



le Scriptorium

présente :
une aide pour
RuneQuest 4



AMOUR & HAINE

AMOUR & HAINE



Image © erriya.deviantart.com

UNE AIDE DE JEU POUR ELRIC DE MELNIBONÉ PAR LAWRENCE WHITAKER

Traduction : Kurgan

Relecture et mise en page : Arasmo

PRÉSENTATION

Elle rit. « Vous commencez à ressembler à mon frère. Êtes-vous en train de tester mon amour pour vous, mon seigneur ? »

Il commença à remonter sur son cheval. « Non, Cy-moril, mais je vous conseille de tester votre amour pour vous-même, car je sens qu'il est implicite dans la tragédie de notre amour. »

En même temps qu'elle remonte en selle, elle sourit et secoua la tête. « Vous voyez le mal en toutes choses, ne pouvez-vous pas accepter les cadeaux qui vous sont accordés ? Ils sont plutôt rares, mon seigneur. »

— Elric de Melniboné

L'amour, la dévotion et la haine sont un thème central dans la saga du Champion Éternel. L'amour est ainsi évoqué sous de multiples formes : amour voué à un destin tragique, amour non partagé, amour passionné, amour à travers le Million de Sphères, amour perdu, amour abattu, amour retrouvé... Il en va de même pour la haine : la haine d'Yyrkoon et de Theleb K'aarna pour Elric, motivée par la cupidité et la jalousie ; la haine d'Elric pour son propre destin ; la haine des mendiants de Nadsokor pour Tanelorn...

Dans le jeu *Elric de Melniboné*, l'amour et la haine peuvent être simulées de la même façon que le don de son âme à un Dieu : grâce au mécanisme des Pactes. Cette section fournit aux Maîtres de Jeu un ensemble de règles optionnelles pour simuler les effets de l'amour et de haine dans leurs campagnes d'*Elric de Melniboné*, mais les principes peuvent être repris pour les jeux *Hawkmoon* et *Corum*.

PACTES D'AMOUR ET DE HAINE

L'amour ou la haine d'un personnage pour une chose est mesuré comme toute autre compétence ou pacte – sur une échelle de 1 à 100 et au-delà ; elle doit être notée comme une compétence avancée sur la feuille de personnage. L'objet de l'amour ou de la haine peut être n'importe quoi : une personne, un groupe de personnes, un pays, un objet ou un idéal. L'amour ou la haine peut être établi à tout moment – soit au cours de la création du personnage soit, de façon plus intéressante et de manière plus

appropriée, en cours de partie. Le joueur doit simplement préciser la cible de cet amour ou de cette haine éprouvé par son personnage.

Si cela est indiqué au cours de la création, il n'y a pas de coût associé : cet amour/haine n'est pas compté dans les compétences de culture d'origine ou de profession, ni dans les points de compétences libres.

Si la passion est établie pendant le jeu, il faut 1 point de héros pour l'acquérir à sa valeur de base. Si les circonstances le justifient, Le MJ peut choisir de renoncer au coût en points de héros.

La valeur de base de l'amour/haine varie en fonction du type de passion déclarée.

POURCENTAGES DE BASE

POUR LES AMOURS ET HAINES

Aimer ou haïr...	Pourcentage de départ
une personne, dans un contexte romantique	POU+CHA du personnage plus le CHA de l'être aimé
une personne, dans un contexte platonique (ex : une amitié)	POU+CHA du personnage plus le POU+CHA de l'être aimé
un groupe de personnes	10+1D10 plus le POU+CHA du personnage
un pays	10+1D10 plus le POU+CHA du personnage
un objet (ex: le Trône de Rubis)	10+1D10 plus le POU+CHA du personnage
un Idéal (e.g. Tanelorn)	10+1D10 plus le POU+CHA du personnage

Tous ces pourcentages de départ peuvent être modifiés par le MJ, afin de refléter une dévotion plus ou moins profonde. Par exemple, en utilisant le calcul du tableau ci-dessus, un personnage pourrait avoir la compétence Amour (Tanelorn) à 35% ; mais si le personnage est vraiment obnubilé par la recherche de Tanelorn, à l'instar de son père disparu depuis longtemps, le MJ peut décider de tenir compte de cet attachement familial et d'augmenter le pourcentage de départ à 45%.

Si une ou plusieurs personnes sont impliquées, l'amour n'a pas besoin d'être réciproque. C'est au MJ de décider si c'est le cas ; le joueur, lui, détermine si sa passion est renforcée ou affaiblie dans le cas d'une relation à sens unique. Si la décision est prise de renforcer la profondeur du sentiment (l'amour non partagé pousse souvent à un attachement ou un engouement plus profond), le score d'amour/haine peut être augmenté (ou diminué, si la profondeur du sentiment est atténuée) de 1D10%.

EXEMPLE : LA SAGA DE FARRIC

Farric, pendant une aventure en Pikarayd, est tombé amoureux de la fille du chef local. Le total du POU+CHA de Farric est de 22 et celui de la fille du chef, El'nassa, totalise 32. Ainsi le score *Amour* (*El'nassa*) de Farric commence à 54%.

Cependant, comme Farric doit garder son amour secret du fait du caractère très protecteur du chef, le MJ décide d'augmenter ce score de +5%, pour atteindre 59%.

Pete, le joueur de Farric, décide également qu'El'nassa n'a jamais déclaré son amour à Farric et qu'un sorcier, Malagan, lui fait également la cour. Parce que l'amour de Farric est sans contrepartie, Pete décide que l'engouement de Farric pour la princesse Pikaraydienne est plus profond : il l'augmente de 1D10% ; soit +8%. Par conséquent, le score d'*Amour* (*El'nassa*) est actuellement de 67%.

Parce que Farric hait le sorcier Malagan, qui rivalise avec lui pour gagner l'affection d'El'nassa, le maître du jeu donne aussi à Farric un score de 52% en *Haine* (*Malagan*), ce qui correspond au POU+CHA de Farric, plus le POU+CHA de Malagan qui est de 30.

Il déclare également qu'étant donné que Malagan a provoqué l'exil de Farric à la suite de la révélation de ses sentiments à l'égard El'nassa, la *Haine* (*Malagan*) est augmentée de +20%, elle est donc maintenant à 72%. Farric aime El'nassa, mais il déteste encore plus Malagan...

AUGMENTER OU DIMINUER LA PASSION

Comme n'importe quelle compétence ou Pacte, les Passions que sont l'Amour et la Haine peuvent être augmentées avec des lancers de progression, comme cela est décrit dans les règles d'Elric si, bien sûr, le joueur désire dépenser un lancer pour cette relation.

Toutefois si, au cours du jeu, quelque chose survient qui peut approfondir ou diminuer cette passion, le MJ peut imposer une augmentation ou diminution immédiate pouvant aller jusqu'à 20% en fonction des circonstances ; ou alors il peut demander au joueur, d'effectuer un jet de :

- **1D10 pour une augmentation ou diminution mineure** : elle lui a dit 'Je t'aime !' de manière inattendue.

- **1D10+5 pour une augmentation ou diminution substantielle** : Malagan gifle Farric au cours d'une discussion sur le futur d'El'nassa, intensifiant la haine de Farric envers Malagan.
- **1D10+10 pour une augmentation ou diminution majeure** : El'nassa reste au chevet de Farric pour le réconforter, après qu'il a été blessé dans un duel pour défendre son honneur.

Une fois que le score de passion est établi, il peut tomber en dessous de la valeur de départ, mais ne pourra jamais être réduit à 0 ou moins ; c'est maintenant un trait permanent sur la fiche de personnage.



Image © Frank Brunner

APTITUDES ET CONTRAINTES

Si un personnage acquiert une Aptitude ou une Contrainte particulière qui concerne une de ses passions, son score dans la passion peut augmenter ou diminuer d'une valeur égale à la moitié du pacte dominant. Par exemple, dame Sathril qui a un *pacte* (*Aequor*) de 64%, a comme Contrainte une Haine des hommes. La profondeur de ce pacte signifie qu'elle aura pour toute passion *Haine* (*d'un homme*), un bonus de +32% au score de départ.



UTILISER LES PASSIONS

L'amour et la haine peuvent être utilisés de plusieurs façons.

- Comme une valeur comparative pour démontrer la force d'un sentiment : Farric, par exemple, hait plus Malagan qu'il n'aime El'nassa. Si la valeur de l'amour ou la haine dépasse les 100%, il s'agit d'une passion dévorante : de l'intensité de celle d'Elric pour Cymoril, de l'amour de Theleb K'aarna pour Yishana – ou de sa jalousie pour Elric. Une passion si intense est susceptible de conduire le personnage très loin dans la poursuite ou la défense de ce qu'il aime ou déteste.
- Comme bonus à toutes les compétences qui pourraient être utilisées au nom de l'être aimé ou détesté, pour aider, défendre ou influencer. Ce bonus est égal à la valeur de critique (10%) de la passion. Donc, si Farric lutte contre Malagan en duel, après une dispute au sujet d'El'nassa, Farric peut obtenir un bonus dans ses compétences de combat de +6% pour son *Amour (El'Nassa)* de 67% et un bonus de 7% pour sa *Haine (de Malagan)*, pour un bonus total de +13%. Le MJ est toujours le seul à décider si une ou plusieurs passions peuvent être utilisées comme bonus pour un test de compétence donné.
- Comme une compétence dans un test d'Opposition concernant l'objet de l'amour ou de la haine. *Par exemple, la haine de dame Sathril pour Tanelorn, qui est de 75%, pourrait être utilisée dans un test d'Opposition (au lieu de la Persévérance, par exemple) contre Jurgen, un agent de la Balance, quand celui-ci essaie d'utiliser son influence de 80% pour la persuader de se battre contre l'armée du loup de Miggea. Que la passion soit utilisée comme une compétence pure et simple ou qu'elle soit utilisée comme un bonus (pour un test d'Influence ou de la Persévérance par exemple) dépend des circonstances et de la force du sentiment. Si la Persévérance de Sathril était plus élevée que sa Haine (de Tanelorn), alors un bonus lui serait plus utile. Si la Persévérance était plus faible, alors la haine (Tanelorn) peut être utilisée telle quelle pour le test d'Opposition.*
- En tant que compétence de plein droit lorsque le personnage est aux prises avec sa conscience

sur une question concernant l'objet de sa passion. *Par exemple, Farric et Malagan ont combattu au cours d'un âpre duel pour El'nassa. Malagan, grâce à la ruse et à la sorcellerie, a gravement blessé Farric et il est sur le point de lui délivrer le coup fatal ; El'nassa supplie Malagan d'épargner la vie de Farric. L'Amour (d'El'nassa) de Malagan est de 66% et sa Haine (de Farric) est de 75%. Il est déchiré entre son amour pour la fille du chef et sa haine pour son ennemi, mais il décide qu'il déteste suffisamment Farric pour le tuer de toute façon. Le MJ décide de tester sa Haine (de Farric) pour voir ce qui se passe. Le jet donne 86 : un échec. En dépit de sa haine pour le Filkharien, Malagan ne peut pas se résoudre à délivrer le coup de grâce. Il crache sur le corps allongé de Farric et s'éloigne plein d'arrogance. Si le test de Haine (de Farric) avait réussi, alors Malagan l'aurait tué. Inversement, si Malagan avait plutôt testé son Amour (d'El'nassa) et qu'il avait réussi, il en aurait tenu compte en épargnant Farric, mais l'aurait tué en cas d'échec.*

Si vous utilisez les passions comme mécanismes de jeu, rappelez-vous de l'importance de l'amour et de la haine dans les écrits de Michael Moorcock, tout en tragédies lyriques et en passions dévorantes. L'amour conduit Elric à détruire son propre royaume et conduit aussi Erekosë à détruire un monde entier. La haine de Theleb K'aarna le pousse à tuer Myshella et à tenter d'assassiner Elric, mais son amour pour Yishana le transforme en laquais servile, exauçant le moindre de ses caprices.

Les règles d'amour et de haine doivent être utilisées pour amener de grands desseins et de grands gestes, pour être le moteur de batailles désespérées qui ne peuvent se gagner avec des armes : ainsi, l'amour pour Tanelorn peut servir de déclic à un voyageur égaré pour entreprendre une marche à travers le désert des soupirs et atteindre la cité légendaire. La haine de Theleb K'aarna pour Elric l'a poussé à dans des actions extrêmes, mais que se serait-il passé si Elric avait fait quelque chose pour réduire cette haine ? Peut être que cela aurait radicalement modifié le comportement de Theleb K'aarna, voire le destin des Jeunes Royaumes ?

L'amour et la haine sont des émotions fortes qui devraient être exploitées au maximum dans une authentique campagne du Champion Éternel : grâce à ces règles, vous avez les outils pour le faire !