



WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY



GRIMOIRE

◆ RÈGLES NON-OFFICIELLES ◆

NON-OFFICIEL
♦ GRIMOIRE ♦

SOMMAIRE

Note Personnelle	4	Table des Familiars Druidique	21	Magie Peaux-Vertes	51
Ajustements Magiques	4	Magie Mineure (Druide)	22	Sur les Peaux-Vertes	51
Grimoires	4	Le Domaine des Saisons	23	Chamans Peaux-Vertes	51
Formation à la Magie des Arcanes	4	Elémentaliste	26	Nouveaux Talents & Trait de Créature	51
Incantation	5	Évolution de Carrière	26	Calcul de la Waaagh!	51
Ajustement de la Focalisation	5	Magie Elémentaliste	26	'Z'ploz'tête	53
Maladresse de Focalisation	5	Elémentaires	27	Tableau 'Z'ploz'tête	53
Tableau des Incantations Imparfaite	6	Le Domaine Elémentaliste	28	Ingrédients	53
Catastrophique		Magie du Chaos	30	Sorts Mineur (Waaagh!)	54
Changement de Talents	7	Sorcier du Chaos	30	Le Domaine de la Petite Waaagh!	55
Nouveau Sorts	7	Sources du <i>Dhar</i>	30	Le Domaine de la Grande Waaagh!	56
Liste des Sorts Mineur	7	Focalisation du <i>Dhar</i>	30	Magie Rituelle	58
Liste des Sorts d'Arcane	10	Incantation des Sorts avec <i>Dhar</i>	30	Apprendre les Rituels	58
Liste des Sorts de Couleur	14	Influence Maligne	30	Nouveaux Talents	58
Le Domaine des Bêtes	14	Option: Sorts du Chaos	30	Incantation de Rituels	58
Le Domaine de la Morts	14	Le Domaine des Sorts du Chaos	31	Sorts de Rituels	59
Le Domaine du Feu	15	Sorts d'Arcane du Chaos	31	Invocation Démoniaque	64
Le Domaine des Cieux	15	Le Domaine de Nurgle	32	Contrôler les Démons	68
Le Domaine de la Vie	16	Le Domaine de Slaanesh	34	Éléments du Véritable Nom	69
Le Domaine de la Lumière	16	Le Domaine de Tzeentch	36	Sur-Nom des Démons	70
Le Domaine du Métal	17	Magie Noire	37	Bannir des Démons	70
Le Domaine des Ombres	17	Le Domaine de la Démonologie	37	Tableaux des Listes de Sorts	71
Druide	19	Démonologue	40		
Évaluation de Carrière	19	Évolution de Carrière	40		
Magie et Foi Antique	19	Le Domaine de la Nécromancie	43		
Talents	20	Magie Skaven	46		
Commandement de la Foi Antique	20	Profile de Sorcier Skaven	46		
Druide & Familiars	20	Nouveaux Talents	46		
Apostate	21	Magie Skaven	46		
Tumulus & Fantomes	21	Magie Mineure (Warp)	46		
		Le Domaine du Warp	47		

Original Design and Writing: Chris MacLean

This fan supplement is self-published and unofficial, and is not in any way to be associated with Games Workshop or Cubicle 7. All relevant licences, trademarks and copyrights are used without permission and in no way meant to challenge ownership to them by Games Workshop and Cubicle 7.

Warhammer Fantasy Roleplay

is published by Cubicle 7 Entertainment Ltd,
Suite D3, Unit 4, Gemini House, Hargreaves Road,
Groundwell Industrial Estate,
Swinton, SN25 5AZ, UK

No part of any Cubicle 7 publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

**WFRP4 Designed by:** Andy Law, Dominic McDowell

WFRP4 Publisher: Dominic McDowell

WFRP2 Designed by: Chris Pramas

WFRP1 Developed by: Graeme Davis, Richard Halliwell, Rick Priestley, Jim Bamba & Phil Gallagher

Thanks to: Games Workshop

Special Thanks to: Any fan material I used or absorbed in the creation of my own material. Thanks to Jackdays and Malor666 for their work on Elementalism. Thanks to Alfred Nunez Jr for his work on Druidism. Thanks to Ben Scerri for their spellcasting Chaos Die and Clive Oldfield for his blog on magic from Cubicle 7's website. Thanks to the Ratcatcher Discord for all their ideas, inspirations and mathhammering. Very special thanks to LeRatierBretonnien for his useful ideas on Druidism, and the French team's translation efforts.

Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © Copyright Games Workshop Limited 2018. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, the Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition logo, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Cubicle 7 Entertainment and the Cubicle 7 Entertainment logo are trademarks of Cubicle 7 Entertainment Limited. All rights reserved.

♦ GRIMOIRE ♦

NOTE PERSONNELLE

En attendant qu'un guide officiel sur la magie soit publié par les bons gens de Cubicle7, ce supplément pour les fans est destiné à combler quelques lacunes dans les listes de sorts - ainsi qu'à ressusciter les Élémentalistes et les Prêtres druidiques du royaume de Morr. En tant que grand fan du **WFRP1**, l'immense tort fait à ces magiciens me touche profondément. Bien que je préfère les premières listes de sorts inspirées de la **WFRP1** aux Domaines limitées et aux réserves de dés de **WFRP2**, je concède que la **WFRP2** a apporté de la tension dramatique avec la Malédiction de Tzeentch. Pour le bien de mes joueurs, j'ai décidé de dépoussiérer quelques vieux sorts, y compris des sections complètes. Sur les Peaux vertes et la Magie des skavens. Il doit y avoir des milliers de sorts dans le Monde de Warhammer: c'est dommage de ne pas les utiliser ! Utilisez ce que vous souhaitez, c'est votre monde après tout !

AJUSTEMENTS MAGIQUES

Les systèmes de magie dans les jeux de rôle de Warhammer Fantasy ont toujours été controversés et soumis des règles internes parfois controversées. Le système fourni dans la 4e édition n'est pas différent. Les modifications ci-dessous sont celles que j'applique avec mes groupes de joueurs. J'ai essayé de m'en tenir autant que possible aux règles originales, préférant les modifier plutôt que de les éliminer. Celles-ci sont largement basées sur les idées de la communauté Warhammer sur les Discord (Ratcatcher) et Strike to Stun (R.I.P.), et je tiens à remercier Ben Scerri et Clive Oldfield pour leurs règles de jeu. Merci également à Danilo Earsplitter et BadJuju pour leur réflexion sur la corruption dans le cadre de la Magie Mineure.

GRIMOIRES

La section qui suit ajuste les règles de **WFRP4** pages 236 et 238

Les grimoires sont des livres de sorts issus de votre Domaine que vous pouvez mémoriser pour plus tard ou utiliser directement si vous en avez besoin. Lorsque vous lancez un sort de votre grimoire, son Niveau d'Incantation est doublé. Si vous souhaitez étudier un sort, consultez la section **Formation aux Sorts de Magie des Arcanes**.

Le MJ détermine le nombre de sorts disponibles dans votre grimoire. Les grimoires contiennent généralement entre 4 et 8 sorts. Voici quelques moyens de déterminer le nombre de sorts de grimoire:

Simple: Lancez 1d5 + votre Bonus de Sociabilité.

Moyenne: Lancez 2d10 et divisez par 2 ; arrondissez à l'entier supérieur.

Échelle: Lancez 1d10 et reportez-vous au tableau suivant:

1d10	1	2	3-4	5-6	7-8	9	10
# Sorts	3	4	5	6	7	8	9

Le MJ peut alors choisir les sorts, permettre au joueur de choisir tout ou partie des sorts, ou lancer les sorts au hasard à partir des tables de sorts fournies dans **Grimoire Non-Officiel** ou **Trésor & Artefacts Non-Officiel**.

FORMATION A LA MAGIE DES ARCANES

Vous pouvez apprendre les sorts de magie des arcanes dans les conditions suivantes:

1. Le sort appartient au Domaine spécifié par votre Talent de Magie des Arcanes.
2. Les sorts des Arcanes ne sont pas simplement créés par la volonté. Pour apprendre un sort, vous devez y avoir accès: c'est-à-dire un grimoire, un parchemin, un artefact magique, ou votre Maître ou un autre Sorcier désireux de vous l'enseigner. En général, il faut entre 1 et 3 heures pour copier minutieusement un sort dans votre grimoire. Aucun jet n'est nécessaire si vous connaissez la langue (Magick).
3. Dépensez les PX exigés comme indiqué dans le Talent de Magie des Arcanes.
4. Enfin, vous devez consacrer du temps à l'étude et à la mémorisation du nouveau sort en effectuant un Test de Langue (Magick) Étendu avec un DR cible égal au double du Niveau d'Incantation du sort. Le temps d'étude n'a pas besoin d'être consécutifs. Les jours, des semaines ou des efforts progressifs, et tout progrès que vous avez réalisé est mis en banque pour le prochain lancer. Vous pouvez effectuer un jet de dé en vue du test étendu pour une seule journée d'étude (environ 4 à 6 heures de concentration approfondie), ou un nombre de lancer égaux à votre Bonus d'Intelligence pour chaque semaine d'étude. Dès que la DR cible est atteinte, le sort est mémorisé. La Difficulté du Test est par défaut **Intermédiaire (+0)** mais le MJ peut l'ajuster en fonction des circonstances: par exemple, **Accessible (+20)** si vous étudiez dans une bibliothèque ou **Complexe (-10)** ou **Dur (-20)** si vous étudiez en voyageant.

Exemple: Bianca veut apprendre le sort Carreau, qui a un NI de 4, ce qui signifie que la valeur cible pour son Test Étendu est de 8. Bianca décide de se mettre à étudier et passe une soirée tranquille seule dans sa chambre à l'auberge. Avec sa **Compétence de Langage (Magick)** de 65, elle obtient un 64. Le MJ utilise la règle Optionnelle des Tests **Étendus** et 0 DR (**WFRP4** p155) qui traite +/-0 comme +/-1 DR, donc le DR ciblé par Bianca a été réduit à 7 la prochaine fois qu'elle étudiera. Quelques jours plus tard, Bianca se rend compte qu'elle a une semaine de libre pour étudier, c'est pourquoi le MJ appelle cela un "Effort". Avec un Bonus d'Intelligence de 5, elle a 5 lancers pour son Test. De plus, elle profite de la bibliothèque du Collège pour faire ses lancers en Difficulté **Accessible (+20)**, ce qui porte à 85 sa Compétence. Le premier jour, elle fait un jet de 42, pour 4 DR. L'objectif est maintenant réduit à 3 - quasiment atteint! Puis, elle a une mauvaise journée où elle ne peut pas se concentrer: elle pense à son amie Pearl, qui a disparu. En termes de jeu, le joueur a obtenu un 99: un échec stupéfiant (-6 DR) en utilisant la règle Optionnelle **Critiques & Maladresses** (**WFRP4** p153). Quel revers! Bianca a tout oublié et son objectif est revenu à 8 DR. Heureusement, ses prochains jets de dé sont 80 (+1), 45 (+4) et 27 (+6), donc à la fin de cette semaine, Bianca a mémorisé le sort Carreau.

Formation à la Magie du Chaos

L'apprentissage des sorts de Magie du Chaos suit la même procédure que celle décrite dans le Talent de Magie du Chaos. En raison de la nature séduisante et destructrice du Dhar, les sorts du Domaine du Chaos (et des Arcanes du Chaos) se développent instantanément dans l'esprit lorsqu'on les étudie.

INCANTATION

Le fait de Lancer des Sorts est une activité dangereuse, peu importe le degré de précaution pris pendant l'incantation. Incanté rapidement un sort comporte plus de risques que de contrôler soigneusement les vents qui vous entourent. De nombreux lanceurs de sorts n'auront pas les ressources nécessaires pour lancer de puissantes magies sans avoir recours à la Focalisation.

Avantage

Les Avantages gagnés au combat ne s'appliquent pas aux tests d'Incantation et de Focalisation.

AJUSTEMENTS D'INCANTATION

Voir WFRP4 p234. Les Critiques restent inchangés.

Maladresse d'Incantation

Si vous échouez à votre Test d'Incantation, vous souffrez d'une Incantation Imparfaite Mineure.

Règle Maison: Si vous obtenez **99** ou **00** à votre Test d'Incantation, vous subissez une Incantation Imparfaite Majeure à la place.

Missiles Magiques

Voir WFRP4 p236. Clarification: Un sort de missile magique frappe toujours sa cible. Malgré le terme "missile", les modifications de combat à distance ne s'appliquent pas.

Résumé: $Domages = Test DR + Dommage du sort + Bonus de Force Mentale$

$Blessures subies = dommages - cibles (Bonus d'Endurance + Points d'Armure)$

Sorts de Contact en Combat

Voir WFRP4 p236.

Règle Maison: vous pouvez exécuter la magie de votre sort Contact en utilisant votre Bâton de Combat. Effectuez le Test Opposé en utilisant votre Compétence de Corps à corps (Arme d'Hast); cependant, pour que la magie se transfère sur la cible, votre Test de Corps à corps doit réussir. Dans le cas contraire, le sort échoue.

Si le MJ le permet, vous pouvez remplacer Corps à corps (Base) ou (Arme d'Hast) et le remplacer par Corps à corps (Bagarre).

Si votre cible est Engagée avec un autre adversaire, vous êtes automatiquement en mesure de le toucher et le sort prend effet.

Ligne de Vue

Sauf indication contraire, vous devez pouvoir voir votre cible pour lancer votre sort. En général, cela signifie que vous pouvez voir suffisamment de détails sur votre cible pour pouvoir les séparer visuellement, et que la magie impliquée pourra manœuvrer autour des obstacles intermédiaires, dans la limite du raisonnable. Le Sort Carreau, par exemple, ne pourrait pas passer par la fente d'une porte ou par un trou de serrure. En cas de doute, c'est le MJ qui décide.

Magie Mineure

Les sorts de Cantique sont les moins efficaces et tous et leur puissance globale utilisée est insignifiante. Un Sort Mineur ne peut obtenir un effet de Surincantation suite à un Critique sur le Test d'Incantation. Les Sorts Mineur ne font pas d'Incantation Imparfaite: vous devez plutôt passer un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou prendre un Point de Corruption.

Ingrédients de Sort

Vous pouvez concentrer votre magie sur un composant matériel approprié avant de lancer votre sort. Les ingrédients réagissent différemment

selon la façon dont vous faites passer votre magie à travers eux. Avant de lancer ou de Focalisé, vous devez choisir si vous voulez utiliser l'ingrédient pour le pouvoir ou le contrôle. Les ingrédients sont consommés même lorsque le sort échoue.

Ingrédient de Puissance:

Lorsqu'il est utilisé lors d'un Test de Focalisation, un ingrédient puissant double le Bonus de Test du Talent Harmonisation Aethyrique.

Lorsqu'il est utilisé lors d'un Test d'Incantation, un ingrédient puissant vous permet d'inverser les dés et de choisir le résultat pour votre Test d'Incantation. Cependant, si les unités lors de votre test de lancer de dés dépassent votre Bonus de Force Mentale, l'énergie excède votre capacité et vous déclenchez une Incantation Imparfaite Mineure.

Ingrédient de Contrôle: Lorsqu'il est utilisé lors d'un Test de Focalisation ou d'Incantation, un ingrédient de contrôle agit comme source de magie contrôlée. Réduisez la gravité du Tableau d'Incantation Imparfaite: D'Incantations Imparfaite Majeure à Mineure ou de Mineure à aucun. Utilisation des Ingrédients: Lorsque vous utilisez un ingrédient, vous devez le tenir dans votre main. Les sorciers s'assurent souvent que tout ingrédient nécessaire est à portée de main dans une bourse ou un sac dédié. Des poches pour tous vos ingrédients peuvent être cousues dans votre Robe pour 10 % du coût initial du vêtement (soit 4 Pistols pour une Robe standard). La saisie d'un ingrédient accessible nécessite une action gratuite. Fouiller dans un sac à dos coûte une Action.

AJUSTEMENTS DE LA FOCALISATION

Toutes les créatures portent en elles une petite étincelle d'énergie magique, mais seules celles qui ont la capacité d'exploiter cette énergie finissent par devenir des lanceurs de sorts. Un sorcier est une sorte de batterie rechargeable, qui absorbe et attire les vents de la magie dans son corps, puis expulse cette énergie selon les besoins.

Lorsque vous voulez rassembler suffisamment d'énergie magique pour jeter un puissant sort, effectuez un Test de **Focalisation Étendu**. Lorsque vous décidez de mettre fin à la Focalisation, réduisez le NI du sort par le DR du Test Étendu. Au prochain tour, vous pouvez effectuer un Test d'Incantation, en utilisant le résultat obtenu comme nouveau NI du sort.

Focalisation Critique: Lorsque vous obtenez un double lors du Test de Focalisation, vous pouvez lancer votre sort au prochain tour comme si vous aviez réduit le NI à 0. Cependant, à moins que vous n'ayez le Talent Harmonisation Aethyrique vous déclenchez une Incantation Imparfaite Mineure

Maladresse de Focalisation: Lorsque vous obtenez un double lors d'un échec au Test de Focalisation, vous déclenchez une Incantation Imparfaite Mineure. Si vous obtenez **99** ou **00** à votre Test de Focalisation, vous perdez le contrôle de tous les DR accumulés dans le Test Étendu jusqu'à présent et vous déclenchez une Incantation Imparfaite Majeure.

Extensions: Lorsque vous Focalisé, vous êtes supposé évacuer tout DR excédentaire au-delà de ce qui réduirait la NI du sort à 0 de manière inoffensive. Après le lancement du Test, vous pouvez choisir de conserver l'énergie magique excédentaire que vous avez accumulée et de l'appliquer pour un Extensions une fois le sort lancé. (Exemple: Bianca Focalise un sort avec un NI de 3 et obtient 7 DR; elle choisit de mettre en banque les 4 DR supplémentaires pour Surincanter une fois le sort lancé). Mais ce pouvoir supplémentaire n'est pas sans coût. Si le Test d'Incantation échoue, vous perdez toute l'énergie Focalisé et subirez une Incantation Imparfaite Mineure. De plus, vous comptez tout double ou tout jet se terminant par un 0 par rapport à votre Compétence de Focalisation ou de langue (Magick) comme une Maladresse (donc, 00, 99, 90, 88, etc) et toute Critique ou Maladresse dans ces Tests est une Incantation Imparfaite Majeure à la place.

Interruptions: Si vous êtes distrait suivant la règle de la page 237 de la WFRP4, vous devez passer un Test **Calme Intermédiaire (+0)** ou subir une Incantation Imparfaite Mineure et perdre toute l'énergie magique que vous avez accumulée jusqu'à présent. Si vous aviez déjà accumulé plus de DR que prévu, le Test Calme est plutôt Dur (-20).

Incantation Rapide

Si vous renoncez à votre mouvement et à toutes vos actions, vous pouvez rapidement Focaliser et Incanter un sort à votre tour. Parce que vous vous précipitez, augmentez la gravité de toute Incantation Imparfaites (c'est-à-dire, de Mineure à Majeure ou de Majeure à Catastrophique).

REPOUSSER LES VENTS

Les boucliers comptent comme une armure pour attirer les Vents de la Magie.

INCANTATION IMPARFAITE

Il existe plusieurs façons dont les sorts peuvent mal tourner et déclencher une Incantation Imparfaites. Le même Test peut comporter plus d'une Incantation Imparfaites, et se transformer en une menace plus dangereuse. Deux Incantations Imparfaites Mineurs se transforment en Incantation Imparfaites Majeure, tandis que deux Incantations Imparfaites Majeures se transforment en Incantation Imparfaites Catastrophique. Dans le cas contraire, les Incantations Imparfaites restent des événements distincts, sauf indication contraire.

Tableau des Incantations Imparfaites Mineures

Voir WFRP4 p234. Changez le résultat de 31-35 pour " Gagnez 1 État Hémorragique ".

Tableau des Incantations Imparfaites Majeures

Voir WFRP4 p235. Modifiez le résultat lorsque 00 est obtenu en " Lancer sur le tableau des Incantations Imparfaites Catastrophiques ".

Incantation Imparfaites Catastrophique

Pour le MJ qui souhaite offrir aux personnages sorciers la possibilité réelle d'être aspirés dans le Royaume du Chaos, ou pire, il existe à présent un Tableau des Incantations Imparfaites Catastrophiques. Un jet sur cette table est nécessaire dans les circonstances suivantes:

- Lorsque vous obtenez 00 sur le Tableau des Incantations Imparfaites Majeures
- Quand deux Incantations Imparfaites Majeures doivent être lancées en même temps, elles se transforment en Incantation Imparfaites Catastrophique
- Lorsque vous êtes invité à effectuer un lancer pour une Incantation Imparfaites Majeure dans une zone contaminée par le Chaos (voir Influences Malignes, WFRP4 p236).

TABLEAU DES INCANTATIONS IMPARFAITE CATASTROPHIQUE

1d100	Effets
01-05	Retours Aethyriques: Chaque personne (ami ou ennemi) dans un rayon égal à votre Bonus de Force Mentale - subissent 1d10 Blessures, sans tenir compte du Bonus d'Endurance et des Points d'Armure, et reçoivent un Etat A Terre. Si aucune cible n'est à portée, la magie n'a nulle part où s'échapper, alors votre tête explose et vous tue instantanément.
06-10	Ceil Méprisant: L'énergie du chaos ravage votre corps affaiblissant votre Constitution. Perdez 20 points d'Endurance durant 1d10 heures
11-15	Brisé: Votre volonté est totalement brisée. Votre Force Mentale est réduite de 20 pendant 1d10 heures, et vous souffrez immédiatement de 1d10 Etat Brisé.
16-20	Stupide: Votre esprit régresse pour vous protéger d'un sort plus funeste. Perdez 20 points d'Intelligence pendant 1d10 heures et gagnez 3 États Assommée.
21-25	Le Fouet de Tzeentch: Le pouvoir magique vous submerge. Vous prenez un État Assommé pendant 1d10 minutes.
26-30	Assaut Aethyrique: Les Vents de la Magie s'acharnent sur vous. Vous subissez un Coup Critique sur un Emplacement aléatoire, ajoutant 20 au score.
31-35	Affliction Albinos: Votre peau et vos cheveux deviennent complètement blancs à cause du Chaos. Perdez 20 en Sociabilité.
36-40	Vision Hérétique: Un prince démoniaque vous montre une vision du Chaos. Gagnez 1d10 points de Corruption et subissez un État Assommée qui ne peut être supprimé pour le même nombre de Rounds. A tout moment après cet événement, vous pouvez dépenser 100 PX et gagner le Talent de Magie du Chaos dans le Domaine approprié.
41-45	Esprit Mortelle: votre capacité à utiliser la magie est réduite à néant, réduisant vos Compétences de Focalisation et de Langage (Magic) à 0. Pour chaque 24 heures complètes qui s'écoulent, vous récupérez 1d10 dans chaque Compétence, après quoi vous pouvez lancer des sorts au niveau de Compétence récupéré.
46-50	Compagnie Indésirable: Vous êtes attaqué par un nombre de Petits Démons égal à votre Bonus de Force Mentale. Ils apparaissent de l'Aethyr à moins de 6 mètres de vous. Le MJ doit sélectionner les Démons appropriés à la situation. Si aucune Puissance Ruineuse n'est en jeu, choisissez plutôt une Furie du Chaos.
51-60	Contrat Démoniaque: Une Rune du Chaos de deux centimètres se consume sur une partie aléatoire de votre corps. Souffrez de 1d10 Blessures (en ignorant le Bonus d'Endurance et les Points d'Armure) et un Point de Corruption. Si jamais vous en collectez 8, ils constitueront un contrat engageant votre âme envers une Puissance Ruineuse appropriée choisie par le MJ. Le retrait de la marque ne fera aucune différence.
61-65	Serviteurs Chaotiques: 1d10 Furies du Chaos, Serviteurs Démoniaques ou Démons Mineurs apparaissent de l'Aethyr et vous pouvez les commande pendant 1d10 Rounds. Si vous donnez un ordre autre que celui de les renvoyer au Royaume du Chaos, vous gagnez 1 point de corruption par Démon qui vous sert.
66-70	Sang Bouillonnant: Pendant un bref instant, votre sang bouillonne littéralement dans vos veines. Vous prenez 1d10 de blessures (en ignorant les modificateurs) et êtes atteint par des Coups Critiques distincts au Corps et à la Tête.
71-75	Paroxysme Spasmodique: Votre corps tout entier se convulse violemment alors que la matière première du Chaos vous envahit. Vous vous mordez la langue. Cela compte comme une Blessure Critique causant 4 Blessures-Amputations (Dur). Voir WFRP4, p180. Ce effect est permanent, à moins que vous ne puissiez le rattacher d'une manière ou d'une autre
76-80	Famille Affectée: L'infection du Chaos vous rend très vulnérables. De plus, votre parent le plus proche subit le résultat d'un autre lancement sur ce Tableau.
81-85	Vent de Mutation: Vous obtenez une Mutation Physique si vous échouez à un Test de Résistance Difficile (-30). Si vous réussissez, vous devez maintenant passer un Test d'Influence Corruptrice Majeure (WFRP4, p183); si celui-ci échoue et que vous gagnez suffisamment de points pour déclencher une mutation, le Test de Résistance échoue automatiquement.
86-90	Vortex du Chaos: Lancer sur la Tableau des Incantations Imparfaites Majeure. Toutes les créatures à moins de 12 mètres, y compris vous, subissent l'affect du résultat.
91-95	Appelés du Néant: Vous êtes aspiré dans le Royaume du Chaos, perdu à jamais à moins que vous n'avez un point de Destin à dépenser. Si c'est le cas, une vision de votre destin évite de justesse vous assaille: prenez 1d10 points de Corruption et le même nombre d'États Assommée.
96-00	Inspiration Obscure: Le MJ peut choisir n'importe quel(s) résultat(s) dans les tableaux d'Incantation Imparfaites et les rendre catastrophiques de manière appropriée. Si l'inspiration lui manque, un horrible Démon Majeur est appelé sur ce plan et commence à attaquer tout ce qu'il voit - y compris vous!

CHANGEMENTS DE TALENT

Les ajouts suivants ont été faits pour tenir compte des règles contenues dans les suppléments non officiels.

Oreille Absolue ne s'applique pas aux Tests de Langage (Magick).

Supprimer la Malédiction

Max: Bonus Force Mentale

Tests: Langage (Magick) ou Prier pour dissiper une malédiction. Vous avez appris l'art d'annuler les effets actifs d'une malédiction. Si vous échouez à un Test de Dissipation lorsque vous tentez de supprimer une malédiction, vous pouvez inverser le jet si cela permet au Test de réussir. Cela s'applique également aux Tests de **Dissipation Étendue**. Une seule malédiction peut être supprimée à la fois. Les personnages ayant la compétence "Prier" peuvent dissiper les malédictions en utilisant leur compétence "Prier" au lieu de leur langage (Magick).

Un personnage qui a acheté les Talents Magie des arcanes, Magie du chaos, Magie Sauvage, Sorcellerie ! ou Invocation peut acheter le Talent Supprimer la Malédiction à tout moment par la suite (au cours de la carrière appropriée).

NOUVEAUX SORTS

Le livret de règles de **WFRP4** est accompagné d'une variété de sorts de Magie Mineure et d'Arcanes. Les listes suivantes décrivent les nouveaux sorts dans leur intégralité, tandis que les sorts de base se réfèrent à leur description dans le Livre de règles. C'est toujours le MJ qui décide si un sort est autorisé ou non.

LISTE DES SORTS MINEURS

Les sorts suivants doivent être considérés comme faisant partie de la liste standard disponible pour toute personne ayant un Talent de Magie Mineure. Il existe de nombreux autres sorts qui attendent d'être découverts.

Odorat Aiguisé

NI: 0

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Minutes

Vous améliorez votre sens de l'odorat, en acquérant le Talent *Sens Aiguisé* (Odorat). Chaque +1 DR vous fait gagner un niveau supplémentaire dans le Talent, jusqu'à son maximum.

Ajuster la Température

NI: 0

Portée: Bonus Force Mentale Mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Heures

Vous visez un petit objet inanimé tel qu'une fiole, un pot, une boîte, un bocal ou un gobelet et vous pouvez le chauffer ou le refroidir à la température souhaitée en 1d10 minutes. Ce sort est souvent utilisé dans la fabrication de potions ou pour garder le contenu d'un récipient soit chaud soit congelé.

Amitié Animale

Voir Livre des Règles **WFRP4**, page 240.

Repères

Voir Livre des Règles **WFRP4**, page 242.

Tache

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Instantanée

Votre toucher fait qu'une demi-pinte de liquide renversé ou en flaque s'assèche instantanément. Aucune tache n'est laissée sur place, mais les dommages causés aux surfaces demeurent (comme les taches d'huile ou les brûlures d'acide).

Pas Léger

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Confortable

NI: 0

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale Mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Heures

Vous créez un dôme mystique autour de vous qui empêche les éléments extrêmes d'entrer en contact avec vous, en modérant la chaleur et le froid et en minimisant les effets de la pluie, de la neige et du vent. Lorsque vous lancez un Test d'Exposition aux Elements, inversez le résultat et choisissez le meilleur résultat. Cela a pour résultat de créer un espace confortable pour se reposer et camper.

Conservation

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 240.

Conversez aux Chandelles

NI: 0

Portée: Bonus Force Mentale Kilomètres (chacun)

Cible: Vous

Durée: Force Mentale Minutes (chacun)

Vous pouvez converser avec un autre Sorcier à la lumière d'une bougie. Chaque Sorcier doit se trouver à une distance de son Bonus de Force Mentale de kilomètres de l'autre, et chaque Sorcier ne peut communiquer que pendant son Bonus de Force Mentale minutes. Le sort ne fonctionne que lorsque les Sorciers le jettent à un moment prédéterminé à côté d'une bougie allumée, en appelant le nom de l'autre à la fin de l'invocation. La lumière de la bougie devient verte pour les deux bougies dès que le deuxième Sorcier a terminé le sort. Le sort peut être interrompu plus tôt en soufflant simplement sur l'une ou l'autre des bougies.

Danger

NI: 0

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: Spécial

Durée: Instantanée

Vous pouvez avertir subtilement la cible choisie d'une embuscade ou d'un événement imminent et dangereux sur le point de se produire. Cela prend la forme d'une simple pensée que vous projetez dans l'esprit de votre cible. Aucune ligne de vue n'est requise, mais vous devez être capable d'imaginer la cible dans votre esprit. Vous devez également parler leur langue. Si la cible tient compte de l'avertissement, elle obtient le niveau maximum possible dans le Talent Sixième Sens.

Fléchette

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Éblouissant

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Drain

Voir **Livre de Règles WFRP4**, page 240.

Tendre l'Oreille

Voir **Livre de Règles WFRP4**, page 242.

Trouver un Objet

NI: 0

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Minutes

Grâce aux vents de la magie, vous pouvez localiser un objet perdu à portée. Si l'objet ne vous appartient pas, il doit avoir été touché par une personne vivante qui cherche à le retrouver et vous devez toucher cette personne pendant que vous lancez le sort.

Saveur

NI: 0

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale Mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Minutes

Vous ajoutez de la saveur à tous les aliments consommés dans le rayon d'action, rendant les rations de survie appétissants et bien préparés. Ce sort n'affecte pas la qualité de la nourriture, mais le MJ peut déterminer s'il y a des effets psychologiques ou sociaux. Par exemple, après une semaine de rations de voyage, un repas au goût délicieux pourrait faire disparaître un Etat *Exténué* causé par le voyage. Ou vous pourriez obtenir +1 DR à un Test de **Charme Opposé** en servant un telle repas.

Flotter

NI: 0

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

L'énergie magique vous fait flotter dans l'eau. Tant que l'eau n'est pas houleuse, particulièrement dangereuse ou rapide, vous pouvez garder la tête hors de l'eau et marcher dans une direction sans Test. Sinon, le sort n'a aucun effet. Voir la Compétence **Natation (WFRP4 p126)**.

Croissance

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Spécial

Votre toucher délicat revitalise une seule plante ou un seul petit arbre qui n'est pas mort, lui assurant une croissance saine et forte selon sa nature, à moins qu'il ne soit abîmé ou détruit.

Coup de Vent

Voir **Livre de Règles WFRP4**, page 240.

Hésiter

NI: 0

Portée: Bonus Force Mentale Mètres

Cible: 1

Durée: Spécial

Vous induisez un moment de confusion dans votre cible. Si la cible échoue à un Test de **Calme Accessible (+20)**, elle perd son prochain Tour. Même si le Test est réussi, ils hésitent et doivent effectuer leur prochain Tour en dernier dans l'ordre de l'Initiative.

Mains Résistantes

NI:0

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Minutes

La magie coule dans vos mains, les rendant immunisées contre la chaleur, le froid, la corruption, ainsi que contre les produits chimiques corrosifs et toxiques. Ce sort est souvent utilisé par les lanceurs de sorts qui travaillent avec des éléments dangereux et des produits chimiques nocifs.

Lumière

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 241

Flamme Magique

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Serrure Magique

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Force Mentale Minutes

Ce sort peut être jeté sur un seul verrou ou serrure non magique. Le verrou compte comme magique et ne peut pas être ouvert de force. Toutefois, le sort n'empêche pas quelqu'un de défoncer une porte verrouillée par magie ou de briser le coffre lui-même.

Feux Follets

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Réparation

NI:0

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Instantanée

Vous tissez de subtils brins de magie dans les morceaux collectés d'un objet cassé avec un encombrement égal ou inférieur à votre Bonus de Force Mentale, en réparant l'objet. Ce sort ne peut pas réparer un objet qui ne pourrait normalement pas être réparé ou qui comporte des parties complexes et indépendantes. Tant qu'il n'a pas été réparé par un artisan qualifié, l'objet n'a plus la **Qualité Solide** et il gagne les **Défauts Bâclé** et **Peu Fiable**. Si vous lancez à nouveau ce sort sur le même objet, il sera détruit..

Murmure

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Vision Nocturne

NI: 0

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous utilisez votre magie innée pour améliorer votre capacité à voir dans des conditions de faible luminosité. Gagnez le Talent de *Vision Nocturne*.

Serrure Ouverte

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 242.

Malédiction Mineure

NI: 0

Portée: Bonus Force Mentale Mètres

Cible: 1

Durée: Spécial

Vous placez une petite malédiction sur votre cible. Une victime qui ne veut pas ou ne se doute de rien peut se soumettre à un Test de Force Mentale Opposée pour résister. Une malédiction ne peut être levée que si elle est dissipée avec succès par une personne ayant le Talent Supprimer la Malédiction. Vous pouvez choisir le effets précis de n'importe quelle malédiction, mais le MJ doit s'assurer qu'elle est à peu près la même que celles énumérées ici - inconfortable et embarrassante, mais pas dangereuse. Exemples: Verrues, furoncles, hématomes, calvitie, éruption cutanée grave, mauvaise haleine, flatulences, cheveux de couleur vive, selles irrégulières, pieds qui puent, etc...

Créer un Petit Animal

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 240.

Protection Contre la Pluie

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Purification de l'Eau

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Lire à Haute Voix

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Spécial

Une voix désincarnée lira à haute voix, sans traduction ni inflexion, le texte d'un document, d'un parchemin, d'un livre, d'un signe ou d'une écriture similaire, d'une manière lente et claire que les personnes à proximité peuvent entendre. Une fois commencé, le texte entier sera lu à haute voix et ne pourra pas être arrêté sans dissiper le sort. Un auditeur est autorisé à passer un Test d'Intelligence Facile (+40) pour mémoriser l'information lue, avec une pénalité cumulée de -10 pour chaque 10 minutes d'écoute. Le sort n'activera pas et ne vous aidera pas à mémoriser les effets magiques, les invocations, les prières, etc.

Renforcement

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Jours

Vous touchez une porte, un portail, un coffre ou tout autre objet ou structure similaire et vous le rendez physiquement plus résistant et plus difficile à endommager. Augmentez le Bonus d'Endurance de l'objet de 1 et les Blessures de 2. Voir Ennemi dans les Ombres.

Repousser

NI: 0

Portée: Vous

Cible: ZdE (Force Mentale Mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous vous entourez d'une aura qui effraie les animaux. Votre présence effraie les petites créatures voisines qui possèdent le Trait de la Créature Nerveux.

Putréfaction

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Choc

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 240.

Sommeil

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 242.

En Catimini

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Bruits

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 240.

Lecture Rapide

NI: 0

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Minutes

Vous êtes imprégné de la capacité à lire n'importe quoi (lettres, livres, parchemins, etc.) beaucoup plus rapidement que la normale et à conserver la même quantité d'informations. Gagnez le Talent de Lecture Rapide, chaque +1 DR vous permettant d'obtenir un niveau supplémentaire de ce Talent.

Source

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 242.

Subversion de la Bénédiction

NI: 0

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: Spécial

Durée: Instantanée

Une énergie agressive jaillit de vous, enfermant une seule cible affecté par une ou plusieurs bénédictions. Toutes les bénédictions sur la cible sont éliminées.

Trébucher

NI: 0

Portée: Bonus Force Mentale Mètres

Cible: Spécial

Durée: Instant

Vous faites bouger quelque chose dans le sol ou vous faites perdre ses chaussures à quelqu'un. Si la cible marche, elle doit passer un Test d'**Agilité Accessible (+20)** ou trébucher, obtenant ainsi un Etat A Terre.

Secousse

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 242.

Alerte

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 240.

Météo

NI: 0

Portée: Vous

Cible: ZdE (Zone Locale)

Durée: Instantanée

Vous méditez pendant dix minutes à l'extérieur, en attirant les vents magiques, et vous vous faites une idée du temps qu'il fera dans la zone actuelle pendant les prochaines 24 heures. Le MJ peut choisir ou lancer un dé sur la table météo fournie dans **Enemy in Shadows Companion** p32

Lueur de la Sorcière

NI: 0

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds+

Vous sélectionnez une cible à portée et créez autour d'elle un subtil contour lumineux que seule une personne ayant le Talent de *Second Vue* peut percevoir. Le MJ détermine les avantages mineurs de cette lueur, comme le fait de ne pas nécessiter de Test de Perception pendant l'observation de la cible ou de pouvoir repérer la cible dans une foule.

Résistance aux Poisons

NI: 0

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous gagnez +20 à tout Test de Résistance aux Drogues et Poisons. Si le poison en question n'offre normalement pas de Test, vous êtes autorisé à effectuer un Test de Résistance Intermédiaire (+0). Ce sort ne fonctionne pas sur les poisons et les Etats qui ont déjà pris effet.

LISTE DES SORTS D'ARCANE

Les sorts suivants peuvent être considérés comme faisant partie de la liste standard des Arcanes.

Accélération

NI: 4

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous améliorez la vitesse de votre cible, en lui accordant +1 Mouvement, +10 Agilité et +10 Initiative de combat. Une cible affectée par ce sort ne peut pas faire de Tests de Focalisation, de Langage (Magick), ou de Prière. Lorsque le sort se termine, la cible prend un État Exténué pendant 1d10 minutes. **Extensions:** Pour chaque +2 DR, vous pouvez augmenter les capacités de la cible de +1/+10. Si votre Surincantation est de +6 DR, votre cible gagne également une Action supplémentaire pendant son Tour.

Armure Aéthyrique

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 242.

Règle Maison: si ce sort est utilisé pour détourner un Critique, la Durée se termine à moins qu'un Test de Force Mentale ne soit réussi.

Arme Aéthyrique

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 242.

Règle Maison: L'arme créée par ce sort présente les Qualités et les Défauts de l'arme réelle selon les règles normales de la Compétence de Corps à corps.

Flèche Aéthyrique

NI: 2

Portée: Spécial

Cible: Spécial

Durée: Instantanée

Vous invoquez une flèche magique flottante et utilisez vos mains pour la "lancer" sur la cible. Pour ce faire, vos deux mains doivent être entièrement vides et libres. Faites une attaque normale à distance (Lancer) en utilisant votre score de Force Mentale en lieu de la portée de l'arme. Les dommages sont calculés par rapport à un arc et des flèches, mais avec votre bonus de Force Mentale à la place du bonus de force. Si une flèche blesse une cible, vous gagnez 1 avantage.

Extensions: Pour chaque +2 DR, vous pouvez conjurer une flèche supplémentaire, en utilisant une Attaque Gratuite pour cibler toute créature à portée et lancer un autre Test à Distance.

Alarme

NI: 4

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Jours

Vous pouvez lancer ce sort sur n'importe quel endroit ou objet. Lorsque une créature passe entièrement dans un rayon égal à votre Bonus de Force Mentale mètre de la cible, vous êtes prévenu de la perturbation, peut importe l'endroit ou vous vous trouvez.

Allégeance

NI: 6

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Votre contact calme temporairement une cible de votre taille ou plus petite, même si c'était votre adversaire. Pour tout effet supplémentaire, la cible doit connaître votre langue, ne peut être immunisé contre la psychologie ou avoir le trait de créature bestiale, démoniaque, frénétique, insensée ou morte-vivante. Si vous gagnez un test d'opposition de Force Mentale, la créature vous considère alors comme un allié et vous pouvez l'inviter à vous aider dans un combat ou à effectuer des tâches en fonction des capacités et de la personnalité de la créature. Par exemple, un noble ne pourra pas accomplir les tâches d'un serviteur et un soldat dévoué ne tuera pas son commandant. Vous ne pourrez pas non plus ordonner à une créature de faire quelque chose qui serait préjudiciable à son bien-être, comme sauter d'un pont ou défier un dragon. Demander une telle chose brise instantanément l'enchantement. Une fois le sort terminé, la créature se souviendra de tout ce qui s'est passé. **Extensions:** pour chaque DR +2, vous pouvez augmenter votre DR Opposé de +1 DR. Pour chaque DR +4, vous pouvez augmenter la zone d'effet d'un mètre

Barrière Arcanique

NI: 5

Portée: Bonus de Force Mentale Mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus de Force Mentale+

Vous créez une barrière magique qui empêche les créatures de la traverser. La barrière se présente sous la forme d'un mur de plusieurs mètres de large et de haut, ou bien la barrière remplit complètement la zone correspondant à un portail ou à un passage. Pour la plupart des créatures, la barrière est presque invisible, ce qui nécessite un Succès Stupéfiant (6+) à un Test de Perception pour voir l'énergie chatoyante et subtile ; toute personne ayant le Talent Seconde Vue pourra voir la barrière. Vous pouvez franchir votre propre barrière avec un Test de **Focalisation Accessible (+20)**. Une créature peut tenter de franchir la barrière magique en remportant un Test de **Calmé** ou de **Focalisation Opposé** avec votre propre Focalisation. Si la créature échoue au Test, elle gagne un État *Assommé*. La barrière n'empêche pas les attaques à distance mais les sorts eux seront absorbés. Si une attaque magique frappe la barrière, vous devez passer un Test de **Force Mentale** ou la barrière sera dissipée.

Extensions: Pour chaque +2 DR, vous pouvez améliorer vos Tests de Focalisation liés à la barrière en diminuant la Difficulté (c'est-à-dire, d'Accessible à Facile). Pour chaque DR 6+, vous pouvez choisir d'augmenter la durée égale au Bonus de Force Mentale en Heures

Bouclier Anti-Flèches

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 243.

Berserk

NI: 3

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Votre cible obtient le Trait de Créature *Frénésie* (voir p190).

Explosion

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 244.

Carreau

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 243.

Souffle

NI: 6

Portée: Spécial

Cible: Spécial

Durée: Instantané

Vous faites immédiatement une attaque de souffle comme si vous aviez dépensé 2 Avantages pour activer le Trait de Créature Souffle (**WFRP4** p341) avec une Valeur de Dégâts égale à votre Bonus de Force Mentale. Vous et votre MJ devez décider à l'avance quel type d'attaque de Souffle convient le mieux à votre Talent de Magie.

Extensions: Pour chaque +2 DR obtenu, vous pouvez augmenter les dégâts de +2.

Note: Ce sort est à mi-chemin entre les errata et les règles maison. Le sort original est formulé de façon étrange et semble avoir été une erreur d'édition. L'ancien développeur Andy Law a fourni une version de ce sort sur le forum Discord Ratcatcher.

Pont

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 244.

Attaque en Chaîne

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 243.

Sang Corrosif

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 244.

Vision dans l'Obscurité

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 244.

Mains Habiles

NI: 4

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Minutes

Vous pouvez améliorer la capacité de votre cible à manipuler des objets, en leur accordant un bonus de +20 à la Dextérité.

Extensions: Pour chaque +2 DR, vous pouvez sélectionner un Talent basé sur la Dex pour le donner à votre cible (tel que *Artiste*, *Maître Artisan*, *Artilleur*, *Travailler Qualifié*, *Rechargement Rapide*, ou *Bricoleur*) ou si la cible en a déjà un vous pouvez ajouter un niveau supplémentaire dans ce Talent.

Toucher Sinistre

NI: 4

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Instantané

Vous frappez une cible vivante avec une énergie accablante, en utilisant un missile magique avec un dommage égal au double de votre Bonus de Dextérité. L'énergie entraîne un effet supplémentaire de votre choix, remplaçant n'importe quel effets du Domaine:

- ◆ **Froid:** La cible obtient un État Assommé pour chaque tranche complète de 5 blessures subies (minimum 1). La cible obtient un État Assommé pour chaque tranche complète de 5 blessures subies (minimum 1).
Domaines compatibles: Mort, Élémentalisme Ciel, Vie, Nécromancie, Slaanesh.
- ◆ **Corrosion:** L'objet touché (armure ou arme) subit 1 Dommage pour chaque 5 Blessures complètes subies (minimum 1).
Domaines compatibles: Démonologie, Métal, Nécromancie, Nurgle, Warp, Sorcellerie.
- ◆ **Corruption:** La cible doit passer un Test Combiné Intermédiaire (+0) Résistance/Calmé ou gagner 1 point de Corruption par degré d'échec. Si ce sort déclenche un Test de Mutation, le Test est Dur (-20).
Domaines compatibles: Démonologie, Nécromancie, Nurgle, Slaanesh, Tzeentch, Warp.
- ◆ **Affaibli:** Toute blessure causée ignore le Bonus d'Endurance La Cible obtient un État Exténué pour chaque 5 blessures complètes subies (minimum 1).
Domaine compatibles: Mort, Nécromancie, Sorcellerie.
- ◆ **Feu:** Toutes les blessures causées ignorent les points d'armure. Les cibles gagnent un État En Flamme.
Domaines compatibles: Élémentalisme, Feu, Cieux, Sauvage, Lumière, Métal.
- ◆ **Électrique:** Toute blessure causée ignore les points d'armure. La Cible obtient un État Assommé.
Domaine compatibles: Démonologie, Élémentalisme, Cieux, Vie, Métal, Sorcellerie.
- ◆ **Pestilence:** Toutes les blessures causées ignorent les points d'armure. La cible doit passer un Test de Résistance Intermédiaire (+0) ou obtenir une Blessure Purulente.
Domaines compatibles: Bêtes, Nurgle, Warp, Sorcellerie.
- ◆ **Poison:** Toute blessure causée ignore les points d'armure. La cible obtient un État Empoisonné.
Domaines compatibles: Bêtes, Mort, Nécromancie, Nurgle, Ombres, Warp, Sorcellerie.
- ◆ **Ombre:** Toute blessure causée ignore les points d'armure. La cible obtient un État Empêtré.
Domaines compatibles: Démonologie, Nécromancie, Ombres, Sorcellerie

Découragements

NI: 3

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous suggérez des sentiments de malheur et de tristesse dans l'esprit d'une personne vivante de votre taille ou plus petite. La cible perd 2 Avantages et subit une pénalité de -10 à tous les Tests basés sur la Force Mentale et Sociabilité. Le sort n'a pas d'effet sur les créatures ayant l'un de ces Traits: *Bestiale*, *Démoniaque*, *Immunité à la psychologie*, *Sans Esprit*, *Mort-Vivant*

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez modifier la valeur de -10 supplémentaire.

Perturbant

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 244.

Dôme

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 243.

Chute

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 243.

Enchevêtrement

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 244.

Encouragements

NI: 3

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous projetez l'espoir et l'enthousiasme dans l'esprit d'une personne vivante de votre taille ou plus petite. La cible gagne 2 Avantages et reçoit un bonus de +10 à tous les Tests de Force Mentale et de Sociabilité. Le sort n'a pas d'effet sur les créatures ayant l'un de ces Traits: *Bestiale*, *Démoniaque*, *Immunité à la psychologie*, *Stupide*, *Mort-Vivant*.

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez améliorer l'attribut de +10 supplémentaire.

Effrayant

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 243.

Sans Douleur

NI: 4

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous absorbez une énergie puissante qui vous immunise contre la plupart des souffrances. Réduisez tout dommage physique d'un point et obtenez le Trait de Créature *Insensible à la Douleur*. Une fois le sort terminé, tous les effets Critiques appropriés sont appliqués.

Envol

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 244.

Bouclier Magique

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 243.

Déplacement d'Objet

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 243.

Aura Ordinaire

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 243.

Observez

NI: 2

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Votre cible gagne +20 à tous les Tests de Perception. Pendant la durée du sort, la cible peut faire une **Évaluation** (gagner +1 Avantage) sans faire de Test de Compétence, bien qu'elle ait toujours besoin de faire une Action.

Panique

NI: 6

Portée: Bonus Force Mentale Mètres

Cible: 1

Durée: Instantané

Vous provoquez une soudaine envie de fuir chez votre cible, en lui infligeant un État Brisé en cas d'échec à un Test **Calme**. Le sort n'a pas d'effet sur les créatures ayant l'un de ces Traits: *Bestiale*, *Démoniaque*, *Immunité à la psychologie*, *Stupide*, *Mort-Vivant*.

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez ajouter 1 État Brisé.

Paralyser

NI: 6

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous tentez de paralyser une créature vivante de votre taille ou plus petite. Effectuez un Test **Opposé de Focalisation/Calme**: si vous gagnez, la cible prend 1 État *Empêtré* et 1 État *Assommé* pour chaque 2 DR du Test Opposé (minimum 1). Si vous gagnez par 6 DR ou plus, la cible prend un État *Inconscient* pour la durée indiquée.

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez ajouter +1 DR à votre Test Opposé. Pour chaque +3 DR, vous pouvez augmenter la taille de la créature affecté d'un palier.

Aura Protectrice

NI: 6

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale Mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous créez une aura d'énergie protectrice autour de vous. Toute créature vivante qui souhaite effectuer une attaque au corps à corps contre une cible située dans la ZdE doit d'abord remporter un Test Opposé Calme/Focalisation.

Provocation

NI: 6

Portée: Bonus Force Mentale Mètres

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous essayez d'entrer dans l'esprit de votre victime et de provoquer une réaction émotionnelle intense, en lui infligeant au choix *Animosité*, *Haine* ou *Préjugés* sur une cible spécifique de votre choix. A la fin du sort, les émotions mises en œuvre sont susceptibles de se poursuivre et la victime peut se rendre compte que quelque chose de suspect lui est arrivé. Le sort n'a pas d'effet sur les créatures ayant l'un de ces Traits: *Bestiale*, *Démoniaque*, *Immunité à la Psychologie*, *Stupide*, *Mort-Vivant*.

Poussée

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 244.

Ralliement

NI: 4

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: 1

Durée: Instantané

Vous permettez à une personne soumise à un État *Brisé*, à la *Peur* et/ou *Terreur* de se ressaisir immédiatement. La cible affectée peut se déplacer et agir normalement lorsque son tour arrive, obtenant ainsi un Avantage de +1.

Répression

NI: 8

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Instantané

Vous supprimez immédiatement l'ensemble du souvenir d'un événement particulier de l'esprit d'un autre personnage vivant. Vous devez savoir les détails de l'événement et être capable de parler au personnage dans une langue qu'il comprend. Si le souvenir supprimé est de nature terrifiante, le personnage aura des cauchemars qui évoqueront vaguement ce souvenir. Après chaque nuit de repos, la victime a droit à un Test **Intelligence Difficile** (-30) pour retrouver la mémoire;

si elle est rétablie, le personnage doit faire un Test **Calme Complexe (-10)** ou obtenir un point de Corruption.

Silence

NI: 4

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale Mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

visez et créez une zone qui étouffe tout bruit. Aucune parole ni aucun son ne peut traverser ou entrer dans la zone de contrôle, quel que soit le niveau de bruit. Il est impossible de lancer des sorts à l'intérieur de la zone.

Terrain Glissant

NI: 3

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale Mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Minutes

Vous visez une petite touffe de terre, en la submergeant avec une substance magique qui a la viscosité du pétrole (mais qui n'est pas inflammable). La zone devient un terrain difficile à traverser. Toute créature bipède se déplaçant dans la zone visée doit passer un Test **Athlétisme Intermédiaire (+0)** ou obtenir un État *A Terre*. Une créature qui tombe doit passer un Test de **Dextérité** ou laisser tomber tout objet qu'elle tient dans ses mains.

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez augmenter d'un degré le Difficulté de ce test (c'est-à-dire passer de Intermédiaire à Complexe).

Lenteur

NI: 6

Portée: Bonus Force Mentale Mètres

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Votre cible devient lente. La créature affectée obtient le Défaut Lente pour toutes ses attaques, et ne peut se déplacer qu'en marchant. Il est interdit d'effectuer une course, de sprinter ou de s'enfuir. La créature peut être Engagé avec un adversaire, mais elle n'obtient pas de Bonus d'Avantage.

Éclatez

NI: 4

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Instantané

Vous visez une porte, un objet inanimé, une petite surface ou une section de mur dans la ZdE du Bonus de Force Mentale Mètres. La cible est frappée par un *Missile Magique* de Dégâts +10. Les créatures ne sont pas affectées par ce sort.

Volez l'Aura

CN: 8

Portée: Force mentale Mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous invoquez une paire de mains magiques chatoyantes qui se précipitent sur votre cible, qui doit être une créature protégée par un sort ou une aura magique. Effectuez un Test **Opposé de Focalisation/Calme** contre la créature ciblée. Si vous gagnez, les mains chatoyantes retirent les pouvoirs magiques protecteurs de la cible et vous les confèrent. La durée du sort dérobé se réinitialise en utilisant votre profil à la place. Vous n'obtenez aucun avantage du Domaine grâce au sort volé. Voici quelques exemples de sorts de protection: *Protection contre la pluie*, *Armure Aethyrique*, *Bouclier Anti-flèches*, *Dôme*, *Bouclier magique*, *Aura Ordinaire*, *Protection*, *Confort*, *Sans Douleur*, *Aura Protectrice*, *Mot d'Invulnérabilité*, *Peau de Chasseur*, *Voile violet de Shyish*, *Égide d'Aqshy*, *Purification*

Bouclier Céruléen, *Robe scintillante*, *Peau d'écorce*, *Régénérer*, *Bannissement*, *Protection de Pha*, *Linceul d'Invisibilité*

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez ajouter 1 DR au Test Opposé.

Soustraire le Miracle

NI: 6

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: Spécial

Durée: Instantané

Une énergie hostile se déverse de vous vers la cible d'un Miracle actif. Le Miracle prend fin immédiatement et tous ses effets sont annulés.

Téléportation

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 244.

Terrifiant

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 244.

Surincantation: Pour chaque +3 DR, vous pouvez augmenter votre valeur de Terreur de 1 (de Terreur 1 à Terreur 2, par exemple).

Langues

NI: 3

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Minutes

Vous êtes capable de parler et de vous faire comprendre dans n'importe quelle langue commune parlée.

Protection

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 244.

Surincantation: Pour chaque DR +3, vous pouvez améliorer le score de Protection de 1 (de 9+ à 8+, par exemple).

Duel de Sorciers

NI: 6

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: Spécial

Durée: Spécial

Vous vous engagez dans un duel mental contre un sorcier rival. Si la cible n'a pas de Compétence de Focalisation, vous êtes immédiatement soumis à une Incantation Imparfait Mineure. Une fois le combat débuté, vous et votre cible êtes bloqués dans votre duel et vous comptez tous les deux comme ayant un État *Surpris* jusqu'à la fin du duel. Au début de chaque Round, effectuez un Test **Opposé de Focalisation**. Le perdant obtient un État *Exténué* (+1); si l'État *Exténué* dépasse son Bonus de **Force Mentale**, il doit passer un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou prendre un État *Inconscient*. Si un combattant prend plus d'États *Exténués* que prévu, il subit un État *Inconscient*. Le duel se termine lorsque l'un des combattants prend un État *Inconscient*; lorsque un adversaire extérieur interrompt l'un des deux duellistes, provoquant un État *Surpris* pour les deux duellistes; ou lorsque le vainqueur de ce Round décide de mettre fin au duel - en infligeant immédiatement un État *Assommé* +1 au perdant pour chaque Round gagné.

Surincantation: Pour chaque +1 DR, vous pouvez ajouter 1 DR au premier Test Opposé si le Test est réussi.

Mot d'Invulnérabilité

NI: 6

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous prononcez une parole magique qui vous enveloppe d'un manteau protecteur, absorbant les dommages de sources non magiques (comme les attaques, les chutes, suffocation, etc.). Vous n'êtes pas protégé contre le effets supplémentaire des Coups Critiques. Le sort absorbe un total de Dommages égal au Bonus de Force Mentale +DR, ensuite le manteau se dissipe.

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez augmenter les dégâts absorbés de 1.

LISTES DE MAGIE DES COULEURS

Des sorts supplémentaires pour chaque Domaine sont décrits dans les sections suivantes.

LE DOMAINE DES BÊTES

Serres d'Ambre

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 246.

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez augmenter les dommages de +1.

Forme Bestiale

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 245.

Maître des Bêtes

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 245.

Langue Bestial

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 245.

Vol du Destin

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 246.

Peau de Chasseur

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 246.

La Lance d'Ambre

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 245.

Le Bœuf Immobile

NI: 4

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale Mètres)

Durée: Instantané

Vous interpellez tous les alliés à portée de tir, en renforçant leur courage et leur détermination. Tout allié touché par la *Peur*, la *Terreur* ou des États *Brisés* n'est plus soumis à ces effets. En outre, chaque allié obtient un point de Résilience qui est automatiquement perdu à la fin de la scène. Ce sort ne protège pas contre les futures sources de Peur ou de Terreur, etc.

Long Silence de l'Hiver

NI: 8

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Spécial

Vous faites tomber une créature de taille égale ou inférieure à la vôtre dans un sommeil profond qui ressemble à l'hibernation d'un ours. L'hibernation dure de nombreux mois, jusqu'au solstice ou à l'équinoxe suivant. La cible n'a pas besoin de manger ou de boire. Toutes les maladies, poisons ou autres affections similaires dont souffre le personnage sont interrompues, leurs propriétés nuisibles ralenties jusqu'à ce qu'il puisse marcher. Les effets actuels restent cependant en vigueur. La guérison naturelle se fait normalement. La cible ne peut pas être réveillée avant la fin de l'enchantement, sauf si le sort est dissipé. Vous pouvez également lancer ce sort sur vous-même.

Incarnation de Wyssan

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 245

LE DOMAINE DE LA MORT

Âme Emprisonnée

NI: 16

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Spécial

Vous emprisonnez l'âme de votre cible, en la scellant dans un récipient durable tel qu'une bouteille, un flacon ou un récipient similaire. Pendant que l'âme est emprisonnée, le corps matériel de la victime est comme un légume, qui remplit les fonctions les plus élémentaires de la vie - respirer, avaler, évacuer - sans initiative ni conscience. Le corps doit être nourri par d'autres personnes ou mourir de soif ou de faim; son corps doit être nettoyé, sinon il obtiendra probablement une *Blessure Purulente*, une *Courante Galopante*, une *Infection Mineure* et éventuellement une *Infection du Sang*. Dommages, maladies, poisons et autres affections précédemment subis affectent le corps normalement. L'enveloppe guérit normalement avec le temps. Vous pouvez restaurer l'âme emprisonnée dans son corps à tout moment en ouvrant le récipient scellé en présence de son corps. Tout prêtre de Morr ou sorcier d'Améthyste bien renseigné devrait savoir comment faire; mais n'importe qui peut le faire. Lorsque l'âme est rendue au corps, la cible doit passer un Test de Corruption (**Majeure**). Si la bouteille est ouverte ou détruite loin du corps, ou par quelqu'un qui ne sait pas quels sont les rituels appropriés, l'âme se perd dans le monde - elle est condamnée à devenir un fantôme. En raison de la perturbation causée par ce sort, tous les Sorciers dans un rayon de 8 km ressentent un tremblement dans l'Aethyr. Les Seigneurs de l'Ordre de l'Améthyste ne regardent pas d'un bon œil ceux qui survivent grâce à de si puissantes magies sans raison valable.

Caresse de Laniph

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 251.

Mort rapide

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 251.

Le Voile Violet de Shyish

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 251.

Sanctifier

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 251.

La Faux de Shyish

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 251

Vortex d'Âme

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 251.

Vole de Vie

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 251.

Dernières Paroles

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 251.

Malédiction du Pilleur de Tombes

NI: 5

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Spécial

Vous faites subir à un seul cadavre, à une tombe ou à un lieu de sépulture une malédiction durable. Toute personne qui profane le corps ou le site au cours de l'année suivante obtient un point de Corruption et subit un État Exténué pendant une période de 1d10 jours.

LE DOMAINE DU FEU

L'Égide d'*Aqshy*

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 248.

Bouillir le Sang

NI: 7

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Spécial

Votre contact brûle la protection et surchauffe le sang de votre cible. La cible est soumise à un missile magique avec un niveau de dégâts de +3, ignorant les points de protection, et prend un État *Assommé*. Chaque fois que le Test de **Résistance Dur (-20)** pour supprimer un État *Assommé* échoue, la cible est soumise au missile magique comme ci-dessus en utilisant le DR d'échec. Une cible tuée par ce sort explose dans une fontaine de sang surchauffé, causant 1d10+1 de dégâts (modifié par le Bonus d'Endurance et la Protection) à quiconque se trouve à moins de 2 mètres. Comme la cible n'est pas littéralement enflammée par ce sort, le bonus de Domaine n'est pas appliqué.

Cautériser

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 247.

Couronne de Flamme

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 247.

Saveur Brûlante

NI: 0

Portée: Bonus Force Mentale Mètres

Cible: Spécial

Durée: Instantané

Votre magie brûlante peut rapidement faire cuire une portion de nourriture ou faire bouillir jusqu'à un quart de litre de liquide. Vous pouvez aussi utiliser ce sort pour donner à la nourriture ou à la boisson une saveur intense, par exemple épicée ou alcoolisée (qui pourrait provoquer des troubles gastro-intestinaux chez les personnes qui n'ont pas l'habitude d'une telle saveur après avoir échoué à un Test de **Résistance**).

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez doubler la quantité d'aliments ou de liquides affectés.

Mur de Feu

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 248.

Cœurs Ardents

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 247.

Épée Ardente de Rhuin

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 248.

Grands Feux de U'Zhul

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 248.

Purification

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 248.

LE DOMAINE DES CIEUX

Paroles d'Oiseaux

NI: 5

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Minutes

Vous êtes capable de parler et de comprendre les langues des oiseaux. Ce sort n'oblige pas les oiseaux à parler ou à vous prêter attention. Les oiseaux rusés peuvent même vous mentir ou vous demander des faveurs en échange de leurs connaissances. L'opinion qu'un oiseau aura de vous sera basée sur la façon dont vous apparaissez et agissez, telle qu'elle est interprétée par sa propre personnalité. Un aigle, un hibou, un corbeau ou un moineau sont des créatures très différent. Vous obtenez un aperçu des coutumes et du comportement des oiseaux - vous comprenez pourquoi une volée d'oiseaux migre actuellement ou pourquoi un nid peut avoir été abandonné. Le MJ devrait permettre un Test d'**Intuition** ou de **Perception** avec un modificateur **Facile (+40)** lorsque la situation le permet.

Bouclier Cérulééen

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 246.

Comète de Casandora

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 247.

Ironie du Destin

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 247.

Maudit

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 247.

Lumières des Étoiles

NI: 8

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale Mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous utiliser le Vent d'Azyr pour conjurer la lumière des étoiles autour de vous, en illuminant la Zone d'Effet d'une lumière douce qui révèle ce qui est caché. Les ténèbres (magiques et ordinaires) sont chassées, l'invisible est rendu visible, les illusions sont bannies, les personnages cachés ou déguisés sont mis à nu et les zones secrètes (portes, chambres, etc.) sont révélées.

Arc T'Essla

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 246.

Le Premier Signe d'Amul

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 247.

Le Second Signe d'Amul

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 247.

Le Troisième Signe d'Amul

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 247.

Souffle du Vent

NI: 7

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale Mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous appelez les vents violents du ciel. Tous ceux qui se trouvent dans la zone d'Effect prennent un État *Assommé*, qui dure jusqu'à ce qu'ils sortent de la ZdE ou que le sort se termine. Les personnes affectées doivent passer un Test d'**Agilité** ou de **Résistance Dur (-20)** ou obtenir un État *À Terre*. Les attaques à distance sont impossibles dans ou à l'intérieur de la zone. Toute attaque Selon le Tableau de Difficulté de Combat (**WFRP4** p161), sont effectuées à -20 dans la ZdE.

LE DOMAINE DE LA VIE

Écorce

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 253.

Sang de la Terre

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 254.

Eau de la Terre

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 253.

Graisse de la Terre

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 254.

Forêt d'Épines

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 253.

Geyser

NI: 6

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale Mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous provoquez l'éruption d'un geyser d'eau à partir d'une zone de terrain naturel à portée. Ceux qui se trouvent dans la zone d'éruption obtiennent un État *À Terre* et *Surpris* et sont soumis à un impact de 4 mètres dans une direction aléatoire, ce qui leur fait subir des dégâts de chute. Après le jaillissement initial, un grand bassin emplit tout le terrain (sous réserve des circonstances), fournissant de l'eau fraîche jusqu'à ce que l'eau soit finalement évacuée.

Tourbillon de Feuilles

NI: 2

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Si vous êtes à l'extérieur, vous créez un cyclone qui tourbillonne autour de vous, vous offrant une protection de -20 contre les attaques à distance et de -10 contre les attaques en mêlée. Ces malus ne s'appliquent pas au lanceur du sort.

Configuration du terrain

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 253.

Don de Vie

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 253.

Régénération

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 254.

LE DOMAINE DE LA LUMIÈRE

Bannissement

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 248.

Lumière Aveuglante

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 249.

Clarté d'esprit

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 249.

Fauche - Démon

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 249.

Lumière de guérison

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 249.

Filet d'Amyntok

Voir Livre de Règles **WFRP4** page 249.

Protection de Phâ

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 249.

Le Pouvoir de la Vérité

NI: 6

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Votre cible est imprégnée de la certitude convaincante de la vérité et de la droiture, mais seulement si elle parle honnêtement (comme elle le sait ou le croit). Si c'est le cas, la cible obtient un bonus de +40 aux Tests de **Charme** ainsi que leur limite maximale aux Talents *Orateur* et *Grand Orateur*. L'influence de ce sort n'est pas visible pour les autres, il n'y a donc pas de moyen facile d'évaluer l'honnêteté de la cible. Vous pouvez lancer ce sort sur vous-même.

Arme Radiante

NI: 6

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Votre toucher enveloppe une arme de mêlée non magique d'une couche de lumière vive. L'arme compte comme magique, obtient un bonus de Dégâts égal à votre Bonus de Force Mentale, et gagne la Qualité Incassable.

Toute personne attaquée par cette arme compte comme cible d'un sort du Domaine. En raison de sa lumière vive, le porteur de cette arme échoue automatiquement à tous les Tests de Discrétion.

Pensée rapide

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 249.

LE DOMAINE DU MÉTAL

Creuset de *Chamon*

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 249.

Arme Enchantée

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 249.

Plume de Plomb

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 250.

L'Or des Fous

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 250.

Forge de *Chamon*

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 250.

Écaille d'Acier

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 250.

Métal Changeant

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 250.

Alimenter la Forge

NI: 2

Portée: Bonus Force Mentale Mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Heures

Vous provoquez un feu brûlant dans une forge, une cheminée, un four ou un autre endroit similaire dans lequel la chaleur et les flammes sont alimentées pour brûler le plus naturellement possible, sans consommer de combustible supplémentaire.

Histoire du Métal

NI: 8

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Instantané

Vous touchez n'importe quel objet en métal et vous vous plongez dans son passé, révélant ses secrets et visualisant les circonstances de sa création et de sa forge comme si vous y étiez. Vous pouvez effectuer un Test de **Focalisation Intermédiaire (+0)** pour discerner les propriétés spéciales d'un objet magique, en apprenant une propriété spéciale choisie par le MJ par DR (minimum 1). Dans le cas d'objets maudits, corrompus ou abîmés, vous découvrez les propriétés dangereuses en dernier.

Transmutation de *Chamon*

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 250.

LE DOMAINE DES OMBRES

Déconcerter

NI: 6

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous canalisez *Ulgu* en filaments délicats que votre cible assimile involontairement. Si la cible échoue à un Test Calme Intermédiaire (+0), prenez les unités et reportez-vous au tableau. C'est l'effet que la cible subit pendant la Durée du sort.

1d10	Effet Déconcertant
1-2	C'est un mystère: La cible refuse de bouger, prenant un État <i>Empêtré</i> qui est retiré à la fin du sort.
3-4	Errance: La cible s'éloigne dans une direction aléatoire à son rythme de marche. Il y a 50 % de chances que la cible perde son action et ses actions gratuites.
5-6	Attaque! la cible attaque la créature la plus proche, ami ou ennemi. Si aucune créature n'est à portée d'une attaque possible, la cible se met en position stratégique pour le prochain Tour.
7-9	Confus: La cible subit un État <i>Assommé</i> qui est supprimé à la fin du sort.
10	Position foetale: La cible s'enroule en boule au sol et devient une cible sans défense tant que dure le sort.

Ombres Étrangleuse

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 252.

Activité Clandestine

NI: 8

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Rassemblant les ombres d'*Ulgu* autour de vous, vous camouflez vos actions - y compris le lancement de ce sort - et vous semblez faire quelque chose de complètement différent (à vous de choisir). Votre position reste la même pour l'observateur, mais vous semblez être en train de faire une activité différente. Par exemple, vous pouvez donner l'impression que vous lisez un livre alors que vous êtes en train de frapper quelqu'un au visage. Si votre action affecte quelqu'un d'autre (par exemple, une attaque, un sort, un vol à la tire, etc.), la victime se voit accorder un Test **Opposé de Perception/Focalisation (Ulgu)** pour voir à travers l'illusion. Ceux qui ont le Talent de *Seconde Vue* doivent passer un Test de **Perception Complexe (-10)** pour remarquer l'illusion.

Illusion Complexe

NI: 12

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: Spécial

Durée: Force Mentale Minutes+

Vous créez une illusion parfaite autour d'une créature qu'eux seuls peuvent voir. Tout l'environnement de la cible semble changé à tous égards. Par exemple, on pourrait faire croire à une personne dans une forêt qu'elle a été transportée au milieu d'Altdorf, avec tous les paysages, les sons, les odeurs, les bousculades et l'agitation de la ville. La cible pourrait marchander des marchandises,

échanger de l'argent, manger les fruits qu'elle a achetés, avoir une conversation engageante avec des passants, attaquer ou être attaquée par des ruffians, souffrir de douleurs, d'états, de critiques et de blessures. La principale limite est que vous devez avoir connu l'environnement que vous simulez dans l'esprit de votre cible. La plupart des dommages et états illusoire ne se prolongent pas au-delà de la fin du sort. Cependant, si votre cible est assommée par une illusion, elle obtiendra un État *Inconscient* à la fin du sort; si elle est tuée par une illusion, elle doit passer un Test **Calme Intermédiaire (+0)** ou subir des points de **Corruption Mentale** DR+1. À la fin du sort, la cible reçoit un État *Surpris*. Pour les personnes qui regardent, votre cible semble trébucher et interagir avec des personnes inexistantes : la cible compte comme une cible sans défense. Seule une personne ayant le Talent de *Seconde Vue* peut faire un Test de **Perception Dur (-20)** pour remarquer l'illusion, et même si elle le réussit, elle ne voit pas à travers le sort. Elle doit être dissipée pour faire échouer sa véracité.

Jumeau Maléfique

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 252.

Séduction

NI: 4

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Force Mentale Minutes

Vous vous enveloppez dans Ulgu, devenant ainsi une version plus séduisante de vous-même. Vos traits ne changent pas : ils deviennent simplement plus exotiques et intrigants pour ceux qui seraient normalement attirés par votre espèce et votre sexe. Vous obtenez +10 de **Sociabilité** et votre niveau maximum dans le Talent *Attirant*.

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez ajouter +10 à votre Sociabilité.

Illusion

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 252.

Perte de Mémoire

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 252.

Miasme Mystifiant

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 252.

Destrier de l'Ombre

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 252.

Portail d'Ombre

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 252.

Linceul d'Invisibilité

Voir Livre de Règles **WFRP4**, page 252.

DRUIDE

Races: Humain

Classe: Ruraux

Vous entretenez les forêts du Vieux Monde avec une magie unique et ancienne, mais l'Empire vous considère comme un hérétique.

La Foi Antique est un mode de vie qui remonte aux premiers hommes, avant l'histoire écrite et bien avant la venue de Sigmar. Ses fidèles adorent une ancienne déesse appelée « Mère » qui symbolise la terre et sa fertilité, mais il semble plus s'agir d'une abstraction de la terrible beauté du monde naturel et de ses rigueurs que d'un véritable déesse. Les Druides sont les chefs religieux et moraux dans leurs villages. L'isolement de ces endroits fait que les Druides ont très protecteurs de leur peuple. Typiquement, ils considèrent les étrangers avec suspicion, même si beaucoup présentent une façade de gentillesse et de compassion.

SCHEMA DE PROGRESION DRUIDE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
				+	🛡️	+	⚔️	+	💀

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

✚ Initié Druides — Cuivre 1

Compétences: Soins aux animaux, Focalisation, Emprise sur les Animaux, Guérison, Savoir (Foi Antique), Navigation, Survie en Extérieur, Piégeage

Talents: Affinité avec les animaux, Orientation, Seconde Vue, Esprit Familiers

Possessions: Bottes, dague, Robe faite maison, Bourse contenant 2 jours de noix et de baies, Symbole de la Mère.

⚔️ Druides — Cuivre 2

Compétences: Dressage, Résistance, Langue (Magick), Savoir (Herbes), Corps à Corps (Base ou Arme d'hast), Métier (Herboriste)

Talents: Magie Mineure (Druide), Résistant (Corruption), Nomade, Bon marcheur (Bois)

Possessions: Potions de soins, Arme à 1 main ou Bâton de combat, Sacoche, Outils d'Herboriste.

💀 Maître Druides — Cuivre 3

Compétences: Divertissement (Contes), Intuition, Savoir (Bois et Forêts), Discrétion (Rural)

Talents: Magie des Arcanes (Saisons), Dur à cuire ou Trappeur, Diction Instinctive, Vivacité ou Perspicace

Possessions: Sac à dos, Hutte isolée

🛡️ Ancien Druides — Cuivre 5

Compétences: Charme, Calme ou Natation

Talents: Harmonisation Aéthérique, Imperturbable, Perception de la Magie ou Lire/Ecrire, Ame Pure

Possessions: fidèles locaux, Robe d'Ancien, Ovate

En pratique, la Magie Druidique est plus proche dans son esprit des exploits des Sorciers que des inspirations divines des Prêtres. Depuis des années, les adeptes des Vents de Jade s'auto-proclament Druides. Cependant, ces Mages de Jade ne voue aucune allégeance à la « Mère » et sont perçus par les « vrais » Druides comme des voleurs de savoirs et des faux druides. Comme le nombre de « vrais » Druides diminue – que ce soit par la persécution, le fanatisme des Répurgateurs ou bien parce que la civilisation humaine a avancé – ils doivent accepter l'idolâtrie bienveillante vouée aux sorciers de Jade, sachant que c'est une nécessité pour survivre.

La voie de la Foi Antique est l'une des plus ardues, mais peut être aussi une grande source de satisfaction au service de la nature et de la vie. Les Druides sont le centre du village, assumant la santé des animaux alentours, les croyances des villageois, les cérémonies, et plus globalement agissent comme boussole morale de tout les habitants. Le Druide doit garder la foi en la Mère et protéger tout ses croyants de l'oppression. Cela peut-être une voie exténuante et dangereuse : de nombreuses âmes échouent et retournent à des carrières plus accessibles.

« Druids? N'est ce pas ces suceurs d'arbres qui viennent des Grand' Forêts et qui ne nous laisse pas abattre nos propres arbres? Ils n'ont pas la vie dure, eux. Moi, j'dis brûlon-les et qu'ils nous laissent tranquilles. »

—Fermier anonyme, Altdorf.

« Une nuit, je suis tombé sur un homme âgé en Grissenwald, habillé avec une étole marron en lambeaux. Il ne montrait aucune peur et avait l'air d'être né et de vivre dans les bois, comme si les bois eux-mêmes l'avait élevé. Il m'offrit un repas copieux et un endroit sûr pour passer la nuit. Il parla peu, mais quand il le fit, sa parole était ferme et douce à la fois, ce qui me fit sourire. Il n'était comme aucun Druide que j'avais connu, mais pourtant semblable à eux tous pourtant, si cela fait du sens pour vous. J'aimerais le rencontrer à nouveau, mais cela semblait si irréel que j'aurais du mal à retrouver l'endroit. »

—Magnar Borgulson, Erudit Nain

LA MAGIE ET LA FOI ANTIQUE

Pour la plupart des gens de l'Empire, La Mère n'est qu'une légende. Quelques tomes poussiéreux rapportent que les anciens druides avaient l'habitude de canaliser la magie divine à la manière des prêtres, mais à mesure que l'Empire resserrait son contrôle sur toutes les pratiques religieuses et magiques, la voie druidique est passée du culte à la simple survivance. Le déclin de leur religion a entraîné une grande perte pour leurs magies et leur nombre a diminué. Ne pouvant plus prier pour les bénédictions et les miracles de la Mère, Ils ont aussi cherché des outils magiques chez les Elfes, mais n'ont pu appréhender leurs enseignements. Ils ont ensuite évolué vers la conjuration de gardiens invisibles, appelés « animaux spirituels » ou « familiers ». Ce faisant, les serviteurs de la Foi Antique ont façonné leur propre Domaine de sorcellerie, qu'ils ont transmise de génération en génération par des récits et des chants. Étant des villageois reclus et des gardiens solitaires pendant des milliers de saisons, les praticiens ne savent que rarement lire ou écrire. Par conséquent, ils n'apprennent pas la magie à partir de , de grimoires ou de manuscrits. Même s'ils avaient accès aux écoles de magie, la plupart des prêtres druidiques ne s'épanouiraient pas dans de telles institutions académiques. La magie druidique est une tradition orale transmise de l'Ancien à l'Initié, qui tire son énergie du monde des esprits. Les animaux spirituels, connus sous le nom de familiers, sont au centre de ces traditions et permettent aux druides de manipuler les vents de la magie pour répondre à leurs besoins.

TALENTS

La magie druidique fonctionne plus comme un sort que comme une magie divine. Ils apprennent et jettent des sorts en acquérant les Talents de *Magie Mineure* et de *Magie des Arcanes*. Cependant, comme leurs pouvoirs magiques sont déclenchés par des familiers, le druide doit d'abord obtenir le Talent *Esprit Familier*.

Magie des Arcanes (Druidisme)

Max: 1

Vous étudiez l'ancien savoir des Saisons à partir des chansons et contes des anciens. Vous pouvez **seulement** mémoriser les sorts listés dans le

Domaine des Saisons. Se référer à la méthode décrite pour le talent Magie des Arcanes. (WFRP4, p140).

Magie Mineure (Druide)

Max: 1

Vous apprenez des sorts par tradition orale, là où une histoire ou une chanson produisent une étincelle dans le royaume des esprits. Quand vous prenez ce Talent, vous possédez et mémorisez de façon permanente un nombre de sorts de Magie Mineure (Druide) égal à votre Bonus d'Initiative. Vous pouvez apprendre des sorts supplémentaires comme décrit pour le Talent *Magie Mineure* (WFRP4, p140), mais vous ne pouvez **apprendre** que les sorts de Magie Mineure spécifique au Druidisme.

Résistance (Corruption)

Les habitats reculés où résident les druides sont rarement visités par les Prêtres de Morr, c'est pourquoi un personnage druide n'obtient pas le Talent *Destiné*. Au lieu de cela, vous recevez la *Résistance (Corruption)*: car les druides débute leur combat permanent contre la profanation dès leur plus jeune âge. Voir la description du Talent (page 144 WFRP4).

Esprit Familier

Max: 1

L'esprit animal de visions devient votre familier. Dans le pacte qui vous lie, le familier vous suit où que vous allez et vous confère certains avantages, alors qu'en retour vous êtes tenus de respecter certaines règles. De plus, vous êtes assurés des réactions amicales, ou au pire neutres, de tout les animaux de la même espèce que votre familier. De plus, vous obtenez le pouvoir de faire d'un autre druide un apostat - voir Druides apostats.

COMMENDEMENT DE LA FOI ANTIQUE

Le pouvoir de la Mère a diminué, mais les Prêtres druidiques maintiennent toujours ses traditions vivantes sous forme de Contraintes. Bien que ces pratiques soient auto-imposées, elles représentent l'engagement d'un druide envers les anciennes traditions. Il est honteux de faire échec à une contrainte (sous forme de points de péché). Si d'autres prêtres druidiques apprennent votre échec, ils peuvent même vous chasser.

- Ne jamais blesser ou attaquer un animal, sauf pour se défendre ou pour se nourrir.
- Ne jamais altérer ni détruire une forêt sacrée, un cercle de pierre, un dolmen ou un menhir, et empêcher quiconque de le faire quand c'est possible.
- Ne pas gaspiller ce que La Mère fournit
- Communier dans la nature 4 fois par an, aux équinoxes et solstices. Cela implique de passer une journée complète seul dans l'environnement habituel de votre familier.
- Ne jamais permettre qu'un animal de l'espèce de votre familier soit tué ou blessé, même pour se défendre.
- Traiter les étrangers avec hospitalité, mais demeurer vigilant avec ceux qui pourraient porter le mal.
- Respecter le régime alimentaire de votre familier chaque fois que c'est possible.

DRUIDE & FAMILIERS

Un Druide ne peut apprendre ou lancer des sorts avant d'avoir trouvé un familier. Lorsque vous êtes un Druide Ovate, vous devez réaliser un rituel qui culminera avec votre vision d'un animal totem. Vous pouvez choisir l'animal, ou

vous pouvez lancer 1d100 sur la table des Familiers. Si vous choisissez l'animal, le MJ peut vous demander que vous expliquiez la raison de votre sélection, qui doit être en lien avec votre passé ou histoire. Cela pourrait également devenir une Activité entre deux aventures.

Explications de la Table des Familiers

Caractéristique: Vous gagnez +5 % permanent à la caractéristique concernée, qui ne compte pas comme une Augmentation.

Compétences et Talents: Ajoutez les Talents et Compétences dans votre niveau courant de Druide. Si ils sont **déjà** dans la carrière, vous pouvez acquérir des Augmentation pour 5 PX de moins, et les Augmentations de Talents pour la moitié du coût prévu.

Régime Alimentaire: Vous devez suivre un régime alimentaire identique à celui de votre Familier, lorsque c'est possible. Les Esprits Animaux sont intelligents: ils comprendront lorsque vous briserez l'esprit des commandements Druidiques, et ils ne réagiront pas mal si le type de nourriture nécessaire n'est pas disponible.

- **Poisson:** Un régime largement à base de poisson, pêché par vous-même.
- **Herbivore:** Principalement des plantes et des légumes
- **Insectivore:** Une majorité d'insectes, et un peu de viande.
- **Carnivore:** Principalement la viande que vous tuez vous-même.
- **Omnivore:** Vous pouvez manger n'importe quoi, du moment que vous l'avez chassé ou cueilli vous-même, ou bien si cela a été de bon cœur.

Environnement: C'est l'environnement préféré de votre Familier ou son domaine de naissance, qui peut-être modifié selon l'avis du MJ. Lorsque vous et votre Familier êtes dans cet environnement, si l'un de vous échouez à un Test de **Force Mentale**, vous pouvez inverser le résultat si cela devient un succès. Comme indiqué dans les Commandements, c'est l'environnement que vous devez utiliser pour vos retraites lors des Équinoxes et Solstices. Certains environnements peuvent également demander un Test de **Force Mentale** à votre Familier pour y rentrer ou y effectuer certaines tâches.

Les Familiers dans le Jeu

Le Familier est seulement visible de son Druide, mais les créatures avec les Talents *Perception de la Magie* ou *Seconde Vue* peuvent être capables de discerner l'apparence ambrée des contours du Familier, ainsi que ses yeux verts brillants. Pour tout les autres, le Familier est invisible. Étant un esprit, il n'occupe aucun espace physique dans le monde matériel, mais vous pouvez tenter un Test de **Force Mentale** une fois par jour pour rendre votre Familier semi-matériel, et ainsi lui permettre de réaliser des tâches compatibles avec l'animal réel. Un Familier ne reste semi-matériel que durant votre Bonus de **Force Mentale** Minutes. Quel que soit sa forme, votre Familier n'ira jamais plus loin de vous que sa **Force Mentale** en mètres. Dès qu'un Familier dépasse cette limite, lui et vous subissez 1 Point de Blessure par Round, jusqu'à ce qu'il se retrouve à portée.

Profil: Votre Familier a les attributs standards de son espèce, ajusté comme pour une seconde carrière. Le Familier a 2d10+50 en Intelligence, 2d10+40 en Force Mentale, 2d10+20 en Sociabilité. Les Points de Blessures sont déterminés en considérant leur taille comme Moyenne, même si l'espèce est plus petite dans la réalité. Les Familiers ont les Traits *Ethéré* et *Dur à Cuire*. Les Familiers n'ont jamais les Traits *Bestial* et *Nerveux*. A cause du lien spirituel établi, vous pouvez partager vos Points de Destin, de Chance, de Résilience et de Détermination. Si le Familier est réduit à 0 Points de Blessures, il est tué, et disparaît. Vous perdez ainsi votre Esprit Animal, et vous gagnez des Points de Péchés.

Communication: Votre familier est capable de comprendre des phrases complexes dans n'importe quel langage, mais il ne peut pas parler en retour. A la place, au travers de votre lien mental, vous échangez mutuellement vos humeurs, préoccupations et informations simples comme: *ennemis droit devant!, venez voir ça ou gros démon méchant.*

Personnalité: Les Esprits Familier sont des êtres étranges et doivent gérés comme des PNJ. Ils maintiennent des habitudes de vie similaires à leurs cousins réels, mais ont des personnalités distinctes et n'apprécient pas d'être traités comme des objets, notamment lorsque les commandements sont en conflit avec les tâches demandées. Vous pouvez donner un nom à votre familier, et il répondra à votre appel si c'est dans sa nature.

Séparation: En de rares occasions, votre Esprit familier peut se séparer de vous: vos personnalités sont trop différentes, l'animal n'approuve pas vos actions ou quelque chose de similaire. Dans ces cas là, le Familier peut faire un Test **Opposé de Force Mentale/Sociabilité** chaque fois que vous gagnez un Point de Pêché. Il bénéficie de plus d'1 DR par Point de Pêché que vous possédez. Sur un DR supérieur à votre niveau de carrière Druidique, le Familier se sépare de vous et vous gagnez 1 Point de Pêché. Vous perdez tout les bonus dus à votre Familier, le Talent *Invoquer un Familier*, et vous ne pourrez relancer des sorts que si vous vous liez de nouveau avec un autre esprit animal. Pour ce faire, vous devrez chercher un nouveau Familier et reprendre le Talent *Invoquer un Familier* (pour 300 PX, puis 400 PX, etc.). Sinon, vous serez vu comme un Apostat

TUMULUS ET FANTOMES

Les Tumulus sont les tombes de vos lointains ancêtres, et il est interdit pour un Druide de pénétrer à l'intérieur ou d'autoriser d'autres à le faire. Seule la Magie du Chaos fonctionnera à l'intérieur d'un Tumulus, et un Druide qui dérange le repos des occupants du Tumulus devient un Apostat. Parfois, l'occupant d'un Tumulus n'a pas été enterré correctement et se manifeste sous forme d'un Etre Surnaturel (ou tout autre créature Mort-vivante). Si vous êtes à moins de (Bonus de Force Mentale) mètres d'un esprit troublé, vous pouvez tenter de le détruire pour

lui permettre un repos éternel. Dans ce cas, vous vous retrouvez dans une bataille de volonté, durant laquelle aucun ne peut bouger ou faire d'autres actions. Si vous êtes interrompu avant que le combat se termine, le duel mental se termine et vous subissez un état *Assommé*. Chaque round, vous devez faire un Test **Opposé de Focalisation/Force Mentale** contre l'Etre Surnaturel. Lorsque vous échouez à ce test, vous subissez 1 état *Exténué*, et l'Etre Surnaturel régénère DR Points de Blessures. Lorsque l'Etre Surnaturel échoue, vous supprimez 1 état *Exténué* et la créature subit 1 +DR Points de Blessures (sans modificateurs). Si un Critique ou une Maladresse est obtenue, il convient d'appliquer la règle, avec des ajustements pour un duel mental. L'être est détruit lorsqu'il est amené à 0 Points de Blessures. Si vous souffrez de plus d'états *Exténué* que votre Bonus de **Force Mentale**, vous recevez l'état *Inconscient*: vous devenez le serviteur de l'être, jusqu'à ce qu'il soit détruit.

POINTS DE PÉCHÉS

Que la Mère soit un Dieu distinct ou qu'elle soit un aspect de Rhya, elle veille toujours sur ses enfants, et vous gagnez ou perdez des Points de Péchés comme ceux qui sont bénis. Lorsque vous échouez à vos tâches de Druide, le MJ vous attribuera de 1 à 3 Points de Pêché sur la base de la gravité de vos actions et de vos intentions. Gagnez 1 Point de Pêché si vous violez un Commandement inconsciemment, ou si votre Familier meurt malgré vos efforts désespérés. Gagnez 2 Points de Péchés si vous violez un Commandement à cause de votre incompétence ou si vous laissez quelqu'un détruire un Tumulus ou un Cercle de Pierres. Gagnez 3 Points de Péchés si vous détruisez délibérément un Tumulus ou si vous tuer un humain ou un animal sans raisons. Chaque Point de Pêché en votre possession ajoute + 1 NI à n'importe quel sort que vous essayez de lancer (y compris la Magie Mineure).

TABLE DES FAMILIERS DRUIDIQUE

1d100	Animal	Caractéristique	Compétence & Talent	Régime	Environnement
01-05	Chauve Souris	<i>Initiative</i>	Sens Aiguisé (Oùie), Vision Nocturne	Carnivore	Souterrains, Forêts, Prairies herbeuses
06-10	Ours	<i>Force</i>	Résistance, Coup Puissant	Omnivore	Souterrains, Forêts, Prairies boisées
11-15	Bison	<i>Endurance</i>	Très résistant, Très fort	Herbivore	Prairies, Plaines, Prairies boisées
16-20	Sanglier	<i>Capacité de Combat</i>	Frénésie, Cœur Vaillant	Omnivore	Forêts, Prairies boisées
21-25	Chat	<i>Force Mentale</i>	Sixième Sens, Souplesse Féline	Carnivore	Forêts, Montagnes, Prairies boisées
26-30	Chien	<i>Sociabilité</i>	Sens aiguisé (Odorat), Sociable	Omnivore	Prairies herbeuses, Prairies boisées, Urbain
31-35	Aigle	<i>Capacité de Combat</i>	Sens Aiguisé (Vue), Navigation	Carnivore	Prairies herbeuses, Montagnes
36-40	Élan	<i>Initiative</i>	Sixième Sens, Sprinter	Herbivore	Forêts, Prairies herbeuses, Plaines
41-45	Renard	<i>Sociabilité</i>	Menteur, Trappeur	Omnivore	Rural, Urbain
46-50	Grenouille	<i>Agilité</i>	Bonnes Jambes, Natation	Insectes	Rive, Eau,
51-55	Cheval	<i>Force</i>	Chevaucher (Cheval), Cavalier émérite	Herbivore	Prairies herbeuses, Plaines
56-60	Loutre	<i>Initiative</i>	Pas de côté, Natation	Poisson	Eau
61-65	Chouette/Hibou	<i>Intelligence</i>	Vision Nocturne, Seconde Vue	Carnivore	Forêts Prairies herbeuses, Prairies boisées
66-70	Lapin	<i>Initiative</i>	Esquive, Fuite !	Herbivore	Prairies herbeuses, Souterrains
71-75	Rat	<i>Agilité</i>	Résistant (Maladies), Grimpeur	Omnivore	Souterrains, Urbain
76-80	Corbeau	<i>Force Mentale</i>	Sens Aiguisés (Vue), Intuition	Omnivore	Champ de bataille, Forêts, Prairies boisées
81-85	Serpent	<i>Capacité de Combat</i>	Résistant (Poison), Frappe blessante	Carnivore	Rive, Rural
86-90	Écureuil	<i>Agilité</i>	Athlétisme, Grimpeur	Herbivore	Forêts, Urbain
91-95	Hermine	<i>Capacité de Combat</i>	Distraire, Œil du Chasseur	Carnivore	Forêts, Souterrains
96-00	Loup	<i>Initiative</i>	Nomade, Pistage	Omnivore	Prairies herbeuses, Rural

Perdre des Points de Pêchés

Vous pouvez perdre des Points de Pêchés en réalisation différentes formes de pénitence, comme reprendre un nouveau Familier (1 point), sauver la vie d'un animal (1 point), permettre à un Fantôme d'un Tumulus de se reposer à jamais ou sauver la vie d'un humain (2 points), consacré ou nouveau bosquet (3 points).

DRUIDES APOSTATS

Dans le passé, si vous perdiez votre Familier, abimiez l'intérieur d'un Tumulus ou brisiez un ou plusieurs Commandements, vous étiez vu comme un **Apostat** – chassé de l'ordre des Druides. Vous subissiez alors 1d10 Points de Corruption, perdiez un Point de Destin, ainsi que tout les Talents et Sorts. Les bonus et Talents du Familiers étaient perdus également. Vous deviez entreprendre une Carrière de Ruraux dès que vous en avez la possibilité.

Mais les temps ont changé et il n'y a plus assez de Druides pour faire ce genre de police, aussi les vrais Apostats sont devenus rares. Il est possible que vous croisiez d'autres Druides dans vos voyages. Le Druide sera capable de sentir votre statut (c'est à dire vos Points de Pêchés) avec un Test d'**Intuition** réussi et son Talent de *Seconde Vue*. Si vous avez plus de Points de Pêchés que votre bonus de Sociabilité, cet autre Druide vous forcera à devenir un Apostat. Cela implique de réaliser un Test **Opposé de Force Mentale/Sociabilité**, tel que décrit dans le chapitre Séparation.

MAGIE MINEURE (DRUIDE)

Ces sorts assez simples sont traités comme la Magie Mineure en jeu. Ils représentent un niveau similaire de puissance, mais leur énergie provient du monde des Esprits plutôt que des Vents de Magie.

Contours Ambré

NI: 0

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus de Force Mentale minutes

Vous ciblez une cible et vous tracez sa forme, tandis qu'une subtile ligne de *Ghur* clignote autour de la cible. Tout les Tests de Combat contre cette créature bénéficient de +1 Avantage. **Note:** Ce sort peut avoir d'autres usages que le combat direct, selon le votre bon sens et celui du MJ. Par exemple, un MJ pourrait accorder qu'une foule en colère puisse devenir hostile à la cible, ou que des gardes se mettent à arrêter et à questionner le personnage ciblé.

Amitié Animale

Voir le Livre de Règles **WFRP4**, page 240.

Repères

Voir le Livre de Règles **WFRP4**, page 242.

Main Calmante

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Instantanée

Votre Toucher apaise une créature plus petite que vous et qui possède le Trait *Bestial*. Un Etat *Brisé*, *Exténué* ou *Assommé* est retiré de la cible. Chaque +2DR permettra d'enlever un Etat supplémentaire.

Pas Léger

Voir le Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Absorber le Poison

NI: 0

Portée:

Cible: 1

Durée: Instantanée

Votre Toucher enlève une Etat *Empoisonné* de la cible. Vous pouvez choisir de supprimer un autre Etat *Empoisonné* pour chaque +2DR obtenus.

Confortable

Voir ce **Grimoire**, page 7.

Communion

NI: 0

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus de Force Mentale minutes

Avec votre Familier, vous converser avec les Esprits des bois, des rivières, des déserts, des cavernes, etc (c'est à dire de l'environnement ou vous vous trouvez). Vous parlez à votre Esprit Animal, qui en retour agit comme un médium avec les autres Esprits. Vous n'avez aucun contrôle sur ces Esprits., mais vous pouvez poser une question par minute pendant la durée du sort. Le(s) Esprit(s) qui répondent le font honnêtement, sans biaiser, à propos des environs immédiats et des événements locaux. Seulement vous et votre Familier entendez les réponses.

Épouiller

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Instantanée

Vous retirez 1 parasite non-magique d'un personnage ou d'un animal malade de même taille ou plus petit que vous.

Apaiser la Douleur

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Instantanée

Votre Toucher guérit 1 Blessure ou enlève 1 Etat d'une Créature de votre Taille ou plus petite. Ce sort ne fonctionne qu'une seule fois pas séance sur la même Créature.

Apaiser les Symptômes

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Instantané

Vous réduisez la sévérité d'un seul symptôme d'une maladie d'un degré. Ce sort ne guérit pas la maladie et n'élimine pas les Symptômes. Chaque +2DR obtenus réduira le symptôme d'un niveau, jusqu'à un minimum de Facile.

Marche Forestière

NI: 0

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Force Mentale minutes

Vous gagnez le Trait *Arboricole* et êtes capable de traverser n'importe quelle zone forestière sans encombrés, quel que soit la densité de la végétation. Les arbres se plieront devant vous et les buissons s'ouvriront comme par magie. L'équipement que vous portez ne vous encombre pas, mais le sort ne s'applique à rien et/ou à personne d'autre.

Coup de Vent

Voir **Le Livre de Règles WFRP4**, page 241.

Lumière

Voir le Livre de Règles **WFRP4** page 241.

Flamme Magique

Voir le Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Feux Follets

Voir le Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Protection contre la Pluie

Voir le Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Purificateur de l'eau

Voir le Livre de Règles **WFRP4**, page 241.

Sens de la Nature

NI: 0

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Special

Durée: Force Mentale minutes

Votre familier sonde les environs et détermine si la faune et la flore sont naturelles. Les prédateurs non-naturels et les plantes non-natives de la région comme les mousses, les champignons, les plantes du Chaos, les créatures corrompues, les entités démoniaques et les illusions hostiles seront détectés pour ce qu'elles sont réellement. Vous sentez l'emplacement et le type de pièges non magiques, ainsi que la position des petites constructions jusqu'à **Force Mentale** mètres. De plus, vous gagnez un bonus de +1 DR aux tests *d'Emprise sur les Animaux* et de *Pistage*.

Sentir l'Eau

NI: 0

Portée: 1 Kilomètres

Cible: Spécial

Durée: Force Mentale minutes

Vous pouvez détecter la direction et la distance d'une zone humide, comme un lac, un cours d'eau ou l'Océan - même si il est souterrain -, un oasis dans le désert, ou un puits hors de portée de vue. Ce sort permet également de mettre à jour les illusions qui utiliseraient des représentations d'eau.

Sentir la Vie Sauvage

NI: 0

Portée: 1 Kilomètres

Cible: Spécial

Durée: Force Mentale minutes

Si ce sort est lancé dans la nature, vous pouvez détecter la direction d'un animal commun connu ou d'une plante, s'il en existe à portée. Vous devez nommer l'animal ou la plante recherché pendant le lancer du Sort, et si la chose n'est pas présente pendant la durée et dans la portée du sort, vous ne serez pas informé. Ce Sort ajoute un bonus de +20 à tout les Tests liés à la recherche d'herbes ou de nourriture.

Sommeil

Voir le Livre de Règles **WFRP4**, page 242.

Apaiser la Flore

NI: 0

Portée: Bonus Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Force Mentale Bonus Rounds

Vous mettez en sommeil une seule plante ou arbre hostile pendant la durée du Sort. Ce sort n'a aucun effet sur les plantes avec une **Intelligence** supérieure à 10, comme les Hommes-Arbres.

Sens du Familier

NI: 0

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Vous-même

Durée: Force Mentale Bonus minutes

Vous fermez vos yeux et méditez, ce qui vous permet de ressentir via les sens de votre Familier. Vous ne pouvez pas parler ou communiquer pendant la durée du Sort, et vous êtes donc une cible Facile.

Source

Voir le Livre de Règles **WFRP4**, page 242.

DOMAINE DES SAISONS

Le pouvoir des anciens prêtres druidiques vient de la réfraction des Vents de Magie - en particulier *Ghur*, *Ghyran* et *Ulgu* - dans le domaine des Esprits. Les traditions orales de la Foi Antique enseignent que toute faune et toute flore est lié par les cycles de la vie, de la mort, des saisons, de la décomposition et de la renaissance. Ainsi, les Druides croient qu'il ne faudrait pas séparer les connaissances en Domaines segmentées, comme le font les Collèges de Magie.

Domaine des Saisons: Vous gagnez un bonus de +1DR aux Tests de **Focalisation** et **Langue** (Magick) lorsqu'ils sont réalisés en environnement naturel et non corrompu. Les jets sur les Tables des Incantations Imparfaites sont réduits de 20 points.

Ingédients: Les Druides sont connus pour utiliser des pots de graines, noix, fruits séchés, ainsi qu'une grande variété de végétaux. Mais les anciennes traditions exigent également des sacrifices de sang et de chair, et les Druides utilisent donc aussi des fourrures, des os ou des peaux encore couvertes de tendrons et de sang. Il n'est pas rare également d'utiliser toutes sortes d'excréments provenant de créatures ou de végétaux.

Absorber la Corruption

NI: 12

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Instantané

Vous posez vos mains sur un personnage ou un animal commun de votre taille ou plus petit et vous lui retirez 1 Point de Corruption, en l'absorbant dans votre âme. En réalisant ceci, vous devez réussir un Test de Résistance à la Corruption (Mineure). Lancez ce sort sur une créature avec le Trait Corruption n'a aucun effet, à moins que le MJ en décide autrement.

Surincantation: Pour chaque +3 DR, vous pouvez absorber 1 autre Point de Corruption, assorti d'un nouveau Test de Résistance à la Corruption (Mineure).

Maîtrise Animale

NI: 4

Portée: Bonus Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Force Mentale Bonus minutes

Vous initiez une communication télépathique avec un animal commun de votre taille ou plus petit. Vous communiquez librement avec l'animal, en cohérence avec son Intelligence. Pendant la durée du sort, vous ne pouvez discuter avec d'autres personnes, ni lancer d'autre sort. Selon l'animal et sa personnalité, vous pouvez même lui

donner des ordres, mais le MJ peut vous demander des Tests **Opposés d'Emprise sur les Animaux**.

Surincantation: Pour chaque +2, vous gagnez un bonus de +20 pour n'importe quel test **d'Emprise sur les Animaux ou Dressage** tant que le sort dure. Pour +3DR, le sort peu cible une Grande créature.

Aura de Pureté

NI: 4

Portée: Bonus Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale minutes

Ce sort nécessite dix minutes de méditation silencieuse avant de le Focalisé et de le lancer. Vous conjurez un dôme d'ambre translucide et d'énergie de jade qui repousse la plupart des créatures et dépérit la végétation envahissante. Les prêtres druidiques, les adeptes de la Foi Antique et les familiers peuvent entrer et sortir librement du dôme. Les créatures aux Traits Corruption, Démoniaque, Mutation ou Mort-vivant obtiennent un État Brisé jusqu'à leur sortie. Toutes les autres créatures ont droit à un Test **Opposé Calme** pour résister à obtenir un État Brisé, avec les modificateurs suivants:

Races	Difficulté du Teste de Calme
Elfes des Bois, Forestiers	Accessible (+20)
Humains, Halflings, Gnomes	Complexe (-10)
Nains Hauts Elfes	Dur (-20)
Autres créatures vivantes	Difficile (-30)

Décomposition Automnale

NI: 5

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Spécial)

Durée: Instantané

Un rayon de lumière vert sombre est projeté de vos doigts dans une aire d'effets de Bonus de FM mètres. Tout matériel organique « mort » (bois, cuir, plante, vêtement) sur le trajet du rayon pourri immédiatement et se transforme en poussière ou débris. Les Créatures ciblées peuvent tenter un Test d'**Esquive Complexe (-10)** pour éviter que leur équipement soit détruit. Les seules exceptions sont les Créatures avec les Traits *Mort-vivant* et *Fabriquer*: ces créatures subissent un *Projectile Magique* avec une valeur de Dégâts de +5.

Appel de la Foudre

NI: 8

Portée: Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Instantané

Lorsque le ciel est couvert, vous provoquez une surtension électrique dans les nuages à proximité. La foudre frappe votre cible, comme un *Projectile Magique* avec Dégâts +4 qui ignorent les points d'armure. N'importe qui engagé avec la cible subit cet éclair également avec Dégâts+2. Toute personne engagée avec une cible secondaire prend le même coup avec un Dégâts de +0. Pour tous ces frappes, les armures métallique ajoute des Dégâts égaux aux PA de la localisation Toucher. Si le MJ le permet, ce sort peut infliger un Etat *En Flammes* aux objets inflammables à proximité (pas les créatures).

Appel de la Nature

NI: 8

Portée: Bonus Force Mentale kilomètres

Cible: Spécial

Durée: Jusqu'au lever du Soleil

Vous soufflez dans une corne spirituelle avec une vigueur surnaturelle, appelant toutes les créatures ordinaire a portée. A la fin du Round, vous êtes

aidés par un animale naturel apparenter à votre Familier. La créature ainsi appelée sera Grande (unique ou meute/nuée). Si votre Familier est un Ours, vous aurez un Grand Ours à vos côtés. Si votre Familier est une Hermine, vous aurez une Grande Nuée d'Hermine. La créature sentira vos besoins et vous défendra jusqu'à la mort, restant à côté de vous et servant de sentinelle lorsque vous dormez. La créature reste avec vous jusqu'au prochain lever de soleil.

Surincantation: Pour +4DR, vous pouvez choisir l'animal qui vient à vous, comme un Ours, un Aigle, des Rats, des Loups ou des Chiens Sauvages (par exemple). La décision finale de la disponibilité ou pas pas de la créature demandée reste à la discrétion du MJ.

Consécration du Bosquet Sacrée (Rituel)

Ce sort est une Rituel – cf. La section sur la Magie Rituelle pour les détails.

Éclat de Lune

NI: 12

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Si Mannslied est visible, vous faites descendre une sorte de folie lunaire sur toutes les Créatures dans l'aire d'effet. Ce sort n'aura aucun effet si Morrslieb est haute dans le ciel. Les cibles sont baignées par le clair de lune, réduisant leur détermination et provoquant des hallucinations: elles reçoivent toutes l'Etat *Assommé* et ne peuvent utiliser de points de Destin, de Chance, de Détermination ou de Résilience. Les cibles perdent également tout leurs points de Corruption Physiques. De plus, les Créatures doivent réussir un Test **Opposé de Calme/Focalisation** contre vous ou recevoir DR Etats *Assommé*. Tant que vos cibles sont dans cette état, elle se déplacent aléatoirement, selon la table de dispersion (**WFRP4**, page 163). Les Créatures qui échouent à enlever leurs Etat *Assommé* avant la fin du Sort doivent réussir un Test de **Résistance à la Corruption Mentale (Modéré)**. Le sort n'a aucun effet sur les créatures immunisés à la Psychologie. De plus, les Créatures avec les Traits *Démoniaques*, *Changeur de Forme* ou *Mort-vivant* sont affectés différemment: elles subissent à la place un *Projectile Magique* avec valeur de Dégâts de +6.

Puissance de la Terre

NI: 12

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale heures

Si vous êtes à quelques mètres d'un Dolmen, d'un Cercle de pierre ou d'un bosquet sacré le NI de ce sort est diminuer de 2. Vous devez être en contact physique avec la terre et méditer pendant 1 heure avant de lance ce sort. Pendant la durée du sort, tout vos NI sont diminuer de deux, et quand vous lancez un sort, vous pouvez choisir quel couleur vous appliquez: Ghur, Ghyran ou Uglu. Vous êtes devenu un réceptacle pour une immense quantité de magie. Tout Test de **Langue (Magick)** échoué déclenche une **Incantation Imparfait Mineure**, et tout Echec Critique génère une **Incantation Imparfait Majeure**. Lorsque le sort se termine, son énergie est relâchée violemment. Vous gagnez un Etat *Exténué* et subissez 2d10 Points de Blessure moins votre Bonus de Force Mentale (avec un minimum de 1).

Soins des Animaux

NI: 4

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Instantané

Votre Toucher guérit toutes les blessures normales et enlève tout les états et maladies sur un animal ordinaire qui est en vie. Ce

sort ne guérit pas les effets de la Corruption, les fractures, les déchirures musculaires ou les amputations. Le sort ne guérit pas non plus le déclin du à l'âge.

Souder les Os

NI: 9

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Instantané

Votre toucher soigne la cible de 1 Blessures +DR ou une Fracture Mineure et une Déchirure Musculaire Mineure, mais votre cible doit avoir dormi une nuit complète avant ou obtenir un État Exténué. Une Fracture Majeure ou une Déchirure Musculaire Majeure peut être suffisamment restauré pour être considéré comme Mineure, après quoi le temps normal de guérison s'applique (WFRP4 p179). On ne peut pas cibler la même blessure deux fois dans la même semaine.

Brume Matinale

NI: 6

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds+

Si vous êtes en extérieur ou dans un milieu intérieur humide, vous pouvez invoquer un brouillard qui obscurcit la vue de quiconque est à l'intérieur. Toutes les cibles gagne DR +1 états Aveuglé. Quiconque qui tente de se déplacer doit réussir un Test de Perception ou recevoir un état A Terre. Ceux qui ciblent l'intérieur du brouillard reçoivent un malus de -30 (Difficile). Le lanceur du sort n'est pas affecté par le brouillard.

Accélération

NI: 11

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds+

Votre Toucher transforme un arbre dans un état animé, semi-conscient et à vos ordres. Tant que le sort dure, vous pouvez vous déplacer et agir normalement, mais vous devez être capable de maintenir votre concentration (Voir Interruption WFRP4 .page237) ou le sort se dissipe, et l'arbre redevient inanimé. L'arbre ainsi animé a les caractéristiques de l'Homme-Arbre (Voir Bestiaire Non-Officiel .page 26), excepté que la Créature à le Trait *Stupide* et une *Intelligence* de 10.

Croissance Renouvelée

NI: 12

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Spécial

Vous revitalisez la vie végétale d'une zone desséchée, flétrie ou désolée d'un champ, à condition que cette croissance ne soit pas contre-nature (ie jungle dans un désert). Les effets de la sécheresse, de l'empoisonnement, du feu, des maladies, des parasites, de la Corruption et des mutations sont tous supprimés et guéris. Vous pouvez choisir la zone d'effet dans la portée du sort. Les premiers signes visibles de la renaissance végétale arrivent au bout de 1d10 minutes et les effets sont permanents. Ce sort provoquera le retour des plantes et animaux autochtones pendant les prochains jours, semaines et mois

Rituel du Printemps

NI: 9

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Votre cible gagne les Traits *Magique* et *Régénération*.

Moi Spirituel

NI: 9

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds+

Votre corps devient intangible et presque invisible. Les autres vous voient comme une aura subtile, avec des yeux verts-brillants. Vous gagnez le Trait *Éthéré*. Vous ne pouvez interagir avec le monde physique et ne pouvez pas lancer de sort. Vous gagnez +20 à vos Tests de *Discrétion* et les Créatures subissent une pénalité de -20 sur leurs Tests de *Perception* pour vous voir..

Renfort de Bâton

NI: 3

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds+

Vous investissez votre énergie dans votre bâton, lui donnant le Trait *Magique*.

Pluie d'Été

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus de Force Mentale minutes

Vos paroles magiques invoquent des sombres nuages venus de nul part, libérant une pluie torrentielle dans tous environnement extérieur, sauf les déserts. Ce déluge éteint les feux, les Projectiles à Poudre Noire et les explosifs. Toutes les attaques à distance sont considérées avec une portée supplémentaire de 2 niveaux: à bout portant compte comme Moyenne, Courte compte comme Extrême, et tout autre distance est impossible. La zone environnante devient un terrain difficile jusqu'à ce que le sol sèche. La pluie fourni de l'eau pour la vie locale, créant des petites mares d'eau pure et potable.

Entrave de la Ronce

NI: 8

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Vous ciblez une parcelle de terre nue, invoquant une haie dense de ronces, de lianes et d'épines. Les plantes se saisissent de tout ce qui bouge à l'intérieur de la zone, infligeant l'équivalent d'un *Projectile Magique* de Dégâts 0 à la fin de votre tour, pendant chaque Round. La zone devient un terrain difficile. Toute créature essayant de sortir de la zone à pied doit réussir un test d'*Agilité Complexe (-10)* ou recevoir 1 état *Empêtré*, avec votre Force Mentale comme Force. Lorsque le sort se termine, les ronces perdent leur propriétés surnaturelles.

Piqûre de l'Hiver

NI: 8

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Ce sort ne peut-être lancé qu'en extérieur. Vous provoquez une tempête de grêle soudaine et violente. Tant que la tempête dure, les cibles dans l'aire d'effet subissent un *Projectile Magique* de Dégâts 0 et doivent réussir un Test de *Calme Accessible (+20)* ou subir un état *Brisé* (pour chercher un abri). La visibilité dans la zone est gênée par votre Bonus de FM états *Aveuglé*. Les feux, les tirs de Poudre Noire et les explosifs sont éteints durant la tempête. Le terrain devient également difficile pendant 1d10 minutes après la fin du sort. Se déplacer plus rapidement qu'en marchant requiert un Test d'*Athlétisme Accessible (+20)* (modifié par les états) ou la cible reçoit l'Etat *A Terre*. Le sprint est impossible

ELEMENTALISTE

Race: Humain, Elfe Sylvain
Classe: Itinérant

Vous être le façonneur secret des éléments naturels du monde. Vous vivez chaque jour avec un immense pouvoir, et vous vous défendez d'un danger encore plus grand.

Les Élémentalistes portent le pouvoir imprévisible des quatre éléments naturels: Air, Terre, Feu, Air. Ils sont capables d'exercer un contrôle sur ces forces naturelles, et sont également capables de conjurer des créatures terrifiantes d'un autre monde—de ceux qui n'a jamais été encore identifié. En tant que sorcières ou sorciers de la Nature, les Élémentalistes ont souvent une affinité avec les choses vivantes, et ils prennent souvent la personnalité des éléments qu'ils conjurent fréquemment. Tous les Élémentalistes se considèrent eux-mêmes comme les intendants des forces naturelles, et méprisent à ce titre les arts sombres des Démonologues et des Nécromants

Les Élémentalistes étaient autrefois communs dans le Vieux Monde, avant que l'Empire n'institue les ordres magiques et n'effectue la purge de ce genre de sorcellerie au nom de la Loi et de l'Ordre. N'étant plus une activité académique respectée, les Élémentalistes restants vagabondent à travers le monde, errant de villes en villages en quête d'un nouveau savoir sous couvert d'une aide offerte, de recherche d'informations, et de services magiques. Autrefois, le centre de l'Élémentalisme était l'Université d'Eldritch et la Guilde des Élémentalistes, situés dans le Quartier des Universités de Nuln. Cependant la Loi Impériale s'est retournée contre de telles pratiques de sorcellerie, et l'Université d'Eldritch fut détruite dans

SCHEMA DE PROGRESSION ELEMENTALISTE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+				☠	⚔		+	+	🛡

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

✦ Apprenti — Cuivre 2

Compétences: Focalisation, Ragot, Langage (Magick), *Savoir (Nature)*, Mêlée (Base), Navigation, Survie en extérieur, Natation
Talents: Harmonisation Aethyrique, Magie mineure, Lire/Ecrire, Seconde vue

Possessions: Grimoire, Arme 1 main

⚔ Élémentaliste — Cuivre 4

Compétences: Soins des animaux ou Guérison, Esquive, Résistance, Intuition, *Savoir (Herbes)*, Discrétion (Choix)

Talents: Insignifiant ou Sixième Sens, Magie des Arcanes (Élémentalisme), Résistance (Corruption), Métier (Herboristerie)
Possessions: Cataplasme de Soins, Outils de Métier (Herboriste)

☠ Maître Façonneur — Argent 2

Compétences: Charme, Escalade, Perception, Chevaucher ou Ramer
Talents: Sens Aiguisé (Tout), Souplesse féline, Mains agile, Diction Instinctive,

Possessions: Maison isolée, Cheval ou Petit Bateau, Objet magique

🛡 Seigneur Élémentaliste — Argent 4

Compétences: *Savoir (Choix)*, Recherche
Talents: Détection d'Artefact, Sociable, Perception de la Magie, Nageur Endurant
Possessions: Apprenti, Bibliothèque (Magie), Atelier (Magie)

des circonstances mystérieuses. Aujourd'hui, il n'y a plus qu'un large espace vide et un ancien cercle noire calciné niché entre les boutiques des marchands. Les citoyens dévoués de Nuln voient ce grand espace avec un œil soupçonneux, et ne demandent pas ce qu'il s'est passé ou pourquoi rien n'a été reconstruit ; mais certains diraient que c'était le lieu d'une grande et terrible bataille

Trouver un maître de magie Élémentaire, ou rechercher un apprenti peut être un travail de plusieurs années. Depuis que les Élémentalistes sont enclins à une vie nomade et hermétique, vivants à proximité de larges sources de leur élément préféré — tels que les cascades, océans, volcans, cimes montagneuses —, en trouver un peut représenter une quête importante en soi.

« Danger! Excitation! Commandez à une créature de Fyre grâce à la puissance de votre esprit! Embarquez vers une nouvelle vie : TOUT LE MONDE EST BIEVENU! Consulter auprès du Magister Sneed, de l'Université d'Eldritch & Guilde des Élémentalistes — La Tour à Kuchag Wag »

—Annonce régulièrement réaffichée sur le Deutz Elm à Nuln

« On sait pas vraiment qui continue de remettre cette affiche. On r'gardé un peu partout, fouiné un peu, enquêté à l'Académie des Sorciers et tout ça. Pas de pistes. J'vais vous dire, si j'attrape ce parasite, j'lui donn'rai c'qui mérite ! J'veux dire, les gamins impressionnables peuvent facilement se monter à la tête... Les Élémentaliste n'existe pas, c'est tout ! »

—Garde Jonson, Garde de la Ville, Quartier Université

MAGIE ÉLÉMENTAIRE

Les Élémentalistes maîtrisent les Vents de Magie d'une manière similaire aux lanceurs de sorts des Arcanes, mais ils le font en opposition aux enseignements de Teclis. Les Elfes maintiennent que les Humains sont seulement capables de comprendre les mystères d'un seul Domaine, mais le Domaine de l'Élémentalisme défie cette affirmation en canalisant n'importe quel Vent disponible afin d'extraire les énergies élémentaires de l'air, de la terre, du feu et de l'eau. Même si la pratique est de ce point de vue techniquement plus sûre, les Collèges et l'Empire la perçoivent comme une sorcellerie hérétique et sont farouchement opposée à sa pratique.

Incantation des sorts d'Élémentalistes

Les Élémentalistes apprennent et lancent les sorts de Magie Mineure comme n'importe quel autre Sorcier et la procédure du lancement de sort d'un Domaine reste similaire aux autres magiciens, mais avec les modifications suivantes:

Ingrédients: Un ingrédient est requis pour incanter un sort Élémentaire. Cependant, le seul ingrédient nécessaire est l'élément lui-même (air, terre, feu, eau) associé au sort. Il n'y a pas d'autres avantages à utiliser un ingrédient puisque cet avantage est intégré au Domaine.

Affinité: Avant Focalisation ou Incantation, vous devez d'abord créer un lien magique avec l'ingrédient élémentaire. Cela est fait en méditant à proximité de l'élément que vous souhaitez exploiter, ou en percevant son emplacement proche. Cela vous prend un Tour entier et vous êtes considéré comme une Cible sans défense jusqu'à ce que vous commenciez à incanter le sort. Pour affiner un élément, un Test de Force Mentale est réalisé. Si le Test de Force Mentale échoue, vous ne pourrez pas incanter un sort de Domaine tant que le test n'a pas réussi. Si vous réalisez un Echec Critique, vous gagnez l'état Assommé. Si vous réussissez, vous pouvez ajouter jusqu'au prochain tour le DR du Test d'affinité à un Test de d'Incantation réussi. Un Coup Critique signifie que vous établissez un lien stable avec l'élément et annulez toutes les incantations imparfaites jusqu'au prochain tour.

Modificateur d'Affinité: Le MJ devrait appliquer une Difficulté au Test d'Affinité basée sur la distance et la densité de l'élément. C'est au MJ de décider ce qui constitue un ingrédient élémentaire et à quelle distance de son centre de puissance se situe le lanceur de sort. Le Feu doit être

quelque chose de la taille d'un feu de camp ou plus grand, et utiliser sa puissance va l'éteindre sauf s'il brûle avec intensité. L'Eau doit être au moins un petit courant où une étendue d'eau dans laquelle vous pouvez vous submerger. L'Air est présent tout autour de nous, mais il doit y avoir du mouvement, comme une brise légère ; un petit souffle ne suffit pas. De la même manière, la Terre et la roche sont omniprésentes, mais au milieu de la forêt ou d'un lac, son effet peut être minime. En cas de doute, lancez 1d100 pour déterminer la distance entre l'élément et l'Élémentaliste.

Modificateurs de Portée: Prenez la valeur de la Compétence Savoir (Nature) en tant que Moyenne Portée, utilisez la Règle de Portée des armes (WFRP4, p297) pour comparer la distance à laquelle vous êtes de l'élément. Déterminez le Modificateur de Portée basé sur la Difficulté de Combat (WFRP p161) et appliquez-le sur le Test de Force Mentale associé.

Exemple: *Sirin a une Compétence Savoir (Nature) de 51 et médite à 25 mètres d'une rivière, l'élément requis pour son sort. Alors que la distance est inférieure à la moitié de sa Compétence Savoir (Nature) – ici, Courte Portée – il gagne +20 à son Test de Force Mentale. Avec un Test de Force Mentale de 47 et un bonus de +20, il nécessite de tester à 67 ou moins pour s'affiner avec l'élément. Il obtient 43, ce qui donne 2 DR. Ce DR peut être appliqué à un Test d'Incantation réussi jusqu'au prochain tour.*

ELEMENTAIRES

Les Élémentalistes sont capables d'invoquer de terribles, insondables créatures appelées Élémentaires. La façon dont ces créatures ont vu le jour a été perdue dans l'histoire ancienne, car l'Empire a fait un effort considérable pour éliminer les derniers vestiges d'informations relatives aux Élémentaux. Les quelques personnes qui ont étudié ces êtres étranges et mystiques et qui sont encore en vie pour le raconter sont en désaccord à propos de leur nature. Certains croient que ce sont des Démons venant des Royaumes du Chaos, déguisés en créatures naturelles. D'autres pensent qu'il existe un autre Royaume inconnu où ces créatures fourmillent. Une autre théorie stipule que ce sont des âmes perdues arrachées du Royaume Spirituel, portant les éléments comme leur chair. Quoiqu'il en soit, il n'y a pas de forme inhérente à ces créatures, bien qu'en fonction des préjugés de leurs invocateurs, elles sont généralement de formes humaines. Les rares Erudits qui ont écrit à propos des Élémentaires rapportent que ces créatures ne possèdent aucune identité et ne montrent aucune émotion.

Règles spéciales

Les Élémentaires gagnent les nouveaux Traits de Créature suivants et ceux spécifiques à leur nature

Type	Traits de Créatures additionnels
Air	Éthéré, Envol 100, Immunité (Air, Cieux), Furtif
Terre	Armure 5, Champion, Immunité (Terre), Se cabrer
Feu	Enflammé (Coups inflige +1 Etat <i>En Flamme</i>), Souffle +(BE)(Feu), Frénésie, Immunité (Feu)
Eau	Amphibie, Immunité (Eau), Régénération, Limicole

Trait de Créature Construction Élémentaire

Un Élémentaire est une bête construction formée à partir d'éléments naturels liés ensemble par la magie. Il n'a aucune caractéristique d'Intelligence, de Force Mentale ou de Sociabilité et n'a jamais besoin de le tester. Pour le calcul des Points de Blessures, utilisez le Bonus de Force à la place du Bonus de Force Mentale. Par défaut, les Élémentaires provoquent Peur 2 sauf si leur taille augmente cet effet. Les attaques des Élémentaires sont magiques. Les attaques physiques (non magiques) qui touchent un Élémentaire ignorent leurs Qualité et ne causent que 1 Dégât.

Trait de créature Réductible

Lorsque les points de Blessures d'un Élémentaire atteignent ceux d'un niveau de taille inférieur (cf. ci-dessous), leur taille et leur caractéristiques sont mises à jours avec celles de la nouvelle taille. Par exemple, si un Gigantesque Élémentaire est réduit à 40 Blessures, sa taille sera réduite à Grand.

Profils Élémentaires

Les Profils sont décrits ci-dessous pour chaque taille de l'Élémentaire:

ÉLÉMENTAIRE MONSTRUEUX

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
9	95	95	95	95	95	95	95	-	-	-	288

Traits: Infravision, Construction Élémentaire, Immunité (Maladie, Mutation, Poison), Immunité Psychologique, Insensible à la douleur, Réductible, Taille (Monstrueuse), Instable, Arme +13 (2 x Poings)

ÉLÉMENTAIRE ÉNORME

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
7	75	75	75	75	75	75	75	-	-	-	112

Traits: Infravision, Construction Élémentaire, Immunité (Maladie, Mutation, Poison), Immunité Psychologique, Insensible à la douleur, Réductible, Taille (Enorme), Instable, Arme +11 (2 x Poings)

ÉLÉMENTAIRE GRAND

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
5	55	55	55	55	55	55	55	-	-	-	40

Traits: Infravision, Construction Élémentaire, Immunité (Maladie, Mutation, Poison), Immunité Psychologique, Insensible à la douleur, Réductible, Taille (Grande), Instable, Arme +9 (2 x Poings)

ÉLÉMENTAIRE MOYEN

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
3	35	35	35	35	35	35	35	-	-	-	12

Traits: Infravision, Construction Élémentaire, Immunité (Maladie, Mutation, Poison), Immunité Psychologique, Insensible à la douleur, Réductible, Taille (Moyenne), Instable, Arme +7 (2 x Poings)

ÉLÉMENTAIRE PETIT

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
1	15	15	15	15	15	15	15	-	-	-	3

Traits: Infravision, Construction Élémentaire, Immunité (Maladie, Mutation, Poison), Immunité Psychologique, Insensible à la douleur, Réductible, Taille (Petite), Instable, Arme +5 (2 x Poings)

LE DOMAINE DE L'ELEMENTALISTE

Les Elementalistes sont les porteurs de puissances naturelles primitives, qui s'expriment dans la manipulation des quatre éléments de l'Air, la Terre, le Feu et l'Eau. Ils peuvent contrôler ces forces jusqu'à un certain degré, mais de façon plus inquiétante ils peuvent invoquer des êtres terribles appelés Elémentaires.

Attribut de Domaine: Réduisez toutes les Incantations Imparfaites d'une Table et gagnez +10 aux Tests de Focalisation et d'Incantation lorsque vous êtes immergé, entouré ou en contact physique avec l'ingrédient élémentaire relatif au Sort (A la discrétion du MJ). Exemples: incanter l'air en extérieur, non pollué ou entouré par une forte brise naturelle; incanter sur ou dans une montagne ou en touchant une étendue de roche naturelle; incanter à côté d'un feu déchaîné ou entouré par de nombreux feux naturels; incanter à demi immergé ou en touchant une rivière ou une cascade.

Assaut de Pierre (Terre)

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée: Instantanée

Vous conjurez et lancer une poignée de cailloux haut dans l'air. Alors que les pierres s'envolent, elles grossissent de plus en plus et se mettent à pleuvoir sur la zone ciblée. Toutes les victimes souffrent d'un Projectile Magique avec des dégâts de +4 et doivent effectuer un Test d'**Endurance Intermédiaire (+0)** ou recevoir l'Etat *A Terre*.

Flash Aveuglant (Air)

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Vous

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Vous conjurez une boule de lumière aveuglante. Quiconque n'a pas été averti du flash doit effectuer un Test d'Intuition Complexe (-10) ou recevoir +1 DR Etats *Aveuglé*. Ceux qui réussissent le test ne peuvent pas vous cibler sans être aveuglé.

Respirer sous l'Eau (Eau)

NI: 2

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Bonus de Force Mentale minutes

Votre cible gagne la capacité à respirer sous l'eau ou dans l'air, ainsi que +2 DR aux Tests de Résistance contre la fumée, le gaz, les spores, et les poisons.

Appeler la Pluie (Eau)

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Vous absorber l'humidité environnante et la relâchez soudainement en une pluie torrentielle (y compris en intérieur si le MJ l'autorise). Tous les feux sont éteints. Subissez les Effets Attraper un Rhume décrits dans **Enemy in Shadows Companion**, p33.

Tonnerre (Air)

NI: 6

Portée: 1 kilomètres

Cible: Spécial

Durée: Instantanée

Votre magie libère un immense bruit de tonnerre, audible sur une grande distance. Toutes les créatures avec le Trait de Créature Nerveux ou Stupide 3 Etats *Brisé*.

Le MJ peut obliger les cavaliers à réussir un Test **Complexe (-10)** de **Conduite d'Attelages** ou **Chevaucher** pour calmer leurs montures.

Bourrasque Purificatrice (Air)

NI: 6

Portée: Force de Mentale mètres

Cible: Vous

Durée: Bonus de Force Mentale minutes

Vous invoquez un vent fort qui dissipe toutes les impuretés dans l'air et apporte une sensation de fraîcheur printanière. Tant que le sort est actif, les poisons en suspension dans l'air, gaz, fumées, effets de souffle et sorts basés sur le Vent n'ont aucun effet. Rafrâchis, tout le monde retire un Etat *Exténué*.

Nuage de Fumée (Feu)

NI: 2

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Vous soufflez une fumée concentrée provenant de vos poumons. Le nuage vous entoure, mais si vous bougez, il reste immobile jusqu'à ce qu'il se dissipe. Les créatures dans la ZdE ne peuvent pas voir à l'extérieur ni à travers lui, et celles qui se trouvent à l'extérieur ne peuvent pas voir dans ou au-delà de la fumée. Les créatures à l'intérieur doivent se déplacer à la moitié de leur valeur de Mouvement ou errent dans une direction aléatoire (voir Dispersion WFRP4 p163) et subissent les effets d'un terrain difficile.

Effriter la Pierre (Terre)

NI: 6

Portée: Toucher

Cible: ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée: Instantanée

Votre toucher provoque le craquement et l'effritement de la pierre, rocher, ou brique ciblée, infligeant un Projectile Magique avec des dégâts +6, ignorant le Bonus d'Endurance de la structure. Ce sort ne blesse pas directement les créatures.

Tempête de Sable (Air)

NI: 7

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Vous conjurez un vent tourbillonnant de sable et de poussière dans la zone, que vous pouvez déplacer à volonté avec un Test de Focalisation Accessible (+20). Lorsque la tempête est créée et par la suite, au début de chaque Round, toutes les créatures prises à l'intérieur subissent un Projectile Magique avec un dégât +0.

Éteindre le Feu (Eau)

NI: 5

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée: Instantanée

Vous criez des mots de puissance et conjurez suffisamment d'eau pour éteindre tous les feux dans la ZdE. Au sein de celle-ci, tous les Etats *En Flamme* sont immédiatement retirés.

Paroi de Flamme (Feu)

NI: 8

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Spécial)

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Vous étendez un mur de flammes qui est égale à votre Bonus de Force Mentale en largeur et en hauteur et Profond de 2 mètres. Toucher le mur de feu inflige l'Etat *En Flamme*.

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez étendre l'une des dimensions de la barrière du montant indiqué.

Main de Feu (Feu)

NI: 4

Portée: Spécial

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Votre arme de corps à corps brûle avec une flamme vacillante qui irradie comme une torche. L'arme gagne le Trait *Magique*. N'importe quelle créature touchée par l'arme gagne un État *En Flamme*.

Léger Comme une Plume (Air)

NI: 2

Portée: Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous engendrez un courant d'air qui facilite la réception du a une chute. Votre cible chute a la vitesse de son score de mouvement marche et ne subira pas les Dégâts, sauf si le sort se dissipe avant quelle touche le sol.

Séparer les Eaux (Eau)

NI: 8

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale minutes

Vous tendez les mains en direction d'un point d'eau à proximité (mare, rivière, lac, chute) et y ouvrez une brèche de la taille de la ZdE. Vous pouvez traverser, et marcher à la valeur de votre score de Mouvement Marche. Les créatures prises dans des eaux a la fin du sort doivent effectuer un Test de **Natation Dur (-20)** ou alors sont prises par les courants et sujets aux règles de Noyade (**WFRP4**, page 181).

Sables Mouvants (Terre)

NI: 9

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous ciblez un morceau de terre, boue ou sable, et que vous transformer en sables mouvants magiques. La boue épaisse et aspirante piège n'importe quelle créature qui s'y trouve, leur inflige un État *Empêtré* (avec votre Compétence de Focalisation comme Force). Au début de chaque Rounds, la victime gagne +1 Etat *Empêtré*. Si une victime est capable de bouger, les sables mouvants est considéré comme un terrain difficile (mi-vitesse, pas de course ni de sprint). Si une créature est atteinte de plus d'Etat *Empêtré* que son Bonus de Force, elle sera aspirée par les sables mouvants et sujette aux règles de Suffocation (**WFRP4**, page 181). Les créatures ne respirant pas n'étouffent pas mais seront probablement piégée lorsque le sort aura pris fin.

Résister au Feu (Feu)

NI:4

Portée:Vous

Cible:Vous

Durée: Bonus Force Mentale Rounds+

Vous vous enveloppez dans une cape magique qui repousse le feu, les sorts et les armes enflammées. Vous gagnez le Trait *Immunisé (Feu)*.

Façonneur D'Elementaire

NI: 12

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous chantez une incantation à proximité d'un élément ciblé à portée et façonnez son énergie naturelle amorphe en une forme humanoïde d'une taille Grande. Vous devez maintenant la contrôler avec un Test de **Focalisation** réussi. Pour chaque degré de taille supérieure à la vôtre, augmenter d'un degré la difficulté du Test (de Intermédiaire à Difficile). Si vous réussissez, il bouge et agit selon vos ordres. Si vous échouez, le MJ contrôle la créature ou lance 1d10 à chaque Round: Sur 1-5, rien ne se passe ou il continue ce qu'il faisait; sur 6-7, il attaque son invocateur; sur 8-10, il attaque la créature la plus proche.

Surincantation: Pour chaque +3 DR, vous pouvez augmenter sa Taille d'un degré.

Attiser les Flammes (Feu)

NI: 4

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Instantanée

Vous enflammez une source de matériau inflammable à portée, ce qui la fait s'enflammer, et lui fait gagner 1 Etat *En Flamme*. C'est à la discrétion du MJ de déterminer ce qui est inflammable et à quelle vitesse le feu pourrait s'étendre.

Surincantation: Vous pouvez causer +1 Etat *En Flamme* pour chaque +2 DR obtenu.

Nuée (Terre)

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

En posant vos mains sur le sol ou la roche, vous envoyez de l'énergie qui attire une nuée d'insectes ordinaires, araignées, de scorpions, serpents, lézards, etc. de taille moyenne. Le nuée suivra vos instructions simples jusqu'à ce que vous ou la nuée soyez détruit ou que le sort se termine.

Surincantation: Pour chaque +3 SL, vous pouvez augmenter sa taille d'un degré.

Marcher sur l'Eau (Eau)

NI:2

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Spécial

L'eau repousse légèrement vos pieds comme par magie lorsque vous vous déplacez, ce qui vous permet de traverser des rivières, des ruisseaux, des lacs, des marais, des étangs, de la boue, un sol glissant et autres sans difficulté.

Vous devez marcher sur la surface de l'eau dans la minute qui suit

l'Incantation et le sort se termine lorsque vous marchez sur la terre ferme.

Secouer les Murs (Terre)

NI: 16

Portée: FM mètres

Cible: Spécial

Durée: Instantanée

Vous faites trembler et gronder le sol, fissurant les fondations et les supports de tous les bâtiments à portée. Effectuez un Test **Opposé Focalisation/Endurance** pour chaque bâtiment (vous effectuez le test une fois et le MJ lance pour chaque bâtiment):

Matériau du bâtiment	E	Matériau du bâtiment	E
Terre/Boue/Paille	40	Bois solide	75
Clayonnage, Torchis	55	Structure en brique	90
Argile/Bois léger	65	Structure de pierre	100

Chaque Test gagné provoque l'effondrement du bâtiment ciblé (à la discrétion du MJ). Toutes les créatures à l'intérieur subissent des Dommages liés à l'Effondrement. La réplique provoquée par le sort se réverbère des kilomètres à la ronde, alertant quiconque avec le Talent *Seconde vue*, qui pourra se révéler hostiles face à un tel usage flagrant d'une force aussi dévastatrice.

MAGIE DU CHAOS

Le chapitre qui suit renvoie et se base sur les informations relatives à la Magie Chaotique contenues dans le livre de règles WFRP4 et dans **Enemy in Shadows Companion**. Dans la mesure du possible, je me suis efforcé d'éviter les éléments sous licence tout en synthétisant les règles pour faciliter le jeu.

SORCIERS DU CHAOS

Les Sorciers du Chaos focalisent et incantent la magie de la même manière que les autres Sorciers; cependant, ils y gagnent de puissants avantages et de dangereux inconvénients. Est considéré comme Sorcier du Chaos toute créature ou personnage qui possède le Talent Magie du Chaos ou le Trait de Créature Lanceur de sorts (Savoir Chaos). Vous devez toujours choisir un Domaine correspondant au Talent Magie des Arcanes. Ainsi, un Sorcier Chaotique de Tzeentch aura le Talent Magie du Chaos (Tzeentch) ou le Trait de Créature Lanceur de sorts (Tzeentch)

Carrière du Mage du Chaos de Tzeentch

Pour plus d'informations sur la Carrière de Sorcier du Chaos de Tzeentch, consultez **Enemy in Shadows Companion**, pages 75-77. Parmi les récents talents présentés dans le Compagnon, citons Discipe du Changement, Double Vie et Bénédiction de Tzeentch. Les prochains ouvrages de Cubicle7 devraient inclure d'autres Carrières de Sorciers du Chaos.

SOURCES DU DHAR

Le *Dhar* se rencontre partout où s'exerce le Chaos et où se répand la Corruption. Voir **Enemy in Shadows Companion**, p.78). Cela comprend: la Malepierre; la magie provenant d'un Savoir Chaotique ou Obscur; les temples, monolithes, ou autres monuments dédiés aux Puissances de la Ruine; les créatures et artefacts imprégnés de *Dhar*, les forêts et collines profanées par le Chaos; les Dolmens détruits et les sépultures des hommes-bêtes; ainsi que les antres des Skavens, des Nécromanciens et des Vampires. Voir les règles sur la Corruption dans **WFRP4** p. 182 pour de plus amples détails sur l'exposition aux influences corruptrices.

FOCALISATION DU DHAR

Dans leur quête du pouvoir pur, les Sorciers du Chaos méprisent les lois communes et les interdits qui régissent l'usage de la magie dans l'Empire. Ces magiciens détournent tous les vents de magie en une énergie appelée *Dhar*, également connue sous le nom de Magie Noire ou de Vent de Magie Noire.

Bonus de Focalisation (*Dhar*)

La proximité avec le pouvoir pur, corrompu, confère un bonus à tous les tests de Focalisation (*Dhar*) effectués dans cette zone. Le bonus est à la discrétion du MJ évidemment, le plus simple est cependant de le baser sur le degré d'Influence Corruptrice. Ainsi, l'exposition à une Influence Corruptrice Mineure ajoutera +1DR au Test de Focalisation (*Dhar*), une Influence Corruptrice Modérée ajoutera +2DR, et une Influence Corruptrice Majeure ajoutera +3DR.

Influences Corruptrices

Lors d'une Focalisation avec *Dhar*, tout double engendre une Influence Corruptrice Mineure. Quand on obtient 8 à un test de Focalisation (*Dhar*), toutes les créatures vivantes dans un rayon égal au bonus de FM du lanceur subissent une Influence Corruptrice Mineure et une Incantation Imparfait Mineure (lancez un jet sur la table correspondante pour chacun des personnages concernés). Si on obtient 88, l'effet devient une Influence Corruptrice Modérée et une Incantation Imparfait Majeure. Si une autre Incantation Imparfait est active, cela s'aggrave encore en une Influence Corruptrice Majeure et une Incantation Imparfait Catastrophique.

INCANTATION DE SORTS AVEC DHAR

Incarter avec *Dhar* est le chemin le court vers un pouvoir aussi grand qu'imprévisible. Quand un sort est Incarter par ce biais, une Surincantation survient tous les +1 DR (au lieu de +2 DR). De plus, quand on Incante avec *Dhar*, les effets de Surincantation décrits dans les Sorts d'Arcanes génériques (WFRP4 page 242-244 et plus haut dans ce présent ouvrage) voient leur seuil réduit de 1 DR. Par exemple, un sort indiquant « Pour chaque +3DR, vous pouvez ajouter un degré de Qualité à l'arme » devient « Pour chaque +2DR, vous pouvez ajouter un degré de Qualité à l'arme ».

Influence Corruptrice

Quand vous réalisez un Test de Langue (Magick) avec *Dhar*, chaque double compte comme une Influence Corruptrice Mineure. Quand on obtient 8 à un Test de Focalisation (*Dhar*), toutes les créatures vivantes dans un rayon égal au bonus de Force Mentale du lanceur subissent une Influence Corruptrice Mineure et une Incantation Imparfait Mineure (lancez un jet sur la table correspondante pour chacun des personnage concerné). Si on obtient 88, cet effet s'aggrave en une Influence Corruptrice Modérée et une Incantation Imparfait Majeure. Si une autre Incantation Imparfait est active, cela s'aggrave encore en une Influence Corruptrice Majeure et une Incantation Imparfait Catastrophique.

INFLUENCES MALIGNE

Cette règle est introduite dans le livre de règles de **WFRP4** à la page 236 et est étendue à la Magie Chaotique dans **Enemy in Shadows Companion** page 79.

Les vents de la magie réagissent de manière imprévisible partout où la corruption sévit (voir Influences Corruptrices dans **WFRP4** p182). Tout 8 Langage transforme obtenu sur (Magick) une le dé des Incantation aboutit à unités une lors Imparfait d'un Incantation Test Mineure de Imparfait antérieure Focalisation Mineure en ou (ou une Incantation Imparfait Majeure).

De plus, dans chaque zone où s'étend l'emprise d'un Pouvoir Funeste (temple, Démons, sorts ou rituels actifs), l'influence des dieux se manifeste sous des formes étranges. Quand on obtient le nombre sacré d'un dieu à un Test d'Incantation ou de Focalisation, le Pouvoir Funeste s'en aperçoit.

Nombres sacrés connus: 9 pour Tzeentch, 8 pour Khorne, 7 pour Nurgle, 6 pour Slaanesh, 3 pour le Rat Cornu.

INFLUENCE MALIGNE DE TZEENTCH

Si l'on obtient un 9 sur un dé, on subit une Incantation Imparfait Mineure et on reçoit le Talent Imprégné par la Magie jusqu'au début du prochain Tour. Ce Talent est décrit dans **Enemy in Shadows Companion**, p.79. Si l'on obtient 99, on subit une Incantation Imparfait Majeure et une Horreur Rose de Tzeentch apparaît dans un rayon d'1d10m du lanceur.

Influence Maligne des Autres Dieux

Jusqu'à ce que Cubicle 7 fournisse plus d'informations dans de futurs ouvrages, nous suggérons la règle suivante: Utilisez la règle de l'Influence Maligne de Tzeentch comme base pour les Incantations Imparfaites et ajoutez un Démon Mineur du dieu adéquat: Sanguinaire de Khorne, Démonette de Slaanesh, Porteur de peste de Nurgle. Etant un Démon Mineur, le Rat Cornu est, à ce stade, trop faible pour influencer le cours des choses.

OPTIONS: SORTS DU CHAOS

La Magie Chaotique détruit les esprits de ses adeptes. Quand vous obtenez un double à un Test impliquant un sort du Domaine du Chaos, vous perdez 1 Augmentation dans une Caractéristique qui n'est pas de votre carrière. Puis, vous perdez un niveau dans un Talent qui n'est pas de votre carrière. Puis, vous perdez 1d10 d'Intelligence.

LE DOMAINE DES SORTS DU CHAOS

Seuls trois sorts du Chaos sont décrits dans le livre de règles **WFRP4** (p.257). De nombreux sorts supplémentaires ont été ajoutés dans **Enemy in Shadows Companion**, pages 79-81 pour l'Arcane du Chaos et la Magie de Tzeentch. La section suivante complète les listes de sorts pour les principales Puissances de la Ruine: Nurgle, Slaanesh, et Tzeentch. La magie Skaven est présentée dans un chapitre à part. Khorne, évidemment, méprise la magie et n'a pas de Domaine de sorts.

Les Sorciers Chaotiques sont autorisés à apprendre les Sorts d'Arcane recensés dans **WFRP4** et le **Grimoire Non-Officiel**, les Sort d'Arcane du Chaos décrits dans **Enemy in Shadows Companion** et dans le présent chapitre, de même que les sorts de leur propre Domaine Chaotique (Nurgle, Slaanesh, Tzeentch). Un Sorcier du Chaos qui n'est affilié à aucun des Puissances de la Ruine a le Talent Magique du Chaos (Indéterminé) et peut choisir des sorts uniquement dans les listes de sorts des **Arcanes et des Arcanes du Chaos**.

SORTS D'ARCANE DU CHAOS

Ces sorts sont accessibles à tous les Sorciers Chaotiques. Voir **Enemy in Shadows Companion**, page 79-81 pour la description des sorts.

Attributs du Domaine: Quand vous lancez avec succès un sort du Domaine du Chaos (Indéterminée), vous gagnez les Traits *Vision Nocturne* et *Protection 9+* pour 1d10 Rounds.

Horreur d'Arnizipal

NI:16

Portée:Spéciale

Cible:ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée:Bonus de Force Mentale Rounds.

Un panache de fumée noire corrosive s'élève du sol et vous enveloppe. Des tentacules de fumée noire s'échappent du Royaume du Chaos et lacèrent toutes les créatures à portée du nuage, entraînant les victimes à leur perte. Ceux qui possèdent le Talent Magie du Chaos ou les Traits de Créature Démoniaque, Éthéré, ou Mort-Vivant sont immunisés aux effets du nuage. Quand le sort prend fin, le nuage noire se projette vers l'avant, recherchant sans cesse de nouvelles victimes, se déplaçant et agissant à la fin de votre Tour. Il se déplace d'1d10+2m vers le groupe possédant le plus de cibles potentielles (choisi par le MJ), ou, à la place de votre Mouvement, vous pouvez choisir sa direction. Tout individu qui ressent ou voit les effets du nuage se voit affecté par Peur 3. Tous ceux qui touchent le nuage subissent 1d10+6 Dommages, ignorant les Points d'Armure (jusqu'à un minimum de 1). Au début de chaque Round, les cibles subissent des Dommages de Suffocation à cause des vapeurs toxiques. Dans le même temps, le nuage projette des tentacules de fumée pour attraper quiconque se trouve dans un rayon de 2m de la ZdE, infligeant à toutes les cibles +1 Etat Empêtré (d'une Force égale à votre Force Mentale) à chaque Round. Cet effet est continu et immédiat. Une cible recevant plus d'Etats Empêtré que son Bonus de Force est emprisonnée dans le Royaume du Chaos où elle périt d'une mort atroce. Un Point de Destin peut être utilisé pour échapper à la mort, mais le personnage est retiré du jeu pendant une durée laissée à l'appréciation du MJ. Être piégé dans le Royaume du Chaos cause une Influence Corruptrice Majeure avec un modificateur Difficile (-30). Dès qu'un personnage sort du nuage, il doit faire un Test d'exposition à la Corruption. Rester un Round à l'intérieur cause une Corruption (Mineure), deux Rounds une Corruption (Modérée), et trois Rounds une Corruption (Majeure). En outre, il est possible que leurs possessions s'en trouvent corrodées ou pourries. Toute la nourriture et les breuvages sont inutilisables, y compris les potions magiques. Pour chaque Round au sein du nuage, il y a +10% de chance

que les vêtements, les sacs et les équipements similaires soient détruits, et +5% de chance que les armes et munitions soient détruites. Le MJ décide si d'autres objets sont également affectés. Les objets, armes et armures magiques sont immunisés.

Embrouiller

NI: 2

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Votre toucher draine l'énergie du corps de votre cible. Elle se sent somnolente et étourdie, gagnant l'Etat +1 *Exténué* pendant la durée du sort.

Vent de Lames

NI:10

Portée: Spéciale

Cible:ZdE (Bonus de Force Mental mètres)

Durée:Bonus de Force Mentale Rounds

Vous invoquez un tourbillon vrombissant d'épées autour de vous qui taille leur chemin en quête de sang. En guise d'Action, vous pouvez déplacer les lames dans n'importe quelle direction de DR+1 mètres en réalisant un Test de **Focalisation Intermédiaire (+0)**. A la fin de votre Tour, la tempête d'épées réalisera deux Attaques Gratuites contre n'importe lesquelles des créatures affectées par la ZdE, sauf vous. Utilisez votre Compétence de **Focalisation** à la place de votre Compétence Corps à corps. Les épées Magiques causent un dommage de Bonus de Force Mentale+4 et infligent un Etat *Alémorragique* pour chaque attaque réussie.

Explosion de la Corruption

Voir **Enemy in Shadows Companion**, page 79.

Carreaux de Corruption

Voir **Enemy in Shadows Companion**, page 79.

Bise Glaciale

NI:6

Portée:Force Mentale mètres

Cible:ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée:Bonus de Force Mentale Rounds

Vous tournez Dhar en un vent glacial qui gèle les cibles jusqu'aux os. Quiconque est affecté par la ZdE subit 1d10+Bonus de **Force Mentale** Blessures modifiées par le Bonus d'Endurance (minimum de 1). Pour chaque série de 5 blessures infligées, une cible reçoit l'Etat Assommé +1. Ces effets s'appliquent tous les Rounds où le sort est actif. Vous pouvez utiliser une Action pour faire un Test de **Focalisation Accessible (+20)** pour déplacer le vent d'1d10+2 mètres dans la direction de votre choix. Surincantation: pour chaque +2DR, vous pouvez augmenter les Dommages de +1.

Transformation Démoniaque

Voir **Enemy in Shadows Companion**, page 79

Main Noire de la Destruction

NI: 6

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

De longues serres de Dhar jaillissent des doigts de votre main principale, formant une arme qui compte comme Magique et qui frappe avec un Dégât égal à votre Bonus de **Force Mentale**. Votre attaque obtient les Qualités Empaleuse et Pénétrante même si vous n'avez pas la Compétence de **Corps à corps** (Bagarre).

Spasme de la Mort

NI: 9
Portée: Bonus Force Mentale mètres
Cible: 1
Durée: Instantané

Une violente étincelle de noirceur jaillit du bout de vos doigts, frappant votre cible toute proche. La victime doit passer un Test de **Résistance Difficile (-30)** ou être soumise à un coup Critique immédiat à l'endroit où elle a été frappée. Chaque DR du Test échoué ajoute +5 au jet sur le tableau Critique. Les spasmes sont si violents que toute personne à portée de combat rapproché doit passer un Test d'**Initiative Intermédiaire (+0)** ou obtenir l'état Surpris .

Carreau du Destin

NI: 6
Portée: Force Mentale mètres
Cible: 1
Durée: Instantané

Vous invoquez un carreau de Dhar brûlant d'aethyr et le lancez sur votre cible. Cela compte comme un Missile Magique avec un Dégât de +5, qui ignore les Points d'Armure. La magie inflige également une agonie atroce : votre cible doit passer un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou obtenir les États Assommé et A Terre . Pour chaque +2 DR, vous pouvez rendre le Test de Résistance plus difficile d'un degré (c'est-à-dire, Intermédiaire à Complexe) ou ajouter +1 État *Assommé* . Une créature avec le Trait *Insensible à la douleur* réussit automatiquement le Test de Résistance.

Mauvais Messager

Voir *Enemy in Shadows Companion* page 80.

Aspect Joyeux

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 80.

Malédiction de Nagash

NI: 10
Portée: Force Mentale mètres
Cible: ZdE (Bonus Force mentale mètres)
Durée: Instantané

Vous invoquez de sombres malédictions sur votre cible et vos pouvoirs magiques ouvrent d'innombrables petites entailles et coupures sur tout le corps. Tout le monde dans ZdE souffre d'un État *Hémorragique* + DR. Toutes les cibles doivent passer un Test de **Résistance Difficile (-30)** ou subir 2 États *Assommés* . Une fois tous les états *Assommés* éliminés, chaque cible doit passer un Test **Calme Intermédiaire (+0)** ou gagner 1 point de Corruption mentale. Ce sort n'a pas d'effet sur les créatures avec les Traits *Fabriquer* , *Démoniaque* ou *Mort-Vivant* .

Obsession

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 80.

Pouvoir du Chaos

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 80.

Rendre l'Aethyr

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 80, 81.

Esclave des Ténèbres

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 81.

Drainage de l'Âme

NI: 8
Portée: Force Mentale mètres
Cible: ZdE (Bonus Force mentale mètres)
Durée: Spécial

Vous faites en sorte qu'un nuage noire terrifiant se forme dans la zone cible pendant 1 Round. Toutes les créatures dans la ZdE sont soumises *Missile Magique* avec un dégâts de +4, ignorant les Points d'Armure. Comptez le total des Blessures causées: pour chaque 2 Blessures infligées, vous gagnez 1 Blessure en retour. Notez que cela peut vous permettre d'obtenir plus de Blessures que prévu, jusqu'à ce qu'elles soient perdues ou que vous disparaissiez.

Supprimer la Mutation

NI: 5
Portée: Toucher
Cible: 1
Durée: Bonus Force Mentale heures

Vous touchez une créature mutante et manipulez le Dhar pour en modifier la forme. Pendant la durée du sort, votre cible perd une Mutation physique. Ce sort n'a pas d'effet sur les créatures avec les Traits *Fabriquer* , *Démoniaques* ou *Mort-vivants* , ni sur les créatures dépourvues de mutation.

Transformation de Kadon (Rituel)

Ce sort est un rituel - voir la section sur la magie rituelle pour plus de détails.

Vortex du Chaos (Rituel)

Ce sort est un rituel - voir la section sur la magie rituelle pour plus de détails.

LE DOMAINE DE NURGLE

Le Domaine de Nurgle est décrit de manière peu détaillée dans Le Livre de Règles WFRP4, page 257, mais aucune règle du Domaine n'était fournie.

Attribut du Domaine: Vous pouvez infliger un État *Empoisonné* +1 à toute personne ciblée par un sort de ce Domaine, à moins qu'il ne s'agisse d'un serviteur de Nurgle. Toutes les blessures causées par les sorts de Nurgle ont le Trait de Créature *Infectée* .

Nuage de Mouches

NI: 3
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous attirez un grand nombre de petites mouches qui tournent autour de vous, gênant vos ennemis. Toute personne se trouvant à moins de 2 mètres de vous subi -10 en CC et perd 1 Blessure à la fin de chaque Round. Expansion: Pour chaque +3 DR, vous pouvez augmenter les pénalités de 10 et 1.

Le Cercle de Vie de Grand-père Nurgle

NI: 14
Portée: Force Mentale mètres
Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)
Durée: Instantané

On a dit que le Père de la Peste habite tout ce qui vit. En attirant sa présence sur toutes les cibles de la ZdE, vous les frappez avec un Missile Magique causant des dégâts de +7 en ignorant les Points d'Armure. Chaque cible subit un État *Empoisonné* +1. A la fin du Round, comptez toutes les Blessures causées par le sort. Chaque Blessure libère un peu de Dhar dans la zone, comptant comme une Influence Corruptrice Modérée. Si plus de 7 Blessures sont causées, il y a 49% de chances qu'un Portepeste

apparaisse dans la ZdE comme si un Sort *Manifestation de Démon Mineur* était lancé. Si plus de 14 Blessures sont infligés, un Portepeste se manifeste, soit il y a 7 % de chances qu'un Prince Démoniaque de Nurgle arrive à la place (voir **WFRP4**, p336). Le Prince démon se comporte de manière aléatoire ou comme le MJ le juge bon.

Surincantation: Pour chaque +3 DR, vous pouvez augmenter de +7% les chances qu'un Démon apparaisse.

Magnifiques Pustules

NI: 4

Portée: Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Instantané

D'un geste gracieux, vous octroyez à votre cible des Pustules Empoisonnées. Il s'agit d'un Missile Magique avec un Dégâts de +2 et la cible obtient un État Empoisonné +1. En outre, votre cible doit passer un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou être infectée par des *Bubons* (**WFRP4**, p188) qui ne peuvent être éliminés qu'avec un traitement médical.

Régénération Maligne

NI: 5

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Spécial

Des fluides malsains remplacent comme par magie votre sang, régénérant votre corps par une régénération dangereuse. Obtenez le Trait de Créature *Régénération* pour les Rounds égale à votre Bonus de Force Mentale, mais chaque fois que vous restaurez des Blessures, vous subissez aussi une mutation physique aléatoire. Au bout de 1d10 minutes, votre corps reprend sa forme normale et vous prenez +1 État *Exténué* par mutation temporaire subie.

Miasmes Pestilens

NI: 5

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous invoquez une brume verte nauséabonde qui s'étend autour de vous, provoquant un malaise horrible chez toutes les créatures vivantes dans la ZdE. Toutes les cibles obtiennent un État *Empoisonné* +1 et un État *Exténué* +1 qui ne peuvent être éliminés que par un sommeil prolongé. Vous êtes immunisé contre ce sort si vous êtes un serviteur de Nurgle ou des Créatures avec le Trait *Fabriquer Démoniaque* ou *Mort-Vivants*.

Marque de Nurgle

NI: 7

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale heures

Vous utilisez la nature changeante du Dhar pour assimiler une maladie de votre cible et la maintenir dans votre corps. Tant que le sort dure, vous êtes immunisé contre les effets et les symptômes de la maladie, mais vous comptez comme ayant le Trait de Créature *Maladie* (Type). Lorsque vous ciblez une autre créature, elle est soumise à un Test de Résistance à la Contraction, conformément au Trait de la Créature *Maladie*. Si elle obtient la maladie, le sort se termine et vous n'êtes plus atteint de la maladie. Sinon, vous pouvez continuer à cibler d'autres créatures jusqu'à ce que vous réussissiez à leur transmettre la maladie. Si vous ne parvenez pas à transférer la maladie avant la fin du sort, vous la contracterez à la place. Si vous avez déjà la maladie, elle devient plus grave (voire mortelle), comme le détermine le MJ.

Surincantation: Pour chaque +2 SL, vous pouvez augmenter d'un degré la Difficulté du Test de Résistance

Vent de la Peste

NI: 12

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous provoquez une rafale de froid nauséabonde qui pénètre tous les vêtements et les armures, accompagnée de gémissements inquiétants, de rires déments et d'autres bruits de mort et de délire. Le nuage possède le Trait de Créature *Terreur* (1). Toutes les créatures vivantes au sein de la ZdE doivent effectuer un Test de **Contraction** pour *La Pourriture de Nurgle*. Comme action à chaque round, vous pouvez tenter un Test de **Focalisation Accessible (+20)** pour déplacer le nuage à la vitesse de votre marche. Sinon, le vent se déplacera de 1d10 mètres dans une direction aléatoire (utilisez la Dispersion **WFRP4** p163).

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez augmenter la Difficulté du Test de **Contraction** d'un degré. Pour chaque +3 DR, vous pouvez ajouter 1 à la valeur de *Terreur*.

Révéler la Beauté Intérieure

Voir *Rough Nights & Hard Days*, page 52.

Gâcher

NI: 2

Portée: Bonus Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Instantané

Vous ciblez une zone et un flux de *Dhar* pourri et puant souffle à travers. Toutes les potions, provisions, aliments, eau et les autres produits consommables se trouvant dans la ZdE sont rendus inutiles ou dangereusement dégradés et pourris. Les adeptes de Nurgle peuvent cependant se nourrir de ces consommables.

Puanteur de Nurgle

NI: 6

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous dégagez une odeur de pourriture si nauséabonde que tous les êtres vivants dans la ZdE ont la nausée. Vous obtenez le Trait de Créature *Perturbant*. Toutes les cibles qui échouent à un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** sont incapables de faire face aux spasmes de vomissements, et sont soumises à un état *Assommé* jusqu'à ce que le Test soit réussi. Les serviteurs de Nurgle et les créatures avec les Traits *Fabriquer Démoniaque* ou *Mort-Vivant* ne sont pas affectés par le sort.

Flot de Corruption

Voir *Le Livre de Règles WFRP4*, page 257.

Cape Tordue

NI: 7

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Force Mentale minutes

Une masse d'asticots malades et tortueux se manifeste partout sur vous, ajoutant +2 à vos Points d'Armure à tous les Emplacements. Obtenez le Trait *Peur* (0). Lorsque vous subissez des dégâts lors d'attaques de Corps à corps ou à Distance, toutes les créatures vivantes se trouvant à moins de 2 mètres de vous doivent passer un Test d'**Esquive Dur-20** ou souffrir d'un État *Empoisonné* +1. Les asticots ont les Traits de Créature *Infectée* et *Maladie (Pourriture de Nurgle)*. Les serviteurs de Nurgle et les Créatures ayant les Traits *Fabriquer Démoniaque* ou *Mort-Vivant* sont immunisés contre la maladie des asticots.

LE DOMAINE DE SLAANESH

Le Domaine de Slaanesh apporte la souffrance et la démesure, pour la plus grande jouissance du Prince de la Douleur et du Plaisir pour sa jouissance éternelle, mélangeant les vents pervers de l'Améthyste, de l'Or et du Jade en quelque chose de tordu et d'exotique.

Attribut du Domaine: Un sorcier de Slaanesh est habile dans l'art de délivrer le plaisir et la douleur. Vous pouvez infliger une Blessure supplémentaire par État *Assommé* ou *Brisé*, subie par les cibles de vos sorts.

Consentement

Voir Le Livre de Règles **WFRP4**, page 257.

Rayon de Slaanesh

NI: 9

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Un éblouissant arc-en-ciel de lumière jaillit du bout de vos doigts, plongeant tous les êtres vivants de la ZdE dans un état d'euphorie. Les cibles sont soumises à un Missile Magique avec un Dégâts de +0 et subissant un État *Assommé* DR + 1 pendant la durée du sort (minimum 1).

Éblouissement

NI: 6

Portée: Vous

Cible: vous

Durée: Bonus Force Mentale+.

Vous êtes entouré d'une aura éblouissante et séduisante qui fait que vos ennemis hésitent à vous faire du mal. Vous obtenez les Traits de Créature *Séduisant* (voir **Bestiaire Non-Officiel**, page 6), *Perturbant* et *Peur* (2). Ce sort est également connu sous le nom de Présence Charismatique.

Malédiction de la Chair

NI: 12

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Spécial

Vous invoquez des énergies nauséabondes qui s'écoulent vers une seule créature vivante, la faisant muter de façon dégoûtante. Votre cible a droit à un Test **Calme Dur (-20)** pour résister aux effets du sort. En cas d'échec, votre cible se retrouve avec des excroissances horribles, comme des bouches, des mains, des yeux, des jambes et d'autres appendices déformés. Cela compte comme une Influence Corruptrice Majeure. Au début de chaque Round après que le sort ait été lancé, lancez 1d10 et consultez le tableau suivant pour connaître les autres effets :

1d10	Effets de la Malédiction de la Chair ce Round
1-3	Des excroissances de graisse, de tendons et de muscles jaillissent à 2 mètres dans une direction aléatoire.
4-6	Une excroissance en forme de tentacule sort à 1d10+2 mètres dans une direction aléatoire. Tous ceux qui se trouvent sur le chemin sont affectés
7-9	Il ne se passe rien lors de ce Round. La cible cesse de se développer si elle réussit un Test Calme Dur (-20) .
10	La victime se déplace de 2d10 mètres dans une direction aléatoire. Voir Dispersion (p163).

Toute créature vivante qui entre en contact avec l'une des excroissances ou l'un des tentacules est autorisée à passer un Test d'**Esquive Intermédiaire (+0)** pour se libérer. En cas d'échec, la victime est étouffée dans sa chair et est soumise à 2 États *Empêtré* (en utilisant votre **Force Mentale** au lieu de votre **Force**). Pendant qu'elle est empêtrée, la nouvelle victime est soumise aux règles de Noyade et de Suffocation (**WFRP4**, p181).

Au Rounds suivant où votre cible mute, elle obtient à chaque fois le Talent *Dur à cuir*. Lorsque le maximum de Talent *Dur à Cuir* est atteint (c'est à dire le Bonus d'Endurance), la victime doit réussir un Test de **Résistance Accessible (+20)** à la fin de chaque Round, sous peine d'être soumise à une crise cardiaque mortelle. Les effets de la malédiction sont permanents jusqu'à ce qu'ils soient retirés. La cible affecté par ce sort est considérée comme sans défense. La victime continue à muter jusqu'à ce qu'elle réussisse le Test de **Calme**, qu'elle soit tuée ou que la malédiction soit dissipée par quelqu'un ayant le Talent *Supprimer la Malédiction*. Dans le cas contraire, la créature est destinée à vivre une courte vie dans l'agonie. Si la malédiction est dissipée, la victime obtient 1 Point de Corruption (Mentale) du au traumatisme et subie 1d10 États *Exténués*.

Fouet de Slaanesh

NI: 6

Portée: Bonus Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Instantané

Vous invoquez un long fouet en forme de langue de Dhar avec lequel vous fouettez vos ennemis. Choisissez un point à portée de votre fouet comme point final. Toute créature se trouvant entre vous et le point final le long d'une ligne droite est soumise à un *Missile Magique* dont les dégâts sont de 1d10. Si le jet de dé dépasse le Bonus d'Endurance d'une victime, elle obtient également un État *Assommé*. S'il y a un doute sur le fait qu'une créature puisse être frappée par le fouet, elle peut effectuer un Test d'**Esquive Intermédiaire (+0)** pour éviter l'attaque.

Danse de Slaanesh

NI: 9

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale minutes

Toutes les créatures vivantes dans la ZdE doivent passer un Test **Calme Complexe (-10)** ou ne rien faire d'autre que de se tenir debout et danser de façon obscène au son d'une musique surnaturelle qu'elles sont les seules à pouvoir entendre. Les cibles ne peuvent effectuer aucun mouvement ou action avant la fin du sort: elles sont considérées sans défense (**WFRP4**, p162). Le sort se termine lorsque la créature infectée est attaquée.

Parfum de Slaanesh

NI: 8

Portée: Vous

Cible: ZdE (Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds+.

Vous et tous vos alliés et serviteurs vivants à Portée êtes baignés dans des sensations agréables, devenant ainsi habitués à la douleur. Toutes les cibles obtiennent le Trait de Créature *Insensible à la douleur* et sont immunisées contre toute compétence ou sort qui en provoque les effets par intimidation ou douleur physique. De plus, toutes les cibles obtiennent le Trait de Créature *Protection 9+*. **Surincantation:** Pour chaque DR +3, vous pouvez augmenter la valeur de Protection de 1.

Fantasmagorie

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Force Mentale minutes

Vous invoquez des créatures illusoire qui volent à travers la ZdE, séduisant et déconcertant vos ennemis. Ces créatures illusoire tromperont quiconque ne possédant pas le Talent *Seconde vue*. Ceux qui ont le talent de *Seconde vue* peuvent passer un Test de **Perception Complexe (-10)** pour comprendre qu'il s'agit d'une illusion et éviter ses effets, mais ils ne peuvent pas voir à travers elle. Les créatures se comportent d'une manière que vous contrôlez et ont le Trait de Créature *Perturbant*. Si les créatures sont séduisantes, toute personne qui les observe prend un État *Assommé*. Si les créatures sont effrayantes, elles ont le Trait de Créature *Peur 1*. L'illusion est statique. En guise d'action, vous pouvez effectuer un Test de **Focalisation Dur (-20)** pour déplacer l'illusion lors de ce round.

Surincantation: Pour chaque DR +2, vous pouvez augmenter le nombre d'états causés ou sa valeur de Peur de +1.

Chanson de Séduction

NI: 9

Portée: Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale heures

Vous montrez du doigt un être vivant, vous le regardez, et vous chantez un air envoûtant. Si la cible perd un Test **Opposé Force Mentale**, elle est charmée par votre beauté et votre charisme manifestement supérieurs et obéira à vos ordres psychiques et verbaux. Vous pouvez même lui faire dire des paroles. Votre nouveau jouet fera tout ce que vous lui imposerez et remplira toutes ses fonctions avec brio, même si cela lui cause du tort ou cause un préjudice à ses alliés. Il n'y a rien que votre nouveau compagnon ne fera pas pour vous. Ce sort a également été appelé Marionnette de Chair.

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez faciliter votre Test d'Opposition d'un degré.

Éclats de Slaanesh

NI: 12

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Instantané

Vous remuez votre poignet et un nuage de fléchettes aethyriques jaillit de votre main, tranchant l'âme de vos ennemis. Toutes les cibles affectées dans la ZdE sont soumises à un *Missile Magique* avec un Dégâts +6, ignorant les Points d'Armure, et obtiennent 3 États *Assommé* grâce au mélange de douleur et de plaisir. Toute cible réduite à 0 Blessures prend immédiatement l'État *Inconscient*. Quiconque n'est pas votre allié vivant ou est témoin de l'extase et de l'agonie exposées doit immédiatement passer un Test **Calme Dur (-20)** ou subir 1 + DR État *Brisé*. Ce sort n'a pas d'effet sur les créatures avec les Traits *Fabriquer*, *Démoniaque* ou *Mort-Vivant*.

Succube

NI: 14

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale heures

Votre esprit se libère de votre corps, qui souffre de 1d10 Blessures et prend un État *Inconscient* qui ne peut être enlevé jusqu'à ce que votre âme le réintègre. Vous devez rejoindre votre corps avant la fin du sort, sinon votre corps finira par mourir et vous resterez un esprit errant pour toujours. Pendant que vous êtes sous forme d'esprit, vous obtenez les Traits de Créature *Éthérée* et *Vol* (Force Mentale). Vous êtes incapable de parler et vous êtes invisible,

ce qui nécessite de passer un Test de **Perception Accessible (+20)** pour être vu. Vous ne pouvez pas attaquer les autres et ils ne peuvent pas vous attaquer, sauf par des moyens magiques.

Si vous entrez en contact avec de la chair vivante, vous pouvez tenter un Test de **Focalisation Intermédiaire (+0)** pour faire appel aux charmes de Slaanesh. Si le test est réussi, vous êtes en mesure d'exciter les sens de votre victime, même si elle ne peut pas vous voir, vous sentir, vous toucher, et vous entendre. Ce faisant, vous pouvez vider leur âme et revigorer la vôtre. Pour chaque heure que vous passez à envoûter une victime endormie, elle subit 1d10 Blessures et obtient 1 Point de Corruption Mentale à cause de la douleur et du plaisir. Si votre victime est éveillée, elle a droit à un Test **Calme/Résistance** combiné pour résister à la perte des Blessures et au gain de Corruption. Si les deux tests sont réussis, ou si l'un des tests est critique, vous êtes repoussé par la victime et ne pouvez pas essayer de la séduire à nouveau. Une victime consciente qui est affectée par vos charmes pourra néanmoins continuer à vivre sa journée normalement, mais elle ressentira des sensations étranges et semblera bizarre aux yeux des spectateurs.

Lorsque vous retournez à votre corps, additionnez tous les points de Blessures et de Corruption que vous avez causés en un seul score. Vous ajoutez ce montant à vos Points de Blessures, ce qui peut vous faire prendre plus que votre score maximum. Vous conservez ces Blessures supplémentaires jusqu'à ce que vous les perdiez d'une manière ou d'une autre.

Note: J'ai inclus ce sort pour le moment, car il est axé sur un thème et adapté au Domaine. Cependant, veuillez vous assurer que vous êtes sensible aux réactions de vos joueurs face à ce genre de contenu. Il est plus important pour tout le monde d'avoir du plaisir que de bouleverser quelqu'un en raison de la nature délicate et périlleuse du contenu.

Chuchotements du Destin

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Instantané

Vos chants redoutables se manifestent sous la forme de chuchotements fantomatiques dans l'esprit de votre cible, lui enjoignant de fuir à tout prix sans quoi sa fin approchera. Votre cible doit passer un Test **Calme Difficile (-30)** ou subir 1 État *Brisé*. Si le test est un échec, les chuchotements se dirigent vers une autre cible située à quelques mètres de la cible initiale: cette fois-ci, le Test est **Dur (-20)**. La réaction en chaîne se poursuit avec une Difficulté qui diminue d'un degré à chaque fois. Le nombre maximum de cibles est égal à votre Bonus de Force Mentale. Ce sort n'a pas d'effet sur les créatures ayant les Traits suivants: *Fabriquer*, *Démoniaque*, *Immunisé à la psychologie*, et *Mort-vivant*.

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez augmenter de 1 le nombre d'États sur toutes les cibles.

LE DOMAINE DE TZEENTCH

Tzeentch est le changeur de voies, le grand architecte et le faiseur de destins. Il est un symbole d'espoir et de transformation pour ses adeptes. Il représente la maîtrise du devenir et du destin, et la capacité à modifier les voies prédéfinies. Il est le mécène de nombreux révolutionnaires et agitateurs involontaires, vénérés en secret partout où les âmes aspirent à un changement vers le statu quo, ou là où les idées et les intellects se rassemblent pour réfléchir à la nature de l'existence. En tant que Dieu de la magie, Tzeentch favorise les sorciers et les sorcières, en particulier ceux qui sont frustrés par les limites que leur imposent les autorités mortelles.

Attribut du Domaine: Le Domaine de Tzeentch est imprégné de l'influence transformatrice du Chaos. Les cibles affectées par un sort de ce Domaine doivent passer un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou obtenir +1 Point de Corruption. S'ils réussissent leur Test, ils obtiennent à la place un point de Chance gratuit, qui peut être utilisé normalement. Tels sont les caprices de Tzeentch.

Accorder la Bénédiction du Mutant

NI: 4

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Bonus Intelligence jours

Lorsque vous touchez votre cible, la volonté de Tzeentch vous traverse, infligeant une mutation visible Mineure et gênante de votre choix. La cible effectue un Test **Calme/Résistance Combiné Intermédiaire (+0)**. Si le test Calme échoue, votre cible obtient un Point de Corruption (Mentale). Si le test de Résistance échoue, la cible est soumise à la mutation souhaitée. La mutation "mineure" peut avoir une portée allant de la création d'un troisième œil sur le front à l'élargissement des oreilles, en passant par l'ajout de doigts sur la main. Quelle que soit la mutation, elle donnera un bonus de +10 à une seule Compétence ou Caractéristique appropriée, à la discrétion du MJ (voir le tableau de Corruption Physique pour des exemples). Cependant, elle marquera également la cible comme une créature du Chaos, réduisant la Sociabilité de la cible de -30 dans certains cercles sociaux et attirant éventuellement l'attention des répurateurs et des foules déchaînées.

Flamme Bleu de Tzeentch

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 82.

Éclair du Changement

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 82.

La Féerie de Tzeentch

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 81.

Note: Ce sort a également été appelé Don de Tzeentch.

Malédiction de Tzeentch

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 82.

Détruire la Magie

NI: 9

Portée: Bonus Intelligence mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale minutes

Vous canalisez la volonté inconstante de Tzeentch sur un seul artefact magique à portée. Effectuez un Test **Opposé Focalisation/Force Mentale** contre l'objet (voir **Trésor & Artefact Non-Officiel**). Si vous gagnez, ou si l'objet n'a pas de score de Force Mentale, l'objet perd toute sa magie et se transforme en un objet banal. Si vous gagnez par 6+ DR,

l'effet est permanent. Vous siphonnez également une partie du pouvoir magique pour vous-même, afin de l'utiliser dans un sort au prochain Round, comme si vous l'aviez Focalisé. Ce montant est égal au DR du Test Opposé. Si vous perdez le Test, l'objet n'est pas affecté et vous obtenez des points de Corruption égale au DR du Test Opposé.

Les Flammes Vacillantes du Destin

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 82.

Maître de la Chance

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 82.

Esprit en Feu

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 83.

Une Réalité Cauchemardesque

NI: 8

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Intelligence mètres)

Durée: Intelligence minutes

le Dhar s'écoule de vous pour modifier l'apparence de la zone qui vous entoure. L'horrible illusion agira avec vous. Les arbres se tordent et se contorsionnent, l'écorce se transforme en visages plaintifs ou grimaçants, des mains empoignantes semblent se former dans la pierre, des objets inanimés prennent des allures malveillantes. Toute personne n'ayant pas le Talent *Seconde vue* et qui voit la zone ciblée doit passer un Test **Calme**

Intermédiaire (+0) ou souffrir de *Terreur* (1 + DR). De plus, en cas d'échec à ce test, vous obtenez un nombre de Points de Corruption égal à votre Bonus de **Force Mentale**. Ceux qui ont *Seconde vue* peuvent passer un Test de **Perception Complexe** (-10) pour comprendre que c'est une illusion, mais ils ne verront pas à travers.

Flamme Rose de Tzeentch

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 83.

La Main Pourpre

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 81.

Sentir l'Enchevêtrement

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 83.

Transformation de Tzeentch

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 83.

Trahison de Tzeentch

Voir le Livre de Règles **WFRP4**, page 257.

Tempête de Feu de Tzeentch

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 83.

L'Aura Dorée de Tzeentch

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 83.

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez augmenter la valeur de Protection de 1 (de Protection 9+ à Protection 8+, par exemple).

Parole de Tzeentch

Voir *Enemy in Shadows Companion*, page 83.

MAGIE NOIRE

LeDhar est la source des puissants pouvoirs des Mages du Chaos, des Démonologues et des Nécromanciens. Ceux qui étudient les arts sombres sont généralement fous ou en tout cas sur la route de la folie, étant donné que leur avidité de pouvoir les pousse toujours plus loin dans la recherche de savoirs interdits. Les Démonologues et les Nécromanciens focalisent et incantent en exploitant Dhar, ils sont donc aussi sujets aux avantages et inconvénients de la Focalisation et de l'Incantation tels que décrits dans le compagnon « **Enemy in Shadows** ».

DÉMONOLOGIE

La Démonologie qu'est-ce que c'est ?

En voilà une question bien théorique, je vais devoir toutefois préciser quelque chose, la Démonologie est vue de manière bien différente en fonction des cultures. Cependant, il faut comprendre ce que c'est concrètement pour éviter les amalgames et autres erreurs de débutants et autre pseudo-érudits.

La Démonologie est un art magique qui consiste à faire venir des entités du plan de l'Aether, entités appelées Démons, dans le plan matériel à l'aide de sorts et autres rituels.

Elle consiste aussi à se protéger et bannir les entités Démoniaque et si possible les utiliser à des fins personnelles.

Ces utilisations de magies sont dangereuses si mal préparées ou si le Démonologue surestime sa force mentale, si tu n'es pas attentif, tu risques de devenir complètement fou, voir même devenir un serviteur des Dieux Noirs. Les Démons ne sont pas nos alliés, notre relation avec eux est strictement professionnelle, nous pouvons vouloir les manipuler.

Nous n'invoquons pas les Démons de force sauf si nous possédons leur vrai nom, si ce n'est pas le cas, nous leur envoyons une invitation, une opportunité, et ce sont eux qui choisissent si ils souhaitent répondre à notre appel.

D'une certaine manière, la Démonologie est très similaire à la politique et autre forme de marchandage. Pour faire venir le Démon, nous effectuons un sacrifice adapté à la puissance que nous voulons, si possible, nous essayons de maintenir le Démon là où nous le désirons, et ensuite nous effectuons un marché.

Ca bien sûr, c'est de la Démonologie de débutant. Quand on a atteint un niveau tel que le mien, on peut se permettre d'aller plus loin. Exercer un contrôle total, les manipuler voir même, si tu peux te le permettre, les réduire en esclavage.

Maintenant, qu'est-ce qu'un Démonologue ?

Ma réponse est que somme des pratiquants d'une magie considérée comme noire, celle-ci nous permet d'obtenir des choses qui seraient autrement inaccessibles. Pouvoir, richesse, statut et autre ne sont que des exemples des possibilités que nous offre la Démonologie.

Le Démonologue est en général quelqu'un qui a des moyens, un statut social correct, et qui n'est pas une figure ostracisée par les autres citoyens. Bien sûr, nous préférons rester secrets par rapport à nos activités totalement illégales et réprimées par les Répurgateurs, Magisters et autres forme d'autorité. Je recommande donc d'essayer d'avoir un lieu secret plus caché qu'une cave près des entrepôts, personnellement, je possède plusieurs domiciles et autres lieux où je peux pratiquer la Démonologie en paix.

Attention cependant, certains Démonologues sont complètement fou et donc très dangereux. D'autres servent les Dieux Noirs, ce qui les rends encore plus menaçant.

De plus, ils sembleraient que les Démonologues soient majoritairement des habitants de zones urbaines, notamment dû aux faits qu'il est plus facile de se cacher dans les fourmilières géantes impériales que dans un minuscule village.

En général, nous avons des activités qui nous servent de façades, aventurier, bibliothécaire, être de sang noble et avoir les responsabilités qui vont avec, parfois même Magister.

De tels artifices sont très utiles notamment pour avoir une couverture en cas de pépin, mais surtout pour avoir un revenu constant, la Démonologie à tendance à coûter un bras, parfois littéralement.

Tout Démonologue qui se respecte le sait, il faut éviter à tout prix d'attirer l'attention et si possible, se faire des amis puissants et de nombreux contacts. Comme le disait Constant Drachenfels : La connaissance, c'est la quintessence du vrai pouvoir.

Comment invoquer des Démons ?

Tout d'abord, je tiens à préciser que je n'aime pas le terme « invoquer », je préfère largement appeler ou encore inviter.

Pourquoi ? Simplement parce que c'est généralement faux à moins de posséder le vrai nom d'un d'entre eux. Nous n'invoquons pas les Démons, nous créons une brèche qui leur permettent de venir dans notre monde.

Ce sont eux qui choisissent si ils veulent venir, et ils peuvent bien entendu refuser et repartir quand ils le désirent, la plupart du temps. Cependant, il existe certaines méthodes pour maximiser nos chances de parvenir à en faire venir un et si l'on joue nos cartes correctement, de même pouvoir orienter l'allégeance désirée pour l'appel.

Et oui, la plupart du temps, les Démons invoqués serviront un des Dieux Noirs, ils sont quatre et chacun est très différents.

Le Dieu du Sang, Le Grand-Père de la Pestilence et des Maladies, Le Maître de la Magie et du Changement, et le Prince du Plaisir et de la Souffrance.

Le Dieu du Sang :

Ses Démons sont très guerriers et sauvages, je les invoque rarement sauf si j'ai besoin d'une machine à tuer presque impossible à arrêter, plus il y a d'êtres à tuer et de sang à faire couler, plus il y a de chances que ce soit un de ces Démons qui répondent à notre appel. Cependant prends garde, le sang qui va couler peut tout-à-fait être le tien...

Le Grand-Père de la Pestilence et des Maladies :

En voilà un que je trouve atroce, je n'ai invoqué un de ses Démons qu'une seule fois de manière intentionnelle, les autres étaient des accidents. Si tu désires empoisonner un puit ou causer une peste, ils sont le meilleur choix. Prends juste garde à ne pas mourir de leurs maladies, ils les portent sur eux constamment et peuvent les transmettre très vite.

Le Maître de la Magie et du Changement :

Je le considère aussi comme le véritable Dieu de la magie. C'est à cause de lui que mon maître est devenu fou, ses Démons sont en général très intelligents et fourbes, en plus de détenir des savoirs que l'on ne pourrait oser concevoir. Mais je te vois venir apprenti, bien qu'ils soient les plus tentants à invoquer, ils sont très dangereux, leurs secrets peuvent aussi bien te sauver que te détruire.

Et enfin, le plus jeune d'entre eux, le Prince du Plaisir et de la Souffrance. . Il m'est arrivé plusieurs fois par le passé de devoir soutirer des informations par le plaisir comme par la torture grâce à l'un de ses Démons. A la fois attirant et repoussant, les Démons du Prince sont les maîtres des sens.

"Gare à toi, apprenti, il vaut mieux éviter de trop manger de raisins au risque de grignoter les racines".

Si tu as un minimum de mémoire, tu auras déjà remarqué que juste avant, je parlais d'allégeance. La plus part Démons ne servent que leurs intérêts et rien d'autre. Les Démons varient énormément, pouvant être un Diablotin spécialisé dans la traque de magiciens, un Démon spirituel qui habite une enveloppe que tu lui donnes en échange d'un service pour ensuite partir vers l'inconnu. Bref, ils sont nombreux et diversifiés, et comme tous les autres, dangereux.

Tous les Démons ne sont pas aussi puissants les uns que les autres, les cercles de Maîtres Démonologues les classifient de cette manière :

Inférieur, Mineur, Héraut et Majeur.

Les deux dernier ne sont pas invocables sans être soi-même extrêmement puissant et incroyablement préparé.

Au final, l'invocation de ces Démons peut se faire de plusieurs manières, plus celle-ci est complexe et utilise des précautions, mieux c'est. Les préparations les plus communes sont les Octogrammes, les sacrifices et la préparation de l'environnement par rapport au Démon désiré.

Pour les débutants, je ne recommande pas d'invoquer un Démons au-dessus de la classe Inférieur sans aide directe venant de son maître ou professeur. Les Démons Inférieur sont par exemple des Destriers Démoniaques ou des Diablotins, des serveurs très utiles si utilisés correctement.

Ceux que l'on classifie comme Mineur sont plus spécialisé généralement, les exemples les plus communs sont les Démons habituels des quatre dieux. Démonettes, Porte-pestes, les serveurs des Dieux Noirs en général.

Comment traiter avec les Démons ?

Comme dit précédemment, on invoque pas une entité Démoniaque sans vouloir quelque chose de celle-ci. La vraie question étant, qu'est-ce qui intéresse les Démons en échange de leur différents services et aides ?

Ce que tous les Démons désirent le plus, c'est notre âme, tout d'abord car nous sommes des Démonologues et de ce fait nous sommes de merveilleux pions pour les Dieux Noirs. Ne donne pas ton âme à un Démon, je te garantis que tu le regretteras. Mais donc, si on ne peut pas donner notre âme en échange, qu'elle sont les potentiels substitués à celle-ci ?

Les âmes, les Démons adorent les âmes autant qu'un ivrogne aime l'alcool. Sacrifier des âmes à un Démon est en général la valeur sûre lors d'une discussion ou d'un potentiel pacte avec eux. J'expliquerais dans la suite comment faire. Les Démons assez puissant n'accepteront en général de pactiser avec toi qu'avec cette monnaie.

Heureusement pour nous, il existe quelques autres options. Notamment dans certains cas, les Démons peuvent adorer pouvoir posséder le corps d'un humanoïde comme une marionnette. Le corps posséder est complètement modifié par une telle quantité d'énergie Démoniaque. Le corps, en plus de grandir en taille, subit plusieurs mutations physiques et autres formes de déformations corporelles. Cette possession ne dure jamais plus d'un mois qui se finit par le renvoi du Démon dans l'Aether. Ce qui reste du corps n'est qu'un vulgaire tas de chair amorphe qui se meurt quelques instants après.

D'autres possibilités sont des objets en lien avec le Dieux Noirs auquel le Démon est affilié, bien sûr, cette méthode ne peut espérer marcher que si le Démon est affilié.

La dernière qui me vient à l'esprit est une technique très appréciée par les Sorcières. Je parle bien entendu d'organes frais et de litres de sang. Cette méthode ne marche qu'avec les Démons considérés comme Inférieur. Autant dire que ce n'est pas efficace avec les vrais Daemons et entités de l'Aether.

Donc, tu sais ce qui intéresse les Démons, mais tu ne sais pas encore comment traité et marchander avec eux. Les Démons ne sont pas tes amis, ne sont pas de gentils alliés qui veulent te sauver, ils ne sont pas des créatures bienséantes et amicales. Ce sont des abominations infernales qui désirent te prendre tous ce que tu peux offrir. Ils vont tous faire pour t'utiliser, te manipuler et tenter de la mettre. Les Démons c'est comme les banquiers de Marienburg, une sacrée bande d'enflures qui veulent te piller et rien te rendre en retour.

Mais je digresse. Mes conseils pour marchander avec les Démons sont les suivants:

- ❖ S'adapter au Démon invoqué comme une courtisane à la cours impérial.
- ❖ Toujours avoir un coup d'avance comme un stratège.
- ❖ Ne jamais donner de promesses que tu ne peux ou ne veux pas tenir.
- ❖ Mesurer ses mots avec une prudence digne d'un Avocat devant un Bailli.
- ❖ Vérifie toujours tous les sens possibles d'une phrase venant d'un Démon, qu'aucune possibilités ne soit laissées aux hasards.

Si tu appliques tous ces conseils à la lettre, la gestion des Démons ne sera pas un problème à moins que tu décides d'invoquer un Démon plus puissant que tu ne peux contrôler. Lors de tes débuts, n'essaie pas d'invoquer un Démon plus puissant qu'un Servant, les autres viendront quand tu seras près.

Je vais maintenant te faire un petit résumer de comment on invoque, commerce, pactise et contrôle un Démon. Ma foi une sacrée aide dans notre métier.

Tout d'abord, tu prépares l'Octagramme et la monnaie d'échange que tu désires utiliser. Lorsque les préparations sont finies, on passe à l'acte, tu invoques le Démon dans l'Octagramme. Le Démon sera piégé et tu pourras commencer à discuter. N'hésite pas à être très vendeur et d'être le plus mielleux et agréable possible, en tous cas c'est ma méthode. Une fois que le Démon est intéressé, et que vous parvenez à trouver un prix commun, il va falloir signer le pacte, un pacte qui marquera ton âme. Après que le pacte est fait, invoquer le Démon sera beaucoup plus facile et en général les discussions plus détendues car le pacte est déjà scellé, mais n'oublie pas, le Démon fera tous en son pouvoir pour te la mettre profond.

Comment gérer les Démonologues et les Démons ?

Cette partie est dédiée aux MJ qui ont un PJ qui désire jouer un Démonologue. Et bien sûr aux MJ qui désirent utiliser les Démons en détails et en profondeur.

Commençons par ceux qui ont un PJ qui aimerai jouer un Démonologue. Tout d'abord, il faut faire comprendre au joueur que cette carrière ,en plus d'être plus dangereuse que la plupart, est très complexe et demande plusieurs conditions cruciales.

Par exemple, cette carrière ne peut être jouée que dans un groupe qui n'aura pas de problèmes à avoir une machine à enfers portable dans les pattes. Donc gare aux autres carrières du groupes (Prêtre-Guerrier, Répurgateur, Religieux, etc.) Si le reste du groupe est pour et que cette carrière n'est pas un problème, on peut passer à la suite.

Est-ce que la campagne le permet ? Si la campagne est très mobile, cela peut devenir compliqué. Si la campagne consiste à aider des religieux contre le mal, autant dire qu'un Démonologue ne va pas survivre longtemps.

Si ces conditions sont respectées, il ne reste plus qu'une chose à prévoir, les règles, la carrière, le bestiaire, et les sorts et autre rituels qui sont détaillé dans la suite. Mais avant toutes choses, je propose de nous attaquer à la partie la plus complexe et avancée de ce traité, Comment gérer les Démons ?

Ma foi un sujet qui varie énormément en fonction de nombreux facteurs. Lorsque votre Démon est créé (voir partie mécaniques et règles). Le premier facteur que je recommande à prendre en compte, c'est le type de Démon, si c'est un non-affilié ou si il est sujet d'un Dieux Noirs. Ceux qui appartiennent aux Dieux Noirs sont en général les plus facile à cerner car leur préceptes et spécificité sont assez connus. Là où ça se complique, c'est quand le Démon est non-affilié, si c'est le cas, alors il va falloir le créer de A à Z, travail plutôt ardu.

Si le Démon est non-affilié, alors je recommande certaines étapes :

- ❖ Ce que le Démon aime/désir/veut
- ❖ Le caractère du Démon, colérique, passif-agressif, doux comme un agneau etc. etc.
- ❖ Ce que le Démon déteste, certains Démons (encore plus que les autres), demande des sacrifices précis etc.
- ❖ L'ambition du Démon, pourquoi il veut rester là.

Bien sûr, ces étapes peuvent aussi s'appliquer aux Démons affiliés dans une certaines mesures qui s'adapte aux Dieux de ceux-ci.

L'autre facteur important est la puissance du Démon, entre un Inférieur et un Héraut, autant dire qu'il ne réagiront pas de la même manière.

Maintenant la partie drôle. Lorsque vous invoquez le Démon, il faut bien comprendre que le Démon est venu de son plein gré (à moins que le Démonologue utilise son vrai nom.) Il ne vas donc probablement pas réagir en mode "QUI OSE MINVOQUER ??" bien que ce serait très cocasse.

Il faut imaginer que l'interprétation entre les deux est un jeu d'ombres et de manipulations diverses et variés, exploiter ce détail permet des possibilités presque infinies d'interprétations. Je rappelle encore une fois, le Démon et Démonologue se voient de la même manière, comme un outil pour parvenir à leur fins.

Il faut essayer d'exploiter cette mortelle relation lors de l'interprétation D'une certaine manière, les Démonologues sont des diplomates et marchands, et les Démons sont des représentants d'état qui veulent une part du gâteau.

Pour résumer, il faut prendre en compte la puissance du Démon et ses potentielles allégeances, en plus de son caractère, ses ambitions et désires.

Une fois que tous les éléments sont compris, il ne reste plus qu'y appliquer les mécaniques et règles que j'explique en détails dans la partie suivante. Préparez-vous à des sorts, rituels, bestiaire et autres joyuseté de ce traité, "Laissez-moi vous emmenez dans NOTRE enfer".

TALENTS UNIQUES

Faiseur de Pacte.

Max:Bonus de Sociabilité

Vous savez comment marchander avec les Démons et comment tirer les ficelles d'un pacte. Quand vous discuter avec un Démon, vous pouvez tenter un **Test de Charme Accessible(+20)**. Si vous réussissez, le MJ vous donnera quelques informations sur ce qui intéresse le Démon autre que votre âme.

Regard de l'Abysses

Max:Bonus de Force Mentale

Vos yeux se remplissent de ténèbres, apportant la peur à quiconque qui ose vous regardez dans les yeux. Toute créatures vivantes qui ose établir un contact visuel doit faire un **Test de Calme Complexe-(10)**. Si ça échoue, la cible souffre d'un **Etat Brisé**. Si le jet est réussi, la cible devient immunisé à ce talent pendant 4 heures.

Rituel.

Max:Bonus de Dextérité

Vous êtes compétent quand il s'agit de préparation, vous savez quoi faire de vos mains et comment le faire. Chaque fois que vous préparez un rituel qui implique l'utilisation de vos mains, vous pouvez faire un **Test de Dextérité Accessible(+20)**. Si vous réussissez, vous gagnez pour le rituel +1 DR par fois que vous avez le talent.

MAGIE ET SORTILEGES

Attributs du domaine

Le Dhar peut être utilisé pour stabiliser les forces Démoniaques.

Lorsque vous faites une réussite critique durant une Focalisation ou une Incantation d'un sort de ce Domaine, vous annulez le Trait Instable de tous les Démons dans un rayon de **Force Mentale mètres, pour une durée de Force Mentale rounds**.

Note Sur la Magie

Nous sommes conscient des problèmes présent dans la V4 aux niveaux des règles de magies, de ce fait, voici un lien vers un supplément de règles optionnelles pour aider sur le sujet :

<https://shared-assets.adobe.com/link/785a00b0-f49f-4b9d-79b9-edb983313e73>

Autre informations importantes :

Voici un petit rappel que nous faisons ce supplément en partenariat avec le Grimoire et Bestiaires Non-Officiel.

Cependant, les Sorts et Rituels ici présent ont été modifié avec le créateur dans le but d'équilibrer et de rendre la Démonologie plus viable.

Il est possible que l'auteur décide de remplacer les sorts/rituels de son œuvre par ceux dans ce supplément dans une future proche.



DEMONOLOGUE

Humain, Haut Elfe, Elfe Sylvain, Halfling

Qu'est-ce donc ? Par l'Aether, mon vieux grimoire d'apprentissage, cela doit faire une trentaine d'hiver depuis la dernière fois que je l'ai vu.

Ce qui correspond assez bien à la fin de mon apprentissage, ça me rends nostalgique, j'aurais aimé que mon apprentissage ne finisse pas par la mort de Frederick. Hélas le vieux fou croyait pouvoir me sacrifier en échange de plus de pouvoir, quel grossière erreur, surtout venant de lui, il savait qu'il avait besoin de moi en plus.

Voyons voir, je ne me rappelais pas d'avoir écrit tout cela, et la moitié et fausse en plus, bien que la partie sur la théorie date des enseignement de mon défunt maître. L'explication sur l'origine de la Démonologie est terriblement erronée, je vais devoir le rectifier.

Bien que pour l'époque mes théories était juste, j'ai énormément progressé et appris et surtout découvert, je pense pouvoir affirmer que je suis un virtuose dans le domaine.

SCHEMA DE PROGRESSION DEMONOLOGUE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Diablotin — Cuivre 3

Compétences : Focalisation, Discrétion (Choix), Résistance, Évaluation, Langage (Magick),
Savoir (Démonologie), Recherche, Commandement.

Talents : Lire/Ecrire, Magie Mineure, Studieux ou Criminel, Chat de Gouttière ou Nomade.

Possessions : Livre Illégal ou Traité sur la Démonologie, Bougies, Kit d'écriture, Dague Cérémonielle

Acolyte — Cuivre 5

Compétences : Intuition, Perception, Marchandage, Résistance à l'Alcool, Intimidation, Corps à Corps (Bâton), Discrétion (Choix), Esquive

Talents : Magie des Arcanes (Démonologie), Perception de la Magie, Rituel, Savoir-vivre (Choix)

Possessions : Robe de Rituel, Accès aux Sombres Connaissances, Rencontre avec un Démon.

Démonologue — Argent 1

Compétences : Subornation, Charme, Langage (Langue Noir), Savoir (Démons)

Talents : Diction Instinctive, Faiseur de Pacte, Ergoteur, Sorcier !

Possessions : Une Collection de Livre Personnel, Repère Secret, Avoir fait de Multiples sacrifices humains.

Grand Sorcier — Argent 3

Compétences : Savoir (Magie), Pari

Talents : Harmonisation Aethyrique, Regard de l'Abysse, Obstiné, Sans Peur (Démons)

Possessions : Avoir un apprenti, Le Vrai Nom d'un Démon, Un Repère Secret Protégé par la Magie.

Les résumés des incantations et des rituels sont bien maigres, je vais corriger cela, si je prends un apprenti un jour, je ne voudrais pas qu'il croie que je suis paresseux et peu rigoureux. De plus je remarque qu'il manque les sorts que j'ai redécouvert et créé, logique me diriez-vous voix qui résonnent dans ma caboche.

Mais alors la cerise sur la tarte est le chapitre sur les pactes, il est presque vide et surtout dangereux, les notions de base de sécurité sont presque inexpliqué et il en manque une quantité terrible, je vais y remédier de ce pas.

En voyant une telle charge de travail, je pense qu'il va falloir que je recommence depuis le début. Sur des bases saines comme disent mes crétins de cousins qui ont été envoyé chez les religieux. Les pauvres, ce n'est pas grave, je suis sûr que les Norse leur rendront visite tôt au tard, il adore les prêtresses dans mes souvenirs.

Je me demande comment je vais nommer cette nouvelle œuvre, Pactes et Sortilèges ? Déjà pris. La Démonologie pour les Nuls ? Pas très précis. Traité sur la Démonologie sera plus que convenable.

Cher lecteur, qui que tu sois, si tu lis ceci c'est que je suis soit mort, soit devenu fou par les puissances obscures, ou que je t'ai choisi pour devenir mon successeur dans ce merveilleux art qu'est la Démonologie.

Ce traité te serviras tout le long de ton apprentissage, et je l'espère, le sera tout autant pour ton futur apprenti, la Démonologie est une vieille tradition dans notre grande famille, et saches que tu en fais désormais partis.

Cependant je dois t'avertir, la Démonologie est un art dangereux si mal maîtrisé, et si tu commets la moindre erreur, elle pourrait te coûter la vie, voir même plus, crois moi, certains sorts sont pire que la mort par écartèlement.

Mais si tu parviens à la maîtrisé, tu deviendras très puissants, riche, et si tu joues tes cartes correctement, tu deviendras comme moi quelqu'un de très grand et respecté, si les prêtres de Sigmar savait que l'un des hommes les plus puissants de Marienburg est un Démoniste, il s'en mordrait plus que les doigts.

Mais je divague, en vérité, beaucoup de nos prédécesseur sont devenu des cultistes des Dieux maléfiques. Pourquoi ? La raison est simple, par facilité, car ils sont faibles et le resteront, ils continueront d'être des pions sur l'échiquier de la guerre contre la lumière. Et ils ne deviendront jamais quelqu'un d'aussi libre que nous.

La méthode est simple, tu veux du pouvoir, il y a un prix, toujours, mais il y a aussi toujours moyen de marchander, voir même de compenser et si tu le fais correctement, peut-être même d'esclavager les Démons.

Moi par exemple, j'ai trois démons guerrier de Khorne dans l'anneau sur mon index gauche, et j'ai 10 anneaux sur mes doigts, je suis particulièrement appréciateur, voir même friand de l'esclavage de Démons, aussi puissant qu'il soient, il suffit de deux coup d'avances pour les emprisonner à ta volonté et tes désirs, mais attention petit diablotin, si tu échoues, l'inverse se produira.

Règle sur la Magie

Pour apprendre un sort de Démonologie, en plus de dépenser la quantité de PX nécessaire, le Démoniste subit 1 Points de Corruption par sortilèges appris, 2 points par sortilège si il en a plus de 4, 3 points si il en a plus que 8. (sort mineur non-inclus.)

Cette règle montre l'effet de la Démonologie sur l'être qui la pratique. Ce qui explique que beaucoup de Démonologues acceptent les Sombres Pactes pour se préserver un maximum des mutations.

MAGIE MINEURE

Sombre Conversation

NI : 0

Portée : Vous

Cible : Vous

Durée : Bonus de Force Mentale en Minutes

Vous concentrez une petite quantité de Dhar dans votre bouche et vos oreilles. Après quelques secondes, un Démon entre en contact avec vous, sa voix pouvant être entendue uniquement par vous. Vous pouvez alors obtenir de lui une information, le nom d'une autre personne que vous avez croisé, la position d'un artefact ou encore la météo. Pour chaque réponse que le Démon veut bien vous accorder, il demande en échange un peu d'énergie vitale, vous infligeant 1 Etat *Exténué*.

L'information demandée doit être spécifique mais doit être réaliste pour que le Démon puisse savoir la réponse.

DOMAINE DE LA DEMONOLOGIE

Bannissement des Démons

NI : 10

Portée : Vous

Cible : ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée : Instantanée

Votre magie déstabilise le Dhar qui maintient les Démons dans la zone d'effet. Toutes créatures affectées avec le Trait de Créature Démoniaque doivent passer un **Test de Force Mentale Complexe (-10)** ou souffrir un missile magique avec des dégâts équivalent à votre Bonus de Force Mentale (ignorant les PA). En cas d'un Echec Impressionnant (4-), la cible est bannie de ce plan si elle a le Trait de Créature *Instable*.

Surincantation : Pour chaque +1 DR, vous pouvez augmenter la difficulté du test de Force Mentale d'une étape (ie, de Complexe à Difficile).

Entrave du Démon

NI : 3

Portée : Force Mentale mètres

Cible : 1

Durée : Bonus de Force Mentale Rounds +

Vous focalisez d'épais fils de Dhar qui entrave le Démon cibler dans la portée, qu'importe son type. Effectuez un simple Test de Focalisation (Dhar) qui est opposé par la Force Mentale de la Cible. Si vous gagnez, le Démon prend un Etat *Inconscient*.

Spéciale : Pendant la durée du sort, le Démon est immobilisé mais est complètement conscient de ce qui se passe autour de lui et qui a Incanter le sort d'Entrave.

Destruction Démon Mineur

NI : 6

Portée : Force Mentale mètres

Cible : 1

Durée : Bonus de Force Mentale Rounds

Votre sort perturbe le Dhar qui maintient le Démon dans le plan, et redirige le Dhar en vous. Une cible avec le Trait de Créature Démoniaque et une Force Mentale plus faible que vous perd un nombre de Blessures équivalent à votre Bonus de Force Mentale, ignorant le Bonus d'Endurance et les Points d'Armure. En retour, vous pouvez augmenter une caractéristique de votre choix par +10 pendant la durée du sort car vous siphonnez les énergies profanes.

Détecter les Démons

NI : 4

Portée : Force Mentale mètres

Cible : Spéciale

Durée : Instantanée

Votre sort sonde les environs et détecte les influences démoniaques dans la portée. Vous savez immédiatement si il y a une manifestation d'un Démon dans la portée, qu'il soit invoqué, lié à un artefact, en possession de quelque chose, ou tout autre chose similaire.

Octagramme

NI : 8

Portée : Touché

Cible : ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée : Bonus de Force Mentale minutes

Traçant un Octagramme, le marquant avec des symboles impies, vous le protégez contre toutes influences Démoniaques. Ceux qui ont le trait de Créature Démoniaque ne peuvent entrer ou sortir de l'Octagramme à moins que leur Force Mentale est deux fois plus élevée que le vôtre. De plus, quand vous utilisez un Octagramme pour manifester ou invoquer un Démon, ajoutez +1DR à votre Test Opposé pour contrôler la créature.

Chevauchée Infernale

NI : 10

Portée : Touché

Cible : Spécial

Durée : Spécial

Si vous avez invoqué et contrôlé un Coursier Démoniaque, vous la touchez et infusez la monture de Dhar. Le Coursier va ensuite porter son conducteur et un seul autre passager à travers le monde mortel dans les bordures du Royaume du Chaos, couvrant de vastes distances en quelques minutes. Bien que les cavaliers ne perçoivent que bien peu leur voyage, les effets de l'observation de telles horreurs sont déchirants. La chevauchée doit être initiée dans les 2 rounds qui suivent lancement du sort et va durer 1 minutes par 10 miles. A la fin de chaque minute, les deux cavaliers doivent effectuer un **Test de Calme Intermédiaire (+0)** ou gagner un Point de Corruption Mentale.

A la fin de la chevauchée, les cavaliers doivent aussi effectuer un **Test de Résistance Intermédiaire (+0)** pour une Influence Corruptrice Modérée. Heureusement, la vitesse et la compétence du Coursier protègent les passagers d'un contact rapproché avec d'autres habitants du Royaume. Une fois que la chevauchée est finie, le Coursier et les passagers sont rendent dans le Plan Matériel à la destination visée, qui doit-être au minimum à 160 kilomètres du point de départ du voyage. La rumeur voudrait qu'une version plus puissante de ce sort traverserait plus près du cœur des Royaumes du Chaos, et de ce fait couvrant de bien plus larges distances dans le monde matériel. Mais sûrement un tel sort n'existe pas, car voyager ainsi serait une pure folie...

invoquer le Pouvoir

NI : 4

Portée : Vous

Cible : Vous

Durée : Bonus de Force Mentale Rounds

Vous tissez une brume de Dhar autour de vous, absorbant son énergie sombre dans votre corps et votre âme. Faites un Test de Résistance comme pour une Influence Corruptrice Modérée.

Tant que le sort dure, toutes vos Focalisation et Incantations reçoivent un bonus de +20. De plus, vous avez accès à un sort non appris de votre choix. Pendant la durée du sort, vous comptez comme ayant mémorisé ce sort, mais vous ne pouvez pas le transcrire sur un grimoire ou sur un parchemin

Meute Manifeste de Démons Mineurs

NI: 16

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Vous invoquez un nombre de Démons Mineurs ou de Serviteurs Démoniaques égal à votre Bonus de Force Mentale. Ils émergent à travers une déchirure chaotique et apparaissent comme un groupe dans l'aire d'effet du sort. Effectuer un **Test Opposé de Focalisation (Dhar)/ Force Mentale** contre le meneur du groupe. Si vous gagnez le Test, les démons répondront littéralement à une commande émise par vous, puis disparaissent, en supposant que le commandement soit terminé avant la fin du sort. Si le mage perd le Test, les démons l'attaquent (ou se comportent comme le MJ le souhaite).

Surincantation: pour chaque +2DR, vous pouvez augmenter la difficulté du Test de Force Mentale de la cible d'un niveau.

Manifestation d'une Monture Démoniaque

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Vous invoquez un éclair brillant de Dhar, qui ouvre une grande brèche dans le domaine matériel, fessent apparaître une seule Monture Démoniaque que vous exhortez à sortir du royaume du chaos. Effectuez un **Test de Opposé de Force Mentale/Force Mentale**. Si vous gagnez, le démon consent à être votre monture et répond à vos commandements pendant la durée du sort. Sinon, la monture vous attaque (ou se comporte comme le souhaite le MJ).

Surincantation: Pour chaque +1 DR, vous pouvez augmenter la difficulté du Test de Force Mentale de la cible d'un niveau.

Vision Tourmentée

NI: 4

Portée : Force Mentale mètres

Cible : 1

Durée : Spécial

Vous focalisez Dhar et dirigez le flux pour effrayer une créature à portée, en lui provoquant des visions d'horreur. La créature doit réussir un **Test de Calme Intermédiaire (+0)** ou recevoir 1 +DR État *Assommé*. Si la cible n'arrive pas à se débarrasser de ces états en moins de **Bonus de Force Mentale Rounds**, elle souffre alors d'un nombre de Points de Corruptions Mentale égal au nombre d'États *Assommés*.

Surincantation : Pour chaque +2 DR, vous pouvez augmenter la difficulté du test de Calme de la cible d'une étape (ie, d'Intermédiaire à Difficile)

Mot de Douleur

NI : 8

Portée : Vous

Cible : ZdE (Force Mentale mètres)

Durée: Instantanée

Vous prononcez un mot interdit, d'origine probablement Démoniaque, qui inflige la douleur à toutes les créatures vivantes non-Démoniaque dans l'aire d'effet (excepté vous). Toutes les cibles subissent un *Missile Magique* avec un dégât de Bonus de Force Mentale qui ignore les Bonus d'Endurance. De plus, les cibles doivent réussir un **Test de Calme Intermédiaire (+0)** ou recevoir +DR États Brisé, avec un minimum de 1.

Bienvenue dans MON Enfer

NI : 7

Portée : Force Mentale mètres

Cible : Spécial

Durée : Bonus de Force Mentale Heures.

Vous drainez le Dhar autour du Démon pour l'empêcher de pouvoir retourner dans l'Aether, ce qui est extrêmement douloureux pour l'entité ciblée. Effectuez un **Test Opposé de Force Mentale/Force Mentale** avec le Démon. Si vous gagnez, le lien du Démon avec l'Aether est rompu pour la durée du sort, ce qui lui fait perdre le Trait *Instable*. Ce sort est particulièrement utile pour faire esclave un Démon.

Eclair Infernal

NI : 10

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Force Mentale mètres

Cible : Spécial

Durée : Instantanée

Vous focalisez entre vos mains une forte dose de Dhar et la projetez vers une cible de votre choix, l'éclair est un *missile magique* avec un dégât de + 11 qui ignore les PA et les Bonus d'Endurance. De plus, quiconque dans les 4 mètres de la cible (cible non-incluse) souffre un nombre de Blessures égal à votre Bonus de Force Mentale qui ignore lui aussi les PA et les Bonus d'Endurance. Si la cible n'est pas un humanoïde ou une créature, la chose devient immédiatement corrompue : un arbre flétri et pourri, une pierre devient noir et est désormais légèrement remplie de Malepierre, etc.

Si la cible est un humanoïde ou une créature, elle doit effectuer un **Test d'Athlétisme Intermédiaire (+0)** ou souffrir d'un Etat *A Terre*.

Invocation de Démon Inférieur

NI : 6

Portée : Bonus de Force Mentale mètres

Cible : Spécial

Durée : Spécial

Vous concentrez une faible bien que troublante quantité de Dhar, forçant brièvement une faille dans la fabrique de la réalité. Un Démon Inférieur va immédiatement apparaître devant vous. (Voir règles invocations) Effectuez un **Test Opposé de Force Mentale/Force Mentale** avec le Démon. Pour chaque DR que vous gagnez le test, la durée est augmentée d'une minute (minimum 1). En cas de succès, le Démon va répondre à l'un de commandement, de manière très littérale, puis va disparaître.

(si le commandement est complété avant la fin de la Durée). En cas d'échec, le Démon vous attaque immédiatement.

Surincantation : Pour chaque + 2 DR, vous pouvez augmenter la difficulté du test de Force Mentale de la cible d'une étape. (ie, d'Intermédiaire à Difficile)

Invocation de Démon Mineur

NI : 8

Portée : Bonus de Force Mentale mètres

Cible : Spécial

Durée : Spécial

Vous concentrez une quantité malade de Dhar, forçant une faille dans la fabrique de la réalité. Un Démon Mineur va immédiatement apparaître devant vous (Voir page 335 pour 2 exemples de ceux-ci) (Et voir règles invocations) Effectuez un **Test Opposé de Force Mentale/Force Mentale** avec le Démon. Pour chaque DR que vous gagnez le test, la durée est augmentée d'une minute (minimum 1). En cas de succès, le Démon va répondre à l'un de commandement, de manière très littérale, puis va disparaître.

(si le commandement est complété avant la fin de la Durée). En cas d'échec, le Démon vous attaque immédiatement.

Surincantation : Pour chaque + 2 DR, vous pouvez augmenter la difficulté du test de Force Mentale de la cible d'une étape. (ie, d'Intermédiaire à Difficile)

Invocation d'Héraut

NI : 15

Portée : Bonus de Force Mentale mètres

Cible : Spécial

Durée : Spécial

Parfois, un Démonologue a besoin de la puissance d'une aussi grande entité. Vous concentrez une quantité terrifiante de Dhar dans votre gorge. Après quelques interminables secondes, un Démon Héraut va apparaître. Attention, invoquer de telles entités est pure folie. Le Héraut ne se laissera pas si facilement contrôlé.

Effectuez un **Test Opposé de Force Mentale/Force Mentale** avec le Héraut. Pour chaque DR que vous gagnez le test, la durée est augmentée d'une minute (minimum 1). En cas de succès, le Héraut va répondre à l'un de commandement, de manière très littérale, puis va disparaître.

(si le commandement est complété avant la fin de la Durée). En cas d'échec, le Héraut vous attaque immédiatement.

Surincantation : Pour chaque + 2 DR, vous pouvez augmenter la difficulté du test de Force Mentale de la cible d'une étape. (ie, d'Intermédiaire à Difficile)

Règle sur l'Invocation de Démon

Quand vous invoquez un Démon sans connaître son Vrai Nom, vous devez lancer un d100 pour savoir de quelle types il est.

Les probabilités de base du d100 sont :

1-20 Khorne
21-40 Nurgle
41-60 Tzeentch
61- 80 Slaanesh
81- 100 Pour les non-affiliés

L'environnement où l'on lance le sort et le sacrifice utilisé influe sur ces probabilités.

Un massacre barbare et sanglant ferait passer les probabilités du d100 à :

1-70 Khorne
71-78 Nurgle
79- 85 Tzeentch
86- 92 Slaanesh
92 - 100 pour les non-affiliés

Il faut adapter les probabilités pour permettre une invocation ciblée bien que toujours chaotique et aléatoire.

CONTRÔLER LES DEMONS

Les Créatures Démoniaques venant dans ce monde à l'aide d'un Sort Manifeste ou d'un rituel d'Invocation ne sont pas naturellement inclinés vers la soumission envers le mortel qui l'invoque.

Vous devez essayer de tenter de prendre le contrôle du/des Démon(s). Effectuez un **Test Opposé de Focalisation(Dhar)/Force Mentale** et consultez la table (Voir table page 67 du Grimoire Non-Officiel.)

Ce test ne peut être assisté que par des autres Démonologue. Ajoutez + 2 DR si vous utilisez un Octogramme ou + Bonus de Force Mentale DR si vous avez usé du Vrai Nom du Démon lors de l'incantation.

Le MJ peut décider d'imposer d'autres bonus ou pénalités en fonction de la situation.

LE DOMAINE DE LA NECROMANCIE

La Nécromancie est détaillée succinctement dans Le livre de Règles **WFRP4** pages 256-257, mais aucune règle spécifique n'est fournie.

Attribut du Domaine: L'art de la Nécromancie s'occupe à contourner – voir à violer – le cycle de la vie et de la mort. Lorsque vous incantez un sort du Domaine de la Nécromancie, vous pouvez choisir de regagner DR Points de Blessures ou les allouer à n'importe quelle créature Mot-Vivante que vous contrôlez dans un rayon de Force Mentale mètres (adaptation d'une règle de Kelyss du Ratcatcher's Guild).

L'utilisation du sang frais d'une créature comme ingrédient d'un Sort de Nécromancie fournit +1DR de bonus à vos réussites en Focalisation et Incantation. Le sang qui coule est encore plus utile. Si une créature que vous touchez saigne (cela peut-être vous), vous gagnez un bonus de +10 à vos **Tests de Focalisation et d'Incantation** pour chaque État *Hémorragique*. Si vous êtes pris par le temps, vous pouvez utiliser une Action Gratuite pour vous blesser vous-mêmes avec un **Test de Corps à Corps Accessible (+20)**. Si ce Test est réussi, vous subissez le nombre d'États *Hémorragiques* que vous souhaitez.

Si vous échouez, vous perdez un nombre de Points de Blessures égal au DR négatif plus le chiffre des unités du jet. Si vous faites un Échec Critique, faites également un jet sur la table des Coups Critiques.

Ingrédients: Le sang frais, les os, toutes les chairs, les tissus ainsi que les organes des créatures vivantes sont fondamentales à la Nécromancie. Se procurer ces ingrédients est illégal et immoral, et cela a tendance à susciter la suspicion des locaux, et tout spécialement les Prêtres de Morr

Eveil

NI: 10

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée: Jusqu'au lever du soleil

Vous invoquez devant vous des filaments délicats mais puissants du Dhar , et vous les dirigez vers les cadavres de PNJ dotés de Traits puissants ou bien des personnages avec plus de deux niveaux de Carrière terminés. Chacun de ces cadavres est réanimé en Spectre, jusqu'à un maximum de DR + 1 Spectres réanimé. Les Spectres ainsi créés reçoivent l'État *A Terre* . Ils sont sont entièrement sous votre contrôle et peuvent exécuter des commandes simples. Si vous mourez ou subissez un État Inconscient , le sort prend fin et les cadavres réanimés tombent à nouveau morts.

Bannir les Morts-Vivants

NI: 8

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée: Instantanée

Vous créez un Vortex magique de Dhar qui absorbe l'énergie de toute créatures avec le Trait *Mort-Vivant* . Chaque créature victime du sort reçoit un *Missile Magique* (+5). Les Squelettes et les Zombis sont instantanément détruits.

Contrôler les Esprits

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Spécial

Vous ciblez une créature possédant les Traits *Éthéré* et *Mort-Vivant* et vous la liez à votre volonté. Réalisez un **Test Opposé de Force Mentale**, avec un bonus de +DR égal à votre DR de Test Langage (Magick). Si vous gagnez, la cible est sous votre contrôle pour DR jours (minimum 1).

Bloquer les Morts Vivants

NI: 4

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Jusqu'au lever du soleil

Vous touchez la porte d'un bâtiment et le protégez ainsi de l'intrusion des Mort-vivant. Tant que le sort dure, toute créature avec le Trait *Mort-Vivant* doit réussir un **Test Opposé de Force Mentale** pour rester ou pénétrer à l'intérieur du bâtiment; sinon, la créature souffre d'un Etat *Brisé* et doit sortir, tout en subissant DR + 1 Blessures par Tour (en ignorant le Bonus d'Endurance et Points d'Armure). La portée de ce sort est limitée à une seule structure (comme une maison ou un magasin) ne dépassant pas Force Mentale mètres en largeur, hauteur et longueur.

Fontaines de Sang

NI: 3

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Vous émettez une aura constante de Dhar autour de vous qui cible toutes les créatures vivantes dans la zone d'Effet - y compris vous-même, si vous êtes vivant. Le Dhar pollue l'élément vital de toutes les cibles. Tant que le sort dure, toute cible qui subit une blessure gagne également un État *Hémorragique* . Toute créature proche avec le Trait de Créature *Affamé* et *Vampirique* subissent une pénalité de -20 à leur Tests de Force Mentale pour éviter d'avoir à se nourrir au « repas » le plus proche.

Mains de Poussière

NI: 5

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Instantanée

Votre toucher écorche la chair de vos adversaires vivants, comptant comme un *Missile Magique Dégâts +5* qui ignorent les Points d'Armure. De plus, la cible est affligé de DR États *Hémorragique* (minimum de 1). Les créatures avec le Trait *Mort-Vivant* sont immunisées contre ce sort.

Affamé de Vie (Rituel)

Ce sort est un Rituel – allez à la section sur la Magie Rituelle pour plus de détails.

Vitae Revigorante

NI: 5

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Force Mentale minutes

Vous devez lancer ce sort avant de boire le sang d'un corps, vivant ou mort. Vous gagnez les Traits de Créature *Morsure* (+ 0), *Affamée* et *Vampirique* . S'alimenter en buvant le sang d'un cadavre tué durant la dernière heure vous guérit de 1d10 Points de Blessures.

Invocation de Nehek

NI: 6

Portée: Bonus de Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Bonus de Force Mentale Rounds

Vous ciblez une créature avec Trait *Mort-Vivant* , lui fournissant une sombre énergie revigorante. La créature gagne le Trait *Régénération* (fourni par Malcanthet du Ratcatcher's Guild).

Appeler une Catapulte d'Os (Rituel)

Ce sort est un Rituel – allez à la section sur la Magie Rituelle pour plus de détails.

Appeler un Champion

NI: 8

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Jusqu'au lever du soleil

Vous dirigez Dhar vers les os d'une créature morte qui était autrefois un être puissant et reconnu comme tel de son vivant. À titre indicatif, cela nécessite un personnage ou une créature humanoïde ayant atteint son troisième Niveau de Carrière ou plus (ou son équivalent en Traits). Le champion squelettique commence par recevoir un état A Terre, et peut suivre à la lettre vos instructions simples. Selon l'origine de la créature, le MJ peut autoriser les anciennes compétences et talents de la créature, ajoutés au profil de base du squelette, ou bien choisir d'utiliser à la place le profil suivant:

CHAMPION SQUELETTE

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
4	70	55	50	45	40	45	45	-	-	-	22

Traits: Armure 6 (Acier Complet et Grand Bouclier), Champion, Fabriquer, Corruption (Mineure), Infravision, Peur 3, Endurant, Infecté, Insensible à la douleur, Territorial, Mort-Vivant, Instable, Arme + 9 (Arme 1 main)

Appeler un Chariot d'Os (Rituel)

Ce sort est un Rituel – allez à la section sur la Magie Rituelle pour plus de détails.

Relever les Morts

Voir le livre de règle WFRP4, page 256.

Réanimation

Voir le livre de règle WFRP4, page 256.

Chevaucher à Travers les Ténèbres

NI: 6

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée: Jusqu'au lever du soleil

Vous manipulez le Dhar en formant un petit nuage, revigorant ainsi toutes les montures à l'intérieur de la zone d'effet. Toutes les montures ajoutent +2 à leur score de Mouvement et gagnent le Traits Éthéré et Foulée, tout comme leurs chevaucheurs.

Crâne Hurlant

Voir le livre de règle WFRP4, page 256.

Transformation de la Liche (Rituel)

Ce sort est un Rituel – allez à la section sur la Magie Rituelle pour plus de détails.

L'Appel de Vanhel

Voir le livre de règle WFRP4, page 256.

Invitation de Vanhel à la Danse Macabre

Voir le scénario « Ubersreik Adventures II: Deadly Dispatch », page 11 »

Vague de Flétrissement

NI: 11

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus de Force Mentale mètres)

Durée: Instantané

D'un geste de la main, vous libérez le pouvoir dévastateur de Dhar qui fait dépérir vos adversaires, dessèche leur peau, réduit leur sang en poussière et brise leurs os. Toutes les créatures vivantes dans la zone d'effet subissent un Missile Magique de Dégâts égaux à votre Bonus de Force Mentale, ignorant le Bonus d'Endurance et les Points d'Armure.

MAGIE SKAVEN

La magie des Skavens est un mélange pervers de sorcellerie des arcanes et d'inspiration divine d'une Puissance de la Ruine connue sous le nom de Rat Cornu. La magie est profondément ancrée dans la société Skaven, aidée en cela par leurs cultes et leur dépendance à l'égard de la Malepierre. De nombreuses écoles accompagnent leur rigoureux système de castes et de clans: les vénérables prophètes gris et seigneurs voyants qui conseillent les seigneurs de guerre, les prêtres de la peste du clan Pestilens, les sorciers du clan Eshin et les ingénieurs sorciers du clan Skyre. Chacune de ces écoles a techniquement sa propre version d'horribles sorts, mais cette section présente les sorts existants sous la forme d'un seul Domaine. Les sorts disponibles traitent de discrétion, de puissance brute, de maladie et de mutation.

PROFILS DE SORCIERS SKAVENS

Prenez les modèles suivants et ajoutez les compétences et les Talents nécessaires.

SORCIER ESHIN

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
5	45	45	30	50	65	60	45	45	55	30	17

Compétences: Focalisation (*Dhar*) 65, Langage (Magick) 55

Traits: Incantation bavarde (2), Corruption (mineure), Infecté, Vision Nocturne, Seconde vue, Lanceur de sort (Warp), Furtif, Pisteur, Arme+7

Possessions: Manteau, Vêtements sombres, Arme 1 main, Bombes fumigènes, 1d10 Eclats de Malepierre

PROPHETE GRIS

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
5	40	40	35	40	60	55	40	55	45	35	15

Compétences: Focalisation (*Dhar*) 55, Langage (Magick) 65

Traits: Incantation bavarde (3), Corruption (Mineure), Infecté, Vision Nocturne, Second vue, lanceur de Sort (Warp), Arme+7

Possessions: Robes Grises, Bâton, 1d10 Eclats de Malepierre

PRÊTRE DE LA PESTE

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
5	50	40	45	50	60	55	40	40	45	35	18

Compétences: Focalisation (*Dhar*) 55, Langage (Magick) 55 **Traits:** Incantation bavarde (1), Corruption (Mineure), Maladie (Fièvre du Rongeur), Infecté, Vision Nocturne, Seconde Vue, Lanceur de Sorts (Warp), Arme+8

Possessions: Robes, Armes 1 main, bâton, 1d10 Eclats de Malepierre

SORCIER INGENIEUR

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
5	45	55	40	40	70	65	45	60	35	25	19

Compétences: Focalisation (*Dhar*) 45, Langage (Magick) 65

Traits: Armure 1, incantation bavarde (1), Corruption (Mineure), Endurant, Infecté, Mutation, Vision Nocturne, À Distance +8 (20), Chevauchée (Rat Loup), Seconde vue, Lanceur de Sorts (Warp), Arme +7

Possessions: Armure légère, Arme 1 main, Pistolet Warplock et Munitions, 1 d10 Eclats de Malepierre

NOUVEAU TALENT

Incantation Bavarde (Valeur)

Max: 1

Avant de passer un Test de Focalisation ou de Langage (Magick), vous pouvez faire appel à la volonté inconstante du Rat Cornu pour vous aider dans votre lancer de sorts. Si le test réussit, ajoutez votre niveau de Incantation bavarde aux DR de votre test. Lorsque vous faites appel à ce pouvoir, lancez un jet supplémentaire de 1d10. Ce dé n'apporte pas de bonus mais il compte dans les possibilités d'incantation Imparfaite. Un résultat triple augmente la gravité de l'Incantation Imparfaite de un tableau.

NOUVEAU TRAIT

Lanceur de Sorts (Warp)

Max: 1

Vous obtenez les Talents de Magie du Chaos (Warp) et de Magie Mineure ainsi qu'un certain nombre de sorts déterminés par le MJ, en fonction du personnage.

MAGIE SKAVEN

La société skaven a ses propres règles, mais sa magie s'inspire du Dhar tout comme les autres Domaines du Chaos, mais elle est canalisée par les faveurs du Rat Cornu. Lors de la création d'un PNJ sorcier Skaven, le MJ a le choix entre la méthode simple qui consiste à choisir le talent de lanceur de sort (Warp) ou la création d'un PNJ avec des Compétences et des Talents à la place.

Tous les sorciers Skavens doivent d'abord apprendre le Talent de Magie Mineure, qui leur permet d'apprendre tous les sorts de Magie Mineure, y compris les Sorts Mineurs (Warp). Les sorciers Skavens possédant le Talent de Magie du Chaos (Warp) peuvent apprendre n'importe quelle combinaison de sorts des Arcanes, de sorts des Arcanes du Chaos et du Domaine des sorts de Warp

Plusieurs Domaines en un Seul

Pour les Skavens, toute la magie provient du Rat Cornu. Alors que les Clans Skavens ont séparé la magie en différents Domaines (Peste, Discrétion, Warp), en vérité toute leur magie provient du Warp et nécessite les mêmes techniques pour la Focaliser et l'incanter. Par conséquent, il n'y a en fait qu'un seul Domaine propre dans lequel tous les lanceurs de sorts Skavens choisissent leurs sorts. Les Domaines de la Peste et de la Discrétion proviennent de distinctions au sein de la société Skaven et de la diversité entre les Clans.

MAGIE MINEURE (WARP)

Tous les Skavens qui pratiquent la magie doivent apprendre le Talent de Magie Mineure, qui leur donne accès à la liste standard des sorts de Magie Mineure (WFRP4, p240) et à ceux énumérés ici.

Favoriser

NI: 0

Portée: Vous

Cible: vous

Durée: Spécial

Votre prochain Test pendant la scène ou une rencontre de combat est plus facile de 1 degré (exemple : de Accessible à Facile).

Flamme Fantomatique

NI: 0

Portée: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Cible: Vous

Durée: Force Mentale minutes

Vous invoquez une masse flottante de feu rougeoyant de la couleur de la Malepierre qui dégouline d'un fluide vert visqueux au fur et à mesure qu'elle brûle. La flamme fournit une illumination égale à la Portée jusqu'à ce que le sort se termine ou qu'il soit annulé. Vous pouvez choisir de lancer la boule de feu sur une cible à portée avec un Test de **Projectile** (Lancer): si elle touche, la victime obtient un État *En Flamme* et doit passer un Test de **Corruption** (Mineure).

Marque du Rat Cornu

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale heures

Votre cible est soumise à une marque disgracieuse, prenant la forme d'une plaie ouverte et suintante sur son le front ou au le dos de sa main. Ceux qui voient cette marque gagnent une pénalité d'un degré de difficulté aux Tests de **Sociabilité** (exemple : de Intermédiaire à Complexe). Les prophètes gris peuvent utiliser ce sort pour marquer leurs messagers.

Serviteur Rat

NI: 0

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus de Force Mentale heures

Vous invoquez un rat ordinaire. Pendant la durée du sort, vous pouvez communiquer avec ce rat comme si vous parliez la même langue et il obéira à tous vos ordres, même s'il doit pour cela se suicider. Le rat peut aller chercher de petits objets, ronger des cordes et effectuer d'autres tâches ordinaire qu'un rat peut accomplir, mais ces tâches sont limitées par son Intelligence.

Vecteur Maladif

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Force Mentale heures

Votre toucher fait des ravages dans le système immunitaire de la cible. Pendant la durée du sort, tous les Tests de **Résistance** de la cible à la maladie et à l'infection doivent être inversés si cela permet au Test d'échouer, à moins que la cible n'ait le Talent de *Résistance* (Maladie).

Fracasser

NI: 0

Portée: Bonus Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Instantané

Votre cible subit un tremblement de douleur intense et est soumise à des dégâts du DR sur la zone touchée, réduits par le Bonus d'**Endurance** et les **Points d'Armure** (minimum 1). La douleur provoquera d'autres effets si un Test **Intermédiaire (+0)** est raté. En cas de coup à la tête, un Test de Calme échoué provoque 1 État *Assommé*. Sur un coup au bras, un Test de Dextérité échoué provoque la chute de ce que la cible tenait dans sa main. Sur un coup au corps, un Test de Résistance échoué provoque un État *Assommé*. Si la jambe est touchée, un Test d'**Agilité** échoué donne à la cible un État *A Terre*

LE DOMAINE DU WARP

La magie des Skavens vient directement du Warp, alimenté par les pouvoirs du Rat Cornu. Comme l'existence des Skavens est une rumeur, le Domaine du Warp est inconnu des érudits et des magiciens non-skavens, bien qu'il puisse être envisagé par quelques âmes folles proches de découvrir ses secrets.

Attribut du Domaine: Les sorciers du Warp obtiennent un bonus de +10 aux Tests de Focalisation et de **Langage (Magick)** dans n'importe quel environnement souterrain, comme une caverne, un égout ou même un sous-sol. Les cibles qui sont soumises à des sorts du Domaine du Warp doivent réussir un Test de **Résistance Accessible (+20)** pour éviter de contracter une Infection Mineure.

Ingrédients: Les sorts du Warp utilisent souvent des objets pourris ou mourants, ou qui révèlent la nature vicieuse et charognarde des Skavens. Les exemples incluent la chair humaine, le cuir chevelu d'elfes, les dents pourries, le fromage moisi, les puces mortes, les excréments, les larmes d'enfants, le sang des fous ou les organes d'une victime de la peste. Parmi les autres ingrédients, citons la Malepierre et les symboles du Rat Cornu.

Os Fragilisé

NI: 4

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

C'est l'un des plus anciens sorts de Skaven. Votre contact Focalise le Dhar dans votre cible, affaiblissant ses os et sa musculature pendant la Durée du sort. Vous provoquez automatiquement un Coup Critique: lancez sur le Tableau Critique mais ignorez la colonne Effets Additionnel. Au lieu de cela, vous provoquez les Blessures indiquées par le jet et la cible est soumise au effets d'une **Fracture** (Mineure) jusqu'à la fin du sort. Sur un jet de 100, la cible prend un État *Inconscient*.

Flottant

NI: 2

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale minutes

Vous devenez aussi léger qu'un morceau de bois, ce qui vous permet de marcher sur des surfaces liquides comme l'eau, les eaux dégoûtés ou l'huile comme si elles étaient solides.

Bavardage

NI: 12

Portée: Vous

Cible: ZdE (Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale heures

Vous déclenchez un réseau de folie à travers le Warp, en tordant les esprits de tous les cibles dans la zone d'effet. Tous les humanoïdes non-Skavens à portée doivent passer un Test de **Calme Intermédiaire (+0)** ou se métamorphoser en une horde de rats sans esprit, aidant instinctivement tous les Skavens et vous en particulier. Ils se rassemblent autour de vous en tant que gardes du corps, suivant des instructions simples et attaquant vos ennemis avec leurs griffes et leurs dents. Les cibles perdent leur pouvoir de parole, communiquant avec des gestes et les bruits de rat. Lorsque le sort se termine, les cibles se dispersent et s'enfuient en courant, et reviennent à leur état normal en 1d10 minutes. Ils obtiennent un État *Exténué* et doivent réaliser un Test de **Corruption** (Majeure).

La Malédiction du Cornu

NI: 13

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Force Mentale heures

Connu sous le nom du Treizième Sortilège Redoutable pour des raisons inconnues, vous faites muter votre cible sous la forme d'un Skaven, qui a le droit de passer un Test de **Calme Impossible (-50)** pour résister. En cas d'échec, votre cible est totalement sous votre contrôle et fera tout ce que vous lui direz (sauf se suicider). La cible conserve ses Caractéristiques mais ajoute les Traits de Créature du Guerrier des Clans (**WFRP4**, page 337). Lorsque le sort se termine, la cible doit passer un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** pour sortir indemne de la transformation. Si le Test est un échec, la victime subira 2d10 Point de Blessures en ignorant les Points d'Armures (minimum 1). Si le Test est une Maladresse, la cible subit un Coup Critique, en ajoutant +60 au jet de dé sur la Table des Critiques.

Déchirement de la Ruine

NI: 8

Portée: Bonus Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous envoyez des faisceaux verts d'énergie de Warp qui déchirent la chair d'une seule cible. La créature ciblée est frappée par un *Missile Magique* de Dégâts +5. De plus, les faisceaux de la ruine suivent votre cible où qu'elle aille jusqu'à la fin du sort. À la fin de chaque Round, y compris ce Round, la cible obtient un État *Hémorragique*.

Ronger

NI: 10

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (2 mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous canalisez un maelström d'énergie de Warp dans une petite zone, libérant une horde de rats invisibles rongeur tout ce qui se trouve dans la zone d'effet. Leur férocité est telle qu'ils continuent à ronger jusqu'à ce que la cible ne soit plus. Bien que le sort ait de nombreuses applications, Ronger est souvent utilisé pour "percer des trous" dans les portes en bois, les murs de terre ou les palissades pendant un siège. La horde inflige 2d10 Points de Dégâts par Round à tout ce qui se trouve dans zone, en ignorant les Points d'Armure non-magiques (minimum 1). Cependant, la horde ne peut pas ronger des choses que les rats normaux ne peuvent pas détruire, comme la pierre solide ou l'acier. Les être vivants ont droit à un test d'**Esquive Dur (-20)** pour éviter ces attaques. Pendant que le sort est actif, vous pouvez agir pour contrôler l'emplacement de la horde magique en passant un Test de **Focalisation Accessible (+20)**. Tout ce qui se trouve sur le chemin subi les dommages décrit ci-dessus.

Regard Infectieux

NI: 6

Portée: Bonus Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Instantané

C'est l'un des plus perfides sorts de Skaven. Votre incantation fait pénétrer la magie dans vos yeux en focalisant la maladie que vous souhaitez propager, à savoir soit la Peste Noire ou soit la *Fièvre du Rongeur* (voir **WFRP4** p186). Puis, en regardant une seule cible à portée, vous déclenchez cette maladie. La cible est soumise à un Test de **Résistance Accessible (+20)** pour résister à la maladie. Les cibles comprennent rarement ce qui s'est passé, et même si la maladie a pris le dessus, la victime peut ne pas se rendre compte que la cause est magique.

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez augmenter d'un niveau la Difficulté du Test de Résistance (c'est-à-dire passer de Dur à Difficile).

Peau de l'Assassin

NI: 6

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale minutes

Vous focalisez la magie changeante du Warp et faites correspondre la couleur de votre fourrure à votre environnement. Vous obtenez 1 Point d'Armure pour chaque emplacement et un Bonus de +40 pour tous les Tests de **Discrétion** effectués dans n'importe quel environnement, sauf en plein jour. Vous ne pouvez pas lancer ce sort si vous portez une armure sauf si elle est magique.

Haleine Pestilentielle

NI: 12

Portée: Spécial

Cible: Spécial

Durée: Instantané

Vous aspirez la souillure du Warp et expirez un nuage pestilentiel en forme de cône sur vos ennemis. La maladie propagée par votre souffle dépend des unités de votre jet d'incantation: sur **1-7**, c'est la *Fièvre du Rongeur*; sur **8-0**, c'est la *Peste Noire*. Choisissez une seule cible que vous pouvez voir à moins de la moitié de votre Force Mentale mètres (arrondie à l'entier supérieur). Cette cible devient le centre d'une zone circulaire d'Effet dont le diamètre est égal à votre Bonus Force Mentale mètres. Toutes les créatures à l'intérieur de cette zone sont touchées, ainsi que toutes les créatures entre vous et cette zone. Effectuez un Test **Opposé de Focalisation/Esquive** contre toutes les victimes du souffle (en utilisant le même lancé de dé opposé pour chaque cible). Toutes les victimes qui perdent le Test subissent un *Missile Magique* de Dégâts +4, en ignorant les Points d'Armure et le Bonus d'Endurance. Les cibles qui perdent des Blessures doivent passer un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou contracter la maladie du souffle.

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez rendre le Test de **Résistance** plus difficile d'un niveau.

Source de la Peste

NI: 8

Portée: 1 mètre

Cible: Spécial

Durée: Instantané

Vous canalisez la souillure du Warp dans une source d'eau proche, la transformant en vecteur de maladie. La maladie spécifique introduite dans l'eau dépend des unités de votre jet d'incantation: sur **1-7**, c'est la *Fièvre du Rongeur*; sur **8-0**, c'est la *Peste Noire*. Les sources, les étangs, les puits, les tonneaux et les gobelets sont des cibles courantes de ce sort. Toute source en contact avec l'eau contaminée exige que la cible passe un Test de **Résistance Facile (+40)** ou contracte la maladie. Le MJ doit ajuster la Difficulté en fonction de la source d'eau et de la nature de la contraction. Un petit récipient comme une tasse, une fiole ou un pichet rend le Test plus difficile de deux niveaux (c'est-à-dire, Facile à Intermédiaire). Un récipient de taille moyenne, comme un petit étang, un tonneau ou un baril, rend le Test plus difficile d'un niveau. De même, boire l'eau ou se baigner dans l'eau contaminée rend le test plus difficile de deux niveaux, tandis que se laver les mains avec ou se frotter le visage compte pour un niveau. Une grande étendue d'eau, comme une large rivière, un lac ou un océan, ne fera que diluer la maladie, bien que les sorciers Skaven rassemblés en groupes puissent infecter de plus grandes étendues d'eau.

Putréfier

NI: 3

Portée: Bonus Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Instantané

Votre magie fétide fait pourrir et se décomposer toute la nourriture dans la zone d'effet la rendant très dangereuse et dérangeante pour les sens. Toute créature qui mange la nourriture infectée doit passer un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou être sujette à la *Courante Galopante* (Voir **WFRP4**, page 186).

Hurlement

NI: 3

Portée: Bonus Force Mentale kilomètres

Cible: Vous

Durée: Instantané

Vous rejetez la tête en arrière en hurlant un cri aigu qui porte sur une très longue distance. La plupart des créatures ne peuvent pratiquement pas entendre ce cri magique, mais les oreilles sensibles de Skaven et de certaines bêtes sauvages l'entendent parfaitement. Le cri n'est qu'un appel et ne porte aucune information, bien que le ton puisse transmettre une émotion telle que la colère, le désespoir, la peur ou l'impatience. Tout Skaven qui entend l'appel peut choisir de l'ignorer.

Compagnon de l'Ombre

NI: 5

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Force Mentale minutes

Vous vous fondez dans l'obscurité rien qu'en marchant dans une ombre. Dans l'ombre, vous obtenez un bonus de +40 aux Tests de **Discretion** et tous les Tests de Perception pour vous détecter sont effectués à -20, sauf si la personne qui vous écoute a le Talent *Sens aiguisé* (Audition).

Langue Rétrécie

NI: 6

Portée: Bonus Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous faites apparaître un petit éclair d'un vert brillant qui frappe votre cible au visage et s'infiltré dans sa bouche, ratatinant la langue. La cible est soumise à un Coup Critique à la tête avec un résultat de 4 dans la colonne "Blessures". La langue se ratatine et devient un moignon inutile - **Amputation** (Intermédiaire) : voir Langue amputée (**WFRP4** p180). Une fois le sort terminé, la langue revient à la normale sur une période de 1d10 minutes (le MJ peut souhaiter appliquer une pénalité mineure pour les Tests de communication pendant la récupération ou simplement la jouer de manière amusante).

Saut Glissé

NI: 8

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous accumulez de la fumée autour de votre forme, en obtenant un bonus de +20 à vos Tests de **Discretion** et en soustrayant 10 aux tentatives de frappe de votre ennemi. Pendant la durée du sort, vous pouvez murmurer un mot magique en tant qu'action gratuite et vous téléporter ou téléporter quelqu'un que vous touchez (de votre taille ou plus petit) à n'importe quel endroit que vous pouvez voir égale à **Force Mentale** mètres.

Convoquer le Verminarque

NI: 16

Portée: Spécial

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Une fois le sort jeté, une heure de méditation est nécessaire pour rassembler les énergies. Si vous êtes interrompu, le sort est perdu. Ensuite, vous pointez un point quelconque dans la zone de Bonus de **Force Mentale** et utilisez votre magie du Warp pour déchirer le tissu du royaume matériel, faisant naître l'un des redoutables Seigneurs de la Vermine, un Grand Démon du Rat Cornu. Utilisez le profil fourni dans le Bestiaire Non-Officiel, page 35. Lorsque le Démon apparaît, effectuez un Test Opposé Focalisation/Force Mentale pour le contrôler. Un lanceur de sorts qui possède la Compétence **Focalisation** (Warp) peut apporter un +10 pour contrôler le Démon invoqué. Sans assistance, le risque pour vous est immense. Si vous gagnez le Test, le Seigneur de la Vermine peut se voir attribuer une tâche qui peut être accomplie pendant la Durée du sort. Si vous perdez le Test, le MJ détermine si le Démon vous attaque, vous et vos alliés, ou s'il retourne calmement dans l'Aethyr. Si vous réussissez un jet de Focalisation ou d'Incantation impliqué dans ce sort, vous êtes aspiré dans le Royaume du Chaos pour devenir le jouet d'un des Seigneurs de la Vermine que vous avez eu la folie d'invoquer. Si vous dépensez un point de Destin, vous êtes renvoyé dans la réalité pour une raison mystérieuse. **Surincantation:** Pour chaque +2 DR, vous pouvez augmenter le DR de votre Test Opposé de +1.

Ce sort coûte 400 EXP à un Sorcier Skaven pour être appris La paranoïa des sorciers skavens et la hiérarchie rigide de la société skaven font qu'il est presque impossible pour les aspirants Sorciers d'apprendre et de survivre à ce sort.

Pattes Agile

NI: 8

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Ce sort, également connu sous le nom de Grimpeur Gluant, vous donne une plus grande liberté de mouvement. Votre score de Mouvement est doublé et vous obtenez le Trait de Créature *Grimpant*. Les objets que vous transportez ou portez sont toujours affectés par la gravité de façon normale et tombent au sol s'ils ne sont pas attachés.

Disparition sans Traces

NI: 8

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mental mètres)

Durée: Bonus Force Mentale heures

Lorsque vous lancez ce sort, vous devez méditer pendant une heure avec toutes les personnes que vous souhaitez cibler, en fusionnant lentement les énergies requises pour produire ses effets. Si vous êtes interrompu pendant ce temps, le sort échoue. Si vous est tué alors que le sort reste actif, toute personne qui a été ciblée dans la zone d'effet du sort pendant le rituel se dissoudra dans une boue noire malodorante. Le sort est généralement jeté sur les assassins du clan Eshin avant qu'ils ne se lancent dans une chasse, afin de s'assurer qu'aucun cadavre de Skaven n'est laissé derrière eux.

Le Voile des Mouches

NI: 6

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Avec un murmure de malédiction et un mouvement de bras, vous invoquez une nuée de mouches et de mouches mordantes. L'essaim d'insectes agit comme vous et attaque vos ennemis. Vous obtenez le Trait

de Créature Perturbant et toute personne qui tentera de vous approcher perdra automatiquement 1 Blessure à la fin de chaque Round. Pour les attaques à distance, vous comptez comme étant en Couverture Légère (-10).

La Vermine

NI: 9

Portée: Spécial

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous invoquez une énorme masse de rats voraces du Warp qui se matérialise autour de vous. La horde se manifeste sous la forme d'une énorme nuées grouillant de milliers de minuscules rats voraces. La nuée a le profil suivant, basé sur le Bestiaire Non-Officiel page 8.

ÉNORME NUÉES DE RATS

M	CC	CT	F	F	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
4	65	-	40	35	25	45	-	15	45	-	56

Traits: Bestiale, Infectée, Magique, Vision Nocturne, Taille (Petit), Foulée, Nuées (Enorme), Territoriale, Arme+5

Optionnel: Armure 1, Maladie (Fièvre du Rongeur), Frénésie, Entraîné (Guerre)

La nuée ne vous fera pas de mal, ni à d'autres créatures ressemblant à des rongeurs (par exemple, les Skavens), à moins que vous ne l'ordonniez, mais elle attaquera tout ce qui se trouve sur son chemin. À la fin de chaque round, effectuez un Test **Opposé de Focalisation/Force Mentale** pour contrôler la nuée jusqu'à ce que vous perdiez le Test. Tant que vous remportez le Test, la Nuée continue d'agir et d'attaquer à votre demande en tant qu'action Gratuite pendant votre Tour. Si vous perdez le Test, la Nuée ne vous écoute plus et obtient son propre Tour dans l'ordre d'Initiative, où elle agira soit à pleine vitesse vers le plus grand nombre de cibles, soit dans une direction aléatoire (au choix du MJ). Lorsque le sort se termine, la nuée magique se disperse dans toutes les directions

Surincantation: Pour chaque +2 DR, vous pouvez ajouter l'un des Traits Optionnels de la Créature.

Éclair de Warp

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Instantané

Vous libérez un long éclair vert de Warp crépitante sur votre cible. Il s'agit d'un *Missile Magique* de Dégâts de +5, qui ignore les Points d'Armure. Si la localisation touchée est protégée par une armure métallique, les dégâts seront de +10. Les cibles prennent également un État *Assommé*. Si vous faites un échec Critique, vous êtes vous-même frappé par l'éclair.

Étoiles de Warp

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Instantané

Vous invoquez un nombre d'étoiles de lancer empoisonnées égal à votre Bonus de **Force Mentale** et les lancez sur une ou plusieurs cibles à portée. Chaque étoile frappe comme un *Missile Magique* de Dégât +2 et inflige un État *Empoisonné*.

Surincantation: Pour chaque +3 DR, vous pouvez cibler un nombre de créature supplémentaire égale à votre Bonus de Force Mentale.

Vortex de Warp

NI: 12

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force mentale Rounds

Vous invoquez une terrifiante tempête formée de pure énergie de Warp, alimentée par la puissance maligne du Rat Cornu. Tout le monde dans la zone d'effet est soumis à un *Missile Magique* de Dégâts de +5, qui ignore les Points d'Armure. Si la localisation est protégé par une armure métallique, les dégâts seront de +10. Les cibles prennent également un État *Assommé*. Si vous faites un échec Critique, vous êtes vous-même frappé par la tempête. Quiconque se trouve à l'intérieur du vortex ne peut ni voler, ni courir, ni sprinter; les attaques à portée sont sans effet sur la tempête. À la fin de chaque round, effectuez un Test **Opposé de Focalisation/Force Mentale** pour contrôler le vortex jusqu'à ce que vous perdiez le Test. Tant que vous gagnez le test, vous pouvez effectuer une Action Gratuite à votre Tour pour déplacer la tempête avec une vitesse de marche de 4. Si vous perdez le Test, la tempête se déplace d'elle-même dans une direction aléatoire à la fin de chaque Round.

Blessures Suintantes

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force mentale mètres)

Durée: Instantané

Vous canalisez les énergies nocives du Warp et infectez les blessures de vos ennemis. Toute personne se trouvant dans la zone d'effet qui a été blessé à un niveau inférieur à celui son Bonus d'**Endurance**, qui a reçu un État *Hémorragique* ou qui a subi une Blessure Critique prend immédiatement une *Infection Mineure* (**WFRP4** p187) et toute Infection Mineure précédemment subi se transforme en *Blessure Purulente*.

MAGIE PEAUX-VERTE

Les règles présentées dans cette section sont tirées et rassemblées à partir de nombreuses sources officielles : Royaume de la sorcellerie, 1ère édition, par Ken et Jo Walton; Tempête de magie par Jeremy Vetock et Matthew Ward; et **Orques et gobelins de Warhammer, 8ème édition**, par Jeremy Vetock. J'ai également été inspiré par des travaux de fans tels que **Orc spells** d'Alfred Nuñez Jr et les excellents **Greenskins Codex WFRP2** de Jackdays.

SUR LES PEAUX-VERTES

Le genre fantastique dans les livres et les jeux est en train de s'adapter aux changements de la société. Les livres de Tolkien, de Lovecraft, d'Howard, etc... témoignent de la saveur allégorique des genres fantastique et d'horreur. Ces textes "originaux" sont imprégnés de la force des lignées héritées et de la terreur du mélange des races. Le clair (la peau) et le sombre (la peau) représentent le bien et le mal, la liberté et l'esclavage, la connaissance et l'ignorance. Malheureusement, il nous incombe de démêler peu à peu ces métaphores. C'est pourquoi je ne vais pas mentionner "les Orques Sauvages" et "les Orques noirs" dans cette section et je refuserai de les utiliser dans mes parties. Pour le moment, je vais continuer à faire vivre le terme "Peaux vertes", bien qu'il repose de toute évidence et inévitablement sur le caractère littéral de la couleur de la peau. La seule excuse que je puisse offrir à ce choix est qu'il s'agit d'une abréviation utile et que, dans notre monde, personne n'a la peau verte et que le terme n'est pas une véritable appellation.

CHAMANS PEAUX-VERTE

Jusqu'à ce que Cubicle7 fournisse plus de détails sur les Peaux-Vertes, le MJ peut créer de simples PNJ chamans Peaux-Vertes en ajoutant le Trait de Créature de Lanceur de sorts (la Petit Waaagh ! ou la Grande Waaagh !), qui donne au PNJ la possibilité d'apprendre et de lancer des sorts du Domaine spécifié en plus des sorts de Magie Mineure

CHAMAN GOBELIN

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	35	35	30	30	30	35	30	40	35	35	12

Compétences: Focalisation 45, Langage (Magick) 50
Traits: Animosité (Peaux vertes), Peur (Elfes), Vision Nocturne, Infecté, Chantre (la Petite Waaagh !), Waaagh !, Arme+7
Optionnel: Arboricole, Intelligent, Sournois, Infravision, Endurant, Haine (Nains), Parasité
Possessions: Robes puantes, Bâton de combat, 1d10-1 Bonnet de fou

CHAMAN ORQUE

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	45	30	35	45	30	25	20	35	50	35	14

Compétences: Focalisation 60, Langue (Magick) 45
Traits: Animosité (peau verte), Armure 1, Belligérant, Dur à cuir, Infecté, Vision Nocturne, Waaagh !, Arme+7
Optionnel: Intelligent, Sournois, Infravision, Frénésie, Endurant, insensible à la douleur, Taille (Grand)
Possessions: Robes puantes, Bâton de combat, 1d10-1 Champignons fous

NOUVEAUX TALENTS & TRAITS DE CRÉATURES

Waaagh!

Max: 1

Waaagh! peut être lancé lorsque deux Peaux-Vertes se trouvent au même endroit. C'est un état d'euphorie frénétique et empli de rage qui se propage comme une vague à travers tous les Peaux-Vertes voisins. Chaque jour où les Peaux-Vertes se rassemble, il y a 20 % de chances qu'elles provoquent une Waaagh! à chaque Waaagh! ajoute +1% à cette probabilité. Reportez-vous au chapitre Calcul de la Waaagh! section Calculez la Puissance de la Waaagh !.

Un Big Boss Peau-Verte ou un Chef de Guerre peut délibérément provoquer la Waaagh! en effectuant un Test **Opposé de Compétences**, tel que **Charme** (Orateur), **Intimidation** ou **Commandement**. Si le Boss gagne face aux Peaux-Vertes, chaque DR du test fournit un bonus de +10 pour provoquer la Waaagh !

Les Peaux-Vertes excitées par un état de Waaagh! obtiennent un bonus de +10 à toutes leurs Caractéristiques tant que cela dure, et ils n'obtiennent pas d'États *Exténués*. Les gobelins perdent leurs Traits de *Peur* et *Nerveux* et les Orques obtiennent le Talent *Sens Peur* (Tout). Ceux qui ont le Trait de Créature *Frénésie* l'activent automatiquement lorsqu'ils sont provoqués.

Chaque matin, le Waaagh! s'accompagne de 10 % de chances de se calmer, après quoi il ne peut être relancé avant 2d10 jours. Une fois que le Waaagh ! est terminé, toutes les Peaux-Vertes obtiennent un État Exténué qui n'est supprimé qu'après une journée de sommeil.

L'option la plus simple consiste à construire le chaman en lui offrant une ou deux carrières comme celle de Sorcier ou du Sorcier de Village et en lui ajoutant quelques Compétences et Traits de créatures optionnels propres aux Peaux vertes.

Vous trouverez ci-dessous des exemples de profils. J'ai pris le profil de base pour chaque espèce et j'ai ajouté 10 à 20 Augmentations en **Capacité de Combat**, **Initiative**, **Intelligence**, **Force Mentale** et **Sociabilité** pour représenter la position d'un chaman au sein de sa tribu. Le Chaman Gobelin est similaire au Chaman inclus dans Le Livre d'Aventure de la Boite d'Initiation **WFRP4**, p36.

CALCUL DE LA WAAAGH!

Les chamans gobelins et orques apprennent leur magie en communiquant avec les dieux orques Gork et Mork, par le biais de visions provoquées par de grandes quantités de champignons hallucinogènes. Les chamans pensent que Gork et Mork sont leurs meilleurs amis pour toujours et qu'ils consommeront des champignons aussi souvent que possible pour "parler" avec leurs amis-dieux. Par conséquent, dialoguer avec les chamans peut être très étrange et surréaliste.

Les chamans n'écrivent pas leurs sorts dans des grimoires, ils n'ont donc accès qu'aux sorts qui leur ont été offerts par Gork et Mork. La magie des Peaux Vertes tire son énergie de la présence et de la rage Waaagh ! des autres Gobelins et Orques. Éloignés de leurs frères Peau-Verte, les chamans s'appuient principalement sur des Sorts Mineurs en raison de leur relative fiabilité et de leur sécurité.

Tous les chamans Peau Verte doivent d'abord apprendre le Talent de *Magie Mineure*, qui leur permet d'apprendre et de lancer n'importe quel Sort Mineur, y compris les Sorts Mineurs (Waaagh !) inclus dans ce chapitre. Les chamans ayant le Talent de *Magie des Arcanes* (Petite Waaagh !) ou de *Magie des Arcanes* (Grande Waaagh !) peuvent apprendre les sorts Domaine de la Waaagh ! Ainsi que les sorts des arcanes standard fournis dans le Livre des Règles **WFRP4** et du Grimoire Non-Officiel.

Les sorts Waaagh ! sont traités plus ou moins de la même manière que les autres Domaines, en utilisant la Langue (Magick) pour l'Incantation et la Focalisation pour exploiter l'énergie en l'absence de la Waaagh ! Comme les sorts Waaagh ! tirent leur puissance de l'énergie de Peau-Verte, le Chamane doit être associé avec ceux de son espèce. À défaut, le lanceur de sorts peut tenter de tirer de l'énergie de la Focalisation ou de se nourrir d'une source comme des champignons hallucinogènes. Ces options ne sont ni sûres ni fiables, car les Peaux vertes ne peuvent pas apprendre les Talents *Harmonisation Aethyrique*, *Diction Instinctive* ou *Oreille Absolu* et donc ne peuvent jamais avoir de Bonus DR et de réduction des Incantations Imparfaites.

Calcul de la Puissance de la Waaagh!

Tous les Peaux-Vertes ont le Trait de Créature Waaagh! Le Waaagh ! est un état de rage et de violente euphorie que les Peaux-Vertes peuvent ressentir lorsqu'ils se rassemblent en groupe. Même lorsque les Orques et les Gobelins ne tentent pas activement de se retrouver dans un état de Waaagh!, il y a une violence énergie magique ambiantes qui attendent d'être exploitées par le chamane.

Les points de Waaagh! sont la valeur de ce pouvoir mystérieux et le nombre de Peaux-Vertes donnent la quantité de cette valeur. La présence d'un Orque compte pour 1 Point d'énergie de Waaagh ! Tous les Orques, et leur homologue Peau-Verte, dans Force Mentale mètres du Chamane contribuent à la réserve d'énergie de la Waaagh! Additionnez tous les points de Waaagh! indiquent si les Peaux-vertes sont dans un état de Waaagh! ou non. Lorsque la tribu des Peaux-vertes est dans un état de Waaagh!, doublez le nombre de points de Waaagh! dérivés de la présence des Peaux-vertes.

Tableau des Points de Waaagh!

Points de Waaagh!	Peaux-Vertes à Proximité
1	1 Big Boss Gobelins 1 Chamane Gobelins 2 Gobelins 1 Orque 6 Snotlings
2	1 Chef de Guerre Gobelins 1 Fanatique Gobelins de la Nuit 1 Orque - Kosto 1 Chamane Orque
5	1 Big Boss Orque
10	1 Chef de Guerre Orque

Incantation de Sorts de la Waaagh!

Chaque fois que vous souhaitez lancer un sort, vous devez calculer la puissance de la Waaagh! en suivant la procédure ci-dessus, puis vous dépensez ces points pour lancer le sort. Il est important de noter que ces points ne diminuent pas le total des points de la Waaagh! au combat, mais représentent la relation entre vous, la Waaagh! et les Vents de Magie.

Lorsque vous faites votre Action pour lancer un sort, vous devez absorber (c'est-à-dire, dépenser) quelques points de Waaagh! afin de produire l'étincelle initiale entre la Waaagh! et les Vents de Magie. Cela coûte 5 points de Waaagh! pour lancer un sort de la Petite Waaagh! et 10 Points de Waaagh! pour un sort de la Grande Waaagh !.

Il convient de noter que 1 points de Waaagh ! correspond à 1 DR des Vents de la Magie. Dépensez les Points de Waaagh ! qui vous reste pour

réduire le Niveau d'Incantation du sort à 0 (ou aussi près que vos Points le permettent). Tout point de Waaagh ! restants peuvent être dépensés sur un effet de Surincantation.

Effectuez un Test de Langage (Magick) pour votre incantation. Si le test échoue, consultez la page d'échec de la Waaagh ! ci-dessous. Si votre Test réussit, vous lancez le sort tant que le DR de votre Test correspond ou dépasse le Niveau d'Incantation modifier

Pour les Critiques, reportez-vous au Livre de Règles **WFRP4** (p234).

Échec du Test de la Waaagh!

Lorsque vous échouez à votre Test d'Incantation, le sort est rompu et vous évacuer votre énergie de la Waaagh! dans un jaillissement soudain. Lancez d'abord sur la table des Incantations Imparfaites Majeures, puis lancez 1d100 sur la table 'Z'ploz'tête', en ajoutant le total des points de Waaagh! encore en jeu au moment où le lancer de sorts a débuté.

Surincantation de la Waaagh!

Si il vous reste des points de Waaagh! après le lancer de dés, vous pouvez en dépenser un certain nombre jusqu'à la valeur de votre Bonus de Force mentale et les ajouter au DR de la Surincantation.

S'il vous reste des points de Waaagh! après la Surincantation, vous devez effectuer un Test de **Focalisation Dur (-20)** pour évacuer en toute sécurité les points de Waaagh! restants. Si vous échouez, lancez 1d100 sur la table 'Z'ploz'tête', en ajoutant le reste des points de Waaagh!

Exemple d'Incantation

Skizzik le Chamane Gobelins souhaite lancer Nuisance Irritante (NI 4). Au total, 16 autres gobelins se trouvent à proximité. Conformément au calcul de la Waaagh! 16 gobelins comptent pour 8 points de Waaagh! alors que Skizzik lui-même compte pour 1 point de Waaagh!. Il a également manger champignons communs pour 1 point de Waaagh ! supplémentaire. Cela fait 10 points de Waaagh! Skizzik doit dépenser 5 points de Waaagh! pour préparer son sort, ce qui lui laisse 5 points. il dépense ensuite 4 points de Waaagh ! pour réduire le NI du sort à 0, ce qui laisse 1 point de Waaagh! à Skizzik. C'est moins que son Bonus de Force Mentale de 5, donc il ne déclenchera pas de jet sur la 'Table Z'ploz'tête'. Au prochain Round, si le nombre de Gobelins ne change pas, il aura 10 points de Waaagh! à nouveau.

Focalisation

Comme leur magie exploite la Waaagh ! ambiante plutôt que de manipuler directement les Vents de Magie, les chamane Peaux-Verte évitent généralement de Focaliser. Après tout, manger des champignons magiques ou des morveux vous apportera le coup de pouce Waaagh! nécessaire pour lancer votre sort. Mais dans les moments difficiles où vous n'avez pas beaucoup de Waaagh! sous la main, vous pouvez utiliser la Focalisation (Dhar) en dernier recours, en transformant sa magie noire en énergie de la Waaagh!

La conversion de Dhar en Waaagh ! est un processus difficile et instable. Pour survivre à la Focalisation (Dhar), vous devez d'abord doubler le NI du sort, puis ajouter +5 si le sort provient de la Petite Waaagh ! ou +10 si le sort provient de la grande Waaagh ! Si vous avez des points de Waaagh ! vous devez à présent les dépenser pour réduire le Niveau d'Incantation. Effectuez un Test de **Focalisation Étendue** (Dhar) pour réduire le NI du sort selon les règles de Focalisation de **WFRP4** p237 et celles fournies dans **Enemy in Shadows Companion** p.80 (ou selon vos règles de maison, si vous en avez).

Si vous échouez à votre Test d'incantation après avoir Focalisé le Dhar, ajoutez +20 au jet sur la Table "Z'ploz'tête".

Exemple d'Incantation

Skizzik le Chaman Gobelins souhaite lancer Nuisance Irritante (NI 4). Seuls 4 gobelins sont à proximité, mais il a consommé un breuvage de champignons rares, ce qui lui donne un total de 5 Points de Waaagh! . Bien que ce soit juste assez pour déclencher la connexion entre le Waaagh! et les Vents de Magie, cela ne lui laisse aucun Points de Waaagh! pour lancer son sort. Skizzik décide de Focalisé Dhar et le convertir en Waaagh!. Le NI du sort est doublé à 8 et +5 est ajouté pour le Domaine de la Petite Waaagh! pour un total de 13. Soustrayez les 5 Points de Waaagh! de Skizzik, pour un total de 8 points, une valeur cible importante pour la médiocre Compétence de Focalisation de Skizzik, qui est de 46. Heureusement, son breuvage de champignon rare ajoute +2 à tous les jets de Focalisation réussis. Dans l'ordre, il obtient 83 (-4), 06 (+4+2) et 18 (+3 +2). Maintenant que le NI a été réduit à 0, elle lancera Nuisance irritante au prochain Round.

Z'PLOZ'TÊTE

Il y a plusieurs façons de déclencher un jet sur la Table Z'ploz'tête. Si vous échouez à votre Test d'Incantation ou si vous avez des Points de Waaagh! restants après avoir Surincanté, vous pouvez effectuer un jet de dés comme expliqué dans ces sections.

TABLE Z'PLOZ'TÊTE

1d100	Effet
01-30	Fzzzzzap! : Des sphères d'énergie sortent de vos oreilles, de votre nez et de votre bouche. Passez un Test de Résistance Intermédiaire (+0) ou obtenez un État <i>Assommé</i> .
31-55	Yuuuurgh! : Vous luttez pour garder le contrôle. Des lumières bizarres apparaissent autour de votre tête. Des sphères de magie s'échappent de votre bouche et de vos oreilles. Vous obtenez 2 États <i>Assommé</i> .
56-75	Mach 'tête 'urts! : Des éclairs clignotants s'allument autour de votre crâne, vous donnant le vertige et vous désorientant. Obtenez 1d10 États <i>Àveuglés</i> et <i>Assourdi</i> .
76-90	J'ai Oublié! : Vous êtes soumis à un traumatisme cérébral momentané et vous ne vous souvenez d'aucun de vos sorts. Vous allez les récupérer en 1d10 heures. Vous obtiendrez également 2 États <i>Assommés</i> .
91-99	Je crois que je vais..: Tu vomis une vague de magie explosive et tu t'effondres. Vous souffrez d'un Coup Critique à la Tête et vous êtes inconscient pendant 1d10 Rounds. Tous ceux qui se trouvent à quelques mètres de votre Bonus de Force mentale sont pris dans l'onde de choc psychique et doivent passer un Test Calme Intermédiaire (+0) ou prendre 1 État <i>Assommé</i> et <i>A Terre</i> .
100+	Bang! : Ta tête explose avec la force du pouvoir brut de la Waaagh! Tu es tué instantanément. Si vous dépensez un point de Destin, vous prenez un Coup Critique à la tête à la place. De plus, toute personne se trouvant dans les limites en mètres de votre Bonus de Force Mentale subit un Coup Critique à la tête.

INGREDIENTS

Les chamans Peau-Verte profitent de la présence de leurs frères pour lancer leurs sorts, mais ils recherchent souvent un coup de pouce supplémentaire grâce à des ingrédients spéciaux appréciés des Orques et des Gobelins.

Champignons Magiques

Les chamans à Peaux-Vertes ont souvent un assortiment de champignons magiques qu'ils consomment, chaque fois qu'ils le peuvent, mais surtout avant de jeter un sort. Il existe de nombreuses sortes de champignons hallucinogènes ou énergétiques qui aident les chamans à lancer leurs sorts. Les bonus de différents champignons ou méthodes d'ingestion ne sont pas cumulables : il faut survivre au plus puissant des effets lorsque plusieurs sont consommés.

Breuvage: Les breuvage à base de champignons magiques ont été spécialement préparés par les apothicaires Peaux-vertes afin de minimiser les effets imprévisibles et de fournir une amélioration magique sûre et stable. Ces potions à base de plantes ont différentes disponibilités, durée de conservation, durée et effets en fonction de leurs ingrédients et de leur puissance. Lorsque vous consommez un breuvage ordinaire, il y a 10 % de chances que vous vous reportiez au tableau de qualité des champignons ci-dessous. Ajoutez +10% par tranche de disponibilité supérieure.

Table des Breuvages

1d10	Disponibilité	Conservation	Durée	Effets
1-5	Commun	3d10 jours	3d10 hrs	+1 Point de Waaagh! *
6-8	Rare	2d10 jours	2d10 hrs	+2 Points de Waaagh! *
9	Limité	1d10 jours	1d10 hrs	+3 Points de Waaagh! *
10	Exotique	1 jour	1 heure	+1d10 Pts de Waaagh! *

*Les breuvages donnent également +1 à +3 en cas de réussite des Tests de Focalisation

Manger des Champignons: Lorsque vous mangez un champignon, il y a 50% de chances que vous lanciez 1d10 sur le Tableau de Qualité des Champignons.

Tableau de Qualité des Champignons

1d10	Effet
1-2	Bon: Les effets du Champignon sont ceux qui sont énumérés.
3-4	Bon mais aïe! : Subir 1d10 Blessures.
4-5	Bon Mais Dangereux: Ajoutez +20 aux Lancers de Table "Z'ploz'tête".
6	Affaibli: Réduisez les bénéfices magiques de la Waaagh! de 1 Point.
7	Neutralisé: Le Champignon n'a aucun effet.
8-9	Pourri: Prendre 1 État <i>Assommé</i> à cause de la douleur à l'estomac.
10	Corrompu: Passez un Test de Résistance Dur (-20) ou prenez un État <i>Inconscient</i> pendant 1d10 heures.

La consommation d'un champignon magique a des effets sur le corps et l'esprit, ainsi qu'un effet magique. Pour simplifier, les effets d'un champignon magique ont une durée de 2d10 minutes et augmenteront une caractéristique aléatoire et en diminueront une autre de +/-10 chacune. Le MJ peut également utiliser les effets d'un champignon, sur les gobelins fanatiques de la nuit, avant le combat. Pour le bonus magique du champignon, lancez 1d10: si vous obtenez un 10, relancez et ajoutez les

résultats (et gardez le jet). C'est le nombre de Points de Waaagh! que le champignon vous donne au premier Round. Réduisez l'effet de 1 par Round, jusqu'à un minimum de 1 Point.

Snotlings

Les Snotlings font partie de l'énergie ambiante du Waaagh ! qui peut être exploitée par les chamans. Parfois, les chamans, en particulier les Orques, sont à la recherche d'un peu d'énergie, de nourriture, ou même d'un peu de divertissement. Dans ce cas, ils peuvent s'adonner au "grot-noshing", c'est-à-dire se nourrir d'un ou deux Snotlings pour assimiler la magie ambiante. Chaque Snotling compte pour 1 Point de Waaagh ! ainsi que +1 DR en cas de réussite aux Tests de Focalisation. L'énergie absorbée dure 1d10 heures et un maximum de 2 Snotlings peuvent être consommés de cette manière. Il y a 50% de chances qu'un chaman orque ait mangé au moins 1 Snotling avant un combat.

Venin d'Araignée

Disponibilité: Limité

Coût: 1CO par dose

Certains venins bénins de petites araignées provoquent un état de transe où l'on devient insensible aux sensations. Votre Mouvement est réduit de 1 et vos Caractéristiques d'Initiative et d'Agilité sont réduites de 10. Tant que le venin dure, vous obtenez 1 Point de Waaagh ! ainsi que +1 DR lors de la réussite des Tests de Focalisation. Les chamans ont la réputation de garder des bocaux d'araignées vivantes à portée de main pour recevoir une morsure au bon moment. Les gobelins des forêts encouragent souvent les araignées à faire leur nid dans leurs vêtements ou dans les recoins de leur corps, de sorte qu'elles reçoivent un flux continu de venin qui coule dans leurs veines. Par conséquent, on sait que les gobelins des forêts ont la bouche pleine d'écume et que leur langue violette est enflée. **Durée:** 3d10 minutes

Étendards ou Totems de Bataille Waaagh !

Disponibilité: Exotique

Coût: N/A

Les armées de Peaux-Vertes transportent souvent des étendards ou des totems au combat pour se rallier. En de rares occasions, l'un de ces objets peut être de nature magique; plus rare encore est l'étendard ou le totem magique qui augmente les pouvoirs magiques du chaman. Mais ils existent. Il y a 50 % de chances qu'un groupe de Peaux-Vertes (20 ou plus) ait un totem ou un étendard de bataille ordinaire, mais il n'y a que 1 % de chances que le groupe ait un totem ou un étendard magique à portée de main. Le MJ est libre du choix de cette option, bien entendu.

Détruire les Étendards: Un étendard ou totem magique est conçu pour être un objet de ralliement, les ennemis seront donc fortement motivés pour détruire un tel objet, qu'il soit magique ou non. Suivez les règles pour la destruction de portes fournies dans **Enemy in Shadows, The Enemy Within Campaign** p145: Un Étendard ou Totem aura un BE de 5 et un B de 20.

Avantages: Un étendard ou totem de bataille ordinaire donne à tous les Peau-Vertes se trouvant dans la ligne de mire un bonus de +1 DR à tous les Tests de Commandement et de Peur/Terreur. Un étendard ou totem de bataille magique compte également pour 3d10 Points de Waaagh ! Réduisez de -30 tous les jets sur la table Z'ploz'tête (minimum de 01). Ces avantages ne s'appliquent que si vous vous trouvez à proximité d'un tel objet, la distance est égale à votre Bonus de Force Mentale mètres.

SORTS MINEURES (WAAAGH!)

Tous les Peaux-Vertes qui s'adonnent à la magie doivent d'abord apprendre le Talent de Magie Mineure, qui leur donne accès à la liste standard des Sorts Mineurs (**WFRP4**, p240 et du Grimoire Non-Officiel) et à ceux qui sont énumérés ici. Les sorts mineurs suivent les règles normales d'incantation: ils ne sont pas soumis à la Waaagh ! et ne déclenchent pas de jet sur la Table "Z'ploz'tête".

Dbout!

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Instantané :

Une vague de Waaagh ! pénètre votre main et se déverse dans votre cible. Ils enlèvent 1 État et regagnent 1 Blessure. Une créature ne peut être ciblée par ce sort qu'une fois par jour.

Prenez!

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Votre cible obtient un bonus de Dextérité de +10.

La'Waaagh!

NI: 0

Portée: Vous

Cible: ZdE (Force Mentale mètres)

Durée: Instantané

Vous scandez Mork et Gork pour obtenir leur aide dans la préparation d'une Waaagh ! Le MJ doit faire un Test de Waaagh ! immédiatement, en ajoutant +10.

Pouvoir d'Mork

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: 1 Peau-Verte

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Votre contact envoie un peu de magie de la Waaagh ! dans le Peau-Verte ciblé. Il obtient un bonus de +5 pour la Caractéristique **Capacité de Combat** et **Force**.

T'ir La!

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: 1 Peau-Verte

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Votre contact envoie un peu de magie de la Waaagh ! dans le Peau-Verte ciblé. Il obtient un bonus de +10 à la Caractéristique **Capacité de Tir**.

Armed'Gork

NI: 0

Portée: Toucher

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale minutes

Votre contact envoie un peu de magie de la Waaagh ! dans l'arme ciblé, lui donnant le Trait *Magique*.

DOMAINE DE LA PETITE WAAAGH!

La magie des Chamans Gobelins est à la fois mauvaise et irritante mais dangereuse, tout comme les Gobelins eux-mêmes. La petite Waaagh ! s'attache à réduire les capacités de l'ennemi et d'augmenter ceux de c'est alliés

Attribut du Domaine: Lorsqu'un sort de ce Domaine cible avec succès un ennemi, vous pouvez siphonner 1 Avantage de chaque cible affecté et le répartir équitablement entre vos alliés Peaux-Vertes, y compris vous-même. Ce effet est souvent appelé "Vole Sournois".

Ingrédients: La magie de la Waaagh ! n'a besoin d'aucun autre ingrédient que le Waaagh ! lui-même. Mais les champignons magiques, le venin d'araignée et les Snotlings dans l'estomac sont bien utile.

Malédiction de la Lune Funeste

NI: 10

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Avec un hurlement glacial, vous invoquez une grande lune pâle qui regarde vers le bas avec un visage d'un goblin et de grands crocs en forme de défenses. Effectuez un Test de **Focalisation Intermédiaire (+0)** pour contrôler la position de la lune. Si vous gagnez, vous pouvez placer la zone d'effet n'importe où dans la portée. Si vous échouez, le MJ prend votre position de départ et fait bouger la zone de 2d10 mètres dans une direction aléatoire (voir Dispersion, **WFRP4**, p163). À la fin de chaque Round, la zone d'effet de la lune agira sur une distance de 2d10 mètres dans une direction aléatoire. Si vous dépensez votre Action pour passer un Test de **Focalisation Intermédiaire (+0)**, vous pouvez choisir la direction du regard de la lune ainsi que la nature de la caractéristique testée.

Lorsque le sort est lancé, et au début de chaque Round, lancez 1d10: **1-3** Force, **4-7** Endurance, **8-10** Force Mentale. C'est la Caractéristique qui est maudite par la lune. Toute personne affectée dans la zone d'effet doit passer un Test **Intermédiaire (+0)** basé sur la Caractéristique en question. En cas d'échec du Test, la cible est frappée par le regard malveillant de la lune pour 1d10 + DR Blessures (en ignorant les Points d'Armure). De plus, la cible perd 20 points de la Caractéristique pendant la durée du sort.

Présent de la Déesse Araignée

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Peaux-Vertes alliés

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

En sifflant et en montrant vos crocs, vous appelez la Déesse Araignée à l'aide. Vos cibles prennent un aspect d'araignée, obtenant +1 en **Mouvement** les Traits de Créature *Venin* (Intermédiaire) et *Grimpant*. **Surincantation:** Pour chaque +2 DR, vous pouvez augmenter le Difficulté du Venin d'un niveau.

Gorkys'en Charge!

NI: 4

Portée: Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous désignez votre cible et les maudissez au nom de Gork. Tant que le sort dure, la cible n'obtient aucun Avantage quant il gagne ou surpasse ses adversaires.

Le Grand Esprit Vert

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Bonus Sociabilité Ennemies

Durée: Bonus Force mentale Rounds

Vous concentrez la méchanceté de tous les alliés Peaux-Vertes à portée sur les ennemis ciblés, se manifestant par une vilaine malédiction. Toutes les cibles obtiennent immédiatement le Trait de Créature *Peur* (Peaux-Verte). Les alliés Peaux-Vertes à proximité utiliseront leur Tour pour charger une des cibles, même s'ils doivent ce désengager au combat. Tout Peaux Vertes qui attaque une des cibles affecté obtient un +1 Avantage au début de son Tour.

Nuisance Irritante

Voir **Livre d'Aventure de la Boite d'Initiation WFRP4**, page 36.

Fuite de Cerveille

NI: 5

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Instantané

Vous donnez le mauvais œil à une seule cible, qui doit être un adepte de la magie des **Arcanes**, du **Chaos**, de **Mineur** ou de la **Magie Divine**. La cible subi immédiatement un État *Exténué*.

Surincantation: Pour chaque +2 DR, votre cible obtient un État Exténué supplémentaire.

Nuage de Nuit

NI: 6

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous sentez la puissance de la course des champignons de la nuit dans vos veines et soufflez un nuage d'obscurité. Le nuage se déplace avec vous en son centre. Toute personne affecté dans la zone d'effet qui n'a pas le Talent *Vision Nocturne* ou le Trait de Créature *Infravision* prend un État *Aveuglé* +1 par DR. Les cibles qui tentent d'agir dans le nuage à plus de la moitié de leur vitesse de marche doivent passer un Tests de **Perception Intermédiaire (+0)** ou obtenir un État *A Terre*.

Trape le ! Trape le !

NI: 8

Portée: Force mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous faites apparaître une paire de grandes mains vertes au-dessus de votre cible: l'une s'empare de la cible tandis que l'autre fouille dans ses possessions à la recherche de tout ce qui brille suffisamment pour être volé. La cible subi un *Missile Magique* Dégâts 1d10 (ignorant les Points d'Armure) et obtient un État *Empêtré*. Vous devez participer à un combat d'Empoignade avec votre cible. Votre ennemi ne peut que tenter de faire échouer l'Empoignade; il ne peut pas causer de dégâts. Lors de vos tours suivants, vous pouvez renoncer à toutes les Actions Gratuites et commander la main en effectuant un Test **Opposée Focalisation/Force**. Si vous gagnez, vous choisissez l'un des effets d'Empoignade (**WFRP4** p163). Tant que l'Empoignade dure, la main voleuse opère indépendamment de votre volonté et tente de voler un objet de grande valeur ou tape-à-l'œil, comme de l'argent ou un objet magique, à la fin de chaque Round. La cible a droit à un Test de **Force** ou d'**Esquive Intermédiaire (+0)** pour résister à chaque tentative de vol. Une fois la cible est relâcher ou que le sort termine, les mains vous donnent les possessions volée et la cible obtient un État *A Terre*

Arrête 'Dsaigner

NI: 5

Portée: Toucher

Cible: 1

Durée: Instantané

7` US S[eS' f' W SSSYZ` hagebaeWrae_ S]` eegdhafdWIT'Wmage
YgédceW#V# 4`WgdW'Wegbbd_ Wfage`Wl fSfe : é` ad5Y/cgWzE[
hafdWIT'Waf g` BWSZ`HWFM`eW` WFWf WLa1 d'WsdWc'gWage`S'W
S[Véz

Distraction Sournoise

NI: 5

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous ricanez comme un fou et vous vous pavanez avec une énergie débordante. Vous obtenez le Trait de Créature *Perturbant*. Vous comptez également comme deux dans le cadre du Surnombre.

Poignard Sournois

Voir *Livred'Aventure de la Boite d'Initiation WFRP4*, page 36.

Éclat Vindictif

NI: 5

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Instantané

Des bandes vertes de pure méchanceté jaillissent de vos yeux, explosent, et éclatent au milieu de vos ennemis. Toutes les cibles dans la Zone d'Effet sont touchées par un *Missile Magique* Dégâts +3 et prennent un État *Aveuglé*.

DOMAINE DE LA GRANDE WAAAGH!

Les chamans orques exploitent le pouvoir du Waaagh ! pour canaliser les aspects les plus brutaux des Vents de la magie. Même les plus féroces des Chefs de Guerre seront marqués par la puissance des arcanes de Gork et Mork.

Attribut du Domaine: Lorsque les alliés Peau-Verte dans un rayon de votre Force Mentale mètres détiennent plus d'Avantages combinés que vos ennemis, vous pouvez ajouter votre Bonus de **Force** à tous les dégâts causés par un sort de *Missile Magique* de ce Domaine.

Ingrédients: La magie Waaagh ! n'a besoin d'aucun autre ingrédient que le Waaagh ! lui-même. Mais les champignons magiques, le venin d'araignée et les Snotlings dans l'estomac sont bien utiles.

Dur Comme un Clous

NI: 9

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Bonus Sociabilité

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

La puissance de la Waaagh ! rend vos cibles plus résistantes, en augmentant leur **Bonus d'Endurance** de +2 et en leur donnant les Traits de Créature *Insensible à la douleur* et *Protection* 6+. Chaque fois que vous bloquez un coup, augmentez la valeur du Trait de Créature *Protection* de 1.

Kraz' Tête

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Instantané

Vous libérez une force de fusion du cerveau sur votre cible, provoquant un *Missile Magique* Dégâts +6. La cible doit également passer un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou obtenir un État *Assommé*

Coupez-les, Boyz!

NI: 4

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous canalisez la rage de Gork et Mork dans tous les Peaux Vertes voisines. Pendant la durée du sort, tous les Orques et Gobelins de la zone ciblée ajoutent +1 aux Dégâts causés par les attaques de Corps à corps, y compris les Coups Critiques.

Za'Ecraze

NI: 10

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Spécial)

Durée: Instantané

Vous ouvrez un trou vibrant dans le ciel et l'énorme pied de Gork apparaît pour piétiner et écraser vos ennemis. La zone d'effet du pied mesure environ 6 mètres de long et 4 mètres de large, positionnée comme vous le souhaitez. Toutes les cibles prennent un *Missile Magique* Dégâts +12 et obtiennent un État *A Terre*. (Ce sort est aussi connu sous le nom du Pieds de Gork).

Coup d'Boule

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Instantané

Vous faites un mouvement de coup et une force magique s'abat sur la tête de votre cible. Cela compte comme un *Missile Magique* avec un Dégât de +4, ignorant les Points d'Armure. La cible doit également passer un Test de Résistance Dur (-20) ou obtenir un État *A Terre*. Si vous visez un lanceur de sorts, les dégâts du sort sont de +8.

On'Ni Vas!

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous demandez à Gork et Mork de donner à vos cibles plus de vitesse et d'endurance. Les cibles obtiennent +2 en **Mouvement**, +10 **Endurance** (et donc +2 Blessures) et +20 en **Initiative** en combat pendant la durée du sort.

Le Soleil du Mal

NI: 12

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous canalisez une grande puissance et faites apparaître un globe d'énergie brûlante qui se caractérise par un visage lorgnant et d'immenses défenses. Vous visez un point à portée et envoyez le soleil maléfique se briser sur le sol. Toutes les cibles situées dans la zone d'effet sont frappées par un *Missile Magique* avec des Dégâts de +12 et obtiennent un État *En Flamme* et un État *Empêtré*. Après l'attaque initiale, le sort ne se comporte plus comme un *Missile Magique*, mais les feux continuent de brûler tant que le sort dure.

Toute personne qui agira dans la zone d'effet au début d'un Round obtiendra un État *En Flamme*.

En Plaine Tête, Boyz !

NI: 6

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous énervez tous les Peaux-Vertes qui vous entourent. Encouragés par votre magie, ils sont prêts à frapper à la tête. Tant que le sort dure, toutes les cibles ignorent le modificateur -20 pour tirer sur un point spécifique (WFRP4 p161). Un Test de **Corps à corps** réussi est nécessaire pour frapper automatiquement l'Emplacement de la Tête; sinon, suivez l'emplacement obtenue en touchent.

Poings de Gork

NI: 8

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous rayonnez d'un vert brillant alors que la puissance de Gork se répand dans votre corps. Obtenez +20 à votre **Force** et le Trait de Créature *Champion* si vous attaquez et vous vous défendez avec vos poings. Pour votre action, vous pouvez faire des attaques séparées avec vos poings sans pénalité de main secondaire. Chaque coup porté active la règle du **Coup Mortel** (voir WFRP4 p160), quelle que soit votre taille.

Le Regard de Mork

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Instantané

Vos yeux brillent de vert grâce au pouvoir de la Waaagh ! et vous déclenchez une explosion destructrice d'énergie magique bouillonnante. Le faisceau fait un mètre de large et s'étirera jusqu'à votre Force Mentale mètres. À moins d'être protégé par un obstacle inanimé avec un **Bonus d'Endurance** de 6 ou plus, le faisceau détruira et traversera tout obstacle de moindre importance. Toute créature se trouvant sur le chemin du rayon prend un *Missile Magique* avec un Dégâts +6. Le rayon détruira tous les Points d'Armure sur l'emplacement touché. S'il n'est pas certain que la cible se trouve dans la trajectoire du faisceau, faites un jet de 1d10: 1-5 manqué, 6-10 touché.

La Main de Gork

NI: 8

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Spécial)

Durée: Instantané

Vos yeux se révulsent et une énorme main fantomatique verdâtre se matérialise pour soulever vos alliés et les abatte là où les combats sont les plus acharnés. Vous pouvez cibler un groupe d'alliés Peaux-Vertes contenus dans une zone égale au **Bonus de Force Mentale** à portée. La main de Gork soulèvera tout ennemi qui tentera de l'arrêter: cela compte comme un Désengagement gratuit pour toutes les cibles. Vous choisissez une zone à portée pour déposer les alliés.

Mork Souhaite Vous Voir !

NI: 6

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Vous faites apparaître une gigantesque griffe verte provenant d'un trou béant dans le ciel à plusieurs mètres au-dessus de la tête de votre cible. Votre cible obtient un État *Surprise* lorsque la griffe descend, puis la saisit et la soulève en l'air à une vitesse de quatre mètres par Round. Une fois que la surprise est passé, la cible peut effectuer à un Test **Opposé de Force/Focalisation** pour ce libérer. Si la cible gagne, la griffe se retranche dans le

trou et la cible tombe au sol, prenant les dégâts de chute comme si elle sautait. Si la cible ne se libère pas, le sort se termine lorsque la griffe tente de la faire passer dans le trou. Il y a 50 % de chances que la cible soit aspirée à l'intérieur, et qu'elle ne soit plus jamais vue (sauf si un point Destin est dépensé). Sinon, la cible tombe au sol et prend des dégâts de chute.

Réveillez la Grande Idole

NI: 12

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

Avec toute votre puissance magique, vous invoquez une idole de Gork (ou peut-être de Mork) pour qu'elle jaillisse du sol. Sous le regard de pierre de l'idole, les alliés Peaux-Vertes situées à une distance égale à votre **Force Mentale** mètres de l'idole sont poussés à commettre des actes plus violents, obtenant un Avantage supplémentaire lors d'une charge. Les cibles peuvent inverser les dés lors de toutes les attaques de **Corps à corps** et de **Distance**, en choisissant le meilleur résultat.

Waaaaaaagh !

NI: 10

Portée: Vous

Cible: ZdE (Force Mentale mètres)

Durée: Bonus Force Mentale Rounds

La puissance du Waaagh ! vous envahit dans un flot ininterrompu d'énergie magique. Tous les Orques et Gobelins à portée ajoutent +20 à leur **Capacité de Combat** et obtiennent le Talent *Sans Peur* (Tout) tant que le sort dure. De plus, tous les lanceurs de sorts à portée doivent remporter un Test **Opposé de Focalisation** contre vous ou subir 2d10 Blessures, en ignorant le Bonus d'Endurance et les Points d'Armure.

Le Grand Krunch de Wallopin

NI: 14

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Spécial)

Durée: Bonus Force Mentale mètres

Vous levez les bras vers le ciel et gesticulez sauvagement. Le tout puissant pied vert de Gork apparaît et commence un dangereux trajet de combat. Lorsque le pied apparaît pour la première fois, l'effet est exactement le même que le sort de *Za'Ecrase*. Le *Zone d'Effet* du pied mesure 6 mètres de long et 4 mètres de large, et est placé comme vous le souhaitez. Toutes les cibles sont soumises à un *Missile Magique* de Dégâts +12 et obtiennent un État *A Terre*. Au début de chaque Round suivant et jusqu'à la fin du sort, lancez sur la Table si dessous pour la réaction de Gork:

1d10	Pied de Gorks
1	Gork "ce tourne" et vous piétine !
2	Gork "ce tourne" et piétinera vos alliés Peaux-Vertes ! Le MJ détermine la cible initiale au hasard.
3-6	Gork s'ennuie et s'éloigne dans une direction aléatoire. Le pied agit comme s'il faisait partie d'un être de taille Gigantesque. Le MJ détermine tout autre effets (comme des villageois écrasés, des maisons piétinées, une tour renversée, etc.)). Si le pied trouve de telles cibles sur son chemin, il y a 33% de chances qu'elle soit détruite par le pied.
7-10	Gork frappe un autre de vos ennemis, déterminé au hasard.

MAGIE RITUELLE

La magie se présente sous de nombreuses formes dans le monde de Warhammer. La plupart des sorts sont destinés à être jetés en quelques secondes ou minutes. Leur effets peuvent être terrifiants et mortels, mais ils ne sont généralement pas conçus pour déchirer le tissu social. La magie rituelle implique des effets qui peut changer le monde, transformer des centaines de personnes en hommes-bêtes, ou invoquer des machines à tuer imparables. La démonologie, la nécromancie et la magie du Chaos, en particulier, sont bien connues pour leur grande capacité à utiliser la magie rituelle. Heureusement pour la plupart des gens, ce type de magie est extrêmement rare.

La découverte et l'accomplissement d'un rituel impliquent généralement des tas de couronnes d'or, des mois et des années de recherche et d'étude, une attention extrême aux détails et l'acquisition d'un certain nombre d'ingrédients spéciaux, dont beaucoup seraient illégaux à obtenir. Pourquoi quelqu'un se lance-t-il dans une tâche aussi accablante? Le pouvoir, bien sûr. Il n'est donc pas étonnant que les répurateur et les templiers considèrent tout type d'érudite avec une profonde suspicion, car derrière les portes closes des Collèges de Magie ou à l'intérieur de toute société secrète pourrait signifier la fin de la stabilité impériale.

APPRENDRE DES RITUELS

Les rituels sont généralement inscrits dans des livres ou de longs parchemins qui sont très prisés, extrêmement rares et scandaleusement chers. Trouver un rituel peut être la récompense d'une longue campagne d'indices et de scélérats à vos trousses, mais cela ne devrait jamais être facile. Il faudrait beaucoup d'efforts infructueux pour retrouver un ouvrage rituel. Une règle de base importante pour le MJ est que si les Personnages tombent sur un grimoire, il y a 1% de chances qu'il comporte un rituel inscrit à l'intérieur plutôt que des sorts de Domaine. Ces ouvrages rituels sont souvent rédigés avec grand soin, avec un texte enluminé, des illustrations, de nombreuses notes en bas de page pour les lecteurs et une description volumineuse de l'histoire de la création et de la découverte du rituel. Ils sont généralement rédigés dans des variations archaïques ou codées dans la Lingua Praestantia. Si vous avez la mal chance de tomber sur un tel ouvrage, vous pouvez essayer de comprendre le rituel en suivant les indications ci-dessous (à moins que le rituel n'indique le contraire):

1. Vous devez posséder le recueil avec le rituel inscrit à l'intérieur ;
2. Vous devez avoir appris la Compétence Langage (Magick) et la Compétence de Focalisation en rapport avec le Domaine du le rituel
3. Vous devez avoir appris le Talent de Savoir magique approprié au rituel, tel que la Magie des Arcanes (Démonologie) ou la Magie du Chaos (Nurgle) ;
- 4a. Vous pouvez passer trois Efforts en étude continue et ensuite effectuer un Test de **Langage (Magie) Impossible (-50)** afin de comprendre le rituel. En cas d'échec, vous pouvez consacrer une autre tentative à des études supplémentaires, suivies du même test, mais chaque fois le test devient plus facile à +10. Toutefois, chaque fois que vous réussissez, vous dépensez les PX pour obtenir le Talent de *Magie Rituelle* (Sort)
- 4b. Vous pouvez aussi consacrer vos Efforts à consulter un expert pour trouver un Maître approprié. Pour les Domaines de la Sorcellerie ou du Chaos, trouver une telle personne sera difficile, nécessitant la réussite d'un Test de **Ragots Futiles (-40)**. Ensuite, vous devez consacrer vos Efforts à un apprentissage inhabituel. Cette formation spéciale coûte 10 + (1d10 pour 100 EXP du coût du talent) CO. Si vous payez ces frais, vous pouvez effectuer un Test de **Focalisation Difficile (-30)** pour obtenir le Talent de Magie Rituelle (Sort). Si vous échouez, vous pouvez essayer à nouveau avec une future Efforts et obtenir un bonus de +10 pour chaque tentative ratée.

NOUVEAU TALENT

Chaque sort rituel est un talent unique avec un coût de PX propre, indiqué dans la description du rituel. Bien que les Talents rituels n'appartiennent à aucune carrière, ils ne peuvent être achetés en dehors de la procédure décrite dans Apprendre des Rituels - à moins que le MJ ne l'autorise.

Magie Rituelle (Nom)

Max : 1

Vous avez étudié un ouvrage interdit ou oublié inscrit avec un puissant sort rituel. Avec une préparation et des circonstances appropriées, vous pouvez lancer le rituel. La description d'un rituel suit un format modifié, similaire aux descriptions de sorts habituelles:

Domaine: Le Domaine magique nécessaire pour accomplir le rituel.
EXP: Vous devez dépenser autant de EXP pour apprendre le Talent rituel.

Ingrédients: Les ingrédients nécessaires pour Focaliser et Incanter le rituel. Les ingrédients sont toujours consommés lors du lancement du sort.

Conditions: Vous ne pouvez pas lancer le rituel sans que les conditions environnementales et logistiques requises soient réunies.

Durée du rituel: Le temps qu'il faut pour Focaliser l'énergie magique nécessaire pour lancer le rituel.

NI: Niveau d'Incantation du rituel.

Portée: Selon le sort jeté.

Cible: Comme pour le jet de sort.

Durée: Comme pour le lancer de sorts.

Les effets du rituel sont décrites ci-dessous.

Conséquences: De nombreux rituels ont différent aspect. Certains effets se produisent si l'Incantation échoue, tandis que d'autres se produisent même s'il est réussi.

INCANTATION DE RITUEL

Le rituel peut avoir lieu uniquement lorsque tous les ingrédients sont collectés et que les conditions requises sont réunies. Les vents de la magie doivent être canalisés et modelés au cours du déroulement du rituel. La procédure est similaire à la Focalisation avant de lancer un sort classique

Focalisation d'un Rituel

Pour focaliser les énergies nécessaires à un rituel, effectuez un Test Étendu de Focalisation. Dans un tel cas, un "Round" dure une heure : vous effectuez donc un Test Étendu par heure. Suivez les règles normales de Focalisation pour ces ajustements.

Assistance: Vous pouvez être assisté par un maximum d'invocateurs égale à votre Bonus de Force Mentale, bien que certains rituels puissent nécessiter la présence de plus de personnes que prévu. Chaque invocateur ajoute +1 DR à chaque lancer de Focalisation réussi. Les invocateurs assistants doivent connaître les mêmes Talents de Magie des Arcanes et Compétences de Focalisation que ceux du rituel, mais n'ont pas besoin d'avoir appris le Talent de Magie Rituelle lui-même.

Focalisation Critique: Ajoutez votre Bonus de Force Mentale et le DR du lancer à votre Test Étendu. Comme vous avez rassemblé un puissant flux de magie, vous déclenchez une Incantation Imparfaite Mineur.

Maladresse de Focalisation: Vous comptez tout double ou tout jet se terminant par un 0 par rapport à votre compétence comme un Échec Critique. Lorsque vous tombez, vous souffrez d'une Incantation Imparfaite Majeure.

Si vous échouez une seconde fois, vous perdez tous les DR accumulés dans le Test Étendu et vous déclenchez une Incantation Imparfaite Catastrophique.

Interruptions: Si vous êtes attaqué pendant la Focalisation, vous obtenez un État Surpris. Reportez-vous aux règles relatives aux interruptions (WFRP4 p237)

Incanter un Rituel

Une fois que le Temps de Lancer a été testé, soustrayez le DR final obtenu lors du Test de Focalisation Étendu du Niveau d'Incantation du rituel: le résultat est le DR dont vous avez besoin pour réussir le lancement du rituel lors de votre Test de Langage (Magick). Les effets de Surincantations ne s'applique pas aux rituels.

Echec d'Incantation: Vous perdez le contrôle de l'énergie conjurée et vous êtes soumis à une Incantation Imparfaite Majeure qui ne peut être atténué.

Critique d'Incantation: Vous êtes capable de lancer le sort avec succès, quelle que soit le Niveau d'Incantation et le DR obtenu. Cependant, vous devez lancer un jet pour une Incantation Imparfaite Mineure même si vous avez le Talent de *Diction Instinctive*.

Maladresse d'Incantation: Vous comptez tout double ou tout jet se terminant par un 0 par rapport à votre compétence comme une Maladresse. Vous obtenez une Incantation Imparfaite Catastrophique

Conséquences: Décrit ce qui ne se passe vraiment dans certaines situations. Le cas échéant, la liste des effets remplace les effets de l'Incantation Imparfaite pour les Critiques, les Maladresses et les Tests ratés.

SORTS RITUEL

Certains rituels sont présentés dans cette section, mais il en existe beaucoup d'autres dans le monde

Le Réveil du Dragon de la Terre Assoupie

Domaine: tout Domaine d'arcanes

EXP: 300

Ingrédients: Dent de dragon. Diamant d'une valeur d'au moins 50CO. Gong béni par un prêtre mourant. Souvenirs de la zone cible. **Conditions:** Vous devez être nu et recouvert de guêpes.

Durée du rituel: 8 heures

NI: 34

Portée: Bonus Force Mentale kilomètres

Cible: ZdE (1 Km)

Durée: Spécial

En focalisant, vous ciblez une région comme une étendue de terre ou une petite ville située à des kilomètres du rituel. Vous devez être capable d'imaginer la zone dans votre tête, en l'ayant vue et étudiée de manière approfondie. Vous invoquez un tremblement de terre dévastateur qui a une zone d'effet de 1 kilomètre. Le tremblement de terre dure 1d10 + les minutes de votre Force Mentale, détruisant tous les bâtiments sauf les plus résistants (comme les structures construites par les nains).

Conséquences: Si le Test échoue, vous êtes englouti par la terre et tué.

Transmutation Bestiale du Tchar Omnipotent

Domaine: Démonologie

EXP: 400

Ingrédients: Tête fraîchement coupée d'un chaman homme-bête. Dé à coudre en platine contenant de la Malepierre. Deux sacrifices humains, qui doivent être un homme et une femme : ils ne doivent pas avoir mangé depuis une semaine.

Conditions: Quatre autres invocateurs doivent chanter à l'unisson avec vous. La lune doit être pleine et le sort doit se terminer à minuit.

Durée du rituel: 4 heures

NI: 22

Portée: 1 Kilomètre

Cible: Spécial

Durée: 24 heures

Chaque humain dont la Force Mentale est inférieure à la vôtre se transforme en un hideux homme-bête. Les hommes-bêtes transformés partent à la chasse, massacrants, brûlant et détruisant tout et ne s'arrêtent que lorsqu'ils sont tous tués ou lorsque le sort expire. Toute personne qui survit à cette expérience subi d'une influence Corruptrice (Mentale) Majeure.

Conséquences: Si le Test d'Incantation échoue, vous et vos assistants serez soumis aux conséquences du sort.

Consécration du Bosquet Sacré

Domaine: Saisons

EXP: 200

Ingrédients: Une faucille dorée. Bol de sang sacrificiel (peut être celui du druide ou d'un animal). Branche de gui.

Conditions: Votre familier. Un bosquet ou une clairière boisée, un cercle de pierre ou l'extérieur d'un tertre : la zone doit être un espace ouvert adapté à votre familier. La zone doit être nettoyée à l'aide du sort "Aura de pureté". Ce sort débute à minuit, lorsque le Mannslieb est plein.

Durée du rituel: De minuit au lever du soleil (6-8 heures)

NI: 20

Portée: Spécial

Cible: ZdE (Spécial)

Durée: Instantané

Vous éliminez toutes les impuretés de la zone et perdez tous vos points de corruption. Le bosquet, le cercle ou le tertre est à présent sacré pour tous les druides (y compris les sorciers de Jade) et hostile à toutes les Créatures avec le Trait *Démoniaques*, *Éthérés* et *Mort-Vivants*. De plus, lorsqu'un bosquet sacré est créé, tout druide qui médite à l'intérieur pendant que Mannslieb est pleine, du crépuscule à l'aube sans incident, pouvait retirer un nombre de points de Corruption égale à son Bonus de **Force Mentale**.

Conséquences: Si vous faites une Maladresse sur votre jet d'Incantation, la zone est profanée par le Dhar et vous subirez une Influence Corruptrice Majeure, et le rituel échoue automatiquement.

Danse Sans Fin

Domaine: toutes les Arcanes

EXP: 400

Ingrédients: Un luth de la meilleure qualité ficelé avec des cheveux provenant de la crinière d'une licorne. 18 litres de sang de danseurs talentueux. Une paire de chaussures de danse fabriquées par le meilleur cordonnier du coin. **Conditions:** Vous devez avoir la Compétence Représentation (Danse). **Durée du rituel:** 4 heures

NI: 24

Portée: Bonus Force Mentale mètres

Cible: 1

Durée: Instantané

Votre cible doit être maintenue immobile devant vous pendant toute la durée du rituel. Lorsque le sort est jeté, votre cible commence à danser jusqu'à ce qu'elle finisse par mourir. La danse inflige deux États Assommés qui ne peuvent être supprimés. Toute personne autre que les participants au rituel qui assiste à la danse doit passer un Test Calme Complexe (-10) ou prendre part à la danse mortelle elle-même. Chaque heure de danse, les cibles doivent passer un Test de Résistance Accessible (+20) ou obtenir un État Exténué.

Toutefois, si la cible prend plus d'États *Exténués* que son Bonus d'Endurance, elle passe à l'État *Inconscient*. Si ces états ne sont pas éliminés après 1d10 minutes, la cible meurt d'une crise cardiaque ou d'un événement similaire. Ce qui est encore plus vrai, c'est que la cible mourra d'un horrible accident avant ce délai. Ce sort est une horrible forme de torture: Les cibles sont conscientes de leur situation et peuvent tenter de s'en sortir, mais elles échoueront probablement dans tout ce qu'elles entreprendront à cause de la danse sans fin. On dit que tout miracle de Shallyan qui aide à guérir la santé mentale peut libérer la victime des effets du sort.

Conséquences: Si le Test d'Incantation échoue, c'est vous qui dansez jusqu'à la mort, mais votre danse ne se propage pas aux autres.

Architecture du Père W'soran

Domaine: Nécromancie

EXP: 300

Ingrédients: Carte de la tour dessinée dans le sang d'un maçon. Morceau de pierre provenant d'un bâtiment de Nehkharan. Crâne d'un troll de pierre. Optionnel, crânes de dizaines de créatures pour la décoration.
Conditions: Le rituel doit être effectué dans une zone dégagée de tout obstacle et de tout autre bâtiment.

Durée du rituel: 4 heures

NI: 20

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: 1 heure

Vous ciblez le centre auquel la tour est destinée. En l'espace d'une heure, des maçons squelettiques construisent sous vos yeux une tour magique de 15 mètres de haut. La tour a généralement trois étages et aucune cave, à moins qu'elle ne soit dessinée sur la carte. La disposition intérieure de la tour correspond au dessin de votre carte. Si le plan n'est pas détaillé, chaque étage sera une large pièce d'environ 15 mètres de diamètre.

Conséquences: Si vous échouez au Test d'incantation, une de vos mains est maudite et se transforme définitivement en pierre. Vous souffrirez d'un Coup Critique causant 5 Blessures. Votre main est rendue inutilisable - **Imputation** (Dur). De plus, la main est lourde et encombrante, comptant pour 1 Point d'encombrement à tout moment.

Affamé de Vie

Domaine: Nécromancie

EXP: 300

Ingrédients: Couteau de cérémonie en argent. Grand récipient. Jeune personne de votre Espèce (moins de 30 ans pour un humain) en bonne santé.

Conditions: Vous devez canaliser le sort alors que la victime est suspendue la tête en bas, la gorge tranchée, et que le sang est recueilli dans un grand récipient. Le rituel exige que vous buviez le sang de la victime décédée et que vous consommiez sa chair crue avant le prochain lever du soleil.

Durée du rituel: 5 heures

NI: 15

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Instantané

Vous utilisez le pouvoir sucer de Dhar pour extraire et assimiler la vitalité de la victime, ce qui vous permet de vivre pendant 30 ans de plus. Ce rituel peut être utilisé pour allonger la durée de vie jusqu'à des âges non naturels, mais vous serez soumis à des effets délétères évidents.

Conséquences: Obtenez 1d10 Points de Corruption. Si vous échouez à votre Test d'incantation, vous vieillissez instantanément de 30 ans. Le MJ peut choisir des effets négatifs, qui doivent être importants.

La Marche Impossible du Soldat Damné

Domaine: Tout Domaine de Collège (de préférence Ombres)

EXP: 200

Ingrédients: Bottes de 100 soldats. Une pièce du salaire de chaque soldat qui se déplacera. Les ailes d'un aigle. Un ordre de déploiement écrit sur parchemin de qualité Fine (4), écrit avec l'encre faite à partir d'une pinte du propre sang du chef de troupe. Conditions: Vous et six autres Sorciers du même Domaine devront chanter toute la nuit en marchant avec les soldats, en formation serrée autour d'eux

Durée du rituel: Du coucher au lever du soleil (8-12 heures, selon la saison)

NI: 44 (Domaine Ombres: 22)

Portée: Spécial

Cible: (scores combinés de Force Mentale des assistants)

Durée: Instantané

Vous pouvez grâce à votre magie accélérer considérablement la vitesse de déploiement des soldats tout au long d'une nuit de voyage difficile. Pour ce faire, vous entrez dans une sorte de monde de l'ombre pendant que le rituel est focalisé.

Lorsque l'aube arrive, la lumière dissipe l'ombre et vous aurez atteint la destination choisie. Cette destination peut être atteinte n'importe où par des déplacements terrestres successifs, en franchissant des obstacles mineurs (les océans, les villes fortifiées, les châteaux ou les montagnes sont infranchissables). Vous pouvez transporter un nombre total de soldats et partisans du camp égal à la somme des caractéristiques de Force Mentale des sorciers participants. Ainsi, un rituel assisté par six sorciers ayant des scores de Force Mentale de 52, 63, 48, 37, 56 et 61 pourrait transporter 317 soldats et leurs partisans, tels que des intendants, des cuisiniers, des forgerons et autres. Pendant ce temps, vos propres sorciers permettent le transport rapide de tous les chevaux, les bœufs, les armes, les tentes, les étendards et tout autre équipement utilisé sur le champ de bataille. Vous et les sorciers participants ne comptez pas dans le total. Maintenir sa concentration tout en focalisant et en marchant est épuisant.

Pour chaque heure de voyage, vous et chaque sorcier assistant devez passer un Test de Résistance Facile (+40) ou être empêché de Focaliser, ce qui met fin à la collaboration du sorcier fautif. Lorsqu'un sorcier abandonne le rituel, son score de Force Mentale ne compte plus dans le total et de nombreux soldats et membres de la troupe se retrouveront dans un lieu différent (au choix MJ). Si vous échouez à un Test de Résistance, le rituel échoue et vous en subissez les conséquences. Si vous échouez au Test de Résistance, le rituel échoue et vous en subissez les conséquences. Cette étrange forme de voyage est très dangereuse et carrément terrifiante pour les simples soldats qui ne survivront pas à la magie. C'est pourquoi il n'est utilisé que pour répondre aux besoins les plus urgents de l'Empire.

Conséquences: Une fois le rituel terminé, tous les soldats qui voyagent et les partisans des camps obtiennent un État *Exténué*, tandis que vous et les Sorciers obtenez 3 États *Exténués*. Si vous échouez à votre Test d'Incantation, le corps entier des soldats arrive ailleurs dans le monde, (au choix du MJ ou au hasard). Si vous faites une Maladresse au Test d'Incantation, votre déploiement entier est aspiré dans le Royaume du Chaos, destiné à être la proie ou le jouet de toutes les créatures esclavagistes et charognardes qui vous trouveront

Des Devoirs Incontournables

Domaine: tout Domaine des Arcanes

EXP: 200

Ingrédients: Feuille de parchemin fabriquée à partir de la peau d'un agneau mort-né, portant les mots exacts du serment écrit dans le sang d'un juge. Goutte du sang et de la salive de l'auteur du serment. Firole contenant la salive, la sueur ou les larmes d'une personne ayant été victime d'une violation du serment

Conditions: La firole doit être versée à moins d'un kilomètre de la personne qui a rompu le serment et celle-ci ne doit pas prononcer un mot pendant toute la durée du Rituel.

Durée du rituel: 4 heures

NI: 18

Portée: 1 kilomètre

Cible: 1 briseur de serment

Durée: Spécial

Vous obligez celui qui a prêté serment et l'a rompu (ou qui a l'intention de le rompre) à le respecter scrupuleusement à lettre. Peu importe que le serment ait été fait en plaisantant, sous la contrainte ou en étant complètement ivre. Si ce rituel est réussi, le serment sera exécuté ou celui qui a prononcé le serment sera littéralement tué en essayant. Celui qui a prêté serment peut tenir sa promesse avec intelligence et ruse et reporter son action à un moment opportun, le cas échéant. Il ne doit pas se hâter de provoquer un rival supérieur qu'il a juré de tuer en duel en plein jour, par exemple, mais il peut choisir d'attaquer en embuscade lorsque ses chances de succès s'en trouveront améliorées.

Conséquences: Si le Test d'Incantation échoue, vous devez accomplir le serment au mieux de vos capacités.

Légion des Morts

Domaine: Nécromancie

EXP: 300

Ingrédients: Épées de dix soldats morts. Tambour fait d'os et de peau humaine. Fragment de Malepierre de la taille d'un crâne. Tonneau de rhum. Conditions: Pendant que vous effectuez le rituel, un assistant doit continuellement battre le tambour en os. Le rituel doit être exécuté sur le site d'une bataille qui a eu lieu il y a longtemps ou au sein d'un cimetière. **Durée du rituel:** 4 heures

NI: 22

Portée: 100 mètres

Cible: ZdE (Force mentale mètres)

Durée: Jusqu'à destruction

Le Dhar se répand dans toute la zone affecté, s'infiltrant profondément dans le sol. Des mains osseuses, mortes depuis longtemps, jaillissent de la terre. Vous relevez des Squelettes et des Zombies égal à votre Force Mentale qui sont totalement sous votre commandement et ne comptent pas dans les limites pour contrôler les Morts-Vivants. Ils commencent avec l'État "A Terre". Vous pouvez les envoyer loin et ils recevront vos ordres comme si vous étiez à côté d'eux. Les créatures invoquées restent dans ce monde jusqu'à ce qu'elles soient détruites, même si vous êtes tué. Tant que vous êtes en vie, cette légion n'a pas le Trait de la Créature Instable, mais elle l'obtiendront si vous êtes tué.

Conséquences: Si vous échouez au Test d'Incantation, attaque, après quoi elle retournera en terre terres environnantes.

4 35

Pluie de Sang

Domaine: Nécromancie

EXP: 200

Ingrédients: Cœurs de cinq disciples de Khorne et/ou Shallya. La plume d'un Griffon. Veau nouveau né dans la zone ciblée.

Conditions: Vous devez le lancer sur le terrain le plus élevé de la zone pour que le rituel soit effectif.

Durée du rituel: 4 heures

NI: 17

Portée: Vous

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale kilomètres)

Durée: Force Mentale minutes

Des nuages de Dhar sinistre s'amalgament dans une grande zone au-dessus de vous, faisant pleuvoir du sang à des kilomètres à la ronde. Il s'agit de sang ordinaire de la même espèce que les cœurs utilisés dans les ingrédients (donc, probablement des humains). Bien que ce rituel n'ait été pratiqué que pour terrifier et rendre malade les populations, son but premier a été de nourrir les Vampires en marche vers la guerre.

Conséquences: Si vous échouez à votre Test d'Incantation, les nuages font pleuvoir de l'eau bénite au lieu de sang.

Appelez une Catapulte d'Os

Domaine: Nécromancie

EXP: 300

Ingrédients: Squelettes ou cadavres de 8 créatures de taille moyenne ou plus, y compris deux créatures de type chevalin ou plus. Trois épées. Crânes pour les munitions (lancer 1d10+2 si nécessaire).

Conditions: Rien d'autre n'est requis.

Durée du rituel: 4 heures

NI: 16

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Spécial

Dhar infuse les os rituels et les soulève sinistrement du sol, rassemblant toutes les pièces en une grande machine de siège qui lance des crânes enchantés ou des munitions ordinaires. Si la catapulte et ses équipages ne sont pas détruites, vous devez effectuer un Test de **Focalisation (Dhar) Intermédiaire (+0)** avant chaque lever de soleil pour conserver sa forme matérielle. Tant que vous êtes en vie, l'équipage de la machine de siège sont sous votre contrôle et n'ont pas le Trait de Créature Instable.

La catapulte a un équipage de trois artilleurs squelettes qui ont la Compétence Projectile (Artillerie). Seuls les personnages possédant cette compétence peuvent tirer avec la machine. Chaque Artilleur squelettique a le profil suivant:

EQUIPAGE DE SQUELETTE

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
4	35	35	35	35	30	25	35	-	-	-	12

Compétence: Esquive 35, Résistance 45, Corps à corps (Base) 45, Perception 40, Projectile (Artillerie) 50

Traits: Armure 2, Fabriquer, Infravision, Peur 2, Insensible à la douleur, Morts-Vivant, Arme + 7 (épée)

La catapulte a le profil suivant:

CATAPULTE D'OS

M	CT	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
-	-	-	55	55	-	-	-	-	-	-	40

Traits: Armure 2, Fabriquer, Infravision, Peur 2, Magique, A Distance +10 (100), Engin de siège*, Taille (Grande), Mort-Vivant

***ENGIN DE SIEGE**

La catapulte est une machine à projectiles faite d'os fusionnés et tordus et de tendons. Pour que la catapulte puisse agir, il faut la pousser et elle ne se déplace qu'à la vitesse de la marche. Chaque équipiers qui pousse la machine ajoute 2 mètres (Mouvement 1) par Round. La cible d'une attaque de cette unité doit se trouver droit devant la machine. Pour faire tourner la machine, il faut utiliser 1 Mouvement par 45 degrés de deux équipiers pendant 1 Round. (Si le MJ a besoin d'un nombre de degrés rapide, il suffit de lancer 1d100). Le bras de projection de la machine doit être ajusté pour atteindre sa cible, ce qui prend l'Action des Artilleurs. Cette unité ne peut pas toucher une cible à moins de 25 mètres. Chaque tir obtient les Qualités *Explosion* (2) et *Percutante*. Toutes les victimes d'un engin de siège touchent subi un Etat "A Terre". Si le jet d'attaque échoue, utilisez le tableau de dispersion (WFRP4 p163) pour déterminer le nouveau point d'impact. **Munitions:** Si des crânes enchantés sont lancés, l'attaque compte comme Magique et a le Trait de la Créature

Peur 0. Sinon, de grands rochers et des pierres peuvent être récupérés si l'environnement s'y prête.

Conséquences: Si vous échouez à votre Test d'Incantation, vous et vos assistants subirez les effets d'une Incantation Imparfaite Majeure, ajoutent +20

Appelez un Chariot d'Os

Domaine: Nécromancie

EXP: 400

Ingrédients: Squelettes ou cadavres de 12 créatures de taille moyenne ou plus, y compris deux créatures de type Cheval ou plus. Fouet. **Optionnel:** Lames (épées ou faux) pour les roues du chariot.

Conditions: Aucun élément supplémentaire n'est requis.

Durée du rituel: 6 heures

NI: 24

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Spécial

Dhar infuse les os rituels et les soulève sinistrement du sol, assemblant toutes les pièces en un char Mort-vivant, complet avec des chevaux squelettiques et un Chariot, ainsi que des lames en acier fixé aux roues en os si elles ont été prévues. Le char en os fait environ 3 mètres de large, avec de la place pour le pilote et un seul passager. Si le char et ses créatures ne sont pas détruits, vous devez effectuer un **Test de Focalisation (Dhar) Intermédiaire (+0)** avant chaque lever de soleil pour conserver sa forme matérielle. Tant que vous êtes en vie, le char, les chevaux et le cocher sont sous votre contrôle et n'ont pas le Trait de Créature *Instable*. Si le chariot est détruit, les chevaux agiront de manière instinctive plutôt qu'agressive, à moins que vous ne les dirigiez avec votre Compétence de Conduite d'attelage. Si 10 dommages sont causés spécifiquement aux supports magiques liant les chevaux au chariot, le chariot est cloué au sol et les chevaux se déplacent et agissent séparément. chariot est cloué au sol et les chevaux se déplacent et agissent séparément.

Les chevaux squelettiques qui tirent le char ont le profil suivant:

CHEVAUX SQUELETTIQUES x 2

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
8	35	-	45	35	15	30	-	-	-	-	28

Traits: Armure 2, Fabriquer, Infravision, Peur 2, Insensible à la douleur, Taille (Grande), Se Cabrer, Foulée, Entraîné (Dressé, trait, Magie, Monture, Guerre), Mort-vivant, Instable, Arme+7

Le profil du chariot est le suivant:

CHARIOT DES MORTS

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
6	50	35	40	60	25	25	30	-	-	-	40

Traits: Armure 2, Fabriquer, Infravision, Peur 2, Insensible à la douleur, Bélier+8*, Taille (Grande), Mort-vivant, Instable, Arme+7, 2x Arme de roue+9**

***BELIER**

La créature peut effectuer une course contre une cible lorsqu'elle prend une charge. L'attaque ne peut pas être parée, seulement esquivée.

****ARMES DE ROUES**

Si des lames sont utilisées comme ingrédients, l'unité a des armes fixées à ses roues. Toute personne se trouvant sur le chemin ou à proximité du chemin de l'unité peut esquiver l'attaque si elle la voit venir. Cette attaque a la Qualité *Dévastatrice*. En raison des règles de taille, le char peut effectuer des attaques sans être Engager..

Le profil du pilote est le suivant:

PILOTE

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
4	25	35	30	35	20	35	25	-	-	-	12

Compétence: Esquive 40, Conduite d'attelage 45, Résistance 45, Corps à corps (Base) 35, Perception 40, Projectile (Arbalète) 45, Projectile (Immobilisant) 45, Chevauchée (Cheval) 45

Traits: Armure 2, Fabriquer, Infravision, Peur 2, Insensible à la douleur, À Distance +9 (60), Mort-vivant, Arme +7 (Épée)

Conséquences: Si vous échouez à votre Test d'Incantation, vous et vos assistants êtes soumis aux effets d'une Incantation Imparfaite Majeure, en ajoutant +20.

Récoltes de Proliférations de Pus

Domaine: Chaos (Nurgle)

EXP: 400

Ingrédients: Cadavre entier, conservé d'une manière ou d'une autre, d'un démon de Nurgle. Bougie de 20 kg faite avec les excréments de trois douzaines d'hommes tués par la pourriture de Nurgle. Eau saumâtre recueillie dans trois marais fétides situés à au moins 1000 mètres l'un de l'autre. Main d'un Doktor ou d'un Chirurgien-Barbier fou.

Conditions: Vous devez avoir été infecté par la pourriture de Nurgle et avoir survécu à sa contraction d'une manière ou d'une autre.

NI: 27

Durée du rituel: 4 heures

Portée: Vous

Cible: ZdE (1 km)

Durée: Instantané

Vous avez répandu le fléau de la Pourriture de Nurgle dans la communauté environnante (ce sont souvent des gens qui sont méprisés). Toute personne au sein de la zone d'effet qui ne participe pas à l'Incantation du rituel doit passer un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou contracter la maladie, qu'elle peut propager normalement à toute personne avec laquelle elle entre en contact jusqu'à sa mort.

Conséquences: Si vous échouez à votre Test d'Incantation, vous êtes infecté par la Pourriture de Nurgle. Chaque semaine compte comme un mois de symptôme du Don de Nurgle, ce qui signifie que vous mourrez dans un court laps de temps.

Renaissance dans le Sang

Domaine: Nécromancie

EXP: 400

Ingrédients: Mains d'une sage-femme. Dernière goutte de sang d'un humain. Dent de dragon. Les entrailles d'une vache élevée au sang. Les restes d'un vampire.

Conditions: Ce rituel ne peut être pratiqué que dans un lieu maudit, par exemple là où une terrible et grande tragédie s'est produite. Les détails sont laissés à l'appréciation du MJ, mais il peut s'agir d'un champ de bataille ayant été témoin d'un massacre, d'une ville fantôme dans laquelle tout le monde est mort de la peste ou s'est tourné vers le cannibalisme, ou Mordheim.

NI: 27

Durée du rituel: 4 heures

Portée: Bonus Force Mentale mètres

Cible: 1 Vampire

Durée: Instantané

Ce rituel permet à un vampire décédé de retrouver sa santé dans la minute qui suit le lancement réussi du sort. Le vampire revient avec 1 Point de Blessures et 3 États *Exténués* (si la fatigue s'applique à une telle créature). Si le Test d'Incantation échoue, le rituel peut être répété, mais uniquement dans un lieu différent suffisamment éloigné pour qu'il n'ait aucun lien géographique ou historique tragique avec les tentatives précédentes qui ont échoué. Chaque fois que le rituel échoue, le Niveau d'Incantation est réduit de 1. Ainsi, le rituel peut être tenté indéfiniment jusqu'à ce qu'il réussisse.

Conséquences: Si le Test d'Incantation est une Maladresse, vous subissez un effet néfaste; vous pourriez attraper la peste, rejoindre les mort-vivants, ou être démembré par des lames fantomatiques.

Rite du Sang Stérile

Domaine: Sorcellerie

EXP: 300

Ingrédients: Gouttes de sang prises sur un mâle ou une femelle de la

lignée cible au cours des derniers **Bonus Force Mentale** jours. Morceau de Malepierre de la taille d'un poing. Gobelet en argent massif d'une valeur d'au moins 10CO. Chèvre morte-née.

Conditions: Aucun membre de la lignée à infecter ne peut être en enceinte au moment où le rituel est lancé. Dans le cas contraire, le Test d'Incantation échoue automatiquement - voir Conséquences.

NI: 20

Durée du rituel: 8 heures

Portée: Spécial

Cible: Une lignée unique

Durée: Instantané

Vous maudissez la lignée qui descend de l'individu ciblé au moyen des ingrédients choisis. A jamais, l'individu et ses descendants vivants sont rendus impuissants et stériles. La malédiction ne fonctionne pas à l'envers : elle n'affecte que les descendants directs. Cependant, si du sang supplémentaire est utilisé, provenant des parents, tantes, oncles, cousins, frères et sœurs, etc. de l'individu, la malédiction affectera toute autre personne de la lignée descendante du sang utilisé. Le Talent *Supprimer la Malédiction* peut lever cette malédiction; cependant, il ne le fait que pour une seule personne et doit donc être utilisé sur toutes les personnes ciblées par le sort, sinon la malédiction continuera ses effets sur les personnes qui restent affectées.

Conséquences: Si vous échouez à votre Test d'Incantation ou si vous n'appliquez pas les conditions appropriées (généralement par que vous ne connaissez pas un des parents éloigné ou une naissance récente), c'est votre lignée qui est plutôt affectée par la malédiction.

Navire des Damnés

Domaine: Nécromancie

EXP: 200

Ingrédients: membrane amniotique d'un marin. Navire qui a coulé avec son groupe. Mains d'un prêtre de Manann noyé. Manifeste du navire écrit avec du sang. Un morceau de Malepierre de la taille d'un poing.

Conditions: Rien d'autre n'est requis.

NI: 18

Durée du rituel: 4 heures

Portée: Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Instantané

Vous sortez de sa tombe un navire coulé avec un groupe de créatures mort-vivantes. Le navire n'a pas besoin de vent pour naviguer et se déplace à une vitesse constante et inquiétante, quelle que soit la météo. Bien que le navire reste aussi délabré qu'il l'était au moment du naufrage, il ne se dégrade pas davantage. L'équipage est composé de squelettes ou de spectres, selon votre choix, et il y en a autant qu'il y avait de membres d'équipage lorsque le navire a coulé (à la discrétion du MJ).

Conséquences: Si vous échouez au Test d'Incantation, vous êtes tourmenté par des visions de noyade dans un océan d'âmes damnées. Vous obtenez 2 Points de Corruption Mentale.

Transformation de Kadon

Domaine: Arcane du chaos

EXP: 400

Ingrédients: Cœur d'une bête monstrueuse baignant dans le sang humain.

Conditions: Vous devez effectuer ce rituel à l'aube, à côté d'un Ogham, dans un cercle de pierre ou dans un bosquet consacré.

NI: 16

Durée du rituel: 4 heures

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Jusqu'au lever du soleil+.

Vous vous transformez en un monstre terrible, comme une Chimère, une Hydre, une Manticore ou une Wyvern, selon le type de cœur utilisé. Si vous obtenez un score Critique au Test d'Incantation, vous pouvez dépenser une Action pour revenir à votre forme normale avant la fin du sort. Sous la forme de la bête monstrueuse, vous obtenez les Attributs physiques de la créature (**M, CC, CT, F, E, Agi, Dex, Soc**) tandis que votre **I, Int, FM** restent inchangés. Vous obtenez également les Traits de la Créature, mais vous perdez la capacité de parler et de lancer des sorts. Toutes les Blessures et Maladies dont vous souffrez se répercutent sur votre forme actuelle. Inversement, toutes les Blessures que vous avez subies sous forme de bête sont reportées sur votre forme normale. Si vous prenez plus de Blessures sous forme de bête que ce que vous avez normalement, vous êtes réduit à 0 Blessure et vous prenez un Coup Critique à -20.

La transformation dure jusqu'au lever du soleil suivant. Comme pour les sorts des Arcanes marqués d'un "+", vous pouvez faire un Test de **Force Mentale** pour augmenter la Durée d'un jour supplémentaire. Si vous obtenez un "Critique", vous êtes autorisé à vous transformer pour revenir à votre forme normale à tout moment avant la fin du sort. Si vous faite une Maladresse au Test de **Force Mentale**, vous subirez les mêmes conséquences qu'une Maladresse d'un Test d'Incantation.

Conséquences: Si vous faite une Maladresse au Test d'Incantation, vous êtes définitivement transformé en bête monstrueuse. Personne ne le saura jusqu'à ce que vous soyez tué, après quoi votre corps reprend sa forme normale.

Transformation en Liche

Domaine: Nécromancie

EXP: 400

Ingrédients: Cerveaux de 8 nécromanciens disposés en cercle autour de vous.

Condition: Vous devez débiter le rituel à minuit et le terminer après le lever du soleil. Morrslieb doit être présent dans le ciel.

NI: 30

Durée du rituel: 8 heures

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Jusqu'au lever du soleil

En accomplissant ce rituel, vous canalisez d'énormes quantités d'énergies et vous assimilez cette puissance dans votre corps. Si vous mourez avant le prochain lever du soleil, vous serez transformé en Liche. Comme cette transformation est le désir de nombreux Nécromanciens, beaucoup d'entre eux jet ce sort et se suicide délibérément. Une fois que votre corps est froid, le processus de transformation prend 1d10 jours, et votre esprit subit 1 Point de Corruption Mentale par jour. Votre corps doit rester intact et ne doit pas être la cible d'un sort de Mort rapide ou d'un miracle Rites funéraires pendant cette période. Pendant ce temps, votre cadavre semble mort et débute sa décomposition normale; vous ne voyez et ne ressentez rien. À la fin de cette période de transformation, votre corps se réanime en tant que Liche, obtenant les Traits de Créature suivants: *Intelligent, Infravision, Perturbant, Peur 2, Immunité (maladie), Immunité (dégâts ordinaires), Magique, Insensible à la douleur, Regard pétrifiant, Préjugé (vivant), Terreur 2, Coriace, Mort-vivant, Instable.*

Conséquences: Toutes les personnes impliquées dans le rituel obtiennent 2 Points de Corruption. Si le Test d'Incantation échoue, vous êtes soumis à une Incantation Imparfaite Majeure et prenez un État Inconscient, avec un rythme cardiaque si faible que vous semblez être mort: vous vous réveillez après 2d10 heures obtenant 1d10 points de Corruption Mentale. Si le Test d'Incantation est une Maladresse, votre corps explose en un dégoûtant flot de sang.

Vortex du Chaos

Domaine: Arcane du Chaos

EXP: 300

Ingrédients: Grande fiole de bile d'un sorcier du chaos. Poussière et eau soulevées par un récent ouragan, conservées dans une fiole de verre que vous brisez juste avant de faire le Test d'incantation.

Conditions: Vous devez être en vue d'un orage, sous la lumière malsaine de Morrslieb.

NI: 18

Durée du rituel: 6 heures

Portée: Force Mentale mètres

Cible: ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

Durée: Jusqu'à dissipation

Vous ouvrez un petit mais dangereux trou noir entre ce royaume et l'espace de distordue du Chaos brut. Le trou n'est ouvert qu'un fragment de seconde, mais pendant ce temps, un vortex de Dhar se déchaîne, détruisant tout ce qu'il touche jusqu'à ce qu'il soit dissipé d'une manière ou d'une autre. Le tourbillon orageux débute avec une zone d'effet égale à votre de Bonus de Force mentale en largeur et en hauteur, mais chaque jour où il est présent, il double de taille. Le tourbillon ne s'arrête jamais et parcourt 2d10 mètres en un Round. Vous pouvez contrôler la direction du *Vortex du Chaos* avec une Action gratuite tant que vous êtes à portée. Si le vortex n'est pas contrôlé, il agira généralement dans la même direction, bien qu'il puisse se déplacer ici et là, il ne revient que rarement en arrière. Le MJ détermine la trajectoire en fonction de cette ligne directrice. Tout ce que le vortex touche est détruit et anéanti, y compris les créatures, les bâtiments, les obstacles, les terrains naturels destructibles, etc. De plus, le vortex attire *Dhar* et repousse les autres vents: tout ce qui se trouve une portée de **Force Mentale mètres** du *vortex du Chaos* subi une Influence Corruptrice Modérée et ajoute 10 aux lancers de magie basés sur Dhar, alors que les autres vents ont leurs lancers réduits de 10. Pour repousser le Vortex du Chaos, il faut passer un Test **Étendu Langage (Magick)** dont le DR est égal au nombre de lancers du rituel plus le nombre de jours complets que le vortex a passés dans le monde matérielle. Toute personne ayant le Talent de Seconde Vue (ainsi que tout PNJ ayant le Trait de Créature *Lanceur de sorts* dans un rayon de 1 kilomètre autour de l'ouragan magique sentira une perturbation écœurante dans les Vents de la Magie et pourra faire appel à son Intuition pour découvrir ce qui a disparu et à des Tests de **Perception** ou de **Pistage** pour déterminer l'emplacement du vortex.

Conséquences: Si le Test d'Incantation échoue, le trou s'ouvre et vous êtes aspiré à l'intérieur, puis le trou se referme

INVOCATIONS DÉMONIAQUES

Le manifeste de sort du Domaine de la Démonologie vous permet d'invoquer les démons inférieurs pour une période limitée dans le temps. Invoquer des démons pour des périodes plus longues ou faire apparaître des entités démoniaques plus puissantes requiert une énorme concentration de Dhar sous la forme d'un rituel. Comme avec le Manifeste de sorts inférieurs les rituels d'invocations n'amènent que les créatures choisies dans le monde matériel. Une fois que la créature arrive vous devez essayer de la contrôler pour les soumettre.

Ces rituels peuvent aussi être utilisés comme modèle pour d'autres sorts d'invocation :

Invocation de Familier Démoniaque

Domaine: Démonologie

EXP: 100

Ingrédients: Cœur d'un Humain ou d'une autre espèce qui a une carrière de serviteur. Sacrifice animal. Encens et matériaux communs d'une valeur de 1CO.

Conditions: un symbole du Chaos doit être peint en sang sur votre corps nu. Vous devez savoir l'un des faux noms du Démon.

Durée du rituel: 1 heure

NI: 8

Portée: Bonus de Force mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Spécial (voir l'encadré "Contrôler les démons" page 43)

Vous canalisez Dhar pour ouvrir une déchirure provisoire dans le monde, à travers laquelle vous appelez une Fureur du Chaos, un Chien du Chaos, un coursier démoniaque, un diabolot ou une créature similaire de moindre puissance que les MJ inventent. Vous trouverez des exemples de ces créatures dans le Bestiaire Non-Officiel. Vous devez maintenant faire un Test pour contrôler la créature invoquée.

Conséquences: Obtenez 1 Point de Corruption. Si vous réussissez le Test d'incantation est une Maladresse, vous êtes aspiré dans le Royaume du Chaos où vous deviendrez le familier de toute entité démoniaque que le MJ trouve amusante. Tous les témoins doivent faire le Test d'Influence Corruptrice Mineure.

Invocations d'un Gardiens Démoniaques

Domaine:Démonologie

EXP:200

Ingrédients: Un sacrifice digne 'une telle entité : L'âme d'un humanoïde par exemple.

Conditions: Votre corps doit être peint de sang, saliva ou autre fluide corporelle. Vous devez connaître le faux nom du démon. Un autel ou un grand feu et un symbole du chaos est nécessaire pour pratiquer le rituel.

Durée du rituel: 4 heures

NI:16

Portée: Bonus de Force mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Spécial (voir section Contrôler un Démon page 43)

Vous créez une faille dans le tissu de la réalité et un serviteur démoniaque apparaît devant vous. Des exemples de telles créatures peuvent être trouvés dans le Bestiaire Non-Officiel. Vous devez maintenant faire un Test pour pouvoir contrôler le démon.

Conséquences: Gagnez 1 point de Corruption. Si vous échouez au Test d'Incantation un orifice tremblant du chaos vous aspire (et vos assistants) dans le royaume du chaos avec un bruit sourd se terminant par une explosion. Tous les témoins doivent faire un Teste d'influence Corruptrice Modéré.

Invocations d'une Meute Démoniaques

Domaine:Démonologie

EXP:300

Ingrédients: Plusieurs Âmes d'humanoïde (égal au nombre de démons à faire apparaître). Encens et matériel pour un montant de 40CO ou 8 Activités.

Condition: Votre corps doit être peint de sang, saliva ou autre fluide corporelle. Vous devez connaître les faux noms des démons Un monolithe désacralisé, cimetière, cercle de pierre ou bosquet druidique est nécessaire pour effectuer le rituel.

Durée du rituel:8h

NI:24

Portée:Bonus de Force Mentale mètres

Cible:Spécial

Durée:Spécial (voir section Contrôler un démon page 43)

Votre magie invoque une tempête qui fait disparaître le voile séparant le monde réel et le royaume du chaos. Un nombre de Démon Mineur égal ou inférieur à votre Bonus de Force Mentale apparaît dans la zone ciblée. Des exemples de telles créatures peuvent être trouvés dans le Bestiaire Non-Officiel. Vous devez maintenant faire un Test pour contrôler les créatures invoquées. Un test unique est requis en utilisant les règles d'assistance (WFRP4 p155) pour les deux différents tests.

Exemple: Si vous avez 1 assistant, vous gagnez +10 à votre test et quatre démons invoqués gagneraient +30 à leur test.

Conséquences: gagnez 1 Point de Corruption jusqu'à trois démons convoqués. Si vous échouez au Test d'Incantation, un orifice frémissant

du chaos vous aspire (et vos assistants) dans le royaume du chaos avec un bruit de gargouillement, et se ferme d'un coup sec. Tous les témoins doivent faire un Test d'Influence Corruptrice Modéré.

Invocations d'un Leader Démoniaque

Domaine:Démonologie

EXP:400

Ingrédients: L'Âme d'un Démonologue de rang 4 ou l'âme de 30 humanoïdes pur (pas de mutations). Des encens et des matériaux exotiques d'une valeur de 500GC ou 15 Activités. Un Artefact magique maudit.

Conditions:Ce rituel nécessite au moins deux lanceurs de sorts pour aider à la convocation. Votre corps doit être peint avec du sang, de la salive et autres fluides corporels. Vous devez connaître le vrai nom du démon. Un monolithe désacralisé, cimetière, cercle de pierre ou bosquet druidique est nécessaire pour effectuer le rituel.

Durédurietuel: 12 heures

NI: 48

Portée:Bonus de Force Mentale mètres

Cible: Spécial

Durée: Spécial (voir l'encadré "Contrôler les Démons" page 43)

Vous convoquez une grande boule de ténèbres, d'où émergent les Princes ou Grand Démon démoniaque invoqués Des exemples de telles créatures peuvent être trouvés dans le Bestiaire non officiel. Les créatures s'agitent furieusement. Vous devez maintenant faire un test pour contrôler les créatures invoquées.

Conséquences: Gagnez 1d10 Corruption. Si vous échouez au Test d'Incantation, un orifice frémissant du Chaos vous aspire (et vos assistants) dans le royaume du chaos avec un bruit de gargouillement, et se ferme d'un coup sec. Tous les témoins doivent faire un Test d'Influence Corruptrice Majeur.

Porte de la Damnation

Domaine: Démonologie

EXP: 500

Ingrédients: Sacrifice de multiple humanoïde qui sont pur de cœur (comme des Nonnes de Shallya par exemple) : Ils doivent se tenir la main lors du sacrifice. Tout anneau magique qui contient une malédiction. **Conditions:** Quatre autres lanceurs de sorts doivent chanter à l'unisson avec vous pendant la Focalisation. Morslieb doit être présent dans le ciel. **Durée du rituel:** 12 heures

NI: 40

Portée: Force Mentale Mètres

Cible: Spécial

Durée: Jusqu'au lever du soleil

Vous déchirez le voile entre les mondes, créant ainsi un portail vers le royaume du chaos. Dhar, la souillure du Chaos à l'état brut, se répand dans le monde, détruisant toute la matière organique tandis qu'une brume nauséabonde se répand doucement.

Être à portée de vue de cette zone toxique compte comme une Influence Corruptrice Majeure, et toutes les créatures vivantes doivent obtenir +1 point de Corruption toutes les 1d10 minutes pendant lesquelles elles restent à proximité. Pendant la durée du sort, 3d10 Petits Démons (ou Serviteurs, etc.) et un Prince Démon sont lâchés sur le monde matériel toutes les 8 minutes.

Il y a également 1 % de chances qu'un Démon Majeur apparaisse toutes les heures. Les Démons déchainés appartiennent au même Puissance de la Ruine, tiré au hasard. Les Démons ne sont pas vos alliés et ils agiront selon leurs instincts: Nurgle répand la maladie, Slaanesh asservi et enchante, Tzeentch inflige la mutation et la folie, tandis que Khorne tue simplement tout ce qui est en vue, y compris vous. Cependant, il y a de fortes chances (selon le MJ) que les Démons vous viennent en aide pour le moment. Tant que la porte dimensionnelle est ouverte, les Démons sont immunisés contre le Trait de Créature Instable.

Le portail restera ouvert jusqu'à l'aube. Toutefois, lorsque le soleil se lève, les Démons deviennent Instables et disparaissent.

Conséquences: Si le Test d'incantation échoue, vous et vos assistants sont entraînés par des mains démoniaques invisibles dans le Royaume du Chaos où vous serez complètement détruits.

Invocation de la Puissance Totale

Domaine: Démonologie

EXP: 400

Ingrédients: Sacrifice d'un humanoïde de Rang 4. Symbole du chaos.

Autel. Conditions: Au moins deux autres lanceurs de sorts qui partagent le même Domaine que vous doivent chanter à l'unisson pendant la Focalisation. Vous devez débiter le rituel à minuit et le terminer au lever du soleil.

Durée du rituel: 6-8 heures

NI: 40

Portée: Vous

Cible: Vous

Durée: Spécial

Vous invoquez une brume inquiétante de Dhar pur qui vous entoure, que vous absorbez dans chaque partie de votre corps. Vous obtenez l'avantage suivant jusqu'à votre mort (PERMANENT).

❖ Augmentez de 10 TOUTES vos caractéristiques

Conséquences: Obtenez 1d10 Points de Corruption. Si le Test d'Incantation échoue, vous êtes soumis à un Incantation Imparfaite Catastrophique en ajoutant +20 au résultat. De plus, votre capacité à Incanter la magie est brisée et toutes vos Caractéristiques sont pénalisées de 20 pour des jours égal à votre Bonus de Force Mentale.

Si le Test d'Incantation est une Maladresse, vous et vos assistants sont envoyés dans le Royaume du Chaos à tous jamais.

Le bénéfice de ce rituel ne peut être effectué qu'une fois sur le même Démonologue sans qu'il explose.

Amulette Démoniaque

Domaine: Démonologie

EXP: 400

Ingrédients: Un talisman de liaison qui se compose de quatre morceaux d'os provenant des disciples de Rhya, Shallya, Sigmar et Verena.

Conditions: L'objet de liaison doit être placé au milieu d'un Octogramme qui dure pendant toute la durée du rituel. Le démon doit être invoqué et maintenu dans l'Octogramme pendant toute la durée du rituel.

Durée du rituel: 8 heures

NI: 20 + le Bonus de Force Mentale du Démon

Portée: Bonus de Force Mentale Mètres

Cible: Spécial

Durée: Spécial

Ce rituel est une formule permettant de créer un artefact magique qui renferme le pouvoir éternel d'un démon invoqué. Le succès du rituel est assuré par de nombreuses étapes: l'élaboration de l'objet, l'invocation du démon, la liaison du démon, le traçage d'un Octogramme qui durera toute la durée du rituel, et enfin l'accomplissement du rituel et la réussite de l'Incantation.

Tout d'abord, le rituel nécessite la création d'un objet spécialement destiné à être porté ou facilement transporté, comme une amulette, un anneau, un médaillon, une bague, une couronne, une baguette, un bracelet, collier ou talisman similaire.

Vous devez vous procurer au moins quatre morceaux d'os, un pour chacun des adeptes de Rhya, Shallya, Sigmar et Verena capables d'invoquer des bénédictions et des miracles. Ces os doivent être l'élément décoratif distinctif du talisman et ne peuvent pas être recouverts d'or ou de peinture.

L'objet de liaison est soumis à un **Test Étendu de Métier Très Difficile (-30)** nécessitant 15 DR, auquel il faut ajouter +5 pour toute qualité d'objet souhaitée.

L'objet ne peut avoir aucun défaut. Si le résultat du test est une Maladresse, les ingrédients sont détruits. Vous n'êtes pas obligé de construire l'objet vous-même, mais il se peut que la tâche soit difficile pour trouver un Maître Artisan suffisamment louche pour travailler avec ces matériaux (et ne pas poser trop de questions). Voir la colonne "Coût hebdomadaire" du tableau des exemples de Mercenaires (WFRP4 p309) comme guide pour le travail d'un Maître Artisan, puis doubler ce taux pour assurer sa discrétion et son secret. Ils souhaiteront être rémunérés au moins une semaine à l'avance, car il leur faudra probablement plusieurs semaines de travail. L'artisan effectue un nombre de tests Étendu égal à son Bonus de Dextérité.

Exemple: Griselda engage un maître joaillier pour réaliser une tiare de liens. Le coût pour un Maître Artisan est de 3CO 12/- par semaine ; doublé, il est de 7CO 4/- par semaine. Si la dextérité de l'Artisan est de 64, il effectue six lancers pour le Test Étendu de cette semaine. Bien entendu, cela ne signifie pas qu'un Artisan accepterait d'exécuter le travail même pour ce tarif: il se peut qu'il soit bien plus élevé que prévu (disons 10 fois le tarif hebdomadaire) ou qu'il exécute le travail et donne quand même votre nom aux Répurgateurs les plus proche.

Ensuite, vous devez lancer un Sort de Manifestation ou un Rituel d'Invocation pour appeler un Démon dans le monde matériel. Vous devez alors soit faire appel à votre Force Mentale pour contrôler le Démon (selon les règles du sort ou du rituel), soit lancer rapidement le Sort Lier un Démon pour contenir la créature avant qu'elle ne puisse comprendre vos intentions. Les Démons peuvent être très intelligents et n'aiment pas être les serviteurs des mortels.

Troisièmement, pendant que le Démon est lié ou sous votre commandement, vous devez lancer un sort d'Octogramme qui durera pendant toute la durée du rituel (8 heures). Les assistants sont utiles à cet égard. Si, à un moment donné, le Démon reprend le contrôle et sait ce qui se passe, il vous attaquera.

Quatrièmement, effectuez le Rituel de l'Amulette Démoniaque. Le nombre de lancers est égal à 20 + le Bonus de Force Mentale du Démon piégé. Donc, si le démon a une volonté de 120, le NI sera de 32. Si vous réussissez, le démon disparaît et son pouvoir est emprisonné dans l'artefact magique qui repose à présent sur le sol. Le vrai nom du démon se grave dans les ossements de votre objet magique. Vous allez vouloir donner un nom grandiose à votre récente création.

Tant que vous possédez l'amulette, vous en êtes le maître incontesté. Si d'autres personnes tentent d'en obtenir le contrôle, l'amulette utilise votre Compétence de Focalisation pour sa Force Mentale - voir **Trésors & Artefacts Non-Officiel** pour plus de détails sur la maîtrise des artefacts magiques. Si quelqu'un d'autre que vous prononce le nom du démon sans maîtriser l'amulette, le démon apparaîtra et l'attaquera.

Tant que le talisman est en votre possession physique (c'est-à-dire que vous le portez ou le tenez), le démon partage parfaitement son pouvoir avec vous. Prenez la Caractéristique la plus élevée du Démon et ajoutez le Bonus de cet attribut à votre score de Caractéristique. Ainsi, si le démon a une Endurance de 150, vous obtiendrez un Bonus de +15 à votre score d'Endurance lorsque vous toucherez l'artefact.

Le démon emprisonné à l'intérieur n'a pas le Trait de la Créature *Instable*, il est impuissant. L'artefact est Incassable tant que le démon reste à l'intérieur; lorsque le démon est appelé, l'objet peut être endommagé comme n'importe quel autre objet. De plus, vous pouvez prononcer le vrai nom du démon et celui-ci apparaîtra devant vous pour exécuter vos ordres. Vous pouvez prononcer un ordre à tout moment pour renvoyer le démon dans le talisman. Pendant que la créature est hors de l'amulette, elle obtient le Trait de Créature *Instable* et si elle est tuée, elle retourne au royaume du chaos; l'objet n'est plus magique et vous perdez son pouvoir. À chaque lever de soleil du début d'un mois, le démon peut tenter un **Test Opposé de Force Mentale/Focalisation Complexe (-10)** pour faire échouer votre contrôle et disparaître du monde matériel.

Conséquences: Si le Test d'Incantation échoue, vous êtes soumis à une Incantation Imparfaite Majeure et le Démon est libre de vous attaquer ou de parcourir le monde matériel sans contrôle.

CONTRÔLER LES DÉMONS

DR	Effet du Contrôle
+6 ou plus	Ressentant une immense puissance en vous, le démon s'incline et se courbe dans la crainte de son existence. Il fera tout ce que vous lui demanderez et restera lié à ce royaume jusqu'à sa libération, sa disparition ou sa mort
+4 à +5	Le démon attaque vos ennemis et fera ce que vous lui demandez pour un nombre de jours égal à votre Bonus de Force Mentale
+2 à +3	Le démon attaque votre ennemi le plus proche et fera ce que vous lui demandez jusqu'au lever du soleil, après quoi il disparaîtra hors de ce royaume.
+0 à +1	Le démon attaque votre ennemi le plus proche pour vous un nombre de tours égal à votre bonus de volonté, après quoi il disparaîtra hors de ce royaume. Vous devez faire Test d' influence corruptrice mineure
-1 à -0	Rien n'apparaît de l'Aethyr hormis quelques brins de chaos brut. Vous devez faire Test d'influence corruptrice majeure
-2 à -3	Le démon attaque la créature la plus proche, cessant d'exister après Bonus de Force Mentale Rounds
-4 à -5	Le démon attaque avec frénésie, mais disparaît hors de ce royaume en 1d10 Rounds
-6 ou moins	Le démon se lance immédiatement sur vous, après quoi il se déchaînera jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou tué.

Vrais Noms

Les érudits ont longtemps conjecturé que l'esprit immortel de chaque démon est lié à la puissance d'un seul mot incompréhensible et d'origine inconnue. Ce mot est considéré comme un Vrai Nom, car un démon peut répondre à son utilisation. Tous les démons gardent leurs vrais noms secrets avant toutes choses. Puisque Les démons sont souvent intelligents, ils pourraient révéler le vrai nom d'un autre démon ou mentir sur leur propre nom ou celui d'un autre, quoi qu'il en soit ils le feront dans leurs propres intérêts. Des offres de noms peuvent être marchandées en échange d'une libération ou contrôle d'un démon. Les démonologues, et les théoriciens aventureux, feront de grands efforts pour rechercher un Vrai nom, même si cela peut s'avérer futile ou mortel.

Effet: Lorsque vous prononcez le vrai nom d'un démon pendant le lancement d'un sort du manifeste ou un rituel, vous ajoutez votre Bonus de Force Mentale à votre DR lors de votre Test d'Opposition pour contrôler le démon. Parler du Vrai Nom du démon pendant un sort manifeste transforme également sa durée de rounds en minutes, ou de minutes en heures.

Génération de Vrais Noms:

Le nombre d'éléments dans un vrai nom de démon dépend souvent du nombre associé à son Dieu du Chaos - voir le tableau suivant. La nature du démon est rigoureusement hiérarchisé, plus le démon est puissant, plus son nom est long. Puisque les démons sont des créatures capricieuses, la longueur du nom peut être variable aussi. Cependant, un tel prétendant risque davantage d'énerver des Démons plus puissants.

Après avoir déterminé le nombre d'éléments, le **Tableau des Vrais Noms** peut être utilisé pour générer aléatoirement les parties du Vrai Nom du démon. Une fois que tous les éléments ont été généralisés ils peuvent être utilisés «tels quels» pour donner un nom complètement aléatoire ou ils peuvent être réorganisés à volonté pour faire un nom satisfaisant. Des apostrophes et autres signes de ponctuation peuvent être rajoutés pour que le Vrai Nom soit plus plaisant et plus facilement prononçable.

VRAIS NOMS - NOMBRE D'ÉLÉMENTS

Dieux	Nombre	Serviteur	Mineur	Prince	Majeur
Rat Cornue	3	3	6	9	1d10+9
Khorne	8	2	4	8	1d10+8
Nurgle	7	2	3	7	1d10+7
Slaanesh	6	2	3	6	1d10+6
Tzeentch	9	2	4	9	1d10+9
Non aligné	4	2	2	4	1d10+4

Exemple: un prince démon de Khorne a huit éléments dans son vrai nom. Les résultats sur la table donnent G'G, AR, UL, HL, II, UL, RH et AN. Comme **G'garulhliulrhan** ressemble à un nom de démon, les éléments ont été réorganisés pour former le nom **Rhug'guan'ihlulan**.

LES ÉLÉMENTS DU VRAI NOM

1d10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	A	COG	FL	LL	SS	CC	ALZ	MK	RO	IUV
2	ER	KW	PP	Z	AA	DA	Z'Z	EK	NIX	W
3	FOL	MM	SH	ABL	DE	G'G	NZ	UV	IJ	PH
4	N'N	TH	AE	DH	GZ	O	T	NEN	RG	OI
5	THL	AK	DH	HH	OA	TL	RYL	SFS	UH	BE
6	AN	DU	HL	OE	U	AO	TE	YG	Q'R	KF
7	E	I	OO	UL	AR	EE	AF	VA	HO	OP
8	II	OW	UU	BH	EO	IL	D	ED	WN	RT
9	RH	Y	IO	EU	IR	PH	FGN	CM	AIC	X
10	YY	CH	FF	KS	Q'	ZH	LE	CK	BB	ZOB

NOMS D'EMPRUNT

Roll	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
01-05	Bleu	Menace	Lié	Caresser	Broyer	Grogner	Fou	Vérole	Frisson	Couper
06-10	sucer	Croupe	Banni	Charnel	Truquer	Chaud	mucus	blaser	Vexe	bubon
11-15	mastiquer	Chien	Gibier	ronger	tâter	regroupé	déchets	pus	spasme	crachat
16-20	épée	ruine	ricaner	griffe	marteau	moisiss	pourrir	crapaud	bile	ampoule
21-25	chanvre	mange	rapide	flux	exés	vite	ichor	lépreux	fange	déchire
26-30	ornière	crane	crête	tremble	vomi	vent	brute	bouse	glop	boyau
31-35	marque	rouge	araignée	battre	sac	lame	froid	mort	visage	poing
36-40	grab	cartilage	casque	Plongée	peste	vomi	déchirer	vife	écume	sueur
41-45	vile	fouet	émoussé	boir	irriter	grossier	asticot	lapin	plaïe	salie
46-50	ver	roter	marais	fesses	écraser	feu	mousse	engloutir	sinistre	foie
51-55	mutiler	pourrir	pincée	gratter	baver	cracher	regard	moût	trempler	sang
56-60	destin	faute	sourire	perdre	putride	souillon	chaîne	flétrir	hache	Noire
61-65	repos	effroi	œil	poussée	fureur	grue	cœur	dégoût	gale	tremblement
66-70	rhum	écume	cochonnerie	larme	torsion	eau	souffle	couper	mousse	vert
71-75	lubrique	peste	assouvir	presser	gémissement	cendre	bête	chaos	crabe	bave
76-80	diable	grincer	saisir	tailler	lèche	grignoter	percer	récolte	gale	rancune
81-85	jaillir	palpiter	guerre	insecte	folie	chair	carnage	lèvre	pile	péché
86-90	spot	distordu	plier	fléau	intestins	applaudir	gras	rougir	fume	glouton
91-95	bol	desir	homme	suinte	pourrie	tendon	limace	trace	venin	esprit
96-00	mordre	griffe	saleté	glouton	tuer	douleur	gratter	vertèbre	gémir	ronfler

Apprendre le Vrai Nom d'un Démon

Vous pouvez tenter de découvrir le vrai nom d'un démon par plusieurs moyens, dont aucun n'est facile ni fiable : recherche dans les anciens ouvrages de Savoir démoniaque, un autre démonologue vous donne un nom, un démon rival vous apprend un vrai nom. Le fait de ne pas découvrir le vrai nom d'un démon ne vous empêche pas d'invoquer la créature : cela rend simplement le sort plus risqué. C'est au MJ de décider si vous devez vous lancer dans une aventure pour découvrir un vrai nom ou si vous devez simplement y consacrer quelques Efforts. Dans les meilleures conditions, pour effectuer cette tâche, vous devez subir un Test de **Savoir (Magick) Difficile (-30)** pour un Démon Mineur ou un Test **Impossible (-50)** pour un Démon Majeur ou un Prince. Vous pouvez également passer un Test de **Ragot Futiles (-40)** pour consulter un expert afin de trouver une personne ayant les connaissances appropriées. Ou peut-être obtenez-vous l'information en échange d'une future faveur significative. Même si un vrai nom vous est fourni dans l'un de ces cas, il appartient au MJ de déterminer si le nom est légitime ou s'il s'agit d'une fausse piste.

Nom d'Emprunts

En cachant leurs vrais noms, les démons utilisent une variété de faux noms et titres connus sous le nom de Nom d'emprunts. Un nom d'emprunt reflète généralement la nature du démon, bien que cela varie en fonction de son humeur et des circonstances. Les exemples de noms incluent

Limbes, Sanglant, Pestevomit le baveux, Le Tueur en rouge, Fondgore, Souffle de deuil, L'inévitable profanateur de la voie, Les Glaçons, Pouilleux, L'ennemi silencieux. Un démon peut décider de changer son faux nom pour correspondre à sa dernière forme ou mutation. En fin de compte, ces titres sont sans importance et ne donnent aucun avantage à quiconque les connaît autre qu'une simple identification, certains démons avec un grand sens de l'humour répondent sous leur nom d'emprunt faisant croire qu'il possède un grand pouvoir et qu'ils sont tombés sous le contrôle de l'invocateur, tout cela pour leurs propres caprices et amusements.

Pour la plupart des démons, il suffira de lancer deux fois les dés sur la table des noms d'emprunts des démons, en organisant les résultats pour créer un titre satisfaisant qui conviendra au pouvoir désastreux du démon. Les noms de Khome paraîtront violents, les noms de Nurgle connoteront la décomposition et la peste, les noms de Slaanesh suggéreront le plaisir corporel et la douleur, et les noms de Tzeentch peuvent donner l'impression de mutation, de changement et de joie onomatopéique. Les démons puissants apprécient leur statut et l'afficheront souvent en adoptant des surnoms plus longs que d'autres démons, donc plus de jets sur la table seront nécessaires.

Ingrédients Spéciaux

La nature des démons est infinie, tout comme les méthodes pour les contrôler. Si le MJ le souhaite, le démonologue peut d'une manière ou d'une autre découvrir un artefact ou un ingrédient unique qui offrira un

offrira un bonus puissant quand il contrôlera un démon. Un tel objet impliquera probablement de grandes sommes de couronnes en or (des dizaines de milliers, sinon beaucoup plus!) ou une mission supplémentaire dans un pays lointain où la mort est à chaque coin de rue. En bref, il devrait être intégré dans l'histoire en cours plutôt que d'être trouvé au hasard.

Arrière-Pensées

Certains démons sont suffisamment rusés et patients pour avoir un objectif à long terme ou un but dans le monde réel. Un démonologue qui négocie pour le pouvoir à court terme pourra s'avérer être un esclave utile bien plus tard dans le royaume du Chaos. Les démonologues dignes peuvent être en mesure de procurer à un Démon affamé des centaines d'âmes mortelles délicieusement innocentes. Et certains démons seront simplement lassés des luttes de pouvoir qui dominent le royaume du chaos, et préféreront se livrer à leurs caprices avec des êtres dociles et faibles comme les humains. Le MJ peut remplacer le résultat d'un test de contrôle si le démon a son propre plan.

BANNIRE LES DÉMONS

Les magies liant les démons à ce monde peuvent être interrompues par d'autres lanceurs de sorts, suivez la même procédure que pour dissiper tout autre sorts persistant (**WFRP4** p237). Il faudra beaucoup d'efforts pour dissiper un démon très puissant. Ce test ne peut être assisté que par d'autres utilisateurs qui ont le même domaine que le lanceur de sorts qui dissipe. Les démonologues gagnent un bonus de Bonus de Force Mentale DR à un test réussi en tentant de dissiper une créature invoquée avec un sort ou un rituel du Domaine (Démonologie).

1d100	Type de Magie	1d100	Type de Magie	1d100	Type de Magie
01-10	Magie Mineure	56-60	Le Domaine de la Vie	86-87	Le Domaine de l'Élémentalisme
11-35	Magie des Arcanes	61-65	Le Domaine de la Lumière	88-89	Le Domaine des Saisons
36-40	Le Domaine des Bêtes	66-70	Le Domaine du Métal	90-91	Le Domaine de la Démonologie
41-45	Le Domaine de la Mort	71-75	Le Domaine des Ombres	92-93	Le Domaine de la Nécromancie
46-50	Le Domaine du Feu	76-80	Le Domaine Sauvage	94-95	Magie du Chaos
51-55	Le Domaine des Cieux	81-85	Le Domaine de la Sorcellerie	96-00	Autre Domaine (Skaven ou Peaux-Verte)

TABLEAU DE SORT MINEURE

1d100	Nom du Sort	Source
01-02	Ajuster la Température	UG p7
03-04	Alerte	WFRP p.240
05-06	Amitié Animale	WFRP p240
07-08	Bruits	WFRP p240
09-10	Choc	WFRP p240
11-12	Confortable	UG p7
13-14	Conservation	WFRP p240
15-16	Conversez aux Chandelles	UG p7
17-18	Coup de Vent	WFRP p240
19-20	Croissance	UG p8
21-22	Créer un Petit Animal	WFRP p240
23-24	Danger	UG p7
25-26	Drain	WFRP p240
27-28	Éblouissant	WFRP p241
29-30	En Catimini	WFRP p241
31-32	Feux Follets	WFRP p241
33-34	Flamme magique	WFRP p241
35-36	Flotter	UG p8
37-38	Fléchette	WFRP p241
39-40	Hésitez	UG p8
41-42	Lecture Rapide	UG p9
43-44	Lire à Haute Voix	UG p9
45-46	Lueur de la Sorcière	UG p10
47-48	Lumière	WFRP p241
49-50	Mains Résistantes	UG p8
51-52	Malédiction Mineure	UG p9
53-54	Murmure	WFRP p241
55-56	Météo	UG p9
57-58	Odeur Aiguë	UG p7
59-60	Pas Léger	WFRP p241
61-62	Protection Contre la Pluie	WFRP p241
63-64	Purification de l'Eau	WFRP p241
65-66	Putréfaction	WFRP p241
67-68	Renforcement	UG p9
69-70	Repousser	UG p9
71-72	Repères	WFRP p242
73-74	Réparation	UG p8
75-76	Résistance aux Poisons	UG p10
77-78	Saveurs	UG p8
79-80	Secousse	WFRP p242
81-82	Serrure magique	UG p8
83-84	Serrure Ouverte	WFRP p242
85-86	Sommeil	WFRP p242
87-88	Source	WFRP p242
89-90	Subversion de la Bénédiction	UG p9
91-92	Tache	UG p7
93-94	Tendre l'Oreille	WFRP p242
95-96	Trouver un objet	UG p8
97-98	Trébucher	UG p9
99-00	Vision Nocturne	UG p8

TABLEAU DE SORT D'ARCANE

1d100	Nom du Sort	Source
01-02	Accélération	UG p10
03-04	Alarme	UG p10
05-06	Allégeance	UG p10
07-08	Arme Aéthyrique	WFRP p242
09-10	Armure Aéthyrique	WFRP p242
11-12	Attaque en Chaîne	WFRP p243
13-14	Aura Ordinaire	WFRP p243
15-16	Aura Protectrice	UG p12
17-18	Barrière Arcanique	UG p10
19-20	Berserk	UG p11
21-22	Bouclier Anti-Flèches	WFRP p243
23-24	Bouclier Magique	WFRP p243
25-26	Carreau	WFRP p243
27-28	Chute	WFRP p243
29-30	Duel de Sorciers	UG p13
31-32	Découragements	UG p11
33-34	Déplacement d'Objet	WFRP p243
35-36	Dôme	WFRP p243
37-38	Eclatez	UG 13
39-40	Effrayant	WFRP p243
41-42	Enchevêtrement	WFRP p244
43-44	Encouragements	UG p12
45-46	Envol	WFRP p244
47-48	Explosion	WFRP p244
49-50	Flèche Aéthyrique	UG p10
51-52	Langues	UG p13
53-54	Lenteur	UG p13
55-56	Mains Habiles	UG p11
57-58	Mot d'Invulnérabilité	UG p14
59-60	Observez	UG p12
61-62	Panique	UG p12
63-64	Paralyser	UG p12
65-66	Perturbant	WFRP p244
67-68	Pont	WFRP p244
69-70	Poussée	WFRP p244
71-72	Protection	WFRP p244
73-74	Provocation	UG p12
75-76	Ralliement	UG p12
77-78	Répression	UG p13
79-80	Sang Corrosif	UG p13
81-82	Sans Douleur	UG p13
83-84	Silence	UG p13
85-86	Souffle	WFRP p.244 / UG p11
87-88	Soustraire le Miracle	UG p13
89-90	Terrain Glissant	UG p13
91-92	Terrifiant	WFRP p.244
93-94	Toucher Sinistre	UG p111
95-96	Téléportation	WFRP p244
97-98	Vision dans l'Obscurité	WFRP p244
99-00	Volez l'Aura	UG p13

TABLEAU DE SORT MINEURE (DRUIDE)

1d100	Nom du Sort	Source
01-04	Absorber le Poison	UG p22
05-08	Amitié Animale	WFRP p240
09-12	Apaiser la Douleur	UG p22
13-16	Apaiser la Flore	UG p23
17-20	Apaiser les Symptômes	UG p.22
21-24	Communauté	UG p22
25-28	Confortable	UG p8
29-32	Contours Ambré	UG p22
33-36	Coup de Vent	WFRP p240
37-40	Épouiller	UG p22
41-44	Feux Follets	WFRP p241
45-48	Flamme Magique	WFRP p241
49-52	Lumière	WFRP p241
53-56	Main Calmante	UG p22
57-60	Marche Forestière	UG p22
61-64	Pas Léger	WFRP p241
65-68	Protection contre la Pluie	WFRP p241
69-72	Purificateur de l'eau	WFRP p241
73-76	Repères	WFRP p242
77-80	Sens de la Nature	UG p23
81-84	Sens du Familier	UG p23
85-88	Sentir la Vie Sauvage	UG p23
89-92	Sentir l'Eau	UG p23
93-96	Sommeil	WFRP p242
97-00	Source	WFRP p242

TABLEAU DOMAINE DE LA MAGIE SAUVAGE

1d100	Nom Du Sort	Source
01-17	Bonne Volonté	WFRP p254
18-33	Charme Protecteur	WFRP p254
34-50	Chevaucher l'Obscurité	WFRP p254
51-67	Népenthés Protective	WFRP p254
68-83	Panacée	WFRP p254
84-00	Séparer les branches	WFRP p255

TABLEAU DOMAINE DE LA SORCELLERIE

1d100	Nom du Sort	Source
01-17	Dégradation	WFRP p255
18-33	Horreur obsédante	WFRP p255
34-50	Malédiction de la Douleur Paralysante	WFRP p255
51-67	Malédiction de Malchance	WFRP p255
68-83	Mauvais Œil	WFRP p255
84-00	Menace Rampante	WFRP p256

TABLEAU DU DOMAINE DES SAISONS

1d100	Nom Du Sort	Source
01-05	Absorber la Corruption	UG p23
06-10	Accélération	UG p25
11-15	Appel de la Foudre	UG p24
16-20	Appel de la Nature	UG p24
21-25	Aura de Pureté	UG p24
26-30	Brume Matinale	UG p25
31-35	Consécration du Bosquet Sacré (Rituel)	UG p24
36-40	Éclat de Lune	UG p24
41-45	Croissance Renouvelée	UG p25
46-50	Décomposition Automnale	UG p24
51-55	Entrave de la Ronce	UG p25
56-60	Maîtrise Animale	UG p23
61-65	Moi Spirituel	UG p25
66-70	Os Souder	UG p25
71-75	Piqûre de l'Hiver	UG p25
76-80	Pluie d'Été	UG p25
81-85	Puissance de la Terre	UG p24
86-90	Renfort de Bâton	UG p25
91-95	Rituel du Printemps	UG p25
96-00	Soins des Animaux	UG p24

TABLEAU DU DOMAINE DE L'ELEMENTALISTE

1d100	Nom du Sort	Source
01-05	Assaut de Pierre (Terre)	UG p28
06-10	Attiser les Flammes (Feu)	UG p29
11-15	Claquement de Tonnerre (Air)	UG p28
16-20	Bourrasque Purificatrice (Air)	UG p28
21-25	Effriter la Pierre (Terre)	UG p28
26-30	Façonneur D'Élémentaire	UG p29
31-35	Flash Aveuglant (Air)	UG p28
36-40	Léger Comme une Plume (Air)	UG p29
41-44	Main de Feu (Feu)	UG p29
45-49	Marcher sur l'Eau (Eau)	UG p29
50-54	Nuage de Fumée (Feu)	UG p28
55-59	Nuée (Terre)	UG p29
60-64	Paroi de Flammes (Feu)	UG p28
65-68	Respirer sous l'Eau (Eau)	UG p29
69-72	Appeler la Pluie (Eau)	UG p29
73-76	Résister au Feu (Feu)	UG p29
77-81	Sables Mouvants (Terre)	UG p29
82-85	Secouer les Murs (Terre)	UG p29
86-90	Séparer la Mer (Eau)	UG p29
91-95	Tempête de Sable (Air)	UG p29
96-00	Éteindre le Feu (Eau)	UG p29

TABLEAU DU DOMAINE DU CHAOS

1d100	Nom du Sort	Source
01-05	Aspect Joyeux	EiSC p80
06-10	Bise Glaciale	UG p31
11-15	Carreau du Destin	UG p32
16-20	Carreaux de Corruption	EiSC p79
21-25	Drainage de l'Âme	UG p32
26-30	Embrouiller	UG p31
31-35	Esclave des Ténèbres	EiSC p80
36-40	Explosion de la Corruption	EiSC p79
41-45	Horreur d'Arnizipal	UG p31
46-50	Main Noire de la Destruction	UG p31
51-55	Malédiction de Nagash	UG p32
56-60	Mauvais Messager	EiSC p80
61-65	Obsession	EiSC p80
66-70	Pouvoir du Chaos	EiSC p80
71-75	Rendre l'Aethyr	EiSC p80
76-80	Spasme de la Mort	UG p32
81-85	Supprimer la Mutation	UG p32
86-90	Transformation de Kadon (Rituel)	UG p59
91-95	Transformation Démoniaque	EiSC p79
96-98	Vent de Lames	UG p31
99-00	Vortex du Chaos (Rituel)	UG p60

TABLEAU DU DOMAINE DE LA NÉCROMANCIE

1d100	Nom du Sort	Source
01-06	Affamé de Vie (Rituel))	UG p56
07-12	Appeler un Champion	UG p39
13-18	Appeler un Chariot d'Os (Rituel)	UG p58
19-24	Appeler une Catapulte d'Os (Rituel)	UG p57
25-30	Bannir les Morts-Vivants	UG p39
31-36	Bloquer les Morts Vivants	UG p39
37	Chevaucher à Travers les Ténèbres	UG p40
38-43	Contrôler les Esprits	UG p39
44-49	Crâne Hurlant	WFRP p256
50	Eveil	UG p38
51-56	Fontaines de Sang	UG p39
57	Invitation de Vanhel à la Danse Macabre	UAI p11
58-63	Vague de Flétrissement	UG p40
64-69	Invocation de Nehek	UG p39
70-75	Mains de Poussière	UG p39
76-81	Relever les Morts	WFRP p257
82	Réanimation	WFRP p257
83-88	Transformation en Liche (Rituel)	UG p60
89-94	L'Appel de Vanhel	WFRP p256
95-00	Vitae Revigorante	UG p39

TABLEAU DU DOMAINE DE SLAANESH

1d100	Nom du Sort	Source
01-08	Chanson de Séduction	UG p35
09-16	Chuchotements du Destin	UG p35
17-25	Consentement	WFRP p257
26-33	Danse de Slaanesh	UG p34
34-41	Éblouissement	UG p34
42-50	Éclats de Slaanesh	UG p35
51-58	Fantasmagorie	UG p35
59-66	Fouet de Slaanesh	UG p34
67-75	Malédiction de la Chair	UG p34
76-83	Parfum de Slaanesh	UG p34
84-91	Rayon de Slaanesh	UG p34
92-00	Succube	UG p35

TABLEAU DU DOMAINE DE TZEENTCH

1d100	Nom du Sort	Source
01-05	Accorder la Bénédiction du Mutant	UG p36
06-10	Flamme Bleu de Tzeentch	EiSC p82
11-15	Détruire la Magie	UG p36
16-20	Eclair du Changement	EiSC p82
21-25	Esprit en Feu	EiSC p83
26-30	Flamme Rose de Tzeentch	EiSC p83
31-35	La Féerie de Tzeentch	EiSC p81
36-40	La Main Pourpre	EiSC p81
41-45	Les Flammes Vacillantes du Destin	EiSC p82
46-50	Maître de la Chance	EiSC p82
51-55	L'Aura Dorée de Tzeentch	EiSC p83
56-65	Malédiction de Tzeentch	EiSC p82
66-70	Parole de Tzeentch	EiSC p83
71-75	Sentir l'Enchevêtrement	EiSC p83
76-85	Tempête de Feu de Tzeentch	EiSC p83
86-90	Trahison de Tzeentch	WFRP p257
91-95	Transformation de Tzeentch	EiSC p83
96-00	Une Réalité Cauchemardesque	UG p36

TABLEAU DU DOMAINE DE LA DÉMONOLOGIE

1d100	Nom du Sort	Source
01-05	Bannir les Démons	UG p37
06-15	Chevauchée Infernale	UG p37
16-22	Destruction de Démon Mineur	WFRP p256
23-30	Détecter les Démons	WFRP p256
31-35	Invoyer le Pouvoir	UG p37
36-45	Lier un Démon	UG p37
46-55	Manifestation d'un Démon Mineur	WFRP p256
56-65	Manifestation d'une Monture Démoniaque	UG p38
66-75	Meute Manifeste de Démons Mineurs	UG p38
76-85	Mot de Douleur	UG p38
86-89	Octogramme	WFRP p256
90-92	Vision Tourmentée	UG p38
	Rituels Démoniaques:	
93	Amulette Démoniaque (Rituel)	UG p54
94	Invocation de Familier Démoniaque (Rituel)	UG p60
95	Invocations d'un Gardiens Démoniaques (Rituel)	UG p61
96	Invocations d'un Leader Démoniaque (Rituel)	UG p61
97	Invocations d'une Meute Démoniaques (Rituel)	UG p61
98	Invoyer le Pouvoir Total (Rituel)	UG p57
99	Porte de la Damnation (Rituel)	UG p55
00	Transmigration Bestiale de l'Omnipotent	UG p54
	Tchar (Rituel)	

TABLEAU DU DOMAINE DE NURGLE

1d100	Nom du Sort	Source
01-08	Cape Tordue	UG p33
09-16	Flot de Corruption	WFRP p257
17-25	Gâcher	UG p33
26-33	Le Cercle de Vie de Grand-père Nurgle	UG p32
34-41	Magnifiques Pustules	UG p33
42-50	Marque de Nurgle	UG p33
51-58	Miasmes Pestilens	UG p33
59-66	Nuage de Mouches	UG p32
67-75	Puanteur de Nurgle	UG p33
76-83	Régénération Maligne	UG p33
84-91	Révéler la Beauté Intérieure	RN&HD p52
92-00	Vent de la Peste	UG p33

TABLEAU DE LA MAGIE SKAVEN

1d100	Nom du Sort	Source
01-03	Bavardage	UG p42
04-07	Blessures Suintantes	UG p45
08-10	Compagnon de l'Ombre	UG p44
11-13	Convoquer le Verminarque	UG p44
14-17	Disparition sans Traces	UG p44
18-20	Déchirement de la Ruine	UG p43
21-23	Éclair de Warp	UG p45
24-27	Étoiles de Warp	UG p45
28-30	Favoriser	UG p41
31-33	Flamme Fantomatique	UG p42
34-37	Flottant	UG p42
38-40	Fracasser	UG p42
41-43	Haleine Pestilentielle	UG p43
44-47	Hurllement	UG p44
48-50	La Malédiction du Cornu	UG p43
51-53	La Vermine	UG p45
54-57	Langue Rétrécie	UG p44
58-60	Le Voile des Mouches	UG p44
61-63	Marque du Rat Cornu	UG p42
64-67	Os Fragilisé	UG p42
68-70	Pattes Agile	UG p44
71-73	Peau de l'Assassin	UG p43
74-77	Putréfier	UG p44
78-80	Regard Infectieux	UG p43
81-83	Ronger	UG p43
84-87	Saut Glissé	UG p44
88-90	Serviteur Rat	UG p42
91-93	Source de la Peste	UG p43
94-97	Vecteur Maladif	UG p42
98-00	Vortex de Warp	UG p45

TABLEAU DE MAGIE MINEUR (WAAAGH!)

1d100	Nom du Sort	Source
01-17	Arme d'Gork	UG p49
18-33	Dbout !	UG p49
34-50	La'l Waaagh !	UG p49
51-67	Pouvoir d'Mork	UG p49
68-83	Prenez !	UG p49
84-00	T'ir La !	UG p49

TABLEAU DU DOMAINE DE LA PETITE WAAAGH!

1d100	Nom du Sort	Source
01-08	Arrête 'Dsaigner	UG p51
09-16	Distraktion Sournoise	UG p51
17-25	Éclat Vindictif	UG p51
26-33	Fuite de Cervelle	UG p50
34-41	Gork y s'en Charge!	UG p50
42-50	Le Grand Esprit Vert	UG p50
51-58	Malédiction de la Lune Funeste	UG p50
59-66	Nuage de Nuit	UG p50
67-75	Nuisance Irritante	BILA p36
76-83	Poignard Sournois	BILA p36
84-91	Présent de la Déesse Araignée	UG p50
92-00	Trape le ! Trape le !	UG p50

TABLEAU DU DOMAINE DE LA GRANDE WAAAGH!

1d100	Nom du Sort	Source
01-07	Coup d'Boule	UG p51
08-13	Coupez-les, Boyz !	UG p51
14-20	Dur Comme un Clous	UG p51
21-27	En Plaine Tête, Boyz !	UG p52
28-33	Kraz' Tête	UG p51
34-40	La Main de Cork	UG p52
41-47	Le Grand Krunch de Wallopin	UG p52
48-53	Le Regard de Mork	UG p52
54-60	Le Soleil du Mal	UG p51
61-67	Mork Souhaite Vous Voir !	UG p52
68-73	On'Ni Vas !	UG p51
74-80	Poings de Gork	UG p52
81-87	Réveillez la Grande Idole	UG p52
88-93	Waaaaaaagh !!	UG p52
94-00	Za'Ecraze	UG p51

TABLEAU DU DOMAINE DES BÊTES

1d100	Nom du Sort	Source
01-10	Forme Bestiale	WFRP p245
11-20	Incarnation de Wyssan	WFRP p245
21-30	La Lance d'Ambre	WFRP p245
31-40	Langue Bestial	WFRP p245
41-50	Le Bœuf Immobilable	UG p14
51-60	Long Silence de l'Hiver	UG p14
61-70	Maître des Bêtes	WFRP p245
71-80	Peau de Chasseur	WFRP p246
81-90	Serres d'Ambre	WFRP p246
91-00	Vol du Destin	WFRP p246

TABLEAU DU DOMAINE DE LA MORT

1d100	Nom du Sort	Source
01-10	Âme Emprisonnée	UG p14
11-20	Caresse de Laniph	WFRP p251
21-30	Dernières Paroles	WFRP p251
31-40	La Faux de Shyish	WFRP p251
41-50	Le Voile Violet de Shyish	WFRP p251
51-60	Malédiction du Pilleur de Tombes	UG p15
61-70	Mort rapide	WFRP p251
71-80	Sanctifier	WFRP p251
81-90	Vole de Vie	WFRP p251
91-00	Vortex d'Âme	UG p15

TABLEAU DU DOMAINE DU FEU

1d100	Nom du Sort	Source
01-10	Bouillir le Sang	UG p15
11-20	Cautériser	WFRP p247
21-30	Cœurs Ardents	WFRP p247
31-40	Couronne de Flamme	WFRP p247
41-50	Grands Feux de U'Zhul	WFRP p248
51-60	L'Égide d'Aqshy	WFRP p248
61-70	Mur de Feu	WFRP p248
71-80	Purification	WFRP p248
81-90	Saveur Brûlante	UG p15
91-00	Épée Ardente de Rhuin	WFRP p248

TABLEAU DU DOMAINE DES CIEUX

1d100	Nom du Sort	Source
01-09	Arc T'Essla	WFRP p246
10-18	Bouclier Cérulééen	WFRP p246
19-27	Comète de Casandora	WFRP p247
28-36	Ironie du Destin	WFRP p247
37-45	Le Premier Signe d'Amul	WFRP p247
46-54	Le Second Signe d'Amul	WFRP p247
55-63	Le Troisième Signe d'Amul	WFRP p247
64-72	Lumières des Étoiles	UG p15
73-81	Maudit	WFRP p247
82-90	Paroles d'Oiseaux	UG p15
91-00	Souffle du Vent	UG p16

Sources

UG: Grimoire Non-officiel **WFRP:** Livre de Règles WFRP4
BILA: Boite d'Initiation (Le Livre d'Aventures) **EiSC:** Enemy in Shadows Companion **RN&HD:** Rough Nights & Hard Days
UAII: Ubersriek Adventure II

TABLEAU DU DOMAINE DE LA VIE

1d100	Nom du Sort	Source
01-10	Configuration du terrain	WFRP p253
11-20	Don de Vie	WFRP p253
21-30	Eau de la Terre	WFRP p253
31-40	Écorce	WFRP p253
41-50	Forêt d'Épines	WFRP p253
51-60	Geyser	UG p16
61-70	Graisse de la Terre	WFRP p254
71-80	Régénération	WFRP p254
81-90	Sang de la Terre	WFRP p254
91-00	Tourbillon de Feuilles	UG p16

TABLEAU DU DOMAINE DE LA LUMIERE

1d100	Nom du Sort	Source
01-10	Arme Radiante	UG p16
11-20	Bannissement	WFRP p248
21-30	Clarté d'esprit	WFRP p249
31-40	Fauche - Démon	WFRP p249
41-50	Filet d'Amyntok	WFRP p249
51-60	Le Pouvoir de la Vérité	UG p16
61-70	Lumière Aveuglante	WFRP p249
71-80	Lumière de guérison	WFRP p249
81-90	Pensée rapide	WFRP p249
91-00	Protection de Phâ	WFRP p249

TABLEAU DU DOMAINE DU METAL

1d100	Nom du Sort	Source
01-10	Alimenter la Forge	UG p17
11-20	Arme Enchantée	WFRP p249
21-30	Creuset de <i>Chamon</i>	WFRP p249
31-40	Écaille d'Acier	WFRP p250
41-50	Forge de <i>Chamon</i>	WFRP p250
51-60	Histoire du Métal	UG p17
61-70	L'Or des Fous	WFRP p250
71-80	Métal Changeant	WFRP p250
81-90	Plume de Plomb	WFRP p250
91-00	Transmutation de <i>Chamon</i>	WFRP p250

TABLEAU DU DOMAINE DE L'OMBRE

1d100	Nom du Sort	Source
01-08	Activité Clandestine	UG p17
09-16	Destrier de l'Ombre	WFRP p252
17-25	Déconcerter	UG p17
26-33	Illusion	WFRP p252
34-41	Illusion Complexe	UG p17
42-50	Jumeau Maléfique	WFRP p252
51-58	Linceul d'Invisibilité	WFRP p252
59-66	Miasme Mystifiant	WFRP p223
67-75	Ombres Étrangleuses	WFRP p252
76-83	Perte de Mémoire	WFRP p252
84-91	Portail d'Ombre	WFRP p252
92-00	Séduction	UG p18