprit dépravé: car Maluk ne cherche pas véritablement la honte du Chaos. Non, il ne cherche en fait que la jouissance, le simple plaisir de faire le mal, le plaisir de se vautrer dans la fange et de corrompre ce qui est pur. Il n'a aucune arrière-pensée: pas de vengeance, pas de haine, pas de jalousie; c'est en fait un pur jouisseur aux goûts des plus malsains.

Gains d'Elan:

2 Pour toute action obscène ou bestiale.

5 Pour avoir souillé une personne, un être, un objet, un lieu pur et préservé.

Zorin

seigneur de la guerre.

Zorin apparaît comme un humanoïde de quatre mètres de haut, énorme, titanesque, terrifiant, vêtu d'une armure surchargée de gravures et de decorations baroques entièrement peintes en rouge. Il porte un heaume orné de deux ailes de dragons déployées et pare sur le devant d'une grille d'où s'échappent des flots de sang noir à chaque fois que Zorin parle. Il s'exprime d'ailleurs avec une voix horriblement rauque et grave. Des jets de vapeur montent de son armure au moindre de ses mouvements. Au côté, il porte une énorme épée à deux mains dont la lame dentelée semble chauffée à blanc, ainsi qu'une hache de bataille marquée de l'emblème du Chaos.

Zorin est le seigneur des guerriers, des soldats et de ceux qui aiment les champs de bataille, le bruit du combat, les hurlements des blessés et le cri des charognards. Pour Zorin seul le combat compte; il est inutile de se torturer l'esprit et de s'embarrasser de subtilité il but détruire l'ennemi sans attendre, par l'action violente. Tout le reste n'est que stupidité.

Et puis quel plaisir de détruire, de répandre le sang, quelle merveilleuse exaltation! Tuer, tuer encore et encore... Zorin est idiot, excessivement cruel et borné. C'est un dieu peu satisfaisant pour ceux qui ne sont pas des soldats ou des conquérants. C'est pour cette raison qu'il n'est adoré qu'à Pan Tong, Dharjor et surtout Pikarayd.

Gains d'Elan:

2 Pour chaque ennemi tué en combat.

1D5 Pour chaque participation à une grande bataille.

Checkalakh

le Dieu brûlant.

Il y a relativement peu à dire sur Checkalakh: enfermé dans le labyrinthe de Nadsokor par Donblas le Justicier voici plusieurs siècles, il ne compte plus d'adorateurs ou de prêtres. Il sera d'ailleurs définitivement détruit par Elric

et Stormbringer. Checkalakh apparaît sous la forme d'une silhouette humaine bête de flammes. À la voix ronflante comme un feu de cheminée. Il aime détruire, ravager, dans une folie meurtrière, une rage inassouvie de faire du monde une ruine fumante. Il a peu d'intelligence et peu de pouvoir, et n'en avait guère plus du temps où il était encore libre.

Balo

le Bouffon du Chaos.

Balo est sûrement un des êtres les plus mystérieux qui existent. Si l'on est certain qu'il appartient bien au Chaos, on n'est pas sûr qu'il soit vraiment un duc-démon: il ne serait que le bouffon des puissances de l'Entropie. En effet, ses actions, ses préoccupations, ses manières, sa façon d'être, tout diffère de ce que l'on rencontre souvent chez les serveurs du Chaos. Balo est différent, subtilement différent...



Grotesque, narquois, irrespectueux...

Le Bouffon traite avec sérieux ce que les ducs-démons considèrent comme insi-

gnifiant et avec insouciance ce qu'ils considèrent comme important. Il aime à se distinguer, à provoquer, à se moquer de ses maîtres. Virtuellement, on peut dire que Balo n'est pas réellement chaotique, au vrai sens du terme, car si l'on parvient à s'adapter à sa mentalité tordue, on peut éventuellement prévoir ses réactions. Traiter avec lui reste de toute façon un exercice périlleux car rien n'a d'importance pour lui sinon de faire une plaisanterie cruelle ou un jeu de mot blessant. Il adore rire aux dépens de ses interlocuteurs.

En effet, le rire étant rare chez les sages de ce monde et chez les puissances du Chaos. Balo en a fait son étendard. Humour noir et sales blagues sont ses armes, et il ne manque pas une occasion de le rappeler à ses maîtres, ou à ses adorateurs! La vie du Bouffon est de ce fait dangereuse car il ne connaît pas de mesure et va parfois bien trop loin dans ses plaisanteries oiseuses, et met en colère les ducs-démons. Il est alors puni et se tient coi le temps de trouver un autre mauvais tour à jouer. Balo est en fait une sorte de négatif pervers des seigneurs du Chaos; il aime à les copier pour mieux les ridiculiser et se moquer d'eux. Il ne respecte rien et n'a peur de rien, du moins c'est ce qu'il prétend. Personne ne sait pourquoi les ducs autorisent l'existence de ce petit nabo rigolard.

Physiquement, Balo affecte l'apparence d'un petit bonhomme assez laid, vêtu de tissus bigarrés, et portant une couronne extravagante. Son large visage rubicond est fendu par un perpétuel sourire. Il aime cet aspect grotesque qui le fait souvent sous-estimer - il joue toujours sur l'ambiguïté et l'équivoque -. Les adorateurs de Balo sont rares et aucun temple ne lui est dédié. On considère souvent ses disciples comme des fous et des troubles-fêtes. Ils sont mal considérés et suspectés par tous; et le fait qu'ils affectionnent les mauvaises forces n'est pas pour les rendre plus sympathiques...

Gains d'Elan:

1 Pour chaque plaisanterie de mauvais goût effectuée au détriment de ses compagnons au cours d'une aventure.

2 Pour chaque nouveau jeu de mot trouvé au cours du jeu

Jean-Michel Ringuet

Les Seigneurs de la Loi

Dans *Tatou n°1* vous aviez découvert les redoutables et répugnants Ducs du Chaos; notre démarche serait incomplète si nous ne parlions de ceux qui sont leur antithèse. Rééquilibrons donc la Balance Cosmique en traitant des principaux Seigneurs de la Loi.

Nous évoquerons, comme pour leur contrepartie chaotique, leur description, personnalité, caractère et attributions. Vous trouverez également pour chacun une liste de compétences celles qui sont favorisées par la déité et enseignées dans les Collèges des Métiers (voir Livre de Magie p34).

Avant d'utiliser les Seigneurs de la Loi au cours de vos parties, relisez attentivement les pages qui leurs sont consacrées dans le livre de Magie et gardez présent à l'esprit qu'il convient, comme Moorcock, d'en user avec plus de parcimonie que leurs adversaires de l'Entropie.

"Il est une vieille légende en pays de Lormyr qui dit qu'à la naissance du temps les Seigneurs de la Loi s'entendirent pour créer le monde tel qu'il est aujourd'hui et chacun participa à cette oeuvre fabuleuse, usant de ses talents avec intelligence. Mais une fois le monde construit les Seigneurs découvrirent la vacuité de leur oeuvre.

Les Puissances réfléchirent longtemps et décidèrent enfin que l'ordre parfait ne pouvait présider à toute création. Ils ouvrirent alors une brèche dans l'Univers par laquelle le Chaos s'introduisit. Et ainsi en équilibre entre l'Ordre et l'Entropie l'univers prit son essor.

Cette fable semble pour le moins stupide et obtuse pour un esprit éclairé ayant saisi la réalité même de l'existence. Mais elle met en exergue une vérité absolue que seuls nous les Sages avons appréhendé : la nécessité de l'affrontement perpétuel. L'Equilibre est l'essence de notre monde..."

Alfalis d'Ilmar.

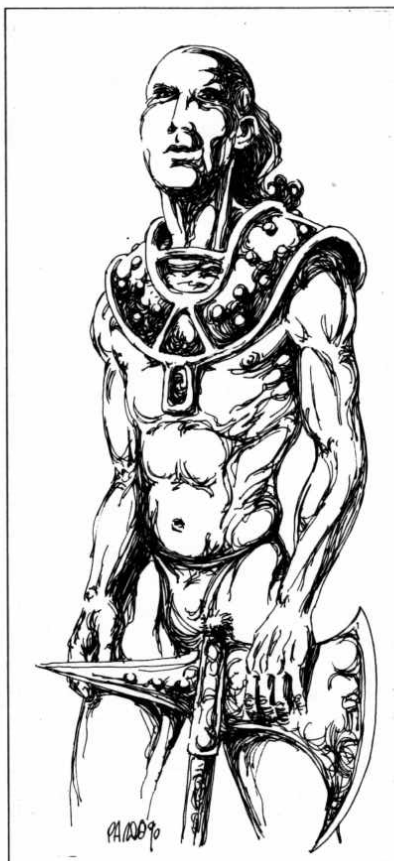
Extrait de "Les Chroniques de l'Invisible".

Donblas le Justicier

HIERARQUE DE LA LOI

Donblas est le Seigneur qui, dans le Monde des Jeunes Royaumes, a toujours eu le rôle de champion de la loi. C'est lui qui a mené les autres Puissances à la Guerre de la fin des Temps, c'est lui qui a été l'interlocuteur d'Elic de Melniboné quand celui-ci a invoqué les Seigneurs Blancs. Il occupe donc par ses attributions une place d'importance au sein de la hiérarchie de l'Ordre.

Donblas apparaît très peu souvent mais il préfère en ce cas adopter l'aspect d'un homme jeune et très beau, vêtu d'une armure d'argent et portant au côté une épée qui n'est qu'un trait de lumière ardente. Il drape sur ses épaules une somptueuse cape blanche marquée de la flèche unique et se



comporte avec une élégance et une majesté qui forcent le respect mais sans ostentation aucune.

En toute chose Donblas agit avec simplicité, sympathie et écoute avec attention plus qu'il ne parle. Chacune de ses paroles est réfléchie et expose clairement ses idées. Sa voix reste toujours douce mais ses déclarations sont inflexibles et sans appel. Donblas est le Juge suprême. Il déteste le Chaos mais sans passion, froidement, sans violence, et sans crainte. Il le déteste car il est injuste, inconstant et hasardeux. Le crime est un égarement, et en chaque égarement on trouve la semence hideuse du Chaos.

Mais Donblas aime aussi le pouvoir et la puissance, car seul le pouvoir peut engendrer la paix. Les tentations de l'Entropie sont innombrables et l'humain, faible par nature, cède souvent. Seul l'ordre et le contrôle de ses humeurs peuvent le garder sur la voie étroite de la Justice. C'est pour cela que Donblas prône une hiérarchie rigide et organisée, une société structurée pour les hommes qui leur permettra véritablement d'épanouir leurs talents au sein de l'ordre strictement établi. La civilisation passe par cette rigoureuse organisation que soutient un appareil législatif approprié. En dehors de la Justice et de ses lois, point de salut ! L'humain est un animal inconstant qui ne peut vivre sans s'égarer s'il n'a de barrières et de garde-fous. Cela Donblas l'a compris et il s'emploie naturellement à organiser les peuples pour qu'ils échappent aux griffes avides du Chaos.

Ainsi il est le protecteur des légistes, des gardiens de la Loi, et des membres de la hiérarchie politique. Ses prêtres contrôlent la police et les tribunaux dans les villes où il est principalement adoré. C'est également Donblas qui a créé les Vertus pour assister les magiciens et les prêtres dans leur lutte. Il est adoré dans tout Ilmiora, Vilmir, Lormyr, Shazaar et Filkhar.

Collège de Donblas : Eloquence, Persuader, Langage Commun.

Arkyn

SEIGNEURS DES SCIENCES, CREATEUR DU CHIFFRE

Arkyn ne le cède en importance qu'à Donblas car, quoique secrète, c'est une divinité puissante. Contrairement au Justicier, il s'est toujours désintéressé des hommes en tant qu'individus; pour lui ils ne sont qu'une parcelle d'un grand tout: le Monde. Et Arkyn s'est attaché principalement à ordonner ce monde, à lui donner une forme en accord avec ses préceptes. C'est lui qui a établi les grandes lois de la physique et de la nature. C'est lui qui a imposé un déroulement régulier et temporel à chaque élément du grand tout.

Il importe avant tout de préserver la pérennité du monde originel, de lui imposer une ordonnance pour qu'il ne sombre pas dans le désordre. Ainsi si les hommes, les animaux, les plantes, naissent, procréent et meurent c'est à cause de lui. Il aime la régularité, la logique parfaite, et de cet amas de matière inorganisée qui était le monde, il a fait une machine subtile et sans failles.

Arkyn, occupé par une tâche si capitale, ne s'inquiète guère de ses

adorateurs. Il est connu pour ne jamais s'incarner sur ce plan d'existence. Par conséquent ses fidèles sont plutôt des savants, des scientifiques qui essaient de percer les secrets des lois naturelles et ainsi d'atteindre à l'essence même de la création de leur Dieu. Leur but n'est pas d'obtenir un surcroît de pouvoir mais de comprendre enfin les choses, poussés comme ils le sont par leur insatiable curiosité.

Nulle prière ne vient interrompre leur étude mais une adoration muette et véritable pour une si parfaite réalisation. Ils sont amoureux de la technique et des chiffres, inventions d'Arkyn. Ce sont pour eux les nombres qui permettent de déchiffrer cet univers d'apparence chaotique; c'est un outil obligatoire pour transcender l'illusion des perceptions humaines et atteindre l'ultime vérité: la Loi, dans toute sa perfection.

Arkyn est principalement adoré à Vilmir, Ilmiora, Lormyr et Filkhar, et ses temples contiennent en général de vastes bibliothèques et des salles d'étude.

Collège d'Arkyn : Mémoriser, Connaissance des Plantes, Cartographie.

Mardek l'Urne Pleine

DIEUX DES EAUX

Mardek est le Seigneur de l'eau pure, maître de la pluie bienfaisante, des lacs aux eaux cristallines et des rivières chantantes. En tant que tel il est un vassal d'Arkyn mais son enthousiasme et son impétuosité en ont fait un Seigneur à part entière, adoré dans tous les Jeunes Royaumes. Proche des humains, car l'eau leur est un élément vital, mais aussi des animaux et des plantes, c'est un être profondément bon et bienfaisant. La Loi est pour lui synonyme de Paix, de tranquillité. Aussi, joyeux et tranquille, distribue-t-il avec générosité mais aussi avec sagesse l'eau douce sur le monde.

Mardek apparaît toujours comme un homme solidement bâti, dans la force de l'âge, à l'ondoyante barbe bleue et tenant une urne pleine d'eau qu'il renverse pour nourrir la terre. Mardek, par le cycle régulier des pluies, a établi un ordre naturel; c'est également lui qui a présidé à l'institution des sai-

sons. Avec beaucoup d'intelligence il a su juger des besoins de la terre. L'eau pure est sa richesse, et il ne s'en montre pas avare.

Bien sûr ce contrôle de l'élément aquatique n'est pas toujours pour plaire à Straasha qui, pour contrer cet adversaire, déclenche les tempêtes, les pluies diluviennes ou les sécheresses. Mais Mardek sait aussi composer avec Lassa et ainsi s'arranger toujours pour accomplir son action bienfaisante.

Les Temples de l'Urne sont nombreux mais généralement de petite taille car les adorateurs de Mardek sont principalement des paysans. Tous comportent un vaste espace à ciel ouvert avec une fontaine en forme d'urne en son centre où l'eau d'une source chante joyusement. Des rites saisonniers y sont pratiqués. L'influence des prêtres de Mardek reste très faible. Son pacifisme et sa générosité en font une déité discrète et peu démonstrative mais ses adorateurs savent discerner dans le ruissellement de la pluie le son de son rire et l'étendue de sa puissance.

Collège de Mardek : Chercher (source), Nager, Navigation.

Dakal la Danseuse

SEIGNEUR DES ARTS

Dakal est une des rares déités féminines du panthéon de la Loi. C'est un Seigneur mineur, proche de Vorain (si proche que l'on en fait parfois l'épouse du bâtisseur). Bien sûr elle n'est pas à proprement parler une "femme" mais l'expression de sa puissance révèle une sensibilité plus féminine que celle de ses compagnons. Peut-être est-ce dû au fait qu'elle est celle qui a codifié et enseigné les arts aux hommes. L'imagination humaine est sans limites et peu organisée; elle tourmente, préoccupe, et entraîne parfois sur des chemins dangereux. En cela elle est par trop proche de l'Entropie, car elle demeure incontrôlable. Dakal dès l'aube des âges a été sensible à ce problème. Elle a vite considéré que cette imagination prolifique et typiquement humaine pouvait emmener l'homme le plus raisonnable à la folie et donc au Chaos. La déesse s'est alors employée à canaliser cette énergie spirituelle. Après méditation, elle créa les arts.



Dans le Monde des Jeunes Royaumes ils sont au nombre de cinq: la sculpture, la musique, la danse, l'architecture et l'enluminure. Dokal préside 6 chocun d'eux sous une forme différente, excepté 6 l'architecture qui est le domaine de Voroin; elle le conseille parfois mais ne le supplante jamais. Ses domaines de prédilection restent la danse et la musique. Ce sont eux qui furent les premiers codifiés, étudiés et établis selon des lois immuables. En cela l'ordre domine car l'artiste s'il veut créer doit se plier aux règles édictées. C'est le triomphe de la Loi sur l'Entropie.

Dokal aime à prendre l'apparence d'une jeune femme 6 la longue chevelure flamboyante soigneusement coiffée en lourdes tresses. Elle porte une élégante tunique de lin blanc rehaussée de bijoux d'argent aux formes géométriques. Son visage est pur et équilibré, ses yeux lumineux et d'une grande douceur. Malgré un aspect quelque peu frêle et fragile il émane d'elle une noblesse et une force extraordinaire.

Les adorateurs de la danseuse sont peu nombreux et sont dans leur plus grande majorité des artistes de talent. Ils lui vouent un culte important, la vénèrent et l'honorent dans la moindre de leurs créations. Les temples sont parmi les plus beaux qui se puissent voir, mais leur décoration élégante reste néanmoins très sobre. Dokal prône un art classique, épuré, magnifié et complètement idéalisé, 03 la recherche de la perfection dans sa pureté demeure l'ambition principale. L'extravagant et le baroque en sont définitivement bannis. La Danseuse reste très proche de ses fidèles, elle répond favorablement 6 leurs prières et leur donne l'inspiration nécessaire pour créer, mais leur impose aussi durement ses règles et ses lois.

On trouve ses temples dans les cités les plus riches de Vilmir et d'Imiora.

Collège de Dokal : Artisanat (les cinq arts).

Randor l'Ordonnateur

SEIGNEUR DE L'EQUILIBRE

Randor est un Seigneur puissant et important, même si son influence sur

le Plan des Jeunes Royaumes est faible. C'est le **messager** de la Loi dans le Multivers et celui qui **intervient** le plus souvent pour remettre de l'Ordre 16 03 réigne l'anarchie. C'est un des Seigneurs les plus engagés et les plus actifs dans la lutte immémoriale contre le Chaos. Ses actes l'ont souvent conduit 6 affronter Narjhan sur de nombreux plans d'existence, et bien souvent il a triomphé.

Randor aime 6 apparaître comme un homme d'âge mûr, aux traits nobles, à la chevelure grise, vêtu d'une tunique blanche et d'une cape de velours. Il porte généralement une lance étincelante marquée de la flèche unique. Sa voix est calme mais autoritaire, et son aspect peut sembler sévère.

L'Ordonnateur se soucie peu des humains, ou mime des créatures vivantes en général; il s'est donné un but et ses actes ne tendent qu'à son accomplissement. Sa mission est de lutter contre le Chaos en chaque lieu 03 celui-ci acquiert quelque importance. Randor se doit alors d'agir pour réaffirmer la primauté de l'Ordre. Malheureusement, la tâche est énorme, et il sait parfaitement qu'il ne parviendra jamais 6 "ordonner" le Multivers comme il le désire. Aussi est-ce avec une amère fureur et un acharnement désespéré qu'il continue la lutte. Il sait parfaitement qu'elle ne le conduira qu'à rétablir un équilibre précaire, un instant perdu, et non pas 6 assurer le triomphe définitif de ses idées. C'est peut-être pour cette raison qu'il se montre aussi impitoyable et excessif dans tout ce qui touche 6 la guerre contre l'Entropie. Ardent défenseur de la Loi, il enrage car il sait qu'il ne sera jamais vraiment vainqueur. La Balance Cosmique est pour lui aussi bien un objet d'adoration que de haine, car il se sent imparti d'un rôle contre son gré par la Divinité Suprême.

Il n'y a quasiment pas de temples de Randor dans les Jeunes Royaumes, et ses fidèles sont très peu nombreux. On en trouve quelques uns 6 Argimiliar; ce sont en général des guerriers errants (souvent Agents du dieu) en lutte perpétuelle contre le Chaos, et 6 la recherche d'un idéal inaccessible.

Collège de Randor : aucun Collège dans les Jeunes Royaumes.

Goldar

**SEIGNEUR DU COMMERCE ET
DU PROFIT, MAÎTRE DE LA
MONNAIE**

Goldar est un seigneur puissant mais qui n'est véritablement adoré que dans l'Île des Cités Pourpres, et 6 Argimiliar (mais dans une moindre mesure). Il est en effet le Maître de la Monnaie, celui qui a enseigné aux hommes le commerce.

Proche des humains et fidèle suivent de Donblas, il s'est employé lui aussi 6 organiser les échanges entre individus, peuples et nations. Il a donc créé la monnaie, les pièces d'argent et d'or (appelées d'ailleurs Goldars sur l'Île des Cités Pourpres) pour régulariser les transactions. Il a supplanté ainsi le système du troc, peu fiable car soumis 6 trop de variations. En imposant la monnaie il moralisait des échanges souvent chaotiques et désordonnés.

Goldar apparaît généralement comme un homme de grande taille, à la chevelure bouclée et 6 la barbe blonde, souriant, sympathique, richement vêtu de toges blanches ou pourpres rehaussées de broderies d'or. Il parle avec une belle voix de ténor, et ses mots trahissent toujours sa volonté de vous



prouver le bien-fondé de ses idées.

Le Seigneur du Commerce a un **amour** tout particulier pour la possession de biens et la richesse, car l'on contrôle d'autant mieux ce que l'on possède et on peut ainsi le soustraire plus facilement à l'emprise du Chaos. Le profit, comme source de possession, est donc devenu pour ses adorateurs une nécessité. Un homme ne vaut que par les biens acquis et par le profit qu'il a su tirer de toutes ses transactions. Les marchands de l'Île des Cites Pourpres en ont fait leur credo, et leur indéniable esprit d'aventure trouve sa justification en ce besoin dévorant de richesse. Si les galères aux voiles écarlates sillonnent les océans c'est pour trouver les objets précieux qui leur permettront de rentrer à Menii les cales lourdes d'un tribut fabuleux, les flancs gonflés d'une cargaison qui assurera prospérité éternelle aux armateurs.

Cette avidité effrayante n'est pas toujours très bien ressentie par les autres peuples des Jeunes Royaumes, voire même par les autres Dées de la Loi. Goldar est parfois considéré comme un Seigneur perverti par une trop grande soif de pouvoir.

Les temples du Dieu sont superbes, d'une grandiose architecture et décorés avec beaucoup de luxe. Les jours où il n'y a pas de service religieux ils se transforment en Palais de Jeu (jeux de réflexion essentiellement d'où la part de hasard est plus ou moins proscrite).

Collège de Goldar : Évaluer un trésor, Crédit.

Taymar le Philosophe

Taymar est un seigneur mineur et peu connu, négligé pourraient dire certains, car son enseignement et son intérêt sont purement intellectuels. Il est celui qui médite sur la destinée du Multivers. Ses adorateurs humains sont rares et peu prosélytes: ce sont en général des ermites et des solitaires préoccupés uniquement par la réflexion et peu par les affaires des hommes. Ainsi les temples consacrés à cette déité sont quasi-inexistants et très peu fréquentés.

Taymar apparaît peu souvent et uniquement si sa présence est indispensable mais dans ce cas il prend volontiers la

forme d'un jeune homme aux longs cheveux noirs, aux yeux clairs et au visage sympathique et harmonieux. Il parle peu mais d'une voix très douce et ses mots sont toujours empreints d'une grande sagesse. Il déteste le combat, aussi bien physique que verbal.

Dès le commencement des Temps, Taymar qui était un esprit curieux s'interrogea sur le bien fondé des actes de la Loi et sur la guerre perpétuelle arbitrée par la Balance Cosmique. En effet, est-il dans la nature de l'Univers de reposer sur cet équilibre précaire ou bien tout cela n'est-il qu'accidentel?

Étonnante idée en vérité que de considérer le monde, la vie comme un combat, ou résultant d'un combat. Taymar a toujours essayé de trouver à cela une explication, un fondement solide pour une philosophie accessible à tout un chacun. L'élaboration de ce système occupe son esprit et celui de ses disciples à chaque seconde.

En fait la méditation de Taymar ne tend à découvrir qu'une seule chose, une ultime vérité: la nature de la Balance Cosmique. Cette quête éperdue d'absolu l'a mené plus loin que n'avaient jamais été les autres Seigneurs ou même les Ducs du Chaos. Cela l'a conduit à réfléchir sur son essence propre: qu'est-il ? Et quel rôle lui est imparté ?

Tous les adorateurs de Taymar le philosophe se livrent à cette introspection en sachant parfaitement qu'ils ont peu de chances d'accéder à la vérité; car leur seigneur lui-même médite encore sur cet éternel problème dans les sphères glaciales du néant.

Collège de Taymar : Mémoriser, Eloquence.

Valakar le Fondateur

SEIGNEUR DU RITE, PATRON
DES PRÊTRES

Valakar est un des tout premiers Seigneurs de la Loi, certains avancent même qu'il fut le premier. Mais sans prendre parti dans ces querelles théologiques on peut raisonnablement affirmer que grande est son importance et qu'il a un rang ou moins égal à celui

du puissant Donblas. Adversaire farouche de Chardros, Valokor a été surnommé avec raison le Fondateur car c'est lui qui à l'origine a organisé les temples et l'Eglise de la Loi, c'est lui qui a formé les premiers prêtres et a institué le rite religieux. En effet il a toujours considéré les humains versatiles, inconstants et indécis. Pour lui il ne pouvait y avoir d'alternative: l'être humain se doit de suivre les préceptes de la Loi sous peine de sombrer dans l'anarchie et l'autodestruction. Mais il n'est pas évident de faire comprendre à des créatures impulsives comme les hommes que l'Ordre est la seule solution viable. Il a vu nécessaire alors de créer une structure, d'organiser une religion autour des Seigneurs de la Loi avec ce qu'il faut de coutumes, de règles et de rites pour les empêcher de s'éloigner du chemin parfois âpre de la vertu et de la foi en un Ordre Universel.

En fait sa mission était proche de celle de Donblas mais avec des moyens différents pour la mener à bien.

C'est en tant que fondateur de la hiérarchie religieuse et de la prêtrise de la Loi que Valakar est particulièrement vénéré, aussi même si son action est capitale on lui accorde peu d'attention, excepte bien sûr les prêtres. Chaque temple majeur possède un autel qui lui est dédié mais le commun des mortels ne lui voue aucun culte. Il faut dire que son influence ne fait peu sentir en dehors de son Eglise. Il est réfléchi, distant et agit peu. Il est néanmoins toujours prêt à soutenir Donblas et reste proche de Vorain, constructeur des lieux de culte.

S'il daigne prendre forme physique il préfère celle d'un homme d'âge mur, grand et mince, au visage intelligent mais sévère, revêtu d'une toge pourpre bordée d'or portant le symbole de la Loi. Il parle peu mais avec beaucoup de soin dans le choix de ses mots et la façon dont ils sont prononcés. La Loi est pour lui sacrée, chaque acte doit être conforme à ce principe et donc d'être répété rituellement, toujours de la même manière. Nombreux sont les agents de l'Ordre qui affirment que l'Eglise Chaotique n'est qu'une imitation malhabile de celle fondée par Valakar. Rien n'est sûr, mais il semble à priori qu'ils aient raison.

Le Fondateur est adoré à Vilmir, Ilmiora, Lormyr et Filkhra.

Collège de Valokor : Eloquence, Chanter, Invocation des Vertus.

Amran la Lumière

Amran est un des Seigneurs qui, comme Dakal, s'est vu conférer une nature féminine par le biais de ses adorateurs humains. Aussi s'y réfère-t-on toujours comme à une "déesse". Amran personnifie la lumière, et le soleil. Servante d'Arkyn, c'est elle qui dispense la chaleur et la clarté nécessaire aux plantes pour vivre, c'est elle qui réchauffe les hommes, c'est elle qui par l'évaporation des océans a permis à Mardek d'instaurer le cycle des pluies. Sa bienfaisance est grande.

Au commencement il n'y avait ni lumière, ni obscurité mais un magma incolore tour à tour brillant et sombre, sans aucune espèce d'ordre. Amran a alors absorbé toute la lumière qui pouvait se trouver dans cette matière informe et l'a fixé en des globes de feu incandescent. Elle a choisi la clarté plutôt que les ténèbres car elle ne souffre aucune dissimulation, aucune perfidie, aucun de ces secrets propices au Chaos et à ses complots. Néanmoins quelle que soit sa force la Déesse n'a pu vaincre l'Entropie ni imposer la gloire de la lumière sur le monde entier. Au jour a donc succédé la nuit. Il en est et en sera ainsi pour toujours : sous la poussée conjointe des deux Forces le monde présente une face différente à l'immuable soleil au cours des heures.

Mais Amran triomphe tout de même, puisque le Chaos et la nuit n'ont pu vaincre sa bénéfique influence.

Amran s'incarne rarement mais elle choisit alors l'apparence d'une très jeune femme à la blonde et lumineuse chevelure, au regard doré et pénétrant, simplement vêtue d'une tunique légère d'un blanc immaculé. Sa voix est vibrante et harmonieuse, ses mouvements énergiques, et son rire fréquent et enchanteur. La joie se lit toujours sur son beau visage. Les humains adorent Amran, même s'ils ne fréquentent pas régulièrement ses temples. Ils la remercient sans cesse de ses bienfaits et célèbrent des fêtes annuelles en son honneur. Paradoxalement la Déesse Lumineuse est celle qui, probablement, suscite le plus d'amour dans le cœur des hommes et à la fois celle dont ils se

soucient le moins. Elle semble immuable et toute puissante. Les agriculteurs la vénèrent pourtant à l'égal de Mardek. Ses temples sont nombreux mais généralement de petites dimensions et à ciel ouvert. Les cérémonies y sont régulières mais ne se déroulent qu'une ou deux fois par an.

Amran est adoré à Shazaar, Vilmir, Ilmiora, Lormyr, Filkhar et dans l'Île des Cités Pourpres.

Collège d'Amran : Voir, Premiers soins.

Rasil le Purificateur

Rasil est un serviteur de Randor, et comme lui un fervent défenseur de la Loi. Il est en fait le bras vengeur des Seigneurs de l'Équilibre. Comme Hionhurn est le bourreau du Chaos Rasil est le purificateur de la Loi, celui qui combat par les armes les adversaires de l'Ordre et les abat sans aucune pitié. Ceux qui sont désignés ne peuvent échapper à ce Seigneur implacable et inflexible.

Rasil apparaît souvent dans le Monde des Jeunes Royaumes et revêt alors l'apparence d'un homme grand et musclé, à la noire chevelure, vêtu d'une étincelante armure d'argent et portant le grand bouclier de la Loi et l'épée de Justice. Il ne parle que pour énoncer la sentence, et sa voix est alors dure et froide.

Rasil est un des Seigneurs les plus dévoués à sa cause; il est fanatique et ne tolère en aucune façon la moindre trace d'Entropie. Pour vaincre ses adversaires il utilise la force, et toute la puissance qui lui est conférée pour les éliminer. Il ne s'embarrasse jamais de questions morales, ne comprend pas vraiment la notion essentielle d'équilibre, et refuse l'idée même de la Balance. Pour lui n'existe que la souillure infâme du Chaos, une souillure intolérable qu'il faut à tout prix effacer de l'Univers, et tant que cela ne sera pas fait il ne pourra exister de répit ou de paix.

Cette conduite extrême fait bien sûr de Rasil un Seigneur dangereux, un de ceux qui, s'ils étaient libres d'agir, conduirait le monde au néant, car le néant est la plus parfaite expression de la Loi.

Les autres Seigneurs sont conscients de

cela et par conséquent s'emploient à contrôler et à diriger ce Dieu destructeur. Ils l'utilisent pour éliminer les créatures chaotiques quand cela est nécessaire.

Cette violence le rend peu sympathique et impopulaire. On ne s'étonnera pas de constater qu'il n'existe pas de temples lui vouant un culte particulier dans les Jeunes Royaumes. Comme pour Randor, certains Agents de la Loi, parmi les plus guerriers, le vénèrent en tout premier lieu.

Collège de Rasil : pas de collèges dans les Jeunes Royaumes.

Vorain le Bâtisseur

SEIGNEUR DES ARCHITECTES

Vorain est un Seigneur mineur mais son influence, de par ses attributions, est clairement sensible. Il est en effet celui qui a appris aux hommes à construire des structures géométriques pour y rendre le Culte à la Loi. Serviteur d'Arkyn, il est passionné par les chiffres, les mathématiques, la géométrie, mais il est aussi très proche des humains et c'est ce qui l'a conduit à s'intéresser à leur environnement et à



leur habitat. Très vite il o conçu l'idée que la matière pourroit être directement modelée pour correspondre aux préceptes d'organisation de l'Ordre. Mais ce qui o été facile pour un Dieu ne l'est pas pour un humain, aussi s'est-il attaché à apprendre à ses adorateurs à construire des structures harmonieuses et ordonnées qui pourroient les protéger. C'est donc Voroin qui o forme les premiers architectes et leur o enseigne l'art d'assembler la pierre, le bois pour construire les maisons et les temples de la Loi. De tout celo les humains lui sont redevables.

Voroin apparait comme un homme musclé à l'épaisse chevelure brune et au visage massif mais sympathique. Il porte toujours une tunique très simple de tissu blanc et les instruments de son métier : compos, fil à plomb, équerre et mine de plomb. Il glisse dans sa ceinture un rouleau de plans.

Voroin o un caractère entier : il peut parfois sembler sévère, ou même dur, mais ses paroles sont toujours dépourvues de toute hostilité. Il aime les choses solides, équilibrées et sobres. Parler d'autre chose que de construction ne l'intéresse pas et c'est pour cette raison que bien souvent il ne répond pas aux prières de ses fidèles à moins qu'elles n'aient un rapport direct avec sa fonction.

Le Bâilleur est aussi un protecteur des Arts, et tout ceux qui travaillent de leurs mains, artisans, peintres, sculpteurs et bien sûr architectes le révèrent comme Patron. Il est adoré dans de nombreux Royaumes, mais essentiellement comme celui qui préside à la construction des temples de la Loi. En effet en dehors de cela peu de rites lui sont rendus; mais il

n'est pas un bâtiment qui ne soit placé sous ses auspices.

A Vilmir, Ilmiora et Argimiliar il est reconnu en tant que tel, et nombreux sont ceux qui, au moment de commencer l'édification d'une maison neuve, adressent une simple prière à Voroin.

Collège de Voroin : Cortographie, Artironot (Maçon, Charpentier).

Jared

**SEIGNEUR DE LA SCIENCE,
MAÎTRE DES MACHINES**

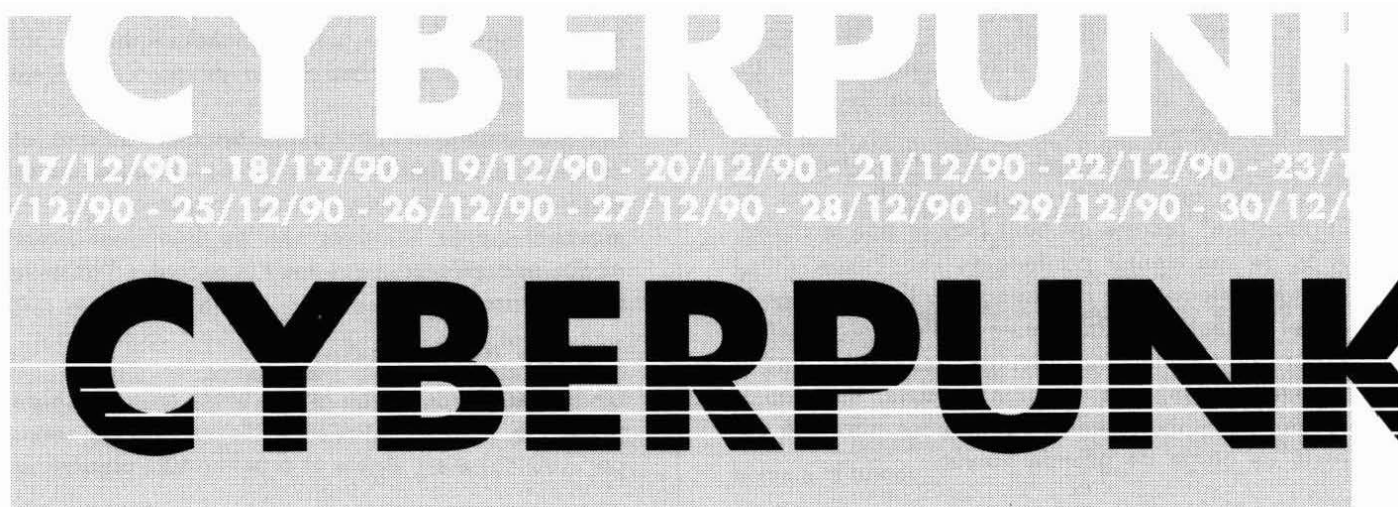
Jared est un Seigneur peu connu et pourtant important de par sa puissance et de par son rôle. En effet il est le grand Organisateur, le créateur des Machines. C'est lui qui a découvert ou créé les premiers systèmes mécaniques et a plié la nature à sa propre loi. Aux opérations magiques, œuvres pour le moins choitiques, il a substitué les machines. Ces mécaniques sont les résultantes d'actions successives et logiques qui produisent un effet final, en obéissant à des règles fixes et définitives. Là où la Loi était absente, Jared l'a inventée. Pour lui seule cette vision des choses est acceptable. Sorcellerie, incantations sont bien sûr utiles, mais ne peuvent être en aucun cas la base d'un projet tendant à surpasser la nature. Elles sont de par leur nature, inconstantes et imprévisibles, ce qui les rend dangereuses à utiliser. Au contraire une réflexion organisée, patiente et méticuleuse peut mener à

la conception d'un système, d'une machine qui pourra produire les effets escomptés, tout comme la magie, mais en se pliant aux exigences de la Loi. Jared apparait, quand il doigne prendre forme, comme un homme assez vieux, au visage ascétique et acéré, à la longue chevelure d'argent immaculée, vêtu d'une tunique et d'une cape noires marquées de la flèche unique d'ombre. Il parle peu et avec sévérité, et ne se montre jamais très tolérant ou très sympathique.

Le Seigneur de la Science n'a que peu de rapports avec ses odorateurs, car il possède la plupart de son temps à concevoir de nouvelles machines, à mettre en lumière de nouvelles lois physiques. Ses temples sont assez peu nombreux et ressemblent plus, en fait, à des laboratoires qu'à des lieux de culte. On occorde peu de temps à la prière, mais on n'oublie jamais de placer sous les auspices de Jared toute nouvelle invention. Les temples sont des lieux d'étude et de réflexion, réservés aux érudits et aux chercheurs. On les trouve à Lormy, Ilmiora et Vilmir.

Collège de Jared : Mémoriser, Chercher, Cortographie.

Jean-Michel Ringuet



Les Seigneurs de la Loi

Cette deuxième partie vous expose l'élan des divinités de la Loi présentées dans Tatou 4 ainsi qu'un oublié, Pozz-Monn-Lhyrr. Puisse-t-il nous pardonner dans sa divine splendeur.

Pozz-Man-Lhyrr

DIEU DE LA MER PROTECTEUR DE TARKESH

Dieu de la mer et ennemi juré de Pyaray l'Horreur Tentaculaire, Pozz-Man-Lhyrr apparaît aux humains sous la forme d'un homme de haute taille à la peau légèrement verdâtre. Il n'est visible que dans la mer où une cohorte de baleines, de dauphins et de sirènes l'accompagne. Pozz-Man-Lhyrr est un dieu au caractère bourru, mais juste, il aime les marins et l'océan. Tout comme Tarkesh, il est un allié de Straasha dans sa lutte contre Pyaray et les flottes du chaos. Par cette alliance, le dieu de la mer est très proche des Seigneurs élémentaires.

Il ne possède pas de grand dessein pour l'humanité, ni de grandes théories comme Donblas ou Arkyn. Sa seule volonté est de bouter Pyaray et sa meute hors des fonds marins, de délivrer les océans de la présence malfaisante du chaos qui corrompt et détruit le fragile équilibre des mers. Cependant, Pozz-Man-Lhyrr a subi une défaite sur défaite. Ses fidèles aquatiques furent décimés par les Bquipages de Pyaray et depuis 500 ans, Pozz-Man-Lhyrr n'apportait plus dans les océans des Jeunes Royaumes. Paradoxalement, sa puissance semble être intacte. En effet, pourquoi les sbires de Pan-Tang n'ont-ils jamais osé attaquer le royaume de Tarkesh, adorateur inconditionnel du seigneur de la mer ?

Pozz-Man-Lhyrr aime que l'on vienne en aide aux naufragés, quelque soit leur nationalité (même Pan-Tang), selon la vieille loi de la mer. Il aime également que l'on construise des phares. Tout ce qui touche à la mer lui est cher.

Le culte de Pozz-Man-Lhyrr est très peu répandu dans les Jeunes Royaumes. Il est néanmoins vénéré avec fanatisme

par les habitants de Tarkesh dont il est le principal dieu. La côte de ce pays comprend une multitude de temples et de chapelles dédiés à ce dieu. En dehors de Tarkesh, seuls quelques marins de l'île des cités pourpres le vénèrent. Le clergé de la loi dans son ensemble le considère comme un dieu mineur.

L'élan des Seigneurs de la Loi

Donblas, le justicier

- 1D4 pour chaque sorcier du chaos amené devant un tribunal de la loi.
- 1D6 pour chaque nouvelle loi proposée et adoptée par la juridiction d'une cité ou d'un royaume.

Taymar, le philosophe

- 1D6 points pour toute personne convertie à l'étrange philosophie de Taymar.
- 1D6 pour tout recueil écrit sur le pourquoi de la lutte éternelle et de la raison d'être de la loi.

Arkyn, seigneur des sciences créateur du chiffre

- 1D10 pour toute invention contribuant au progrès scientifiques de l'humanité.
- 1D6 pour tout artefact du chaos ramené dans un temple d'Arkyn pour y être détruit.

Pozz-Man-Lhyrr, Protecteur de Tarkesh, dieu de la mer

- 1D3 pour chaque naufragé sauvé (x 2 si il s'agit d'un habitant de Pan-Tang).
- 1D3 pour un phare érigé ou pour un navire construit et dédié à Pozz-Man-Lhyrr.
- 20 points pour toute victoire contre un navire de Pyaray.

Goldar, seigneur du commerce et du profit

- 1D6 pour toute transaction effectuée au dépend du chaos.
- 7 points pour la création de toute compagnie marchande.
- 2 points par chaque millier de Grand Bronze gagné et sacrifié à Goldar.

Mardek, l'Urne Pleine

- 1D3 pour la construction d'un puits dans un lieu aride
- 1 point par hectare de terre aride irriguée.

Vorain, le bâtisseur

- 1D6 pour chaque plan de bâtiment dessiné puis construit et placé sous la tutelle de Vorain.
- 1D10 pour la participation aux travaux d'un temple de Vorain (participation manuelle).

Dakal, la danseuse, seigneur des arts

- 5 points pour toute sculpture, musique et enluminure créée et dédiée à Dakal.
- 1D8 pour toute danse nouvelle créée et dansée dans un temple de Dakal.
- Randor l'ordonnateur, seigneur de l'équilibre
- 15 points pour toute bataille ou croisade contre le chaos menée à bien.
- 5 points pour chaque agent ou prêtre du chaos tué.
- 1D3 points pour chaque démon tué.

Valakar, le fondateur

- 1D10 pour tout temple de la loi construit
- 1D4 pour tout nouveau rite inventé.

Ammn, la lumière

- 1D4 pour la participation aux grandes fêtes de l'équinoxe.
- 1D4 pour tout mariage célébré dans un temple d'Ammn.

Rasil, le purificateur

- 1D6 pour tout agent ou prêtre du chaos exécuté selon le code de Rasil.
- même élan que Randor

Jared, seigneur de la science

- 1D6 points pour toute machine inventée
- 1D10 pour toute nouvelle loi physique découverte

Corto Ravena de la C.E.K

LA MAGIE LOYALE

Ce qui suit est A substituer aux règles concernant les vertus dans le livre de la magie de la seconde édition de Stormbringer version française.

Les principales rectifications concernent le chapitre (6.7.4) Les Venus ou Demons de la Loi, p. 43. Il est vrai que les modifications concernant la magie démoniaque furent brillamment réalisées. Cependant, la magie loyale resta ce qu'elle était, vieillissante et perdant en puissance face aux demons. Le système proposé pour la magie vertueuse me paraît complet et non négligeable.

Invocation des Vertus

Le pourcentage d'invocation des vertus se calcule de la même manière que le pourcentage d'invocation des démons, c'est-à-dire $INT+POU$.

Il ne sera plus question de rang de sorcier qui n'existe plus. Désormais, il n'y aura plus de distinction entre vertu d'anaque, de protection ou autres. Il y a dorénavant plus que 3 types de vertus : les vertus dites inférieures, les vertus dites de base et les vertus dites supérieures. Chaque vertu, de n'importe quel type qu'elle soit, peut posséder 2D6, 3D6 ou 4D6 en POU. Le type de vertu et le nombre de D6 en POU sont déterminés avant l'invocation par le sorcier. Selon ces deux critères, l'invocateur bénéficiera d'un bonus ou d'un malus à ses jets d'invocation. Une fois modifié, le pourcentage en invocation ne pourra pas dépasser 100 %. Ces modificateurs sont rassemblés dans le tableau ci-dessous.

Pour différencier la puissance des

vertus, l'invocateur pourra choisir un certain nombre de facultés spéciales qui sont classées suivant 3 niveaux :

faculté mineure

faculté moyenne

faculté majeure

Ces facultés sont "achetées" par l'invocateur grâce à des points de faculté (PF) dont le nombre total dépend du type de vertu invoquée. Chaque faculté mineure coûtant 1 PF, chaque faculté moyenne 2 PF et chaque faculté majeure 3 PF. De plus, il est à noter que les vertus de base ont accès aux facultés mineures et moyennes quant aux vertus supérieures, elles ont droit aux 3 niveaux de facultés. Aucune vertu ne peut posséder plus de 3 facultés de même niveau même si elle possède suffisamment de PF. Le nombre total de PF par type de vertu est indiqué dans le tableau ci-dessous.

La durée de l'invocation est fonction du nombre total de PF possédés par la vertu. En plus d'une heure obligatoire nécessaire à la manifestation de la vertu, l'invocation durera deux heures par PF. Ainsi, elle varie de 3 heures pour une vertu inférieure à 2D6 à 19 heures pour une vertu supérieure à 4D6.

Le nombre de jets d'invocation nécessaire dépend lui aussi du nombre total de PF. En effet, en plus d'un jet obligatoire pour la manifestation de la vertu, un jet est effectué par tranche de 2 PF. Ainsi le nombre total de jets varie entre 2 et 6. Tous les jets effectués sont modifiés selon le tableau "Bonus et Malus en Invocation". Tous les jets, excepté le premier, permettent à l'invocateur de

Bonus et Malus en Invocation

Type/POU	2D6	3D6	4D6
Inférieure	+30 %	+20 %	+10 %
De Base	+10 %	0 %	-10 %
Supérieure	-10 %	-20 %	-30 %



Total de FC suivant la Vertu

Vertu	Inférieure			de Base			Supérieure		
	2D6	3D6	4D6	2D6	3D6	4D6	2D6	3D6	4D6
PF	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Nombre d'Heures et de Jets N... à l'Invocation d'une Ve...

	Inférieure			de Base			Supérieure		
	2D6	3D6	4D6	2D6	3D6	4D6	2D6	3D6	4D6
Nbre heures	3	5	7	9	11	13	15	17	19
Nbre jets	2	2	3	3	4	4	5	5	6

comprendre les facultés spéciales de la vertu qu'il invoque. Ces jets sont appelés jets de compréhension. Tout ceci est résumé dans le tableau ci-dessous.

Si un jet est raté, deux cas se présentent :

- **c'est le premier jet** : rien ne se manifeste, l'invocateur perd alors 1D4 points de SAN et doit recommencer son invocation.

- **c'est un des "jets de compréhension" des facultés qui est raté** : il n'y a rien à faire, on ne peut le recommencer. L'invocateur ne perd pas de SAN mais en contre-partie, il "perd" un PF. Cependant, la durée de l'invocation, le nombre total de jets effectués et les modificateurs à ceux-ci restent inchangés.

L'incarnation de la vertu reste identique c'est-à-dire une lutte INT contre POU (se référer au livre de la magie p. 43). Si le POU de la vertu est supérieur ou égal à l'INT de l'invocateur, celui-ci gagnera 1D4-1 points d'INT.

Comme avant, les vertus peuvent être incarnées dans n'importe quel objet. Si celui-ci est brisé, il retiendra la vertu si la réparation est effectuée avec au moins 90 % des débris de l'objet. Elle peut également être incarnée dans la statue d'un animal afin de lui donner la vie à condition que l'invocateur choisisse la faculté "Caractéristique" (cf liste des facultés).

Comme les démons, les vertus occupent des points d'INT libre. Là, tout dépend du nombre de facultés de la vertu :

- par tranche de 1 à 3 facultés min : 1 point d'INT libre.
- par tranche de 4 à 6 facultés min : 2 points d'INT libre.

- pour une faculté majeure : 1 point d'INT libre.

Notes : Les sorciers chaotiques, à moins d'avoir appris, ne peuvent invoquer des vertus. Cet apprentissage dure 100-(INT+POU) mois d'étude et nécessite la présence d'un maître.

Il obtiendra ainsi un second pourcentage en invocation qui progressera de la même manière que le précédent. Cependant, la pratique de la sorcellerie loyale par un sorcier chaotique reste improbable et dangereuse pour les raisons suivantes :

- Un sorcier chaotique ne trouvera jamais de sorcier loyal qui lui enseignera sa science, à moins qu'il renie son passé et offre son 6me à la loi

- Un seigneur du chaos sera offensé de voir un de ses adeptes utiliser les créations de la loi, de même qu'un seigneur de la loi n'autorisera pas un sorcier chaotique d'utiliser des vertus.

La *réciprocité* est valable pour un sorcier loyal voulant user de la magie démoniaque.

Liste des Facultés

Voici la liste des facultés que vous pouvez attribuer à vos vertus. Cette liste n'est pas exhaustive et vous êtes libre d'en rajouter dès lors que votre maître de jeu a donné son accord. Cependant, il ne faut pas perdre de vue que les vertus agissent selon des critères essentiellement psychiques et toutes les facultés que vous rajouteriez devront respecter cette règle.

Facultés Mineures

- Augmentation de compétence
- Aura d'amitié
- Aura de confusion
- Aura de puissance
- Détection du chaos
- Détection du danger
- Détection du mensonge
- Détection de la vie
- Électricité
- Lumière
- Orientation
- Rayonnement
- Résistance au chaud
- Résistance aux chocs
- Résistance à la faim
- Résistance au froid
- Sonde Psychique
- Télékinésie

Tableau Récapitulatif

Vertu	Modificateur en invocation	PF	Faculté			Durée Invocation	Nombre de Jets
			Min	Moy	Maj		
Inférieure							
2D6	+30 %	1	oui	non	non	3 h	2
3D6	+20 %	2	oui	non	non	5 h	2
4D6	+10 %	3	oui	non	non	7 h	3
de Base							
2D6	+10 %	4	oui	oui	non	9 h	3
3D6	0 %	5	oui	oui	non	11 h	4
4D6	-10 %	6	oui	oui	non	13 h	4
Supérieure							
2D6	-10 %	7	oui	oui	oui	15 h	5
3D6	-20 %	8	oui	oui	oui	17 h	5
4D6	-30 %	9	oui	oui	oui	19 h	6



- Télépathie
- Vitalité

Facultés Moyennes

- Bouclier mental
- Caractéristique
- Dégâts maximum
- Electricité
- Hallucination
- Lumière brillante
- Mot de passe
- Oubli
- Protection maximum
- Résistance aux chocs
- Résistance aux coups
- Savoir
- Sens
- Téléportation
- Tornade mentale

Facultés Majeures

- Changement de plan
- Critique Sauveur
- Destruction
- Electricité
- Illumination

- Intangibilité
- Lumière aveuglante
- Mort

- Résistance aux chocs
- Toile d'énergie

Explication des Facultés

Facultés Mineures

- **Augmentation de compétence** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). La vertu possédant cette faculté peut être interrogée, ainsi elle augmentera d'1D10 % une des compétences suivantes : attaque ou parade d'une arme connue ou la compétence éviter. Cette pratique ne peut être utilisée qu'une seule fois par compétence.

- **Aura d'amitié** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Lorsque cette faculté est utilisée, elle permet au personnage de paraître charismatique et attirant aux yeux de la victime si toutefois elle rate un jet sous son POUx3. Cette faculté ne peut atteindre plus d'une cible à la fois. L'aura d'amitié dure 1D6+4 rounds et ne peut être utilisée plus de trois fois par jour, sa portée maximale est de 3 M.

- **Aura de confusion** : Lorsque cette faculté est utilisée, la confusion naît dans l'esprit de la victime si elle rate un jet sauveur sous son POUx3. Dans ce cas, elle sera incapable de prendre des décisions pendant 1D6+4 rounds. Si le jet est réussi, la victime sera tout de même abasourdie pendant un round. Cette faculté ne peut être utilisée plus de trois fois par jour et sur une seule victime à la fois. Sa portée maximale est de 3 M.

- **Aura de puissance** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Lorsque cette faculté est utilisée, le personnage paraît surpuissant et pratiquement invincible aux yeux de la victime. Toutefois, celle-ci a droit à un jet sauveur sous son POUx3 pour ne pas être impressionnée par cette illusion. Si le jet est réussi, la faculté n'a aucun effet. Si le jet est rate, la victime cherchera à tout prix à éviter le combat. Cette faculté ne peut atteindre qu'une seule cible à la fois et ne peut être utilisée plus de 3 fois par jour. Sa portée maximale est de 3 M.

- **Détection du chaos** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). La vertu qui possède cette faculté détectera le chaos sous toutes ses formes. L'objet dans lequel la vertu sera incarnée chauffera en pré-



L'ARMURE VERTUEUSE



LA MEILLEURE PROTECTION CONTRE LE CHAOS !

DEMANDEZ NOTRE DOCUMENTATION DANS LES TEMPLES AGRÉÉS PAR DONBLAS

sence du chaos. La chaleur sera croissante selon la proximité de la source chaotique et indiquera sa direction. Lorsque l'objet est orienté vers la bonne direction, la chaleur se fera plus intense. L'aire d'effet de cette faculté est de 10 M de diamètre.

- **Détection du danger** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). La vertu qui possède cette faculté détectera toutes ondes négatives destinées au personnage si celui-ci réussit un jet sous son POUx3. Si le jet est réussi, le personnage entendra un bourdonnement spécifique que lui seul percevra. L'intensité du bourdonnement varie avec la proximité de la source du danger. L'aire d'effet de cette faculté est de 10m de diamètre.

- **Détection du mensonge** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Idem que pour la faculté "Détection du danger" mais le personnage perçoit un sifflement lorsque son interlocuteur lui ment.

- **Détection de la vie** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Idem que pour la faculté "Détection du danger" mais si le jet est réussi le personnage est parcouru par des picotements. L'aire d'effet de cette faculté est de 10m de diamètre.

- **Electricité** : Dans sa version mineure, la vertu émet simplement

de petits chocs électriques ne causant aucun dégât, seulement de vives douleurs rendant la prise de l'objet dans lequel elle est incarnée impossible sans s'isoler par une matière non conductrice. N.B. : L'électricité étant inconnue dans les Jeunes Royaumes, les PJ ne sont pas sensés savoir que l'on peut s'en isoler et surtout comment. Seul le possesseur de la vertu est immunisé à ces chocs.

- **Lumière** : L'objet dans lequel est incarnée la vertu qui possède cette faculté luit d'une luminescence bleutée et des étincelles s'en échappent lorsque l'objet est en mouvement. Le seul avantage que confère cette faculté dans sa version mineure est un éclairage comparable à celui d'une torche.

- **Orientation** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Grâce à cette faculté, le personnage sait toujours où se trouve le nord. Ainsi, il peut obtenir un bonus de 20 % en navigation.

- **Rayonnement mental** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). La vertu qui possède cette faculté offre à son possesseur un pouvoir de suggestion appréciable. En effet, trois fois par jour, le personnage pourra tenter d'influencer une autre personne munie d'une INT suffisante (de 5 à 20) par la force psychique de la vertu. Aucune idée suicidaire ne peut être tentée sur un per-

sonnage par cette suggestion. Malgré tout, la réussite de la suggestion reste incertaine. En effet, ceci reste une suggestion que la victime n'est pas obligée d'exécuter. La portée maximale de cette faculté est de 10 M. La victime a droit à un jet sauveur sous une fois son INT, si le jet est réussi elle comprendra la supercherie.

- **Résistance au chaud** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté permet au personnage de résister à des températures élevées (jusqu'à 45°) sans aucun malus. Au-delà de cette température, il résistera tout-de-même mieux que les autres PJ et les malus prévus seront divisés par deux. Aucun personnage ne peut bénéficier en même temps des facultés "Résistance au froid" et "Résistance au chaud". Cette faculté nécessite une heure de concentration pour un jour d'action.

- **Résistance aux chocs** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Dans sa version mineure, cette faculté confère à l'objet de lien une résistance particulière. Lorsque pour une raison ou une autre, l'objet doit se briser, il y a 10 % de chance qu'il reste intact.

- **Résistance à la faim** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté permet au personnage de rester sans se nourrir (ni boire) pendant une durée maximale d'une semaine après laquelle il devra se restaurer en conséquence. Cette faculté nécessite une heure de concentration pour un jour d'action.

- **Résistance au froid** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Idem que la faculté "Résistance au chaud" mais pour des températures très basses allant jusqu'à -25°.

- **Sonde psychique** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté permet la connaissance limitée de l'état émotionnel d'une personne. En effet, l'utilisateur percevra les sentiments ressentis par la cible au moment de l'utilisation de la faculté mais sans aucune précision, ce n'est pas une lecture des pensées. L'utilisateur doit tout de même réussir une lutte de POU de la vertu contre POU de la victime. La portée maximale de cette faculté est de 10 M.

- **Télékinésie** : cette faculté permet à la vertu de déplacer l'objet dans lequel elle est incarnée tant que



la TAI de celui-ci ne dépasse pas 25. Cependant seul l'objet peut être déplacé et si quelque chose ou quelqu'un se trouve à l'intérieur, dessus, attaché à l'objet ou autre, la faculté ne peut s'exercer.

- **Télépathie** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté permet à l'utilisateur de parler à une autre personne télépathiquement dans un rayon de 10m. Cependant, il ne peut recevoir de réponse à moins que son interlocuteur possède lui aussi un pouvoir télépathique.

- **Vitalité** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté permet à son utilisateur d'accomplir des prouesses d'endurance. En effet, la vertu neutralise la sensation de fatigue et ainsi le personnage pourra ne pas dormir pendant une semaine maximum durant laquelle il ne ressentira pas la souffrance de son corps meurtri par la fatigue. En aucun cas il n'est question de faire un marathon inhumain ou de résister à diverses blessures. Après cette période le personnage sera dans la nécessité de se reposer ou mourir inexorablement de fatigue. La période de repos est égale à la période d'utilisation de la faculté.

Facultés Moyennes

- **Bouclier mental** : Cette faculté est une protection mentale à son utilisateur. Ainsi, toute attaque contre le POU du personnage devra d'abord vaincre le POU de la vertu. Si un personnage possède plusieurs vertus possédant cette faculté il ne sera protégé que par la vertu ayant le POU le plus élevé, le POU des vertus ne se cumule pas. Cette faculté est réservée aux vertus inanimées.

- **Caractéristique** : (cette faculté est réservée aux vertus animées). Cette faculté est obligatoire pour créer des vertus animées. Ainsi la vertu possédant cette faculté devra être incarnée dans la statue d'un animal (ou autre) et celui-ci agira comme s'il était vivant. Il pourra dès lors être utilisé comme un moyen de transport. L'animal aura les pouvoirs suivants :

1 - Une statue de bois aura les caractéristiques normales de son homologue naturel plus trois points d'armure.

2 - Une statue de pierre aura deux fois plus de points de vie que sa version naturelle mais la moitié de sa

vitesse. Une statue de pierre ne peut ni voler ni nager.

3 - Une statue de métal aura deux fois plus de points de vie que sa version naturelle et les 2/3 de sa vitesse. Il peut accomplir tout ce que son homologue naturel peut faire.

4 - Aucune de ces statues n'a besoin ni de nourriture ni de repos.

- **Dégâts maximum** : cette faculté permet à une arme (ou tout autre objet dans lequel la vertu est incarnée) de toujours effectuer le maximum des dégâts possible. Mais les bonus aux dégâts du personnage ou d'une faculté doivent toujours être tirés aux dés.

- **Electricité** : en sa version moyenne, cette faculté permet à la vertu de canaliser les flux électromagnétiques de l'environnement et ainsi libérer cette énergie afin d'occasionner 1D6 points de dégâts à la personne entrant en contact avec l'objet de lien. La vertu possédant cette faculté devra impérativement être incarnée dans un objet d'une matière conductrice. Seul l'utilisateur peut manier l'objet sans risquer de se prendre les dégâts de l'électricité.

- **Hallucination** : Cette faculté permet à une vertu de s'introduire dans l'esprit d'une cible et de dérégler sa vision. Celle-ci sera alors victime d'hallucination contrôlée par la vertu à moins qu'elle ne réussisse un jet sauveur sous son POUx3. Une seule cible à la fois peut être victime de cette faculté qui peut être utilisée trois fois par jour au maximum. La durée de l'hallucination est de 1D6+4 rounds. L'aire d'effet de cette faculté est de 10m de diamètre.

- **Lumière brillante** : En plus des avantages que cette faculté procure en sa version mineure, la vertu pourra produire trois fois par jour une lumière brillante pendant 1D6+4 rounds qui émanera de l'objet de lien. Cette lumière brillante provoquera une gêne chez les adversaires dans un rayon de 3 M occasionnant ainsi un malus de -10 % à toutes les compétences.

- **Mot de passe** : Cette faculté permet de créer des objets qui paraîtront à toute autre personne que l'invocateur, tout-à-fait banals. En effet, la vertu obéira uniquement lorsqu'un mot de passe sera prononcé. Celui-ci devra être déterminé par l'invocateur. Si la vertu est incarnée dans une porte, celle-ci ne s'ouvrira pas devant une personne qui ne connaît pas le

mot de passe et tout démon qui la touche ou tente de la traverser (même par téléportation) doit vaincre son POU ou être détruit.

- **Oubli** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). La vertu qui possède cette faculté peut effacer une parcelle récente de la mémoire d'une cible en pénétrant dans son esprit et capturant ses derniers souvenirs. Pour ce faire, la vertu possède des "points d'oubli" qu'elle dépense par nombre de minutes de souvenir effacé. Le total de points d'oubli est égal à deux fois le POU de la vertu. Elle peut effacer des souvenirs remontant maximum à son POU en jours. Pour toute minute de souvenir effacé la vertu perd définitivement un point d'oubli. Lorsque la vertu arrive à 0 point d'oubli cette faculté ne peut plus être utilisée. Pour que cette faculté soit efficace, il faut que la vertu remporte une lutte de POU contre le POU de la victime. La portée maximale de cette faculté est de 3m.

- **Protection maximum** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). La vertu possédant cette faculté confèrera à l'objet de lien (une armure généralement) le pouvoir de protéger toujours à son maximum. Si une arme démon frappe la vertu, elle absorbera son POU en dégâts avant de laisser passer les dégâts supplémentaires. Néanmoins, si l'arme démon réussit à vaincre le POU de la vertu, elle effectuera les pleins dommages une fois la protection de l'armure retirée.

- **Résistance aux chocs** : Idem que sa version mineure mais il y a 25 % de chance que l'objet de lien reste intact.

- **Résistance aux coups** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). La vertu qui possède cette faculté permet au personnage d'ignorer la douleur au cours d'un combat. Ainsi, celui-ci ne ressentira pas les effets d'une blessure majeure avant la fin du combat. Malgré tout si le personnage tombe à 0 point de vie il meurt comme tout le monde.

- **Savoir** : cette faculté permet à la vertu de répondre à une question quelconque. Sa chance de répondre à une question est égale à 5xINT du personnage qui l'interroge car elle explore son inconscient à la recherche de la réponse.

- **Sens** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté



permet à la vertu de venir en aide à un sens déficient d'un personnage. Ainsi la vertu analysera l'environnement et le décodera instantanément pour le rendre compréhensible au personnage.

Néanmoins, la vertu doit être impérativement incarnée dans un objet relatif au sens perdu ou déficient. Exemple : des "lunettes" pour la vue, des boucles d'oreilles pour l'ouïe, des gants pour le toucher, etc...

Un personnage ayant perdu l'usage d'un sens retrouvera ses pourcentages antérieurs grâce à cette faculté mais ils n'augmenteront plus.

- **Téléportation** : cette faculté permet à la vertu d'effectuer un désassemblage moléculaire et de transporter ces molécules jusqu'à une distance maximale de 10 M et de les réassembler. Le nombre de téléportation est limité à 5 fois par jour maximum. Elle peut en plus d'elle-même transporter son possesseur et son équipement uniquement.

- **Tornade mentale** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté permet à une vertu d'infliger une flagellation spirituelle. Ainsi, la victime devra réussir une lutte de POU contre POU contre la vertu ou tomber à genoux torturée par la douleur, ne pouvant rien faire d'autre qu'hurler.

La souffrance spirituelle dure 1D6+4 rounds. Aucune autre victime ne peut être visée pendant ce laps de temps. Cette faculté peut être utilisée 3 fois par jour maximum jusqu'à une distance de 5 M.

Facultés Majeures

- **Changement de plan** : La vertu qui possède cette faculté peut téléporter le possesseur et son équipement sur un autre plan.

Néanmoins, pour que la vertu puisse agir, il faut que l'utilisateur sache auparavant où il desire se rendre. Elle peut ouvrir une brèche sur une seule dimension et se referme aussitôt après le passage de l'utilisateur.

- **Critique sauveur** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Une fois par jour, la vertu possédant cette faculté peut accorder à l'utilisateur une réussite critique dans la compétence relative à l'objet de lien (arme : attaque et parade, selle : équitation etc...). Néanmoins il est

obligatoire que cette faculté soit utilisée uniquement en cas de force majeure. Toute utilisation futile entraîne une maladresse, la destruction de l'objet de lien et la perte de la vertu.

- **Destruction** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté confère à la vertu le pouvoir de briser tout ce que l'objet de lien touche.

Ainsi, toute arme ou armure qui pare ou est parée par une épée vertueuse possédant cette faculté se brise.

Cependant, les armes et armures démons peuvent effectuer un jet de 1D100 sous leur CON pour éviter d'être brisées. Cette faculté peut être utilisée 3 fois par jour maximum.

- **Electricité** : Idem que dans sa version moyenne mais les dégâts occasionnés sont de 2D6. L'énergie libérée l'est soit au contact avec l'objet de lien, soit du ciel comme un éclair. Sa portée maximale est de 10 M.

- **Illumination** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté est l'égale du pouvoir démoniaque du même nom mais la VIR est remplacée par le POU de la vertu.

- **Intangibilité** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté permet à l'utilisateur de devenir intangible à volonté. Lorsqu'il est intangible, il ne peut pas combattre physiquement et est immunisé contre les armes normales mais non contre les armes démons. Cet état d'intangibilité dure 1D6+4 rounds.

- **Lumière aveuglante** : En plus des avantages que cette faculté procure en sa version mineure la vertu pourra produire 3 fois par jour une lumière aveuglante pendant 1D6+4 rounds qui émanera de l'objet de lien. Cette lumière provoquera une gêne chez l'adversaire dans un rayon de 3 M. occasionnant un malus de 25 % à toutes les compétences.

- **Mort** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Si la chair d'une cible est touchée par une arme vertueuse possédant cette faculté un jet d'attaque POU contre POU de la victime doit être effectué, s'il réussit la cible meurt.

- **Résistance aux chocs** : Idem que la version mineure mais il y a 50 % de chance que l'objet de lien reste intact.

- **Toiles d'énergie** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées).

Cette faculté permet à la vertu de lancer des toiles circulaires d'énergie, provenant de l'objet de lien pour emprisonner des victimes. Pour s'échapper, ces dernières doivent réussir un jet de POU contre le POU de la toile, qui est de 3D6+6 (déterminée séparément pour chaque toile).

Chaque essai manqué baisse le POU de la victime de un point. Ce POU est regagné à la libération. Pendant qu'elle est emprisonnée, la victime ne peut ni attaquer, ni parer, ni éviter. L'utilisateur peut libérer les victimes à son gré. La portée maximale de cette faculté est de 10 M.

Limites au Nombre de Vertus Incarnées

Un personnage ne peut posséder plus de vertus que la moitié de son INT (arrondissez les fractions au chiffre inférieur), à tout moment de sa carrière. Si une vertu est détruite, il peut néanmoins la remplacer. N'importe qui peut utiliser un objet possédant une vertu incarnée.

On ne peut pas lier d'élémentaire ou de démon à un objet vertueux.

Conversion des Sorciers et des Vertus

En ce qui concerne la conversion des sorciers, elle s'effectue comme pour les sorciers chaotiques : on détermine la compétence en invocation du sorcier d'après son rang. Pour cela, reportez vous à la page 29 du livre de magie

Quant à la conversion des vertus, elle est aussi simple. Tout d'abord, en fonction de la vertu possédée par le personnage celui-ci peut essayer d'obtenir les mêmes effets en choisissant les facultés appropriées.

Ensuite, par rapport à ces facultés et au POU de la vertu, il faudra déterminer son type (inférieure, de base, supérieure) et son POU (2D6, 3D6, 4D6).



Si il reste des PF non utilisés après ces opérations ils seront considérés comme perdus lors des jets de compréhension.

Exemple

Pour mieux illustrer cette aide de jeu voici un exemple d'invocation, décrivant celle-ci du début à la fin du point de vue du personnage lui-même et d'un point de vue technique.

"Ce matin-là, Morvann était anxieux, il attendait ce jour depuis tant de temps... Bientôt, il tiendrait sa vengeance entre ses mains, il pourrait enfin faire payer à ces chiens de Pikarayd le mal qu'ils lui avaient fait, à lui et à sa famille.

En effet Morvann avait à peine 5 ans quand il assista impuissant au massacre de son village et de sa famille.

Aujourd'hui, 25 ans plus tard, il allait bientôt pouvoir prendre sa revanche. Il attendait la dernière autorisation du grand prêtre de Donblas pour pouvoir accéder à la salle d'invocation.

Ce grand prêtre qui fut comme son père durant toutes ces années. C'est ici même au temple de Raschill qu'il l'avait initié à ces rituels magiques qui permettaient de manifester des entités composées de l'essence même de la Loi : les vertus.

Maintenant, grâce à ces connaissances accumulées pendant toutes ces années, il tenait sa vengeance, il allait pouvoir créer une arme puissante capable d'anéantir tous les chiens de chaotiques qui allaient croiser son chemin.

Alors qu'il était perdu dans ses pensées, un jeune prêtre lui porta ce qu'il attendait depuis longtemps : le libre accès à la salle réservée aux invocations.

Alors qu'il aménageait la salle en fonction de son invocation, il pensait en son for intérieur "le sort du chaos en est jeté !"

Quand tout fut fin prêt, il s'installa au centre de la pièce et prit une position facilitant la méditation. Assis en tailleur, il ferma les yeux et fit le vide dans son esprit, sa respiration se fit lente et régulière.

Sa méditation débuta. Il se concentra tout d'abord sur Donblas, sa grandeur et les valeurs qu'il lui avait enseignées.

Ensuite, il médita sur la vertu qu'il désirait invoquer. Il la voulait puissante et offensive. Il désirait l'incarner dans son arme et que celle-ci puisse tuer d'un seul coup.

Au bout d'une heure de méditation, il ressentit sa présence. En terme de jeu, durant cette première heure d'invocation le personnage choisit le

type (inférieure, de base, supérieure) et le POU de la vertu (2D6,3D6,4D6) qu'il désire invoquer.

Dans ce cas, Morvann possède une compétence en invocation de 70 %.

Pour assouvir sa vengeance, il désire invoquer une vertu supérieure avec un POU de 4D6. Il devra donc effectuer tous ses jets d'invocation avec un malus de -30 %. Lors de la manifestation de la vertu, il doit effectuer un jet. Le joueur jette les dés et obtient un résultat de 36 ; la compétence modifiée étant de 40 % il réussit son premier jet.

La phase la plus complexe de l'invocation allait commencer. Il allait devoir méditer sur l'essence même de la vertu afin de comprendre les avantages qu'elle allait lui apporter.

D'après le type de vertu qu'il a invoqué, Morvann devra effectuer 6 jets sous sa compétence en invocation modifiée, c'est-à-dire 40%. Il en rate 3 sur 6.

Il perd donc 3 PF sur les 9 dont il dispose au début, il lui reste 6 PF. A la fin des 19 heures d'invocation, le joueur attribue des facultés à la vertu suivant le nombre de PF qu'il lui reste, dans ce cas 6. Voulant une arme puissante, il choisit les facultés suivantes :

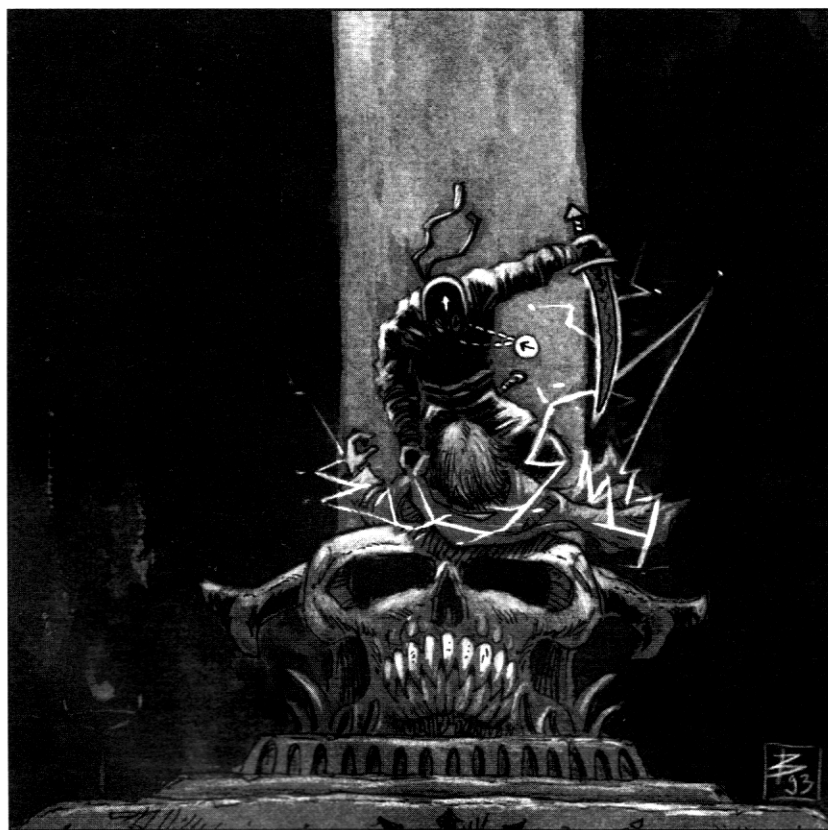
- Dégâts maximum (2 PF)
- Aura de puissance (1 PF)
- Mort (3 PF)

Maintenant, brandissant haut son arme, il allait incarner la vertu dans son arme. Le MJ tire alors le POU de la vertu qui est de 4D6 il obtient un 15.

Morvann possède une INT de 17. Pour l'incarner, il doit réussir une lutte POU de la vertu contre son INT. Il a donc 70 % de chances d'y parvenir. Il jette les dés et obtient un résultat de 42, l'incarnation s'est bien déroulée.

Lorsque l'invocation fut achevée, la nuit était déjà bien avancée. Morvann sortit épuisé de la salle d'invocation

Même s'il était déçu de ne pas avoir compris toutes les facettes de sa vertu il arborait fièrement sa nouvelle arme avec laquelle il était fermement décidé à assouvir sa vengeance...



TANELORN L'ETERNELLE

TANELORN L'ETERNELLE

TANELORN L'ETERNELLE

TANELORN L'ETERNELLE

Perdue au coeur des Jeunes Royaumes, menacée par le chaos destructeur de Pan-Tang, méprisée par la Loi, ignorée par l'ère des Princes dragons, Tanelorn se dresse unique et fragile. Qui n'a pas entendu des rumeurs ayant trait à la cité du désert des Soupirs. On raconte même que l'empereur déchu de la cité qu'il rêve, y a trouvé la paix l'espace de quelques temps.

Tanelorn n'a ni dieux ni maîtres, elle est l'asile de tous les errants qui désirent échapper au poids de leur destin ou aux contraignants devoirs les liant à leurs seigneurs ducs du chaos. Tanelorn est unique mais on la dit éternelle; elle existerait dans d'autres univers, d'autres époques, d'autres temps... Tanelorn serait une cité en ruine dans l'étrange monde d'un prince à la robe écarlate. Existe-t-elle dans le monde de glace d'Urlik Skarsol ?

Quelques sages des Jeunes Royaumes inspirés directement par les Seigneurs Gris se sont souvent posés la question, à savoir si Tanelorn se devait d'être absolument neutre ou si elle pouvait entreprendre la lutte contre la Loi ou le

Chaos si l'une de ses forces venait à déséquilibrer la stabilité de la Grande Balance cosmique dont Tanelorn serait la manifestation à l'échelle humaine. Mais avant toute chose contemplons Tanelorn dans toute sa simple splendeur

TANELORN

"Tanelorn est une cité neutre qui n'est inféodée à aucun des deux camps".

Rackhir l'archer rouge (l'Épée Noire). Après une longue errance à travers l'aride désert des Soupirs, si vous avez évité les pillards du désert des larmes, si vous avez vu prévoyant qu'à vos réserves d'eau, si vos éventuels guides ne vous ont pas abandonnés après vous avoir détrossé, vous aurez peut-être la chance de découvrir celle qui honte tant d'esprits torturés... Tanelorn.

Rien de bien exceptionnel dans l'aspect de cette cité qui ressemble à n'importe quelle autre ville du désert : une faible muraille de terre séchée entoure péniblement une centaine de demeures recouvertes de chaux blanche. La première

chose qui attire l'œil du voyageur est le nombre d'étendards flottant au vent. Ces bannières ne sont pas guerrières mais reflètent simplement la diversité des habitants de Tanelorn. En effet, les habitants de la petite cité viennent de tous les horizons : Rackhir l'archer rouge est natif des contrées orientales proches de Phum et d'Eshmir, Uroch de Nievo et brut de Lasmar viennent du Royaume vassal de Pan-Tang : Dharijor. La compagne de Rackhir, la rousse Sorana, quant à elle, vient de Yeshpotoom-Kahlai, la forteresse Impie d'Eequor.

Chaque maison est imprégnée de l'architecture du pays natal de son habitant. Cette "nostalgie" fait de Tanelorn une cité unique où s'enchevêtrent de petites tours des dômes et les tourelles de tous les pays des Jeunes Royaumes. La demeure de Rackhir est la seule un miracle. Située à l'ouest de la cité, c'est une maison à deux étages, entourée d'une grande pelouse sur laquelle de nombreuses fleurs sauvages poussent librement. Cette demeure est construite en morbré rose et jaune et possède un grand bit pointu.



Les Habitants

La population de Tonelorn oscille entre deux et trois cents habitants : marchands de Vilmir ayant fui de voraces créanciers, anciens adeptes du chaos, sorciers de Pan-Tang ayant délaissé les cruautés du théocrate ou hérétiques de la loi poursuivis par les Assassins Bleus. Ce rassemblement cosmopolite donne 6 Tonelorn un caractère de puissance mêlé d'une certaine quietude et d'une indéniable poix régnant sur tous les visages. Il est 6 noter que comme dans tout outre cité, on peut trouver 6 Tonelorn une taverne et quelques commergontr.

La taverne de l'Arrivée :

Située près de la Porte du Sud, elle est tenue par Zas le manchot, un ancien vogobond qui o conquis le trône d'un royaume de l'est nommé l'Andlermaigne. Il o abandonné son trône et s'est mis en quête de Tonelorn. Les tarrik de l'ouberge de l'arrivée sont sons aucun doute les moins chers des Jeunes Royaumes, les voyageurs démunis se verront offrir un repas et un gîte gratuitement. Les prix pratiqués sont 50% moins chers que dans n'importe quel outre débit de boissons !! Zos, tout en étant tolérant n'accepte pas

que des individus créent du désordre dans son auberge. A noter que la seule décoration de la taverne, est une Btronge épée, accrochée derrière le comptoir. Le pommeau de cette lame faite en or massif, représente un lion rampant. Zas ne laissera personne toucher cette épée, symbole des rois d'Andlermoigne.

L'armurerie

Une outre bâtisse particulière est l'armurerie de Tonelorn (située près du grand puits). Cette armurerie est tenue par un oncier sorcier de Pan-Tang : Carkan. On y trouve un éventail intéressant d'ormes du Desert des Larmes (arc, épée, lance etc...) Avec un peu de chance, un voyageur trouvera une arme particulière forgée par un habitant de Tonelorn pendant son temps libre. En devanture de cene armurerie est exposée une parfaite réplique (non démoniaque) de Stormbringer. Elic o autorisé Carkan 6 en faire une reproduction. Carkan la veille jalousement !

La cave de l'armurerie contient une impressionnante réserve d'ormer de tous genres destinée 6 la population en cas d'onoque de Tonelorn par une armée. Cette cave est perpétuellement surveillée par deux gardes lourdement armés.

Autres Boutiques

Outre les commerçants "classiques" qui vendent des victuailles ou des vêtements, on peut trouver 6 Tonelorn un morchond de montures (chameaux et chevaux) ainsi qu'un herboriste soigneur de grande

Légende



: tourelle (25m de haut) état déplorable



: enceinte (entre 10 et 15m de haut)

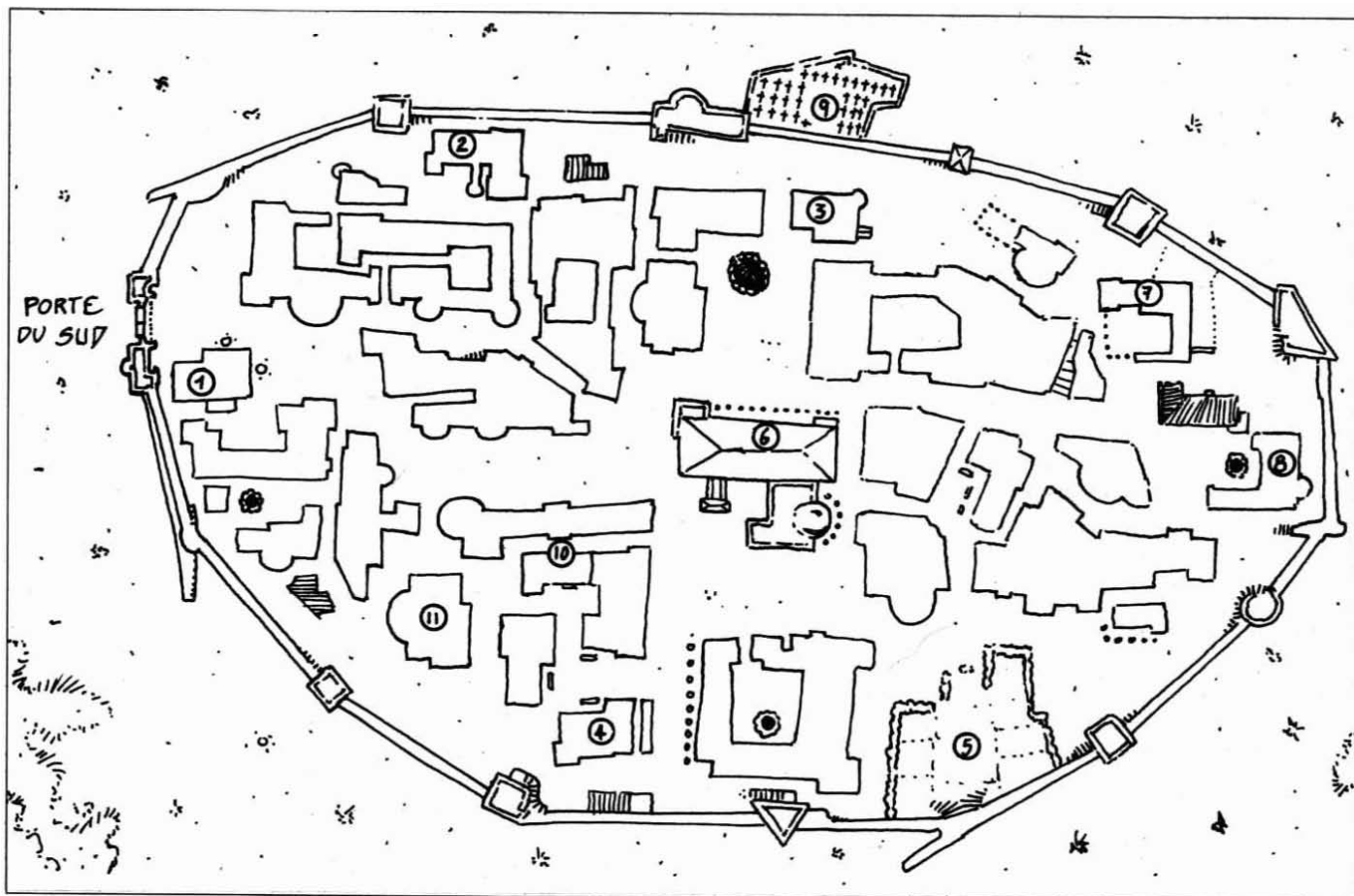


: grand puit



: petit puit

- 1 : taverne de l'Arrivée
- 2 : demeure de Rackir
- 3 : armurerie et maison de Carkan
- 4 : l'herbaliste Lanx
- 5 : le potager
- 6 : le palais
- 7 : morchond de montures
- 8 : taverne du Puits d'Argent
- 9 : le cimetière
- 10 : demeure d'Uroch de Niéva
- 11 : réserve de vivres



renommée. Cet herboriste dénommé Lanx est un ancien prêtre de la Loi ayant décidé de mettre ses talents au service de tous. Lanx soigne généralement gratuitement.

Le Palais de Tanelorn

Au centre de Tanelorn se dresse une bâtisse qui n'est ni une maison, ni un commerce, les Tanelorniens l'appellent ironiquement le Palais de Tanelorn. Le "palais" possède deux fonctions : la première est celle d'être une bibliothèque ouverte aux voyageurs comme aux habitants de la ville.

Cette bibliothèque peut prétendre rivaliser avec la grande bibliothèque de Iossaz non par le nombre d'ouvrages disponibles mais par la qualité et le bon état des livres. Contrairement aux différentes bibliothèques des Jeunes Royaumes aucun manuscrit n'est entaché par un esprit partisan. Tous les livres de Tanelorn ont été rédigés par ses habitants depuis des millénaires. On peut y trouver des traités géologiques, zoologiques, herboristes, des ouvrages théologiques ou philosophiques. Dans ces deux derniers domaines, il est intéressant de noter que les concepts de Chaos et de Loi y soient traités par rapport à une troisième force : la grande balance cosmique. La bibliothèque de Tanelorn comporte 9000 ouvrages dont les titres les plus fameux sont :

- "l'Art de l'arc" par Rackir.*
- "les Arcanes pratiqués à la Forteresse Impie" par Sorana.*
- "l'Etrange Rolland" par Melkafir*
- "les Assassins du Théocrate" par Barlak Kirlos.*

La liste pourrait être longue. Au cœur de cette bibliothèque se trouve une grande pièce appelée salle du conseil de Tanelorn. "Elle est destinée aux réunions d'urgence d'un conseil formé de neuf personnes qui délibèrent en cas de péril pour Tanelorn". Derrière cette phrase lapidaire inscrite sur la porte de la salle se cache toute la volonté séculaire des habitants de Tanelorn pour défendre leur ville.

Actuellement les membres du conseil sont Rackhir et sa compagne, Carkan de Pan-Tang, Uroch de Niéva, Brut de Lashmar le premier défenseur de Tanelorn, Lanx le thaumaturge. Trois des neuf sièges sont destinés à de mystérieux agents de la Grande Balance qui doivent, selon certaines légendes, prêter main-forte à Tanelorn en cas de menace. D'ailleurs la table de marbre noir du conseil est ornée en son centre d'une grande balance dont les deux plateaux

représentent les huit flèches ambrées du chaos et l'unique flèche bleue de la Loi. Après avoir contemplé succinctement Tanelorn, penchons-nous sur la neutralité de la cité éternelle.

La Cité Grise

Les partisans de la non intervention de la cité dans les affaires des Jeunes Royaumes mettent en avant le caractère éternel de refuge qui a fait de Tanelorn ce qu'elle est actuellement et sa neutralité absolue dans la joute éternelle qui oppose les ducs du chaos et Les seigneurs blancs de la Loi.

Tanelorn est le gîte de tous ceux qui ont fui cette lutte divine pour de pions redevenir des hommes maîtres de leur vie et de leur destin. Tanelorn offre une chose unique dans les Jeunes Royaumes : la possibilité d'être libre de toute tutelle divine, religieuse ou politique. Les gens de Tanelorn combattent uniquement pour la "non-bannière" de leur cité et les événements extérieurs aux déserts des soupirs leur importent peu. En ayant la chance de trouver Tanelorn, ils ont à jamais renoncé à la lutte religieuse qui caractérise de manière si sanglante les Jeunes Royaumes. Les tanelorniens, qui se réclament de la neutralité, aiment s'appuyer sur un manuscrit rédigé par Rackhir : il y raconte sa rencontre avec les 12 bâtisseurs de Tanelorn, dans un palais étrange situé au-delà des Jeunes Royaumes, et comment ils refusèrent de l'aider à sauver la cité qu'ils avaient jadis construite. Si les propres créateurs de Tanelorn refusent d'intervenir pour sauver leur oeuvre, la voie des habitants de la cité éternelle est toute tracée : vivre tranquillement, se défendre et ne pas s'occuper des affaires extérieures à la cité.

Le deuxième point concerne le rôle que joue Tanelorn dans la grande lutte pour la mainmise des mondes opposant le chaos et la loi.

"Tanelorn par sa facette éternelle est l'un des éléments prépondérant de l'équilibre de l'Univers".

Arjik de Pikarayd agent de la balance.

Au-delà des deux grands camps que sont le Chaos et la loi se trouve la grande balance cosmique, symbole abstrait de l'équilibre nécessaire à la survie de l'homme et de l'univers. Quoi de plus proche de la Balance que la cité de Tanelorn ? Ces deux entités auxquelles, certains puissants démons associent une troisième qu'ils nomment

Bâton Runique (le fléau de la balance cosmique?) n'agissent pas de manière active et visible sur la vie des Jeunes Royaumes. Cependant, nous pouvons facilement supposer que si une grande puissance du chaos était sur le point de contrôler entièrement les Jeunes Royaumes, la Balance cosmique se devrait d'intervenir. Et quelle serait sa meilleure base d'action ? Tanelorn. Là, intervient un concept étrange et légendaire, celui d'agent de la Balance. Nous avons déjà vu qu'à l'intérieur du conseil de Tanelorn, trois places étaient réservées à ces mystérieux agents et en fouillant dans la bibliothèque j'ai pu découvrir certains renseignements concernant ces agents, leurs origines et leurs pouvoirs.

La première tablette concernait une femme du peuple ailé de Myrrhyn qui fut prêtresse de Straasha. Elle eut les ailes tranchées par un groupe de mercenaires de Dharijor qui la laissèrent pour morte. Survivant à ses blessures, cette femme nommée Angelica (parabole ? Symbole ?) ne désirait que la vengeance et après plusieurs années de traque elle égorgea le dernier de ses tortionnaires non loin de Tanelorn dont elle ignorait l'existence. Là, elle trouva planté dans une dune un étrange arc sans corde doué de parole qui lui intima l'ordre de le conduire à la cité éternelle où elle se devait d'attendre les deux autres agents.

Le deuxième agent appelé Arjik par les tablettes était originaire de Pikarayd où il exerçait la peu reluisante fonction d'assassin-garde du corps. Mais après avoir égorgé un de ses clients, ami personnel du chef des tueurs de Pan-Tang il dut s'enfuir et mena une vie de débâche et de sang. Jusqu'au jour où il devint l'esclave d'un Melnibonéen qui l'utilisa huit longues années. Le maître d'Arjik, après un étrange rêve, décida d'abandonner son esclave dans le Désert des Soupirs, où plus mort que vif il fut recueilli par une patrouille de Tanelorn. Guéri, il resta à Tanelorn. Par un jour de tempête alors qu'il n'était qu'à quelques kilomètres de Tanelorn, il trouva un étrange bouclier frappé d'une balance. Le deuxième agent s'était révélé.

Les traces de la troisième personne désignée par la balance, selon les tablettes se trouverait en royaume de Lormyr, où une jeune prêtresse de Donblas dénommée Melkafir fut chassée de son temple. Elle était accusée d'avoir eu des rap-

ports des plus impies avec le grand prêtre. L'on prête plus d'attention à la parole d'un grand prêtre qu'à celle d'une petite et trop jolie prêtresse... Ne maîtrisant aucun métier, Melkafir mendia pendant quelques mois. Alors qu'elle cherchait des coquillages sur une plage, non loin de Trepasaz, elle vit une épave à l'intérieur de laquelle elle trouva un bâton qui étrangement liait trois entités : une vertu, un démon et une autre plus mystérieuse. puis elle prit le chemin de Tanelorn.

Telle est, selon les archives de Tanelorn, l'histoire des trois agents de la Grande Balance.

Je ne crois pas qu'un jour, trois personnes dénommées Arjik, Melkafir ou encore Angélica, arriveront pour sauver les Jeunes Royaumes, il s'agit plutôt d'une parabole montrant que si son équilibre est menacé, la Grande Balance trouvera des hommes ou des femmes et qu'elle les armera pour contrer la Loi ou le Chaos. Je suis intimement persuadé qu'en cas de graves bouleversements Tanelorn sera le lieu de résistance pour sauvegarder l'équilibre dont elle est le symbole. Cependant, Tanelorn est éternelle, pas ses habitants! Pour terminer ma chronique sur Tanelorn, je rappellerai les propos d'une démon à la suite d'un voyage effectué dans un monde étrange, appelé par les autochtones "Tragique Millénaire.

"Fuyant les lynchages dont j'étais perpétuellement la victime, je marchais en me dirigeant au nord de ce monde dans un royaume nommé Scandie. Après trois mois d'errance, je découvrais un prêtre d'un culte étrange, qui malgré mon aspect démoniaque m'offrit l'hospitalité. Nos dialogues étaient des plus difficiles, cependant il me parla d'une étrange caverne située à Kung Slandem (un défilé de montagnes). Après m'être repu de son sang, je me rendis à cette caverne. L'entrée était un long tunnel en pente douce qui donnait accès à une immense plaine où jaillissait une source d'eau chaude contenant du phosphore. Non loin de la plage, se dressaient des habitations de métal paraissant conçues pour résister à une immense catastrophe. Je pensais, à cette vue, à la putride Tanelorn. Je m'enfuis en apercevant un homme et une femme dont le nom m'emplit mystérieusement de terreur... Brunner..."

Fin de la chronique de Tanelorn par Cléomède de Pan-Tang, Prêtre renégat d'Arioch.

Le repos de l'âme

Tanelorn est non seulement un abri pour le corps mais aussi pour l'esprit. Telle une source miraculeuse, la cité guérit, apporte un réconfort aux âmes en peine des Jeunes Royaumes. Elric, être déchiré s'il en fut, éprouva lui-même cet effet. Toute personne présente à Tanelorn récupère 1D4 points de SAN par mois et cela automatiquement. Cependant, tout résidant de Tanelorn qui croit encore en la Loi ou au Chaos risque de perdre ses croyances. Ainsi, par mois passé à Tanelorn, le personnage doit tester avec 1D100 son POU x 4. En cas d'échec, le visiteur semble avoir une illumination, une véritable révélation qui remet en cause tout ses principes.

Dès lors, il perd ses points d'élan et renonce à ses anciennes alliances surnaturelles pour une vie simple et humaine à Tanelorn.

Tanelorn, Forteresse

Tanelorn est un lieu unique dans les Jeunes Royaumes en sens que les pouvoirs du Chaos et de la Loi y sont altérés.

Influence sur le chaos

Tout démon mineur amené dans Tanelorn voit toutes ses caractéristiques (sauf la TAI) et ses compétences divisées par 10 !

Aucun démon mineur ne peut de son plein gré entrer dans Tanelorn. Il doit être amené (porté physiquement) par son maître dans la cité grise. Ainsi aucun démon de connaissance ne peut fournir de réponse aux questions posées sur Tanelorn ou ses habitants. Pareillement, un démon de désir ne peut dérober quoique ce soit dans la cité.

Il est impossible à un sorcier d'invoquer un duc du Chaos dans Tanelorn. De même, toutes ses compétences d'invocation des divers démons mineurs sont divisées par 10.

Les ducs du Chaos (sous forme d'avatar) peuvent rentrer dans Tanelorn. Cependant, comme toutes leurs caractéristiques (sauf la TAI) et compétences sont divisées par 10, ceux-ci hésitent à franchir les murailles de briques de l'antique cité. Certaines vieilles légendes racontent même qu'un duc du chaos, au nom aujourd'hui oublié, s'était aventuré dans Tanelorn à la tête d'une armée de pillard. Malheureusement pour lui, il fut vaincu par un guerrier de la cité. L'histoire raconte ensuite que ses temples s'écroulèrent, ses statues explosèrent, ses prêtres devinrent fous et plus jamais

ce duc ne réapparut... Est-il vraiment mort ou est-il retenu "captif" par la puissance de Tanelorn ?

Un prêtre du chaos ne peut obtenir une aide de la part de son dieu à Tanelorn. En d'autres termes, les points d'élan lui sont absolument inutiles.

Influence sur la Loi :

Appliquez les mêmes restrictions pour les vertus et les dieux de la loi.

Influence sur les Cultes Elémentaires

Les cultes élémentaires ne sont pas affectés par Tanelorn. Aussi peut-on invoquer des élémentaires et ceux-ci gardent tous leurs pouvoirs dans la cité. De même, un sorcier peut contacter un Seigneur des Bêtes à Tanelorn.

Scénarios

Les scénarios possibles à Tanelorn tirent leurs origines dans les rapports entre la cité et la Loi ou le Chaos.

La Loi n'apprécie guère Tanelorn, mais elle n'a jamais tenté aucune vaste opération visant sa destruction totale et définitive. Même au temps de la grande croisade, les armées blanches évitèrent soigneusement Tanelorn. Par contre, le clergé de la Loi ne pardonne jamais aux parjures et aux traîtres. Ainsi, de temps à autre, quelques assassins bleux sont envoyés dans Tanelorn rendre la justice.

Le Chaos paraît être l'ennemi le plus décidé de Tanelorn. Certains sorciers affirment même qu'il existe une compétition entre les ducs du Chaos pour être celui qui détruira la cité qui méprise leur autorité. Tout comme la Loi, le Chaos n'hésite pas à châtier ses "déserteurs". Les personnages peuvent tout être impliqués dans de telles opérations soit comme attaquant ou défenseur de la cité éternelle.

Tanelorn peut aussi être le but d'aventuriers désirant le repos de l'âme après des années passées au service de la loi ou du Chaos. Mais pour de tels hommes chargés de crimes le chemin est long jusqu'à Tanelorn. Certains affirment que les périls rencontrés représentent le purgatoire de ces pécheurs.

Finalement Tanelorn représente un prison parfaite pour de puissantes entités surnaturelles, un duc du chaos par exemple. Il est probable que de tels captifs cherchent à se libérer d'une façon ou d'une autre...

Les Habitants de Tanelorn

M Sorana de la Forteresse impie Femme de Rackhir

Age : 29 ans, Native de la Forteresse impie

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
18 14 11 21 22 17 19

Points de vie : 14

her	An	Par	Dommage
Epée longue	88 %	79 %	1D8+1+1D6
Arc du désert	78 %	-	1D10+2+1D4
Epée courte	69 %	49 %	1D6+1+1D6

Armure : demi-plaque (issue du plan des seigneurs gris), entourée de voiles noirs. 1D8+4. La première attaque qui passe dans un combat ne cause aucun dommage grâce aux voiles.

Compétences : Eviter 83 %, Embuscade 59 %, Equitation 85 %, Premiers Soins 73 %, Persuader 94 %, Déplacement silencieux 109 %

Son épée longue est démoniaque

Shjamira : démon de combat de Sorana

CON : 60, FOR : 60, POU : 20, CHA : 15, TAI : 2

Dommage : 1D8+1+7D6

Sorana est un être exceptionnel. Assassinée, son âme est retournée aux Ducs du Chaos, cependant elle est revenue dans le monde des vivants grâce aux prouesses de Rackhir. Sorana ne parle jamais de son séjour chez les mom (d'ailleurs, 6 ses yeux elle n'est jamais morte). Sorana mine une vie possible à Tanelorn mais retrouve toute sa cruauté d'onton face aux ennemis de sa cité.

B Brut de Lashmar

Premier défenseur de Tanelorn

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
23 18 20 17 16 16 11

Points de Vie : 26

her	An	Par	Dommage
Masse d'arme à 2 mains	100 %	1W %	1D8+2+2D6
Hack de Bataille Vertueuse (POU 19)	90 %	90 %	10+2D6

Armure de plaque vertueuse en argent : 18 points (POU : 20)

Compétences : Eviter : 66 %, Tactique : 85 %, Equitation : 105 %, Voir : 71 %, Crédit : 80 %, Embuscade : 35 %.

Brut de Lashmar est un homme de grande taille, aux cheveux blonds et au port altier. Il affectionne les vêtements jaunes en temps de paix et endosse avec regret sa vieille armure d'argent pour défendre Tanelorn.

Brut détient tous les pouvoirs lorsqu'un péril extérieur menace Tanelorn. Il orga-

nise la défense et envoie ses omis à la bataille.



Brut ne connaît pas la peur. Jamais le premier défenseur de Tanelorn n'a éprouvé ce sentiment.

B Uroch de Niéva

Nationalité : Dharijor

Age : 33 ans

Ancien culte : Chordros et l'alcool I

Classe : guerrier, Noble.

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
10 16 12 14 18 16 16

PdV : 16

her	At	Par	Dommage
Hache de bataille	65 %	65 %	1D8+2
Dague	49 %	44 %	1D4+2

Compétences : Eviter : 64 %, Chanter : 45 %, Embuscade : 52 %, Connaissance du Vin : 85 %, Naviguer : 60 %, Crédit : 55 %.

Uroch apparaît tel un jeune homme précocement vieilli par l'alcool. Depuis son arrivée à Tanelorn, Uroch a abandonné son vice. Uroch n'est pas l'une des grandes figures de Tanelorn, simplement l'un de ses habitants.

M Zas le Manchot

Nationalité : Poyr de l'Est ?

Age : 67 ans, Ancien monarque d'Andlermaigne

Classe : Guerrier, Voleur.

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
19 17 13 19 17 7 16

PdV : 18

Armes	At	Par	Dommage
Epée large	85 %	91 %	1D12+4+1D6
Hache lancée	M %	-	1D8+2+1D4
Dague	45 %	59 %	1D4+2+1D6

Son épée large est faite d'une matière inconnue dans les Jeunes Royaumes (du titane).

Compétences : Eviter : 64 %, Connaissance de la guerre : 70 %, Voir : 110 %, Connaissance des Poisons : 59 %, Cuisine : 59 %, Embuscade : 86 %

Zas a œuvré des décennies entières pour conquérir le trône d'Andlermaigne. Une fois son but atteint, Zas a pris conscience de la vacuité de son existence. A peine la couronne d'or et d'argent posée sur sa tête, le nouveau roi a quitté le hall des oncles, a enfourché le cheval d'un de ses gorses et est parti au triple galop pleurant sur ses années perdues à jamais. Aujourd'hui Zas connaît une existence qui le satisfait enfin.

Lanx l'Herboriste

Nationalité : Lormyr

Age : 43 ans, Ancien culte : Arkyn

Classe : Prêtre

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
13 14 19 19 20 19 15

Arme	An	Par	Dégâts
Dague	45 %	43 %	1D4+2+1D6

Compétences : Connaissance des plantes : 140 %, Connaissance des poisons : 95 %, Connaissance des antidotes : 135 %, Premiers Soins : 85 %, Cartographie : 74 %, Eviter : 41 %

Lanx a trouvé refuge à Tanelorn loin de la Loi à Lormyr. La quiétude de Tanelorn lui laisse le temps de concocter ses potions mais aussi de réfléchir sur les erreurs de la Loi. Son principal sujet de conversation reste d'ailleurs son ancienne religion.

Rackhir, l'Archer Rouge

Caractéristiques et compétences livre du maître p.29

Compléments

Ancien culte : Vezha, seigneur des ailes

Les Flèches de la loi de Rackhir

L'Archer Rouge possède 20 flèches de la loi, ces flèches ont été créées par Rosil le purificateur et Rackhir les trouva lors de sa quête à travers les Multivers pour sauver Tanelorn.

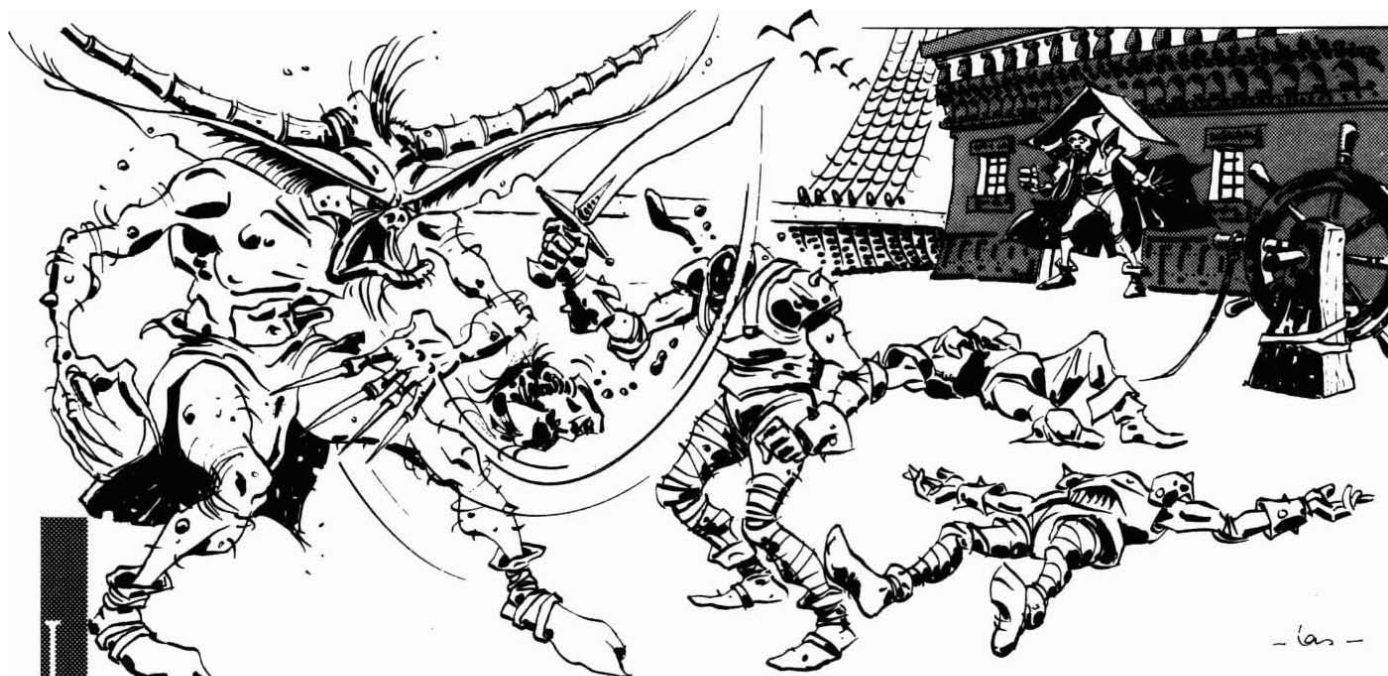
Ces flèches sont conçues pour tuer toutes créatures du chaos. Elles possèdent un POU de 22. Si la flèche touche, il y a lutte de POU contre WU. En cas de défaite, la créature du chaos meurt...

Corto Ravena de la C.E.K

Un caractère de démon

Hervé: "Azatlol, mon démon de possession attaque le prêtre de Straasha. En même temps, Griff se transforme en chauve-souris géante à tête de crocodile et s'envole pour s'occuper des archers en haut de la tour. Am6 de Syrruh, ma hache démon, je saute sur le pont de la galère et j'avance prudemment vers les marins qui menace Ezoz. Ha oui! j'oubliais mes salamandres..."

Le maître de jeu: "Harrgll..."



Loin de moi l'idée de critiquer l'action dans le jeu de rôle, Stormbringer est un jeu qui s'y prête trop bien.

Cet article a simplement pour but de fournir au maître de jeu les moyens de donner un caractère, une identité, une personnalité à ses démons et de les sortir du ghetto de la fiche technique.

Les démons liés par les joueurs sont trop souvent réduits à l'état d'armements surpuissants dévoués et servile. Dans ce cas, le joueur perd une grande part du plaisir d'interpréter un sorcier. En effet, il ne faut pas oublier que si un démon est soumis à un magicien, il demeure rétif car animé d'une volonté qui lui est propre, et il conserve des passions, des désirs, des craintes...

Avant tout, ces êtres restent des créatures du Chaos, des entités pour le moins retorses et incompréhensibles pour le béotien non initié aux

Un douloureux exemple de 01-10 !

secrets de la sorcellerie. Les interactions entre un sorcier et son ou ses démons représentent l'une des richesses de Stormbringer. Il suffit pour s'en persuader de lire la saga d'Elric. Sa relation avec son épée constitue l'un des thèmes majeurs de ces romans.

Les deux tableaux suivants regroupent chacun les différents types de personnalité et de but caractérisant un démon. Il suffit pour chacun d'eux de les déterminer aléatoirement. Le maître de jeu peut aussi choisir de les déterminer lui-même, mais dans les deux cas, ces informations ne doivent pas être communiquées aux joueurs. La personnalité représente en fait le trait de caractère dominant du démon. Plutôt qu'un portrait psychologique long et détaillé, un seul trait de caractère permet au MJ de tenir immédiate-

ment le rôle du démon. Au fil des parties et des dialogues avec son sorcier, la personnalité du démon pourra s'étoffer.

La seconde caractéristique définit le but vers lequel tendent toutes les actions entreprises par le démon. Même s'il s'agit d'ordres donnés par son maître, il essaiera toujours de les tourner pour accomplir ses objectifs personnels. Du moment que l'ordre est respecté à la lettre, le démon est libre de ses actes. C'est pourquoi les Melnibonéens conseillent seulement le recours à la sorcellerie comme ultime solution.

Au cours de ses aventures, Elric conjure rarement des entités démoniaques.

Il reste souvent beaucoup à faire, si ce n'est plus, après l'intervention d'un démon peu soucieux de réussir à mieux sa mission.

Caractère du démon

01-10

Yaaghar Khor Zhad, sorcier de Pan Tang, est réveillé en pleine nuit par des bruits de luites devant la porte de sa cabine. La traversée vers Dharior corn mence mal ! La porte ouverte, il decouvre son demon de combat Helldrum arrachant les têtes du copitoine et de ses deux lieutenants, tous trois nobler de Pan Tang.

Le démon est belliqueux, agressif, provocateur. Chaque rencontre est pour lui la chance d'un nouveau combat, l'occasion de tuer. Si on lui interdit d'attaquer, il n'aura cesse de provoquer, d'insulter pour être agressé. Non surveillé, il fera une veritable boucherie si c'est un démon de combat, but autre démon re débrouillera au mieux de ses capacités pour provoquer la mort d'autrui. Un gardien avertira des intrus en utilisant une langue oubliée de tous. Un demon de sovoir dévoilera sous le couvert de lieux enchanteurs les repaier de créatures monstrueuses. Les démons de désir par leur beauté chercheront 6 dresser les uns contre les autres leurs éventuels prétendants.

11-15

"Comment oses-tu, misérable sorcier, troubler le repos d'Arioch seigneur des épées ?"

Le démon invoqué ou rencontré se prend pour l'un der ducs du Chaos et se comporte comme tel. Rien n'est trop beau, trop grand, trop cher pour lui. Tant que son entourage fera preuve de respect, de soumission, d'adoration, le duc

du Chaos dons sa divine condescendance daignera aider ces pauvres mortels.

1620

"Vous croyez, maître ? Moi, foible comme je suis, aller me battre contre cer quatre chevaliers ! Mais ils sont grands, forts, et leurs épées fort tranchantes, myez mes pauvres griffes et mes crocs pourris. Regardez leurs armures de fer, voyez ma peau cowerte de plaques et d'écailles. Je suis sur qu'ils me veulent du mal, peut-être même ma mort ? Je vous en prie, maître, fuyons, il est encore temps".

Le démon est un couard, un éternel peureux. Les ombres lui arrachent des cris d'effroi, des hurlements le font trembler, une foule, selon lui, regorge d'assassins, voir un combat lui retourne les sangs, quant 6 y participer... Il essayera par tous les moyens de fuir un affrontement mime si son opposant est un enfant. Dans le cas d'un démon de combat, il luttera efficacement une fois pris dans la mêlée mais poussera toujours des cris de peur. Tout autre type de démon confronté 6 un agresseur se jettera 6 ses pieds en implorant sa pitié.

21-25

"Hkyoyr, mon cheval demon me portait 6 trovers la foule exaltée. Je recevais enfin les honneurs de notre victoire contre la Légion d'Or, ce ramassis de Vilmiriens abâtardis. Bientôt dons son palais, le Hierophont me donnerait la couronne. Malheureusement Hkyoyr avait senti le fumier contenu dans une charette bloquée par la foule. Avant que je puisse réagir, en moins de trois bands et le double de badauds écrasés, il se

roulait dedans et moi avec. Avec les rires de la foule, je pouvais dire adieu à mes prétentions".

La boue, la fange, les detritus, rien n'est assez sale pour ce demon. Il se complait dons de tels milieux et entretient soigneusement une apparence repoussante et une odeur insoutenable. La pire menace pour cette créature est assurément un bain chaud et du savon.

2630

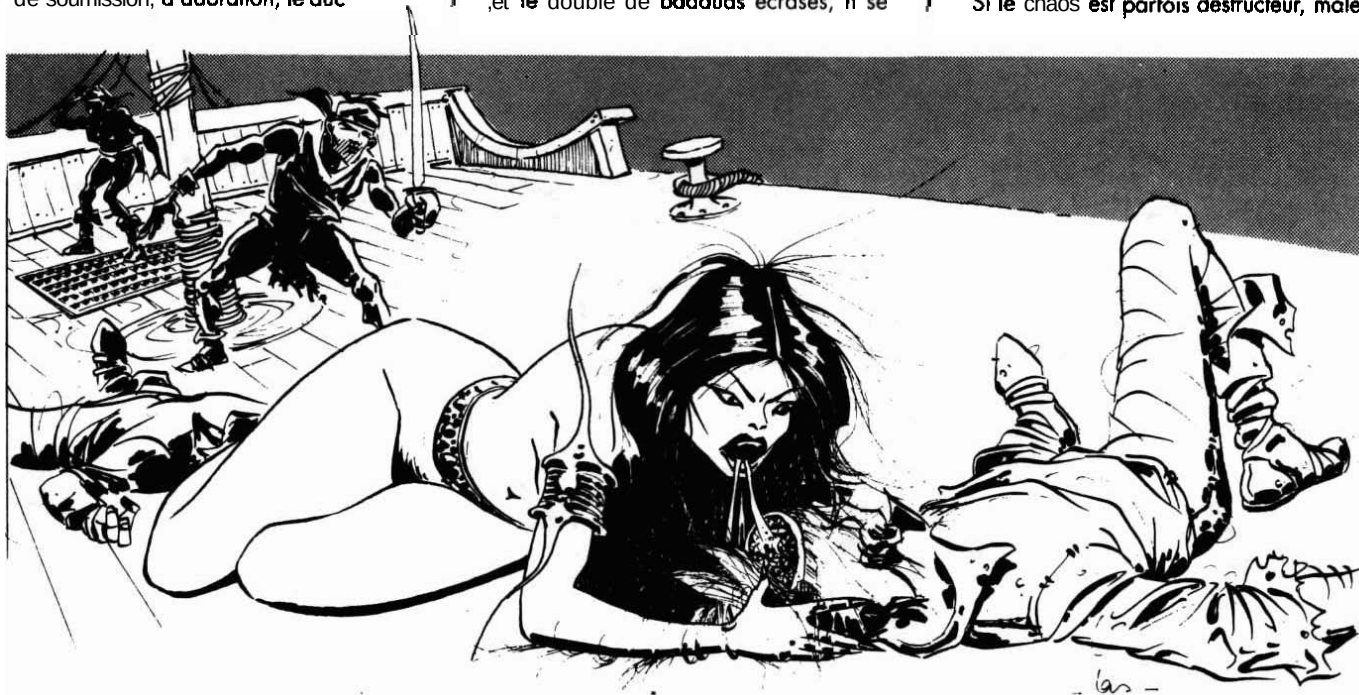
"Alors que nous repoussions les derniers Tarkeshites, je me retournai l'espace d'un instant vers Xyonne, la compagne de notre sorcier. Xyonne, la belle dont l'image envahissait mes rêves et torturait mes pensées. Xyonne agenouillée devant l'un des Tarkeshites morts venait de lui fracturer le crâne, et tel un fauve dévorait goulûment son cerveau. C'est 6 se moment, profitant, de ma stupeur, que l'un des derniers corsaires briso 6 jamais ma jambe gauche".

Ce démon est un fin gourmet, il ne résiste jamais 6 un ban petit plot. Il est fort probable que la chair humaine ou toute autre part du corps humain constitue le péché mignon de ce démon gastronome.

31-40

"Les poches vidées par les voleurs de Dhokos, nous nous retrowions bêtement assis dans les rues de cette cité, nourrissant de noires pensées 6 leur égard. Aeth, le démon écarlate, se leva et chanto. Jamais je n'avais entendu pareille merveille. La foule de plus en plus nombreuse éclata en applaudissements, et une véritable grêle d'argent de bronze et d'argent s'abattit sur nous."

Si le chaos est parfois destructeur, malé-



Une horrible démonstration de 26-30...

fique, il est avant tout créateur. Cette pulsion créatrice n'obéissant à aucun tabou, aucune règle, ses oeuvres apparaissent aux hommes souvent étranges voire monstrueuses. Ce démon excelle dans l'un des arts majeurs, musique, sculpture... Chacune de ses oeuvres provoque une admiration inconditionnelle ou un rejet, un dégoût profond. La plupart du temps, cette créature est perdue dans ses rêveries à la recherche d'un nouvel idéal du beau.

41-55

"Pourquoi ne pas incendier le grand temple d'Arkyn ? Les quelques larves qui le gardent ne pourraient que s'enfuir devant la puissance du chaos qui est en moi. Maître! laissez moi enseigner à ces misérables la portée de leur erreur. Je raserai ce temple et inonderai ses ruines du sang de ces impies".

Ce démon est un parfait dévôt du chaos, le verbe enflammé, le fanatisme, et la haine pour tout ce qui se rapporte à la loi. Il prêche à longueur de journée les bienfaits du chaos et invite son entourage à la guerre sainte.

56-60

"Au voleur...! Au voleur...!"

"Marchands, serviteurs, passants et gardes poursuivaient telle une meute deux individus à travers le souk de Thokora. L'un portait la robe noire et argent des prêtres de Pan Tang, son compagnon, un colosse de deux mètres, se transforma en aigle géant et emporta dans les airs le prêtre sorcier. Dépitée, la foule se dispersa après de longues imprécations à l'encontre des démons et de la sorcellerie. Une vieille mendiante

me confia que la créature infernale avait tenté de voler un collier d'or. Pourquoi ? je ne le sus jamais."

Voler! Ce démon est un incorrigible pick-pocket. Toute chose, précieuse ou non, possédée par autrui capte toute son attention. Laisse à lui même, il passera le plus clair de son temps à tenter des vols spectaculaires pour la beauté du geste. Une fois le larcin accompli, la créature abandonnera rapidement son butin devenu sans valeur à ses yeux.

61-70

"Oh maître vénéré, quelle idée sublime! votre plan est infailible, grandiose, génial. Quel honneur pour votre misérable serviteur d'en être l'exécutant. j'en frémis de joie, de bonheur, j'exulte..."

Servile, obséquieux, telle est la nature de ce démon. Soumis dans son plan d'origine à un seigneur despotique et autoritaire, il en a conservé les habitudes. Chacune de ses phrases est un torrent d'éloges glorifiant son maître actuel. Tel un petit chien il ne sait quoi faire pour le satisfaire. Mais attention, tel l'ours de la fable, il serait capable de lancer un bloc de pierre sur la bouche posée sur le front de son maître endormi.

71-80

"D'accord! d'accord! j'accepte. Je vous transporte à Elwher, mais à une condition. Que Hieyssa la rousse passe la nuit avec moi. Je suis sûr... Comment non ? Elle ne veut pas, tant pis pour vous. Vous resterez dans cette prison."

Le démon est un véritable obsédé sexuel. Toute occasion est bonne pour fornicer. Cette créature se caractérise plus par ses étreintes bestiales que par des raffine-

ments érotiques. Sa principale occupation demeure toujours la recherche d'un ou d'une partenaire pour la nuit à venir. Bien qu'il pratiquerait sans aucune gêne son activité favorite au beau milieu d'une foule. Rares sont ses propos qui ne se rapportent pas au sexe.

81-85

"Vous ne pensez tout de même pas qu'un être de ma qualité s'abaisserait à servir un rustre de votre sorte. Vos ambitions sont à la mesure de votre personnalité, mesquines et périssables".

Pour ce démon, les habitants des Jeunes Royaumes sont au mieux des animaux de basse cour éructant péniblement un langage grossier. Les joueurs goûteront rapidement à ses propos méprisants et insultants.

86-90

Sur la grande place de Jadmar, en Vilmir, les flammes du bûcher dévorent un sorcier. Dans la foule silencieuse, une voix claire et haute s'élève; un jeune guerrier, torse nu, interroge son compagnon, un vieillard. "Pourquoi les habitants de ce pays brûlent-ils les sorciers ? N'avez vous pas peur de périr vous aussi comme votre ami qui brûle devant nos yeux ?"

Le démon ignore tout de ce monde où rien ne ressemble à son univers. Sa nature profondément curieuse le pousse à interroger son maître ou toute autre personne sur les faits, les usages, les objets... En règle générale, plus un fait est banal, plus il semblera mystérieux à cette créature avide d'apprendre.

91-100

"Comment ? Vous voulez encore quelque



Un fumeux instant du type 86-90.

chotel Mais je vais mourir d'épuisement à la fin. Depuis que je suis avec vous, je trime comme un esclave. Et puis une carte de ce désert, ou en trouver ? Vous m'auriez écouté, nous serions restés dans cette auberge où les lits étaient si doux, la chair tendre et le vin abondant. Alors que maintenant, nous voilà perdus au milieu de ce désert glacé."

Croyez vous qu'un démon aime travailler ? Celui-ci certainement pas. Son principal souci est de se reposer, passer de longues journées au calme dans un lieu agréable. La moindre tâche contraire cette masse de paresse. Il sera très heureux de "garder" la demeure de son maître lors de ses absences.

But du démon

De nombreux démons ayant perdu leur indépendance sont inféodés aux ducs du Chaos. Ces créatures partagent les buts de leurs seigneurs infernaux et ne désirent nullement quitter les Jeunes Royaumes. Elles y demeurent pour agir en faveur de leur prince. Un tel démon essaiera aussi de persuader le sorcier d'adorer son duc tutélaire.

01-10

Démon Vassal d'Arioch. Il recherche avant tout à tuer les compagnons du sorcier qui le contrôle.

11-20

Démon Vassal de Pyaray. Il tentera par tous les moyens de provoquer la noyade de personnes en haute mer y compris son sorcier.

21-25

Démon Vassal de Balo. Il cherche constamment à faire des plaisanteries de mauvais goût au détriment des personnages.

26-30

Démon Vassal de Chardhros. Il recherche à provoquer la mort des faibles et des innocents.

31-40

Démon Vassal de Narihan. Il mutilera le plus d'hommes possible afin de les réduire à l'état des mendiants. Ce sort attend aussi le sorcier et ses compagnons.

41-45

Démon Vassal d'Equor. Il assassinera tout adorateur, prêtre ou agent de la loi.

46-50

Démon Vassal de Voroon. Il veut la mort des personnes aimées par le sorcier qui le domine.

51-60

Tous les démons ne sont pas inféodés aux ducs du Chaos. Un esprit libre conjuré par un sorcier a généralement

pour but de retourner dans un monde meilleur, le sien. Ce désir s'exprime de diverses façons. Le démon veut quitter les Jeunes Royaumes. Il essaiera de voler, ou de faire voler, l'objet de lien qui le retient prisonnier. Une fois en sa possession, il le détruira sans tarder. Si le démon n'est pas lié, il remplira au plus vite sa mission afin d'être rapidement libéré.

61-70

Ce démon veut avant toute chose la mort de son invocateur. Il essaiera de provoquer des actions périlleuses ou d'amener son maître en des lieux mortels.

71-75

Le démon désire quitter les Jeunes Royaumes. Mais avant de partir, il veut humilier le sorcier qui l'y a amené.

76-80

Le démon veut la perte de son sorcier. Dès la première occasion, il le trahira, renseignant son pire ennemi.

81-85

Il trouve très amusant les agissements de cet homme étrange qui l'a conjuré. Le démon restera avec lui tant que celui-ci le fera rire.

86-90

Ce démon nourrit une haine vieille de plusieurs siècles. La créature veut se venger d'un autre démon qui lui aussi réside dans les Jeunes Royaumes.

91-95

La créature veut rester dans les Jeunes Royaumes qu'elle trouve à son goût. Cependant elle apprécie moins la domination d'un sorcier. Aussi, s'il est lié, le démon cherchera-t-il à s'emparer de l'objet de lien.

96-100

Le démon a une mission à accomplir dans les Jeunes Royaumes. Celle-ci lui a été donnée par un duc du Chaos. Ce démon se servira du sorcier pour arriver à ses fins. A vous de déterminer cette mission: meurtre, vol, rapt...

Certains caractères et buts tirés aléatoirement peuvent ne pas concorder parfaitement. N'hésitez pas alors à procéder à un nouveau tirage ou encore à choisir vous-même. Les démons emprisonnés dans des objets et dont l'intelligence est nulle n'ont pas de personnalité. Ils feront entendre tout au plus des bruits étranges comme des cris aigus ou des hurlements. Ils conserveront cependant toute volonté, un seul but, se libérer de cette prison et retrouver leur liberté.

Tant qu'un sorcier laisse son démon exprimer librement son caractère,

celui-ci le servira approximativement mais toujours en accord avec son but personnel. Mais si le magicien interdit au démon de voler, de poser des questions, de dévorer des cadavres... Celui-ci viendra un serviteur de moins en moins fiable. Il jouera systématiquement sur la formulation de l'ordre donné par son maître pour ne pas réussir sa mission. Devant un tel comportement, le sorcier devra préciser de plus en plus ses intentions, les formuler sans la moindre ambiguïté. Ces longues explications dans une situation critique retarderont toute action efficace du démon. Un maître sorcier dans Stormbringer n'est pas un magicien du cinquième rang mais un individu qui réussit à manipuler les démons que ses connaissances lui ont permis d'invoquer.

Nombreux sont les vaniteux, sorciers des "derniers rangs", qui ont péri par la faute de leur propres démons. Une pléthore de démons représente un grand danger. Si un sorcier peut surveiller, étudier, contrôler un, deux démons, cette tâche devient impossible avec six ou sept voire plus. Dans une relation avec un démon la force n'est pas la meilleure solution. Elle conduit la créature à s'opposer à son maître dès que les circonstances lui permettent. Or les démons sont les plus fidèles compagnons d'un sorcier. Il devra apprendre à découvrir ces créatures, comprendre leur caractère. Beaucoup de magiciens devant la difficulté de la tâche préfèrent ne pas lier de démons, un démon garant d'être libre après sa mission l'accomplira de bonne grâce. Par contre une créature liée perdra tout espoir et deviendra amère et dangereuse pour son maître.

Pour conclure je vous conseillerai certains romans où les démons occupent une place importante. Rhalto le Merveilleux de Jack Vance; Elric et le Chien de Guerre de Michael Moorcock; les divers romans consacrés à Faust; le Coffre d'Avlen, l'Heure d'Iraz, le Roi Entêté, tous trois de Sprague de Camp.

Eric SIMON