

JEUNES ROYAUMES

Imaginez un monde fantastique peuplé d'humain, de monstres et de démons où les forces du Chaos et de la Loi s'affrontent. Imaginez un empire millénaire ayant façonné le monde à son image, lui apportant la science, la magie et l'esclavage maintenant réduit à une île. Imaginez des peuples se soulever contre un empire décadent, se déchirer entre la Loi et le Chaos, s'émanciper en affrontant le monde inconnu et les mers. C'est cela les **Jeunes Royaumes**.

Les jeunes royaumes

Les **Jeunes Royaumes** regroupent les pays du monde connu de l'empire Melnibonéen. Divisés en quatre continents, ils encerclent Melniboné. Au delà, le monde inconnu, le bord du monde. Au sud-ouest le Continent Sans Nom, bordant la Mer Bouillante. Au nord le continent occidental encerclé par le Pays Silencieux à l'ouest et la Mer du Dragon à l'est. Entre la Mer du Dragon et la Mer Pâle, Pan Tang. Plus à l'est le continent nord avec ses frontières désertiques, le Désert des Soupirs et le Désert des Larmes. Rejoindre le continent sud se fait par l'île des Cités Pourpres se trouvant entre le Vieil Océan et l'Océan Oriental. Arrivé là, un aventurier pourra aller plus au sud, dépassant les Collines Mortes pour atteindre le bord du monde.

Loi et le chaos

La balance créa le monde, la Loi et le Chaos puis érigea les lois cosmiques afin de maintenir l'harmonie. Malheureusement la Loi et le Chaos cherchent à dépasser leurs limites, le premier cherchant à appliquer l'unité universelle et l'autre la liberté sans nom. Cela fait d'eux, des forces opposées.

Technologie

Si Melniboné apporta la magie, la libération apporta la technologie. On trouve l'acier, l'imprimerie, l'horlogerie et peut être bientôt la poudre à canon et le moteur à vapeur. Toutefois les pays les plus barbares sont encore à l'âge de fer. Du côté des mers et des terres, peu de progrès, les galères sont répandues et l'agriculture se cantonne à brûler les champs après les récoltes.

Melnibone

Le vieil empire Melnibonéen se résume à son archipel où les dragons dorment. Il reste une grande puissance malgré sa flotte vieillissante, son influence limitée et l'opium. Le 428^e empereur est un albinos faible qui parcourt les terres des **Jeunes Royaumes** avec son épée Stormbringer. De retour, Elric trouvera son cousin sur le trône. Devant fuir il reviendra avec une armée pour libérer définitivement les **Jeunes Royaumes**.

Pan tang

Venue d'un autre plan, Pan tang vénère les dieux du Chaos laissant de côté la liberté pour la loi du plus fort. Île pauvre, proche de Tarkesh, elle s'enrichit grâce au commerce et à l'esclavagisme. Après qu'Elric ait mis fin à l'empire, Pan Tang accroît son influence sur les **Jeunes Royaumes** entrant en guerre avec les légions du Chaos.

Cite pourpre

A l'est de Melniboné, les Cités Pourpres rassemblent les plus grands navigateurs et commerçants des **Jeunes Royaumes**. Au nord se trouve Vilmir, à l'est la Forteresse Impie et au continent sud Argimiliar. Elric s'aidera de ses alliés des Cités Pourpre pour mettre fin à l'empire Melnibonéen.

Argimiliar

Ce grand pays du continent sud borde le Vieil Océan et fait frontière au sud-ouest à Filkhar et au sud-est à Pikarayd. Vivant d'élevage s'étendant sur les grandes plaines, la côte abrite de puissants seigneurs des mers Cadsandriens. Un temps vouée au Chaos, elle devient puritaine sous l'égide de la Loi.

Filkhar

Malgré sa petite taille Filkhar, entourée de Lormyr et d'Argimiliar, n'en reste pas moins une nation très riche grâce à son environnement. D'un côté la culture des vignes, de l'autre une pêche généreuse, les vallées et les marais sont aussi fertiles.

Lormyr

Première à se révolter contre l'empire Melnibonéen il y a 4 siècles, elle bâti son propre empire en libérant tout le continent sud. Il y a 200 ans, la république Lormyrienne s'effondra. La nation est prospère et paisible vénérant les dieux de la Loi, dont le château de la Championne se trouve au sud.

Oin et yu

Voilà deux pays distincts mais unie. Le peuple qui les compose est des plus barbares, vivant de pillage sur l'ancienne république de Lormyr. Oin et Yu ne vénèrent ni la Loi, ni le Chaos mais les seigneurs des bêtes et élémentaires.

Pikarayd

Autrefois adorateur des seigneurs élémentaires, ils sont devenus proche des seigneurs du Chaos depuis un siècle. Les temps sont durs à l'est du continent sud, les hivers très froids et les marais très sombres.

Ilmiora

Le continent nord abrite Ilmiora réputé pour son cuir. Le nord, proche du Désert des Soupirs, est très sec alors que la côte ouest possède un climat plus doux. Les cités états qui la composent vénèrent les dieux de la Loi et sont tenus par des sénateurs.

Vilmir

Deuxième plus grand pays, il est entouré par le Désert des Larmes et Ilmiora. La cité des mendiants, Nadsokor, se trouve à l'ouest. Les Vilmiriens l'ont fuit lors d'une grande épidémie. A l'est, Tanelorn la cité de la Balance, sera attaquée par deux fois par les hordes de mendiants.

Dharijor

Au continent occidental près de la côte, Dharijor. De petite taille, la nation n'en demeure pas moins riche et puissante armée de ses chevaliers et corsaires. Proche de Pan Tang, elle a un fort dévouement envers le Chaos.

Jharkor

A contrario de Dharijor, Jharkor est proche de la Loi. Jeune et vigoureux, cette nation est en bordure du Pays Silencieux et de Myrrhyn où vit le peuple ailé.

BUT DU JEU :

Le jeu de rôle « **Jeunes Royaumes** » est un loisir où des joueurs réunis autour d'une table racontent une histoire. Celle-ci ne doit pas être forcément réaliste, pensez plus à un film qu'à un documentaire. Cette histoire met en compétition un joueur, le meneur de jeu, contre les autres joueurs, les acteurs.

Le rôle du meneur de jeu (MJ) est d'arbitrer la partie mais aussi de raconter l'aventure des personnages joués par les acteurs. Jouant contre eux, son autorité se limite au décor et aux figurants. Un MJ ne doit en aucun cas jouer à la place d'un acteur.

Le rôle d'un acteur est de raconter l'histoire de son personnage et de le faire évoluer, son autorité se limitant à celui-ci, à ses biens et à ses suivants. Pour cela les acteurs pourront s'aider de la fiche de leur personnage.

Les compétences, pour les acteurs, et les événements, pour le MJ, permettent de transcender l'autorité d'un joueur. Un acteur peut permettre à son personnage, dont il a l'autorité, de tuer un démon, qui est l'autorité du MJ, à l'aide de la compétence **Agression**. Inversement le MJ peut blesser le personnage d'un acteur grâce à l'événement **Effectuer une attaque**.

La partie, ou l'aventure, commence par le meneur de jeu qui expose la situation aux acteurs. Un acteur répond au meneur et ainsi de suite jusqu'à ce que l'aventure se termine. La fin de l'histoire définira qui est le vainqueur, le MJ, les acteurs ou les deux. Il ne doit s'agir en aucun cas d'une histoire interactive mais participative. De fait, la parole du meneur doit avoisiner les 50 % du temps, un acteur 15 à 20 %.

PREPARATION :

Rassemblez un groupe de 3 à 6 joueurs. Désignez celui qui sera le MJ, habituellement l'organisateur de la partie, les autres joueurs seront les acteurs de l'aventure.

Placez des dés à 8 faces au centre de la table. Ils serviront pour les acteurs devant effectuer des actions à l'aide des compétences de leur personnage.

Chaque joueur prend un crayon pour terminer l'archétype qui lui sera proposé et prendre des notes au cours de l'aventure.

Des feuilles pour prendre des notes et dessiner des plans.

Placez des jetons de deux couleurs différentes au centre de la table, l'un représentera les jetons de la Loi, l'autre les jetons du Chaos.

PERSONNAGE :

Le meneur de jeu commence par prendre le personnage du champion. L'acteur à sa gauche jette 1d8 et prend l'archétype désigné, s'il ne lui convient pas, il peut en choisir un autre. Dans le 1^{er} cas le MJ prend un jeton du Chaos, dans le 2^e cas un jeton de la Loi. Ensuite le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient un personnage.

Quand tous les joueurs ont leur personnage, ils le remplissent comme indiqué sur leur fiche. Le MJ note les points de Loi et de Chaos annoncés par les acteurs afin de constituer sa réserve d'allégeance.

Lorsque les joueurs ont terminé de rédiger leur fiche, le MJ leur pose les questions figurant sur sa fiche de champion afin de construire la quête. Il note N le nombre de personnages. Ce nombre permet au MJ de connaître le nombre d'ennemi et d'événements qu'il peut déclencher.

La partie peut commencer.

COMMENT JOUER ?

Une fois que les joueurs se sont repartis les rôles, le meneur de jeu va consulter sa fiche de champion et annoncer une situation de départ. Les acteurs pourront intervenir dans le décor ainsi proposé.

Mais que peuvent faire les personnages et les figurants ?

Ils peuvent faire tout ce qu'un être humain pourrait faire dans un monde tel que le notre, rien de plus. « **Jeunes Royaumes** » répond aux lois intrinsèques du monde. Un homme peut soulever un verre mais pas une montagne, un bandit blesser facilement une pauvre femme mais pas un soldat entraîné. Il n'y a pas de jet, pas de caractéristique pour cela, juste du bon sens.

PREMIERE PARTIE

Lors de vos premières parties, suivez la séquence de jeu ci dessous. Lorsque les règles vous seront familières vous pourrez vous en passer et improviser a votre grés.

- 1) Le meneur de jeu débute par une mise en situation (voir A).
- 2) L'acteur à sa gauche réagit à la mise en situation à travers son personnage. (voir B).
- 3) Lors du tour de l'acteur, le meneur de jeu établit les conséquences de son action.
- 4) Le tour de l'acteur terminé, le joueur à sa gauche commence le sien, reprenez à (2).
- 5) Quand tous les acteurs ont effectué leur tour, le MJ peut déclencher un événement (voir C), reprenez à (2).
- 6) Une fois la situation résolue, le MJ répond aux questions des joueurs lors d'un entracte (voir D).
- 7) Ensuite, reprenez à (1) pour une nouvelle mise en situation.
- 8) La partie se termine quand l'aventure est résolue (voir E).

A : MISE EN SITUATION :

La mise en situation est la première chose que le meneur de jeu fait lors d'une scène. C'est aussi un moment où il a la possibilité d'outrepasser son autorité.

Il expose aux autres joueurs ce qui se passe dans le monde des « **Jeunes Royaumes** », où se trouvent leurs personnages, ce qu'ils voient, pourquoi ils sont là, les met dans l'embarras puis termine par « Qu'est ce que vous faites ? ».

Il y a plusieurs type de mise en situation. La situation de départ qui est prédéterminée. Les situations intermédiaires et la situation de fin qui sont décrites dans les grandes lignes, celles-ci devant suivre l'évolution de l'aventure.

Lors de ces mises en situation le meneur de jeu est limité sur le nombre d'événements qu'il peut déclencher. Pendant la situation de départ, il peut en déclencher N. Durant les situations intermédiaires, N x 2 et lors dans la situation de fin il n'est pas limité.

B : COMPÉTENCE :

Un personnage peut effectuer n'importe quelle action, que cela soit en rapport avec lui même, son équipement ou ses suivants. Cependant l'acteur est limité aux lois intrinsèques du monde : s'il peut grimper a un arbre, il ne peut pas escalader un mur sans équipement, ni casser son épée à main nue.

De plus, le personnage ne peut rien entreprendre sur le décor, ni sur les figurants car ils sont en dehors de l'autorité de l'acteur. Un personnage ne peut pas blesser un loup avec son épée. Un acteur aura besoin d'une compétence narrative pour transcender son autorité, la compétence **Agression** permettra à son personnage de blesser le loup. Si aucune compétence narrative ne correspond à ce que l'acteur veut faire, alors son personnage ne peut pas l'effectuer.

Par exemple aucune compétence narrative ne permet a un acteur de faire voler son personnage. Bien qu'il ait l'autorité sur son personnage, il ne l'a pas sur le décor qui gère les lois de la physique. Par contre le meneur de jeu peut faire voler un figurant puisqu'il a l'autorité sur les deux. Toutefois, il ne pourrait pas le faire sur un personnage car seul un acteur a autorité sur celui ci.

Les compétences ne s'appliquent pas lors des conflits entre acteurs. « **Jeunes Royaumes** » étant un jeu coopératif entre les acteurs, il n'y a aucune raison que l'un nuise à l'autre. Cela peut arriver, comme dans une équipe de football où un joueur se la joue perso, pique le ballon ou fait tomber un coéquipier. les

compétences ne permettent pas de résoudre ce genre de situation mais le MJ en tant qu'arbitre, oui.

Quand une compétence intervient, le joueur lance autant de D8 que son score dans la caractéristique indiquée.

- # Si un dé indique 1, il consulte le paragraphe débutant par **Loi**.
- # Si aucun dé n'indique de 1, le joueur regarde s'il peut obtenir un 8 en combinant les dés, ou non. Si c'est le cas, il consulte le paragraphe commençant par **Chaos**.
- # Si aucune des deux circonstances ne se présente, la **Balance**.

Un jet n'indique pas une réussite ou un échec, mais plutôt une intervention cosmique. Ce sont les forces de la Loi, du Chaos ou de la Balance qui permettent à un acteur de transcender son autorité comme indiqué dans la compétence.

La Loi est représentée par le chiffre 1, il indique souvent une réussite franche mais avec une contrepartie. Le Chaos est représenté par le chiffre 8, la réussite est plus mitigée avec une contrepartie plus pernicieuse. L'avantage du chaos est qu'il offre le choix de la contrepartie. La Balance se trouve en toutes choses et représente l'équilibre. L'acteur garde son autorité mais le meneur de jeu est obligé de lui permettre l'action voulu en lui indiquant ce qu'il advient, en bien ou en mal.

Agression :

Lorsque vous frappez une personne sans défense, lancez FOR. Si elle n'est pas à côté de vous, lancez DEX :

Loi : Donblas, le justicier, guide votre bras. Infligez vos dégâts. Votre victime s'évanouit ou s'enfuit au choix du MJ.

Chaos : Hionhum, le bourreau, fait naître la peur chez la personne que vous agressez. Choisissez 1 si elle est visible et ne court pas ou n'est pas derrière un abris.

Balance : Un seigneur des bêtes cherche sa proie. Si votre victime est à côté de vous, infligez vos dégâts et la personne est terrorisée. Sinon, elle n'a pas peur de vous et vient s'occuper de vous ou fuit au choix du MJ.

- # Infligez vos dégâts, la personne reste sur place, terrorisée.
- # Infligez vos dégâts. La personne meurt si elle n'a pas conscience de votre présence, sinon elle est blessée.
- # Infligez vos dégâts, la personne s'évanouit.
- # La personne s'enfuit.

Combat :

Lorsque vous frapper quelque chose et que cette chose se défend, lancez TAI :

Loi : Tovik l'implacable, seigneur de la violence, vous prête sa force. Infligez vos dégâts puis votre adversaire vous porte son attaque. Votre adversaire tombe inconscient.

Chaos : Mabelode le sans visage, roi des épées, guide votre épée. Il se passe un peu de temps et vous choisissez 1.

Balance : un seigneur des bêtes anime vos instincts, le combat dure, le MJ choisit 1.

- # Posture défensive : vos attaques ne portent pas mais vous esquivez la plupart de celles de votre adversaire.
- # Posture offensive : vos attaques portent avec violence mais celles de votre adversaire vous touchent, faites vos dégâts puis votre adversaire vous porte son attaque et vous subissez une blessure en plus. Ensuite choisissez ce qu'il advient de votre adversaire (il tombe, s'enfuit ou meurt).
- # Posture normale : vos attaques portent mais celles de votre adversaire aussi, faites vos dégâts et subissez l'attaque de votre ennemi.
- # Votre adversaire évite la plupart de vos attaques et vous touche. Subissez son attaque.

Dégât :

Si vos points de vie sont à 0 ou si vous subissez une blessure, lancez CON :

Loi : Mirath des mains blanches, seigneur de la mortalité, adouci vos souffrances. Votre personnage reste conscient. Si vos points de vie sont à 0, mettez votre score de vie à 1.

Chaos : Chardros, le faucheur vient prendre sa dîme, choisissez 1. De plus, si vos points de vie sont à 0, vous tombez, mettez votre score de vie à 1.

Balance : un seigneur des bêtes se délecte de votre souffrance, le MJ choisit 1. De plus, si vos points de vie sont à 0, vous tombez, mettez votre score de vie à 1.

- # Un ami, non joueur, ou un suivant présent sur les lieux meurt.
- # Vous prenez peur.
- # Vous mourez.
- # Vous êtes inconscient.

Récupération :

Lorsque vous vous reposez en prenant du bon temps (manger, danser, dormir) et que vous avez du temps devant vous et êtes dans un endroit sans conflit, lancez CON :

Loi : Salik le viril, seigneur de la virilité, guide vos pas. Dépensez une ressource et vous récupérez la totalité de vos points de vie.

Chaos : Slotar l'ancien entend vos paroles et les écrits. Choisissez 1.

Balance : un seigneur des bêtes s'invite à la fête, vous pouvez récupérer la totalité de vos points de vie mais des effets secondaires, (nausée, grande fatigue ou inconscient au choix du MJ), se font sentir.

- # Vous savourez les festivités ou votre repas. Vous récupérez vos points de vie mais cela prend plus de temps.
- # Le repas est un régal. Vous perdez une ressource mais vous récupérez vos points de vie.
- # Vous récupérez vos points de vie mais vous êtes ivre.
- # S'il y a des figurants. Vous fraternisez avec l'un d'eux, il devient votre suivant pour l'aventure.

Faveur divine :

Lorsque vous priez les dieux et leur demandez une faveur, citez le nom d'un seigneur, puis lancez POU.

Loi : les seigneurs de la Loi entendent vos paroles.

- Si le dieu cité est un seigneur de la Loi, il vous aide un peu mais exige votre plus grande ferveur en retour.

- Si le dieu cité est un seigneur du Chaos, il exige immédiatement un acte de pénitence et une offrande après. Si cela n'est pas fait le MJ peut déclencher un événement lié à la Loi gratuitement.

- Si c'est un autre dieu, il vous aide un peu mais exige une offrande après. Si cela n'est pas fait le MJ peut déclencher un événement lié à la Loi gratuitement.

Chaos : les seigneurs du Chaos entendent vos paroles.

- Si le dieu cité est un seigneur du Chaos, choisissez 1.

- Si le dieu cité est un seigneur de la Loi, il vous propose un Pacte. Si vous en avez déjà un, choisissez 1.

- Si c'est un autre dieu, vous et le MJ choisissez 1.

Balance : les seigneurs entendent vos plaintes.

- Si le dieu cité est un seigneur des bêtes ou élémentaire, vous pouvez conclure un Pacte avec lui pour qu'il vous aide. Si vous en avez déjà un, il demande une offrande avant de vous aider du mieux qu'il peut.

- Si c'est un autre dieu, vous pouvez conclure un Pacte avec le seigneur pour qu'il vous aide, sinon il vous aidera plus tard.

- # Le dieu vous aide un peu.
- # Le dieu vous aide plus tard.
- # Le dieu exige immédiatement une offrande, le MJ vous dira quoi.
- # Le dieu détourne vos paroles.
- # Le dieu exige votre plus grande ferveur en retour.
- # Vous concluez un Pacte et le seigneur vous aide. Un personnage ne peut avoir qu'un seul Pacte.

Pourparler :

Lorsque vous tentez de persuader, de manipuler ou d'intimider une personne et que vous utilisez un levier (vos poings, vos seins, de l'argent ou autre) contre celle ci. Lancez APP :

Loi : Elgis le doux, seigneur de l'harmonie, guide vos paroles. Vous faites une promesse (la frapper, lui donner de l'argent, un baiser ou autre) et vous devez la tenir. Vous obtenez ce que vous souhaitez en échange.

Chaos : Xiombarg, reines des épées, entend vos paroles et les écrits. Vous devez montrer de quoi vous êtes capable (la secouer, lui montrer votre argent ou autre) puis faire une promesse. Tenue ou non, vous obtenez ce que vous souhaitez.

Balance : Un seigneur des bêtes déforme vos paroles. Au MJ de choisir comment réagira votre interlocuteur.

Situation :

Lorsque vous tentez de comprendre une situation, lancez POU :

Loi : Arkyn le méticuleux, seigneur de la loi naturel, vous montre la voie. Le MJ vous dit quel est le danger ici, si une personne est dans le besoin et si la marque du Chaos ou de la Loi imprègne les lieux.

Chaos : Equor, la dame bleue du désarroi vous montre ce que vous n'auriez pas voulu savoir. Vous et le MJ posez 1 question.

Balance : Un seigneur élémentaire vous montre une piste, le MJ choisi une question.

- # Quel est le danger ici ?
- # Quel est la meilleur protection ici ?
- # Qu'est ce qui somme faux ?
- # Qui est dans le besoin ?
- # Est ce la marque de la Loi ou du Chaos qui imprègne les lieux ?
- # Que s'est il passé récemment ici ?

Bravoure :

Lorsque vous agissez pour éviter physiquement une situation dangereuse ou essayez d'en sortir, lancez DEX :

Loi : Theril des mains secourables, seigneur de l'inspiration, vous inspire. Vous entreprenez ce que vous faites.

Chaos : Balaan le sombre distille le doute en vous. Vous pouvez soit remettre votre action a plus tard soit le réussir brillamment mais vous devez choisir 1.

Balance : les seigneurs élémentaires agissent en votre défaveur, vous n'y arrivez pas et le MJ choisit 1.

- # Vous êtes à découvert et vous vous faites remarquer.
- # Vous tombez.
- # Vous subissez une blessure.
- # Cela prend plus de temps que prévu.

Connaissance :

Lorsque vous tentez d'apprendre quelque chose sur un sujet, vous devez soit interroger la bonne personne, soit chercher dans une bibliothèque, puis lancez INT :

Loi : Vallyn le sage, seigneur des accomplissements vous souffle des secrets. Si cela n'a aucun rapport avec le Chaos et si vous dépensez une ressource, le MJ vous dit quelle est son histoire, où il se trouve et s'il sert la Loi. Sinon, uniquement son histoire.

Chaos : Pyaray, révélateur tentaculaire d'impossibles secrets vous révèle certaines choses. Vous et le MJ posez 1 question. Si vous interrogez une personne, vous lui devez un service. Si vous consulter des livres, cela vous prend du temps.

Balance : Un seigneur de la nature s'immisce dans vos recherches, vous perdez beaucoup de temps et le MC choisi une question.

- # Quelle est son histoire ?
- # Où se trouve t'il ?
- # Quel est son point faible ?
- # Quel est son point fort ?
- # Qu'est ce qui me fait peur lorsque j'apprends cela ?
- # Est il au service de la Loi, du Chaos ou de la Balance ?
- # Pourquoi je ne trouve rien ?
- # Quel est son fonctionnement et à quoi sert il ?

Marchandage :

Lorsque vous souhaitez vous procurer un objet ou un service par des intermédiaires (habituellement un marchand), lancez APP :

Loi : Goldar le profiteur, seigneur du progrès et des richesses se montre généreux. Si c'est légal et pas au marché noir, vous obtenez ce que vous désirez en dépensant une ressource. Selon ce que vous demandez, cela peut prendre du temps (le MJ vous dira combien).

Chaos : Narjhan, seigneur des mendiants veut sa part du gâteau. Vous obtenez ce que vous désirez, n'importe quoi, le MJ choisit 3 mais vous pouvez ignorer une des propositions qu'il vous fait.

Balance : Un seigneur des bêtes vient chercher son tribut lui aussi. Vous obtenez ce que vous voulez et le MJ choisit 3.

- # Cela prend beaucoup de temps (le MJ vous dira combien).
- # Cela se sait que vous recherchez quelque chose.
- # Cela vous coûte des ressources (le MJ vous dira combien).
- # Cela ne se fait pas sans mal, vous subissez une blessure.
- # Cela demande quelque chose de spécial.
- # Vous devez faire une promesse.

Une bonne nuit de sommeil :

Lorsque vous décidez de dormir au moins 8h, vous devez dépenser une ressource pour manger et planifier un tour de garde. Les personnages regagnent leur point de vie puis un acteur au choix lance CON :

Loi : La nuit se passe tranquillement.

Chaos : Balo le bouffon agite votre nuit. Réveillé, du bruit se fait entendre, le MJ peut dépenser 1 point d'événement.

Balance : Le sommeil vous surprend, le MJ peut dépenser 1 point d'événement.

C : ÉVÉNEMENT :

L'autorité du meneur de jeu lui permet de faire ce qu'il veut dans les « **Jeunes Royaumes** ». Malheureusement, le monde appartenant aux forces cosmiques, le MJ doit se justifier. Un figurant peut voler car il des ailes, car il est aidé par un esprit de l'air, mais pas sans raison. Toutefois même s'il a l'autorité, même s'il peut tout justifier, le meneur est limité. Le MJ ne peut rien provoquer sans déclencher d'événement. Les événements lui permettent de dynamiser l'aventure, de créer des éléments, de faire apparaître une milice dans une auberge.

Le MJ possède 2 types de jeton, l'un représente la Loi, l'autre le Chaos. Ces jetons lui permettent de déclencher des événements. Lorsqu'un point est dépensé, il place un jeton au centre de la table. Un acteur pourra le prendre et le mettre sur sa fiche comme un point d'allégeance correspondant.

Le MJ peut déclencher les événements de différente manière, lors d'une mise en situation (voir A), lorsque c'est son

tour a) ou quand les personnages lui en donne l'occasion b).

a) Quand tous les acteurs ont joué le MJ peut déclencher un événement. Certains lui demandent de dépenser des jetons, d'autre sont gratuits. Les effets sont automatiques et sont à son appréciation le tout devant être cohérent, dans la continuité de l'aventure et le respect de ses principes. Cependant le meneur de jeu est limité à un certain nombre d'événement, (voir A).

b) Si un personnage lui donne une occasion en or, comme ne pas se défendre alors qu'il est attaqué ou sauter dans un gouffre, le meneur de jeu peut déclencher un événement gratuitement.

Les événements mineur et majeur sont des exceptions. Les mineurs peuvent être déclenchés lors d'entractes alors que les événements majeurs ne peuvent l'être que pendant une situation de fin.

D : ENTRACTE :

Après la conclusion d'une mise en situation les joueurs vont vouloir faire plein de chose comme fouiller leur ennemis a terre, les interroger, fouiller l'auberge, vérifier que le danger est passé, se soigner et faire le plein d'équipement. Tout ceci, et bien plus encore, se fait pendant l'entracte.

Durant un entracte les personnages ne font plus d'action, ils vivent leur aventure tout simplement. Parfois le MJ peut demander qu'un acteur soit compétent. Si le joueur veut que son personnage cambriole une maison, le MJ peut lui demander la compétence **Bravoure**. Le meneur ne peut déclencher que des événements mineur. Lors de ce cambriolage, il ne déclenchera pas **Appeler la garde** mais **Prévenir des conséquences ou des besoins d'un acte**. Par contre le MJ réagit normalement lorsqu'une compétence lui en donne la possibilité.

Si lors du test de **Bravoure** l'acteur obtient la **Balance**, le MJ peut choisir la blessure en précisant qu'un chien l'a surpris et lui mord la jambe. Pareil si un personnage lui donne une occasion en or.

L'entracte est un moment où le MJ a la possibilité de lier les mises en situation. La manière la plus simple étant d'écouter les joueurs puis de suivre le principe **Ne rien cacher mais donner les informations. Si un personnage cherche, il trouve**. Toutefois, l'aventure doit rester cohérente, il ne suffit pas de fouiller la niche d'un chien pour trouver les plans du château.

Une fois que les joueurs ont eu leurs réponses, le MJ peut passer à la mise en situation suivante.

E : CRÉATION DE L'AVENTURE :

Sous sa forme épurée, le jeu de rôle « **Jeunes Royaumes** » propose un type de scénario, « Le champion », qui se prête très bien pour un « Oneshot ». Dans cette aventure les acteurs interprètent les compagnons d'un champion qui aura besoin de leur aide pour accomplir une quête.

La création de ce scénario se fait à l'aide de la fiche de personnage « Le champion », le MJ remplit le script au fur et à mesure que les autres joueurs rédigent leurs propres fiches. Parmi les archétypes non prit par les acteurs, le MJ en sélectionne 3. Ces 3 personnages seront des éléments importants du scénario, ils sont notés PNJ 1, PNJ 2 et PNJ 3.

Pour remplir les blancs du script, le meneur de jeu pose une question au joueur à sa gauche, puis au joueur suivant et ainsi de suite. Si le tour de table est terminé alors qu'il y a encore des blanc, un nouveau tour de table se fait. Le MJ devra être souple dans les questions et les réponses mais il devra respecter

au mieux celles des acteurs.

Si le joueur interprétant le pirate vous dit qu'il a le plus confiance en son perroquet, dites que le perroquet demande au champion d'aller à la capital. L'oiseau a peut être entendu une conversation ou un seigneur parle à travers lui.

Le meneur de jeu a des missions et des objectifs pour mener l'aventure. Les missions ne sont pas des conditions de victoire, juste des directives à suivre pour rendre l'aventure palpitante.

Un objectif est similaire mais se limite a une mise en situation et il est parfois en contradiction avec les missions. Il peut demander de sauver une personnage. Remplir des objectifs récompense le MJ en lui offrant des jetons.

L'aventure prendra fin quand les joueurs auront résolu la situation de fin du script ou si l'une des conditions de victoire a été rempli par l'un des joueurs.

LE CHAMPION

Mission :

- Montrer que la loi et le chaos s'affrontent dans les Jeunes Royaumes.
- Tuer le Champion.
- Tuer un personnage.
- La partie doit durer 4h au maximum.

Principe :

- Jouer pour gagner la partie en étant fair-play et juste.
- Donner le choix, derrière chaque choix, le Chaos ou la Loi.
- Parler aux personnages, pas aux joueurs.
- Ne pas dire « Je déclenche tel événement » mais le décrire.
- Ne pas hésiter à déclencher des événements.
- Dessiner, faire des plans.
- Ne rien cacher mais donner les informations. Si un personnage cherche, il trouve.
- Être souple, suivre les avis de tous les joueurs.
- Tous les joueurs doivent s'amuser.

Nombre de blessure : ___

Allégeance : Loi : __ / Chaos : __

Un Champion est un représentant de la Loi ou du Chaos, il est au service des seigneurs divins. Chaque archétype a une force de prédilection, additionnez ces forces. Le Champion prête allégeance à la force ayant le score le plus haut. Si la Loi et le Chaos sont égaux, il prête allégeance à la Balance.

Le score de chaque force est égal au nombre de jeton d'allégeance correspondants.

ÉVÉNEMENT :

Loi : 1 point de Loi permet de :

- Faire appel à la justice.
- Appeler la garde.
- Faire bloc en montrant des procédures administrative ou seigneuriales.
- Rallier des troupes auprès d'un leader.
- Montrer les secours, l'hospitalité.
- Annuler la compétence d'un acteur.

Chaos : 1 point de Chaos permet de :

- Provoquer la terreur.
- Faire bloc en montrant la loi du plus fort ou de la perfidie.
- Insinuer de terrible secret.
- Provoquer la violence, la barbarie.
- Montrer une hécatombe.
- Provoquer une catastrophe naturel.

Balance : 1 point permet de :

- Infliger des dégâts.
- Effectuer une attaque.
- Épuiser des ressources.

Pacte : Uniquement sur un personnage ayant un pacte. 1 point permet de :

- Obliger le personnage à effectuer une action.
- Choisir une option à la place du personnage.
- Jouer un suivant à la place de l'acteur.

Blessure : Si le Champion a des ennemis à proximité et qu'aucun compagnon n'est présent. 1 point permet de :

- Blessure le Champion. Arrivé à 5 blessure, le Champion meurt.

Événement majeur : Uniquement en situation de fin et après Insinuer un terrible secret ou Faire appel à la justice. 5 points.

- Destruction des environs.
- Intervention d'un seigneur.

Événement mineur : Sans dépenser de point, vous pouvez :

- Montrer que quelque chose ne va pas.
- Offrir une occasion avec ou sans prix.
- Les piéger.
- Prévenir des conséquences ou des besoins d'un acte.

QUÊTE :

1e partie :

Les personnages sont avec le Champion (du Chaos / de la Loi) en (1) (2) a demandé au Champion d'aller à la capitale de la (3) pour récupérer (4) du seigneur (nom d'un seigneur du Chaos / Loi).

2e partie :

Les personnages devront affronter (5) à / dans / sur (6) Au cours de leur quête, (7) tiendra une place importante.

- 1) Quelle est ta nationalité ?
- 2) En qui as tu le plus confiance ?
- 3) Quelle est ta nationalité ?
- 4) Quel est ton objet de prédilection ?
- 5) Qui est ton ennemi ?
- 6) Quelle est ta demeure ?
- 7) En qui as tu le plus confiance ?

Annoncez la 1e partie aux acteurs, la seconde étant secrète.

MISE EN SITUATION :

Situation de départ :

Si un joueur joue le pirate, les personnages se trouvent dans un port, sinon ils sont proche de la frontière. Les personnages se reposent dans une auberge quand N x 5 hommes du PNJ 1 font irruptions, celui ci travaille pour (5). Les individus réclament la tête du Champion, sinon ils tuent / arrêtent tous les clients de l'auberge.
Que faites vous ?

Objectif: Le Champion neutralise un ennemi, 1 jeton par ennemi.

Événement type :

Faire appel à la justice: Des clients dénoncent le Champion et se joignent à la milice.
Appeler la garde: De nouveau milicien arrivent.
Provoquer la terreur: Un client meurt atrocement semant la panique dans l'auberge.
Provoquer la violence et la barbarie: L'un des brigands est le chef, il se fraye un chemin vers le Champion en massacrant.

Situation intermédiaire :

Les situations ci dessous ne sont que des exemples pour vous donner une idée car les lieux, les figurants et l'objet sont inconnus. Ainsi, au lieu de l'assaut d'un château il peut s'agir d'un bateau, d'une caravane ou d'une grotte. N'hésitez pas à remplacer (7) par des figurants si les personnages décident de les faire parler ou de se renseigner auprès de contact.

A la capitale :

La capitale est contrôlée par PNJ 2 qui possède l'objet. Les personnages savent que (7) sait où il se trouve mais alors qu'ils arrivent, N x 5 hommes de PNJ 3 interviennent pour le capturer. PNJ 3 travaille pour PNJ 2, qui a entendu parler que (7) l'espionnait. PNJ 2 veut savoir pourquoi.

Objectif: Le champion libère (7), 3 jetons.

A l'assaut du château :

Les personnages se trouvent devant le château, d'après (7), l'objet se trouve à l'intérieur. Alors qu'ils cherchent un moyen d'entrer, une ronde approche.

Objectif: Tous les personnages sont vivants, 3 jetons.

Récupération de l'objet :

Grâce aux informations de (7) les personnages ont découvert un passage secret, malheureusement celui ci est gardé par un démon mineur de Mabelodé.

Objectif: Tuer un personnage, 2 jetons.

Situation de fin:

L'objet est à vue mais (5) accompagné de 2 hommes fait son apparition par un autre couloir / passage secret. Il ne lui reste que quelque mètres pour prendre l'objet.

Objectif: (5) puis PNJ 2, prend l'objet.

Événement type :

Montrer les secours, l'hospitalité: (5) ou PNJ 2 sont secourus par un de leurs hommes, qui meurt à sa place ou le protège / le met en retrait.

Appeler la garde: PNJ 2 arrive avec la garde, il s'occupe de (5) avant d'en finir avec les personnages.

Insinuer de terrible secret: (5) ou PNJ 2 utilise l'objet en récitant un cantique, la lumière s'atténue / augmente et les sons deviennent plus grave / aigus

Faire bloc en montrant la loi du plus fort ou de la perfidie: l'un des hommes de (5) actionne un piège qui le tue d'une volée de fléchettes mais une herse se baisse séparant les personnages.

Destruction des environs: (5) ou PNJ 2 termine son cantique, utilise l'objet, tue tous les figurants ennemis et les personnages subissent 1 blessure.

RÉSOLUTION :

Vous gagnez si : - Le Champion meurt.

Vous perdez si : - Tous les personnages meurent.

Annoncez aux PJ :

Les acteurs gagnent si : - (5) meurt ou s'ils possèdent l'objet.

Les acteurs perdent si : - Le Champion meurt.

CARACTÉRISTIQUE :

Les caractéristiques ne sont pas chiffrées mais fonctionnent par mots clés que vous devez suivre lorsque vous interprétez le Champion. Les Acteurs ont aussi une compétence qui leur permet de faire agir le Champion ainsi qu'un équipement qu'il pourra utiliser.

Enfin un Champion vient à bout de tout, ayant uniquement des difficultés contre un démon majeur. Seul un seigneur peut le vaincre.

Champion du Chaos: Sanguinaire, brutal, sans pitié, téméraire, fort, ruse, endurant, défiguré.

Champion de la Loi: Loyal, brave, courageux, intelligent, charismatique, souriant, obstiné, beau.

Champion de la Balance: Prenez en 8 au choix.

FIGURANT

Voici les règles qui régissent les Figurants. Cela concerne uniquement le Meneur de Jeu, les Acteurs ayant leurs compétences pour agir sur eux.

Point de vie : Quand un personnage inflige des dégâts, la valeur est soustraite aux points de vie. Lorsque le score atteint 0, le figurant fuit. Certains Figurants n'ont pas de point de vie, comme les morts-vivants, ils ne fuient jamais.

Nombre : C'est l'estimation du nombre d'individus que l'on peut rencontrer quand un Figurant décide de s'attaquer aux Personnages. Il est précisé aussi dans quelles circonstances le groupe s'enfuit.

Attaque : Chaque Figurant a un éventail d'attaque, corps à corps, mêlée, distance, hors combat et spéciale. Quand la compétence de **Combat** stipule que le Personnage subit une attaque, le MJ en choisit une mais il doit respecter la distance entre les protagonistes. Il est conseillé de commencer par Distance, Mêlée puis Corps à Corps. Hors Combat peut être utilisé lors des événements.

Brigand :

Point de vie : 8

Nombre : Au moins 3 fois plus nombreux. Les brigands cessent le combat si l'un d'entre eux meurt ou s'ils ne sont plus 3 fois plus nombreux à se battre.

Description : Sale et méchant, couvert d'une cape noire.

Équipement : Matraque, épée ou couteau, armure de cuir 1.

Attaque :

Corps à corps : Plaquage : Le brigand bloque le Personnage au sol, contre un mur ou à une table permettant à d'autres de lui faire les poches ou de lui trancher la gorge (couteau).

Mêlée : Coup d'épée ou de matraque : 2d8.

Distance : Charge : Le brigand se jette tête en avant sur le personnage, ils tombent tous les deux.

Hors combat : Coup de matraque : 1d8 et le Personnage est inconscient.

Spécial : A trois c'est mieux : S'ils sont suffisamment nombreux. Deux brigands attirent l'attention du Personnage pendant qu'un 3^e se glisse dans son dos pour le saisir. A ce moment, l'un des bandit de devant désarme le Personnage pendant que le 2^e lui assène un coup d'épée (4d8) ou un coup de poing (à terre, perd un tour).

Milicien :

Point de vie : 12.

Nombre : Escouade : les miliciens vont par 2. la 1^e chose qu'ils font, s'ils pensent ne pas pouvoir maîtriser la situation, est : l'un va chercher des renforts, l'autre observe. Une escouade comprend 20 à 30 miliciens.

Description : Se ressemblent tous mais se différencient par la saleté.

Équipement : épée, lance, armure légère 2.

Attaque :

Corps à corps : Clés de bras : Le milicien fait une clé de bras immobilisant le Personnage.

Mêlée : Coup d'épée ou de lance : 3d8.

Distance : Lance : 2d8. Lancée aux jambes, elle permet de faire tomber le Personnage.

Hors combat : Plaquage : Le brigand bloque le Personnage au sol, contre un mur ou à une table permettant à d'autres de le ligoter et l'encapuchonner.

Spécial : Alerte : Un des miliciens appelle de l'aide.

Encerclement : S'ils sont une bonne dizaine.

Le Personnage se fait encercler, il n'a plus d'option de fuite.

Loup :

Point de vie : 5.

Nombre : Meute : Les loups n'attaquent qu'en meute et doivent être 5 fois plus nombreux. Si lors du combat ils sont moins, ils fuient.

Description : Gros loup gris affamé.

Attaque :

Corps à corps : Mâchoire : 1d8. Le loup tient fermement un membre du Personnage qui devient inutilisable jusqu'à **Récupération**.

Mêlée : Morsure : 1d8.

Distance : Saut : 3d8. Le loup saute à la gorge du Personnage qui tombe.

Hors combat : Saut dans le dos : 4d8. Attaquant en meute, un des loups saute dans le dos du Personnage pour le faire tomber tandis que 2 autres s'attaquent à ses membres.

Spécial : Meute : Les loups encerclent le Personnage, il ne peut plus fuir et risque une attaque Hors Combat.

Démon mineur de Mabelode :

Point de vie : 30.

Nombre : Unique.

Description : 4m de haut, 600 kg, grande gueule et des cornes.

Attaque :

Corps à corps : Projection : 2d8. Le Personnage est projeté au loin, dans le vide de préférence.

Empalement : 5d8. Le démon soulève le Personnage et l'empale sur ses cornes. S'il n'en meurt part, il tombe par terre.

Mêlée : Coup de pied : 2d8. S'il y a trop de monde autour de lui, quelques coups de pied pour repousser tout ce monde.

Distance : Projectile : 4d8. Table, armoire ou tronc d'arbre. Le Personnage termine en dessous et a besoin d'aide pour s'en extirper.

Hors combat : Avant goût : Le démon mange la tête d'une pauvre personne avant de se jeter sur un Personnage. Celui-ci perd 1 tour à courir dans tous les sens.

Spécial : Bâton humain : 3d8 : Particulièrement sanglant, le démon se sert de sa victime pour frapper les Personnages. Au bout de 3 coups, le démon prendra une nouvelle victime sans lui manger la tête toutefois.

Bande de minus : La taille du démon confère une armure de 2. Les Personnages ne pouvant frapper au dessus de ses cuisses, hormis les dégâts, seul les projectiles l'affectent.

le Comte

Caractéristique :

Force : 2	Constitutio.:3	Taille : 2	Dextérité : 3
Intelligence :3	Pouvoir : 2	Apparence :3	Dégât : 3d8

Point de vie : (CON + TAI) X 5 + 4d8 :

Allégeance : force de prédilection : Loi

Prenez un jeton de Loi, le MJ prend un jeton du Chaos.

Lors d'une action vous pouvez :

Dépenser 1 jeton de la Loi pour avoir le résultat **Loi**.

Dépenser 1 jeton du Chaos pour lancer 1d8 supplémentaire. Vous pouvez ignorer le résultat **Loi**.

Le jeton dépensé va dans la réserve opposée du Champion.

Nationalité :

Jetez 1d8. Cochez la nationalité correspondante, le MJ reçoit 1 jeton du Chaos. Si cela ne vous convient pas, cocher une autre nationalité, le MJ reçoit un jeton de la Loi.

1-2 : Citadins Pourpres :

Description :

Modif. de caractéristiques : Loi 1 : INT+1, APP+1.

O : Compétence : *Île* : Vous possédez une petite île proche des Cités Pourpres.

3-4 : Argimilite :

Description :

Modif. de caractéristiques : Loi 1. INT +1, FOR +1.

O : Compétence : *Traditionaliste* : Vous pouvez en appeler à la tradition lors de **Pourparler**.

5-6 : Jharkorien :

Description : Grand, teint mat

Modif. de caractéristiques : Loi 1. INT +1, TAI +1.

O : Compétence : *Courtisan* : Quand vous êtes dans une ville et que vous avez besoin des services d'une personne d'influence, elle vous courtisera en échange d'une faveur.

7-8 : Ilmioran :

Description : Blond

Modif. de caractéristiques : Loi 1. CON +1, INT +1.

O : Compétence : *Sénateur* : Vous êtes le sénateur d'une cité d'importance moyenne.

Compétences spéciales : Cochez 2 compétences.

X : Savoir des nobles : Vous connaissez tous les us et coutumes des nobles, l'histoire et la géographie des Jeunes Royaumes, l'héraldique, les arbres généalogiques et des alliances de la région.

X : Champion : Ne remplace pas l'action du Comte.

Champion du Chaos : Armure à pointes marquée du chaos et arme allant avec. Peut supprimer efficacement un ennemi.

Champion de la Loi : Armure et épée. Peut protéger efficacement un personnage en neutralisant son adversaire.

O : Allégeance : Lorsque vous êtes dans un lieu public, avec du monde et que vous désirez quelque chose, un objet, votre liberté ou sauver votre vie, lancez APP :

Loi : Des hommes vous ayant prêté serment d'allégeance vous aident.

Chaos : Des hommes vous ayant prêté serment d'allégeance vous aident mais vous obtenez ce que vous désirez difficilement.

Balance : Un seul homme répond à votre appel et vous pouvez sentir dans son regard qu'il le regrette.

O : Fidèle destrier : Vous possédez une monture qui vous obéit au doigt et à l'œil.

O : Tenez mon brave : A moins d'être nu comme un ver ou d'avoir été dépouillé, vous avez toujours de quoi acheter ce qui vous ferez plaisir. Si le MJ vous dit de perdre une ressource, ignorez le.

O : Sang bleu : Choisissez +1 en APP ou +1 en INT.

O : A moi la garde ! Vous êtes escorté par (APP) gardes qui vous suivent de près ou de loin. A tout moment vous pouvez les appeler en criant « A moi la garde ! ». lancez APP.

Loi : Vos gardes vous protègent, impressionnant la foule autour et faisant fuir les agresseur.

Chaos : Les personnes autour sont impressionnées, s'il y a du public, ils se rassemblent pour observer la suite.

Balance : Baston général !

Ressources :

Vêtement : APP 2.

Armure : armure 2.

Monnaie : 1 barre de bronze.

Sac :

Arme : Dague, rapière.

Suivant :

le Marchand d'esclave

Caractéristique :

Force : 2	Constitution : 2	Taille : 2	Dextérité : 3
Intelligence : 3	Pouvoir : 3	Apparence 4	Dégât : 1d8

Point de vie : $(CON + TAI) \times 5 + 2d8$:

Allégeance :

force de prédilection : Chaos

Prenez un jeton du Chaos, le MJ prend un jeton de la Loi.

Lors d'une action vous pouvez :

Dépenser 1 jeton de la Loi pour prendre le résultat Loi.

Dépenser 1 jeton du Chaos pour lancer 1d8 supplémentaire. Vous pouvez ignorer le résultat Loi.

Le jeton dépensé va dans la réserve opposée du Champion.

Nationalité :

Jetez 1d8. Cochez la nationalité correspondante, le MJ reçoit 1 jeton du Chaos. Si cela ne vous convient pas, cocher une autre nationalité, le MJ reçoit un jeton de la Loi.

1-2 : Pan Tangien :

Description : Moustachu.

Modificateurs de caractéristiques : Chaos 1 : POU +1, INT +1.

O : Compétence : *Plaque Pantangienne* : Votre garde du corps ne peut plus mourir lors d'Odorg, garde du corps.

3-4 : Oinien et Yurite :

Description : Corpulent

Modificateurs de caractéristiques : Chaos 1, FOR +1, TAI +1.

O : Compétence : *Clan* : APP membre de votre clan vous accompagne.

5-6 : Dharijorien :

Description : Bronze, yeux noir, cheveux clair

Modificateurs de caractéristiques : Chaos 1 : FOR +1, TAI +1.

O : Compétence : *Maquereau* : Vous avez de belles esclaves. Vous pouvez faire chanter une personnalité qui a passé une nuit avec l'une d'elles.

7-8 : Pikaraudien :

Description : Kilt, tatouage.

Modificateurs de caractéristiques : Chaos 1. CON+1, FOR+1.

O : Compétence : *Chair à canon* : Vous vendez des hommes d'arme qui peuvent même vous défendre à l'occasion.

Compétences spéciales :

Cochez 2 compétences

X : *Savoir des marchands* : Vous connaissez tous les us et coutumes des marchands, la géopolitique des régions environnantes et les comptes n'ont aucun secret pour vous ainsi que leur cours.

X : *Champion* : Ne remplace pas l'action du Marchand d'Esclave.

Champion du Chaos : Bague et collier de pierres précieuses. Le champion peut voler tout ce qui passe à proximité de lui.

Champion de la Loi : Mule. La mule du Champion a toutes sortes d'objets qui peuvent s'avérer utiles.

O : *Odorg, le garde du corps* : Lorsque votre vie est en danger et que votre garde du corps est en vie mais pas forcément à côté de vous, lancez APP :

Loi : Votre garde du corps apparaît et vous sauve la vie.

Chaos : Votre garde du corps apparaît, vous sauve la vie mais y laisse la vie.

Balance : Votre garde du corps apparaît mais ne parvient pas à vous sauver.

O : *Corruption* : Lorsque vous voulez quelque chose, un objet, un renseignement, votre liberté ou votre vie, lancez APP.

Loi : Si vous y mettez un peu du votre, un homme que vous avez corrompu vous aide.

Chaos : Un homme que vous avez corrompu vous aide.

Balance : Un homme que vous avez corrompu à eu une meilleur offre.

O : *Le cœur sur la main* : Choisissez +1 en APP ou +1 en INT.

O : *Pas cher !* Si ce n'est pas un esclave, vous avez toujours un petit truc à vendre ou à troquer, cela vous permet de manger à votre faim et d'avoir un toit.

O : *Langue de serpent* : Quand vous tentez de vendre quelque chose à une personne contre de l'argent, un bien ou un service, lancez APP :

Loi : La personne pense faire une bonne affaire.

Chaos : La personne pense faire une bonne affaire mais revient vous voir après.

Balance : Vous pensiez faire une très bonne affaire mais non.

Ressources :

Vêtement : APP 1, Couteau.

Armure :

Monnaie : 1 lingot de bronze, quelque esclave.

Sac :

Arme : Fouet.

Suivant :

le Mendiant

Caractéristique :

Force : 3	Constitution : 3	Taille : 2	Dextérité : 3
Intelligence : 2	Pouvoir : 3	Apparence : 2	Dégât : 3d8

Point de vie : $(CON + TAI) \times 5 + 3d8$.

Allégeance :

Force de prédilection : Chaos

Prenez un jeton du Chaos, le MJ prend un jeton de la Loi.

Lors d'une action vous pouvez :

Dépenser 1 jeton de la Loi pour prendre le résultat Loi.

Dépenser 1 jeton du Chaos pour lancer 1d8 supplémentaire. Vous pouvez ignorer le résultat Loi.

Le jeton dépensé va dans la réserve opposée du Champion.

Nationalité :

Jetez 1d8. Cochez la nationalité correspondante, le MJ reçoit 1 jeton du Chaos. Si cela ne vous convient pas, cocher une autre nationalité, le MJ reçoit un jeton de la Loi.

1-2 : Ilmoran :

Description : Blond

Modificateurs de caractéristiques : Loi 1. CON +1, INT +1.

0 : Compétence : *Troubadour* : Vos chants peuvent amuser les gens lorsque vous humiliez une personne du publique.

3-4 : Jharkorien :

Description : Grand, teint mat

Modificateurs de caractéristiques : Loi 1. TAI +1, INT +1.

0 : Compétence : *Espion* : Cela peut prendre du temps mais vous pouvez toujours entrer dans une grande bâtisse.

5-6 : Argimilite :

Description :

Modificateurs de caractéristiques : Loi 1. INT +1, FOR +1.

0 : Compétence : *Agitateur* : Vous trouvez toujours les bons mot pour agiter une foule contre une autorité.

7-8 : Citadins Pourpres :

Description :

Modificateurs de caractéristiques : Loi 1. INT +1, APP +1.

0 : Compétence : *Clandestin* : Cela peut prendre du temps mais vous pouvez toujours monter à bord d'un navire sans vous faire remarquer.

Compétences spéciales :

Cochez 2 compétences

X : Savoir des mendiant : Vous connaissez tous les us et coutume des mendiants, l'histoire de la ville, les personnalités qui la composent, les rumeurs, ainsi que les bons coins qui rapportent.

X : Champion : Ne remplace pas l'action du Mendiant.

Champion du Chaos : Cape noir. Le Champion peut aller en tout lieu sans se faire remarquer et être invisible comme la nuit.

Champion de la Loi : Toge. Aucune personne refuse l'hospitalité au Champion et tous lui font des dons.

0 : A vot bon cœur ! Vous savez mendiez ou plutôt rendre la situation suffisamment embarrassante pour qu'on vous donne rapidement ce que vous voulez pour que vous partiez. Lancez APP :

Loi : On vous donne ce que vous voulez (renseignement, objet, argent), tant que cela n'a pas trop de valeur (moins d'une barre de bronze).

Chaos : On vous jette ce que vous voulez (renseignement, objet ou argent) tant que cela n'a pas trop de valeur (moins d'un lingot de bronze). Si le prix est trop élevé, on vous jette dehors.

Balance : On vous roue de coup, c'est le prix de la barre de bronze qu'on vous donne. Vous subissez une blessure.

0 : Des yeux partout : Vous pouvez interroger les mendiants de la ville pour apprendre des choses. Avec la compétence **Connaissance**, la bonne personne est un mendiant.

0 : Invisible comme la misère : Si vous êtes dans la rue ou un lieu publique, les gens vous ignorent.

0 : Pire qu'un cafard : Choisissez +1 en CON ou +1 en POU.

0 : Aahhh un rat ! Vous possédez un rat. Si vous le lâchez lors d'une réception, lancez POU :

Loi : Une femme s'évanouie, c'est la diversion parfaite.

Chaos : Parfaite diversion ! les gens mettent du temps à tuer votre rat.

Balance : C'est vous qui faites diversion...

Ressources :

Vêtement : POU 1, Couteau.

Sac : Ration 1, sac 3.

Armure :

Arme : Bâton.

Monnaie :

Suivant :

le Mercenaire

Caractéristique :

Force : 3	Constitutio.:2	Taille : 3	Dextérité : 3
Intelligence :2	Pouvoir : 2	Apparence : 2	Dégât : 4d8

Point de vie : (CON + TAI) X 5 + 5d8.

Allégeance : Force de prédilection : Loi

Prenez un jeton de Loi, le MJ prend un jeton du Chaos.

Lors d'une action vous pouvez :

Dépenser 1 jeton de la Loi pour avoir le résultat **Loi**.

Dépenser 1 jeton du Chaos pour lancer 1d8 supplémentaire. Vous pouvez ignorer le résultat **Loi**.

Le jeton dépensé va dans la réserve opposée du Champion.

Nationalité :

Jetez 1d8. Cochez la nationalité correspondante, le MJ reçoit 1 jeton du Chaos. Si cela ne vous convient pas, cocher une autre nationalité, le MJ reçoit un jeton de la Loi.

1-2 : Citadins Pourpres :

Description :

Modif. de caractéristiques : Loi 1 : INT +1, APP +1.

O : Compétence : *Pied marin* : Le Personnage connaît les mers et sait naviguer.

3-4 : Lormyr :

Description : Blond

Modif. de caractéristiques : Loi 1 : APP +1, CON +1.

O : Compétence : *Hache Lormyrienne* : Avec *Mon bras est votre*, vous retenez 1 de plus.

5-6 : Oinien et Yurite :

Description : Trapus

Modif. de caractéristiques : Chaos 1, FOR +1, TAI +1.

O : Compétence : *Superstitieux* : Seul les seigneurs des bêtes et élémentaires répondent lors d'une **Faveur divine**, les autres vous ignore. De plus, vous pouvez avoir 2 Pactes.

7-8 : Ilmioran :

Description : Blanc, blond.

Modif. de caractéristiques : Loi 1 : CON +1, FOR +1.

O : Compétence : *Cuir Ilmioran* : Vous possédez un vêtement de cuir et de laine, qui vous protège du froid et des intempéries.

Compétences spéciales : Cochez 2 compétences

X : *Savoir des mercenaires* : Vous connaissez tous les us et coutumes des mercenaires, l'histoire des guerres du Jeune Royaume, les armoiries, les rumeurs, ainsi que le maniement de tous types d'armes.

X : *Champion* : Ne remplace pas l'action du Mercenaire.

Champion du Chaos : Hache à deux mains. Le Champion peut tuer 2 ennemis à la fois.

Champion de la Loi : Épée à deux mains. Le Champion peut neutraliser 2 adversaires du compagnon.

O : *Au plus offrant* : Lorsqu'une personne ayant les moyens vous veut du mal et vous voit, lancez APP :

Loi : Elle propose de vous engager.

Chaos : Elle vous épargne si vous travaillez pour elle.

Balance : Elle connaît votre réputation et vous cible en premier.

O : *De l'or, toujours plus d'or* : Lorsque vous pillez une maison qui ne se trouve pas dans les bas quartier, lancez POU :

Loi : Vous trouvez des objets valant son pesant de barre de bronze mais c'est bien encombrant.

Chaos : Vous trouvez une dizaine de lingot de bronze.

Balance : Vous trouvez le bronze et le gardien qui va avec (piège, chien, personne, selon le MJ).

O : *Mon bras est votre* : Lorsque vous êtes au service de quelqu'un, lancez FOR :

Loi : Retenez 2.

Chaos : Retenez 1.

Balance : Retenez 1 mais vous subissez une blessure lorsque vous l'utilisez.

Dépenser 1 pour éviter à votre employeur de subir une attaque.

O : *Sans relâche* : Choisissez +1 en CON ou +1 en TAI.

O : *Frère d'arme* : Lorsque vous entrez dans une auberge, lancez APP :

Loi : Un ancien frère d'arme vous reconnaît et vous propose de se joindre à vous, comme c'est sur le chemin.

Chaos : Vous reconnaissez un ancien frère d'arme et vous buvez des verres en souvenir du bon vieux temps.

Balance : Un frère d'arme vous reconnaît et se souvient parfaitement de la pourriture que vous êtes.

Ressources :

Vêtement : CON 2, Couteau.

Armure : Armure lourde 3. **Monnaie** : 1 pièce de bronze.

Sac :

Arme : Hache.

Suivant :

le Paysan

Caractéristique :

Force : 3	Constitutio.:3	Taille : 3	Dextérité : 3
Intelligence :2	Pouvoir : 2	Apparence : 2	Dégât : 2d8

Point de vie : (CON + TAI) X 5 + 5d8.

Allégeance : Force de prédilection : Loi
Prenez un jeton de Loi, le MJ prend un jeton du Chaos.

Lors d'une action vous pouvez :
Dépenser 1 jeton de la Loi pour avoir le résultat **Loi**.
Dépenser 1 jeton du Chaos pour lancer 1d8 supplémentaire. Vous pouvez ignorer le résultat **Loi**.

Le jeton dépensé va dans la réserve opposée du Champion.

Nationalité :

Jetez 1d8. Cochez la nationalité correspondante, le MJ reçoit 1 jeton du Chaos. Si cela ne vous convient pas, cocher une autre nationalité, le MJ reçoit un jeton de la Loi.

1-2 : Filkharien :

Description :

Modif. de caractéristiques : Loi 1 : APP +1, DEX +1.

O : Compétence : *Pique Filkharienne* : Vous possédez une pique mais vous ne pouvez pas prendre *Sans sous*.

3-4 : Vilmirien :

Description : Cheveux court.

Modif. de caractéristiques : Loi 1. DEX +1, TAI +1.

O : Compétence : *Miséreux* : Vous êtes habitué à vivre de peu. Vous ne dépensez pas de ressource lors d'une **Bonne nuit de sommeil**.

5-6 : Jharkorien :

Description : Grand, teint mat

Modif. de caractéristiques : Loi 1. TAI +1, INT +1.

O : Compétence : *Ragot* : Vous savez diffuser une rumeur en quelques jours.

7-8 : Argimilite :

Description :

Modif. de caractéristiques : Loi 1. FOR +1, INT +1.

O : Compétence : *Homme de tradition* : Avec *Sans sous*, vous n'êtes pas la première cible d'attaque.

Compétences spéciales : Cochez 2 compétences

X : Savoir des paysans : Vous connaissez tous les us et coutumes des gens du commun, l'histoire de la région, les rumeurs, ainsi que le travail de la terre.

X : Champion : Ne remplace pas l'action du Paysan.

Champion du Chaos : Faux. Peut couper en deux un ennemi.

Champion de la Loi : Charrette. Le Champion est un bon vivant. Le compagnon récupère tout ses points de vie lorsqu'il prend un repas avec lui.

O : Une vie de famille : Vous avez une femme et peut être des enfants suffisamment âgés pour être indépendant (au moins 12 ans). Si un membre de votre famille est présent et que votre score de vie descend à 0, Lancez POU :

Loi : Il vient à votre secours, pleurant. Votre score de vie monte à 1.

Chaos : Il vient à votre secours, larmoyant. Votre score de vie monte à 1. Si votre ennemi est intelligent, il tue votre femme/enfant d'un ricanement.

Balance : Il vient à votre secours repoussant l'ennemi.

O : Dur labeur : Choisissez, +1 en CON ou +1 en FOR.

O : Le travaille de la terre : Vous êtes habitué à travailler la terre pendant des heures, cela vous a rendu endurant. Si le MJ vous dit que vous êtes fatigué, ignorez le.

O : Sans sous : Tant que vous êtes vêtu en paysan, vous ne serez jamais la cible de vols, de mendiants, de rançons ou autre.

O : Avec les moyens du bord : Si vous n'êtes pas dans une pièce vide, vous pouvez bricoler ou réparer un objet valant moins d'un lingot de bronze, lancer INT :

Loi : En cherchant vous trouvez ce qu'il vous faut où vous êtes.

Chaos : Il y a cette personne là bas qui a ce qu'il vous faut.

Balance : Voilà c'est fait ! Le MJ peut déclencher un événement en rapport avec l'objet.

Ressources :

Vêtement : FOR 2, Couteau.

Armure :

Monnaie :

Sac : Ration 3, sac 3.

Arme : Bâton.

Suivant :

le Pèlerin

Caractéristique :

Force : 2	Constitutio.:3	Taille : 2	Dextérité : 2
Intelligence:3	Pouvoir : 3	Apparence: 3	Dégât : 2d8

Point de vie : $(CON + TAI) \times 5 + 3d8$.

Allégeance :

Force de prédilection : Au choix

Prenez un jeton d'allégeance de votre choix, le MJ prend un jeton de la force opposée.

Lors d'une action vous pouvez :

Dépenser 1 jeton de la Loi pour prendre le résultat **Loi**.

Dépenser 1 jeton du Chaos pour lancer 1d8 supplémentaire. Vous pouvez ignorer le résultat **Loi**.

Le jeton dépensé va dans la réserve opposée du Champion.

Nationalité :

Jetez 1d8. Cochez la nationalité correspondante, le MJ reçoit 1 jeton du Chaos. Si cela ne vous convient pas, cocher une autre nationalité, le MJ reçoit un jeton de la Loi.

1-2 : Filkharien :

Description :

Modificateurs de caractéristiques : Loi 1 : APP +1, DEX +1.

O : Compétence : **Dandy** : Vous avez toujours de quoi manger. Vous ne perdez pas de ressource lors de

Récupération.

3-4 : Lormyr :

Description : Blond

Modificateurs de caractéristiques : Loi 1 : APP +1, CON +1.

O : Compétence : **Souriant** : Vous avez 1 compagnon de route.

5-6 : Imioran :

Description : Blanc, châtain clair.

Modificateurs de caractéristiques : Loi 1. CON +1, INT +1.

O : Compétence : **Chant** : Vos chants enthousiasent ceux qui vous entourent. Ils se montrent bienveillant à votre rencontre s'ils ne sont pas vos ennemis.

7-8 : Pikaraydien :

Description : Kilt, tatouage.

Modificateurs de caractéristiques : Chaos 1. CON+1, FOR+1.

O : Compétence : **Chien** : Vous possédez un chien qui vous obéit au doigt et à l'œil.

Ressources :

Armure : **Monnaie** : 1 pièce de bronze.

Arme : Bâton. **Suivant** :

Vêtement : TAI 1, couteau. **Sac** : Ration 2, sac 1.

Compétences spéciales :

Cochez 2 compétences

X : savoir des pèlerins : Vous connaissez les us et coutumes de l'église, l'histoire du monde, la Loi, le Chaos, les personnalités composant l'église, les rumeurs, ainsi que les lieux saint.

X : Champion : ne remplace pas l'action du Pèlerin.

Champion du Chaos : Crâne d'un monstre à la ceinture. Une fois lancé par terre le crâne se reconstitue pour devenir le monstre qu'il était. Cela prend du temps mais les spectateurs sont terrorisés... le crâne reprend sa forme après avoir mangé 2-3 spectateurs.

Champion de la Loi : Relique d'un saint à la ceinture. La relique peut neutraliser un démon ou un monstre.

O : Loué soit les dieux ! Après avoir demandé une faveur aux dieux et s'ils ont répondu favorablement à votre demande et qu'il y a des témoins, lancez APP :

Loi : Les témoins vous ovationnent, choisissez 2.

Chaos : Certains témoins sont impressionnés, choisissez 1.

Balance : Les témoins ne prient pas votre dieu et vous regarde d'un mauvais œil.

Un témoin vous offre un service.

Un témoin décide de vous suivre.

Une collecte de don se forme.

Les témoins vous protègent.

O : Pénitence : Lorsque vous faites pénitence choisissez 1 puis lancez POU :

Loi : Votre foi vous revigore, vous gagnez 1 point d'allégeance.

Chaos : Vous attirez l'attention des dieux, vous pouvez échanger 1 point d'allégeance contre un autre.

Balance : Malgré vos efforts, le regard des dieux n'est pas bienveillant. Le MJ gagne 1 point d'allégeance.

Vous jeûnez pendant une journée, perdez 1 point de vie.

Vous vous flagellez, vous perdez 3 points de vie.

Vous priez toute la journée.

O : Les dieux vous regardent ! Lorsque vous sermonnez une foule qui ne se conduit pas comme vous voulez, lancez APP :

Loi : La foule fait ce que vous lui suggérez.

Chaos : La foule se calme.

Balance : La foule se jette sur vous.

O : Élu des dieux : Choisissez +1 en POU ou +1 en APP.

O : Pèlerinage : Au début de la partie, vous revenez de pèlerinage avec APP fidèle, lancez POU :

Loi : Les fidèles vous suivront jusqu'à la fin de l'aventure.

Chaos : Les fidèles vous suivent jusqu'à la prochaine église.

Balance : L'un des fidèles est un inquisiteur et il n'est pas pressé de partir.

le Pirate

Caractéristique :

Force : 3	Constitution : 3	Taille : 2	Dextérité : 3
Intelligence : 2	Pouvoir : 3	Apparence : 2	Dégât : 3d8

Point de vie : (CON + TAI) × 5 + 4d8.

Allégeance :

Force de prédilection : Chaos

Prenez un jeton du Chaos, le MJ prend un jeton de la Loi.

Lors d'une action vous pouvez :

Dépenser 1 jeton de la Loi pour prendre le résultat Loi.

Dépenser 1 jeton du Chaos pour lancer 1d8 supplémentaire. Vous pouvez ignorer le résultat Loi.

Le jeton dépensé va dans la réserve opposée du Champion.

Nationalité :

Jetez 1d8. Cochez la nationalité correspondante, le MJ reçoit 1 jeton du Chaos. Si cela ne vous convient pas, cocher une autre nationalité, le MJ reçoit un jeton de la Loi.

1-2 : Vilmirien :

Description : Cheveux court.

Modificateurs de caractéristiques : Loi 1, DEX +1, TAI +1.

0 : Compétence : *Corsaire* : Choisissez un pays. Seul ce pays vous recherche. Vous pouvez circuler librement dans les autres.

3-4 : Dharijorien :

Description : Bronze, yeux noir, cheveux clair

Modificateurs de caractéristiques : Chaos 1, FOR +1, TAI +1.

0 : Compétence : *Barbe noire* : Votre réputation fait paniquer les plus hardis.

5-6 : Filkharien :

Description :

Modificateurs de caractéristiques : Loi 1, APP +1, DEX +1.

0 : Compétence : *Cuisto* : Dans un bateau, vos repas sont toujours bon pour le moral des hommes.

7-9 : Argimilite :

Description :

Modificateurs de caractéristiques : Loi 1, FOR +1, INT +1.

0 : Compétence : *Seigneur des mers* : Vous avez APP × 2 hommes d'équipage avec vous.

Compétences spéciales :

Cochez 2 compétences

X : *Savoir des pirates* : Vous connaissez les us et coutumes des pirates, leur histoire, les rumeurs, ainsi que la navigation. Par contre vous êtes rechercher.

X : *Champion* : ne remplace pas l'action du Pirate.

Champion du Chaos : Un crochet. Un groupe de bandit peut apparaître pour aider le Champion.

Champion de la Loi : Burgne. Le Champion peut rencontrer une personne de mauvaise compagnie qui l'aidera dans sa quête.

0 : *Le code des pirates* : Lorsque vous êtes sur la côte ou en mer, qu'il y a plusieurs personne étrangère autour de vous, vous pouvez en appeler au code des pirates pour faire une promesse. Lancez APP :

Loi : La personne à qui vous faites la promesse vous croit mais demande des preuves de votre promesses.

Chaos : La personne à qui vous faites la promesse vous croit.

Balance : La personne vous croit et n'aime pas les pirates de votre genre.

0 : *Capitaine sur le port* : Vous êtes capitaine d'un bateau, il n'est pas grand, n'a pas de canon, est point impressionnant mais c'est déjà ça. Il y a un équipage de 20 hommes qui suivent vos ordres, enfin pour l'instant.

0 : *Le perroquet coco* : Vous avez dressé un perroquet qui vous suit partout.

0 : *Grand gaillard* : Choisissez, +1 en TAI ou +1 en FOR.

0 : *Une femme dans chaque port* : Lorsque vous arrivez dans un port, lancez APP :

Loi : Votre femme vient à votre rencontre et vous embrasse chaleureusement.

Chaos : Votre femme vient à votre rencontre et vous présente votre fils.

Balance : Votre femme vient à votre rencontre avec son nouveau copain chef de la milice.

Ressources :

Vêtement : DEX 1, couteau.

Armure : armure de cuir 1.

Monnaie : 1 pièce de bronze.

Sac :

Arme : Sabre.

Suivant :

le Sorcier

Caractéristique :

Force : 2	Constitution : 2	Taille : 2	Dextérité : 3
Intelligence : 3	Pouvoir : 3	Apparence : 4	Dégât : 1d8

Point de vie : $(CON + TAI) \times 5 + 1d8$:

Allégeance :

Force de prédilection : Chaos

Prenez un jeton du Chaos, le MJ prend un jeton de la Loi.

Lors d'une action vous pouvez :

Dépenser 1 jeton de la Loi pour prendre le résultat Loi.

Dépenser 1 jeton du Chaos pour lancer 1d8 supplémentaire. Vous pouvez ignorer le résultat Loi.

Le jeton dépensé va dans la réserve opposée du Champion.

Nationalité :

Jetez 1d8. Cochez la nationalité correspondante, le MJ reçoit 1 jeton du Chaos. Si cela ne vous convient pas, cocher une autre nationalité, le MJ reçoit un jeton de la Loi.

1-2 : Pan Tangien :

Description : Chauve, tatouage

Modificateurs de caractéristiques : Chaos 1 : POU +1, INT +1.

O : Compétence : *Adorateur du Chaos* : Vous invoquer uniquement des démons avec *Invocateur* mais vous pouvez avoir 2 pactes.

3-4 : Pikaraudien :

Description : Kilt, tatouage.

Modificateurs de caractéristiques : Chaos 1. FOR+1, CON+1.

O : Compétence : *Adorateur des bêtes* : Cercle de protection fonctionnent aussi sur les animaux.

5-6 : Lormur :

Description : Blond

Modificateurs de caractéristiques : Loi 1. APP +1, CON +1.

O : Compétence : *Calme* : Lorsque le MJ dit ce que votre personnage fait, tant que ce n'est pas physique, vous pouvez l'ignorer et ne rien faire à la place.

7-8 : Melribonéen :

Description : Oreille pointu, grand, svelte.

Modificateurs de caractéristiques : Chaos 1. POU +1, INT +1.

O : Compétence : *Drogué* : Vous vivez comme dans un rêve, cela vous rend insensible à la douleur.

Ressources :

Vêtement : INT 1, Arme : Couteau. Armure : Armure : Monnaie : 1 lingot de bronze.

Compétences spéciales :

Cochez 2 compétences

X : *Savoir des sorciers* : Vous connaissez tous les us et coutumes des sorciers, l'histoire de la sorcellerie, les démons, les êtres magiques, les rumeurs, ainsi que l'art de la magie.

X : *Champion* : ne remplace pas l'action du Sorcier.

Champion du Chaos : Femme enchaînée. La jolie demoiselle est sale et triste et attend qu'un valeureux chevalier la délivre. Une fois délivré par la 1^{er} personne la charmante demoiselle s'avéra être une succube qui dévorera son sauveur. Le Champion la calmera en s'envoyant en l'air avec elle.

Champion de la Loi : Grimoire. Peut contrôler un démon.

O : *Invocateur* : Si vous avez votre livre d'invocation. Après avoir dessiné un cercle magique, décrivez la créature que vous voulez invoquer. La créature a une intelligence animale, la force d'un homme et se déplace comme lui. lancez POU : Loi : La créature qui apparaît n'est pas un démon, elle vous offre un service. Vous choisissez 1.

Chaos : Un démon apparaît et au prix d'un Pacte vous offre un service. Vous choisissez 1. Si vous avez déjà un pacte, c'est toujours elle qui apparaît mais le service ne dure qu'une heure.

Balance : La créature apparaît et n'a pas l'air très contente d'avoir été dérangée. Le MJ choisit 1.

La créature à l'intelligence d'un humain.

La créature est puissante, elle est aussi forte qu'un géant.

La créature peut voler et servir de monture.

La créature se déplace plus vite qu'un cheval et peut être monte.

La créature vous veut du mal.

La créature remplira mal sa mission.

La créature demande une offrande sinon elle vous tue.

O : *Le doigt sur la page* : Vous possédez des livres dans votre sac qui vous permette d'utiliser la compétence *Connaissance*.

O : *L'expérience de l'âge* : Choisissez +1 en POU ou +1 en INT.

O : *Tout est dans le regard* : D'un regard, vous pouvez imposer votre volonté à une personne, lancez APP :

Loi : La personne vous offre un service qui lui coûte peu, moins d'une barre de bronze.

Chaos : La personne vous offre un service mais un voile de peur se lit sur son visage.

Balance : La personne fuit terrorisé, cherchant de l'aide.

O : *Cercle de protection* : Lorsque vous tracez un cercle de protection pour vous protéger d'un démon, lancez POU :

Loi : Le démon en face de vous ne peut pas pénétrer à l'intérieur du cercle et s'en va à d'autre occupation.

Chaos : Le démon en face de vous sourie, il attend patiemment que vous sortez.

Balance : Vous vous êtes trompé de démon...

Sac : Livre d'invocation, ingrédient, ration 2, sac O.

Suivant :

ANNEXE

Le cour du bronze :

Le jeu de rôle « **Jeunes Royaumes** » garde un aspect abstrait de la monnaie et du cour du bronze. Un Personnage peut s'acheter ce qu'il veut via la compétence **Marchandage** et seule une ressource lui sera demandée.

Il existe 3 type de ressource de bronze, la pièce, le lingot et la barre. Un lingot représente 20 pièces et une barre 200 pièces de bronze. Une pièce permet d'avoir de la nourriture, un lingot des biens et une barre représente le salaire annuel d'un paysan et permet l'achat de biens terrestres. Bien sûr, chaque objet est différent d'un autre, un festin de roi peut demander plusieurs lingots, une pelote de laine une pièce de bronze et un bateau plusieurs centaine de barre.

Lorsqu'un Personnage perd une ressource, décidez s'il s'agit d'une pièce, d'un lingot ou d'une barre. Si cela réclame plus, comme acheter une auberge, le Personnage n'a tout simplement pas les ressources nécessaire sur lui.

Équipement :

Les équipements font partis des ressources, ils peuvent être perdus. Un joueur note les objets trouvés dans Ressource. Il doit le mettre dans le Vêtement ou dans le Sac, comptant dans la limite. Un acteur peut dépenser 1 point pour avoir un objet précis, comme retirer une corde d'un sac.

Ration : Ressource servant de nourriture. Un point de ration est perdu quand la compétence **Récupération** est utilisée. Pour une **Bonne nuit de sommeil**, un acteur peut dépenser 1 pièce de bronze si son Personnage est dans une auberge par exemple. Les rations peuvent être mises dans le sac ou le vêtement mais ne comptent pas dans les limites.

Sac : Un sac contient des ressources qui ne sont ni des rations, ni des armes, ni de la monnaie. Lorsqu'une ressource quelconque est utilisée le Personnage peut en prendre de son sac. Renouveler son stock coûte 1 lingot par ressource et le Personnage est limité par sa FOR. Il peut aussi revendre son stock pour le prix d'un lingot par ressource.

Vêtement : C'est l'équipement que porte le Personnage sur lui, il est rattaché à une caractéristique. Quand une compétence fait perdre une ressource, le joueur peut dépenser 1 point si celle-ci correspond à la caractéristique. Renouveler le stock coûte 1 lingot par ressource et il est limité par la TAI du Personnage. Vendre son stock lui permet d'avoir 1 pièce par ressource.

Vêtement FOR : tout ce qui est lié au travail.

ex : Tige, clous, pelle, pioche, marteau.

Vêtement CON : tout ce qui est lié au corps.

ex : Vêtement chaud, herbe médicinale, bandage.

Vêtement TAI : tout ce qui est lié au déplacement.

ex : Corde, menotte, chaîne.

Vêtement DEX : tout ce qui est lié à la discrétion.

ex : Aiguille, pince, huile.

Vêtement INT : tout ce qui est lié à la connaissance.

ex : Matériel d'écriture, flasque.

Vêtement POU : tout ce qui est lié aux sens.

ex : Longue vue, cors, loupe.

Vêtement APP : tout ce qui est lié à l'apparat.

ex : Vêtement distingué, peigne, broche.

Arme : Si un ennemi possède une arme, le Personnage doit en avoir une sinon l'acteur n'a pas les compétences pour **Agression** et **Combat**. Utiliser une arme improvisée ne permet pas de tuer un ennemi, tout comme être sans arme. Par contre une fois neutralise, le Personnage peut l'achever en l'étranglant.

Un Personnage est limité à deux armes. Un couteau n'est pas considéré comme une arme mais en cas de lutte, il l'est. Un bouclier fonctionne comme une armure mais prend la place d'une arme.

Armure : le nombre à côté de l'armure représente le nombre de D8 retiré aux dégâts. Si ce nombre est réduit à 0, l'adversaire est considéré sans arme.

Une question de temps :

Le temps est une notion abstraite dans « Jeune Royaume », un tour ne dure pas 3 secondes mais un certain temps. Deux Personnages accompliront leur action mais pas dans le même temps imparti, pour l'un cela peut être quelques secondes alors que pour l'autre un peu moins d'une minute.

Certaines compétences prennent du temps, cela veut dire que le Personnage ne pourra pas agir pendant quelques tours. Lorsque la compétence dure, le Personnage ne pourra rien faire d'autre durant la mise en situation. Un Personnage ou un suivant peut venir l'aider pour terminer son action plus rapidement.

Figurant et suivant :

Les suivants sont des Figurants, si un événement touche un Figurant, comme **Destruction des environs**, il pourra être touché. Toutefois, un suivant ne peut être utilisé contre un Personnage, sauf si le meneur de jeu utilise l'événement **Faire bloc en montrant la loi du plus fort ou de la perfidie** pour en faire un traître. Dans ce cas le MJ pourra utiliser **Infliger des dégâts** pour que le suivant puisse blesser un Personnage.

Un suivant est remplaçable, si Odorg meurt, le marchand d'esclave pourra recruter un autre garde du corps ou le remplacer par un esclave si celui-ci sait ce battre. Cela va de même pour un rat, un perroquet ou autre.

Un suivant n'a pas de caractéristique, pas de moral, le meneur de jeu qui le gère comme un Figurant. Si un soldat du comte se bat contre un bandit, le MJ peut dire que l'homme du comte meurt et que le bandit s'en sort indemne. Toutefois, n'oubliez pas de respecter les lois intrinsèques du monde pour savoir de quoi est capable un Figurant ou un suivant.

Une question de taille :

Lors d'un combat vous remarquerez qu'il n'y a pas de différence entre un enfant, un guerrier et un géant, pour le Personnage ça sera toujours, lancez TAI. Tout d'abord, tous les Personnages savent se battre, même le paysan. Ensuite, dans ces cas de figure rappelez vous des lois intrinsèques du monde. Il est impossible de tuer un géant avec une épée en combat singulier, cela revient à vous battre contre un chevalier en armure avec une épingle à nourrice. Donc pas de compétence de **Combat**. Pareil pour l'enfant, il s'agit là d'une **Agression** l'enfant ne pourra jamais faire de mal à un Personnage.

Autre que la taille, un ennemi peut être insensible à certaines armes, pour un golem de pierre une épée s'avérera inefficace. Il ne faut pas confondre avec combattre un adversaire sans arme. Même à main nue, on ne peut rien faire contre un globe gélatineux. La solution pour ce type d'adversaire est d'utiliser la compétence **Connaissance** pour connaître le point faible d'un adversaire et l'utiliser contre lui. Vous serez obligé de leur définir ce point faible ou une arme qui pourra la tuer.

Blessure :

Vous pourrez constater après quelques combats qu'un Personnage avec 5 en constitution meurt difficilement. Ne vous inquiétez pas c'est normal. La première chose à ne surtout pas faire est de rendre les choses plus difficile, pareil si un personnage fauche vos figurants à tour de bras. Laissez les joueurs savourer leur moment gloire, leur victoire ne réside pas dans leurs capacités.

Maintenant que se passe-t-il si ce fameux Personnage saute dans le vide ou ricane alors qu'il a un couteau sous la gorge ? L'Acteur vous offre une occasion en or, vous pouvez donc déclencher l'événement **Prévenir des conséquences ou des besoins d'un acte**. Pour le premier cas il a besoin d'un parachute sinon il meurt, dans le deuxième cas le brigand va le tuer s'il ne lui donne pas ce qu'il veut. S'il persiste, c'est que l'Acteur vous permet de tuer son Personnage.

Manœuvre de combat :

Voici une petite liste de manœuvres typiques de jeu de rôle.

Parade : Lors d'une rixe, la compétence **Combat** comprend toutes les passes d'arme, les attaques, les feintes, les parades, les intimidations, les jurons. Toutefois en dehors d'un combat cela se fait avec la compétence **Bravoure**. Si l'Acteur obtient le **Chaos**, son Personnage peut tomber en parant, être blessé s'il préfère parer avec son bras.

Esquiver : Identique à la parade. Le **Chaos** peut être représenté par le Personnage se jetant à terre. La blessure arrivant car le Personnage se foule la cheville.

Frapper : Identique à la parade. Si l'arme de l'adversaire n'est pas dégainée, c'est **Agression**. Une fois l'arme à la main, il s'agit de **Combat**.

Assommer : **Agression** ou **Combat**, le Joueur doit choisir l'option évanouissement.

Lutte : Pour se mettre en position de lutte, l'Acteur doit faire preuve de la compétence **Bravoure**. Une fois réussit les deux combattants sont considérés sans arme.

Tenaille : Il n'y a pas besoin de compétence pour se mettre en position avantageuse. Toutefois si la personne prise en tenaille n'a pas conscience du 2^e adversaire, alors il y a **Agression**, sinon **Combat**.

Attaquer à plusieurs : Pas besoin de compétence pour attaquer un ennemi à plusieurs. Au MJ d'en tenir compte.

Croc en jambe / projection / pousser : Cela se fait avec **Agression** ou **Combat**, le joueur prend l'option tomber.

Charger : Comme un tour dure un certain temps, un Personnage peut se déplacer et attaquer.

Désarmer : Viser un objet comme une arme ou une corde, avec une flèche, se fait avec **Agression**.

Viser : Que cela soit la tête, le cœur, la main ou les tendons d'Achille, c'est toujours **Agression** ou **Combat**. En faite l'acteur ne fait que décrire ce que fait son Personnage, comment il tue son adversaire.

Course poursuite :

Les Personnages poursuivent un suspect ou ils se font poursuivre par la milice, mais quel est leur vitesse ? combien de mètre parcourent ils ? Quelle compétence utiliser ? Dans les « **Jeunes Royaumes** » cela n'a pas d'importance, ce qui est important c'est la tension dramatique. Du coup le fuyard se fait toujours rattraper par le poursuivant.

Deux exceptions toutefois. Vous pouvez déclencher un Événement pour permettre à un Figurant d'échapper aux Personnages. Pour rappel, lors d'un entracte, vous pouvez déclencher uniquement des Événements mineurs. Les Personnages peuvent eux utiliser le décor, comme sauter d'un toit vers un autre. Le MJ demandera dans ce cas la compétence **Bravoure**.

Principe :

Jouer pour gagner la partie avec fair-play et en étant juste : Étant le Meneur de Jeu, vous avez toutes les chances de gagner, c'est pour cela que des règles sont créées pour donner une chance aux Joueurs de remporter la victoire.

Donner le choix, derrière chaque choix, le Chaos ou la Loi : La valeur d'un Personnage ne se fait pas sur ses capacités mais sur les choix qu'il fait. Donnez aux Acteurs l'opportunité de faire des choix, qu'ils sentent que derrière chaque choix ils peuvent faire pencher la balance.

Parler aux Personnages, pas aux Joueurs : C'est un principe d'immersion, pour mettre en scène l'aventure, la faire visualiser du point de vue des Personnages.

Ne pas dire « je déclenche tel événement » mais le décrire : Un Meneur de Jeu est aussi un illusionniste, il doit montrer le décor du théâtre sans faire apparaître les coulisses. C'est pour cela que les règles sont légères, pour les oublier.

Ne pas hésiter à déclencher des Événements : Car les Événements représentent le piment du jeu. Lorsque la tension baisse, que les Acteurs discutent d'autre chose, replongez les dans l'aventure avec un Événement ou passez à une nouvelle mise en situation.

Dessiner, faire des plans : Pour éviter tout malentendu. Ça permet aux Joueurs de visualiser un peu les choses, d'être sur que tous le monde perçoit bien la même situation.

Ne rien cacher mais donner les informations. Si un Personnage cherche, il trouve : Cela consiste à dire ce que voit et entend un Personnage, de décrire le décor et les Figurants. Cela consiste aussi à dire ce que vous n'aimeriez pas qu'il sache comme un piège ou un passage secret. N'oubliez pas que vous devez déclencher l'Événement **Insinuer de terrible secret** pour faire apparaître de tels éléments. Enfin il n'est pas très amusant de voir tourner en rond des Personnages ou de voir des Joueurs se gratter la tête pendant des heures parce qu'ils n'ont pas trouvé l'indice en dessous du tapis de la voisine. Si un Joueur a une idée, suivez la, ne serait-ce que pour donner un indice lui permettant d'aller chez la voisine.

Être souple, suivre l'avis de tous les Joueurs : C'est votre univers mais vous ne pouvez pas savoir tout. Un Joueur peut vous contredire car il a lu la dernière revue scientifique, ce n'est pas grave, suivez le. N'oubliez pas que la partie doit être participative, pas interactive. De plus personne n'est télépathe et un malentendu peut vite survenir lors de situation tendue. N'hésitez pas à revenir un peu en arrière pour reprendre la scène car tel Personnage n'était pas devant mais derrière.

Tous les joueurs doivent s'amuser : C'est essentiel. Même si l'aventure part dans tous les sens, ce n'est pas grave tant que tous les Joueurs respectent les règles. A la fin, tout le monde aura perdu la partie mais vous vous serez bien amusés.

REMERCIEMENT ET CREDIT

Le jeu que vous venez de lire a été réalisé par moi, Patrick (Patou, Frogeaters, Frog), pour le concours « Vieux pots, Nouvelles soupes », troisième édition organisé par le site www.narrativiste.eu.

« Jeune Royaume » est fortement inspiré du jeu de rôle Stormbringer publié par Chaosium et écrit par Kent St. André en 1987 (version française). De même que le jeu de rôle Apocalypse World de D. Vincent Baker, Lumpley Game, a eu une forte influence.

Tous les noms propres sont la propriété de l'auteur Michael Moorcock, écrivain du cycle d'Elric dont les premiers écrits remontent à 1961 dans Science Fantasy.

Je tiens à remercier Nicolas (Dualgoth) pour ses efforts de correction et ses conseils sans qui tout serait bien fade. Lionel (Yoyo) pour m'avoir rappelé les pactes. Sébastien (Grandseb) et Jean François (JF) pour avoir été mes souffres-douleur. Et puis évidemment Maïté, ma femme, mon Amour.

Creative Commons :

Le présent jeu est distribué sous licence Creative Commons dont voici les conditions :



Paternité : Vous devez attribuer l'oeuvre de la manière indiquée par son auteur ou le titulaire des droits (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de cette oeuvre).



Pas d'utilisation commerciale : Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette oeuvre à des fins commerciales.



Pas de travaux dérivés : Vous n'avez pas le droit de modifier, de transformer ou d'adapter cette oeuvre.