



# Les héros ne meurent jamais

Vous ne tiendriez pas entre vos mains un exemplaire de *Mournblade* s'il n'y avait pas eu au préalable des jeux mythiques comme *Stormbringer* ou *Elric of Melniboné*. C'est peu dire que ces jeux ont bercé l'adolescence d'une grande partie de l'équipe qui a travaillé sur ce projet et nous avons tous une énorme dette envers Messieurs Ken St Andre et Lawrence Whitaker pour tout le bonheur que leurs créations ont pu nous apporter.

Nos recherches nous ont naturellement amené à relire ces classiques et à rouvrir certaines boîtes qui trônaient en place d'honneur sur nos étagères. Quelle ne fut pas notre joie de redécouvrir tout au fond quelques feuilles de personnage remplies pour certaines d'entre elles il y a plus de 25 ans. Que d'aventures extraordinaires nous avons vécues avec ces personnages !

Il nous a semblé naturel de tout faire pour ramener ces personnages à la vie, dussions-nous sacrifier une partie de notre âme aux Seigneurs de l'Entropie pour y parvenir.

C'est la raison pour laquelle nous vous proposons ci-dessous des règles de conversion pour transformer un personnage issu de *Stormbringer* en Élu de *Mournblade* car la retraite, ce n'est clairement pas pour tout de suite...

## ÉTAPE 1 : CONVERTIR LES CARACTÉRISTIQUES EN ATTRIBUTS

Le Basic Roleplaying Game de Chaosium qui sert de base au système de jeu de *Stormbringer* utilise sept caractéristiques (Force, Constitution, Taille, Dextérité, Intelligence, Pouvoir et Charisme) contre cinq attributs (Puissance, Adresse, Clairvoyance, Trempe, Présence) pour le Choose Your Dice system de *Mournblade*. De même, les caractéristiques à *Stormbringer* varient généralement de 3 à 18 (bien que certaines puissent dépasser 20) alors que les attributs du CYD varient de 1 à 9. La première étape consiste donc à associer à chaque attribut une ou la moyenne de plusieurs caractéristiques (arrondie à l'entier le plus proche) et d'en déduire la valeur à l'aide de la table ci-dessous.

Notez ensuite « 4 » dans la case **Bonne Aventure** (voir le chapitre « CYD : le Système de jeu ») et « 2 » dans la case **Éclat**.

### CONVERSION DES CARACTÉRISTIQUES EN ATTRIBUTS

ATTRIBUT	CARACTÉRISTIQUE ASSOCIÉE	VALEUR D'ATTRIBUT	VALEUR DE CARACTÉRISTIQUE
Adresse	Dextérité	1	3
Puissance	Moyenne (Force, Constitution, Taille)	2	4 à 5
Clairvoyance	Intelligence	3	6 à 7
Présence	Charisme	4	8 à 10
Trempe	Moyenne (Pouvoir, Constitution, Taille)	5	11 à 13
		6	14 à 16
		7	17 à 19
		8	20 à 22
		9	23 à 25
		10	26+

## ÉTAPE 2 : DÉFINIR SES ORIGINES ET CHOISIR SON MÉTIER

*Mournblade*, tout comme *Stormbringer*, attache une grande importance au lieu d'origine d'un Élu ainsi qu'à son choix de carrière.

En fonction de la nationalité de votre personnage, utilisez la table ci-dessous pour modifier sur votre feuille les éléments indiqués. Choisissez pour votre personnage l'un des bonus de compétence ou l'une des préférences proposées.

Choisissez ensuite un **héritage** en fonction de l'historique et de la personnalité de votre personnage. Modifiez sur votre feuille les éléments indiqués.

Plutôt que parler d'Origines Sociales, *Mournblade* préfère le terme de **métier**. Utilisez le tableau ci-dessous pour faire correspondre votre Origine Sociale à *Stormbringer* à votre métier

### MAIS OÙ SONT PASSÉS MELNIBONÉ, MYRRYHN (OU MYRRHN) ET ESHMIR ?

Le Département des Sombres Projets tient tout d'abord à vous féliciter pour votre incroyable chance aux dés si vous jouiez à *Stormbringer*... puisqu'il vous a fallu faire moins de 02 sur 1d100 pour obtenir votre sorcier melnibonéen. Bravo !

De notre côté, nous avons fait le choix très tôt lors de la création de *Mournblade* de nous concentrer sur les peuplades humaines des Jeunes Royaumes... dans un premier temps en tout cas. Ce n'est pas parce que nous considérons les peuples mentionnés ci-dessus indignes d'intérêt mais bien au contraire parce que nous pensons que chacun de ces peuples mériterait à lui seul un chapitre voire un supplément dédié. Limités par la taille de notre ouvrage, nous avons pris la décision de ne pas bâcler le travail. Comme pis-aller, nous vous proposons de modifier l'origine de votre personnage de la manière suivante :

- ✦ Votre personnage melnibonéen devient originaire d'une des contrées civilisées et relativement tolérantes des Jeunes Royaumes (l'Illmiora, Séred Ōma, le Lormyr, l'Île des Cités Pourpres...). Il gagne en outre l'héritage « Sang-mêlé »
- ✦ Votre personnage myrrhien devient originaire d'une des contrées civilisées mais relativement isolationnistes des Jeunes Royaumes (Séred Ōma ou Quarzhasaat). Il gagne en outre l'héritage « Abomination » et se voit doté d'une paire d'ailes qui lui permettent de voler à Vitesse x 2 mais lui infligent - 1 en Présence.
- ✦ Votre personnage eshmirien devient originaire d'une des contrées civilisées et commerçantes des Jeunes Royaumes (l'Illmiora, l'Île des Cités Pourpres, le Filkhar). Il gagne en outre un héritage parmi les suivants : « Paria », « Érudit », « Crapule » ou « Voyageur ».

Quant aux suppléments qui viendront corriger cette profonde injustice, sachez que nous y travaillons déjà d'arrache-pied.

### CORRESPONDANCE ORIGINE SOCIALE / MÉTIER

ORIGINE SOCIALE	MÉTIER
Assassin	Assassin
Guerrier	Soldat de Fortune
Marchand	Marchand
Marin	Marin
Chasseur	Chasseur de primes, Dresseur ou Eclaireur
Fermier	Esclave en fuite
Prêtre	Ecclesiaste ou Sorcier
Noble	Capitaine, Courtisan ou Sorcier
Voleur	Racaille ou Spadassin
Mendiant	Racaille
Artisan	Artisan

Chaque métier vient avec plusieurs **attributs favorisés** qui ont été renforcés par sa pratique. Il comporte aussi une liste de **compétences exercées**, dont certaines ont été apprises par votre personnage, et une **Capacité spéciale** (voir pages 121-134 de *Mournblade*) qui lui est propre.

Modifiez les attributs de votre personnage en fonction de son métier sans toutefois dépasser 10.

Répartissez les valeurs suivantes entre les compétences exercées : + 3, + 2, + 2, + 1, + 1, + 1.

Si votre personnage pratique la Sorcellerie à *Stormbringer*, nous vous conseillons de ne pas mettre de points dans les compétences nécessaires à sa pratique à *Mournblade* (Savoir : Runes, Savoir Haut-Parler... etc). L'expérience que votre personnage a accumulée dans les arts occultes lui sera retransmise dans une étape ultérieure.

Notez votre capacité spéciale sur votre feuille de personnage.

Faites ensuite la somme de tous vos attributs. Si elle est inférieure à 29, le niveau du personnage que vous êtes en train de convertir reste inférieur à celui d'un personnage directement créé dans le CYD system. C'est pourquoi vous avez le droit d'utiliser le nombre de points manquants (jusqu'à atteindre la somme de 29) pour améliorer votre personnage. Répartissez ces points librement entre les attributs et la réserve de points de Bonne Aventure, à condition toutefois de ne pas dépasser à l'aide de ces points le niveau 8 dans un attribut. Il n'y a pas de limite en revanche pour la Bonne Aventure.



### RÉSUMÉ DES LIEUX D'ORIGINE

LIEU D'ORIGINE	COMPÉTENCES	PRÉFÉRENCES
1 L'Illmiora	+ 1 en Savoir : Artisanat (au choix) ou + 1 en Savoir : Courtisan	
2 Nadsokor	+ 1 en Filouterie	Préférence : Escamoter (Filouterie) ou Préférence : Baratin (Persuader)
3 Séred Ōma	+ 1 en Savoir : Art (au choix) ou + 1 en Commerce	
4 Désert des Larmes	+ 1 en Monte	Préférence : Arme à Projectile (Armes à Distance) ou Préférence : Steppe (Survie)
5 Quarzhasaat	+ 1 en Savoir : Courtisan	Préférence : Charme (Persuasion) ou Préférence : Désert (Survie)
6 Le Vilmir	+ 1 en Savoir : Loi & Chaos	Préférence : Intimidation (Coercition) ou Préférence : Se Cacher (Discretion)
7 Org	+ 1 en Survie	Préférence : Forêt (Survie) ou Préférence : Mains Nues (Mêlée)
8 L'Argimiliar	+ 1 en Monte ou + 1 en Savoir : au choix	
9 Le Dorel	+ 1 en Savoir : Théâtre & Poésie	Préférence : Arme à une Main (Mêlée) ou Préférence : Attelage (Monte)
10 Oin & Yu	+ 1 en Navigation	Préférence : Pêche (Survie) ou Préférence : Arme de Jet (Armes à Distance)
11 Le Filkhar	+ 1 en Persuasion ou + 1 en Savoir : Artisanat (Cuisine)	
12 Le Lormyr	+ 1 en Savoir : Courtisan	Préférence : Arme à deux mains (Mêlée) ou Préférence : Chevaucher (Monte)
13 Le Pikarayd	+ 1 en Mêlée	Préférence : Arme à une Main (Mêlée) ou Préférence : Mains Nues (Mêlée)
14 Le Dharijor	+ 1 en Savoir : Art de la Guerre ou + 1 en Mêlée	
15 Le Jharkor	+ 1 Savoir : Chant & Musique ou + 1 Savoir : Agriculture	
16 Le Shazaar	+ 1 en Monte	Préférence : Soins aux Animaux (Monte) ou Préférence : Combat Monté (Mêlée)
17 Les Terres Silencieuses	+ 1 en Savoir : Logique & Mécanique ou + 1 en Survie	
18 Le Tarkesh	+ 1 Savoir : Savoir : Travail du bois ou + 1 en Navigation	
19 L'Île des Cités Pourpres	+ 1 en Commerce ou + 1 en Navigation	
20 Pan Tang	+ 1 en Savoir : Loi & Chaos	Préférence : Arme à une Main (Mêlée) ou Préférence : Éloquence (Persuasion)

### RÉSUMÉ DES HÉRITAGES

HÉRITAGE	EFFETS
1 Paria	+ 1 en Trempe, mais - 2 à certains tests de Perception
2 Isolationniste	+ 3 en Âme, mais - 2 aux tests de Savoir : Jeunes Royaumes
3 Colosse	+ 1 en Puissance, mais - 1 en Adresse
4 Commun	Aucun
5 Sang-Mêlé	Âme = (Clairvoyance + Trempe) x 3 + 5, mais - 2 aux tests faisant appel à la Présence (sauf Sorcellerie).
6 Abomination	Selon la mutation
7 Noble	Préférence : Commandement (Coercition) et possessions, mais - 2 aux tests pour se déguiser ou passer inaperçu
8 Érudit	+ 3, + 2, + 2 dans trois compétences de Savoir, dont Lire & Écrire mais - 3 en Santé.
9 Crapule	+ 2 en Filouterie, mais - 2 aux tests de Présence devant des personnages d'une classe sociale supérieure.
10 Voyageur	Préférence : Routes (Commerce) et + 2 en Savoir : Jeunes Royaumes, mais - 1 aux tests faisant appel à la Trempe lorsque vous restez trop longtemps au même endroit



LES MÉTIERS EN UN CLIN D'ŒIL

<b>Artisan</b>	+ 1 en Clairvoyance, + 2 en Adresse	Commerce, Perception, Persuasion, Savoir : Architecture, Savoir : un artisanat au choix, Savoir : un deuxième artisanat au choix, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Lire & Écrire.
<b>Artiste</b>	+ 2 en Présence, + 1 en Adresse	Mouvements, Persuasion, Perception, Savoir : Chant & Musique, Savoir : Courtisan, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Bas-Parler, Savoir : Peinture & Sculpture, Savoir : Théâtre & Poésie.
<b>Assassin</b>	+ 1 en Adresse, + 1 en Clairvoyance, + 1 en Puissance	Armes à Distance, Discrétion, Filouterie, Mêlée, Mouvements, Perception, Savoir : Alchimie, Savoir : Bas-fonds.
<b>Capitaine</b>	+ 1 en Présence, + 1 en Puissance, + 1 en Trempe	Coercition, Mêlée, Monte, Mouvements, Persuasion, Savoir : Art de la guerre, Savoir : Courtisan, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Lire & Écrire.
<b>Chasseur de primes</b>	+ 2 en Trempe, + 1 en Clairvoyance	Coercition, Discrétion, Filouterie, Mêlée, Perception, Savoir : Bas-fonds, Savoir : Jeunes Royaumes.
<b>Courtisan</b>	+ 1 en Clairvoyance, + 2 en Présence	Discrétion, Perception, Mêlée, Persuasion, Savoir : Courtisan, Savoir : Droit, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Bas-Parler.
<b>Dresseur</b>	+ 1 en Adresse, + 1 en Présence, + 1 en Trempe	Coercition, Monte, Mouvements, Nage, Perception, Savoir : Plantes & Animaux, Soins, Survie.
<b>Ecclésiaste</b>	+ 1 en Clairvoyance, + 1 en Présence, + 1 en Trempe	Persuasion, Savoir : Alchimie, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Bas-Parler, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Haut-Parler, Savoir : Loi & Chaos, Savoir : Seigneurs Élémentaires, Savoir : Seigneurs des Bêtes, Savoir : Runes, Soins.
<b>Éclaireur</b>	+ 2 en Adresse, + 1 en Trempe	Armes à distance, Discrétion, Monte, Mouvements, Nage, Navigation, Perception, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Plantes & Animaux, Survie.
<b>Érudit</b>	+ 2 en Clairvoyance, + 1 en Présence	Tous les savoirs indiqués en page 141 sauf Bas-fonds, Courtisan et Runes.
<b>Esclave en fuite</b>	+ 2 en Trempe, + 1 en Puissance	Discrétion, Filouterie, Mêlée, Mouvements, Perception, Savoir : un artisanat au choix, Survie.
<b>Marchand</b>	+ 1 en Présence, + 1 en Clairvoyance, + 1 en Trempe	Commerce, Monte, Navigation, Persuasion, Savoir : Courtisan, Savoir : Droit, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Jeunes Royaumes, Survie.
<b>Marin</b>	+ 1 en Adresse, + 2 en Trempe	Commerce, Mêlée, Mouvements, Nage, Navigation, Savoir : Bas-fonds, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Jeux.
<b>Racaille</b>	+ 1 en Adresse, + 1 en Clairvoyance, + 1 en Présence	Coercition, Discrétion, Filouterie, Mêlée, Mouvements, Perception, Persuasion, Savoir : Bas-fonds, Savoir : Jeux.
<b>Spadassin</b>	+ 1 en Adresse, + 1 en Puissance, + 1 en Trempe	Armes à Distance, Coercition, Commerce, Discrétion, Filouterie, Mêlée, Mouvements, Survie.
<b>Sorcier</b>	+ 2 en Clairvoyance, + 1 en Trempe	Coercition, Persuasion, Savoir : Alchimie, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Bas-Parler, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Haut-Parler, Savoir : Loi & Chaos, Savoir : Runes, Savoir : Seigneurs Élémentaires, Savoir : Seigneurs des Bêtes.
<b>Soldat de fortune</b>	+ 2 en Puissance, + 1 en Trempe	Armes à distance, Coercition, Mêlée, Monte, Mouvements, Savoir : Art de la guerre, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Jeux, Soins.

ÉTAPE 3 :  
RETRANSCRIRE  
L'EXPÉRIENCE

L'expérience de votre personnage se retrouve dans ses compétences, qui se sont améliorées au fil du temps. Alors que *Stormbringer* en utilise une trentaine, *Mournblade* n'en utilise qu'une vingtaine. Chaque compétence à *Mournblade* recouvre donc un domaine plus vaste.

Le tableau ci-dessous établit une équivalence entre les compétences de *Mournblade* et plusieurs compétences de *Stormbringer*. Utilisez pour chaque groupe la moyenne des valeurs de compétence sous *Stormbringer* pour en déduire l'équivalent sous *Mournblade* à l'aide de la table ci-dessous. Si la valeur ainsi obtenue est inférieure à sa valeur inscrite sur votre fiche à l'issue de l'étape 2, gardez cette dernière.

Pour les compétences Armes à distance et Mêlée, utilisez la meilleure valeur d'attaque de votre personnage.

Pour chaque groupe de compétence *Stormbringer* pour lesquels votre personnage possède au moins une valeur supérieure à 90 %, votre personnage de *Mournblade* gagne en plus une **prédilection** (au choix) dans la compétence concernée (voir *Mournblade*, p. 135).

Faites la somme de tous vos points de compétence dans *Mournblade*. Si ce total est inférieur à 21, vous disposez d'un capital de points de compétence supplémentaire pour atteindre ce niveau. Vous pouvez dépenser ces points de la manière suivante :

- ✦ Augmenter d'un niveau une compétence que votre personnage possède déjà (score non nul) pour 1 point.
- ✦ Acquérir un premier niveau dans une compétence Savoir pour 1 point.
- ✦ Acquérir un premier niveau dans une compétence autre qu'un Savoir pour 3 points.

COMPÉTENCES MOURNBLADE / STORMBRINGER

VALEUR MOURNBLADE	VALEUR STORMBRINGER
0	0 % à 35 %
1	36 % à 50 %
2	51 % à 60 %
3	61 % à 70 %
4	71 % à 75 %
5	76 % à 85 %
6	86 % à 90 %
7	91 % à 95 %
8	96 % à 100 %
9	101 % à 105 %
10	106 % +

✦ Acquérir une prédilection dans une compétence que vous possédez déjà pour 1 point.  
Il n'est cependant pas possible de dépasser le niveau 7 dans une compétence à l'aide de ces points.

COMPÉTENCES MOURNBLADE / STORMBRINGER

MOURNBLADE	STORMBRINGER
Armes a distance	Attaque (arme de jet)
Coercition	Persuader
Commerce	Évaluer un trésor Crédit
Discrétion	Embuscade Dissimuler Se cacher Mouvement silencieux
Filouterie	Jongler Crocheter Passe-passe Couper une bourse
Mêlée	Attaque (arme de mêlée)
Monte	Équitation
Mouvement	Grimper Éviter Sauter Culbuter Équilibre
Nage	Nager
Navigation	Naviguer Faire un Nœud
Perception	Écouter Sentir Chercher Voir Goûter
Persuasion	Éloquence
Savoir : Alchimie	Conn. des Poisons Conn. des plantes
Savoir : Artisanat	Artisanat
Savoir : Chant & Musique	Chanter Conn. de la Musique
Savoir : Jeunes Royaumes	Mémoriser Cartographie
Savoir : Commun	Parler (Commun)
Savoir : Haut-Parler	Parler (Haut-Melnibonéen)
Savoir : Bas-Parler	Parler (Bas-Melnibonéen)
Savoir : Mong	Parler (Mong)
Savoir : Lire & Ecrire	Lire & Ecrire (Commun)
Soins	Premiers soins
Survie	Pister Faire un piège





## ÉTAPE 4 : COMPLÉTER LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Après une vérification pour vous assurer que vous n'avez oublié aucune étape, vous pouvez maintenant calculer la Santé, l'Âme et la Défense de votre personnage ainsi que quelques autres caractéristiques secondaires.

La **Santé** est égale à  $[(\text{Puissance} + \text{Trempe}) \times 2] + 5$ . Le niveau de Santé vous indique le nombre de points que vous devez noircir (cela indique la résistance du personnage aux dégâts létaux) et le nombre de cases que vous devez cocher (pour les dégâts non létaux). Reportez-vous page 154 pour en savoir davantage sur les règles de Santé. Si votre personnage sous *Stormbringer* a déjà subi une Blessure Majeure, choisissez un nombre impair autre que I ou II et inscrivez-le dans la case « **Séquences** » prévue à cet effet sur votre nouvelle feuille de personnage.

L'**Âme** est égale à  $[(\text{Clairvoyance} + \text{Trempe}) \times 2] + 5$ . Le niveau d'Âme vous indique le nombre de points que vous devez noircir (cela indique l'état de santé mentale du personnage). Reportez-vous page 162 pour en savoir davantage sur les règles concernant l'Âme. Si votre personnage de *Stormbringer* possède moins de la moitié de ses points de Santé Mentale originels, choisissez un nombre impair autre que I ou II et inscrivez-le dans la case « **Traumatismes** » prévue à cet effet sur votre nouvelle feuille de personnage. C'est le moment d'avouer à votre entourage que le PJ que vous chérissez depuis tant d'années n'est plus très sain d'esprit.

La **Défense** (sans équipement) est égale à Trempe + Mêlée + 5. Cette valeur pourra être modifiée par le bonus défensif que procure un bouclier ainsi que par l'arme maniée.

Complétez votre nouvelle feuille de personnage en y inscrivant :

- ✦ Votre **Initiative** qui est égale à votre score d'Adresse.
- ✦ Votre **Bonus aux dégâts** qui est obtenu à partir de votre Puissance à l'aide de la table ci-dessous.
- ✦ Votre **Vitesse** qui est égale à 5 + le modificateur obtenu à partir de votre Adresse à l'aide de la table ci-dessous.



TABLE DES BONUS AUX DÉGÂTS	
PUISSANCE	BONUS
1	-2
2-3	-1
4	0
5	+1
6-7	+2
8-9	+3
10-11	+4
12-13	+5
Etc.	

TABLE DES BONUS DE VITESSE	
ADRESSE	BONUS
1	-2
2-3	-1
4-6	0
7-8	+1
9-10	+2
11-12	+3
13-14	+4
Etc.	

## ÉTAPE 5 : LA BALANCE ET LES PACTES

*Mournblade* met l'accent sur le conflit éternel qui oppose la Loi et le Chaos. Ce dernier ne laisse personne indifférent et surtout pas les personnages qui sont amenés à y jouer un rôle primordial en tant qu'Élus. Leur compréhension de la philosophie des deux camps mais aussi leur importance sur l'échiquier cosmique sont mesurées par leurs valeurs respectives en **Loi** et en **Chaos**. Ces derniers correspondent d'une certaine manière à l'**Élan** sous *Stormbringer*.

La table suivante établit une correspondance entre l'Élan de votre personnage et un total de points que vous devez répartir entre vos niveaux de Loi et de Chaos en fonction de ses affinités. Plus un personnage penche du côté du Chaos de par sa philosophie ou ses actions, plus son niveau de Chaos doit être élevé. Plus il penche du côté de la Loi, plus son niveau de Loi doit être élevé. Un personnage qui n'est inféodé à aucune de ces deux forces doit avoir des niveaux à peu près égaux. Aucun niveau ne peut être inférieur à I ou supérieur à 10.

ÉLAN & BALANCE		
ÉLAN	PTS DE BALANCE	DONS (*)
0 à 30	3	1
31 à 40	4	1
41 à 50	5	2
51 à 60	6	2
61 à 70	7	3
71 à 80	8	3
81 à 90	9	4
91+	10	4

(\*) : Si votre personnage est un **Ecclésiaste**, il possède un **Don supplémentaire**.

La relation entre les Élus et les divers panthéons des Jeunes Royaumes ne s'arrête pas là. Ces derniers entretiennent une relation directe et personnelle avec une ou plusieurs divinités dont ils sont en quelque sorte les représentants sur le plan des Jeunes Royaumes. Cette relation est généralement scellée par un **Pacte** qui voit une divinité investir une fraction de son pouvoir dans un Élu ce qui lui procure au passage des avantages (appelés **Dons**). L'Élu accepte en échange de respecter un certain nombre d'interdits ou d'obligations (appelés **Tendances**) qui reflètent la philosophie de son patron. Le tableau ci-dessus détaille le nombre de Dons et de Tendances que votre personnage doit normalement posséder en fonction de sa puissance.

Les règles concernant les différents cultes et pactes sont données dans le chapitre « Pions du destin : les cultes dans les Jeunes Royaumes » (p. 165) du livre de base. Veuillez vous y référer pour choisir la ou les divinités que votre personnage vénère ainsi que les pactes dans lesquels il a pu entrer. Sans vouloir préjuger de votre lecture, veuillez garder en mémoire les principes suivants à propos des Pactes :

- ✦ Un Élu peut posséder un Pacte Principal ainsi que plusieurs Pactes Secondaires. Un Élu peut très bien répartir son nombre de Dons et de Tendances entre plusieurs Pactes s'il le souhaite.
- ✦ Passer un Pacte nécessite le sacrifice d'un certain nombre de points d'Âme qui deviennent ainsi indisponibles.
- ✦ Chaque Pacte donne accès en premier lieu à un **Don Mineur**, à une **Faveur** et à certains autres Dons. On ne peut obtenir plus de 2 Dons que dans son Pacte Principal.
- ✦ Chaque Don, même mineur, s'accompagne obligatoirement d'une **Tendance**.
- ✦ La puissance de ces Dons peut aussi varier en fonction des niveaux de Loi et Chaos de votre personnage.

## ÉTAPE 6 : LA SORCELLERIE

La Sorcellerie occupe une place importante dans *Mournblade* comme dans *Stormbringer*. Elle reste cependant le fait d'une très petite élite à laquelle les Élus appartiennent. Comparée à *Stormbringer*, la Sorcellerie dans *Mournblade* est peut-être moins visible. Elle est aussi plus accessible aux Élus qui n'en ont pas fait initialement leur profession. Elle n'en reste pas moins très puissante... et excessivement dangereuse. Les compétences utilisées par *Mournblade* pour gérer la Sorcellerie sont :

- ✦ **Savoir : Runes** qui est utilisé pour lancer des Runes. Faites la moyenne entre le plus haut score de votre personnage en invocation élémentaire et en invocation démoniaque/vertueuse (s'il les maîtrise). Utilisez ce résultat pour déterminer la nouvelle valeur de sa compétence à l'aide de la table « Compétences *Mournblade / Stormbringer* ». Votre personnage possède au minimum autant de niveaux dans cette compétence que son rang de sorcier à *Stormbringer*.
- ✦ **Savoir : Seigneurs Élémentaires** qui est utilisé pour l'invocation d'Élémentaires. Faites la moyenne des valeurs de votre personnage en invocation d'élémentaire et déterminez la nouvelle valeur de sa compétence à l'aide de la table « Compétences *Mournblade / Stormbringer* ». Votre personnage possède un nombre minimum de niveaux dans cette compétence égal au nombre d'invocations élémentaires différentes qu'il maîtrise à *Stormbringer*. De plus, tout sorcier capable d'invoquer un seigneur élémentaire possède au minimum 5 niveaux dans cette compétence auxquels s'ajoute 1 niveau par invocation de seigneur au-delà de la première.
- ✦ **Savoir : Loi & Chaos** qui est utilisé pour l'invocation de démons et d'automates. Faites la moyenne des valeurs de votre personnage en invocation démoniaque ou de vertu (quelle que soit leur nature) et déterminez la nouvelle valeur de sa compétence à l'aide de la table « Compétences *Mournblade / Stormbringer* ». Votre personnage possède un nombre minimum de niveaux dans cette compétence égal au nombre d'invocations démoniaques différentes qu'il maîtrise à *Stormbringer*. De plus, tout sorcier capable d'invoquer un seigneur du Chaos ou de la Loi possède au minimum 5 niveaux dans cette compétence auxquels s'ajoute 1 niveau par invocation de seigneur au-delà de la première.
- ✦ **Savoir : Seigneur des Bêtes** qui mesure la connaissance du personnage à ce sujet. Contrairement aux autres compétences ésotériques, ce savoir ne sert pas à proprement parler à la Sorcellerie puisque les Seigneurs des Bêtes n'offrent pas ce genre de récompense à leurs adorateurs humains. Tout sorcier capable d'invoquer un seigneur des Bêtes possède toutefois au minimum 5 niveaux dans cette compétence auxquels s'ajoute 1 niveau par invocation de seigneur supplémentaire.



Si les valeurs ainsi obtenues sont inférieures aux valeurs déjà inscrites sur votre fiche à l'issue de l'étape 2, gardez ces dernières.

D'autres compétences influent sur la capacité du personnage à manipuler la Sorcellerie mais elles ont normalement dû être déterminées lors des étapes précédentes du processus de conversion. À savoir :

- ✦ **Savoir : Haut-Parler** qui mesure la maîtrise du Haut-Melnibonéen par votre personnage. Cette langue est la langue de la Sorcellerie.
- ✦ **Savoir : Alchimie** qui mesure les connaissances nécessaires à l'obtention de potions.
- ✦ **Persuasion** qui est nécessaire pour mener à bien les tractations avec les élémentaires
- ✦ **Coercition** qui est nécessaire pour plier les démons à sa volonté.

Il serait donc logique que votre personnage ait développé l'ensemble de ces compétences de manière harmonieuse. C'est pour cela qu'un personnage qui a accès à la Sorcellerie (score en **Savoir : Runes** non nul) possède :

- ✦ Une valeur en **Savoir : Haut-Parler** au moins égale à la moitié de sa valeur en **Savoir : Runes**.
- ✦ Une valeur en **Persuasion** au moins égale à la moitié de sa valeur en **Savoir : Seigneurs Élémentaires**.
- ✦ Une valeur en **Coercition** au moins égale à la moitié de sa valeur en **Savoir : Loi & Chaos**.

Ces nouvelles valeurs supplantent toutes celles qui ont pu être obtenues lors des étapes précédentes si elles leur sont supérieures. Gardez les valeurs originales dans le cas contraire.

Des connaissances théoriques ne sont pas cependant suffisantes pour permettre la pratique de la Sorcellerie. Il faut aussi maîtriser l'Œil du Sorcier (ce que votre statut d'Élu vous garantit, voir *Mournblade* en page 199) et connaître certains symboles ésotériques appelés **Runes**. Ces dernières ont une représentation graphique et peuvent donc être peintes ou gravées sur un objet. Elles ont aussi une représentation sonore qui peut aussi être prononcée à haute voix afin d'en libérer le pouvoir.

Le chapitre « La Sorcellerie » (voir *Mournblade*, p. 199) détaille ces Runes. Un personnage connaît autant de Runes qu'il possède de niveau en **Savoir : Rune**. Libre à vous de les choisir mais un personnage capable d'invoquer un démon ou une vertu se doit de posséder la rune Chaos ou Loi. De même, invoquer un élémentaire nécessite de posséder la rune élémentaire du type approprié.

## MON MEILLEUR AMI ARIOCH....

Les invocations des seigneurs élémentaires ou du Chaos existent toujours à *Mournblade* mais fonctionnent différemment. Au lieu de faire un simple jet de dé, chaque invocation d'une puissance nécessite un rituel bien spécifique. Franchement, vous n'allez pas vous en tirer à si bon compte. Il va vous falloir tout d'abord obtenir l'ouvrage contenant la description détaillée du rituel, ce qui ne pourra que vous amener à une discussion houleuse avec son ou ses actuels propriétaires. Il vous faudra ensuite réunir les ingrédients exotiques et les conditions spécifiques nécessaires à l'invocation. Bien plus qu'un simple jet de dé, on parle plutôt d'un scénario entier, voire d'une campagne dédiée à la réalisation de cet ambitieux et suicidaire projet.

## ÉTAPE 7 : L'ÉQUIPEMENT

Il ne vous reste plus qu'à retranscrire l'équipement de votre personnage en vous servant du chapitre du même nom (voir *Mournblade*, p. 287). À ce sujet, permettez-nous de vous rappeler les choses suivantes :

- ✦ Le bonus de maniement des armes peut comprendre une ou deux valeurs. Celle de gauche s'ajoute à la Capacité offensive, celle de droite complète la Défense.
- ✦ Le temps de rechargement (TR) indique le nombre d'actions nécessaires pour remettre l'arme en état de tirer après usage.
- ✦ Le bonus défensif des boucliers s'ajoute à la Défense.
- ✦ La protection des armures soustrait sa valeur aux dégâts reçus.

Votre personnage est fin prêt à reprendre du service.

## ET MON ÉPÉE-DÉMON-TRONÇONNEUSE- QUI-BOIT-DE-L'ÂME ?

Comment dire... quand nous avons redécouvert ces vieilles fiches de personnage remplies dans notre tendre adolescence, nous n'avons pu que constater le chemin parcouru depuis. C'est peu dire que certaines contiennent des horreurs indicibles, dont la débauche d'objets magiques nous fait même, avec le recul, rougir de honte... que voulez-vous : l'enthousiasme de la jeunesse allié à des MJ trop magnanimes (ces petits frères que l'on pouvait encore intimider physiquement à l'époque) peuvent produire des résultats embarrassants.

Donc, exit les objets démons et autres démons liés dans *Mournblade* ou tout du moins sous la forme que vous avez connue à *Stormbringer*. Pour tout vous dire, ces derniers existent toujours mais fonctionneront d'une façon différente (vicieuse selon certains de nos testeurs) qui fera l'objet d'un prochain supplément. La bonne nouvelle, c'est que le camp d'en face lui non plus n'y a pas accès. Donc vous ne devriez pas trop y perdre au change.