

	NOM	EFFETS
01 04	Sorcellerie	Le lait et le vin tournent au vinaigre dans un rayon de 20m.
05 08	Maladresse	Un objet que vous tenez ou que vous portez, choisi au hasard s'envole à 1d20 mètres, selon une direction aléatoire (1d12), projeté par un souffle invisible.
09 12	Rupture	Votre nez se met à saigner pendant au moins 1 heure. Le saignement continue tant que vous n'avez pas réussi un jet d'Endurance, à raison d'une tentative par heure.
13 16	Ongle putréfié	Un de vos ongles de main noircit et se putréfie. Il tombera le jour suivant. D'ici là une odeur nauséabonde s'en dégage et réduit vos jets de Soc de 5 %
17 20	Souffle du Chaos	Un vent anormal et froid se met à souffler, pendant 1d20 minutes. Les enfants en bas âge et les animaux se mettent à hurler ou fuir.
21 24	Horripilation	Vos cheveux et poils se dressent pendant 1 jour.
25 28	Oreilles bouchées	Vos oreilles se bouchent inexplicablement et vous subissez un malus de 10 % à tout les tests impliquant l'ouï pendant 1 journée.
29 32	Lueurs occultes	Vous émettez une lueur inquiétante pendant 1 journée.
33 36	Sueurs froides	Vous transpirez abondamment pendant 1 journée, générant un malus de 5 % tout vos tests de Soc.
37 40	Nerfs endormis	Vos muscles et vos nerfs vous picotent pendant 1 journée. Vous subissez un malus de 5 % à tout vos tests physiques.
41 44	Aura surnaturelle	Pendant 1 journée, tout les animaux dans un rayon de 20m sont apeurés par votre présence et grognent/fuient/hurlent/...
45 48	Yeux laiteux	Une pellicule laiteuse recouvre vos yeux pendant 1 journée. Vous subissez un malus de 5 % aux tests de Soc et ceux impliquant la vue.
49 52	Herbicide	Toute vie végétale dans un rayon de 20m se flétrit en l'espace de 20 minutes et meurt.
53 56	Hantise	Durant votre prochaine nuit de sommeil, vous serez la proie à de violents cauchemars, qui vous perturberont pendant toute la journée : vous subissez alors un malus de 5 % à tout vos tests impliquant l'Int.
57 60	Main paralysée	Une de vos mains (1d2) se paralyse dans une position curieuse pendant 1 journée. Tout vos tests impliquant cette main ou les deux subissent un malus de 5 %.
61 64	Choc aéthyrique	Un violent choc dus aux vents du Chaos vous traverse et vous fait perdre 1 point de Blessure.
65 68	Congrégation volante	Un nuage d'insectes volants se forme et vous suit pendant 1 journée, impliquant 10 % de malus à vos jets de Soc.
69 72	Blocage mental	Vous canalisez trop d'énergie magique, vous subissez un malus de 1 à tout vos jets de Magie pendant 1 journée.
73 76	Canaux brûlés	Vous canalisez trop d'énergie magique, vous subissez un malus de 2 à tout vos jets de Magie pendant 1 journée.
77 80	Rébellion intestinale	Vous émettez régulièrement des gargouillements et des pets malodorants pendant 2 journée, entraînant un malus de 15 % à vos jets de Soc.
81 84	Coprolalie	A chaque nouvelle rencontre, et ce pendant 1 journée, vous ne pouvez vous empêcher d'insulter la nouvelle personne rencontrée.
85 88	Transformation des fluides	Tout les liquides portés sur vous se transforment en saumure.
89 90	Report de malédiction	Rejeter le dé sur cette table : un personnage connu tiré au hasard dans un rayon de 20m subi alors les effets à votre place.
91 92	Accumulation	Jeter deux fois les dés sur cette table : les effets s'accumulent immédiatement.
93 97	Fantaisie	Le MJ est libre de choisir l'effet et ses conséquences en fonction des circonstances.
98 00	Malchance !	Rejouez sur la table des Echos Majeurs du Chaos

Remarques : Une durée d'1 journée signifie le lendemain à la même heure

Adaptation tiré des "Royaumes de Sorcellerie", copyright Games Workshop

Adaptation : [www.lahiette.com/leratierbretonnien](http://www.lahiette.com/leratierbretonnien)

## Effets Majeurs du Chaos

NOM	EFFETS
01 04 Yeux de sorcière	Vos yeux prennent une couleur rouge vif pendant 1d6+1 jours, entraînant un malus de Soc de 10 %
05 08 Muet	Vous perdez la voix pendant 1d4+1 jours
09 12 Glabre	Tout les poils de votre corps tombent immédiatement.
13 16 Ongles noirs	Tout les ongles de vos mains noircissent et se putréfient. Ils tomberont dans 1d4+1 jours. D'ici là une odeur nauséabonde s'en dégage et réduit vos jets de Soc de 10 %
17 20 Torture	Vous subissez une douleur lancinante et permanente dans vos bras pendant 1d4+1 jours, ce qui entraîne un malus de 10 % pour tout vos jets impliquant ces membres.
21 24 Brasier magique	Vous subissez un malus de 1 à tout vos jets de Magie pendant 1d4+1 jours.
25 28 Surcharge	Vous êtes submergés par l'énergie magique : vous tombez assommé, pour une durée de 1d4+1 rounds.
29 32 Poupée de chiffons	Vous êtes projeté violemment dans une direction aléatoire (1d12). A la réception, encaissez des dégats avec une valeur de 2.
33 36 Au feu !	Vos vêtements s'enflamment brusquement.
37 40 Magnérite	Tous les objets en métal que vous portez sont désormais aimantés, et ce pour toujours.
41 44 Membres paralysés	Un de vos membres choisis au hasard est partiellement paralysé pendant 1d4+1 jours. Tout jet impliquant l'usage de ce membre reçoit un malus de 10 %.
45 48 Elocution bouleversée	Pendant 1d4+1 jours, vos paroles se mélangent dans votre bouche. Il faut réussir un jet de FM à 10 % pour réussir à articuler une phrase correctement (ou pour lancer un sort). Sinon, un malus de 20 % s'applique à vos jets de Soc lorsque vous parlez.
49 52 Vent chaotique	Les ingrédients que vous portez sont contaminés par le Chaos. Ajoute 1 dé du Chaos pour chaque ingrédient utilisé (à ne pas communiquer au joueur).
53 56 Familier	Un diabloûn (p.227 Warhammer v2) surgit et vous attaque immédiatement.
57 60 Aperçu du Chaos	Une vision fugitive des Royaumes du Chaos vous fait prendre 1 point de Folie.
61 64 Déliés !	Tout les liens, fermoirs, attaches et autres dispositifs de fermeture s'ouvrent violemment et se détruisent (bourses, lacets, coffres, ceintures, ...).
65 68 Régurgitation	A chaque fois que vous voyez de la nourriture ou quelqu'un manger, vous êtes pris de régurgitation violentes, et ce pendant 1d4+1 jours. Vous pouvez tenter de résister en réussissant un jet de Force Mentale à 10 %. Vous ne subissez pas cet effet lorsque vous mangez vous même.
69 72 Attaque aéthérique	Une décharge d'énergie vous tranverse, vous faisant perdre 1d4+1 points de blessures.
73 76 Affaiblissement	L'effort magique vous a vidés, vous subissez un malus de 10% à votre Endurance pendant 1d4+1 jours.
77 80 Apathie	Vous subissez un malus de 2 à tout vos jets de Magie pendant 1d4+1 jours.
81 84 Possession démoniaque	Une entité démoniaque vous possède pendant 1d4+2 minutes pendant lesquelles le MJ prend le contrôle de votre personnage, qui ne gardera aucun souvenir des événements.
85 87 Report de malédiction	Rejeter le dé sur cette table : un personnage connu tiré au hasard dans un rayon de 20m subi alors les effets à votre place.
88 90 Tempête du Chaos	Rejouez sur la table des Echos Mineurs du Chaos : tout les personnages (y compris vous) dans un rayon de 10 mètres en subissent les effets.
91 92 Abondance de Chaos	Jeter deux fois les dés sur cette table : les effets s'accumulent immédiatement.
93 97 Vieux délice	Le MJ est libre de choisir l'effet et ses conséquences en fonction des circonstances.
98 00 Coup du sort	Rejouez sur la table des Echos Destructeurs du Chaos

## Effets Destructeurs du Chaos

NOM	EFFETS
01 04 Effets sauvages	Vous perdez le contrôle de votre magie. Tout les êtres vivants présents dans un rayon de 30 mètres perdent 1 point de Blessure.
06 10 Oeil Foudroyant	Vous êtes dévastés par l'énergie du Chaos : vous subissez un malus d'Endurance de 20 % pendant 1d6+1 jours.
11 15 Brisé	Votre volonté est brisée : votre Force Mentale subit un malus de 20 % pendant 1d6+1 jours.
16 20 Abrutissement	Votre esprit régresse : votre Intelligence subit un malus de 20 % pendant 1d6+1 jours.
21 24 Flagellation de Tzeentch	Vous êtes consommé par votre énergie magique et vous tombez assommé pour 1d10 minutes.
25 28 Assaut Aethyrique	Vous subissez un coup critique de force 1d6, localisé aléatoirement.
29 32 Courroux	Toutes les créatures situées dans un rayon de 20m ressentent une haine irrationnelle à votre rencontre, y compris vos alliés. Toutes se déplacent pour vous attaquer, et pendant 1d4+1 rounds
33 36 Albinisme	Votre peau et vos cheveux sont entièrement blanchis par le Chaos, et ce de manière permanente.
37 40 Vision hérétique	Un prince démon vous montre une vision du Chaos. Vous gagnez 1d6+1 points de Folie.
41 44 Anéantissement	Votre capacité à utiliser la magie disparaît pour une durée de 1d4+1 jours : votre score en Magie tombe à 0 et remonte de 1 points par jour ensuite.
45 48 Sang bouillonnant	Pendant un bref instant, votre sang bout dans vos artères : vous subissez 2d10 points de blessures, réduits de votre bonus d'Endurance uniquement.
49 52 Compagnie indésirable	Vous êtes attaqués par (Magie) démons mineurs (p.226 Warhammer 2). Ils apparaissent à 6 m. de vous.
53 54 Serviteurs du Chaos	1d10+1 diabloûns (p.227 Warhammer v2) apparaissent et vous obéissent pendant 1d10+1 rounds.
55 65 Contrat démoniaque	Vous subissez 1d6+1 points de blessure (sans tenir compte de l'armure ni de l'Endurance) suite à l'apparition d'une rune du Chaos tatouée sur votre peau, à un endroit aléatoire.
66 68 Souffle coupé	Vous êtes incapable de respirer pendant 1d10+1 minutes (p.138 Warhammer 2).
69 71 Fin de lignée	L'infection du Chaos vous rend stérile.
72 74 Paupières scellées	Vous fermez les yeux tandis que les Vents de Magie hurlent autour de vous et vos paupières se soudent. Vous êtes désormais aveugle tant que la Magie ou la Chirurgie ne vous ont pas guéris.
75 77 Paroxysme spasmodique	Les vents du Chaos vous traversent et vous font mordre violemment votre langue : vous souffrez désormais d'un défaut d'élocution pénalisant votre Soc de 5 % ainsi que vos jets de Focalisation. Se soigne par la Chirurgie ou la Magie.
78 80 Membre flétri	Un de vos membre, choisi au hasard, se flétrit et devient inerte à tout jamais.
81 83 Vent mutagène	Vous devez réussir un jet de Force Mentale difficile ou bien subir une mutation du Chaos (p.227 Warhammer v2). Dans tout les cas, vous gagnez aussi 1d4+1 points de Folie.
84 86 Appelé par le vide	Vous êtes aspirés par les Royaumes du Chaos et perdu à jamais. Seul un Point de Destin peut sauver votre personnage.
87 89 Report de malédiction	Rejeter le dé sur cette table : un personnage connu tiré au hasard dans un rayon de 20m subi alors les effets à votre place.
90 92 Vortex de Chaos	Rejouez sur la table des Echos Majeurs du Chaos : tout les personnages (y compris vous) dans un rayon de 10 mètres en subissent les effets.
93 95 Luxuriance de Chaos	Jeter deux fois les dés sur cette table : les effets s'accumulent immédiatement.
96 00 Inspiration sinistre	Le MJ est libre de choisir l'effet et ses conséquences en fonction des circonstances.