

Supplément au tome de la corruption

Par Valentin Poussou et Emile Galli

En jouant à WJDR nous avons eu l'opportunité d'explorer un grand nombre des possibilités offertes par l'univers original mais nous en voulions toujours plus : nous avons dévoré les extensions, les nouveaux lieux, créatures et règles qu'elles apportaient. Alors que le tome de la corruption nous paraissait être l'une des extensions les plus riches, nous n'avions pas l'impression qu'il avait été au bout de son ambition : permettre à des joueurs d'incarner des personnages purement chaotiques, des champions qui sévissent dans les désolations et la Norska en quête de gloire. C'est dans cette optique que nous avons choisi de compléter le tome de la corruption par notre propre travail afin de permettre une vraie aventure corrompue jusqu'aux os. Nous avons donc créé de nouvelles classes, de nouveaux sorts et un nouveau dieu du chaos. Aucun de ces changements n'est obligatoire si vous jugez qu'ils ne concordent pas avec votre vision de l'univers de Warhammer, rien ne vous oblige à les utiliser.

I) Maintenir le personnage

Les royaumes du chaos doivent être des lieux très dangereux et la vie d'un adorateur l'est tout autant. Au-delà des rencontres que l'on peut y faire il existe toujours le danger de tirer une mutation extrêmement désavantageuse où de devenir un enfant du chaos, de devenir fou, d'accueillir un démon ...

Aussi nous suggérons que si l'on ne veut pas à avoir à remplacer les personnages trop rapidement tous les personnages qui commencent dans le chaos disposent des talents suivants :

- *Elu du chaos* (on fait deux jets sur la table des mutations et on a le choix entre les deux)
- Sain d'esprit

De même il faudra conseiller aux personnages de garder un point de fortune lorsqu'ils tirent leurs dons du chaos, histoire d'éviter les plus mauvais résultats.

Toutefois il est possible d'adopter une autre philosophie : afin de faire prendre conscience de la réalité du danger et de sa constance, il est possible de ne faire strictement aucun cadeau aux joueurs, quitte à leur permettre de refaire un personnage sans trop de désavantages

II) Maintenir le groupe

Il n'est pas normal qu'un groupe d'aventuriers du chaos puisse coexister paisiblement : si on veut éviter que l'aventure ne soit qu'un jeu de trahisons il faut les unir. Pour cela plusieurs solutions qui doivent être intégrées dans les scénarios existent.

- *Chef charismatique* : Les PJ sont au service d'un PNJ puissant, cela les oblige à coopérer dans une certaine mesure, ne serait-ce que pour renverser leur chef.
- *Objectif commun* : Les PJ veulent entreprendre une quête trop difficile pour un individu et choisissent donc de coopérer : temporaire et plein de trahisons potentielles.
- *Pacte chaotique* : Si l'on souhaite avoir un groupe plus uni on peut imaginer un accord entre plusieurs dieux qui enverraient chacun des élus dans la coalition. Cela à l'avantage que le MJ peut incarner les dieux en question pour manipuler les PJ : évidemment la coalition n'est pas forcément "permanente".
- *Lien de sang* : Les PJ sont, dès le départ (où sont obligés par les circonstances) liés par le sang : voir règles ci-dessous.

Lien de sang : Si un des PJ liés tombe à 0 blessures ou en dessous un autre PJ peut choisir, avant l'application des critiques, de le sauver en donnant la moitié de ses blessures actuelles au blessé. Seule la moitié des blessures actuelles du donneur -1 seront transmises au blessé. Les critiques sont annulés si le receveur revient à 0 points de blessures ou plus.

-Un PJ gravement blessé ne peut pas donner de B.

-Si aucun PJ n'est en mesure de donner des B alors que l'un d'entre eux est réduit à 0 B, tous les PJ sont réduits à 0 B et meurent si un quelconque CC leur est infligé. De plus tous leurs tests subissent un malus de 10%.

Rituel de lien de sang damné : (rituel non magique)

Ingrédients : 2 litres de sang de chacun des personnages à lier, un grand chaudron avec sur les côtés le nom de chacune des personnes à lier écrit avec leur propre peau, des chaînes ayant emprisonné ensemble autant d'enfants du chaos qu'il y a de personnages à lier, autant de coupes en or que de personnage à lier

Processus : Le sang doit bouillir dans le chaudron avec les chaînes à l'intérieur. Les PJ coupe en main se tiennent devant le chaudron et prononcent cette phrase :

“Quod a sanguine huius aeni urit animos pariter sempiternum.”. Ils entrent ensuite dans le chaudron (le sang ne les brûlera pas). Ils prennent une coupe de sang bouillant et la boivent. Ensuite ils disent “Sanguis effusus est, fratres mei”. Ils passent ensuite une nuit ensemble dans le chaudron. A la sortie, Ils sont liés.

III) Nouveau Dieu

Après avoir longuement étudié le tome de la corruption, nous avons conclu qu'il manquait cruellement une classe agile et perfide, à la manière des voleurs et des assassins, du côté du chaos. Cependant, une telle classe n'avait sa place chez aucun des dieux du chaos existant. C'est pourquoi nous avons décidé d'en créer un nouveau. Nous l'avons créé par envie, en pensant qu'il pourrait apporter quelque chose au jeu, mais si vous considérez qu'il apporte trop d'incohérence puisqu'il n'existe pas concrètement dans le monde de Warhammer, ou qu'il vous semble superficiel, libre à vous de l'intégrer ou non.

Norion

Avarice, sournoiserie et effroi

Norion est un dieu du chaos très différent des autres. Bien qu'il provienne lui aussi des pensées les plus sombres des humains, il ne bâtit de grandes armées que si le gain vaut vraiment l'effort que cela coûte. Ce qui l'intéresse c'est de manipuler la bonne personne au bon moment pour en tirer profit. C'est pourquoi certains théologiens du chaos l'assimilent parfois à Tzeench ; en fait il en est distinct car ce n'est pas le pouvoir qui l'intéresse mais les richesses. Il est le plus souvent représenté comme un homme enveloppé par un brouillard doré trônant sur une montagne d'or.

Il trouve bien entendu de nombreux adeptes dans les guildes de voleurs, ou encore dans certaines branches les plus pourries de la noblesse. Ses adeptes, s'habillent de couleurs sombres, et portent des armures légères qui leur permettent une grande mobilité. D'autre part ils aiment beaucoup le mystère, et ne dévoilent jamais leur véritable nom, certains se donnent un nom qu'ils choisissent eux-mêmes, mais d'autres attendent que leur renommée leur forge elle-même un nom. Ils affectionnent donc les masques, qui leur permettent de dissimuler leur visage et d'ajouter une part de mystère à leur identité. Par ailleurs, ils aiment tellement l'or qu'il n'est pas rare de qu'ils utilisent des armes avec une teinte dorée. Les serviteurs de Norion ne se mêlent jamais aux autres serviteurs du chaos car les autres dieux de la déchéance l'abhorrent. Il a lui aussi un nombre fétiche, le 10

Les démons de Norion ont une peau écailleuse qui leur recouvre tout le corps, elles proviennent de la puissance de l'avarice et de la sournoiserie de Norion. Ainsi la couleur de ces écailles oscille entre un noir des plus sombres et une couleur dorée, fascinante qui attire les hommes. Ces créatures, utilisent donc leurs attributs pour attirer les hommes, et pour mieux les poignarder dans le dos.

Commandements :

- Tu profiteras toujours de la situation dans laquelle tu te trouves pour gagner des richesses, ou quelque profit personnel.
- Tu ne fonceras jamais tête baissée sur tes ennemis, tu les tueras rapidement sans qu'ils ne puissent s'en apercevoir.
- Ce qui est tienne est tienne, personne ne peut s'approprier ce qui t'appartient.

IV) Nouvelle Carrière : Les Maîtres de la chair

Les maîtres de la chair ne pratiquent pas la magie, ils utilisent les pouvoirs inhérents au sang, à la chair et au chaos qui existent, cachés dans toute chose. On trouve dans leurs rangs toutes sortes d'individus, des adeptes de tous les dieux du chaos : même Khorne accepte en son sein ces individus morbides qui manient le fouet avec un sadisme aberrant.

Subjugeur

Les Subjugeurs sont les apprentis maîtres de la chair : leurs pouvoirs sont limités mais ils peuvent déjà prendre possession de gros animaux et les faire muter selon leur volonté. Ainsi les premiers serviteurs des maîtres de la chair sont souvent des ours, des loups ou encore des taureaux frappés d'atroces mutations.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	A	B	M	Mag
+5			+5		+10	+15		+2		+1

Compétences : Focalisation, langage démonique, langue (une au choix), soin des animaux, perception, emprise sur les animaux, maîtrise (fouet), Métier (forgeron), torture, connaissances académiques (démonologie)

Talents : Science des mutations, magie noire, survie.

Dotations : Accessoires de torture, fouet, filet, piège à loup. Ingrédients pour 1 rituel, Chaîne avec fers de 5 mètres de long, petit chaudron. Récompense du chaos

Accableur

Les accableurs sont les subjugeurs les plus compétents, ils ont acquis le pouvoir de contrôler une deuxième créature et pratiquent leurs sordides expériences avec d'autant plus de ferveur. Alors que les subjugeurs utilisent des rituels mutatoires "sans danger", les accableurs peuvent s'ils le souhaitent transformer leurs suppôts directement en enfants du chaos.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	A	B	M	Mag
----	----	---	---	----	-----	----	---	---	---	-----

+10		+5	+10		+20	+25		+3		+2
-----	--	----	-----	--	-----	-----	--	----	--	----

Compétences : Intimidation, connaissances académiques (anatomie), soin, soin des animaux, connaissances générales (deux au choix), Lire/écrire, sens de la magie, Focalisation, torture, pistage, Métier (forgeron), conduite d'attelages.

Talents : Méditation, résistance au chaos.

Dotations : 1 animal lié avec au moins trois mutations, ingrédients pour un rituel de classe 2, charrette avec bœufs/chevaux, 2 Récompenses du chaos.

Tourmenteur

Les tourmenteurs sont les accableurs qui ayant maîtrisé leur art ont pu accéder aux sombres arcanes de la carnomanie, accédant ainsi véritablement au titre de maître de la chair. Ils créent des abominations, animées d'une énergie impie et créées à partir des membres de créatures mortes.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	A	B	M	Mag
+15		+10	+15	+5	+30	+35	+1	+4		+3

Compétences : focalisation, torture, soin, soin des animaux, connaissances académiques (une au choix), sens de la magie, hypnotisme.

Talents : chirurgie, carnomanie, troublant

Dotations : Deux créatures asservies avec au moins trois mutations chacune, 3 récompenses du chaos, ingrédients pour un rituel de carnomanie et un rituel de classe 3, fouet de qualité exceptionnelle.

Martyriseur

Les martyriseurs ont atteint les sommets de l'art difficile de la carnomanie et peuvent maintenant adapter ce sombre art sur eux-mêmes où d'autres créatures vivantes. Certains encastrent même leur corps dans celui d'un golem de chair, prenant ainsi le contrôle direct de la créature. D'autres rajoutent des membres artificiels à leurs premières créations, où même à leur suite ...

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	A	B	M	Mag
+25		+15	+20	+10	+35	+40	+2	+5		+4

Compétences : Connaissances académiques (quatre au choix), soin.

Talents : guerrier né, rompu au chaos, effrayant, carnomanie avancé.

Dotations : 4 récompenses du chaos dont un don du chaos, trois créatures liées dont un golem de chair, Ingrédients pour un rituel de classe 4.

V) Science des Mutations

Rituel de lien chaotique :

Difficulté : 6

Ingrédients : Une coupe de sang de l'animal, Une coupe de sang du maître de la chair. Deux

anneaux en fer forgés ensemble et refroidis dans les entrailles d'un innocent.

Processus : On mélange tout dans le chaudron. Le sang devient rouge carmin et tourbillonne tout seul. Le maître de la chair verse une coupe de sang sur la tête de l'animal et une coupe sur la sienne.

Conséquences : Le maître de la chair perd contrôle de l'animal enragé et est étourdi pendant deux tours.

Effets : Le maître de la chair peut maintenant donner des ordres mentaux à son animal qui obéit inconditionnellement. Si l'animal vient à mourir le maître de la chair doit réussir un test de FM ou subir 1d10 B sans tenir compte de l'armure ou du BE. On ne peut maintenir qu'un nombre de liés égal à son nombre de points de magie.

Rituel de mutation mineur :

Difficulté : 7

Ingrédients : Un bras de malade contagieux, La tête d'un mutant, 1 demi litre de pus.

Processus : On broie tous les éléments dans un chaudron, on les fait bouillir dans le pus, On fait boire la potion.

Conséquences : Vous devez effectuer un test de FM+15% sous peine de recevoir une mutation aléatoire.

Effets : La créature se met à muter. Elle reçoit 1 mutation. Vous tirez 3 fois et choisissez le meilleur résultat.

Rituel de lien chaotique puissant :

Difficulté : 13

Ingrédients : Une coupe de sang du maître de la chair, une coupe de sang de la créature. Les cerveaux de deux soldats impériaux.

Processus : voir rituel mineur

Conséquences : voir rituel mineur mais le test est normal.

Effets : La créature obéit. Voir rituel mineur mais peut lier les créatures conscientes.

Manipulation des âmes

Difficulté : 13

Ingrédients : globes oculaires d'une bête égorgée durant une pleine lune

Processus : La cible doit être tondue, dénudée et attachée fermement afin qu'elle ne puisse pas quitter l'accableur des yeux (dès que le rituel commence la cible est forcée de le regarder dans les yeux), puis l'accableur doit avaler les globes oculaires avant de procéder à l'hypnose

Conséquences : Si la cible s'est libérée entre temps ou si elle a résisté à tous les tests de FM alors c'est l'accableur qui doit réussir un test de FM sous peine de gagner 1 point de folie.

Effets: La cible de ce rituel peut voir la dimension des démons dans les yeux de l'accableur, et plus précisément le dieu vénéré par celui-ci. La cible de ce sort doit réussir un test de FM pour ne pas succomber au chaos (la cible devient le serviteur du dieu du chaos vénéré par l'accableur, et se considère dans l'infériorité hiérarchique de l'accableur. Il peut ainsi faire partie de sa suite, cependant il n'est pas contrôlé par l'accableur) et gagner 1d10/2 points de folie. Si la cible a réussi son premier test de FM, il a -10 au suivant, puis -20 au suivant. La cible peut éviter les effets du sort en s'échappant ou en résistant à tous les tests de FM.

Rituel mutatoire puissant :

Difficulté : 15

Ingrédients : Une petite marmite de sang de mutant, 3 excroissances mutantes, un enfant du chaos enchaîné et un de ses membres sains coupé avant la transformation.

Processus: Le membre de l'enfant du chaos, et les excroissances doivent être broyés et mélangés avec le sang, lorsque le liquide arrive à ébullition, il faut le verser sur l'enfant du chaos et le sacrifier. Ensuite, la victime du rituel doit venir dans les entrailles de l'enfant du chaos, elle subit alors les effets du rituel.

Effets : La victime acquiert une mutation que vous tirez normalement, vous pouvez choisir d'en relancer 2 si elle ne vous satisfait pas, mais il y a 50% de chances qu'une mutation supplémentaire apparaisse. Si une des mutations ne vous plaît toujours pas vous pouvez en relancer deux suivant le même principe.

Conséquences : La victime se transforme en un démon mineur qui vous attaque par surprise.

VI) Carnomancie

La carnomancie est la science chaotique de la Chair. Les accableurs qui atteignent le rang de tourmenteur et qui disposent des compétences : *connaissances académiques (anatomie)*, *soin* +10% et *chirurgie* peuvent entreprendre les processus complexes que sont la création de Golems de chair, de rajout de membre, ou de transfert d'âme.

Construction d'un Golem :

-Plans du Golem : Cette étape se fait en collaboration avec le MJ, il s'agit pour le joueur de décrire précisément la manière dont il souhaite créer son golem, le MJ lui indiquera les quantités de matériaux requises. (Voir ci-dessous)Le MJ peut soumettre le joueur à un test d'intelligence (difficulté à la discrétion du MJ) s'il a commis des incohérences compromettantes pour son projet afin de les lui signaler en cas de réussite du test.

Collecte des matériaux :

Les "matériaux" doivent être extraits de victimes fraîchement tués puis conservés dans de *l'alcool fort* (25% min) => conservés deux semaines

Ou du *formol* => conservés un mois.

Il faut procéder à une dissection méticuleuse afin de ne pas abîmer les matériaux : effectuez un test de soin pour chaque unité de matériau que vous extrayez à l'aide de vos instruments (modificateurs à la discrétion du MJ)

Sauf exceptions précisées tous les matériaux doivent provenir d'Humanoïdes (pour les unités on suppose un Homme d'1 M 75). Pour les mâchoires, les armes et les systèmes digestifs cette règle ne s'applique pas.

Note : les bonus liés à un ingrédient spécial ne s'appliquent que s'il est utilisé sur toute une partie du corps à exclusivité de tout autre du même type.

Chair / muscles : Le matériau de base de la carnomancie

Unité : Un biceps humain standard = 1

Particularité : Les *muscles insectoïdes* de taille respectable sont rares mais ils ont la particularité d'être très forts par rapport à leur coût en espace : si vous utilisez des muscles insectoïdes ils ne prennent qu'1/4 dans la valeur d'animation au lieu de 1/2.

Tendons : nécessaire à l'articulation des membres

Unité : les tendons d'un bras humain = 1

Particularités : Les *tendons d'elfes* sont fins mais très solides : bonus d'agilité ()

Os : nécessaires à la construction du golem

Unité : un tibia humain = 1

Particularités : Les *os de nain* sont très robustes : bonus d'E

Nerfs : nécessaires pour contrôler la créature.

Unité : Un nerf de la longueur d'un bras = 1

Particularité : Les *nerfs de singes* permettent une réponse plus rapide des membres :

- Jambes : bonus Ag (10%)

- Membre attaquant : bonus parade (5%-par ramification-max10%-)

Cerveau : nécessaire pour contrôler la créature.

Particularité : Les *cerveaux d'érudits* permettent de contrôler la créature à 2km de distance au lieu de 100 m.

Yeux : nécessaire pour contrôler la créature à distance.

Unité : une paire d'yeux humains = 1

Particularité : Les *yeux d'aigles* sont si vifs qu'ils permettent aux golems de mieux prévoir les attaques : bonus parade/esquive de 10%.

Système digestif / bouche : nécessaire pour maintenir le golem en vie.

Unité : un système digestif humain et une bouche = 1

- Le type de système digestif et de bouche utilisé détermine les aliments dont le golem peut se nourrir.

Particularité :

-*Estomac de troll* (Omnivore) : le golem peut cracher de l'acide, tout comme un troll. Il peut, au prix d'une action complète, vomir sur ses adversaires au corps à corps. Toutes les adversaires sont automatiquement touchées. Les personnes touchées subissent 5 blessures qui ne tiennent pas compte de l'armure. Il est possible d'éviter le vomi pas de le parer.

-*Les mâchoires de crocodile* (carnivore) sont particulièrement puissantes : BF +1

Construire le golem proprement dit. Pour cela le joueur doit décrire précisément au MJ la manière dont il souhaite agencer chaque élément. Le Maître de la chair est en fait en train de coller et de clouer ensemble tous les éléments pour se préparer à l'animation. Pour cela il utilise du Sang d'Homme bête bouillant mixé avec de la bave.

Détermination des caractéristiques :

Lorsque l'on parle de qualité des articulations, c'est au MJ de juger selon la manière dont la créature est construite et selon d'autres paramètres objectifs, quelle est la CC de la créature. (exemple)

CC : La CC est déterminée par la qualité des liaisons nerveuses et des articulations

Humanoïde avec des membres normaux et une ramification de nerfs : 30 cc.

+ 10 en cc pour chaque ramification de nerfs au delà de la première dans les membres attaquants.

+ 10 CC pour le cerveau d'un individu ayant plus de 70 en CC.

+ 5% par tranche de 20 en agilité.

+5% CC bipède

F : 20 en force pour une unité de chair. +10 % en F pour chaque unité supplémentaire

E : déterminée par la quantité d'unités de chair sur le corps et par la robustesse des os.

+10% pour chaque unité de chair. +10% pour des double os. +10% pour les os de nain.

B : déterminée par la valeur de bouche/6

A : +1 par tranche de 3 ramifications nerveuses dans les membres attaquants

Ag : déterminée par la qualité des articulations et le mode de déplacement.

M : déterminé par la qualité des articulations inférieures, le mode de déplacement et la quantité de muscles sur les membres inférieurs. (Mouvement basique de 3 pour les bipèdes, 4 pour les quadrupèdes)

Note : Il est libre au MJ à l'aide d'un schéma simple représentant toutes les parties du corps et leur valeur corporelle, leurs ingrédients, de décider que la créature est déséquilibrée et de lui imposer un malus d'agilité ou un malus de mouvement, de CC etc.

Note : Les Golems n'ayant pas nécessairement de membres symétriques ou conçus de la même manière il faudra considérer que les attaques effectuées avec ces derniers n'ont pas la même force.

Armes et Armures :

Pour manier une arme traditionnelle le golem doit disposer de mains préhensiles (+2nerfs et +2 tendons par main). Sinon il est possible de fixer des armes naturelles ou normales directement sur le golem lors de l'animation. (Attributs à la discrétion du MJ)

Dans le cas d'armes organiques complexes il faudra rajouter des nerfs afin de permettre leur fonctionnement.

Les armures naturelles ou normales peuvent être rajoutées à l'animation et comptent uniquement pour la quantité de nourriture nécessaire au Golem. Comptez simplement +1 unité de nourriture par point d'armure. (difficulté à la discrétion du MJ)

Détermination de la valeur corporelle :

La valeur corporelle donne une idée de la quantité de nourriture nécessaire au Golem ainsi que de son nombre de points de blessures.

(nombre d'unité de chairX2)+(nombre d'unité d'osX4)+(nb d'unité de cerveaux)= *Valeur corporelle*.

Détermination de la valeur d'animation :

Cette valeur influe sur le rituel d'animation du Golem.

$(\text{nombre d'unités de chair}/2) + (\text{nombre unités de cerveaux} \times 3) + (\text{nombre d'U de nerfs}) + (\text{nombre d'unités digestives}) + (\text{nombre d'unités de tendons}) + (\text{nombre d'unités d'yeux} \times 4) = \text{Valeur d'animation.}$

Rituel d'animation de Golem de chair :

Difficulté : $20 + \text{valeur d'animation}/10$

Ingrédients : Un golem de chair inanimé fixé. Valeur d'animation/5 innocents à sacrifier.

PROCESSUS : Les innocents sont cousus par la bouche au golem. Pendant l'incantation, ils maigrissent de plus en plus en transférant leur essence vitale au golem (dans d'atroces souffrances). Lorsque le rituel prend fin leur peau tient à peine sur leurs os sans chair. Lorsque le golem s'anime la peau tombe ne laissant que des squelettes.

EFFET : Le golem est maintenant animé.

CONSEQUENCES : Les âmes des innocents sortent de leur corps et vous attaquent. Vous faites des tests de FM opposés contre chacun d'eux, si vous ratez l'esprit vous inflige 1d10 B sans tenir compte du bonus d'E ou de l'armure. Chaque test de FM réussi détruit un esprit.

Nourriture :

$((\text{Valeur corporelle}/10) + \text{Points d'armure})/2 = \text{valeur de faim}$

Valeur de faim : Nombre de kilogrammes de viande que le golem doit ingurgiter chaque jour.

(Multipliez par 2 pour les herbivores)

Si le golem ne mange pas pendant une semaine il se désactive et il faut réitérer le processus d'animation

VII) Règles spéciales pour les Champions du chaos

Dans les règles de base écrite dans *le tome de la corruption* la seule distinction faite entre les différents champions de chaque dieu est l'apparence. Ainsi les champions de Khorne sont bestiaux et ont une peau recouverte de sang, et les champions de nurgle ressemblent d'avantages à des mort-vivants qu'à des humains. Nous avons pris l'initiative de donner des règles spéciales en fonction de chaque dieu, des règles spéciales pouvant s'apparenter à des talents, innés, c'est à dire que toute créature qu'elle soit un nain, un elfe, ou un Kurgan possède ce pouvoir spécifique si il est un champion (guerrier, chevalier, aspirant champion) du dieu auquel est assimilé ce pouvoir.

Chaos non-affilié :

Les champions qui servent le chaos dans son ensemble disposent d'un point de fortune supplémentaire. Et peuvent une fois par séance choisir de jeter un jet deux fois et de garder le meilleur résultat.

Khorne :

Frénésie de Khorne : le champion peut activer ce pouvoir au prix d'une action complète. Il entre alors dans une frénésie particulière qui lui vient directement de Khorne. Le champion gagne 10% en force et en endurance et +4 en points de blessure. Cependant, il faut 5 minutes au

champion pour se calmer après un combat, sinon il doit réussir un test de FM sous peine d'attaquer quiconque s'approche de lui. (1 seule attaque, et non pas 4 attaques rapides)

Nurgle :

Sac à maladie : Les champions de Nurgle sont capables d'absorber les maladies les plus atroces sans en mourir, ainsi la maladie affectera leur apparence, et les contaminera mais elle ne peut pas les tuer. Toute créature entrant en contact avec un champion de Nurgle peut tomber malade, de plus les champions de Nurgle savent où recueillir leur pus infectieux afin d'en enduire leurs armes et d'empoisonner leurs ennemis. Le pus inflige une atroce douleur sur les blessures, toute créature blessée par une arme enduite de pus doit effectuer un test d'endurance assez difficile pour ne pas subir un malus de -10% partout (cumulatif jusqu'à -20%). Les armes enduites de pus tapent BF+1.

Nuage toxique : lorsqu'ils atteignent le stade d'aspirant champion, les champion de Nurgle sont capables de relâcher un nuage de gaz toxique (*ils ne peuvent le réutiliser que 1d10 tours plus tard*). Dans ce nuage toxique les ennemis sont aveuglés, et le champion a donc droit à une attaque (s'il a 4 attaques, une seule est prise en compte) impossible à esquiver ou à parer avec un d10 supplémentaire (comme si la cible était sans défense). Toutefois, si la cible à une FM supérieure à 50% elle peut tenter un test de FM difficile pour annuler l'effet du nuage. Cependant, que le test de FM soit réussi ou non, tout jet de CC est impossible dans le nuage.

Slaanesh :

Agréable souffrance : Quand le Champion a perdu la moitié de ses points de blessures, cela lui procure un plaisir intense, il gagne +2 attaques et 20% d'endurance.

Tzeench :

Les champions du seigneur du changement sont imbibés de l'essence de leur maître, leurs coups ont 50% de chances d'avoir un effet aléatoire lorsqu'ils touchent. Cet effet n'est cependant valable qu'une seule fois par tour.

1 D 10	Effet
1	<i>Retour d'étincelle</i> : vous subissez 3 dégâts brut
2	<i>Ralentissement de la trame temporelle</i> : votre adversaire joue avant vous
3	<i>Coup du sort</i> : Votre coup rate
4	<i>Etincelle de feu magique</i> : + 2 dégâts brut
5	<i>Divination</i> : votre coup ne peut pas être paré
6	<i>Botte secrète</i> : vous déformez votre corps pour porter un coup : l'adversaire compte comme n'étant pas conscient de l'attaque.
7	<i>Déformation de Tzeench</i> : Votre bras non directeur s'allonge et se transforme en une pince qui immobilise votre ennemi. (1 tour)

8	<i>Grandissement</i> : vous doublez subitement de taille gagnant le talent terrifiant et vous gagnez 1d10 en force endurance et -1d10 en agilité et +1 mouvement pour ce tour seulement
9	<i>Coup arcanique</i> : Votre arme se charge de magie et crépite d'énergie : votre coup inflige 2d10 - 4 points de dégâts bruts supplémentaires en submergeant l'ennemi d'énergie.
10	<i>Coup de Tzeench</i> : vous plantez votre épée dans la tête de votre adversaire ce qui à pour effet non pas de le blesser mais de le faire muter. Tirez 3 mutations aléatoires, vous pouvez les relancer et choisir le résultat de votre choix. L'adversaire est sans défenses pendant ses mutations.

VIII) La Magie

A) Rappel du domaine commun

Vision d'horreur

Difficulté : 7

Ingrédients : un petit masque (+1)

Effet : vous imposez une vision infernale à un personnage situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases). La cible est assommée pendant 1 round à moins de réussir un test de Force Mentale. Une fois qu'elle n'est plus assommée, la cible doit réussir un second test de Force Mentale, sans quoi elle gagne 1 point de Folie.

Faveur du Chaos

Difficulté : 9

Temps d'incantation: 1 action complète

Ingrédients : une amulette gravée du symbole d'un dieu du Chaos (+1)

Effet : vous invoquez les faveurs des dieux du Chaos. Vous bénéficiez pendant 1 minute (6 rounds) d'un bonus de +10% en Capacité de Combat, Endurance, Force Mentale ou Sociabilité.

Invocation de démon mineur

Difficulté : 12

Temps d'incantation : 2 actions complètes

Ingrédients : un cœur d'humanoïde encore sanguinolent (+2)

Effets : vous invoquez un démon mineur qui apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Le démon reste pendant 1d10 minutes. Si vous disposez de ce sort par le biais du domaine d'une Puissance de la Déchéance particulière, le démon mineur invoqué correspond au dieu du Chaos en question.

Lancez 1d10 de 3-10 le démon obéit au lanceur de sort et pour 1-2 il est contrôlé par le MJ.

Sang bouillonnant

Difficulté : 13

Ingrédients : une fiole de sang démoniaque (+2)

Effets : Description: vous crachez du sang brûlant comme de l'acide sur une cible située dans un rayon de 24 mètres (12 cases). Celle-ci subit un nombre de coups égal à votre valeur de Magie, chacun ayant une valeur de dégâts de 4. Il s'agit d'un projectile magique.

Tentation du Chaos

Difficulté : 16

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : un symbole sacré profané (+2)

Effets : vous ensorcelez une personne située dans un rayon de 24 mètres (12 cases) et la soumettez à votre volonté. À moins que la cible ne réussisse un test de Force Mentale, c'est vous qui décidez des actions qu'elle entreprend à son prochain tour de jeu. Toute instruction qui peut paraître suicidaire octroie à la cible un test de Force Mentale supplémentaire, qui lui permet en cas de réussite de se libérer de l'enchantement. Les morts-vivants sont immunisés contre la tentation du Chaos.

Main de la destruction

Difficulté : 17

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : la main d'un pendu (+2)

Effet : vous enveloppez votre main d'un halo de magie noire. Elle est alors considérée comme une arme magique ayant l'attribut perforante et une valeur de dégâts de 7. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +10% en Capacité de Combat quand vous attaquez avec cette main. Le sort reste actif pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Vous pouvez prolonger cette durée en réussissant un test de Force Mentale à chaque round suivant.

Caresse du Chaos

Difficultés : 20

Ingrédients : une corne d'homme-bête (+2)

Effet : votre contact canalise l'énergie pure du Chaos dans votre cible et la transforme, à moins qu'elle ne réussisse un test de Force Mentale. En cas d'échec à ce test, la cible acquiert une mutation. La mutation se manifeste en quelques secondes et s'avère permanente. Si elle est affectée, la cible doit réussir un second test de Force Mentale, sous peine de se retrouver assommée pendant 1 round en raison de la brutalité et de l'ignominie de la mutation. Il s'agit d'un sort de contact. Les morts-vivants sont immunisés contre la caresse du Chaos.

Voile de corruption

Difficulté : 24

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : la lame d'un champion du Chaos (+3)

Effet : vous créez un infâme nuage de corruption dans un rayon de 36 mètres (18 cases). Utilisez le grand gabarit. Les personnes affectées doivent réussir un test de Force Mentale sous peine de perdre 1 point de Blessures, quels que soient leurs bonus d'endurance et leur armure.

Les créatures ainsi blessées continuent à perdre 1 point de Blessures par round jusqu'à ce qu'elles réussissent un test de Force Mentale. Celles qui perdent ainsi plus d'1 point de Blessures doivent également réussir un test d'Endurance sous peine d'être victimes d'une mutation. Les morts-vivants n'acquièrent pas de mutation, mais sont pour le reste affectés normalement par le sort.

Invocation de démons

Difficulté : 25

Temps d'incantation: 2 actions complètes

Ingrédients : les cœurs encore sanguinolents de six humanoïdes (+3)

Effet : vous invoquez un nombre de démons mineurs égal à votre valeur de Magie. Ils apparaissent chacun dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases) et restent pendant 1d10 minutes. Si vous disposez de ce sort par le biais du domaine d'une Puissance de la Déchéance particulière, les démons invoqués correspondent au dieu du Chaos en question.

Mot de souffrance

Difficulté : 27

Ingrédients : le sang d'un démon (+3)

Effet : vous prononcez le nom secret de l'un des dieux du Chaos, ce qui suffit à infliger d'abominables souffrances à ceux qui vous entourent. Centrez le grand gabarit sur vous-même. Les comprises dans la zone subissent un coup d'une valeur de dégâts de 8 et doivent réussir un test de Force Mentale sous peine d'être sans défense pendant 1 round. Le sort ne vous affecte pas.

B) Domaine de Nurgle :

Listes de Nurgle

Liste élémentaire	Liste mystique	Liste cardinale
Gangrène accélérée 8	Immonde messager 8	Flaque de liquide corrompu 9
Flaque de liquide corrompu 9	Puanteur de Nurgle 8	Gerbe corruptrice 18
Vague pestilentielle 20	Gerbe corruptrice 18	Œuf de Nurgle 29
La multitude fait le tout 26	Œuf de Nurgle 29	Vague pestilentielle 20
Nuée de mouches 14	Beauté intérieure 12	Gangrène accélérée 8
Mot de souffrance 27	Nuée de mouches 14	Sang Bouillonnant 14
Sang bouillonnant 13	Invocation de démon mineur 12	Caresse du chaos 20
Caresse du chaos 20	Invocation de démons 25	Vision d'horreur 7

Faveur du chaos 9	Tentation du chaos 16	Mot de souffrance 27
Main de la destruction 17	Voile de corruption 24	Main de la destruction 17

Gangrène accélérée

Difficulté : 8

Temps d'incantation : Une action complète

Ingrédients : flacon de sang de Troll du chaos (+2)

Effet : Le lanceur de sort lance un projectile magique d'une valeur de dégât de 1 sur une cible unique, le projectile touche au choix, un bras, ou une jambe. Le tour suivant la cible subit un malus de 10% en cc, ct et en Force si un bras a été touché, et perd 10% d'agilité et 2 points de mouvement si une jambe a été touché. A chacun des tours suivant la cible doit effectuer des tests d'endurance pour que la gangrène n'empire pas d'un cran. Une augmentation d'un cran signifie la perte de 10% en une caractéristique, cependant les points de mouvement ne diminuent plus. Si la cible atteint -30% dans une caractéristique, la gangrène se propage au reste du corps, et la cible doit effectuer des tests d'endurance à chaque tour pour éviter de perdre 2 points de blessures, à chaque tour.

Si au bout de 3 tours la gangrène n'a pas progressé les effets du sort se dissipent.

Immonde messenger

Difficulté : 8

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : une poignée d'excréments humains (+1)

Effet: vous vomissez un torrent de mouches bleues et vertes qui tourbillonnent autour de vous pour former une nuée évoquant vaguement une tête de crapaud. Vous pouvez indiquer un message comptant jusqu'à 25 mots à cette nuée, qui se charge alors de le transmettre au destinataire souhaité. La nuée se déplace à la vitesse de 1,5 km par heure et délivre le message d'une voix étranglée qui appelle des haut-le-cœur. Une fois la tâche accomplie, les mouches s'enfouissent dans tous les orifices du destinataire et disparaissent. La première fois qu'un individu reçoit un message par le biais de ce sort, il doit réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 1 point de Folie

Puanteur de Nurgle

Difficulté : 8

Temps d'incantation : Une demi-action

Ingrédients : un œuf pourri (+1)

Effet: des relents nauséabonds émanent de votre corps et polluent l'air environnant. L'odeur est si nocive que ceux qui respirent ces vapeurs attrapent la nausée et se mettent à vomir, presque invalidés par les relents. Toutes les créatures vivantes qui vous sont adjacentes doivent réussir un test d'Endurance sous peine d'être sans défense pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Même ceux qui réussissent ce test subissent un malus de -10% aux tests de Capacité de Combat. Les vapeurs vous accompagnent pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie. Vous êtes immunisé contre votre propre puanteur de Nurgle.

Flaque de liquide corrompu

Difficulté : 9

Temps d'incantation : Une action complète

Ingrédients : Vomi de troll garni d'asticots (+2)

Effets : Le lanceur de sort vomit une flaque de liquide jaunâtre sur le sol dans laquelle se tortillent des centaines d'asticots.

La flaque prend autant de cases que votre nombre de points de magie au carré (3Mag = carré de 3/3)

Tout personnage qui marche dans cette flaque doit réussir un test d'agilité pour ne pas glisser. S'il glisse, il tombe et a -20% à son test d'agilité pour éviter les vers qui l'attrapent. On a alors trois possibilités :

- Le personnage rate son premier test d'AG et glisse mais réussit le second test et ne se fait pas attraper par les vers, il a -10% en CC au prochain tour, et perd une demi action
- Le personnage réussit son premier test d'AG, et ne glisse pas, mais par contre il se fait attraper par les vers et doit, au prix d'une demi action réussir un test de force pour se libérer.
- Le personnage a raté ses deux tests d'AG, alors il glisse et se fait attraper par les vers, le personnage est plaqué au sol et doit réussir deux tests de force pour se libérer. Se relever lui coûte également une demi-action.

Beauté intérieure

DIFFICULTE : 12

INGREDIENTS: un morceau de fruit pourri et infesté de vers (+2)

EFFET: vous accélérez le vieillissement d'un individu ou la décrépitude d'un objet. Il s'agit d'un sort de contact. Si l'objet n'est pas organique, il se met à s'effriter, ce qui diminue sa qualité d'un cran. Si l'objet est organique, il mûrit très rapidement, jusqu'à pourrir et à éclater en déversant son contenu nauséabond. Les créatures vivantes ont droit à un test d'Endurance pour résister à

ces effets. En cas d'échec, le sujet vieillit de 2d10 ans et perd à jamais -1d10% en Capacité de Combat, Capacité de Tir, Force, Endurance et Agilité.

Nuée de Mouches

Difficulté : 14

Temps d'incantation : Une demi-action

Ingrédients : Bocal de mouches qui ont grandi dans un cadavre.

Effet : une nuée de mouches sort des pores de votre peau. Elle suit la cible pendant deux tours en libérant des gaz toxiques asphyxiant. Le nombre de tours augmente en fonction des points de magie du lanceur, ainsi avec deux points de magie la nuée suit la cible pendant 3 tours, et pour 4 points de magie la nuée suit la cible pendant 4 tours. Tant que le sort est actif la victime à -10% CC, CT et esquive.

Asphyxie

Il existe plusieurs façons de mourir par asphyxie. La noyade est la plus courante, mais l'inhalation de fumée ou de certains gaz a en définitive le même effet. Quand il est en danger d'être asphyxié, un personnage doit réussir un test d'Endurance par minute (ici, par tour), avec

un malus cumulatif de -10% à chaque nouveau test. Ainsi, le troisième test d'Endurance est affecté d'un malus de -20%. Quand il a raté deux tests, le personnage sombre dans l'inconscience. S'il n'est pas secouru dans les deux minutes qui suivent, le personnage étouffe et meurt.

Gerbe corruptrice

Difficulté : 18

Temps d'incantation : Une demi-action

Ingrédient: un morceau de viande infestée de vers (+2)

Effet : vous vomissez un jet de sang putride et méphitique, mêlé de pus, de vers et de sécrétions diverses. Prenez le gabarit de flammes. Toute cible touchée par la gerbe doit aussitôt réussir un test d'Endurance Assez difficile (-10%) sous peine de subir trois coups d'une valeur de dégâts de 4. En outre, les créatures affectées ont la nausée et subissent un malus de -10% à tous les tests de compétence et de caractéristique pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

Vague pestilentielle

Difficulté : 20

Temps d'incantation : Une action complète

Ingrédients : Pet d'un portepeste conservé dans un bocal (+3)

Effet : Nurgle relâche une terrible flatulence sur le monde des mortels. La puanteur est telle que tous les personnages pris dans le souffle subissent 2 dommages immédiats, et souffrent de vomissements pendant 1 tour s'ils ont raté un test d'endurance assez difficile, pour chaque vomi on lance 1D10 sur 1-3 un nurgling sort du vomi. D'autre part le nuage relâché est tellement opaque que les personnages pris à l'intérieur au -10% en cc et -30% en ct. Utiliser le gabarit moyen.

La multitude fait le tout

Difficulté : 26

Temps d'incantation : Une demi-action

Ingrédients : un organe visqueux d'une victime d'une épidémie (+3)

Effet : votre corps se désagrège pour former une nuée de mouches prenant la forme d'un homme. Tout ce que vous portez sur vous ou dans vos mains tombe au sol. Vous acquérez le talent Vol avec une vitesse en vol égale à votre valeur de Mouvement. Tant que vous restez sous cette forme, vous êtes immunisé contre les dégâts des armes non magiques. Vous ne pouvez être ciblé par des sorts (à l'exception de dissipation), mais restez sujet aux sorts de zone infligeant les dégâts. Vous pouvez altérer votre forme, tant qu'elle reste continue. Cela signifie que vous ne pouvez-vous séparer en plusieurs nuées, ce qu'une force extérieure ne peut pas faire davantage. Vous pouvez vous insinuer dans des espaces étroits, dès lors qu'une seule mouche pourrait s'y glisser. La multitude fait le tout persiste pendant un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie, mais vous pouvez y mettre un terme quand vous le souhaitez. Si le sort prend fin prématurément et que vous vous trouvez dans un espace trop étroit pour accueillir votre corps, vous mourez aussitôt.

Oeuf de Nurgle

Difficulté : 29

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : Un morceau de chair de grand immonde plongé dans du vomi de troll (+3)

Effet: Le lanceur de sort régurgite un œuf membraneux répugnant et suintant de pus. L'œuf peut être envoyé jusqu'à huit cases du lanceur de sort. Lancer 1d10 pour déterminer l'effet du sort. Tout personnage victime de l'un des effets de l'œuf perd automatiquement 2 points de blessure et doit réussir un test de FM assez facile sous peine de gagner 1 point de folie.

1-3	<u>Infesté de mouches</u> : L'œuf explose et 8 nuages de mouches de Nurgle en sortent, chaque nuage vient se placer devant les yeux et la bouche d'un personnage proche. Elles s'insinuent dans les moindres orifices des personnages. La cible est sans défense pendant 1 tour car elle est occupée à se débarrasser des mouches. Si la cible réussit un test d'endurance, elle n'est pas sans défense mais a -30%ct et -10% à tous les autres tests de caractéristiques. Tant que les nuages n'ont pas affecté une cible ils restent actifs.
4-6	<u>Eruption de Pus</u> : l'œuf explose et recouvre les personnages les plus proche de pus(un carré de 5/5 cases centré sur l'œuf), les personnages les plus éloignés peuvent réaliser un test d'agilité pour éviter l'éruption de pus. Sous l'effet de l'explosion, les personnages subissent des dégâts bruts de 3, puis le pus corrosif ronge leur peau. Le personnage doit réaliser un test d'endurance pour ne pas subir 7 de dégâts brut supplémentaires.
7	<u>Rejeton de Nurgle</u> : Une masse gigantesque de Nurglings qui se divise en trois nuées de nurglings bondissent hors de l'œuf et s'attaquent au personnage le plus proche. Le lanceur de sort peut choisir une mutation qu'il lègue aux nurglings.
8-9	<u>Emanation chaotique</u> : l'œuf émet une étrange émanation de gaz qui recouvrent les cases adjacentes à l'œuf. Ces personnages doivent réaliser un test de FM difficile sous peine de contracter 1d10+2 /3 mutation de Nurgle dans d'atroces souffrance. L'apparition de la mutation fait perdre une demi-action au personnage et lui fait perdre 1d10+3 points de blessures (ne prend pas l'armure en compte).
10	<u>Million d'helminthe</u> : Des milliers de vers sortent de l'œuf, et tentent de s'engouffrer dans le corps des individus les plus proche (case adjacente), ils s'engouffrent par la bouche et essaient de creuser un trou dans l'abdomen de la cible depuis l'intérieur et l'extérieur. Une fois à l'intérieur du corps de la victime les vers rongent les organes de la victime et la transforment en portepeste. La cible perd une demi-action à essayer de se débarrasser des vers. Si la cible réussit son <i>test d'endurance très difficile</i> , elle ne laisse pas les vers entrer dans sa bouche, mais subit 1d10/2 + 2 dégâts magique qui ne tiennent pas compte de l'armure, à cause des vers qui la rongent de l'extérieur. Si la cible rate son test d'endurance elle subit 1d10+4 dégâts magiques qui ne tiennent pas compte de l'armure. En outre, les vers rongent le corps de la victime, et elle perd 2 blessures à chaque tour. Quand elle tombe à 0 blessures la cible a 50% de chance de se changer en portepeste. La cible peut se débarrasser de la vermine en la brûlant, ou en tuant le lanceur de sort, mais elle doit réussir un test d'endurance sous peine de

contracter la pourriture de Neiglish.

RITUELS DE NURGLE

Immunisé contre les maladies

Difficulté : 9

Ingrédients : 3 pattes de Nurgling, un goret, et du pus provenant du corps du lanceur de sort.

Processus : Le lanceur de sort doit mélanger ces ingrédients tout en psalmodiant une ode à Nurgle, puis il doit faire boire la potion à sa cible.

Effet : Vous immuniser un personnage contre toutes les maladies pendant un nombre de jours égal à votre valeur de magie.

Conséquences : Si le rituel rate la cible a 20% de chance supplémentaire de gagner une maladie quand une occasion se présente pendant un nombre de jours égal à votre valeur de magie - 1. Ainsi au lieu d'avoir un test de FM normal pour résister à une mutation le test sera difficile.

Gâchis

Difficulté : 15

Ingrédients : cadavre d'un herbivore en décomposition, humain éventré ayant contracté la pourriture de Neiglish, yeux de trolls, boyaux de pestiféré.

Processus : Le lanceur de sort doit tracer un pentacle avec les boyaux de pestiféré. Il doit avaler les yeux de trolls et se repaître de l'herbivore en décomposition. Puis il doit psalmodier, assis en tailleurs sur les restes de l'humain éventré.

Effet : L'air s'alourdit et l'humidité ambiante se précise. Les vents semblent s'apaiser, chargés d'une vague odeur de putréfaction, mélange de dents pourries et de charogne restée trop longtemps au soleil. Dans les plis d'un vêtement, enfoui sous les rembournements de l'armure, dans le moindre recoin de chair, un petit picotement annonce l'éclosion d'une vermine. Des mouches noires et grasses semblent affluer de partout, une par une dans un premier temps, puis par nuées. La nourriture pourrit, et l'eau est infesté d'oeuf de mouches, il n'y a plus aucune perspective de survie au long terme dans un village qui subit ce rituel.

Conséquences : Si le rituel rate le magicien subit un violent contrecoup, il se met à produire du pus par tous les pores de sa peau pendant un nombre d'heure égal à sa valeur de magie. Il a alors du mal à se mouvoir correctement et semble glisser tout le temps. De plus sa bouche est remplie de pus. Il a donc -10% à tous les tests de caractéristiques et -30% en sociabilité, et il doit réussir un test de FM assez difficile à chaque fois qu'il veut lancer un sort sous peine d'avoir sa valeur de magie réduite de 1.

Nuage de mort

Difficulté: 26

Ingrédients : membres pourris remplis de maladies, sang de pestiféré et vent de portepeste

Processus : Le lanceur de sorts doit tracer un cercle à l'aide de membres pourris, emplis de

maladies, le cercle peut être aussi grand que le lanceur le souhaite. Toutes les créatures qui sont à l'intérieur du cercle pendant le processus sont immunisées contre le sort. Le lanceur de sort doit ensuite boire du sang de pestiféré, et inhaler un vent nauséabond de portepeste.

Effet: Description: vous invoquez les vents immondes de Nurgle pour qu'ils balayent la campagne environnante et sèment la mort et la maladie. Choisissez un point situé dans un rayon de 48 mètres (12 cases) et centrez-y le grand gabarit. Toutes les créatures vivantes qui sont prises dans la zone d'effet doivent réussir un test d'Endurance Difficile (-20%) sous peine de contracter la pourriture de Neiglish. En outre, le nuage est source de Terreur. Il se disperse après un nombre de dizaine de minutes égal à votre valeur de Magie multiplié par deux. Le nuage peut aussi servir de camouflage pour des troupes du chaos, elles sont protégé du nuage si elles ont respecté le processus.

CONSEQUENCE : Si le lanceur de sort rate son rituel, toutes les créatures qui sont à l'intérieur du cercle contractent la pourriture de Neiglish s'ils ratent un test de FM difficile. Le lanceur de sort quant à lui doit réussir un test de FM assez difficile sous peine de gagner une mutation de Nurgle.

C) Domaine de Slaanesh

Liste élémentaire	Liste mystique	Liste cardinale
Langue cinglante	Pavane de Slaanesh	Voile du désir
Fouet de Slaanesh	Pantin de Chair	Illusion sensuelle
Malédiction de la chair	Insaisissable gloire	Pantin de chair
Voile du désir	Tu t'envole	Malédiction de la chair
Illusion sensuelle	Illusion sensuelle	Fouet de Slaanesh
Sombre désir	Invocation de démon mineur	Tu t'envole
Caresse du chaos	Invocations de démons	Mot de souffrance
Vision d'horreur	Sang bouillonnant	Sang bouillonnant
Tentation du chaos	Main de la destruction	Voile de la corruption
Voile de la corruption	Faveur du chaos	Main de la destruction

Langue cinglante

Difficulté : 7

Temps d'incantation : 1 demi-action

Ingrédients : pétales de rose écrasés (+1)

Description: votre langue s'allonge de plusieurs mètres pour s'insinuer dans les moindres orifices de ceux qu'elle frappe de sa forme lascive et frétilante. Vous pouvez ainsi atteindre des cibles situées dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Le sort agit comme un projectile magique. Les créatures frappées par la langue subissent un coup d'une valeur de dégâts de 3 qui ignore

l'armure, l'appendice libérant une vague de pure agonie. La langue garde cet aspect et ces pouvoirs pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, sachant que vous pouvez attaquer par ce biais au prix d'une demi-action.

Illusion sensuelle

Difficulté : 8

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : bave d'homme et de femme mélangés (+1)

Effet : Le lanceur de sort fait voir des illusions de belles/beaux femmes/hommes (en fonction des penchants de la cible) nus, qui invitent la cible à cesser le combat pour les rejoindre. La cible peut réaliser un test de FM pour résister au sort, si elle rate, elle se met à poursuivre l'illusion sans tenir compte du danger, cependant le moindre coup la fait revenir à la réalité. Le lanceur de sort contrôle complètement son illusion, et il peut parfaitement entrainer la cible dans un piège.

Insaisissable gloire

Difficulté : 11

Temps d'incantation : demi-action

Ingrédient : une dose de liqueur d'amande (+2)

Description : vous soufflez un air parfumé en plein visage ou dans l'oreille d'une créature vivante adjacente. Elle est aussitôt assaillie de visions glorieuses de ce qu'elle pourrait accomplir, ce qui dans le même temps souille son âme et l'accable de honte. La cible *d'insaisissable gloire* bénéficie d'un bonus à un test, égal à +10% x votre valeur de Magie, sachant que le test doit être effectué avant un nombre de jours égal à votre valeur de Magie.

Tu t'envole

Difficulté : 11

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : lucioles en poudre (+2)

Effet : Si la cible rate son test de FM assez difficile, elle s'envole, ce qui lui fait ressentir un sentiment d'euphorie et de puissance, elle s'élève jusqu'à deux fois la valeur de magie du lanceur de sort, avant de retomber durement sur le sol. Chaque mètre supplémentaire de chute rajoute 1 de dommages qui ne tiennent pas compte de l'armure, au-dessus de 5 mètres chaque mètre supplémentaire rajoute 2 de dommages. De plus la cible perd une demi action a se relever.

Voile du désir

Difficulté : 14

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : la langue d'une catin (+2)

Effet: la créature que vous touchez subit une profonde altération, tandis que des particules roses tourbillonnent contre sa chair, provoquant l'excitation et un plaisir intense. Voile du désir produit plusieurs effets. Tout d'abord, le sort contre tous les effets de l'ivresse, de l'abus de nourriture et du manque de sommeil. Ensuite, il efface tous les signes extérieurs d'atteinte

physique, sans pour autant soigner véritablement les blessures. Enfin, il confère à la cible un bonus de +10% aux tests de Sociabilité pendant un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie.

Sombre désir

Difficulté : 15

Temps d'incantation : 1 action entière

Ingrédients : L'hypophyse d'un dépravé (+3)

Effet : Le lanceur de sort lance une boule d'énergie colorée sur sa cible, celle-ci doit alors réaliser un test de FM pour ne pas succomber à ses moindres désirs. Ainsi, si la cible n'a pour but que de combattre, elle va entrer en frénésie et attaquer la première cible à portée, si son plus cher désir est de manger du jambon elle sera capable d'abandonner le combat pour se procurer ne serait-ce qu'une simple tranche de jambon. La cible peut faire un test de FM à chaque tour pour sortir de son état, cependant à chaque tour le test devient plus difficile, et à chaque coup reçu, la cible a aussi droit à un test de FM, mais, il est assez facile. Si les désirs de la cible ne sont pas définis, vous pouvez tirer sur la table suivante :

1-2	La cible entre en frénésie et ne distingue plus les alliés des ennemis.
3-4	La cible ressent un fort besoin d'amour, et arrête toute action en cours pour chercher le grand amour.
5-6	La cible est affamée et cherche à tout prix à se nourrir
7-8	la cible n'a qu'une envie, vous tuer, elle gagne +10% en cc et en force quand elle vous combat, contre toute autre personnage elle a -10% en cc et en force, car elle ne désire pas combattre autre que vous.
9-10	La cible ressent le besoin de souffrir, elle fera tout pour subir des dommages.

Fouet de Slaanesh

Difficulté : 16

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : Fouet d'un hiérogamme (+2)

Effet : Le lanceur de sorts matérialise un fouet d'énergie magique à la couleur indéfinissable. Le fouet agit comme un projectile magique, bien que le lanceur le garde en main, il est de valeur de dégâts de 3, le contact de l'arme est électrique, si la cible porte une armure métallique les dégâts passent à 5. Le lanceur peut réaliser autant d'attaque avec le fouet qu'il a de point de magie. Le fouet a une grande portée et une grande maniabilité et peut toucher une cible à 8 mètres. Le fouet est renvoyé à Slaanesh à la fin du tour.

Pavane de Slaanesh

Difficulté : 18

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : une flasque de vin (+2)

Description : toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 24 mètres (12 cases) doivent réussir un test de Force Mentale Assez difficile (-10%), sans quoi elles seront obligées de danser sans la moindre pudeur aux sons aethyriques de la musique de Slaanesh, pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie. Pendant ce temps, elles ne peuvent pas entreprendre la moindre action et sont sans défense. Une créature qui subit une attaque est aussitôt libérée des effets du sort. Le sort s'accompagne d'un effet secondaire : à chaque minute passée à danser, la victime doit réussir un test de Force Mentale Difficile (-20%) sous peine de gagner 1d10/5 points de Folie pour avoir vibré à l'écoute de cette mélodie impie.

Pantin de chair

Difficulté : 22

Temps d'incantation : 1 demi-action

Ingrédients : une marionnette (+3)

EFFET: vous prenez le contrôle d'une autre créature, qui devient votre marionnette. Si la cible manque son test de Force Mentale Assez difficile (-10%), ses yeux prennent la couleur des vôtres. En outre, elle se met à rougir et à transpirer, comme sous l'effet de l'excitation ou de la colère. Tant qu'elle est sous votre emprise, la cible est forcée d'obéir à vos instructions psychiques. Si vous lui ordonnez d'agresser ses compagnons, elle devra le faire. Votre contrôle du pantin de chair est tel que vous pouvez même parler par sa bouche. Vous conservez cet ascendant pour un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie, mais il vous faut pour cela garder la cible en vue à tout instant. En outre, il vous en coûte une demi-action par round, sans quoi le sort prend aussitôt fin. Les personnes soumises à ce sort se sentent violées dans leur intimité et doivent réussir un test de Force Mentale supplémentaire sous peine de gagner 2 points de Folie. Si vous donnez à la cible une instruction qu'elle a toutes les raisons de considérer comme suicidaire, elle peut tenter un autre test de Force Mentale pour mettre fin à l'emprise.

Malédiction de la chair

Difficulté : 25

Temps d'incantation : 1 demi-action

Ingrédients : une excroissance sectionnée, truffée de 144 araignées vivantes (+3)

Description : une créature située dans un rayon de 24 mètres (12 cases) développe d'horribles appendices dont elle ne contrôle pas la croissance. La cible peut résister à ces effets en réussissant un test de Force Mentale Difficile (-20%). Chaque round après l'incantation, jetez 1d10 et consultez la table suivante pour déterminer les effets du sort pour le round. Les effets de malédiction de la chair sont permanents, la victime continuant à développer appendices et excroissances jusqu'à ce qu'elle soit la cible d'une dissipation réussie (auquel cas toutes les malformations disparaissent) ou qu'elle meure. Tant qu'elle est affectée par ce sort, la victime ne peut entreprendre la moindre action et est sans défense.

1-3	Des excroissances de gras, de tendons et de muscles émergent violemment de la victime, saillant de 2 mètres (1 case) dans une direction aléatoire. Toute créature venant faire obstacle à cette éruption doit réussir un test d'Agilité sous peine de se
-----	--

	retrouver coincée sous la masse. Chaque round suivant, elle peut alors s'en extraire en réussissant un test d'Agilité Assez difficile (-10%), sachant qu'elle risque l'asphyxie au bout d'une minute.
4-6	Un tentacule jaillit sur 1d10 x 2 mètres (1d10 cases) dans une direction aléatoire. Toute créature qui fait obstacle à cette éruption doit réussir un test d'Agilité sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 3.
7-8	Il ne se passe rien ce round-ci.
9-10	La victime et toutes ses excroissances se déplacent de 1d10 x 2 mètres (1d10 cases) dans une direction aléatoire.

RITUELS DE SLAANESH

Sensualité cadavérique

Difficulté : 10

Ingrédients : Un masque de théâtre pris sur le corps d'un comédien devenu enfant du chaos.

Processus : Le lanceur de sort doit mettre le masque de théâtre sur le visage du cadavre, puis il doit lui uriner dessus en riant.

Effet : Le lanceur de sort peut choisir un cadavre qu'il anime selon sa volonté, s'il réussit un test de FM assez difficile il peut lui donner l'apparence qu'il souhaite. Selon les choix du lanceur de sort le bonus de sociabilité de la créature peut varier, sa force mentale et son intelligence sont celle du lanceur de sort, mais sa force, son endurance sa cc et sa ct, sont celles du lanceur de sort -10%.

Conséquences : Le macchabée revient à la vie et devient un revenant qui s'en prend au lanceur de sort.

Rituel d'Ingmar coeur-percé

Difficulté : 17

Ingrédients : Sang d'hommes bêtes, une goutte de sang de la victime.

Processus : Le lanceur de sort doit tracer un pentacle avec le sang d'hommes bêtes. Il doit se trouver à l'intérieur du pentacle durant toute la durée du sort, sans quoi son sort n'aura aucun effet. Puis le lanceur de sort doit se procurer une goutte de sang la victime qu'il va boire.

N.B : vous n'avez pas besoin de voir la cible pour achever le rituel

Effet : Lie le lanceur de sorts à son ennemi, toutes les blessures faites au lanceur de sorts sont aussi faites sur la cible. Le lanceur ne peut pas mourir pendant que ce sort est actif, mais ses blessures peuvent être réduites à 0. Le sort cesse dès que la cible est morte. Toute blessures faites au lanceur durant le rituel cautérise et n'entraînent donc aucun saignement. Deplus, vous regagnez 2 points de blessures par tour, une fois que le rituel est terminé.

Conséquences : Vous vous blessez sauvagement sans pouvoir vous arrêter avant de sombrer dans l'inconscience. Jouez pendant deux tours comme si vous frappiez un ennemi sans défense, mais les dégâts vous sont infligés

Succube

Difficulté : 28

Ingrédients : la langue d'une vierge, bougies, encens, sang d'une catin.

Processus : Vous devez tracer un pentacle avec le sang, que vous entourerez de bougies et d'encens, puis vous avalerez la langue d'une vierge encore frétilante, enfin vous psalmodierez tout en aspirant la fumée de l'encens.

Effet: au terme du rituel, votre esprit est libéré de votre corps, qui se trouve dans un état comateux, et plane dans l'Aethyr. Bien que vous ne puissiez pas agir sur le monde physique, vos sens continuent de fonctionner normalement (vue, ouïe, odorat, toucher, goût). Tant que vous êtes sous cette forme spectrale, vous restez totalement invisible et ne pouvez être frappé par les armes non magiques. Vous ne pouvez pas voler ou entreprendre toute action qui vous est proscrite en temps normal, sauf, passer à travers les murs, mais chaque fois que vous traverser un mur vous devez réussir un test de FM, sans quoi vous ne serez pas capable de résister à l'excitation extrême dû au fait de traverser un mur et vous perdrez 1d10/2 points de blessures, si vous tombez à 0 points de blessures, votre âme regagne votre corps, mais vous gagnez automatiquement 1d10 points de folie. Vous ne pouvez lancer d'autre sort et restez dans cet état pendant un nombre d'heures égal au double de votre valeur de Magie. Il vous faut retourner dans votre corps physique avant la fin du sort ; si quelque chose vous empêche de le faire de vous-même, votre conscience est tout de même transportée dans votre enveloppe corporelle, mais la violence de ce transfert vous oblige à réussir un test de Force Mentale Difficile (-20%) sous peine de gagner 1 point de Folie. Vous ne pouvez lancer ce sort sur une autre personne. Bien que le sort se rapproche de forme astrale (cf. page 142 des Royaumes de Sorcellerie), succube s'accompagne d'un effet peu ordinaire qui se manifeste quand votre forme spectrale entre en contact avec la chair mortelle. Ainsi, grâce au pouvoir de Slaanesh, la créature touchée ressent le contact, alors qu'elle ne peut vous voir, vous entendre ou percevoir votre odeur. Vous ne pouvez blesser le sujet, mais vous avez la capacité d'exciter ses sens. Pour chaque minute passée à caresser ainsi une victime, celle-ci doit réussir un test d'Endurance et un autre, de Force Mentale. Si elle rate le test d'Endurance, elle perd 2 points de Blessures, son âme étant invitée à quitter son corps. Si le test de Force Mentale est manqué, la cible gagne 1 point de Folie suscité par le plaisir intense de la situation. Tant qu'elle est ainsi titillée, la victime peut agir normalement, malgré la sensation pour le moins étrange.

Conséquence: votre âme se déchire, vous perdez conscience pendant 1d10 heures, à votre réveil vous réaliser que vous pouvez voir l'âme de tous les êtres vivant à l'intérieur de leur corps, sans que cela ne vous donne aucune indication sur ce qu'ils sont. Vous gagnez 1d10 points de folie.

D) Domaine de Tzeentch

Liste élémentaire	Liste mystique	Liste cardinale
Flammes du destin	Flammes embrassée	Dissipation de mortel
Bénédictio de Tzeentch	Confusion bestiale	Faille du chaos
Transformation de Tzeentch	Flammes incarnates de	Spirale du changement

	Tzeentch	
Tempête de feu de Tzeentch	Stupeur embrasée	Confusion bestiale
Faille du chaos	Spirale du changement	Stupeur embrasée
Vision d'horreur	Invocation de démon mineur	Transformation de Tzeentch
Main de la destruction	Invocations de démons	Sang bouillonnant
Caresse du chaos	Vision d'horreur	Voile de corruption
Faveur du chaos	Tentation du chaos	Tentation du chaos
Voile de la corruption	Mot de souffrance	Caresse du chaos

Confusion bestiale

Difficulté : 6

Temps d'incantation : 1 demi-action

Ingrédient : de l'urine de loup (+1)

Effet : vos yeux émettent une lueur malsaine qui instille la terreur chez un animal ordinaire situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases). La cible a droit à un test de Force Mentale pour résister à ces effets. En cas d'échec, elle se comporte étrangement. Jetez 1d10 et consultez la table suivante pour déterminer ce qui se passe. L'animal retrouve son état normal au bout d'un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie, à moins de mourir avant cela.

1-2	<i>Panique !</i> : L'animal part au plus vite dans une direction aléatoire, fuyant une horde de loups de feu qu'il est le seul à voir.
3-4	<i>Évanouissement !</i> : L'animal s'évanouit.
5-6	<i>Rage !</i> : L'animal perçoit son maître (ou une autre créature) comme un ennemi et l'attaque. Les chevaux se cabrent pour faire chuter leur cavalier, les chiens grognent et mordent, les oiseaux s'en prennent aux yeux, etc.
7-8	<i>C'est quoi cette odeur ?</i> : L'animal produit une incroyable flatulence. Tous les personnages situés dans un rayon de 4 mètres (2 cases) doivent réussir un test d'Endurance sous peine de subir un malus de -10% à tous leurs tests tant qu'ils restent dans la zone. Les gaz se dispersent au bout de 1d5 rounds, après quoi, il faut retirer sur la table.
9-10	<i>Tremble et meurs !</i> : La pauvre bête est si terrifiée que son cœur explose, entraînant la mort.

Flammes du destin

Difficulté : 7

Temps d'incantation : 1 action complète

INGREDIENT : une petite météorite (+1)

EFFET: des flammes d'un orange très clair jaillissent du sol, tout autour de vous. Dans ces langues de feu apparaissent des images de l'avenir. Vous pouvez rejouer un test de caractéristique ou de compétence au choix effectué avant que ne s'écoule un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

Stupeur embrasée

Difficulté : 10

Temps d'incantation : 1 demi-action

Ingrédients : liquide crânien d'un dément (+2)

Effet: un trait de flammes magenta jaillit de votre main. Il s'agit d'un projectile magique. Si l'attaque porte, la cible gagne 1d10/2 points de Folie, à condition de n'avoir aucun point de Folie avant l'attaque. Dans le cas contraire, elle perd 1d10/2 points de Folie et subit un coup d'une valeur de dégâts de 1 qui ignore le bonus d'Endurance et l'armure. Si le total de points de Folie de la cible atteint 0, celle-ci est débarrassée de tous les troubles mentaux dont elle souffrait.

Spirale du changement

Difficulté : 13

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : Une queue de cochon trempée dans le sang d'un mutant. (+2)

Effet : Le mage manipule les vents de magie pour créer une tornade hétéroclite qui semble être constituée de vent, d'ombre, de flammes et de tous les autres éléments caractéristiques des vents de magie. Utilisez le moyen gabarit, tous les personnages pris dans la zone subissent 4 dégâts magique qui ne prennent en compte ni l'armure ni l'endurance, et doivent réussir un test d'endurance pour ne pas être propulsé de 1d10/2 m dans une direction aléatoire. La cible subit 1 dommage supplémentaire pour chaque mètre de distance parcourue.

Flammes incarnates de Tzeentch

Difficulté : 15

Temps d'incantation : 1 demi-action

Ingrédients : une flèche enflammée (+2)

Effet : des flammes roses et dégoulinantes d'énergie jaillissent du bout de vos doigts pour frapper une créature située dans un rayon de 6 mètres (3 cases). Il s'agit d'un projectile magique d'une valeur de dégâts de 4 ignorant l'armure.

Bénédictio de Tzeentch

Difficulté : 18

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : le doigt d'un sorcier (+2)

Effet : vous criez le nom de Tzeentch pour invoquer sa bénédiction. Jetez 1d10. Si le résultat est impair, vous acquérez une mutation. Si le résultat est pair, vous pouvez ajouter un sort de N'importe quel domaine à votre répertoire de la journée.

Esclave du Chaos

Difficulté : 18

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : une poignée de sable (+2)

Effet : vous projetez votre conscience au sein d'une autre créature vivante. Le sujet de cette attaque psychique a droit à un test de Force Mentale pour résister à l'intrusion. En cas d'échec, vous prenez le contrôle de ses actes pendant un nombre de minutes égal au double de votre valeur de Magie. Si l'une de vos instructions paraît suicidaire, la cible a droit à un autre test de Force Mentale pour rompre l'enchantement. Tant que vous possédez ainsi un corps de mortel, votre propre enveloppe corporelle reste dans un état cataleptique profond. À la fin des effets du sort, le sujet doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (-10%) sous peine d'acquérir une mutation.

Transformation de Tzeentch

Difficulté : 18

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : le cœur d'un mutant (+2)

Effet : choisissez une créature située dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Cette dernière doit réussir un test de Force Mentale Assez facile (+10%) sous peine de s'évanouir tandis que son corps subit une série de transformations plus horribles les unes que les autres. Chaque round, et ce, pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, la cible doit jouer un test d'Endurance Assez facile (+10%). À la fin des effets du sort, elle acquiert une mutation par test d'Endurance manqué. Jusqu'à la fin du sort, la cible est sans défense.

Faille du chaos

Difficulté : 20

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : Cœur palpitant d'un adepte de Khorne (+2)

Effet : Ouvre une faille entre le monde des mortels et le monde du chaos. Lancer 1d10 pour déterminer l'effet de la faille. Si la cible est au centre du champ, elle doit effectuer un test d'agilité sous peine de subir 1d10/2 blessures. La zone est de 3m²

1-2	<u>Champ de mutation</u> : Test de FM pour ne pas muter.
3-4	<u>Champ d'éclair</u> : Tous les personnages dans le champ subissent une attaque magique de d'une valeur de dégâts de 4, si il n'y a qu'une seule cible les dégâts sont augmenté de 2
5-6	<u>Geyser de substance colorée bleu et rose</u> : Etourdissement pour 1 tour
7-9	<u>Portail démoniaque</u> : Deux diabolotins s'extirpent de la dimension des démons et attaquent la cible la plus proche. Il y'a toutefois 10% de chance qu'un autre démon (à la discrétion du MJ) accompagne les deux créatures.
10	<u>Aspiration d'âme</u> : La dimension des démons absorbe une partie de l'âme des cibles durant un court instant leur faisant subir de graves dommages sur le plan physique et moral. Les cibles sont assomées pendant 2 tour, et subissent 1d10 + 2 blessures (qui ne tiennent compte ni de l'endurance ni de l'armure). Deplus

si les cible ratent leur test de FM elles gagnent 1 Point de folie.

Tempête de feu de Tzeentch

Difficulté : 25

Temps d'incantation: 1 action complète + 1/2 action

Ingrédient : un feu de joie alimenté par les ossements de 13 mutants (+3)

Effet : vous créez une tempête impie de flammes pourpres qui s'abat à l'endroit que vous désignez dans un rayon de 24 mètres (12 cases). Prenez le grand gabarit. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent quatre attaques d'une valeur de dégâts de 4. Les créatures qui meurent sous l'effet d'une tempête de feu de Tzeentch sont directement incinérées, réduites en cendres roses qui se dissipent sous l'action du vent. Mais ce n'est pas tout. Les cendres tourbillonnent pendant 2 rounds et fusionnent pour engendrer des horreurs roses (cf. page 247), à raison d'une par créature tuée par le sort. Ces monstres ne sont néanmoins pas sous votre emprise et s'attaquent aux créatures les plus proches d'eux. Ils finissent par se lasser de ce monde et retournent vers les Royaumes du Chaos au bout de 1d10 rounds.

Dissipation de mortel

Difficulté : 30

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : les yeux d'un sorcier (+3)

Effet: sélectionnez une créature située dans un rayon de 6 mètres (3 cases). La cible doit réussir un test de Force Mentale Très difficile (-30%) sous peine d'être aspirée dans les Royaumes du Chaos pour le plus grand divertissement des démons.

RITUELS DE TZEENTCH

Invalidation de la magie

Difficulté : 10

Ingrédients : L'arme magique, un chaudron rempli de sang de chèvre bouillonnant, le crâne d'un adepte de Khorne.

Processus : vous psalmodiez les paroles impies des démons, pendant que vous plongez une arme magique planté dans le crâne au fond d'un chaudron rempli de sang de chèvre ce qui vous permet d'absorber l'énergie de l'objet magique en question

Effet : Vous choisissez un objet magique, qui perd aussitôt toutes ses propriétés magiques pendant 1d10 jours. Vous devez réussir un test d'Endurance sous peine d'acquérir une mutation, l'énergie magique réside en vous aussi longtemps que la période d'inactivation de l'arme magique, vous gagnez durant cette période +10 en FM et +3 à vos test de focalisation.

Conséquences : l'arme magique absorbe temporairement 1 de vos points de magie, lancer 1d10 pour déterminer le nombre d'heures.

N.B Une même arme magique ne peut subir un tel rituel une seconde fois.

Illusion vivante.

Difficulté

:

17

Ingrédients: miroir, cœur palpitant d'un prêtre de Sigmar, main d'un adepte de Slaanesh, source de lumière, marmite

Processus : vous devez mélanger le cœur et la main dans une marmite remplie de sang d'homme bête, puis, rediriger de la lumière sur la marmite, à l'aide du miroir, en psalmodiant, le sang se met alors à bouillir, et le contenu de la marmite s'évapore. La fumée se condense alors pour créer une illusion plus vraie que nature.

Effet : Au terme du rituel, vous créez une illusion qui ressemble parfaitement à n'importe quel être vivant, de n'importe quelle espèce. Vous pouvez contrôler l'illusion comme bon vous semble, et elle paraîtra réelle pour toutes les créatures qui la verront. L'illusion simule également la sensation de toucher et d'odorat. Si l'illusion donne un coup à quelqu'un, il est tellement persuadé d'avoir reçu un coup qu'il agit comme tel, vous pouvez lui enlever des points de blessures (chaque coup de l'illusion équivaut à 2 dommages brut). Si la cible arrive à 0 elle doit réaliser un test de FM sous peine de s'évanouir et de rester dans un état comateux pendant 1d10 jours. Vous pouvez altérer la forme de l'illusion comme vous le désirez, moyennant un test de FM pour faire prendre à l'illusion la forme exacte que vous désirez. Cependant, les magiciens peuvent ressentir quelque chose d'étrange en provenance de l'illusion si ils réussissent un test de FM difficile. L'illusion ne disparaît que lorsque le magicien le désire, et celui-ci ne peut lancer d'autre sort tant qu'il contrôle l'illusion.

Conséquences : l'illusion devient vraiment vivante et tente de tuer son créateur, donnez lui les caractéristiques d'un revenant ou d'un fantôme.

Métamorphose de l'objet

Difficulté : 20

Ingrédients : deux litres de cire, enfant du chaos, une marmite.

Processus : Vous devez recouvrir l'enfant du chaos de cire chaude et la laisser refroidir sur lui. Une fois que la cire est froide vous devez percer la coque de cire qui recouvre l'enfant du chaos en psalmodiant, il se dégonfle alors libérant des volutes de fumée blanche qui recouvrent alors l'objet de votre choix.

Effet : Vous pouvez choisir un objet, quel qu'il soit, tant qu'il n'est pas magique. Vous pouvez alors modifier cet objet comme il vous chante, le rendre, plus mou, plus dur, ou même le liquéfier. Vous ne pouvez affecter qu'un objet dont le volume ne dépasse pas 4 m³. Si vous avez ramolli l'objet, vous pouvez modeler la matière qui en résulte à votre guise, même si, dans certains cas, le MJ peut exiger que vous réussissiez un test de Métier approprié. Si vous avez fait durcir l'objet, l'effet change en fonction de l'objet, une porte devient plus résistante, tandis qu'une armure coulisse moins bien, c'est au MJ d'affecter des bonus et des Malus en conséquence. L'objet est modifié pendant votre valeur de magie +1d10/2 heures, si l'objet a été liquéfié, il est brisé en un mille morceaux.

Conséquences : votre cerveau se ramollit pour 1d10 heures, vous perdez 30% en INT et en FM pendant cette période.

E) Domaine de Norion

Flamme sombre	Nécromancie	Ombre d'effroi
Colérique 6	Réanimation 8	Change forme 7
Flammes d'U'Zhuul 6	Sève néoromantique 11	Désorientation 9
Couronne de feu 8	Main de poussière 13	Action secrète 12
Boule de feu 12	Jouvence 14	Visage déformé 13
Tentation du chaos 16	Appel de Vanhel 15	Strangulation 13
Embrassement de colère 16	Esprit ravageur 17	Esprit ravageur 17
Main de la destruction 17	Animation des morts 22	Voile d'invisibilité 17
Explosion flamboyante 22	Incantation d'éveil 24	Poignards d'ombre 22
Souffle de feu 25	Bannissement des morts vivants 26	Invocation de la terreur 23
Conflagration fatale 31	Absorption d'âme 27	Ombres vivantes 24

Esprit Ravageur

Difficulté : 17

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédients : Un objet ayant appartenu à un de vos proches mort tragiquement (+1)

Effet : Vous invoquer l'esprit d'un défunt proche, de votre ennemi, ou que votre ennemi admire. Celui-ci réalise charge alors votre ennemi. L'attaque est considérée comme un projectile magique de valeur de dégât de 6, si votre ennemi réussit un test de force mentale normal (le test peut varier à la discrétion du MJ si vous spécifiez l'esprit invoqué) la valeur de dégât tombe à 3. De plus si l'ennemi a raté son test de FM, il perd une demi action de chacun de ses tours, terrifiés jusqu'à ce qu'il réussisse un test de FM.

Absorption d'âme

Difficulté : 27

Temps d'incantation : 2 actions complètes, puis autant de tout ce que vous le désirez

Ingrédients : le tibia d'un géant (+2)

Effet : Vous invoquez des esprits qui tentent d'attirer les âmes des vivants dans la mort. Utilisez le grand gabarit, tout personnage ayant moins de 50 de FM doit effectuer un test de FM assez difficile pour ne pas immédiatement succomber ce qui a pour effet de le changer en mort-vivant sous votre contrôle (sachant que vous ne pouvez en avoir plus que votre nombre de points de magie sous votre contrôle). Toute personne ayant plus de 50 de FM a droit à un test normal et n'as plus à en effectuer ensuite. Ceux qui ont moins de 50 de

FM et qui ont réussi le premier test ont à effectuer un test moins difficile au tour suivant. Au bout trois tests réussis le sort n'as plus d'effet sur eux. Vous pouvez garder le sort actif tant que vous vous concentrez dessus. (vous dépensez une action complète par tour dessus)

Jouvence

Difficulté : 14

Temps d'incantation : Une demi-action

Ingrédients : La peau d'un nouveau-né (+2)

Effet : Vous utilisez votre connaissance de la nécromancie pour manipuler les vents de magie et vous régénérer. Vous regagnez 1d10 point de vies. Vous devez réaliser un test de FM pour ne pas gagner 1 point de folie la première fois que vous utilisez ce sort. Vous pouvez lancer ce sort sur autrui. Vous devez attendre 1d10 +1 tours avant de pouvoir réutiliser ce sort.

Visage déformé

Difficulté : 13

Temps d'incantation : Une demi-action

Ingrédients : Le visage d'un pieu (+1)

Effet: Votre visage se déforme jusqu'à devenir méconnaissable. Toute personne l'observant à l'impression de voir son propre visage torturé. Cette vision d'horreur fait ressurgir à l'esprit de ceux qui voient votre visage, tous leurs échecs, leurs vices et les horreurs qu'ils ont pu voir par le passé. Ils doivent réaliser un test de FM difficile sous peine de succomber à la terreur et d'être sans défense. Quand un personnage est dans cet état, il est très facile à influencer par hypnose.

Invocation de la terreur

Difficulté : 23

Temps d'incantation : Une action complète

Ingrédients : La dent d'un grand monstre (+1)

Effet : Vous invoquer une créature métamorphe de substance noire. Elle prend la forme de la pire peur de votre ennemi. Cet ennemi doit réussir un test de FM sous peine d'avoir un malus de 5% en CC, CT, F, AG, et Int et 10% en FM, et d'être terrifié. La créature possède les statistiques suivantes, elle reste présente pendant un nombre de round égal à votre valeur de magie. Vous pouvez contrôler un nombre de terreur égal à votre valeur de magie.

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	soc
20		20	40	10			
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	10	2	4				

Ombres vivantes

Difficulté : 24

Temps d'incantation : deux actions complètes

Ingrédients : Le crâne d'un lâche (+1)

Effet : Les ombres de vos ennemis prennent vie, utilisez le grand gabarit. Les ombres changent de forme pour devenir de plus en plus menaçante. Elles attaquent ensuite ceux qui les projettent. Chacune d'elles inflige un coup d'une valeur de dégâts de 4. Les cibles doivent effectuer un test de FM pour ne pas être terrifiés.

Règles spéciales :

Baiser de vous saurez plus tard qui : Les os des squelettes et la peau des zombies sont d'une couleur obsidienne. Les os semblent recouverts d'une substance noire séchée tandis que le sang des zombies coagule en cette même substance noire qui colore leur peau. Étrangement, les morts-vivants semblent plus rapides...

Tous les morts-vivants ont +10% en agilité

Ils ont les compétences : dissimulation, déplacement silencieux et camouflage

Fais le mort : Les squelettes peuvent se démembrés pour faire croire qu'ils ont été vaincus

Avarice de mais qui donc : Si la victoire signifie un fort gain d'argent, jetez 1d10 pour chaque mort-vivant. Sur 9 ou 10, le revenant gagne +10 en cc, +10 en End, +2PB jusqu'à la fin du combat

Revenants : Pour obtenir les statistiques d'un revenant, faites la moyenne entre les stats du revenant donné dans le livre warhammer et celles du personnage décédé.

Les revenants, à l'opposé des autres morts-vivants, peuvent parler et avoir de l'initiative. Ils sont complètement dévoués à leur maître et sont incapables de le trahir.

Si le revenant n'as plus de chair, il peut utiliser *Fais le mort*.

Soin des morts-vivants : Les morts-vivants ne peuvent pas être soignés, à l'exception des revenants. Pour soigner un revenant, le mage doit réaliser un test de FM assez difficile, il jette ensuite 1d10 pour déterminer le nombre de points de blessures rendus au revenant.

Renforcement des morts-vivants : Une fois par jour et par mort-vivant vous pouvez réaliser un test de FM pour ajouter de façon permanente +5% dans la statistique de votre choix du mort-vivant. Vous ne pouvez sélectionner FM ou Soc, cependant vous pouvez sélectionner Int, auquel cas le mort-vivant peut parler et est capable d'initiative. Cependant ses capacités de réflexion restent limitées et quand il parle il s'agit majoritairement de répéter le mot "argent" en boucle. Lors d'un combat, vous n'avez pas besoin de lui ordonner d'agir, il agira de son propre chef, en votre faveur.

Armée de morts : Vous pouvez invoquer deux fois plus de squelettes que votre valeur de magie en réussissant un test de force mentale difficile. Cependant, cela vous fatigue énormément et vous ne pouvez pas lancer d'autres sorts pendant 2 tours, de plus, les squelettes ainsi animés ne peuvent pas être renforcés et ne peuvent pas bénéficier de l'*avarice de mais qui donc*.

Influence du démon : Quand un personnage perd un nombre de points de blessure supérieur ou égal au double de son BE du a des dégâts infligés par des sorts d'ombres ou de flamme noire le personnage doit réussir un test de FM sous peine de gagner des

mutations. Tirez un dé de 10, sur 1-5 le personnage gagne une mutation, sur 6-9 le personnage gagne 2 mutations, sur 10 le personnage gagne trois mutations.

Poussière démoniaque : Quand un personnage a été complètement calciné, il ne reste qu'un corps noirci, près à tomber en cendre. Vous pouvez réaliser un test d'intelligence pour extraire de la poussière démoniaque du corps. Cette poussière est très instable, toute personne qui l'avale mute automatiquement. Tirez un dé de 10, sur 1-5 le personnage gagne une mutation, sur 6-9 le personnage gagne 2 mutations, sur 10 le personnage gagne trois mutations.

Si vous avez choisis la liste *néromancie* vous pouvez apprendre *des sorts du domaine de la néromancie pour 100xp*

Si vous avez choisi la liste flammesombre vous pouvez apprendre *des sorts du domaine du feu pour 100 xp*

Si vous avez choisi la liste ombre d'effroi vous pouvez apprendre des sorts du domaine de l'ombre pour 100xp

Si vous avez choisis l'une des trois listes de ce domaine vous pouvez apprendre des sorts du domaine du chaos pour 100 xp

IX) Nouvelles classes spécifiques à Norion

Marcheur des ombres

Les marcheurs des ombres vénèrent Norion, le dieu de l'avarice et de la sournoiserie. Ils sont donc passés maîtres dans l'art du camouflage et leur manière préférée d'exécuter un ennemi est de le poignarder dans le dos avant de lui soutirer sa bourse. Ils ne portent aucune armure (pas au-delà de 2 PA), ils ne peuvent pas porter d'armure du chaos mais ils peuvent porter des **manteau d'ombre**, c'est une armure qui a les mêmes propriétés qu'une armure du chaos, c'est-à-dire qu'elle se régénère et qu'elle s'adapte au corps de son porteur, mais elle ne donne que +2 d'armure et, en revanche donne 5% en dissimulation, déplacement silencieux et en esquive, ces armures prennent sur eux la forme d'une peau écailleuse d'une couleur d'obsidienne.

Ils utilisent un large éventail d'armes à lancer, au corps à corps ils aiment se munir de lames fines et légères qu'ils utilisent avec leurs deux mains, leur adresse légendaire leur permet de trancher à travers la pierre avec ces lames. Cependant ils excellent, et c'est leur particularité, dans le combat à mains nues et ils développent de redoutables techniques au corps à corps.

(Les points de magie sont seulement à titre indicatif, ils sont dans cette classe l'énergie des ombres nécessaires au marcheur des ombres pour qu'il puisse activer ses pouvoirs chaotiques.)

Manieur des ombres

Pour devenir manieur des ombres il faut au moins une mutation

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
10	5	10	5	20	5	10	10
A	B	BF	Be	M	Mag	Pf	Pd
	2				1		

Compétences : Orientation, perception , langue (elfique, norse, kurgan, ou hung), fouille, esquive , escalade , dissimulation , déguisement , déplacement silencieux

Talents : Adresse de Norion (nécessaire pour pouvoir utiliser les pouvoirs de Norion) , coup précis, maîtrise (armes de jet), camouflage rural

Dotations : armure légère, épée longue, armes de jet, matériel de voleur, masque intégral, main gauche

Accès : voleur, assassin, bandit de grands chemin, chef de gang, espion

Débouchés : Fendeur des ombres

Fendeur des ombres

Vous devez avoir eu au moins une récompense du chaos pour entreprendre cette carrière.

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	soc
20	15	15	10	25	5	10	15
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	4				2		

Compétences : esquive, équitation, langue (Langage sombre, norse, kurgan ou hung), dissimulation, déguisement, filature, pistage , déplacement silencieux , escalade , Crochetage, charisme

Talents : sur ses gardes, parade éclair, préparation de fumigènes, perfidie d'orion (toute attaque gratuite frappe BF + 2) , camouflage souterrain, combat de rue

Dotations : Grappin, éléments nécessaires à la préparation de fumigènes, nécessaire a déguisement, un objet de valeur volé

Accès : manieur des ombres

Débouchés : maître des ombres

Maître des ombres

Il faut posséder au moins deux dotations du chaos pour entreprendre cette carrière

Il faut au moins posséder deux récompenses du chaos avant d'entreprendre cette carrière

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	soc
25	20	20	15	30	10	15	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	6				3		

Compétences : fouille, escalade, déguisement, dissimulation, filature, pistage, déplacement silencieux, crochetage, charisme, équitation, esquive

Talent : combattant virevoltant, Art martial du Taichinpekûa, préparation de poison, camouflage urbain, sang-froid

Dotations : Armes cachés un peu partout dans les habits, 2 fioles de Poison au choix, 1d10 disciples, 100 pièces(or, argent ou cuivre) prises sur le corps de vos victimes, une arme du chaos

Accès : Fendeur des ombres

Débouchés : Seigneur des ombres

Seigneur des ombres

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	soc
30	30	25	20	40	20	20	25
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	7				4		

Compétences : Connaissances générales (trois au choix), Équitation, langage mystique (démoniaque), Langue (deux au choix)

Talent : lutte, connaissance des pièges , ambidextre, guerrier né, Éloquence, Force accrue, Résistance accrue, Rompu au Chaos, Sans peur, Sociable, Troublant

Dotations : une troupe de marcheur des ombres , une arme magique , manteau des ombres, objet magique

Accès : maître du chaos

Débouché : Seigneur des ombres suprême

Seigneur des ombres suprême

Il faut avoir 4 dons du chaos dont une marque du chaos.

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	soc
----	----	---	---	----	-----	----	-----

40	35	30	20	40	25	25	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	8			1	4		

Compétences : Connaissances académiques (stratégie/tactique), Équitation, Esquive, Langue (deux au choix), Sens de la magie, Torture

Talents : Effrayant, Maîtrise (deux types d'armes au choix), Orateur né, sixième sens, Sens aiguisés, Sur ses gardes

Dotations : Une arme du chaos , un manteau des ombres , deux objets magiques , armée du chaos

Accès : Seigneur des ombres

Débouchés : aucune

Art martial du Taichinpekûa

Cela consiste en plusieurs choses distinctes, tout d'abord la possibilité de combattre à main nues, quand vous combattez à mains nues en utilisant cet art martial votre ennemi a 10% de cc en moins lorsqu'il vous attaque en raison de vos mouvements surprenants

Vous bénéficiez en plus de trois techniques (toutes prennent une action complète et requièrent un test de cc) Si une tentative d'exécuter une de ces techniques se solde par un échec vous subissez un contrecoup d'1d10 points de blessures.

La prise du serpent

Test agilité force opposée, vous faites suffoquer votre adversaire en lui bouchant la trachée, il tombe inconscient, si vous maintenez la prise deux tour d'affilé, il meurt.

La prise du loup

Test agilité endurance opposée, vous brisez le bras de votre ennemi, lui causant 6 blessures sans compter ni l'armure ni le bonus d'endurance.

La prise du guépard

Test agilité endurance opposé, vous bougez extrêmement rapidement et venez vous placez derrière votre ennemi, après quoi vous lui brisez la nuque.

X) Pouvoirs de Norion

Nécessite le talent *Adresse de Norion*

Manteau des ombres

Difficulté : 7

Durée d'incantation : une demi-action

Effet : Tant que vous restez immobile vous êtes invisible aux yeux de tous

Agilité surhumaine

Difficulté : 9

Durée d'incantation : une action gratuite

Effet : vous gagnez une esquive supplémentaire jusqu'au début de votre prochain tour ; et vous pouvez relancer ce sort, cependant la difficulté augmente de 9. Vous ne pouvez lancer ce sort qu'un nombre de fois égal à votre valeur de magie.

Exemple : Jor-el est un Fendeur des ombres, il a donc deux points de magie, il lance agilité surhumaine, il fait 10 et réussit à lancer le pouvoir, il peut donc retenter de lancer le sort pour une difficulté de 18, il fait 19, il peut alors retenter le sort pour une difficulté de 27, cependant il n'a que deux points de magie, il est donc contraint de s'arrêter là.

Aiguiseur des ombres

Difficulté : 6

Durée d'incantation : ½ action

Effet : votre lame fait 1 de dégâts supplémentaires et est considérée comme une arme magique pendant quatre tours, cet effet est cumulable. Cependant vous ne pouvez pas réaliser ce sort sur l'arme d'un allié. Les effets de ce sort ne sont cumulables qu'un nombre de fois égal à votre valeur de magie.

Bond de félin

Difficulté : 14

Durée d'incantation : ½ action

Effet : Le marcheur des ombres réalise un bond formidable (5 cases) dans le plus grand des silences, il a une attaque gratuite si il a sauté derrière sa cible

Main tranchante

Difficulté : 16

Durée d'incantation : 1/2 action

Effet : Le marcheur des ombres utilise la puissance d'orion pour renforcer sa main et l'utiliser comme une arme mortelle elle frappe BF + 5 pendant ce tour. Si le marcheur des ombres exécute une victime sournoisement en utilisant ce sort, il rend grâce à Orion.

Disparition

Durée d'incantation : 1 action gratuite

Difficulté : 12

Effet : Le marcheur des ombres disparaît dans un écran de fumée, si il a lancé ce pouvoir alors qu'un ennemi le chargeait, si celui-ci rate son test de FM, il se retrouve à terre et hébété et le marcheur des ombres à une attaque gratuite contre lui.

Tranché net

Durée d'incantation : ½ action

Difficulté : 23

Temps de rechargement : 3 tours

Effet : Les ombres vous entourent vous rendant difficile à voir vous courez alors vers votre cible, si celle-ci rate son test de perception assez difficile vous lui infligez une blessure si grave que si l'hémorragie n'est pas stoppée au bout de deux tours la cible meurt dans d'atroces souffrances. Si la cible réussit son test de perception, le coup compte comme une attaque gratuite. Après avoir infligé votre coup, vous revenez à votre place de départ.

Génie de l'escalade

Difficulté : 24

Durée d'incantation : 1 action complète (hors combat)

Effet : Vous réussissez automatiquement tous les tests d'escalade pendant 1d10 heures, vous ne pouvez pas être perçu quand vous escaladez.

Adresse de l'assassin

Difficulté : 25

Durée d'incantation : 2 action complètes (hors combat)

Effet : Vous lancez une arme de jet avec une précision telle que vous pouvez toucher une cible à plus de 100 mètre dans la gorge. Jeter un dé de 10 si le résultat est égal ou inférieur à 5 la cible survit mais a besoin de soins immédiats, si le résultat est 6 ou 8 alors c'est une autre cible (au choix du MJ) proche de la cible originelle qui subit l'attaque, si le résultat est 9 ou 10 alors la cible meurt.

Lame cinglante

Difficulté : 27

Durée d'incantation : ½ action

Rechargement : 1d10/2+3 tours

Effet : Votre lame vibre de la puissance des ténèbres. Vous pouvez soit réaliser des attaques au corps à corps avec BF+ 7 durant ce tour, soit réaliser une attaque à distance particulière. Vous frappez l'air de votre lame créant ainsi une vague d'air tranchante vous pouvez toucher jusqu'à trois ennemis avec cette attaque. Elle compte comme un projectile magique de dégâts BF/2 + 7 (arrondi au point supérieur) qui ignore l'armure.

Assaut de l'ombre

Difficulté : 29

Durée d'incantation : 3 actions complètes

Effet : Vous utilisez les éléments du décor pour vous dissimuler, vos ennemis sont incapables de vous localiser. Vous pouvez utiliser votre voix pour les terroriser, car elle vient de partout à la fois. Vos cibles doivent alors réaliser un test de FM pour ne pas succomber à la peur. Puis vous pouvez réaliser des attaques furtives. Quand vous attaquez si votre cible rate son test de perception assez difficile elle ne vous voit pas arriver et subit une attaque considérée comme un projectile magique de valeur de dégât de 4, et vous pouvez à nouveau vous cacher et répéter l'opération et ainsi de suite jusqu'à ce que tous vos assaillants soient morts. Si votre cible a réussi son test de perception, elle peut tenter une parade avec -30%, si la parade réussit, le coup est bloqué et le sort est interrompu.

Envolée de l'ombre

Difficulté : 26

Durée d'incantation : une action complète

Vous pouvez soit réaliser un saut de 1d10 x 2 mètres soit sauter depuis n'importe quelle hauteur et arriver parfaitement sauf en bas soit planer pendant 1d10 x 3 minutes en sautant depuis un point haut. Vous pouvez utiliser ce pouvoir pour réaliser une approche furtive, dans ce cas votre cible doit réaliser un test de perception difficile pour vous apercevoir.

Pouvoir de Norion spécial, réservé aux Seigneurs des ombres suprêmes

Présence de Norion

Difficulté : 35

Effet : Orion vous offre momentanément la puissance d'un de ses démons majeurs. Vous pouvez alors utiliser la capacité spéciale (apparence changeante) des démons majeurs de Norion .

Si vous ratez un test de Fm -10% vous gagnez 1d10 /2 points de folie.

Les doubles pour les manieurs des ombres

Les manieurs des ombres n'utilisent pas la magie. Cependant, les doubles représentent chez eux la mise en échec du sort.

Pour un double, enlever soit 2 aux dégâts des sorts, mettez un malus de 10% au joueur si il doit réaliser un test et un bonus de 10% à l'ennemi, ou divisez par 2 la durée, valeur spécifique du sort (saut de 14 mètres devient saut de 7 mètres).

Pour un triple diminuez les dégâts de 3, mettez un malus de 15% au joueur si il doit réaliser un test et un bonus de 20% à l'ennemi si il doit réaliser un test, les valeurs spécifiques sont divisés par 3.

Pour un quadruple enlevez 5 aux dégâts des sorts, mettez un malus de 20% au joueur si il doit réaliser un test et un bonus de 20% à l'ennemi ou divisez par 4 la durée du sort.

Les sorts sans durée, sans dégâts, et sans tests d'aucunes sortes obtiennent une durée égale à la valeur de magie du joueur.

X) Tables de Norion

a) Mutations de Norion

01	Agile
02-06	Ailes
07	Albinos
08-09	Appétit surnaturel
10	Articulations supplémentaires
11	Aspect bestial
12-14	Bras multiples
15-17	chétif
18-19	copie
20-21	cornes
22	Chaos-morphe
23	Regard hypnotique
24	corps de métal
25	crachat acide
26-27	crâne
28-29	Crâne embrasé
30	Crinière
31	crocs
32	séduisant
33	cyclope

34-36	Démarche étrange
37-38	Dépendance
39-40	Esprit torturé
41-42	Fort
43-44	Fouffure
45-47	Fouffure épaisse
48-49	Garou
50-51	Griffes
52	Haine irrationnelle
53-55	Handicap sensoriel
56	Hideux
57-58	Illusion de normalité
59	Infâme
60-62	Instabilité dimensionnelle
63	Intelligence foudroyante
64-65	Invisibilité
66-68	Jambes prodigieuses
69-70	Lâcheté
71-72	Longues jambes
73	Male frénésie

74	Malin sorcier
75-76	Mauvais œil
77-78	Modification esthétique mineure
79	Mutation zoologique
80-81	Œil supplémentaire
82	Voix étrange
83-84	Peau d'ébène
85-86	téléportation
87-88	souffle de feu
89	Pigmentation étrange
90	Pseudo-démon
91	queue
92	rapetissement
93-100	Lancez le dé sur la table générale

b) Récompenses de Norion

01-06	Page blanche
07-14	Visage d'Ori
15-22	Visage de Thésauriseur
23-30	Visage des ombres
31-38	Musc avide
39-46	Ailes
47-54	Fusion avec les ombres
55-62	Peau de Norion
63-70	Familier démoniaque
71-78	Avide
79-86	Apparence impeccable
87-97	Visage de Norion
97	Marque de Norion
98	Nom démoniaque
99-100	Mutation du chaos

Visage de Norion : Votre ombre semble se rebeller contre vous et vous déchire violement le visage. Après de longues heures de souffrance, vous réalisez que votre ombre a cessé de vous tourmenter. Votre visage n'as désormais plus aucune marque. Vous n'avez plus d'yeux, plus de nez, et plus de bouche. Pour une raison inconnue, vous arrivez cependant à respirer, manger et voir sans problème. Vous avez le talent terrifiant.

Visage d'Ori : Vous apercevez un Ori au loin. Alors que vous ramassez l'or qu'il sème sur son passage vous sombrez dans un profond sommeil. A votre réveil votre visage est celui d'un Ori. Vous obtenez arme naturelle : croc

Visage de thésauriseur : Une nuée de chauve-souris jaillit des ombres et recouvre votre visage. Vous passez des heures à vous débattre, quand elles s'en vont vous trouvez votre voix différente. Vous avez désormais le visage d'un thésauriseur. Vous disposez du talent vue radar et vous pouvez pousser un cri qui terrifie vos ennemis. D'autres parts, votre voix change. Elle est parfois aussi douce que celle d'un ange et parfois aussi rauque que celle d'un buveur de sang de Khorne.

Visage des ombres : Votre visage se met à brûler d'une flamme noire et épaisse. Au bout de longues heures de souffrance les flammes se dissipent pour ne laisser qu'une fumée étrange et mystique. Vous pouvez faire prendre la forme de votre souhait à votre visage. Vous gagnez le talent éthéré pour votre tête. De plus votre voix se change désormais en une voix cristalline.

Mutation du chaos : Norion vous récompense d'une mutation aléatoire. Vous obtenez une

mutation de la table *Mutation de Norion*.

Nom démoniaque : Anticipant peut-être, quelque promotion imminente au statut de démon, Norion vous baptise d'un nom de démon. Vous gagnez trois unités phonétiques supplémentaires. A chaque fois que vous obtenez ce don vous gagnez une unité supplémentaire.

Musc avide : Vous inspiré une confiance inconditionnée aux gens autour de vous. Vous gagné 2d10% de sociabilité (avec un maximum de 15). Les personnages ayant moins de 55 en intelligence doivent réaliser un test d'intelligence assez facile pour ne pas boire tous vos mots.

Marque de Norion : La marque de Norion apparait sur une partie bien visible de votre corps. Vous obtenez une mutation gratuite de Norion. Vous bénéficiez d'un manteau des ombres. Si vous en avez déjà un, vous gagnez +1PA et +5% en dissimulation et en déplacement silencieux. D'autre part vous avez +10% en sociabilité pour vos interactions avec les fidèles de Norion. Si vous obtenez ce don plusieurs fois, vous obtenez une mutation gratuite à la place.

Ailes : Deux grandes paires d'ailes de chauve-souris vous poussent sur le dos. Vous gagnez le talent vol, votre valeur de déplacement en vol étant égale au double de votre valeur de mouvement ordinaire.

Fusion avec les ombres : Alors que vous marchez à l'ombre vous remarquez quelque chose d'étrange, vous devenez invisible dans l'ombre. Tant que vous restez à l'ombre personne ne peut vous détecter à moins de réaliser une réussite critique à un test de perception. Les mages cependant ont 5% de chance de détecter une anomalie étrange.

Peau de Norion : Votre peau subit une mutation des plus étrange. Elle durcit jusqu'à développer de petites écailles noires qui le recouvrent intégralement. Vous gagnez 2 PA.

Familier démoniaque : Alors que vous comptez l'or que vous avez gagné celui-ci se met à fondre pour former un perfide en or d'une trentaine de centimètres. Il devient automatiquement votre familier. (Vous perdez 30CO, si vous n'avez pas 30CO vous avez simplement un perfide normal).

Avide : Dans les situations ou vous pouvez gagner beaucoup d'argent vous devenez inratables, comme obnubilés par votre soif de richesse. Vous gagnez 10% en F, AG, End, et FM et +2PB. Par la suite, chaque fois que vous obtenez ce don vous obtenez +10%.

Métamorphe : Norion vous permet de changer d'apparence comme les perfides. Vous pouvez ainsi faire disparaître toutes vos mutations en prenant une forme impeccable. Vous pouvez toujours retourner à votre véritable forme. Quand vous changez de forme vous ne bénéficiez pas de vos mutations. Vous ne pouvez pas prendre une forme avec des mutations différentes, ou d'une race différente. Cependant vous pouvez adopter une forme d'une race différente.

Page blanche : Vous oubliez tout de votre précédente identité. Votre vie n'as désormais pour seul but que de suivre les préceptes de Norion. Vous devenez ainsi beaucoup plus calculateur, rusé et mesquin. Vous gagnez 1d10 en intelligence.

XI) Objets blasphématoires de Norion

Lame en fer noir

Cette épée n'est semblable à aucune autre, elle ne possède pas de garde, et est longue et effilée. Elle est incroyablement rapide et permet des attaques d'une terrible précision. De plus, toute personne qui la manie a l'impression de voir les actions des adversaires avant même qu'ils les réalisent.

Connaissance académique : Histoire

Pouvoir : La lame donne +10% en cc, Ag, et a les attributs rapide et percutante. De plus, au prix d'un test de FM réussi vous pouvez lancer deux test d'agilité et conserver le meilleur lors d'une esquive ou d'une parade, une seule fois par tour.

Effets secondaires : La lame ne supporte pas l'échec, à chaque tour où l'ennemi vous a infligé plus de dommage que vous ne lui en avez infligé effectuer un test d'endurance sous peine de gagner une mutation

Histoire : On raconte que cette lame était maniée par l'un des hommes que Norion a corrompu en premier. Devenu hôte du dieu-démon alors que celui-ci naissait à peine, les objets en sa possession furent emplis d'une énergie démoniaque quand Norion atteint le statut de Dieu du chaos. Cette lame fut en de nombreuses mains depuis lors, et elle servit à de nombreux assassinats.

Crâne de l'avare

Ce crâne, noirci, dit-on, par les vices de l'homme à qui il jadis appartenus, recèle d'une puissance mystique et étrange. Le crâne parle sans arrêt, poussant souvent son porteur à commettre des actions épouvantables. On ne sait quels dessein sert le crâne, mais une chose est sûre personne ne peut le supporter plus de quelques mois.

Connaissance académique : Magie

Pouvoir : Porter le crâne donne accès au sombre savoir (nécromancie) et aux règles spéciales de Norion. Il donne un bonus de +10 en focalisation et permet aussi de lancer le sort suivant :

Brouillard

Difficulté : 28

Temps d'incantation : 2 actions complètes

Effet : Le crâne se met à cracher en abondance un épais brouillard qui recouvre une zone de 100 mètres de diamètres. Tous les morts présent dans cette zone se réveillent et obéissent aux ordres du crâne. Ils restent vivants pendant un nombre de dizaine de minutes égal au triple de la valeur de magie du mage, après quoi les morts-vivants se désagrègent.

Effets secondaires : Pendant que *Brouillard* est actif, vous ne pouvez pas lancer d'autre sort, les règles spéciales ne s'appliquent pas aux morts réveillés par brouillard, le crâne est

véritablement insupportable chaque jour ou vous le porter vous devez effectuer un test d'intelligence (dont la difficulté augmente de 5 chaque jour) pour ne pas le lancer au loin dans un instant de colère. De plus, chaque fois que vous lancez un et que le crâne est dans les 30 mètres, vous avez 10% de chances de gagner une mutation. Si une personne qui est le fidèle d'un autre dieu du chaos utilise le crâne il attire le courroux de son dieu.

Histoire : Il est dit que ce crâne a appartenu à l'un des aventuriers responsables de l'apparition de Norion en notre monde. Devenus un puissant nécromant il aurait inventé de nombreux rituels de nécromancie fort dangereux. On dit qu'après sa mort lors de la guerre de l'avènement de Norion, sa perfidie, son avidité et sa soif de pouvoir étaient telles que son âme s'accrocha à son crâne afin de survivre.

XII) Démons de Norion

Ori/ Coyotes de Norion

Les Ori ou coyotes de Norion sont de petites créatures recouvertes des écailles typiques des démons du seigneur des richesses. Ils se déplacent et apparaissent souvent en petites meutes d'une dizaine d'individus, répandant une fine poussière dorée sur leur passage que les mortels prennent souvent pour l'or. Ils se comportent souvent comme de gentils petits chiens avant d'assassiner leur proie et de s'enfuir avec leurs biens les plus précieux. La poussière dorée est en fait un puissant paralysant qui agit instantanément au commandement de la meute. Leurs capacités en dissimulation sont grandes puisqu'ils peuvent devenir entièrement noirs, même leurs yeux.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	A	B	M	Mag	Soc
34		37	37	51	40	40	2	12	6		51

Compétences : Perception +20 %, sens de la magie, pistage, dissimulation + 20 %

Talents : Acuité auditive, aura démoniaque, sens aiguë, vision nocturne

Règles spéciales :

Instabilité

Poussière dorée : Toute personne ayant ramassé de la poussière dorée, respiré de la poussière dorée ou avalé de la poussière dorée doit réaliser un test de FM pour ne pas être instantanément paralysée pendant une durée de 10 - sa valeur de BE. De plus, toute personne ayant moins de 50 en Int ou Fm doit réaliser un test de FM assez difficile pour ne pas ramasser la poussière dorée.

Armure : aucune

Armes : crocs, griffes, poussière dorée

Les perfides

Les perfides sont des démons changeurs de formes. Il ne possède pas d'aura démoniaque et ne sont donc pas aisément découverts par un magicien. La plupart du temps ils prennent la forme d'un bourgeois et s'enrichissent par des manigances obscures. Ils complotent sans arrêt, dans le seul but de ruiner les autres pour leur propre compte. Ils mènent de nombreuses personnes au désespoir et les convertissent bien souvent au culte de Norion. Cependant ce ne

sont pas de très bons combattants et ils évitent de combattre d'eux-mêmes, préférant utiliser une armée de subordonnée qu'ils sacrifient pour sauver leur peau. Les perfides peuvent prendre la forme de personnages spécifiques cependant toute personne connaissant le personnage qu'ils tentent de jouer peuvent voir que quelque chose ne va pas.

Dans leur forme originelle les perfides ressemblent à une grande silhouette faite d'une substance noire et visqueuse.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	A	B	M	Mag	Soc
30		32	32	37	50	50	1	11	5		60

Compétences : baratin, Expression artistique (acteur) (+5%), commandement (+10%), charisme (+15%) , marchandage (+15%) Dissimulation (bonus variable selon la forme)

Talents : Dur en affaires, Eloquence, Etiquette, Fuite, Imitation, Orateur né, Talent artistique

Règles spéciales :

Instabilité

Métamorphe : Le perfide peut prendre la forme de son souhait. S'il le souhaite il peut même prendre la forme d'un objet. Il n'a pas besoin de faire un test pour prendre une forme, sauf si celle-ci est très précise auquel cas il doit réaliser un test de FM facile. Pour changer de forme il doit d'abord passer une action à prendre sa forme originelle puis une action à prendre la forme de son souhait.

Sombre fusion : Les perfides peuvent fusionner entre quand ils sont en danger, ils prennent alors la forme de leur souhait, et changent leur caractéristique en conséquence. Cependant ils conservent leur endurance et leurs points de vies actuels et ne peuvent pas prendre la forme de démon majeurs ou de monstres dont la perspective d'éradication est impossible.

(Leur endurance passe à 40 et leurs points de blessures à 17)

Les terreurs de Norion

Les terreurs sont des créatures abjectes. Elles se fondent dans la nuit et tuent leurs ennemis sans leur laisser le temps de les voir venir. Norion n'offre ces montures qu'aux plus valeureux de ses champions. Elles possèdent de grandes ailes de chauves-souris. Leur corps est recouvert d'une étrange substance noire qui semble être animée par des milliers de visages terrorisés dont la souffrance semble éternelle. Leur tête est celle d'une chauve-souris grimaçante. Elles possèdent de longues pattes arrière griffues, avec les rotules inversées mais pas de pattes avant. Lorsqu'elles volent, elles semblent ne faire aucun bruit.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	A	B	M	Mag	Soc
40		47	50	40	16	38	2	16	4 (12)		23

Compétences : aura démoniaque, dissimulation, déplacement silencieux.

Talent : Terrifiant, vol, vision nocturne,

Armure : 2 partout

Armes : Crocs et griffes

Règles spéciales :

Instabilité

Des milliers de visage : Quand une terreur tue, elle dévore sa victime. Le visage de celle-ci vient alors s'ajouter aux milliers de visage torturés, comme autant d'âme qui ne connaîtra jamais le repos.

Démon majeur - Les manipulateurs des ombres/Thésauriseur

Afin de mieux tromper les hommes, le manipulateur se change en une créature magnifique, qui ressemble à un ange. Même les plus habiles prêtre en sont trompés et s'agenouillent devant ce qu'ils croient être une apparition de leur divinité. Puis, quand tous sont prosterné devant lui, le démon dévoile son vrai visage, il se change en une créature sortie tout droit d'un cauchemar, un humanoïde gigantesque, croisé d'une chauve-souris, avec deux paires d'ailes, et recouvert entièrement d'écailles sombres. Il pousse alors son terrible cri, et tous ceux qui l'entendent sont submergé d'envie de trahison, d'avarice, et de perfidie. Enfin, la créature de cauchemar fond sur ses ennemis, les étranglant avec sa formidable queue préhensile, les arrachant au sol avec ses membres inférieurs munis de patte habiles ou encore les fauchant de son incroyable lame.

Apparence :

Il peut osciller entre une apparence d'ange, brillant, qui semble indiquer une apparition divine. Puis, une fois qu'il a mis en confiance ses cibles, il se change une créature mi-homme mi-chauve-souris, protégé par une peau épaisse et écailleuse, et armé d'une longue lame effilée qui est une arme du chaos possédant 3 caractéristiques.

Phénomènes précédant l'apparition d'un Manipulateur :

Les gens commencent à être suspicieux, à être de plus en plus avare. A mesure que le démon approche l'or semble plus brillant, les ombres s'étirent et les tensions augmentent.

Les manipulateurs des ombres/Thésauriseur

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	A	B	M	Mag	Soc
75	75	70	70	89	75	75	6	69	6(18)	4	89

Règles spéciales :

Apparence changeante : Lorsque le démon apparaît, tous ceux qui le voient sont subjugués par son apparence d'ange, si la FM des cibles est inférieur à 50, elles ne peuvent pas résister à cette magnificence, et se prosternent devant le démon. Toute créature ayant plus de 50 en FM doit réaliser un test de FM sous peine de subir le même effet. Toutes les cibles sont considérées comme sans défense jusqu'à ce que le démon change d'apparence ou que les cibles soient blessées.

Cri : Quand le démon reprend sa forme de créature de la nuit, il peut, au prix d'une action gratuite, pousser un formidable cri, tout ceux qui l'entendent doivent réussir un test de FM difficile (ou -40% pour les victimes d'apparence changeante) sous peine d'entendre des voix qui

les incitent à trahir leur peuple pour s'abandonner au chaos, et à l'avarice. Les victimes doivent refaire un test de FM à chaque tour, qui devient de plus en plus facile. Quand le test atteint le niveau très facile, la victime cesse d'entendre des voix. Si la victime a raté un test de FM, elle cesse d'aider son camp, si elle en rate trois, elle est désormais un disciple de Norion. A chaque fois qu'elle rate un test de FM, la difficulté augmente d'un cran, avec pour maximum -30%.

Agilité démoniaque : Le démon peut réaliser un test de FM par tour, ce qui lui donne le droit de lancer 1d10/2. C'est le nombre d'esquive qu'il a le droit de réaliser ce tour-ci.

Vol : Le démon est constamment en train de voler, il ne combat jamais au sol, sauf s'il y est contraint.

Mutation : Peau écailleuse : 3 d'armure partout, queue préhensible, griffes crocs, pieds préhensible crochus

Armure : 3 partout

Arme : 1 arme du chaos avec trois caractéristiques.

Les cultistes de Norion

Norion est beaucoup plus jeune que les autres dieux de la déchéance. Il est donc relativement peu vénéré dans le vieux monde. Cependant, les cultes de Norion commencèrent à apparaître suite à la Guerre de l'avènement de Norion.

La plupart des sectes de Norion sont en vérité des guildes de voleurs ou d'assassin qui, sans même le savoir rendent grâce au dieu de l'avarice. La corruption des adeptes n'est pas toujours évidente mais celle du magus en revanche, peut être très révélatrice. Comme ces cultes sont toujours basés sur le secret et le mystère, personne n'est gêné par le fait que le magus ne montre jamais son véritable visage, et c'est en général trop tard que les voleurs de bas étage comprennent dans quoi ils se retrouvent.

Le magus et ses adeptes ne sont motivés que par un but unique, s'enrichir. Ça en devient un besoin complètement irrationnel.

Il n'est pas rare que quelques perfides fassent partis de ces groupes. Certains en sont même parfois les chefs, mais généralement les perfides deviennent des chefs de gang qui s'affilient aux cultes sans en faire réellement partie. Le propre des sectes de Norion c'est que la plupart des membres de la secte n'est que des pions, qui ne sont parfois même pas au courant de faire partie de la secte. Le Magus et ses adeptes les utilisent selon leur besoin de sorte que le culte en profite.

L'un des plans favoris des cultistes de Norion est le plan que l'on appelle "L'arnaque de la pyramide". Il s'agit de faire croire à des gens qu'ils investissent dans la production d'un produit alors que l'argent versé revient au magus. On les informe après coup que plus ils font participer de gens plus ils seront payés sur la recette finale et le gain se révèle gigantesque. Cependant le problème reconnu de cette méthode est qu'au bout d'un moment, le nombre de personnes intégrés à l'arnaque est tellement grand qu'il n'y a plus personne à faire entrer dans le coup et que la pyramide s'effondre sur elle-même. C'est pourquoi, après quelques mois de pratique, le magus disparaît dans la nature avec la somme qu'il a récolté et revient dans une autre ville, une

fois qu'il s'est choisi une nouvelle identité, et un nouveau culte.

Acolyte de Norion

Les acolytes relayent les paroles de leur magus. Ils sont en général issus d'un milieu assez élevé et sont capables de se mêler à toute sorte de machination politique. Ils sont entraînés pour être capables d'organiser des assassinats et se débarrasser de ceux qui entravent leur gain d'argent.

N.B: L'acolyte doit choisir entre être magicien et être manieur des ombres. Il ne peut être les deux et doit donc sélectionner les compétences et talents adéquats. Seuls les cultistes établis de Norion ayant au moins une mutation peuvent entreprendre cette carrière.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	Mag
10	5			10		15	20	1	+1	1

Compétence : connaissance académique (stratégie/tactique ou démonologie)

Connaissance générale (une au choix), déguisement, focalisation ou déplacement silencieux, Intimidation, Langage mystique (démoniaque) ou esquive, lire/écrire, sens de la magie ou filature, soins, survie, torture

Talents : Eloquence, Harmonie aethyrique ou résistance accrue, Magie commune (chaos) ou adresse de Norion, Magie noire ou parade éclair, Rompu au chaos, sans peur, Etiquette, coup précis

Dotations : Habits de nobles, armure légère, arme à une main, symbole d'appartenance à un culte de Norion, 1d10 Co.

Accès : Chasseur de primes, contrebandier, coupe-jarret, Escroc, Hors-la-loi, Mercenaire, Noble, Trafiquant de cadavres, Vagabond, voleur

Débouchés : Magus de Norion

Magus de Norion

Les magus de Norion cachent leurs difformités derrière un masque ou un costume. Ils sont toujours très créatifs. Quand ils se montrent ils font toujours une entrée théâtrale qui témoigne de leur puissance et inspire le respect. Ils donnent toujours l'impression d'être très calme et parfaitement maître de leurs émotions, mais quand un de leur plan tourne mal ils entrent dans des rages meurtrières, comme s'ils cherchaient à récupérer leur investissement.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	Mag
15	10	5	5	25	5	20	20	2	+3	2

Compétences : Commandement, connaissance académique (démonologie ou stratégie/tactique), connaissances académiques (une au choix), connaissances générales (deux au choix), focalisation ou déplacement silencieux, Langage mystique (deux au choix) ou dissimulation, lire/écrire, perception, préparations de poisons, sens de la magie ou filature

Talents ; Désarmement, Effrayant, Harmonie aethyrique ou orateur né, Magie mineure (deux au choix) ou sixième sens, sens aiguisé, sang-froid

Dotations : Armure légère, culte de Norion, épée à deux mains de qualité exceptionnelle,

costume travaillé

Accès : Acolyte de Norion

Débouchés : Manieur des ombres, malédictor, Carnomancien