

*La Chronique de Dame Kronale*  
*présente*  
*Une Aide De Jeu Pour Elric*  
*Nouvelles Compétences*

*Coordonnées*

Chronique de Dame Kronale : <http://mlkronale.free.fr/>

Responsable du site : [kronale@free.fr](mailto:kronale@free.fr)

Auteur du document : Noyelle Renaud [[noyellr@yahoo.fr](mailto:noyellr@yahoo.fr)]

N'hésitez pas à envoyer vos commentaires à l'auteur.

© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

*Date de la Mise en Ligne*

Mardi 20 février 2005

*Résumé*

Description de nouvelles Compétences pour Elric.



## NOUVELLES COMPETENCES



### **VOL (DEX x 4)**

*Stormbringer (VO) 5<sup>e</sup> Ed. pages 85,86 propose une nouvelle compétence adaptée aux créatures volantes.*

Cette compétence sert à effectuer un vol ininterrompu pendant un laps de temps suffisamment long, pour rester en l'air par mauvais temps, pour réaliser des acrobaties, etc... Elle est propre aux créatures ayant des capacités au vol innées, comme les clakars, dragons, hiboux géants, et myrrhyniens ailés. Ces créatures reçoivent automatiquement VOL comme compétence obligatoire.

Pour les vols courts ou modérés dans des conditions météorologiques favorables - vent léger ou moyen, température moyenne ou chaude - aucun jet de compétence n'est exigé.

Effectuez un jet de VOL pour réussir une audacieuse manœuvre aérienne sans s'écraser ou perdre le contrôle ou pour mettre en échec la manœuvre d'un opposant volant en combat aérien. Un jet en VOL est aussi nécessaire par mauvais temps (froid et sans vent, violente tempête, etc...).

S'il s'agit d'effectuer un long vol ininterrompu (comme par exemple au-dessus d'une grande étendue d'eau), faites un jet de CON x 5. Pour un long vol spécial, le maître de jeu pourra décider d'une série de jets et d'augmenter la difficulté (CON x 5 pour les quatre premières heures de vol, CON x 4 pour les quatre suivantes, CON x 3 pour les quatre suivantes, etc.).

Si la créature tente de voler alors qu'elle porte un objet lourd ou encombrant, le maître de jeu pourra exiger que le joueur réalise un jet de FOR du personnage / TAI de l'objet sur la Table de Résistance, pour rester en l'air. Une créature ailée peut généralement porter en vol 1/2 de sa FOR exprimée en points de TAI. Pour voler avec un demi ou un petit bouclier, un Myrrhynien doit avoir FOR 17 ou plus. La météo, l'armure, et la difficulté d'une manœuvre aérienne affectent le jet de compétence d'une créature volante, comme indiqué ci-après. Le maître de jeu sera libre de faire varier ces modificateurs en fonction des situations.

- Simple cascade (tonneau) : pas de pénalité en VOL
- Cascade de difficulté modérée : - 10 % au jet de VOL
- Cascade difficile (survol) : - 25 %
- Cascade extrêmement difficile (loopings) : - 50 %
- Vent faible ou modéré : pas de pénalité
- Vent fort : - 10 % (pas de pénalité par vent de dos)
- Vent violent : - 25 % (-10 % par vent de dos)
- Tempête : - 50 % (- 25 % par vent de dos)

© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

- Ouragan : - 75 % (- 50 % par vent de dos)
- Tornade : - 100 %
- Pluie : - 10 %
- Neige : - 25 %
- Neige fondue : - 50 %
- Grêle : - 75 %
- Haute altitude, basse pression de l'air : - 25 %
- Port d'une armure légère : - 10 %  
(applicable aux myrrhyniens et autres humanoïdes ailés)
- Port d'une armure d'encombrement modéré : - 25 %
- Port d'une armure encombrante : - 50 %

#### Cumuler les modificateurs

*Exemple : un myrrhynien ayant un score en VOL de 100 % tente un jet (cascade de difficulté modérée), par vent violent, avec une armure de cuir souple (armure légère). En premier, réduire la compétence de 10 % pour la cascade de difficulté modérée à 90 % ; en second, réduire de 25 % pour le vent violent à 65 % ; enfin, soustraire 10 % pour l'armure légère, réduisant au total les chances de succès du myrrhynien de 100 à 55 %.*

Les grandes créatures volantes (celles de TAI 40 ou plus) sont moins affectées par les facteurs de vent. Réduisez la violence du vent d'un niveau par tranche de 20 points de TAI de la créature au-dessus de 40.

*Exemple : un dragon melnibonéen avec une TAI de 64 réduit la violence du vent de  $(64-20) / 20 = 2,2 = 2$  niveaux, de tornade à tempête, d'ouragan à vent violent, etc..*

Sur un **succès critique**, le personnage manœuvre extrêmement bien et gagne un bonus d'attaque ou d'esquive face à un opposant en combat aérien, reçoit un bonus à son prochain jet de VOL ou peut rester en l'air pour un temps-bonus supplémentaire.

Sur une **maladresse**, le personnage se retrouve dans une position désavantageuse pendant le combat aérien, ou perd le contrôle et s'écrase au sol (un jet en Sauter n'est pas autorisé).

Une créature volante qui attaque et pare ne peut avoir un score de combat supérieur à son % en VOL. Ainsi, un myrrhynien avec 200 % en Epée Large et 70 % en VOL, combat à 70 % avec une épée large pendant qu'il vole.

**ARTISANAT (Armoiries) INT x 2** : il s'agit de l'art du blason, la reconnaissance des familles nobles, des ordres chevaleresques.

**ARTISANAT (Fauconnerie) POU x 4** : c'est l'art du dressage des rapaces et la maîtrise des techniques de chasse par l'intermédiaire de ceux-ci.

**ARTISANAT (Tactiques Militaires) INT x 2** : l'art de faire la guerre, d'arborer des stratégies d'attaque ou de défense sur terre comme sur mer, et de les mettre en pratique au combat.

**ARTISANAT (Dogmes) INT x 2** : c'est la connaissance des symboles mystiques (ex : octogone du Chaos, flèche de la Loi,...), des divinités et de leurs voies, des sacrements, des pratiques et usages religieux, des symboles particuliers des cultes.

