

*La Chronique de Dame Kronale*  
*présente*  
*Une Aide De Jeu Pour Elic*  
*Guide d'Utilisation de Stormbringer*

*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*

Informations pour gérer l'Épée Stormbringer.

## Guide d'utilisation de Stormbringer

- 1<sup>er</sup> solution : déterminer les attaques de Stormbringer en rapport à la situation la plus adéquate. L'attaque d'un groupe d'individus contre Elric nécessite logiquement le choix **1-2**. A contrario, s'il faut abattre un obstacle ou une résistance magique importante, le choix **8** devient le plus approprié.
- 2<sup>e</sup> solution : si le maître de jeu souhaite privilégier la nature chaotique et incertaine de Stormbringer, lancer **1D8** sur la Table Aléatoire suivante à chaque round de combat.

**Important** : si Stormbringer n'a pas bu d'âmes depuis plusieurs jours (au moins une semaine) et qu'elle doit combattre à nouveau, elle conserve la plupart des énergies, n'offrant à Elric que 15 en FOR et en CON, et combattant à 25 % de ses capacités réelles (220 %, DEX 20, 1 attaque/round, 4D10+1D4 points de dégâts supplémentaires, jet de POU/POU cible). L'Épée Runique regagne l'intégralité de ses facultés dès lors qu'elle a bu plus de **35 points de POU**.

Résultat	% d'Armes de Stormbringer Attaque / Parade (1)	Dégâts de l'Attaque	Nombre d'Attaques	Etapes de Dextérité	Nombre de cibles par défaut
<b>1-2</b>	220 %* *critique 44 %	2D8+MD+ <b>4D10+1D4</b> * * jet de POU/POU de la cible	4	80/75/70/65	4
<b>3-4</b>	440 %  220 %	2D8+MD+ <b>8D10+1D8</b> * * jet de POU/POU de la cible 2D8+MD+ <b>4D10+1D4</b> * * jet de POU/POU de la cible	1  2	80  75/70	1  2
<b>5-7</b>	440 %* *critique 88 %	2D8+MD+ <b>8D10+1D8</b> * * jet de POU/POU de la cible	2	80/75	2
<b>8</b>	880 %* * critique automatique (sauf 00) (2)	2D8+MD+ <b>17D10+1D6</b> * *jet de POU/POU de la cible	1	80	1-2 (3)

\* dans l'absolu Stormbringer peut réaliser : 8 attaques / round : 110 % : 2D8+MD+**2D10+1D2**\* : \*jet POU/POU : EDEX 80/75/70/65/60/55/50/45. Sa puissance est par contre diminuée.

- (1) Stormbringer pare à son niveau d'attaque de l'EDEX ( 220 % ; 440 % ; 880 %) **sans modificateur** aux parades supplémentaires. Contrairement aux armes classiques, Stormbringer peut dévier à son niveau de parade des projectiles lancés sur Elric, même magiques (projectiles de jet, armes lancées, Eclairs en Boule, etc.), dès lors qu'elle réussit une **parade critique**.
- (2) Sur un **résultat 00**, Stormbringer rate sa cible, et commet une maladresse **universelle** (à l'appréciation du maître de jeu, l'Épée Runique s'échappe des mains d'Elric, se plante dans un mur, dans le sol, etc.). Plus généralement, compte tenu du caractère unique de Stormbringer, le coup porté est resté sans effet, l'Épée Runique s'étant curieusement montrée inactive sur cette attaque.
- (3) Lancer le jet d'attaque de Stormbringer (880 %). Calculer les **dégâts globaux** (MD inclus), et faites effectuer un **jet de Chance** à une **2<sup>e</sup> cible** engagée au combat (Ex : un ennemi), ou située dans un rayon égal à la **Longueur x 2** maxi de Stormbringer, c'est à dire au contact (Ex : une monture). En cas d'**échec** à ce jet, Stormbringer réalise un attaque par **Balayage**. Reporter **50 % des dégâts** de l'attaque sur cette **2<sup>e</sup> cible**. Cette règle est aussi valable en défense, Stormbringer pouvant par exemple traî ...

**Reliquat :**

ites un jet sur la Table des Maladresses aux Armes de Contact.

*Infos : pb de fichier sans doute lors de l'enregistrement : redemander l'original !*