



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Runequest 4



ÉPÉES DE LÉGENDE

**UNE AIDE DE JEU POUR RONEQUEST 4,
PAR CARL WALMSLEY, TRADUIT PAR ARASMO**

AVANT-PROPOS

Cet article de Carl Walmsley est initialement paru dans *Signs & Portents* numéro 51. Il a été traduit par Arasmo et mis en page par Aegis. Merci à Erik Mazoyer et à Thanatos pour les corrections

INTRODUCTION

Vous trouverez ici l'histoire et les caractéristiques de quelques unes des plus fameuses épées issues de nos mythes. Si vous jouez dans une campagne historique, certaines de ces épées peuvent être utilisées directement. Sinon, elles peuvent glisser à travers le temps ou les mondes pour venir en possession des personnages de vos joueurs. Elles peuvent également servir de source d'inspiration pour la création de nouvelles armes.

CALADBOLG



L'épée du héros irlandais Fergus mac Roich pouvait trancher tout ce qu'elle frappait. Une légende relate même comment l'épée trancha le sommet de trois collines en un seul coup !

D'une longueur de près de six pieds, Caladbolg laisse une trace lumineuse évoquant un arc en ciel à chaque fois qu'elle est brandie. La taille de la lame peut aussi changer selon les désirs du porteur de l'arme. Ce dernier sera ainsi capable d'atteindre des ennemis normalement hors de portée.

Caladbolg est une épée de qualité Exquise (+15% de bonus à la compétence épée à deux mains) avec la capacité d'altération de taille. Cela permet au porteur d'atteindre jusqu'à trois ennemis en une seule attaque, sous réserve qu'ils soient à trois mètres ou moins de lui.

Cette attaque peut être parée ou esquivée normalement.

Aussi tranchante que le rasoir, Caladbolg réduit fortement l'efficacité des armures : une attaque menée avec cette arme ignore 2PA pour le calcul des dommages infligés à une cible.

EXCALIBUR



L'épée légendaire du Roi Arthur est peut-être l'arme la plus fameuse de toute la mythologie occidentale.

Les récits entourant la nature et l'origine d'Excalibur sont devenus de plus en plus confus à travers les siècles. Cependant, la plupart des versions s'accordent sur le fait que ce fut Merlin qui présenta l'épée à Arthur. Celui-ci porta alors l'épée durant de nombreuses années, et en utilisa les pouvoirs pour unir les tribus de Grande Bretagne. Lorsque Arthur fut

mortellement blessé dans le combat qui l'opposa à son fils (ou son neveu, selon les versions) Mordred, il confia l'épée à l'un de ses chevaliers, Sir Bedivere. L'épée fut ensuite remise à la Dame du Lac.

Excalibur est avant tout un symbole d'autorité : celui qui la porte commande le respect des foules. De plus, certaines légendes parlent d'une vive lumière bleue qui aurait émané de l'épée, aveuglant les ennemis d'Arthur.

Le fourreau d'Excalibur aurait des pouvoirs miraculeux, notamment celui d'empêcher les blessures de son porteur de saigner.

En tant qu'arme de qualité Héroïque, Excalibur donne un bonus de +25 à la compétence d'épée à une main de son porteur. Elle possède les Effets suivant : Meurtrier (doubles dégâts), de Parade (+1 PA) et Rapide (-10 % de pénalité aux tentatives pour parer Excalibur).

Le fourreau d'Excalibur donne 2 PA à toutes les localisations de son porteur. Cette protection ne peut pas être neutralisée par une attaque précise. De plus, les membres du porteur ne peuvent pas être sectionnés car le fourreau le préserve de tout saignement de ses blessures. Cependant, ils peuvent toujours être écrasés ou estropiés. Si le personnage subit une Blessure Majeure, il mettra le double du temps normal à mourir du choc et de ses saignements internes, soit un temps égal à sa CON +POU au lieu de la moitié de ce total.

Lorsqu'elle est tirée, Excalibur diffuse un éclat lumineux qui peut être utilisé pour illuminer une zone ou pour aveugler des ennemis. Dans ce cas, tous les adversaires à 5 mètres ou moins de l'épée doivent réussir un test d'Endurance ou subir une pénalité de -20% à toutes les actions basées sur la vue pour 1D4 rounds de combat : cela inclut donc l'attaque, la parade, l'esquive et ainsi de suite.

Le porteur d'Excalibur reçoit un bonus de +20% à tous les tests d'Eloquence et d'Influence du fait de l'impression de puissance qu'il dégage grâce à l'épée.

HRUNTING



Hrunting était l'épée magique donnée à Beowulf lorsqu'il partit affronter la mère de Grendel.

Le couard Unferth l'offrit à Beowulf parce qu'il n'avait pas le courage de porter lui-même l'épée. Dans une société aussi guerrière que la société anglo-saxonne, un tel acte était synonyme d'infamie.

Les légendes décrivent Hrunting comme une épée en fer, dont la lame était trempée dans le sang et décorée de motifs tourbillonnants. L'épée peut s'adapter aux besoins de son porteur, augmentant son pouvoir en fonction des difficultés qu'il rencontre. Cependant, même Hrunting était incapable de percer la peau de la mère de Grendel. Heureusement, Beowulf trouva une autre épée dans l'ancre du monstre et l'utilisa pour défaire son adversaire. Le sang terriblement corrosif de la mère à Grendel fit fondre l'arme, ce qui amena certains à penser que Hrunting possède une conscience propre : elle aurait délibérément refusé de percer la peau du monstre afin d'éviter la destruction...

Hrunting est une épée longue Aiguillée (+1 point de dégâts) de Qualité Sublime qui ignore 1 PA lorsqu'il faut déterminer combien de dégâts elle inflige. Cependant, le bonus de compétence accordé au porteur n'est pas automatiquement égal à 20%, comme ce serait habituellement le cas pour un objet Sublime. Au lieu de cela, l'épée va s'adapter à la situation de son porteur.



Au début de chaque combat, le maître de jeu doit déterminer la difficulté du combat et ensuite accorder un bonus de compétence entre 5% et 20% au porteur. Dans un combat facile, Hrunting ne donnera qu'un bonus de 5%. Par contre, dans un affrontement particulièrement incertain et dangereux, le bonus maximum de 20% peut être accordé.

JOYEUSE



Il fallut trois ans au maître forgeron Galas pour créer l'épée du légendaire Charlemagne. Et pour cause : la garde dorée de l'épée contiendrait la pointe de la Lance de Longinus, l'arme qui avait percé le flanc du Christ crucifié ! Cette pointe, au contact du sang divin, aurait reçu une partie des pouvoirs du Seigneur.

En combat, Joyeuse est une arme terrifiante. Elle aurait décapité un guerrier sarrasin en un seul coup ! La lame irradie de pouvoir, et la couleur de l'arme change près de trente fois par jour.

Joyeuse est une épée longue de Qualité Héroïque (+ 25% au bonus de compétence). Elle bénéficie des Effets suivants : Aiguisé (+1 points de dégâts), De Parade (+1 PA), Pénétrant (-10% pour tout test de Parade contre Joyeuse) et Rapide (-10% de pénalité aux tests d'Esquive).

Si le porteur de Joyeuse est une personne à la foi inébranlable, un vertueux paladin par exemple, l'épée lui procure une immunité à la peur (magique ou autre) et un bonus de +20% à ses tests de Résistance et de Persévérance. En plus, l'épée inflige toujours le maximum de dégâts (les modificateurs de dégâts sont déterminés de la façon habituelle).

Du fait de sa nature sacrée, Joyeuse n'infligera pas de blessure à une personne innocente ou vertueuse : celui qui tente une telle action ne parviendra pas à soulever l'épée, qui lui semblera devenir très lourde.

KUSANAGI



Tenant à la fois de l'histoire et de la légende, Kusanagi est une arme enchantée du Japon ancien. Le Dieu Susano-O-No-Mikito la découvrit dans l'une des queues d'un monstre à huit têtes qu'il avait vaincu.

Bien des années après, l'épée vint en la possession d'un guerrier talentueux nommé Yamato- Dake. On attira celui-ci dans un piège mortel et il serait mort dans un champ de flammes sans l'épée. En utilisant la lame acérée pour repousser les flammes, il se rendit compte de la capacité magique de l'épée

à contrôler les vents : de grandes rafales naissent à chaque fois qu'il maniait Kusanagi. Il put ainsi diriger les flammes vers le seigneur qui l'avait trahi, le prenant à son propre piège.

Kusanagi est une épée de guerre de Qualité Héroïque (+25% à la compétence), possédant deux Effets Aiguisé (+ 2 dégâts).

L'épée elle-même fonctionne comme une Rune d'Air et le personnage doit l'intégrer selon la procédure habituelle.

Quand un personnage attaque avec cette arme, il peut choisir de lancer le sort Extinction à une Magnitude 1 ou 3. Ceci n'exige aucune action supplémentaire mais consomme 1 Point de Magie, quelle que soit la Magnitude choisie.

Si le porteur de Kusanagi ne désire pas utiliser l'Extinction, il peut décider créer une forte rafale de vent à la place. Cette rafale prend effet dans un arc de 90 degré devant le personnage et long de 5 mètres. Les objets avec un ENC de 5 ou moins qui sont pris dans ce vent sont automatiquement repoussés en avant du personnage, à une distance de 1D6 mètres. Les créatures prises dans cette rafale doivent réussir un test d'Athlétisme (force brute) ou subir le même sort. Tenter de résister à la rafale compte pour une Réaction.

SHAMSHIR-E ZOMORRODNEGAR



Les légendes perses évoquent cette épée qui aurait été originellement détenue par le roi Salomon lui-même.

Selon ces légendes, l'épée fut jalousement gardée par un monstrueux démon cornu du nom de Fulad-zerech ; sa mère lui avait jeté un sort qui l'immunisait à toutes les armes sauf à Shamshir-e...

Le fait de porter l'épée protégeait contre toute magie nocive. De plus, les blessures infligées par l'arme ne pouvaient être guéries que par l'administration d'une potion spéciale faite d'ingrédients rares, dont le cerveau du démon Fulad.

Shamshir-e est une épée de Qualité Merveilleuse, qui octroie un bonus de compétence de +15% lorsqu'on l'utilise en combat. Elle bénéficie aussi des Effets Aiguisé (+1 aux dégâts) et Rapide (malus de -10% aux attaque d'esquive faites avec cette arme).

Les blessures infligées par cette arme ne guérissent pas naturellement. Si une méthode de guérison magique est utilisée, elle n'a que 25% de chances de réussir. Le seul moyen de guérison sûr est de boire une potion magique très rare, comprenant comme principal ingrédient un morceau du cerveau du démon Fulad. Une fois ingérée, la potion guérit instantanément toutes les blessures que l'épée a infligées au personnage.

Le personnage qui porte Shamshir-e bénéficie de sa protection contre les magies néfastes. Tout test normalement accordé pour résister aux effets d'un sort peut être relancé s'il a échoué. Le personnage peut choisir un des deux résultats obtenus lorsqu'il faut déterminer les effets du sort.

TYRFING

Mentionnée dans plusieurs légendes nordiques, Tyrfing était une puissante épée magique. Son nom signifie « le croc de Tyr », en l'honneur de Tyr, dieu, entre autre, de l'escrime. « Fing » est un ancien mot pour « fang », le croc.

Dans les premiers récits de Tyrfing, c'était Svarfrlami, petit-fils d'Odin et roi des Garakiki, qui portait l'épée. Selon la légende, le roi captura les nains Dvalin et Durin alors qu'ils s'étaient aventurés



en dehors de la pierre où ils vivaient. Il les força à lui forger une épée à la garde dorée qui ne manquerait jamais sa cible, ne rouillerait jamais et qui pourrait transpercer le fer et la pierre aussi facilement qu'un vulgaire parchemin.

Mais les deux nains avaient maudit l'épée à l'insu du roi, afin de se venger de lui. A chaque fois que l'épée était tirée, elle était obligée de tuer un homme. De plus, elle devait amener trois grands maux. Enfin, elle finirait par causer la mort de Svarflami.

Quand Svarflami eut vent de la malédiction, il tenta de tuer Dvalin, mais celui-ci se réfugia dans sa pierre. Le roi eut beau plonger profondément Tyrffing dans la roche, il ne réussit pas à tuer le nain.

Svarflami mourut lors d'un combat contre le berserker Arngrim. Celui-ci prit l'épée comme trophée et la montra à son fils Angantyr. Hélas, la malédiction ne s'était pas éteinte avec Svarflami, et Tyrffing causa la mort d'Angantyr, de ses onze frères et de bien d'autres guerriers qui héritèrent de l'épée.

Grâce à un puissant enchantement, les coups de Tyrffing sont infaillibles. Si son possesseur effectue un test de compétence qui devrait se solder par un échec, le résultat est considéré comme un succès. Il est possible d'Esquiver ou de Parer Tyrffing, mais avec un malus de -10%.

Tyrffing n'a pas besoin d'être aiguisée ou nettoyée : son enchantement l'empêche de rouiller ou de s'émousser.

La lame de Tyrffing est tellement aiguisée qu'elle ignore 5 Points d'Armure quand les dommages qu'elle inflige sont déterminés. Elle bénéficie aussi de l'Effet Funeste, ce qui double les dégâts normalement infligés par une épée longue.

Une fois Tyrffing dégainée, elle ne peut pas être remise au fourreau avant d'avoir pris la vie d'un être vivant. Si elle n'a pas goûté du sang au bout d'une heure, elle obligera son porteur à prendre la vie de la prochaine personne qu'il voit. Seule une volonté de fer (test Difficile de Persévérance : -20%) permet de résister à cette compulsion à chaque round, une fois le délai d'une heure épuisé.

A chaque fois que Tyrffing est utilisée en combat, le second aspect de la malédiction a une chance de 1% de s'activer. Cette chance augmente de 1% pour chaque combat supplémentaire jusqu'à ce que la malédiction prenne effet.

Quand cela arrive, Tyrffing se retourne contre son porteur, qui ne parviendra plus à toucher un adversaire avec cette arme, quelle que soit sa compétence. Ce n'est qu'en réussissant un test de Persévérance Presque Impossible (-80%) qu'il pourra abandonner Tyrffing pour prendre une autre arme ou fuir. Ce test doit être effectué une fois à chaque round.

THUAN THIEN la Volonté du Ciel



Lê Loi était un roi vietnamien, célèbre pour être le porteur d'une arme magique et pour avoir repoussé une armée chinoise. Il découvrit d'abord la garde en jade de l'épée dans un arbre banyan, puis trouva la lame dans la cabane d'un pêcheur, qui l'avait récupérée au fond d'un lac. Les deux pièces s'emboîtaient parfaitement, et sur l'arme apparurent alors ces mots : Thuan Thien, la Volonté du Ciel.

Selon certains contes, l'épée fit grandir démesurément Lê Loi et lui procura la force de maints hommes. Bien plus encore, la légitime souveraineté de Lê Loi sur le Vietnam était associée à sa possession de l'épée.

Thuan Thien est une arme de qualité Merveilleuse (+15% à la compétence d'arme). Son possesseur peut instantanément augmenter sa FOR et sa TAI entre 1 et 10 points, et ce à volonté. Cette augmentation en FOR et en TAI affecte les Points de Vie et

le Modificateur de dommages. Grâce à la magie de l'arme, tout vêtement ou armure porté par le personnage s'ajuste à sa nouvelle taille.

Le porteur de Thuan Thien bénéficie aussi d'une aura d'autorité, qui lui procure un bonus de +10 aux tests d'Influence.

Pour chaque point d'augmentation du porteur en FOR ou en TAI, ses adversaires reçoivent un bonus de +1% à leur compétence d'arme pour le toucher.

TABLEAU RÉCAPITULATIF : ARMES DE LÉGENDE

Arme	Compétence	Dommages	FOR/DEX	ENC	PA/PV
<i>Caladbolg</i>	Epée à 2M	2d8	13/11	4	5/20
<i>Excalibur</i>	Epée à 1M	2d8	9/7	2	5/14
<i>Hrunting</i>	Epée à 1M	1d8+1	10/7	4	5/12
<i>Joyeuse</i>	Epée à 1M	1d8+1	10/7	2	5/15
<i>Kusanagi</i>	Epée à 1M	1d8+1	9/7	2	5/14
<i>Shamshir-e Zomorrodnegar</i>	Epée à 1M	1d6+2	7/11	2	5/15
<i>Tyrfing</i>	Epée à 1M	2d8	11/8	3	6/16
<i>Thuan Thien</i>	Epée à 1M	1d8	9/7	2	5/14

