

Avec JRJRF, bienvenue sur Lysgarda !

*"Il y a des éons les dieux se livrèrent une guerre sans merci, ils formèrent deux factions principale, **Lumen** et **Ténèbræ** qui, sur le champ de bataille que devint la terre de **Lysgarda**, entraînent les humanoïdes dans leurs âpres combats. Afin de préserver le monde certains dieux forgèrent ce que l'on appela le Grand Compromis, ce compromis obligea les dieux à la paix et limita leur accès au plan terrestre des Jeunes Royaumes mais ne résolu pas les dissensions divines et l'origine du conflit, ce qui emmena les divinités à poursuivre leur lutte par le truchement des humanoïdes.*

En l'An 50 de l'Ere des Jeunes Royaumes, les humains, les nains, les hobbits et les hauts elfes qui se sont peu à peu affranchis du joug de l'empire insulaire melnibonéen après plusieurs millénaires de servitude peuvent enfin jouir de leur liberté. Orcs et ogres s'adonnent à leurs passes temps, chasse, razzia et embuscades, dans leurs terres éloignées et sauvages.

Au Septante les nations commencent à s'asseoir et s'organisent notamment l'Empire de Lormyr, première terre de la rébellion humaine face aux elfes noirs de melniboné.

Plus loin à l'Est, par delà les steppes des nomades Mongs et des terribles centaures, se situe le Levante, continent mystérieux et terre de fantasmes.

L'Iforeen, le continent Sud sauvage et inconnu, n'entretient des relations avec le Septante et le reste du monde que par les provinces Sudder du Nord dont Al Djerhat en est le phare culturel.

Enfin par delà les mers de l'Ouest se trouve l'Ameeron, continent légendaire et totalement inconnu à part de l'élite melnibonéenne et de rares explorateurs tarklanders.

*Les personnages partis de leurs foyers afin d'explorer **Lysgarda** et ses mystères devront affronter les chimères, vampires et autres créatures belliqueuses qui peuplent ce monde et déjouer les pièges des dieux !"*

Ce jeu était au départ destiné à être un ensemble de règles personnalisées et avancées pour le jeu Stormbringer (Elric) mais au fur et à mesure de son avancement, il devenait évident que le monde créé par M. Moorcock était une base formidable pour la création d'un univers médiéval fantastique nouveau et revu en profondeur.

JRJRF, les Jeunes Royaumes Jeu de Rôle Fantastique, puise son inspiration des œuvres et des mondes d'auteurs comme Moorcock, Heitz, Lovecraft et notamment Tolkien pour la littérature ainsi que Froideval, Hub, Loisel, David ou encore Arleston pour la bande dessinée.

Enfin, je dois rendre hommage à l'œuvre de George R.R. Martin, le Trône de Fer, que j'ai découvert en Janvier 2013, près de 7 ans après le début de l'écriture de JRJRF. Œuvre qui s'est montrée être un révélateur, confirmant et affinant les choix que j'avais pu faire.

Du monde de Stormbringer, JRJRF ne reprend que l'antique empire de Melniboné et quelques noms et caractéristiques de lieux et de dieux. Ainsi la terre de JRJRF ne va pas vers sa fin inéluctable mais plutôt vers une humanité plus responsable et moins soumise aux dieux même s'il paraît évident que la collaboration avec certaines déités est indispensable au bon fonctionnement du monde de Lysgarda.

Les joueurs incarneront un personnage issu d'une des races humanoïdes de **Lysgarda**, ils seront définis en sept caractéristiques et endosseront une classe de personnage leur attribuant des compétences spécifiques. La progression se fera en gagnant des points d'expérience permettant l'acquisition de niveaux de plus les PJ pourront accumuler des Points de Destin afin d'adoucir leur destinée. La magie bien que nécessitant de bonnes capacités mentales est accessible à tous mais sa quintessence est réservée aux maîtres des arcanes, les chamans, prêtres ou mages. Ce jeu utilise le système D100 pour ses règles et la résolution des actions de jeu.

JRJRF est initialement prévu pour faire incarner aux joueurs des personnages évoluant dans un monde médiéval fantastique classique mais une évolution est prévue pour passer dans une époque plus baroque, où les balbutiements de la technologie font leur apparition, où l'usage de la poudre à canon a fait ses preuves, mais cela sera-t-il suffisant pour contrer les hordes de Morts-vivants et de Démons infestant **JRJRF Renaissance** ! dans le futur de **Lysgarda** ?

Bref c'est selon les goûts !