



ELRIC DE MELNIBONÉ

PRESENTATION

Les deux épées runiques s'abaissèrent.

Stormbringer se dirigea vers la main droite d'Elric, Mournbalde vers la main droite d'Yrkoon. Les deux hommes se tenaient face à face. Chacun observa son adversaire, puis son épée. Les lames chantaient, d'une voix faible mais distincte. Elric souleva la gigantesque épée sans aucune peine et la retourna d'un côté et de l'autre pour admirer sa beauté.

- Stormbringer, dit-il.

Puis l'angoisse s'empara de lui. Il eut cette angoissante impression de renaître, de renaître avec cette épée runique, cette impression de l'avoir toujours portée.

- Stormbringer ! hurla Elric en bondissant à la rencontre de son cousin.

Stormbringer !

Et toujours cette angoisse, cette angoisse qui ne voulait pas le quitter ! Mais elle devint bientôt cette impulsion violente, ce besoin féroce de se battre et de tuer son cousin, de plonger sa lame dans le cœur d'Yrkoon. Un besoin de vengeance, de sang, de mort.

*Elric des Dragons,
Michael Moorcock*

Avant-propos

Le Glorieux Empire de Melniboné régna pendant dix mille ans, étendant l'ombre des ses Princes-Dragons à l'horizon. Des fjords glacés du Tarkesh à la Mer Bouillante et aux sables du Dorel ; des Marécages de Brume et forêts de Jharkor aux Piliers Déchiquetés séparant l'empire du mystérieux Est Inconnu ; à travers les océans englobant l'Île des Cités Pourpres, Pan Tang et l'Île du Sorcier entourée de brumes. Melniboné, le plus grand des empires, est arrivé à un point que tous les empires finissent par atteindre. La décadence l'a emporté sur la raison et l'influence corrompue du pouvoir a sapé leur confiance et leur contrôle sur le monde. Désormais, au-delà de l'Île aux Dragons, les Jeunes Royaumes sont devenus des nations indépendantes et puissantes. Certaines sont sous la coupe de l'Église de la Loi, d'autres sous la coupe de Pan Tang et des Cultes du Chaos. Certaines sont civilisées et ont porté leurs arts presque à l'égal de Melniboné, d'autres sont restées barbares.

Elric de Melniboné est un jeu de *dark fantasy* qui vous propose d'incarner un habitant des Jeunes Royaumes, qu'il soit un humain, un Melnibonéen, un sinistre Pan Tangien ou même un membre du Peuple Ailé de Myyrrhn. Le choix est vaste ! Avant de déterminer sa profession et s'il est membre d'un culte et a accès à la sorcellerie, il faut déterminer sa nationalité (ce qui lui accordera certains bonus à ses Caractéristiques et à plusieurs Compétences).

Le système employé dans *Elric de Melniboné* est celui du *Basic Role-Playing* de Chaosium modifié pour *Runequest* : le personnage est défini par 7 Caractéristiques desquelles vont découler des *Compétences de Base* (accessibles à tous), des *Compétences Avancées* (accessibles à certaines professions et origines) et des *Compétences magiques* (si le personnage est sorcier) :

Force (FOR) : la force musculaire qui affecte le montant des dommages causés par le personnage et les armes qu'il peut manier avec facilité.

Constitution (CON) : Mesure la santé du personnage, sa résistance aux blessures, aux poisons et aux maladies.

Dextérité (DEX) : Agilité, vitesse et coordination.

Taille (TAI) : Masse de l'aventurier. A aussi une répercussion sur les dommages causés.

Intelligence (INT) : Capacité à résoudre des problèmes et degré de la mémoire.

Pouvoir (POU) : Mesure de l'âme, de la force de volonté et de la capacité à faire usage de la magie, d'où découleront les Points de Magie.

Charisme (CHA) : Il qualifie l'attraction et les qualités de chef du personnage, ainsi que sa capacité à séduire quelqu'un ou un groupe.

NATIONALITE ET PATRIE Le Continent & Occidental Tarkesh

Tarkesh est un pays divisé en deux parties : le Nord est une terre froide, montagneuse et recouverte de forêts de conifères et de fjords ; tandis que le Sud connaît un climat plus favorable aux fermes, aux champs et aux plaines verdoyantes. Les Tarkeshites sont tous petits et ont la peau sombre.

La division géographique se retrouve au niveau de ces habitants : il règne une grande tension entre les Tarkeshites du Nord et ceux du Sud, proche de la guerre civile.

Les Tarkeshites du Nord vivent de la chasse, ce sont des marins et des guerriers qui descendent les côtes avec leurs drakkars pour piller leurs voisins du Sud et les Jharkoriens. Ils sont vêtus de chaudes fourrures et de lourds tissus frustes, et ils huilent leur barbe et leurs cheveux traditionnellement.



Leur dieu tutélaire est Pozz-Man-Llyr, un Seigneur de la Loi veillant sur les mers qui leur a offert les drakkars. Leurs danses tourbillonnantes à Straasha et à Grome sont réputées dans tous les Jeunes Royaumes.

Originaire du Nord

Religion(s) officielle(s) : Pozz-Man-Llyr, Straasha et Grome.

Cultures d'origine : Barbare, Civilisé, Marin, Noble, Serf.

Caractéristiques : + 2 en CON, - 1 en TAI.

Compétences : Piloter (Navire) + 10 %, Arme de contact (au choix) + 10 %.

Les Tarkeshites du Sud se considèrent comme étant plus civilisés que leurs compatriotes du Nord. Ils vivent du commerce maritime, du produit de leurs récoltes et de leurs grands troupeaux.

Ils sont vêtus d'étoffes colorées et légères, suivant la mode de Jharkor et de Dharijor, et portent la barbe et les cheveux longs.

Ils vénèrent Pozz-Man-Llyr et tous les Seigneurs de la Loi à la manière des gens de Jharkor.

Originaire du Sud

Religion(s) officielle(s) : Pozz-Man-Llyr et les autres Seigneurs Blancs.

Cultures d'origine : Barbare, Civilisé, Marin, Noble, Serf.

Caractéristiques : + 1 en CON, - 1 en TAI.

Compétences : Piloter (Navire) + 10 %, Arme de contact (au choix) + 10 %, Connaissance (Monde) + 10 %.

Shazar

Shazar est un pays rural réputé pour ces plaines verdoyantes et ces prairies qui voient courir de magnifiques chevaux. Ces chevaux sont la fierté du peuple et sont une richesse que les marchands étrangers viennent acheter à prix d'or. Les Shazariens sont eux-mêmes de grands cavaliers et la fierté est un trait qui les caractérise, ainsi que leur fougue passionnée.

La chevalerie et les règles de Callandus, le Seigneur Blanc de l'Épée, sont enseignées à tous les enfants du Royaume, et tenues en grand respect.

Religion(s) officielle(s) : Callandus principalement, et les autres Seigneurs de la Loi.

Cultures d'origine : Civilisé, Marin, Noble, Serf.

Caractéristiques : + 1 en CON.

Compétences : Equitation + 20 %.

Jharkor

Jharkor est l'un des pays les plus puissants du continent occidental, en lutte constante avec Dharijor. Ses cités sont bâties par des architectes influencés par l'art néo-melnibonéen : tours et flèches élancées et colorées avec de somptueux jardins et des vitraux et des sculptures partout. Les Jharkoriens sont connus pour leur moralité douteuse et leur amour pour les intrigues et les secrets. Malgré ce trait de caractère, les

Jharkoriens sont de fidèles adorateurs des Seigneurs de la Loi. Ils sont élancés et leur peau tend vers les couleurs sombres.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs Blancs.

Cultures d'origine : Civilisé, Marin, Noble, Serf.

Caractéristiques : + 1 en INT.

Compétences : Influence + 10 %, Connaissance (Monde) + 10 %.

DHARIJOR

Dharijor est le rival traditionnel de Jharkor. Le pays est constitué de plaines arides, aussi le plus gros de la population est massé sur les côtes. Le Dharijor est l'allié inconditionnel des sinistres Pan-Tangiens, et l'Église du Chaos y est fortement implantée, surtout le culte de Mabelode. En effet, les Dharijoriens ont un mode de vie et de valeur entièrement basé sur la guerre et la violence. Les guerriers y sont tenus en haute estime, tandis que les érudits et les artistes y sont méprisés.

Les Dharijoriens sont grands et musclés, la peau sombre et les cheveux décolorés par le soleil. Leur mode vestimentaire est basée sur les tenues à l'allure martiale et sur les cicatrices rituelles.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs du Chaos, surtout Mabelode.

Cultures d'origine : Civilisé, Marin, Noble, Serf.

Caractéristiques : + 1 en FOR et en CON, -1 en CHA.

Compétences : Arme de contact (au choix) + 10 %, Bagarre + 10 %.

Le Continent Nord

ILMIORA

Ilmiora est la seule république des Jeunes Royaumes, elle est dirigée par un conseil de sénateurs de chaque cité-État. Le pays est constitué de plaines



verdoyantes où paissent des bovins. Les Ilmioriens sont des gens dynamiques et ouverts d'esprit. Ils adorent la compétition et aiment se quereller. Le pays est dirigé par des princes-marchands qui siègent au Conseil. Les gens y vénèrent les Dieux de la Loi. Les Ilmioriens sont de taille moyenne, leurs cheveux sont châains clairs ou blonds, et leur peau blanche.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs de la Loi.

Cultures d'origine : Civilisé, Marin, Noble, Serf.

Caractéristiques : + 1 en CHA.

Compétences : Connaissance (Monde) + 10 %, Expression artistique (ou Jouer d'un instrument) + 10 %.

Exemples de noms Ilmioriens

Prénoms masculins : Battista, Cosimo, Inago, Kuldano, Opluk, Pietro.

Prénoms féminins : Caterina, Estrella, Fervancia, Larelia, Serafina, Terzia.

Noms de famille : Ardonni, Cellini, Faezan, Farrat, Kelos, Nikorn, Pilarno, Voashoon.

Vilmir

Le Vilmir est composé de plaines au climat agréable. Cependant, les forêts ont été abattues et les mines surexploitées ont pollué les cours d'eau ; un désert intérieur s'étend peu à peu, poussant le peuple à la famine.

Vilmir est LA nation de la Loi. Les cités sont entourées de remparts triangulaires, à l'image des temples de la Loi, et la noblesse a perdu son pouvoir face au clergé.

Ses habitants sont tous habillés de gris, et ont tous la même coiffure au bol, et ne se distinguent que par leur fanatisme. Ceux qui ne se conforment pas à ce carcan sont pris en charge par l'inquisition.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs de la Loi.

Cultures d'origine : Civilisé, Marin, Noble, Serf.

Caractéristiques : /

Compétences : Connaissance (Monde) + 10 %, Perception + 10 %, Artisanat + 10 %.

Exemples de noms Vilmiriens

Prénoms masculins : Amlis, Avan, Bastrom, Holon, Naclon, Nogion, Toemas, Vust, Zamoro.

Prénoms féminins : Atania, Datara, Ena, Jeda, Jemma, Lenara, Narra, Ninta, Zafra.

Noms de famille : Almodo, Astran, Dassom, Jelha, Malhag, Nairon, Ralmir, Valario.

Le Désert des Larmes

Le Désert des Larmes se dresse à l'Est de l'Ilmiora et de Vilmir, formant un plateau recouvert de marécages et de végétation. Une pluie fine y tombe en permanence, depuis des siècles.

Ses habitants sont des tribus de nomades montant de petits chevaux depuis leur naissance, et ce sont de grands chasseurs.

Ils portent des toques et des fourrures et ornent leur corps de scarifications. Ils se méfient des étrangers et vénèrent les esprits de la nature.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs Elémentaires, surtout Grome et Straasha.

Cultures d'origine : Barbare, Nomade.

Caractéristiques : /

Compétences : Pister + 10 %, Equitation + 20 %.

Le Désert des Soupirs

Le Désert des Soupirs et ses sables brûlants s'étendent à l'extrême nord de l'Ilmiora. Son nom provient du sifflement que produit le vent entre ses dunes. Des tribus nomades vivent dans ce désert. Ces nomades sont grands et élancés, et réputés pour leur sens de l'honneur et leur courage au combat.

Ils ont la peau sombre, les yeux enfoncés. Ils sont vêtus de soies et de tissus amples, de turbans et de manteaux. Au combat, ils portent des armures de bois laqué et manient des cimenterres et leurs arcs du désert avec une habileté meurtrière.

Religion(s) officielle(s) : Culte des Ancêtres.

Cultures d'origine : Barbare, Nomade.

Caractéristiques : + 1 en TAI.

Compétences : Arme au choix + 10 %, Pister + 10 %.

Exemples de noms du Désert des Larmes

Prénoms masculins : Benj, Calp, Drass, Gorn, Horl, Keil, Mag, Noon, Stig, Wag, Yarm.

Prénoms féminins : Aai, Alk, Ast, Eel, Jed, Jeil, Larn, Olk, Osh, Ulf.

Noms de tribu : Chaque tribu porte le nom de son animal-totem : *Thu'rah* (l'ours), *Skreet'ha* (le faucon), *Chit'lush* (le castor), *Mreowushar* (le chat des marais), *Shu'fultho* (le mammoth), *Fa* (le papillon de nuit), *Nk'ichshee* (l'araignée)...

• Chaque individu porte aussi le nom de son père; ce qui donne par exemple : Noon Drass Thu'rah.



Originaire des Clans des Hautes Terres :

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs Elémentaires, ou les Ducs du Chaos.

Cultures d'origine : Barbare, Noble, Nomade, Serf, Esclave.

Caractéristiques : + 1 en TAI et en FOR.

Compétences : Arme (au choix) + 10 %, Endurance + 10 %.

ARGIMILIAR

Le Continent Sud pikarayd

Pikarayd est une terre difficile couverte de collines déchiquetées et battue par de rudes hivers.

C'est une nation barbare, constituée de multitude de clans toujours en guerre, dirigée par un roi sanguinaire et un Hiérophante de l'Eglise du Chaos. Les Pikaraydiens sont un peuple naturellement violent et rebelle, la religion du Chaos s'est donc rapidement propagée de cité en cité, supplantant l'ancien culte. Les Pikaraydiens sont grands et forts, ils portent le kilt et de lourds lainages. Ils arborent aussi les symboles claniques sur leurs tenues et leurs armures.

Originaire des Cités :

Religion(s) officielle(s) : Les Ducs du Chaos.

Cultures d'origine : Civilisé, Noble, Serf, Esclave.

Caractéristiques : + 1 en TAI et en FOR.

Compétences : Arme (au choix) + 10 %.

Certains clans pikaraydiens n'ont jamais accepté d'oublier leurs anciennes coutumes pour vénérer les Dieux de l'Entropie et sont restés fidèles aux Seigneurs des Eléments ; tandis que d'autres ont été convertis, de gré ou de force.

Argimiliar est un pays grand et puissant. La population est concentrée dans les cités côtières et le sud du pays appartient aux riches et conservateurs propriétaires terriens.

Le pays est dirigé par un roi hédoniste et décadent, suivi par sa cour dans toutes ses excentricités. Ce règne permet aux artistes et aux philosophes de s'installer et au culte du chaos de s'implanter dans les grandes cités. De même, l'université de Cadsandria est réputée dans tous les pays pour la richesse de sa bibliothèque et les frasques de ses étudiants.

Religion(s) officielle(s) : Les Ducs du Chaos, ou les Seigneurs Blancs.

Cultures d'origine : Civilisé, Marin, Noble, Serf.

Caractéristiques : + 1 en POU ou en INT.

Compétences : Connaissance (au choix) + 10 %, Evaluer + 10 %.

FILKHAR

Le petit pays de Filkhar est coincé entre Lormyr et Argimiliar. Malgré sa petite taille, ses terres marécageuses et ses collines sont fertiles et ses côtes sont poissonneuses. Les Filkhariens sont particulièrement fiers de leur pays, très prospère, et sont prompts à s'emporter. Ils ont aussi la réputation d'être de grands fêtards et de fins gourmets. Les Filkhariens apportent beaucoup d'importance à leur apparence vestimentaire et sont mieux habillés que dans la plupart des Jeunes Royaumes.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs de la Loi.

Cultures d'origine : Civilisé, Marin, Noble, Serf.

Caractéristiques : + 1 en DEX ou en CHA.

Compétences : Artisanat + 10 %, Perception + 10 %.

LORMYR

Lormyr est le premier pays à s'être libéré du joug melnibonéen il y a 400 ans, et à avoir porté cette révolte à l'ensemble des Jeunes Royaumes. A présent, Lormyr est une nation assoupie où il fait bon vivre, le climat y étant favorable.

Les Lormyriens sont des gens calmes et amicaux, superstitieux et chevaleresques. Ils sont de fervents adorateurs de la Loi et leurs ancêtres ont répandu ce culte dans tous les pays qu'ils ont délivré. Ils sont toujours prêts à prendre les armes pour défendre leurs croyances et leur pays.

Les Lormyriens ont les cheveux blonds et le visage rubicond. Ils sont vêtus de lin, de cuir et de broderies.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs Blancs, surtout Donblas.

Cultures d'origine : Civilisé, Marin, Noble, Serf.

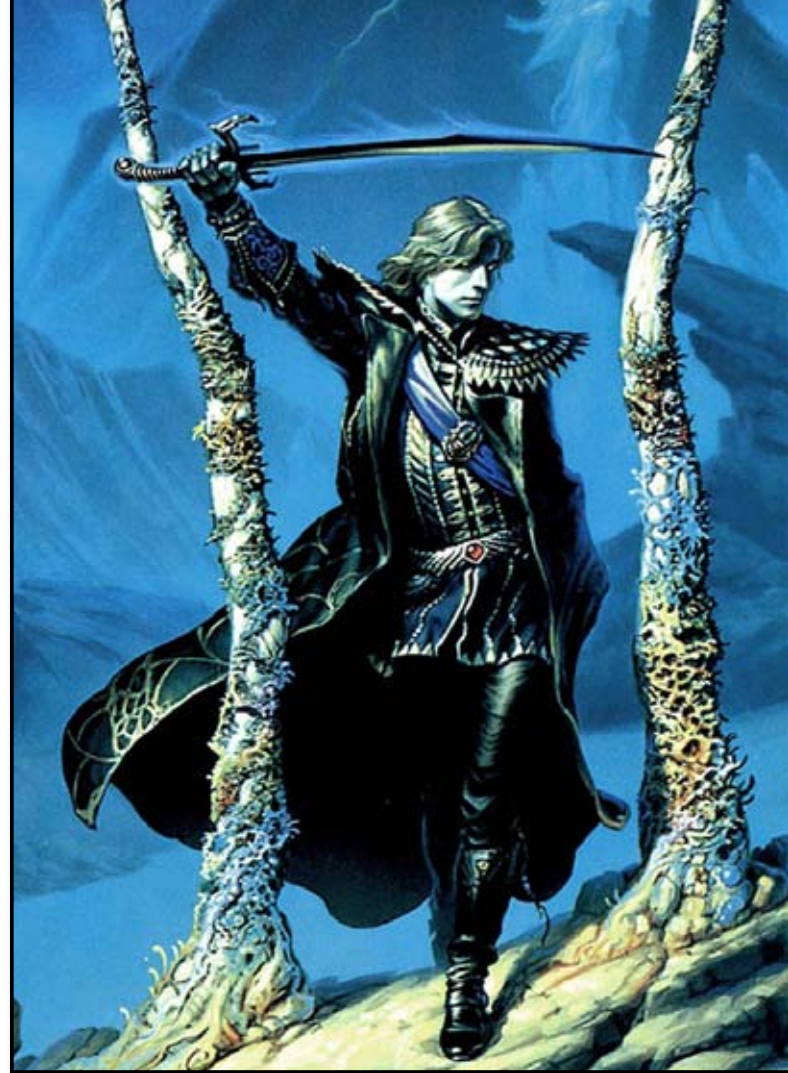
Caractéristiques : + 1 en FOR.

Compétences : Arme de contact + 10 %, Expression artistique + 10 %.

DOREL

Dorel est une nation de nomades vivants au bord du monde. Ses landes nues et rocheuses sont parcourues de bêtes dangereuses et de puissantes rafales de vent. Les Dorelites sont des gens impitoyables, abandonnant leurs blessés et leurs vieillards, et ne faisant jamais de prisonniers.

Habitant au bord du monde, ils haïssent particulièrement le Chaos. Leurs tribus vivent du



pillage et ils sont craints des nations voisines. Ils sont vêtus de kilt, de pantalons à carreaux et de capes et de lourdes pèlerines.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs Élémentaires, principalement Lassa.

Cultures d'origine : Barbare, Nomade, Esclave.

Caractéristiques : + 1 en CON.

Compétences : Pister + 10 %, Conduite (char de guerre) + 10 %, Arme de contact + 10 %.

Les îles de Cités Pourpres

L'île des Cités Pourpres tire son nom de la couleur des briques de ses villes. C'est une île agréable comprenant une montagne autour de laquelle s'étendent champs et fermes.

C'est une nation de marins et de marchands très prospères dont on peut trouver les bateaux dans les

ports commerçants des Jeunes Royaumes. Les Citadins Pourpres sont très efficaces et très honnêtes dans leurs affaires, ce qui fait de l'île une plaque tournante du commerce des Jeunes Royaumes.

Ils portent généralement la barbe et affichent leur richesse dès qu'ils le peuvent. Le pouvoir est détenu par les marchands, et disputé par les nobles en perte de pouvoir. La divinité principale de l'île est Goldar, le Seigneur du Profit, suivi de loin par les Seigneurs Élémentaires Lassa et Straasha.

Religion(s) officielle(s) : Goldar, le Seigneur du Profit, Lassa et Straasha.

Cultures d'origine : Civilisé, Marin, Noble, Serf.

Caractéristiques : + 1 en CON.

Compétences : Evaluer + 10 %, Piloter (Navire) + 10 %.

pan tang

Surnommée l'Île du Démon, Pan Tang abrite le peuple des Mabden, des individus brutaux, vindicatifs et rancuniers, vouant un culte aux Dieux-Démons du Chaos. Théocratie dirigée par un dirigeant absolu

(l'actuel Théocrate est Jagreen Lern) et différents ordres de prêtres-guerriers et de prêtres-sorciers. Les Pan-Tangiens ne tolèrent pas l'échec et méprisent le remords et la pitié. Ils sont extrêmement misogynes et les femmes n'accèdent jamais à aucun statut officiel – ce qui ne veut pas dire que nombre d'hommes ne sont pas influencés chez eux par leurs épouses. Les femmes se rasent traditionnellement le crâne (elles portent également différents tatouages et marques rituelles, à l'instar de leurs époux prêtres ou guerriers).

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs du Chaos, en particulier Slortar, Mabelode, Chardros, Hionhurn, Pyaray et Xiombarg.

Cultures d'origine : Civilisé, Marin, Noble, Serf, Esclave.

Caractéristiques : + 1 en FOR et en DEX.

Compétences : Arme (au choix) + 10 %, Piloter (Navire) + 10 %, Endurance + 10 %.

Melnibone

Le peuple dragon de Melniboné est l'objet de craintes et de haines dans les terres qui constituaient autrefois leurs dominions. Baignés d'une aura de peur, de soupçons et de légendes, les Melnibonéens



traitent les humains avec mépris. A leurs yeux, les races grouillantes de l'humanité ne valent guère mieux que des bêtes et leurs civilisations sont une parodie grossière et peu flatteuse de la Grandeur du Glorieux Empire.

Particularités physiques

Les Melnibonéens sont grands et minces, pourvus d'une ossature délicate. Ils ont les doigts fuselés, les bras fins et les jambes longues. Les femmes paraissent sveltes et souples aux humains. Ils ont les yeux légèrement bridés et la peau pâle. Leur crâne est plus étroit que celui des humains, doté de pommettes hautes, et s'amincit vers la mâchoire. Leurs oreilles sont fines et collées au crâne, dépourvues de lobe et légèrement pointues.

Leurs cheveux sont fins et longs, bruns ou plutôt noirs, en majorité, mais les teintes châtain et auburn peuvent également survenir. Les mouvements des Melnibonéens sont fluides et gracieux. Tels des chats,

une force agile sous-tend leur beauté. Nombre des ennemis de Melniboné se sont laissé tromper par cette mollesse apparente avant d'être taillés en pièces. Leur espérance de vie est de 90 ans en moyenne, mais des âges de 120 ans et plus ont également été rapportés.

Psychologie

La tournure d'esprit melnibonéenne est telle que les concepts de culpabilité et de conscience leur échappent totalement. Une fois l'acte commis, il est impossible à quiconque de le corriger. Dès lors, à quoi bon se laisser contrarier par une chose qui s'est déjà produite et sur laquelle il est impossible de revenir ? La vie d'un Melnibonéen est rarement teintée de remords, et encore moins de honte. Les Melnibonéens essayent de ne pas laisser les sentiments affecter leur bien-être et pourront en paraître froids et distants aux yeux des humains.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs du Chaos, en particulier Ariocho, les Seigneurs

Elémentaires et certains Seigneurs des Bêtes.

Cultures d'origine,

Caractéristiques et

Compétences : voir les règles et en accord avec votre MJ.

Exemples de noms Melnibonéens

Masculins : Mav, Slorm, Tvar, Valharik, Lentric, Cemeroon, Magum, Baramon, Thyr.

Féminins : Niopal, Seramal, Terhali, Isadril, Isorfil, Isilmadia, Naraviel.

Dyvim : ce titre honorifique correspond à celui d'un Prince-Dragon ayant une grande aptitude à maîtriser ces formidables créatures légendaires. Dans ce cas, il précède le nom, comme par exemple : Dyvim Slorm.





peuple Ailé de Myrrhn

Loin à l'ouest du Jharkor, le long des montagnes de l'ouest et par delà le Val de Wanyaw, se cache le royaume de Myrrhn, habité par le Peuple Ailé. Appelés aussi Hommes ailés de Myrrhn, les membres du Peuple Ailé passent pour être les descendants – créés par la magie – d'une race de primates ailés, les Clakars. Dans le royaume de Myrrhn les deux races coexistent en nombre restreint.

La société du Peuple Ailé fait peu de cas des formalités, sauf en ce qui concerne leur tradition de danses aériennes dédiées à Dame Lassa, le Seigneur des Élémentaires de l'air. Ils possèdent également un langage pictographique – du nom de Myrrhn – qui décore les parois de leurs grottes en montagne.

Particularités physiques

Presque humains d'apparence, les Myrrhn diffèrent par leurs grandes ailes plumées attachées par un réseau de ligaments à leurs omoplates. Le Peuple Ailé possède des os délicats pour faciliter le vol. Tous sont musclés et possèdent une cage thoracique développée. Les Hommes ailés ne sont pas concernés par la nudité, généralement, ils portent de simples pagnes et lorsqu'ils se battent, ils préfèrent de longues lances très utiles en vol. Les femmes du Peuple Ailé ont une grosseur plus courte que les femmes humaines.

Organisation sociale

Ils vivent en petites communautés familiales isolées, vivant de chasse, de cueillette de noix, de mousses, de baies et de fruits. Les seules créatures qui leurs sont hostiles sont leurs ancêtres Clakars, une race qui prend une joie sauvage à massacrer leurs lointains descendants.

Religion(s) officielle(s) : Dame Lassa, Souveraine des Airs.

Cultures d'origine, Caractéristiques et Compétences : voir les règles.



Divinités de la Loi et du Chaos, Seigneurs Élémentaires et Seigneurs des Bêtes

Les divinités sont nombreuses. Chacune de ces divinités, même les plus obscures, possèdent un culte (aussi réduit soit-il). Il est possible d'être affilié à un ou plusieurs cultes.

Seigneurs de la Loi

- **Arkyn le Meticuleux** : Ce Seigneur gouverne le royaume de la pensée et de l'effort scientifique.
- **Donblas, le Seigneur Blanc, Pourvoyeur de Justice** : Donblas représente le Règne de la Loi, sa doctrine, sa législation et sa pratique. Son culte est très répandu, en particulier dans le Vilmir.
- **Tovik l'Implacable** : Seigneur de la juste revanche, il mène ceux qui défient le Chaos. Son principal culte est représenté par les *Chevaliers Implacables de Tovik*.
- **Miggea la Folle, Duchesse de Dolwic** : Miggea représente un très ancien mythe qui attire des fanatiques qui ne peuvent souffrir d'aucune déviation des lois des Seigneurs Blancs.

Seigneurs du Chaos

Les Seigneurs du Chaos et des Enfers sont très nombreux. Le plus ancien de ces dieux est **Slortar**.

- **Les Monarques des Épées** : **Arioch**, *Seigneur des Sept Ténèbres*, **Mabelode le Sans Visage**, *Seigneur des Ombres*, **Xiombarg**, *Reine des Épées, Prometteuse de Vie Éternelle*.
- **Les dieux de la mort** : **Chardros**, *le Faucheur*, *le Seigneur des Tombeaux*, **Hionhurn**, *l'Exécuteur, Seigneur des Potences*.
- **Autres Seigneurs du Chaos** : **Balaan**, *Seigneur de l'Agonie Extatique*, **Eequor**, *la Dame Bleue du Désarroi, Déesse de la Solitude Chagrinée*, **Pyaray**, *le Révéléateur Tentaculaire d'Impossibles Secrets*.

Seigneurs Élémentaires

- **Straasha**, le Seigneur des Eaux; **Dame Lassa**, Souveraine des Airs; **Seigneur Grome**, Père de la Terre; **Kakatal**, le Cœur de Feu, le Pourvoyeur de Chaleur.

Seigneurs des Bêtes

- **Haaashaastaak**, le Seigneur des Lézards; **Meerclar**, le Seigneur des Chats; **Nnuuurrrr'c'c**, le Seigneur des Insectes; **Roofdrak**, le Seigneur des Chiens; **Nuru'ah**, le Seigneur du Bétail et des Ongulés, etc.

LES JEUNES ROYAUMES



#

Compétences d'Armes

	Caractéristique(s)	Score	Dommages	Portée	Recharge	PA/PV
	FOR + DEX					
	FOR + DEX					
	FOR + DEX					
	FOR + DEX					
	DEX					
	DEX					

Équipement

Équipement de voyage :

Monture(s), animaux dressés :

Fortune :

Armures/Boucliers	Score	Dommages	PA / PV	ENC	Malus

Parties du Corps

D20	Partie du corps	PA	Points de Vie
1-3	Jambe Droite		
4-6	Jambe Gauche		
7-9	Abdomen		
10-12	Poitrine		
13-15	Bras Droit		
16-18	Bras Gauche		
19-20	Tête		

		Malus
ENC total		
Fatigue actuelle		



Prouesses

Prouesse	Habileté	Effets

Cultes

Nom du Culte

Compétences du culte

Rang

Devoirs principaux

Aptitudes

•
•
•
•
•

Contraintes

•
•
•
•
•
•

Sorcellerie

Rituels d'Invocations

Valeur

Historique / Notes / Artefacts