

Les apôtres de la Discorde

Les Apôtres de la Discorde sont des enchanteurs qui veulent utiliser la magie à des fins politiques, pour leur gloire et leur ambition, ou par altruiste. Pour arriver à leur fin, ils développent des sorts qui leur permettent de séduire et charmer, pousser les groupes et les organisations qu'ils n'aiment pas à s'entredéchirer, et contrôler leurs ennemis et leurs alliés. Ces mages répandent souvent autour d'eux la zizanie et le conflit, c'est pourquoi ils sont surnommés les Apôtres de la discorde, ils n'apprécient pas ce surnom, les Apôtres bons préfèrent qu'on les qualifie de « protecteurs des opprimés » et, de « défenseurs de la justice », tandis que les Apôtres mauvais aiment bien qu'on les nomme « démons parmi les démons » et, « maîtres de l'infamie ». Les revendications politiques des Apôtres sont variables d'un individu à l'autre, certains veulent le maximum de pouvoir politique pour satisfaire leur orgueil, d'autres veulent juste bousculer les préjugés et les sociétés figées. Cependant ils ont tous deux revendications communes, la présence d'un comte électeur pour représenter les intérêts des mages, et que l'empire bride les répurgateurs qui veulent s'en prendre à des mages. Les Apôtres de la Discorde malgré leurs nombreux conflits avec des répurgateurs, bénéficient de l'appui de puissants membres de l'Inquisition, notamment des Tolérants et des Evolutionnistes, qui sont ravis que les apôtres de la Discorde aient l'habitude de ridiculiser les inquisiteurs Puritains. Un des loisirs préférés des Apôtres bons ou mauvais est d'envoyer au bûcher, avec l'aide du sort **Réputation de menteur** ou, **Réputation exécration** un répurgateur qui ne prend pas la peine de vérifier si un mage est dangereux. Les Apôtres de la Discorde qui se vouent au Chaos, ont pour habitude de faire tomber en disgrâce avec **Réputation de menteur** ou, **Réputation exécration** les champions du Chaos qui font obstacle à leurs ambitions.

Les Apôtres de la Discorde sont très demandés, parce qu'ils offrent des possibilités très avantageuses pour les chefs ambitieux qui souhaitent écraser leurs rivaux, car un groupe d'apôtres de la Discorde est capable de causer des ravages plus importants qu'une armée de 100 000 hommes ou, qu'une horde de skavens du clan Pestilens. Les capacités spéciales des apôtres de la Discorde ont poussé à la ruine des royaumes entiers, car ils sont capables de transformer un léger malentendu en une source de haine intense, d'engendrer des conflits atroces où les belligérants se comportent comme des monstres assoiffés de sang, qui ne pensent qu'à détruire et tuer. Cependant il existe des apôtres de la Discorde altruistes, qui utilisent leurs pouvoirs pour permettre à des opprimés d'éviter de se faire massacrer, par des pillards ou les armées de puissants cupides.

Races des apôtres de la Discorde : On trouve des apôtres de la Discorde chez toutes les races, où la carrière de mage est possible, néanmoins ce sont surtout les humains, les elfes et les skavens qui deviennent des apôtres.

Plan de carrière pour un Apôtre de la Discorde niveau 1 :

Type : carrière avancée

Vocation : Filou

Carrières précédentes : Apprenti chaman, Apprenti magicien, Apprenti onimorancien, Apprenti mage des bois, Apprenti-sorcier, Apprenti sorcier des taillis, Barde, Initié prophète gris, Magicien, Magnétiseur, Technomage ;

Débouchés : Apôtre de la Discorde de niveau 2, Agitateur, Ambassadeur, Chef rebelle, Démagogue, Diplomate, Espion, Etudiant, Guide-racoleur, Joueur professionnel, Charlatan, Philosophe, Sorcier, Sorcier Gris, Sorcier Vaudou, Sorcier de Lumière : aolypte, Sorcière noire, Tueur de mages

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
---	----	----	---	---	---	---	---	-----	----	-----	----	----	-----

+ 0	+10	+10	+ 0	+ 1	+3	+10	+0	+2	+10	+ 5	+ 5	+10	+10
-----	-----	-----	-----	-----	----	-----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

Compétences :

Alphabétisation : permet de lire et d'écrire ;

Baratin : sur un test de Sociabilité, permet d'ébahir sa victime pendant 1D6 rounds ;

Connaissance des parchemins : permet de reconnaître un parchemin magique, nécessite la langue hermétique pour l'utiliser ;

Connaissance des runes : permet de définir la catégorie d'une rune et, de faire la différence entre une rune magique et une purement décorative ;

Conscience de la magie : permet au toucher ou, en se concentrant de manière absolue sans bouger et parler, de sentir si un objet est magique ou, si une personne ou une créature a des facultés magiques, ce que le mage peut sentir est à une distance maximale de 100 mètres ;

Déguisement : Avec ce talent, les Personnages sont aptes à confectionner ou utiliser des déguisements. Ceux-ci peuvent être simples ou très élaborés. Le Maître de Jeu doit garder en tête tous les efforts qui ont été fait lors de sa réalisation pour savoir si cela marche ou non. Un individu peut alors passer inaperçu aux yeux de personnes peu soupçonneuses. Dans le cas d'un examen fortuit, un Test de Sociabilité est requis pour le personnage déguisé. Un examen attentif révélera toujours un déguisement quoiqu'un personnage pourrait anticiper la chose, et tenter par tous les moyens de réussir un Bluff. Une phrase du genre : "Ne me fouillez pas si brutalement... j'ai une santé délicate depuis que j'ai attrapé la Putréfactose..." devrait être suffisante dans la plupart des cas.

Eloquence : permet de manipuler des foules, valeur de Commandement fixe le nombre de personnes ;

Escroquerie : Cette compétence permet de tromper les gens plus facilement ou, d'une manière plus générale, de les convaincre de faire quelque chose qui n'est pas dans leur intérêt. Le joueur doit réussir un jet de Soc en fonction des difficulté suivantes :

- Abuser un proche ou un ami qui n'a aucune raison de se méfier : +30% en Soc ;
- Abuser un adolescent naïf, une personne âgée ou crédule : +20% en Soc ;
- Abuser une personne raisonnable quand l'escroquerie ne la concerne pas directement : +10% en Soc ;
- Abuser un soldat ou un représentant de l'ordre quand l'escroquerie lui fait courir des risques : aucun bonus ;
- Abuser une personne intelligente qui n'est pas tombé de la dernière pluie : -10% en Soc ;
- Abuser une personne qui n'a rien d'un imbécile (sorcier, grand marchand, haut fonctionnaire) : -20% en Soc ;

Incantations : permet de lancer des sorts ;

Dotations :

- Arme Simple
- Bâton de Sorcier
- 10D6 Couronnes d'Or
- De fausses moustaches
- Des perruques variées,
- De faux nez,
- 2D10 prospectus pour diverses causes

Plan de carrière pour un Apôtre de la Discorde de niveau 2 :

Type : carrière avancée

Vocation : Filou

Carrières précédentes : Apôtre de la Discorde de niveau 1

Débouchés : Apôtre de la Discorde de niveau 3, Agitateur, Ambassadeur, Chef rebelle, Démagogue, Diplomate, Espion, Etudiant, Guide-racoleur, Joueur professionnel, Charlatan, Philosophe, Sorcier, Sorcier Gris, Sorcier Vaudou, Sorcier de Lumière : aolypte, Sorcière noire, Tueur de mages

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+ 0	+10	+10	+ 0	+1	+4	+15	+ 0	+3	+20	+ 10	+ 10	+15	+20

Compétences :

Alphabétisation : permet de lire et d'écrire ;

Baratin : sur un test de Sociabilité, permet d'ébahir sa victime pendant 1D6 rounds ;

Charisme : Les personnages charismatiques peuvent persuader d'autres individus de pratiquement n'importe quoi. Ils peuvent avoir recours au charme à volonté, en bénéficiant d'un modificateur de 10 à tous les Tests dépendant de la Soc.

Connaissance des parchemins : permet de reconnaître un parchemin magique, nécessite la langue hermétique pour l'utiliser ;

Connaissance des runes : permet de définir la catégorie d'une rune et, de faire la différence entre une rune magique et une purement décorative ;

Conscience de la magie : permet au toucher ou, en se concentrant de manière absolue sans bouger et parler, de sentir si un objet est magique ou, si une personne ou une créature a des facultés magiques, ce que le mage peut sentir est à une distance maximale de 100 mètres ;

Déguisement : Avec ce talent, les Personnages sont aptes à confectionner ou utiliser des déguisements. Ceux-ci peuvent être simples ou très élaborés. Le Maître de Jeu doit garder en tête tous les efforts qui ont été fait lors de sa réalisation pour savoir si cela marche ou non. Un individu peut alors passer inaperçu aux yeux de personnes peu soupçonneuses. Dans le cas d'un examen fortuit, un Test de Sociabilité est requis pour le personnage déguisé. Un examen attentif révélera toujours un déguisement quoiqu'un personnage pourrait anticiper la chose, et tenter par tous les moyens de réussir un Bluff. Une phrase du genre : "Ne me fouillez pas si brutalement... j'ai une santé délicate depuis que j'ai attrapé la Putréfactose..." devrait être suffisante dans la plupart des cas.

Diplomatie : Cette compétence permet au personnage de comprendre et négocier correctement les affaires d'état, autrement dit de mener des transactions importantes avec des nobles et d'autres personnes influentes. Le personnage a une vision raisonnable des objectifs de son pays et des autres, et il sait comment manipuler et altérer les négociations en sa faveur. La compétence est testée sur diverses caractéristiques, car l'art de la diplomatie est une affaire de patience ou s'alternent les propositions, les contre-propositions, les demandes, les compromis et surtout une bonne dose de mensonge. Cette compétence peut être utilisée à d'autres fins que la diplomatie.

Escroquerie : Cette compétence permet de tromper les gens plus facilement ou, d'une manière plus générale, de les convaincre de faire quelque chose qui n'est pas dans leur intérêt. Le joueur doit réussir un jet de Soc en fonction des difficulté suivantes :

- Abuser un proche ou un ami qui n'a aucune raison de se méfier : +30% en Soc ;
- Abuser un adolescent naïf, une personne âgée ou crédule : +20% en Soc ;
- Abuser une personne raisonnable quand l'escroquerie ne la concerne pas directement : +10% en Soc ;
- Abuser un soldat ou un représentant de l'ordre quand l'escroquerie lui fait courir des risques : aucun bonus ;
- Abuser une personne intelligente qui n'est pas tombé de la dernière pluie : -10% en Soc ;
- Abuser une personne qui n'a rien d'un imbécile (sorcier, grand marchand, haut fonctionnaire) : -20% en Soc ;

Etiquette : les Personnages sont pleinement au courant des conventions sociales, connaissant le moyen de se comporter dans la plupart des situations. Ils ont un bonus général de 10% à tous les Tests standards et aux Tests de Caractéristiques lorsqu'ils sont plongés dans la haute société.

Eloquence : permet de manipuler des foules, valeur de Commandement fixe le nombre de personnes ;

Evaluation : Le Personnage, muni de ce talent, a des yeux d'expert et peut juger de la valeur de la marchandise avec un haut degré de précision. Il a un modificateur de +10% à tous les Tests d'Estimation et une marge d'erreur réduite à 5% dans tous les cas.

Force mentale : Celui qui possède cette compétence impose à sa ou ses victimes, un malus de 20%, lorsqu'elle(s) utilise(nt) leur FM.

Incantations : permet de lancer des sorts ;

Méditation : Le joueur sombre dans un coma qui lui permet de récupérer des points de magie, il est complètement immobile, et incapable de réagir à ce qui l'entoure. Le joueur devra indiquer combien de Points de magie le Personnage veut récupérer, (ce qui ne doit pas dépasser son maximum) et lancer 1D6 pour chaque

point. La somme des résultats indique le temps -en Tours de jeu- pendant lequel le personnage doit méditer. Une fois ceci terminé, il peut incrémenter ses Points de Magie du nombre demandé.

Dotations :

- Arme Simple
 - Bâton de Sorcier
 - 10D6 Couronnes d'Or
 - De fausses moustaches
 - Des perruques variées,
 - De faux nez,
 - Une ou plusieurs habitations et identités
 - 2D10 prospectus pour diverses causes
 - Pamphlets
-

Plan de carrière pour un Apôtre de la Discorde de niveau 3 :

Type : carrière avancée

Vocation : Filou

Carrières précédentes : Apôtre de la Discorde de niveau 2

Débouchés : Apôtre de la Discorde de niveau 4, Agitateur, Ambassadeur, Chef rebelle, Démagogue, Diplomate, Espion, Etudiant, Guide-racoleur, Joueur professionnel, Charlatan, Philosophe, Sorcier, Sorcier Gris, Sorcier Vaudou, Sorcier de Lumière : aolypte, Sorcière noire, Tueur de mages

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+0	+15	+20	+0	+1	+5	+20	+1	+5	+30	+15	+15	+20	+30

Compétences :

Alphabétisation : permet de lire et d'écrire ;

Baratin : sur un test de Sociabilité, permet d'ébahir sa victime pendant 1D6 rounds ;

Charisme : Les personnages charismatiques peuvent persuader d'autres individus de pratiquement n'importe quoi. Ils peuvent avoir recours au charme à volonté, en bénéficiant d'un modificateur de 10 à tous les Tests dépendant de la Soc.

Comédie : Les Personnages capables de jouer la comédie peuvent assumer ou feindre d'autres identités, ainsi que se produire devant un public. Leurs Tests de Bluff et de Commérages se feront avec un modificateur de 15%. Les comédiens ont un grand répertoire de discours et un bon comédien sera capable de les réciter à la moindre occasion, ce qui lui confère un modificateur de 10% aux Tests de Quémassage.

Connaissance des parchemins : permet de reconnaître un parchemin magique, nécessite la langue hermétique pour l'utiliser ;

Connaissance des runes : permet de définir la catégorie d'une rune et, de faire la différence entre une rune magique et une purement décorative ;

Conscience de la magie : permet au toucher ou, en se concentrant de manière absolue sans bouger et parler, de sentir si un objet est magique ou, si une personne ou une créature a des facultés magiques, ce que le mage peut sentir est à une distance maximale de 100 mètres ;

Corruption : Le Personnage avec cette compétence maîtrise l'art d'acheter des faveurs. Il sait qui soudoyer, ce qu'il faut offrir et comment le faire. Il a 20% aux Tests pour Corrompre. Notez que l'argent n'est pas le seul moyen utilisé pour une corruption.

Déguisement : Avec ce talent, les Personnages sont aptes à confectionner ou utiliser des déguisements. Ceux-ci peuvent être simples ou très élaborés. Le Maître de Jeu doit garder en tête tous les efforts qui ont été fait lors de sa réalisation pour savoir si cela marche ou non. Un individu peut alors passer inaperçu aux yeux de personnes peu soupçonneuses. Dans le cas d'un examen fortuit, un Test de Sociabilité est requis pour le personnage déguisé. Un examen attentif révélera toujours un déguisement quoiqu'un personnage pourrait anticiper la chose, et tenter par tous les moyens de réussir un Bluff. Une phrase du genre : "Ne me fouillez pas si brutalement... j'ai une santé délicate depuis que j'ai attrapé la Putréfactose..." devrait être suffisante dans la plupart des cas.

Diplomatie : Cette compétence permet au personnage de comprendre et négocier correctement les affaires d'état, autrement dit de mener des transactions importantes avec des nobles et d'autres personnes influentes. Le personnage a une vision raisonnable des objectifs de son pays et des autres, et il sait comment manipuler et altérer les négociations en sa faveur. La compétence est testée sur diverses caractéristiques, car l'art de la diplomatie est une affaire de patience ou s'alternent les propositions, les contre-propositions, les demandes, les compromis et surtout une bonne dose de mensonge. Cette compétence peut être utilisée à d'autres fins que la diplomatie.

Eloquence : permet de manipuler des foules, valeur de Commandement fixe le nombre de personnes ;

Escroquerie : Cette compétence permet de tromper les gens plus facilement ou, d'une manière plus générale, de les convaincre de faire quelque chose qui n'est pas dans leur intérêt. Le joueur doit réussir un jet de Soc en fonction des difficulté suivantes :

- Abuser un proche ou un ami qui n'a aucune raison de se méfier : +30% en Soc ;
- Abuser un adolescent naïf, une personne âgée ou crédule : +20% en Soc ;
- Abuser une personne raisonnable quand l'escroquerie ne la concerne pas directement : +10% en Soc ;
- Abuser un soldat ou un représentant de l'ordre quand l'escroquerie lui fait courir des risques : aucun bonus ;
- Abuser une personne intelligente qui n'est pas tombé de la dernière pluie : -10% en Soc ;
- Abuser une personne qui n'a rien d'un imbécile (sorcier, grand marchand, haut fonctionnaire) : -20% en Soc ;

Etiquette : les Personnages sont pleinement au courant des conventions sociales, connaissant le moyen de se comporter dans la plupart des situations. Ils ont un bonus général de 10% à tous les Tests standards et aux Tests de Caractéristiques lorsqu'ils sont plongés dans la haute société.

Evaluation : Le Personnage, muni de ce talent, a des yeux d'expert et peut juger de la valeur de la marchandise avec un haut degré de précision. Il a un modificateur de +10% à tous les Tests d'Estimation et une marge d'erreur réduite à 5% dans tous les cas.

Force mentale : Celui qui possède cette compétence impose à sa ou ses victimes, un malus de 20%, lorsqu'elle(s) utilise(nt) leur FM.

Identification des objets magiques : En touchant un objet magique l'enchanteur en plus de détecter qu'il est magique, peut obtenir des infos supplémentaires (date de création, pouvoir de l'objet ...). Un Test d'Intelligence est alors requis (fait par le MJ). Une réussite indiquera que la personne se souvient avoir lu ou entendu quelque chose ayant trait à l'objet et le Maître de Jeu lui accordera alors des informations.

Incantations : permet de lancer des sorts ;

Méditation : Le joueur sombre dans un coma qui lui permet de récupérer des points de magie, il est complètement immobile, et incapable de réagir à ce qui l'entoure. Le joueur devra indiquer combien de Points de magie le Personnage veut récupérer, (ce qui ne doit pas dépasser son maximum) et lancer 1D6 pour chaque point. La somme des résultats indique le temps -en Tours de jeu- pendant lequel le personnage doit méditer. Une fois ceci terminé, il peut incrémenter ses Points de Magie du nombre demandé.

Dotations :

- Arme Simple
- Bâton de Sorcier
- 10D6 Couronnes d'Or
- De fausses moustaches
- Des perruques variées,
- De faux nez,
- Une ou plusieurs habitations et identités,
- 1D6 Comparses Hors-La-Loi PNJ,
- 2D10 prospectus pour diverses causes

- Pamphlets

Plan de carrière pour un Apôtre de la Discorde de niveau 4 :

Type : carrière avancée

Vocation : Filou

Carrières précédentes : Apôtre de la Discorde de niveau 3

Débouchés : Agitateur, Ambassadeur, Chef rebelle, Démagogue, Diplomate, Espion, Estudiant, Guide-racoleur, Joueur professionnel, Charlatan, Philosophe, Sorcier, Sorcier Gris, Sorcier Vaudou, Sorcier de Lumière : aolypte, Sorcière noire, Tueur de mages

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+ 0	+20	+25	+ 0	+1	+6	+25	+ 1	+ 6	+35	+ 20	+ 20	+25	+ 40

Compétences :

Alphabétisation : permet de lire et d'écrire ;

Baratin : sur un test de Sociabilité, permet d'ébahir sa victime pendant 1D6 rounds ;

Bureaucratie : cette compétence sert à trouver le bon fonctionnaire nécessaire à une tâche précise, à condition de réussir un test d'Int. Elle accorde aussi un bonus de 10 % en Soc quand son possesseur traite avec un fonctionnaire. Cette compétence est très utile pour quelqu'un qui veut mener un complot pour nuire ou, rendre service à un individu ayant un pouvoir politique.

Charisme : Les personnages charismatiques peuvent persuader d'autres individus de pratiquement n'importe quoi. Ils peuvent avoir recours au charme à volonté, en bénéficiant d'un modificateur de 10 à tous les Tests dépendant de la Soc.

Comédie : Les Personnages capables de jouer la comédie peuvent assumer ou feindre d'autres identités, ainsi que se produire devant un public. Leurs Tests de Bluff et de Commérages se feront avec un modificateur de 15%. Les comédiens ont un grand répertoire de discours et, un bon comédien sera capable de les réciter à la moindre occasion, ce qui lui confère un modificateur de 10% aux Tests de Quémandage.

Connaissance des parchemins : permet de reconnaître un parchemin magique, nécessite la langue hermétique pour l'utiliser ;

Connaissance des runes : permet de définir la catégorie d'une rune et, de faire la différence entre une rune magique et une purement décorative ;

Corruption : Le Personnage avec cette compétence maîtrise l'art d'acheter des faveurs. Il sait qui soudoyer, ce qu'il faut offrir et comment le faire. Il a 20% aux Tests pour Corrompre. Notez que l'argent n'est pas le seul moyen utilisé pour une corruption.

Conscience de la magie : permet au toucher ou, en se concentrant de manière absolue sans bouger et parler, de sentir si un objet est magique ou, si une personne ou une créature a des facultés magiques, ce que le mage peut sentir est à une distance maximale de 100 mètres ;

Déguisement : Avec ce talent, les Personnages sont aptes à confectionner ou utiliser des déguisements. Ceux-ci peuvent être simples ou très élaborés. Le Maître de Jeu doit garder en tête tous les efforts qui ont été fait lors de sa réalisation pour savoir si cela marche ou non. Un individu peut alors passer inaperçu aux yeux de personnes peu soupçonneuses. Dans le cas d'un examen fortuit, un Test de Sociabilité est requis pour le personnage déguisé. Un examen attentif révélera toujours un déguisement quoiqu'un personnage pourrait anticiper la chose, et tenter par tous les moyens de réussir un Bluff. Une phrase du genre : "Ne me fouillez pas si brutalement... j'ai une santé délicate depuis que j'ai attrapé la Putréfactose..." devrait être suffisante dans la plupart des cas.

Diplomatie : Cette compétence permet au personnage de comprendre et négocier correctement les affaires d'état, autrement dit de mener des transactions importantes avec des nobles et d'autres personnes influentes. Le personnage a une vision raisonnable des objectifs de son pays et des autres, et il sait comment manipuler et

altérer les négociations en sa faveur. La compétence est testée sur diverses caractéristiques, car l'art de la diplomatie est une affaire de patience ou s'alternent les propositions, les contre-propositions, les demandes, les compromis et surtout une bonne dose de mensonge. Cette compétence peut être utilisée à d'autres fins que la diplomatie.

Eloquence : permet de manipuler des foules, valeur de Commandement fixe le nombre de personnes ;

Escroquerie : Cette compétence permet de tromper les gens plus facilement ou, d'une manière plus générale, de les convaincre de faire quelque chose qui n'est pas dans leur intérêt. Le joueur doit réussir un jet de Soc en fonction des difficultés suivantes :

- Abuser un proche ou un ami qui n'a aucune raison de se méfier : +30% en Soc ;
- Abuser un adolescent naïf, une personne âgée ou crédule : +20% en Soc ;
- Abuser une personne raisonnable quand l'escroquerie ne la concerne pas directement : +10% en Soc ;
- Abuser un soldat ou un représentant de l'ordre quand l'escroquerie lui fait courir des risques : aucun bonus ;
- Abuser une personne intelligente qui n'est pas tombé de la dernière pluie : -10% en Soc ;
- Abuser une personne qui n'a rien d'un imbécile (sorcier, grand marchand, haut fonctionnaire) : -20% en Soc ;

Etiquette : les Personnages sont pleinement au courant des conventions sociales, connaissant le moyen de se comporter dans la plupart des situations. Ils ont un bonus général de 10% à tous les Tests standards et aux Tests de Caractéristiques lorsqu'ils sont plongés dans la haute société.

Evaluation : Le Personnage, muni de ce talent, a des yeux d'expert et peut juger de la valeur de la marchandise avec un haut degré de précision. Il a un modificateur de +10% à tous les Tests d'Estimation et une marge d'erreur réduite à 5% dans tous les cas.

Fabrication de potions : Les Personnages doués de cette Compétence sont des sorciers très expérimentés, parfaitement capables de fabriquer et d'utiliser des potions magiques.

Force mentale : Celui qui possède cette compétence impose à sa ou ses victimes, un malus de 20%, lorsqu'elle(s) utilise(nt) leur FM.

Identification des objets magiques : En touchant un objet magique l'enchanteur en plus de détecter qu'il est magique, peut obtenir des infos supplémentaires (date de création, pouvoir de l'objet ...). Un Test d'Intelligence est alors requis (fait par le MJ). Une réussite indiquera que la personne se souvient avoir lu ou entendu quelque chose ayant trait à l'objet et le Maître de Jeu lui accordera alors des informations.

Imitation : Cette compétence permet de reproduire de nombreuses voix et les accents sans erreur, elle est utile pour monter des escroqueries ou, pour usurper une identité. Cette compétence peut être combinée avec les Compétences Comédie, Déguisement ou Ventriloquie pour accentuer leurs effets. Les résultats obtenus sont laissés à l'appréciation du MJ. Dans tous les cas, les imitateurs ont 10% aux Tests de Bluff et de Quémandage.

Incantations : permet de lancer des sorts ;

Législation : La Compétence Législation reflète la capacité d'un Personnage à manipuler des systèmes et des arguments légaux. Le personnage compétent a bénéficié d'un enseignement dans le domaine du droit, ou au minimum, a vécu quelques expériences en rapports avec les lois. En quelque endroit que ce soit, du moment que des structures de justice légale existe, le joueur peut toujours invoquer cette compétence pour que la justice et l'administration inflige à lui ou un allié une punition réduite ou, au contraire utiliser l'appareil judiciaire et administratif pour pourrir la vie de leurs ennemis. Le MJ pourra établir le succès de l'intervention suivant le résultat d'un Test d'Intelligence.

Linguistique : Les Personnages doués de cette Compétence ont une affinité naturelle avec les langues, qui va bien au delà de la pratique et de l'expérience. Ils saisissent les langages très rapidement et peuvent "se débrouiller" dans la semaine où ils rencontrent cette langue pour la première fois. Ils peuvent aussi communiquer avec des gens, même s'ils parlent un langage différent ; bien entendu, cette communication sera très sommaire.

Ces Personnages ont un bonus de 10% aux Tests de Communication. S'ils savent lire et écrire, ils sont aussi capables de traduire des textes rédigés en langage inconnu. Au Maître de Jeu de déterminer dans quelles circonstances ils peuvent le faire. Noter que cette compétence ne s'applique pas aux parchemins magiques et aux Langues Hermétiques. Cette compétence est très utile pour créer des écrits ou des rumeurs qui attirent l'attention et la haine du public, à l'égard de personnes ou de groupes étrangers à un pays ou, entretenant des liens étroits avec des nations étrangères.

Méditation : Le joueur sombre dans un coma qui lui permet de récupérer des points de magie, il est complètement immobile, et incapable de réagir à ce qui l'entoure. Le joueur devra indiquer combien de Points de magie le Personnage veut récupérer, (ce qui ne doit pas dépasser son maximum) et lancer 1D6 pour chaque

point. La somme des résultats indique le temps -en Tours de jeu- pendant lequel le personnage doit méditer. Une fois ceci terminé, il peut incrémenter ses Points de Magie du nombre demandé.

Sens de la répartie : Cette Compétence fait que le Personnage est un être spirituel qui a de la répartie, toujours prêt à amuser les gens ou à argumenter par des commentaires grinçants ou des observations pertinentes. Cette faculté lui permet aussi de se montrer charmant lorsqu'il le désire. Avec cette Compétence, les Tests de Bluff et de Commérages sont modifiés par 10%.

Dotations :

- Arme Simple
- Bâton de Sorcier
- 10D6 Couronnes d'or
- De fausses moustaches
- Des perruques variées,
- De faux nez,
- Une ou plusieurs habitations et identités,
- 1D6 Comparses Hors-La-Loi PNJ,
- Des indicateurs sûrs et partout (1 Co le renseignement),
- 2D10 prospectus pour diverses causes,
- Pamphlets,

Sorts particuliers des apôtres de la Discorde :

Les apôtres de la Discorde disposent de sorts particuliers qui ne nécessitent pas de composants, par contre ils sont fatigants, chaque fois qu'un apôtre les utilisent, il subit une fatigue égale à une heure de marche sans pause. Un apôtre doit incanter 10 minutes avant de lancer un sort, sauf s'il sacrifie un PV ou, cinq points de magie en plus des points nécessaires à l'activation du sort, ce qui lui permet de le lancer instantanément. Pour résister aux sorts d'un apôtre de la Discorde, un test de volonté est nécessaire.

Niveau 1 : Aura de confiance

- Cout en Exp : 100
- Points de magie : 2
- Portée : personnelle
- Durée : une semaine

Effet : Ce sort donne un air honorable, à celui qui en bénéficie, il apparaît comme quelqu'un à qui on peut se confier. Celui qui utilise ce sort tant qu'il ne fait rien de louche, ou ne possède pas une apparence effrayante pour ses interlocuteurs, sera considéré avec respect par ceux qu'il rencontrera. Si votre personnage est habillé comme un mendiant mais qu'il est poli, il sera traité avec courtoisie, même en cas de rencontre avec un noble arrogant. En général il s'agit du premier sortilège qu'apprenne à maîtriser les apôtres de la Discorde, plus vous inspirez la confiance plus il est facile de convaincre ou manipuler les gens, donc de les pousser à haïr un groupe ou une personne.

Niveau 1 : Inspirer la colère

- Cout en Exp : 100
- Points de magie : 2
- Portée : 10 mètres
- Durée : une journée

Effet : Ce sort rend la victime irritable, prompt à se fâcher, il suffit d'un rien (marcher sur le pied de la victime , parler un peu fort...) pour la pousser à se battre.

Niveau 1 : Répandre la Fraternité

- Cout en Exp : 100
- Points de magie : 2
- Portée : 50 mètres
- Durée : un mois

Effet : La personne qui subit ce sort, devient incapable d'éprouver du racisme ou, de refuser de nouer une relation amicale avec quelqu'un à cause de facteurs comme l'apparence physique, la richesse, la rumeur. Ce pouvoir rend possible des amitiés et des amours peu probables, entre haut elfes et nains par exemple, elles peuvent perdurer après que **Répandre la Fraternité** ait cessé d'agir, les souvenirs heureux et les liens noués changent durablement le comportement et, font parfois disparaître complètement les préjugés les plus puissants. Ce sort n'est pas fatiguant, un Apôtre peut l'utiliser 10 fois en une journée sans ressentir de fatigue, mais il a une contrepartie celui qui s'en sert est sujet à la migraine, (toutes les Caractéristiques en pourcentage du PJ ou PNJ sont réduites de 5%), l'Apôtre ne guérira que s'il s'abstient pendant 24 heures d'utiliser ce sort. Ce pouvoir est utilisé par des Apôtres bons, mais il est aussi un des préférés des Apôtres de la Discorde les plus sadiques, ils adorent mettre en pièces les amitiés ou les amours qu'ils contribuent à créer avec **Répandre la Fraternité**, avec des sorts comme **Réputation de menteur** ou **Réputation exécration**.

Niveau 1 : Détection des mensonges

- Cout en Exp : 100
- Points de magie : 2
- Portée : 10 mètres
- Durée : un jour

Effet : Ce sort permet à l'enchanteur ou un allié de deviner si un interlocuteur ment, ce sortilège assure la détection des mensonges par omission et des demi-vérités.

Niveau 1 : Réputation de menteur

- Cout en Exp : 125
- Points de magie : 2
- Portée : 20 mètres
- Durée : permanente

Effet : La victime même quand elle est sincère, paraît suspicieuse, peu importe son honnêteté ceux à qui elle parlera penseront qu'elle est mythomane. Ce sort n'est pas fatiguant, un Apôtre peut l'utiliser 10 fois en une journée sans ressentir de fatigue, mais il a une contrepartie celui qui s'en sert est temporairement victime de dermatose, (le personnage se couvre de boutons, tirez sur la Table de localisation de feuille du personnage pour déterminer la partie concernée, l'éruption de boutons si elle est localisée sur le visage fait perdre 1D6 points de sociabilité, l'envie de se gratter distrait et ralentit le personnage, elle rallonge de 10% la durée de toutes ses actions), l'Apôtre ne guérira que s'il s'abstient pendant 24 heures d'utiliser ce sort.

Niveau 1 : Modification de l'allure :

- Cout en Exp : 125
- Points de magie : 2
- Portée : 20 mètres
- Durée : une journée

Effet : l'Apôtre ou un des ses alliés peut grâce à ce sort adopter un air qui facilitera la prise de contact, si l'Apôtre veut rencontrer un adepte d'un culte chaotique, ce sortilège lui donnera l'allure d'un démoniste qui pratique depuis plusieurs années la magie démonique, si l'Apôtre veut parler à un Répurgateur, **Modification de l'allure** le fera ressembler à un homme de main habitué à traquer des serviteurs du Chaos. **Modification de l'allure** ne modifie pas l'apparence, par contre il endort la méfiance naturelle, il permet de commencer sur une première impression positive une discussion avec un personnage paranoïaque ou très soupçonneux. Ce pouvoir peut aussi être utilisé sur un ennemi pour le discréditer, donner à un répurgateur un air de nécromancien par

exemple. Une victime de **modification de l'allure**, est vue par toute personne ayant le même alignement que lui comme une personne louche, elle peut toujours tenter un jet de sociabilité de difficulté difficile pour rassurer ses interlocuteurs, mais elle souffre d'un malus de 20%, le malus passe à 10% quand les personnes à rassurer, sont des alliés ou des proches.

Niveau 2 : Disparition

- Cout en Exp : 125
- Points de magie : 3
- Portée : personnelle
- Durée : une journée

Effet : Les agissements des apôtres de la discorde, leur créent des ennemis partout, pour se protéger ils ont appris à se cacher. Le bénéficiaire de ce sort non seulement est invisible, mais en plus il ne fait pas de bruit quand il marche ou court et ne dégage aucune odeur. Il est possible pour un Apôtre de créer une aire de 20 mètres carrés, où ses alliés seront cachés eux aussi, mais en contrepartie il doit dépenser un point de magie à chaque round.

Niveau 2 : Groupe belliqueux

- Cout en Exp : 125
- Points de magie : 3
- Portée : 10 mètres
- Durée : une semaine

Effet : C'est une version amélioré du sort de niveau 1 **inspirer la colère**, puisque l'enchanteur au lieu d'affecter une personne à la fois, peut créer une zone de 20 mètres carrés, où les bagarres et les manifestations de colère pour des détails sans importance sont monnaie courante, il peut sélectionner ceux qui sont victimes ou non de ce sort.

Niveau 2 : Aura de confiance étendue

- Cout en Exp : 125
- Points de magie : 3
- Portée : personnelle
- Durée : une journée

Effet : Version améliorée du sort de niveau 1 **Aura de confiance**. Toute personne que l'enchanteur considère comme un allié, si elle se trouve à moins de 20 mètres de lui, aura les bénéfices du sort **Aura de confiance**.

Niveau 2 : Charisme exceptionnel

- Cout en Exp : 125
- Points de magie : 3
- Portée : 10 mètres
- Durée : un jour

Effet : Ce pouvoir augmente considérablement les chances de l'enchanteur ou, de ses alliés de se faire des amis, il pousse les gens à s'intéresser à eux, à leur rendre des services. **Charisme exceptionnel** confère un bonus de 30% à tout jet de Sociabilité, ce bonus est cumulatif avec ceux qu'offrent les compétences. **Charisme exceptionnel** ne marche que sur une personne à la fois, pour que quatre personnes au cours d'une même journée en profitent, il faut qu'un enchanteur lance ce sort quatre fois.

Niveau 2 : Réputation exécration

- Cout en Exp : 150
- Points de magie : 3
- Portée : 50 mètres
- Durée : permanente

Effet : Le malheureux qui subit ce sort, paraît effrayant et sinistre, quelque soit ses efforts il causera la peur à son entourage, toute personne qui le fréquente doit effectuer tous les heures un jet de peur (le MJ détermine la difficulté du jet, il est facile pour un proche et difficile pour un inconnu). Les créatures puissantes comme les trolls, les ogres, les dragons et les démons majeurs ne sont pas effrayés, lorsqu'elles rencontrent quelqu'un victime de ce sortilège. Ce sort n'est pas fatiguant, un Apôtre peut l'utiliser 10 fois en une journée sans ressentir de fatigue. mais il a une contrepartie celui qui s'en sert est temporairement victime de dermatose, (le personnage se couvre de boutons, tirez sur la Table de localisation de feuille du personnage pour déterminer la partie concernée, l'éruption de boutons si elle est localisée sur le visage fait perdre 1D6 points de sociabilité, l'envie de se gratter distrahit et ralentit le personnage, elle rallonge de 10% la durée de toutes ses actions), l'Apôtre ne guérira que s'il s'abstient pendant 24 heures d'utiliser ce sort.

Niveau 3 : Zone de conflit :

- Cout en Exp : 150
- Points de magie : 4
- Portée : 50 mètres
- Durée : permanente

Effet : Ce sortilège transforme un lieu (maison, auberge, grotte...) en antre de la discorde, toute personne qui y pénètre, est rongée par la haine et l'animosité, à moins de réussir toutes les heures un jet de volonté. Si l'enchanteur veut que ce pouvoir soit actif sur une zone étendue (quartier, manoir, champ de plus d'un hectare), il devra lancer plusieurs fois ce sort, c'est le MJ qui décide du nombre de fois nécessaire.

Niveau 3 : Folie furieuse

- Cout en Exp : 150
- Points de magie : 4
- Portée : 50 mètres
- Durée : une journée

Effet : Ce sortilège transforme une zone de 100 mètres carrés en un champ de bataille, où les protagonistes ne pensent qu'à tuer avec toute la puissance dont ils disposent. Les victimes de ce sort utilisent des moyens extrêmes pour anéantir les êtres qui les entourent, un orc n'hésitera pas à utiliser un marteau de guerre pour tuer une fourmi, un mage à pulvériser à coup de boule de feu une souris, un guerrier à tirer au canon sur un lapin. Un apôtre de la discorde peut s'arranger pour que lui et ses alliés ne soient pas affectés par le sort, mais il doit dépenser un point de magie pour chaque minute où il maintient cet effet.

Niveau 3 : Suggestion

- Cout en Exp : 150
- Points de magie : 4
- Portée : 1 mètre
- Durée : un jour

Effet : La victime de ce sortilège obéit à des ordres simples, les instructions que donne l'enchanteur, se résume à une phrase d'au maximum 15 mots. Le mage qui veut envoûter doit parler à sa proie, s'il ne la regarde pas droit dans les yeux, la victime a le droit à un bonus de 5% à son jet de FM, si elle le réussit elle développera vis-à-vis de l'Apôtre de l'animosité voire de la haine. Il est impossible de demander à la victime de risquer sa vie ou, de faire du mal à un parent ou un ami. Ce sort permet d'obliger un serviteur à voler ou faire des crasses à son maître, sauf si le serviteur éprouve une loyauté forte à l'égard de son employeur

Niveau 4 : Zizanie contagieuse

- Cout en Exp : 200
- Points de magie : 5
- Portée : 12 mètres
- Durée : permanente

Effet : La personne victime de ce sort répand la zizanie comme la grippe, tout être qui se trouvera à moins de 10 mètres de lui, devra réussir un jet de volonté, si elle réussit pendant 24 heures elle est immunisée contre les effets de ce sort, sinon elle subit la même malédiction que la première victime de ce sort pendant une semaine. Le lanceur du sort peut annuler ses effets, à tout moment, mais en contrepartie pendant 24 heures il devient incapable d'utiliser la magie. Les victimes de Zizanie contagieuse sont très irascibles, une remarque un peu vexante et elle frappe, tous les trois jours elles acquièrent une nouvelle haine, et tous les jours elles obtiennent une nouvelle animosité. Aucun jet de dés n'est nécessaire c'est le MJ qui décident quelles nouvelles haines et animosités rongent le personnage. Une victime de Zizanie contagieuse au bout de quelques mois, est dévorée par la haine et le ressentiment, elle peut haïr tout et n'importe quoi (les elfes, les poireaux, la couleur rouge, le sel...).

Niveau 4 : Domination

- Cout en Exp : 200
- Points de magie : 5
- Portée : 50 mètres
- Durée : une semaine

Effet : L'Apôtre contraint sa victime à le servir avec dévotion, mais s'il lui demande d'accomplir des actes humiliants ou, dangereux pour sa vie ou à l'égard d'un parent ou d'un ami, la victime tente un jet de FM, si elle le réussit elle est libérée du sort.

Les Apôtres de la Discorde bons, ont développé trois sorts destinés à contrecarrer les plans de leurs semblables maléfiques.

Niveau 1 : Forcer le calme :

- Cout en Exp : 100
- Points de magie : 2
- Portée : 10 mètres
- Durée : un jour

Effet : Ce pouvoir ôte à la victime la possibilité de se mettre en colère, elle ne peut se battre contre quelqu'un qu'en cas d'agression physique.

Niveau 2 : Empêcher la violence

- Cout en Exp : 125
- Points de magie : 3
- Portée : 10 mètres
- Durée : une semaine

Effet : Ce pouvoir est une version améliorée du pouvoir de niveau 1 **Forcer le calme**, au lieu d'agir sur une seule personne, le mage atteint tous ceux situés dans une zone de 20 mètres carrés, le mage conserve la possibilité d'empêcher ses alliés d'être gênés par ce sort.

Niveau 3 : Invoquer l'Ordre

- Cout en Exp : 150
- Points de magie : 4
- Portée : 50 mètres
- Durée : permanente

Effet : Ce pouvoir crée une zone où les émotions sont jugulées, la violence, le crime, la déloyauté, l'ambition, le racisme, la colère, deviennent inexistantes, le sort peut agir n'importe où, dans une maison, une grotte etc. Cependant pour des zones étendues comme un quartier il faut que le sort soit jeté plusieurs fois. et c'est le MJ

qui détermine le nombre de fois nécessaire. Ce sort en général n'est utilisé que pour contrer les effets de sorts, comme **Zone de Conflit** qui pousse à la haine. Dans un endroit où les gens ne sont pas incités par la magie ou le Chaos à avoir des émotions débridées, des réactions exagérées, ce sort empêche les personnes d'éprouver de la joie et de la bonne humeur, il rend vraiment froid, rationnel à l'extrême, terriblement calme et conservateur. Quelques Apôtres de la Discorde anciennement bons qui sont devenus mauvais, emploient de temps à autre ce sort pour diminuer la popularité de chefs charismatiques.

Divinité principale des Apôtres de la Discorde :

Éris, la divinité du complot et de la discorde

Éris est une divinité cynique mais pas dévouée à une cause particulière, car à part les jeux d'intrigues rien ne l'intéresse. Peu importe qu'un comploter ou agitateur ait des buts nobles ou maléfiques, du moment que ses plans sont élaborés et minutieux, Éris le soutient. Eris parmi ses adorateurs comptent des personnes influentes, dont beaucoup de répurgateurs, ce qui est normal l'Inquisition est une organisation, où la recherche de stratagèmes pour nuire à un rival ou, un confrère jugé hérétique est une tradition. La race est un critère qui laisse Eris indifférente, pour elle le skaven, l'humain, l'elfe, le nain, le goblin etc sont des créatures à la valeur égale. Eris accueille à bras ouverts tous ceux capables de mettre au point des machinations élaborées.

Les adeptes d'Éris sont les rois du coup fourré, ils peuvent faire accuser un répurgateur zélé d'adoration des dieux du Chaos, et un champion du Chaos d'allégeance à un culte lié à l'Ordre. Le prestige des adeptes d'Éris se mesure en fonction de la réputation ou, du statut des victimes ou des bénéficiaires. Un adepte d'Éris dont la seule action marquante aura été d'apporter une meilleure réputation ou du discrédit pour l'empereur ou, un marchand important ou un clerc renommé ..., sera mieux considéré par les autres adeptes, qu'un serviteur d'Éris qui a escroqué ou aidé des milliers de personnes, mais n'a pas influé sur la vie d'une personne avec un statut important.

Les adeptes les plus doués d'Éris sont capables de provoquer des situations invraisemblables, comme par exemple d'obliger un Comte-électeur compétent à devenir un roturier, ou de propulser un mendiant pauvre à un statut équivalent en puissance à celui d'un pape ou d'un Comte-électeur.

Éris voue une haine féroce à Khorne, qui le lui rend bien, ses guerriers ont pour mission de massacrer tous les adeptes d'Éris qu'ils croisent. Un des passes temps favoris d'Éris est la conversion des adorateurs de Khorne à son culte, il arrive que ce soit très facile, un guerrier de Khorne à long terme peut en avoir marre de se battre, la guerre c'est vraiment très fatigant, résultat il choisit d'acquérir du pouvoir et de la richesse, non plus en utilisant sa force mais son charisme, son intelligence etc.

Apparence : Éris adapte son apparence selon les circonstances, elle choisit la forme la plus adaptée pour séduire, elle peut se matérialiser en humain, en elfe, en skaven, en nain, en homme-bête voire en animal, de temps à autre elle apparaît sous la forme d'un démon de Khorne, pour faire tomber des adorateurs de ce dieu dans un piège. La manie d'Éris de changer souvent de forme, n'empêche pas ses adeptes de la représenter souvent sous la forme d'une elfe adulte, avec des cheveux bruns, et un visage ridé comme un humain centenaire, portant une capuche noire qui cache son corps et ne laisse apercevoir que son visage.

Alignement : Neutre

Symboles : Les symboles d'Éris sont des objets qui aident à tromper, le plus répandu est la fausse pièce de monnaie, les adeptes portent souvent une fausse pièce accrochée à un collier. Éris possède comme symbole animal le coucou, ce qui explique que certains de ses adeptes portent des vêtements, des bijoux, des colliers, des écussons, ou, possèdent des dessins où un coucou est représenté.

Zone d'influence : Partout dans le monde de Warhammer, Eris a des adorateurs, mais très peu de nains prient Eris sauf ceux du Chaos.

Temples : Il y a des temples d'Eris dans chaque grande ville du monde, par contre ils sont tous dans des lieux retirés, à l'écart. A la campagne ou dans les petites villes, les adorateurs d'Eris se contentent de lui consacrer des autels ou des oratoires.

Amis ou ennemis d'Eris : Eris n'a pas d'ami à part Ranald, elle considère les autres dieux comme des outils, malgré cette attitude son seul ennemi est Khorne. Les dieux se méfient d'elle, mais comme son intelligence et sa roublardise lui permettent de rendre des services très bénéfiques, ils adoptent une attitude neutre à son égard.

Jours sacrés : Aucun, par contre les adeptes d'Eris prient voire, organisent une cérémonie chaque fois qu'ils commencent un complot important, et honorent leur déesse quand ils réussissent.

Conditions requises : Un adorateur d'Eris a deux obligations, il doit passer sa vie à comploter, et rendre infernale la vie des adorateurs de Khorne.

Commandements :

Neutraliser, humilier et tuer tous les adeptes de Khorne ;
Privilégier la réflexion sur la force ;
La meilleure façon d'honorer Eris, est la mise en place de complot ;

Utilisations des sorts :

Les adeptes peuvent utiliser la magie mineure, la magie de bataille et la magie illusoire ;

Compétences : Les clercs d'Eris acquièrent à chaque niveau, une des compétences suivantes : autorité, baratin, bravade, charisme, comédie, corruption, détection des émotions, escroquerie, influence, **menteur surnaturel**, narration, philosophie, prestance, séduction, sens de la répartie ;

« **Menteur surnaturel** », est une compétence spéciale réservée aux adeptes d'Eris, un adorateur qui a la chance de la posséder, est capable de débiter les pires âneries devant un roublard expérimenté, sans passer pour un menteur. A moins que l'adepte sorte des énormités (Sigmar est un dieu du Chaos, les nains détestent la bière...) normalement on croit ce qu'il dit. Si l'interlocuteur de l'adepte possède des pouvoirs de détection de la vérité ou, une compétence comme « Sixième sens », sauf cas très particulier (intervention d'un dieu...), l'adepte sera considéré comme disant la vérité.

Epreuves : Eris met rarement à l'épreuve ses comploteurs, l'échec d'un complot n'est pas sanctionné. Il suffit qu'un adorateur complotte avec énergie pour qu'elle se sente honorée. Ceux qui passent des épreuves sont généralement ceux qui se sont alliés à des adorateurs de Khorne, et qui ont eu un comportement jugé trop impulsif. L'épreuve la plus répandue est d'aider un autre adepte à effectuer un complot particulièrement dangereux, où la mort voire la torture attendent ceux qui sont découverts.

Grâces divines : Les compétences qui aident à séduire ou à bluffer sont les plus favorisées. Eris peut accroître temporairement voire définitivement l'intelligence, la sociabilité et la force mentale. La déesse apporte des bonus voire des réussites automatiques aux tests de bluff, calme, commandement, force mentale.

Fait par Julien Martin

e-mail : enoia@laposte.net

blog : <http://saulot.blog.fr>

