

## Nouvelles carrières avancées

Source : [droidscooty@msn.com](mailto:droidscooty@msn.com)

### ARCHEOLOGUE

Nombreux sont ceux qui espèrent faire fortune au détour d'un chemin : magots cachés des templiers, reliques de khemri, cités archéennes endormies, bateaux engloutis, artefacts en gromril enfuis, grimoires poussiéreux sont autant de promesses de fortune et de pouvoir pour ceux qui prennent le temps de s'y intéresser. Les archéologues ont fait de l'étude du passé leur spécialité et ils ne manquent jamais d'audace pour ouvrir un nouveau site de fouille dans un lieu inhospitalier...

#### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5	+5	+5	+5	+15	+10	+5	+10

#### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	-	-	-	-	-	-

#### Compétences :

Alphabet secret (deux au choix SAUF: Astrologue, Nomades, Pisteuse, Templier et Voleur) OU Connaissances générales (deux au choix parmi : Cités-Etats Hellènes disparues, Ex-Empires (au choix), ex-Empire de Durbaita, ex-Grand Empire des Quatre Nations, ex-Ligue Achéenne, ex-Royaume Strigoi, Lumbrie/Lemuria mystique, Skavens, Vampires), Baratin OU Commérage OU Langue (une au choix), Connaissances académiques (Histoire OU Théologie), Connaissances académiques (Cryptologie OU Sciences), Fouille, Lire/Écrire

#### Dotations :

Ceinture, coffre en bois, chapeau à bords larges, couverture OU sac de couchage, étui à parchemins ou cartes, pistolet accompagné de poudre et de munitions pour 10 tirs, tente (grande), fouet, veste en cuir, vêtements d'hiver (tenue complète) OU tenue de désert (tenue complète)

#### Accès :

Agent de guilde, Bibliothécaire, Caravanier, Copiste, Erudit, Etudiant, Fossoyeur, Garde des profondeurs, Interprète, Messenger, Noble/Jarl, Pilleur de tombes, Pirate/Corsaire, Porteur, Trafiquant de cadavres

#### Débouchés :

Agent du Suaire, Apprenti sorcier, Bandit de grand chemin, Chasseur de vampires, Chevalier du Corbeau, Combattant des tunnels, Dilettante, Faussaire, Initié, Raconteur, Receleur, Savant/Professeur, Vagabond

### BOUCHER

*Cette carrière est réservée aux humains, nains et halflings uniquement*

Les bouchers sont des commerçants aisés, respectés pour leur savoir-faire et leur boutique est rarement vide : ils ont toujours un client ou un mendiant venu supplier les restes de la découpe des carcasses fraîchement arrivées. Un boucher connaît bien l'anatomie des mammifères et sait préparer et conserver la viande suffisamment longtemps pour la vendre. Ils peuvent même prodiguer des conseils pour sa préparation culinaire. Les bouchers prêtent une attention particulière à la préparation et à l'origine de leur viande, mais dans les quartiers les plus pauvres, certains ne sont pas toujours aussi regardants...

#### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5	-	+10	+5	+15	+10	+5	+10

#### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+2	+1	-	-	-	-	-

#### Compétences :

Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (Gastronomie), Évaluation, Marchandage, Métier (boucher/tripier/équarisseur OU Chevillard/Ecorcheur/Ouvrier d'abattoir), Lire/Écrire, Soins des animaux

#### Talents :

Acuité gustative, Coups précis, Dur en affaires OU Sang-froid, Dur à cuire, Valeureux

#### Dotations :

Boîte d'amadou ou Briquet à silex, 1 Marmite en fer, 3 Couteaux de cuisine (Dagues), Outils de boucher, Scie à os, Tablier en cuir, 50 CO en Épices, 200 CO en viande

#### Accès :

Berger/Pâtre, Chasseur, Fermier, Marchand, Mercanti/Colporteur, Ratier, Serviteur, Vacher

#### Débouchés :

Acolyte de Khorne, Artisan, Aubergiste, Bourreau, Bourgeois, Chirurgien barbier, Trafiquant de cadavres

Sources : <https://wjr.f.bimondiens.com/content/carrieres/boucher-546.html> et The Unofficial Tome of Carrers p.12

## CHEVAUCHEUR DE DRAGON

*Cette carrière est réservée aux elfes uniquement*

Très rares sont ceux qui à travers le mondent disposent de suffisamment de richesses, de courage et de volonté que pour dresser et entretenir un dragon. Il est pourtant des princes elfes et elfes noirs parmi les meilleurs chevaucheurs d'aigles en manque d'aventure ou de sensations fortes qui investissent des sommes colossales pour y parvenir. L'entraînement est long mais la récompense est grande...

### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10	+10	+5	+5	+10	+20	+20	+15

### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+3	+4	-	-	-	-	-	-

#### Compétences :

Équitation, Escalade, Esquive, Intimidation OU Jeu, Perception, Soins des animaux

#### Talents :

Linguistique, Sur ses gardes ou Rechargement rapide, Tir de précision ou Acrobatie Équestre, Tireur d'élite, Vivacité, Volonté de fer

#### Dotations :

Un dragon au choix

#### Accès :

Chevaucheur d'Aigle de Guerre/Terradon\*

#### Débouchés :

Joueur, Hors-la-loi, Vagabond, Vétéran

*\*Defenders of the Forest*

## INTERPRETE

Nombreuses sont les langues qui existent dans le vieux monde et rares sont ceux qui peuvent prétendre aussi bien les connaître que les interprètes. Ferrus de vieux livres aussi bien que d'inscriptions étranges ou anciennes, les interprètes sont courants en Arabie et bien plus que de simples traducteurs. Ils sont généralement dotés de savoirs assez importants et peuvent se révéler très utiles à quiconque peut monnayer leurs services.

### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5	+5	+5	+5	+10	+30	+15	+15

### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

#### Compétences :

Alphabet secret (un au choix) OU Langage secret (un au choix), Commérage OU Connaissances académiques (une au choix), Expression artistique (conteur ou chanteur), Fouille OU Perception, Langue (trois au choix), Langage mystique (un au choix), Lire/Écrire, Métier (calligraphe)

#### Talents :

Linguistique, Intelligent, Sociable OU Grand Voyageur

#### Dotations :

Accessoires de calligraphie, Bougie de cire, Étui à parchemins, Loupe, Parchemins (5), Livre imprimé et collé.

#### Accès :

Étudiant, Guide, Messenger, Moine, Porterune, Raconteur, Scribe, Vendeur de journaux

#### Débouchés :

Agitateur, Apprenti sorcier, Archéologue, Diplomate, Érudit, Explorateur, Initié, Investigateur véréneén, Ménestrel, Pamphlétaire, Raconteur, Valet

## MAÎTRE QUEUX

*Cette carrière est réservée aux humains et halflings uniquement*

Beaucoup aiment manger mais certains adorent passionnément la bonne nourriture. Selon eux, la grande cuisine n'est pas faite pour les timorés et le goût est affaire de raffinement et de délicatesse. Aussi une école a vu le jour afin de faire de la gastronomie une science à part entière. Souvent décriée, elle est pourtant très appréciée des fins gourmets. On trouve d'ailleurs un chef coq diplômé dans tout château et palais qui se respecte. Ils gèrent souvent d'une main de fer une véritable brigade de cuisine composée d'une armée de serveurs, sauciers, rôtisseurs, chef de parties, pâtisseries, plongeurs et autres commis...

### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10	-	+5	+10	+25	+10	+15	+15

### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+2	-	-	+1	-	-	-

### Compétences :

Commandement, Connaissances académiques (Gastronomie), Métier (cuisinier/marmiton), Lire/Écrire, Perception, Résistance à l'alcool

### Talents :

Acuité gustative, Acuité olfactive OU Ambidextre, Éloquence OU Troublant, Fêtard, Vivacité OU Sang Froid, Sociable OU Étiquette

### Dotations :

Bouilloire, Boîte d'amadou ou Briquet à silex, 3 Marmites en fer, 3 Couteaux de cuisine (Dagues), Grand plat en cuivre, Couverts en métal, 2 Écuellles de Fer, 5 Éponges, Poêle à frire, Tablier en tissu, 1 Savon, 50 CO en Épices, 200 CO en Nourriture

### Accès :

Serviteur, Valet

### Débouchés :

Aubergiste, Bourgeois, Hors-la-loi, Maître-artisan, Marchand, Régisseur

## SAPEUR-POMPIER

Entourés en permanence de mages, d'artilleurs, d'artisans comme les forgerons ou les boulangers, les habitants des grandes villes du Vieux Monde savent que le feu et les incendies sont une menace pesante. Dans l'Empire quelques casernes sont même apparues dotées parfois de grands réservoirs à eau munis de pompes montés sur des chariots pouvant se rendre rapidement sur les lieux d'un sinistre. L'eau étant une denrée précieuse ils sont beaucoup plus rares et recherchés en Arabie comme gestionnaires. Métier ingrat très apprécié par les populations locales, un sapeur-pompier rend aussi service dans nombre d'autres petits incidents.

### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5	+5	+15	+10	+15	+5	+15	+15

### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+4	+1	+1	+1	-	-	-

### Compétences :

Commandement, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (ingénierie), Escalade, Esquive, Soins

### Talents :

Dur à cuire, Force accrue OU Fuite, Réflexes éclair, Sang-froid, Valeureux

### Dotations :

Arme à 1 main (hache), Bâche, Casque ou chapeau à bords larges, Corde (10m) ou Chaines (10m), Échelle, Gilet de cuir, Pied-de-biche, Piolet d'escalade, Seau en métal, Uniforme (tenue complète)

### Accès :

Allumeur de réverbères, Garde, Milicien, Ramoneur

### Débouchés :

Bourgeois, Ingénieur, Ingénieur de siège, Mercenaire, Milicien, Soldat, Vétéran

## SYCOPHANTE

Accusateur public, délateur professionnel, flatteur pas sincère, renégat, félon, enquêteur tonitruant autant de dénominations qui désignent en fait un Sycophante. Leur motivation provient souvent de l'or mais parfois simplement de leur frustration de la vie dans le Vieux Monde. Trop lâches pour faire justice eux-mêmes, leur principale occupation consiste à incriminer de façon la plus ostentatoire possible quiconque aurait le malheur d'attirer leur jalousie. Ils sont très appréciés des nobles car très pratiques pour détruire la réputation ou la carrière de quelque opposant.

### Compétences :

Baratin, Commérage, Crochetage, Escalade OU Filature, Fouille, Intimidation, Perception

### Talents :

Acuité auditive, Camouflage rural OU Camouflage urbain OU Combat de rue, Code de la rue, Fuite, Politique

### Dotations :

Arme à 1 main (dague), Cape longue, Chapeau à bords larges, Cloche OU Sifflet OU Tambour, Outils de crochetage, Pied-de-biche

### Accès :

Agitateur, Catéchiste, Espion, Frère de la cape, Garde, Geôlier, Initié, Magistrat, Médiateur\*, Ménestrel, Pamphlétaire, Pisteur, Raconteur, Vendeur de journaux.

### Débouchés :

Avoué, Champion de justice, Charlatan, Chasseur de primes, Collecteur de taxes, Démagogue, Étudiant (droit), Exécuteur, Flagellant, Fouet de dieu, Hors-la-loi, Politicien, Prêcheur de rue, Prophète, Racketteur, Répurgateur, Vagabond, Vaurien.

*\*The Unofficial Tome of Careers*

### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5	+0	+15	+10	+15	+20	+15	+5

### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+2	+1	+1	+2	-	-	-

## SHUGENJA/ SADHU

La magie en Extrême-Orient ne se considère pas de la même façon qu'ailleurs : Pour eux Science de la Magie et Inspiration Divine ne font qu'un. Cela leur donne une versatilité inégalée et vue nulle part ailleurs mais limite aussi leurs perspectives d'avenir de par le nombre infini d'années d'études de leurs livres sacrés : Sutras, Mantras ou Tao. Le plus souvent ils vénèrent en particulier le kami ou le dieu qui correspond à leur type d'affinité magique (voir ci-dessous) mais ils doivent aussi rendre grâce à tous les autres et cela prend vraiment beaucoup de temps...

### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+30	+20	+10	+20	+30	+40	+50	+30

### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	+1	+2	-	+6	-	-

**Compétences :** Connaissances académiques (Magie et Théologie), Expression artistique (une au choix), Langage secret (Vieux kanjis cathayens OU Vieux kanjis nipponais OU Vieux sanscrit indhya), Méditation

**Talents :** Harmonie aethyrique ou Magie noire, Magie mineure (2 au choix), Lutte OU Combat de Rue OU Maîtrise (une au choix), Inspiration Divine (une au choix), une au choix parmi : Science de la magie ou Sombre savoir.

### Dotations :

Accessoires de calligraphie, un étui à parchemins rempli de prières

### Accès :

Apprenti Sorcier, Expert en Arts Martiaux

### Débouchés :

Démagogue, Érudit, Espion, Maître de guilde, Prêtre-guerrier, Vétéran

*-Les dieux d'Extrême-Orient ne relèvent ni du bien, ni du mal, ni de l'ordre, ni du chaos : Ils n'ont aucun alignement.*

*-Les domaines des Sombres Savoirs au Nippon comme au Cathay se nomment globalement sous la forme de « Mabo ».*

*Ils sont tout aussi interdits qu'ailleurs et les Magistrats des Empires chassent et tuent à vue tous les « Mabo-tsukai » sans relâche.*

*Aux Royaumes d'Inja c'est une question de Karma : comme ils perçoivent le bien et le mal en toute chose cela relève d'un jugement divin. Mais ils ne sont pas plus tolérants en cas de culpabilité prouvée.*

*-Toute leur vie les sādhu indi et shugenja nipponais et cathayens sont d'éternels apprentis qui intercèdent respectivement aux Dieu Indi en Inja ou au Dragon céleste, aux kamis et aux kansen (qui correspondent à la Dhar) au Nippon et aux Dieux Cathayens au Cathay et. Ceux-ci réalisent alors (ou pas) les sorts souhaités selon la puissance de leur ferveur et de leur dévotion*

## Correspondance approximative des religions à travers le monde

Triées de manière abrupte afin de les faire correspondre aux différentes Sciences de la Magie et Domaines Divins.

Occidentaux	Magie associée	Nippon	Cathay	Inja	Néhékarhéa	Slaan*	Kislev	Arabie	Albion	Norsca	Empire hellène	Nain et <i>Gnome</i>	Elfe
Aach/Altaver/Gorol/...	(Cours d'Eau)	----	----	Ganga	----	Cadiz	----	----	----	----	Poséidon	----	----
Arianka	(Justice)	Ashinaga	----	Vikrishni	Dhuram	Inhamex	Arianka	----	----	----	Athéna	----	----
Dargodd	(Terre)	----	----	----	----	Xokha	----	----	Litavis	----	Gaïa	Grugni	----
Déesse mère	(Nature)	Izana	----	Vishnou	----	----	----	----	----	----	Gaïa	----	Liadriel
Ecate	Esprits	----	----	Kali	----	Potec	----	----	Annea Clivana	----	Héra	<i>Mabyn</i>	Hekarti
Esméralda	(Foyer)	Kujin	----	Ganesha	Taoueret	----	Domovoi	Taoueret	Rosmerta	----	Hestia	----	----
Forsagh	Astrologie	Tsakayumo	----	Miyi	Altaïr	Uxmac	Zorya	Aldébaran	----	----	----	----	----
Handrich	(Marchands)	Hitoï	----	Mahakali	----	----	Kalita	----	Cissonius	----	Hermès	----	----
Illuminas	Lumière	Annu-Minato	----	Brahmasattva	----	Chotec	----	----	Lugh	Baldr	Apollon	----	----
Kavarich/Kakarov	(Chevaux)	Kamisaki-jinja	Kirin	Bagri Maro	----	----	Sivko-Bourko	Bouraqa	Atepomarov	Sleipnir	Pégase	----	----
Khome	(Sang)	Great Gojira	Liu Shue Mo Gui	Raktavija	Godt	----	----	Godt	----	Kharnath	Ichor	----	----
Khaine	(Meurtre)	Akira	Lao Nian	---	Sokth	Xapati	----	Sokth	----	----	Thanatos	----	Khaine
La Dame du Lac	(Lune)	Onnotangu	----	Chandra	Neru	----	----	Hadad	----	----	Hécate	----	----
Malal	Chaos	Uchodan	----	Kumarsattva	Seth	----	----	----	----	Be'lakor	Chaos	----	----
Manaan	(Mer)	Sōsani	Pang Gu	Ananta	Sobek	Tzunki	----	Anan	Manannan	Malor	Poséidon	----	Mathlann
Morr	Mort/ (Rêves)	Shunigami	Tsen Wo	----	Djaf/Usirian	Quetzl	----	Moshar	Vellaunus	Hélénir/Hel	Hadès/ Hypnos	Gazul	Morai-Heg/ Sarriel
Myrmidia	Métal	Mulann	Tu Bo	Pārvāti	Phakth	Tlazcotl	----	Phakth	Fiann	----	Héphaïstos	Krignar	----
Necoho	Conscience	----	----	Vratrī	----	----	----	----	----	----	Kairos	----	----
Nurgle	Peste	Grand Yabu	Si Shen	Rāvana	Ualapt	----	----	Ualapt	----	Nieglen	----	----	----
Obscuras	Nécromancie	Fu-Lioeng	Bulu	----	Nagash	----	----	Nagash	----	----	Tartare	----	----
Ranald	Ombre	Sho*	Kimadhenu	Yama	Nephtys	Caxuatn	----	Nephtys	----	Halni	Hécate	<i>Eyawn</i>	----
Rhasneth	Illusion	----	----	----	----	Conalxa	----	----	----	Loki	Até	Rukh/ <i>Ringil</i>	----
Rhya	Vie	Hujikujo	Chang Er	Saravasti	Ysis	----	Leshy	Asah	Danu	Sylra	Déméter	----	----
Serpentos	(Poison)	----	----	Rigg	Asaph	Issa/Rigg	----	Azyat	Aereda	----	Achlys	----	----
Shallya	Vie	Azume	Guan Mei	----	Basth	----	Salyak	Basth	Belenos	----	Aphrodite	Valaya	Isha
Sigmar	Métal	Sigmar	----	Darahma	Montou	Sotek	----	Montou	Hu	----	Zeus	----	----
Slaanesh	Ruse	Zaï Neshi	Bien Tai	Takchaka	Qu'aph	----	----	Qu'aph	----	Shornaal	Métis/ Volupia	Gorlaz le Doré	Meneloth
Solkan	(Vengeance)	Dragon Céleste	----	----	Râ	Xholankha	Solkan	Dhuram	Lug	Vidar	Arès	Thorin	Addaioth/Drakira
Stromfels	(Pirates)	Ryūjin	----	Rudri	----	----	Vodyanoy	----	----	----	----	----	----
Taal	Vie	Shōn	Tse Ran	Vahana	Osyris	Itzl	Maciew	Osyris	Carnun	Taldur	Artémis	----	Karnos/Torotal
Toar	Cieux	Rayden	Fuxi	Vahana	----	Tepok	Tor	----	Ambisagrus	Thor	Ouranos	<i>Melith</i>	----
Tzeentch	Warp	Tsien-Tsin	Ten Tsin	Jalandhara	Le Grand Ver	----	----	Le Grand Ver	----	Dieu corbeau	Moros	----	----
Ulric	Bête	Hoshimun	----	Hinumin	Geheb	----	Moroz	Geheb	Fiann	Ursash	Faunus	----	----
Vallich	(Forge)	Amatsumara	Chiyōu	Vishvakarma	Ptah	----	Svarog	Ptah	Gofannon	----	Héphaïstos	Rukh/ Smednir	Vaul
Véréna	(Vérité)	Fukurokojo	Mei Mao	Vahana	Tahoth	Quetli	----	Tahoth	----	Tyr	Alétheia	<i>Randandill</i>	(Hoeth)
Vylmar	(Ivrognes)	Yomote	Mudu	---	Usekhp	----	Ahalt/Deanosus	Usekhp	----	----	Dionysos	----	----
----	Glace	Yoki-inna	----	Dhritirāshtri	----	----	Korotchoun	----	----	Schneefall	Chioné	----	----
----	Forêts	Zanagi et Zanami	----	Brahmir	----	----	----	----	----	----	----	----	Asuryan
(Söll)	Feu	Kagutsochi	----	Agnisattva	----	----	Dazh	----	Belisama	----	----	----	----
----	(Ours)	----	----	Mahaballa	----	----	----	Ursun	Artahe	Urslo	Arcas	----	----

\*Les dieux slaan sont également vénérés au Khuresh, dans les Terres du Sud et en Lustrie.

## L'Arabie et le culte de Slaanesh

Source : [droidscooty@msn.com](mailto:droidscooty@msn.com)

Le culte de Slaanesh n'est pas plus répandu en Arabie qu'ailleurs. On le trouve sous le nom d'esprit de Ghâniya le Sublime. Le Culte de l'Unique s'y oppose d'ailleurs tout aussi farouchement que tous les autres cultes non chaotiques du Vieux Monde. Dans tous les royaumes du désert, les arabéens et particulièrement les nomades convaincus d'adoration de cet esprit malveillant sont immédiatement mis à mort par le moyen le plus cruel en vigueur.

Certains de ceux qui voient les principes Culte de l'Unique comme superflus et abusifs sont alors d'autant plus enclins à répondre à l'appel. Ces personnes qui cèdent aux murmures du prince du chaos ont souvent les mêmes motivations qu'ailleurs. Le clivage sociétal arabéen entre les deux sexes et la vénération d'une certaine virilité masculine sont autant d'arguments qui apportent plus encore au même dessein. Nombreux sont aussi les arabéens qui ne peuvent entretenir un harem et qui ne sont pas encore rassasiés de par la polygamie. Il y a aussi des femmes qui désirent ardemment s'élever dans la société arabéenne et qui se tournent vers Slaanesh pour parvenir plus vite à leurs fins. Tous sont convaincus d'œuvrer pour la libération des carcans et le renouveau de la société arabéenne et aucun n'admettra jamais cultiver en fait un des dieux du Chaos.

## Nouvelles Sectes de Shallya

Source : [https://fr.wikipedia.org/wiki/V%C3%A9nus\\_Cloacina](https://fr.wikipedia.org/wiki/V%C3%A9nus_Cloacina)

### **Cloacina**

Les impériaux y voient une dangereuse corruption de la dévotion par le Chaos et l'affublent du titre de « Déesse des égouts ». En fait il n'en est rien car Cloacina, bien qu'étant un aspect peu répandu du culte de Shallya, est vénérée sous sa forme de purificatrice. A à ce titre, elle est particulièrement révérencée par les égoutiers de Remas.

### **Cunina**

Un sous-groupe de déités couvre en Tilée le royaume général de l'enfance. Dans ce domaine, Cunina est appelée comme gardienne générale et déité tutélaire du berceau et protectrice de la nurserie. C'est un aspect de Shallya spécialisé dans la pédiatrie et tout ce qui touche à l'éducation des enfants.

### **Statilinus**

Divinité de l'Enfant debout, Statilinus marque la volonté d'avancer face à la maladie, l'adversité ou les difficultés d'apprentissage. Il est invoqué en Tilée pour se donner du courage, tenir bon face à l'ennemi mais aussi pour aider une personne réduite ou malade sur la voie de la guérison. Statilinus est donc un aspect courageux, stoïque et volontaire de Shallya, apprécié par certains combattants.

## Nouvelle secte de Morr

Source : *Karak Azgal* p.31

### **Assassins de Rufus**

Basée aux portes de Morts près de Karak Azgal dans les Terres Arides, les assassins de Rufus sont persuadés que tuer reste le meilleur moyen de servir Morr puisque cela envoie des âmes en son royaume.

## Nouvelles Malédictions

### **Malédiction de la Pourriture tombale**

Source : *Warystone*

Cette malédiction mise au point pas les seigneurs de Khemri pour protéger leurs tombaux est à juste titre souvent véhiculée par les morts-vivants et les charognards (vautours, etc.). Tout personnage qui est blessé par une créature ou un piège porteur de la malédiction de la Pourriture tombale doit faire un test d'**Endurance** Moyen après chaque combat, (avec un malus de -5% pour chaque point de blessure causé par une créature ou un piège porteur perdu dans ce combat). Si le test est raté, et que le personnage ne dépense pas immédiatement 2 points de Fortune, il est affecté par la Pourriture tombale, et doit réussir un test similaire après chaque combat ou perdre définitivement 1d10% en (Lancez 1d6 : 1 :**Endurance**, 2 :**Agilité**, 3 :**Sociabilité**, 4 :**Commandement**, 5 :**Charisme** 6 : Tirez deux fois). Elle est heureusement cette malédiction est connue et très simple à traiter (Test de **Connaissances académiques (Théologie)** +10%) mais tous les points caractéristiques sont définitivement perdus même après guérison.

### **Malédiction de Moorslieb (Épilepsie)**

Source : *Warystone*

Trouble cérébral chronique causé par des lésions cérébrales sous-jacentes, caractérisé par des convulsions ou des attaques répétées. Les crises diffèrent selon le type d'épilepsie et peuvent entraîner une perte de conscience, des secousses convulsives de certaines parties du corps, des explosions émotionnelles ou de la confusion. Elle peut être causée à la naissance par une blessure au cerveau ou par une perturbation du cerveau plus tard dans la vie.

Lorsque le personnage manque un test de **Force Mentale** (pour quelque raison que ce soit), le personnage doit immédiatement réussir un test d'**Endurance** Difficile (-20%) ou est sujet à une crise de tétanie. Lorsque cela se produit le personnage est en Asphyxie (voir WJDR p.136) et Paralysé durant 1d6 rounds.



## Malédiction du Devoir Inachevé

Source d'inspiration : *Karak Azgal*, p.62, *les hommes de Dun-Harrow (Le Seigneur des Anneaux 3 : Le retour du roi)*

Très insidieuse car la victime en ignore le plus souvent la cause : Elle a laissé derrière elle quelque besogne inachevée, une promesse ou un serment non tenu et, quelqu'un l'a maudit pour cela. Tant qu'elle n'aura pas réalisé cette tâche ses nuits seront hantées de cauchemars et elle ne pourra s'empêcher d'y penser durant la journée, si bien qu'elle si bien qu'elle aura franchement du mal à évoluer normalement en société. Pire encore, tant qu'elle n'aura pas levé cette malédiction même la mort ne pourra rien pour elle car elle acquerra le Trait Éthéré et subsistera sous forme d'un Revenant.

D'application similaire à la Monomanie Obsessionnelle (*Tome de la Corruption* p.62), : Les personnages dotés de ce trouble mental fuient leurs devoirs et corvées, ignorant totalement les règles de base tant leur fatigue mentale est immense. Leur situation financière est catastrophique et leurs proches, désespérés, finissent par les abandonner. Chaque jour, le personnage doit jouer un test de **Force Mentale** pour voir s'il peut résister à son besoin de ruminer. En cas d'échec, il passe chaque minute de la journée à ressasser ses cauchemars. Si on le force ou si un supérieur lui ordonne d'arrêter, il a droit à un test de **Force Mentale** Assez difficile (-10%) pour cesser. En cas de réussite, il se comporte normalement. Si la situation est extrême et que le malade ne peut rien y faire, il doit réussir un test de **Force Mentale** Difficile (-20%) sous peine de gagner 1 point de Folie.

## Nouvelles Folies

### Cyclothymie

Rare, la cyclothymie est un trouble bipolaire qui se manifeste par des cycles qui associent exaltation puis apathie. Quand l'exaltation prédomine le patient ne dort plus, est constamment très enthousiaste, sûr de lui, plein d'énergie et de projets, prodigue, très occupé et à se mêler de tout (même ce qui ne le regarde pas). Suit ensuite un état de profonde apathie où le patient déprime et se morfond sans rien faire, pandiculant, procrastinant et soliloquant à longue de journée. Si on le force à agir autrement, il a droit à un test de **Force Mentale** Assez difficile (-10%) pour cesser. En cas de réussite, il se comporte normalement. Si la situation est extrême, il doit réussir un test de **Force Mentale** Difficile (-20%) sous peine de gagner 1 point de Folie.

### Démence Sénile (Alzheimer)

Cette folie ne contracte pas comme les autres car elle est héréditaire. Dégénérative, elle entraîne une perte de cellules nerveuses. Le déséquilibre débute entre 40 et 65 ans pour les Humains, entre 120 et 170 ans pour les Nains et entre 61 et 100 ans chez les Halflings. Les Elfes sont eux-mêmes immunisés contre cette affection : il est normal qu'ils oublient des choses plus tôt dans leur vie. Le problème s'aggrave progressivement et la mort est causée après quelques années de santé mentale en spirale. Il n'existe aucun traitement permanent connu, le taux de mortalité est de 100 %.

Au début, cela se manifeste d'abord par une agitation croissante et la personne doit une fois tous les 2 mois, faites un test d'**Endurance** (Très facile +20 % au départ) puis de **Force mentale** (Très facile +20% au départ) uniquement si le premier test a échoué. En cas d'échec des deux tests, 2d4 compétences aléatoires seront réduites définitivement de -10%. De plus, chaque fois que les 2 tests échouent, ils augmentent d'un cran la difficulté des tests suivants. La démence totale proprement dite s'installe, jusqu'à ce que la personne devienne finalement totalement illogique, impuissante et parfois impotente, régressant à un stade infantin primaire.

### Marié à la Mer

Le personnage n'est pas seulement attiré par la mer : il refuse purement et obstinément de poser le pied sur un sol. Il a vécu ou fuit quelque chose à terre qui le pousse opiniâtement à rester en mer. Les criminels et pirates sont souvent affublés de ce trouble. Les personnages dotés de cette affliction mentale fuient à tout prix la vue des côtes et ne se sentent apaisés qu'une fois en pleine mer. Chaque jour passé à proximité des terres, le personnage doit jouer un test de **Force Mentale** pour voir s'il peut résister à son besoin de remâcher. En cas d'échec, il passe chaque minute de la journée à grommeler, à se plaindre et à se montrer irascible. Si on le force ou si un supérieur lui ordonne d'arrêter, il a droit à un test de **Force Mentale** Assez difficile (-10%) pour cesser. En cas de réussite, il se comporte normalement. Si la situation est extrême, dure plus d'une semaine et que le malade ne peut rien y faire, il doit réussir un test de **Force Mentale** Difficile (-20%) sous peine de gagner 1 point de Folie.

### Vésanie Putrescente

Source : <https://www.warhammer-community.com/wp-content/uploads/2023/09/GJykoPWCQ7PMiu-A.pdf>

Le personnage souffre « simplement » d'un désordre mental, un affaiblissement psychique général, une grande fatigue et de violents maux de tête dû -selon lui- à une accumulation croissante de pus au niveau du cerveau et une pression (intracrânienne) trop importante. Il est persuadé qu'il va bientôt mourir d'un accident cérébral et est démoralisé. Il faut tester sa **Force Mentale** toutes les semaines. Chaque échec diminue de -10% cette même **Force Mentale** et lui font gagner 1 point de Folie en cas d'échec critique de plus de 3 rangs. C'est la porte ouverte à d'autres folies si le patient n'est pas traité à temps.

### Voracité dévorante (Hyperphagie)

Source d'inspiration : *Royaumes de Sorcellerie* p.198

Le personnage a un besoin de manger effréné. Chaque jour et à chaque fois qu'il est stressé, énervé (comme en combat) ou en présence de nourriture, il doit effectuer un test de **Force Mentale** Assez difficile (-10%) pour ne pas manger. En cas d'échec, il se rue sur la chose organique la plus proche pour la manger qu'il s'agisse d'un poisson vivant, d'un morceau de viande fraîche, d'un snotling ou d'une portion d'un tas de fumier. En cas de réussite, il se comporte normalement. Si la situation est extrême, dure plus d'une semaine et que le malade ne peut rien y faire, il doit réussir un test de **Force Mentale** Difficile (-20%) sous peine de gagner 1 point de Folie.

## Nouvelles Maladies

Source principale: *Warystone*

### **Anthrax**

**Description** : Maladie épidémique contagieuse des animaux à sang chaud, elle est contractée par des coupures ou des abrasions par ceux qui manipulent des carcasses, ossements ou des peaux d'animaux infectés. Elle peut également être contractée par inhalation de projections de poils d'animaux, de fourrure ou de laine.

**Durée** : 1d6 jours

**Effets** : Les symptômes sont la fièvre, la prostration et des pustules malignes sur les zones cutanées exposées qui impose un un malus de -10% en **Intelligence**, **Force Mentale** et **Agilité**. En outre, ils subissent un malus permanent de -5% en **Sociabilité** en raison de cicatrices même une fois la maladie guérie.

### **Aphonie**

**Description** : Catarrhe aigue et chronique de la trachée causée par une infection du larynx qui provoque une absence d'élocution, l'aphonie est un terme coupole utilisé par les habitants du vieux monde qui est en fait causée par d'autres maladies comme le rhume, la grippe et le cancer plus grave (mais inconnu) du larynx. La version aiguë est causée par une infection bactérienne, tandis que la version chronique est causée par des irritations de la trachée, comme le tabagisme. La maladie provoque des problèmes respiratoires. Les rhumes provoquent une aphonie pendant un jour ou deux, souvent dans les cas bénins sous forme de diminution temporaire. L'aphonie causée par le cancer provient de la consommation combinée de tabac et d'alcool. Comme le cancer n'est pas connu, l'aphonie est considérée comme une maladie " autonome ". L'ablation chirurgicale partielle ou totale du larynx empêche la propagation de la maladie. Cela rend le personnage muet, mais dans certains cas (25 % de chances), le personnage peut éventuellement apprendre (cela prend du temps) à parler sans le larynx. Cela se fait en avalant de l'air et en le faisant remonter en parlant avec «l'estomac». C'est une tâche fatigante, et le personnage sera vite épuisé par de longues conversations. Lorsqu'ils sont provoqués par un rhume, les symptômes ont juste besoin de temps pour guérir, période pendant laquelle le patient doit éviter d'essayer de parler et se tenir au chaud.

**Durée** : Rhume & Grippe : 1d6-2 jours (moins de 1 signifie une demi-journée). Cancer : Permanent

**Effet** : Le personnage est incapable de parler, chanter ni même susurrer pendant la durée de la maladie (les personnages utilisant la magie ne peuvent pas prononcer leurs sorts ni leurs rituels magiques et sont donc incapables de lancer des sorts ; il en va de même pour les artefacts magiques nécessitant des mots déclencheurs.

### **Arthrite Crissante**

Source : <https://www.warhammer-community.com/wp-content/uploads/2023/09/GJykoPWCO7PMiu-A.pdf>

**Description** : L'inflammation nommée arthrite est un terme qui désigne la douleur, la raideur, la rougeur et l'enflure des os. Si elle n'est pas maîtrisée, elle peut causer des dommages importants, souvent permanents, dans les zones touchées, ce qui entraîne l'incapacité et jusqu'à la paralysie. Les seuls remèdes sont le repos, l'application de compresses chaudes, les massages et divers traitements spécifiques d'herboriste ou d'apothicaire en cataplasme (Test facile +10%). Les potions des soins sont sans effet sur cette affliction mais les sorts de Soins fonctionnent.

**Durée** : Permanente

**Effet** : Le personnage souffre de ses articulations et craque littéralement des os. Cela se traduit par une perte temporaire mais récurrente durant 24h de -20% en **Agilité**, -3 **Blessures** et -10% de **Sociabilité** à chaque poussée de la maladie Sur un échec critique d'**Endurance** chaque matin, (avec un malus de -20% si le personnage est dans un environnement froid). Si le test échoue avec plus de 3 degrés de réussite, le malade est considéré comme *Paralysé*.

### **Bronzite (Maladie de von Addison)**

**Description** : Maladie chronique dans laquelle le pigment brun de la peau se concentre et provoque un brunissement anormal de certaines zones du corps. Elle provoque une faiblesse physique et psychologique, des troubles de l'alimentation, une pression artérielle basse et des troubles du métabolisme. Elle fait généralement suite à une infection grave ou à une intervention chirurgicale affectant les glandes. Elle se guérit par un régime sévère à base de sel mais toujours difficile à résorber complètement : 3 tests de **Soins** (Difficile -20%) consécutifs à 24h d'intervalle chacun doivent être réussis.

**Durée** : Permanente jusqu'à guérison

**Effet** : Le personnage souffre de la Folie *Désespéré et Fataliste* (WFRP p.203), de perte de poids, et de faiblesse qui se traduisent par une perte temporaire de -10% en **Intelligence**, -2 **Blessures** et -5% en **Charisme** et **Sociabilité** pendant la période de la maladie.

### **Cataracte grise**

**Description** : Trouble de la vision qui dans de rares cas, est héréditaire, mais est surtout un symptôme de l'âge. Cependant, cela peut aussi être l'effet de blessures aux yeux. Les lunettes n'ont aucun effet sur la vue dans ce cas, et la maladie ne peut être ni traitée ni prévenue. Le traitement définitif ne peut être obtenu que par **Chirurgie**, l'échec indique que la maladie ne peut pas être guérie (aucune autre tentative ne fonctionnera car la lentille a été enfoncée dans l'œil. Un échec de 30% ou plus signifie un effet dévastateur causant une cécité permanente.

**Durée** : Permanent, à moins qu'il ne soit guéri.

**Effet** : Sans lunette ou outil de correction adéquat : malus de -30% en **Perception** (Vue) et perd et ne peut plus acquérir les talents *Acuité Visuelle*, *Adresse au Tir*, *Tireur d'élite* et *Tireur de précision*



## Cholera

**Description** : Présence dans les eaux salies, usées et croupies des égouts, notamment à Nuln, cette maladie a causé par le passé de grandes épidémies. De par la diarrhée aiguë, brutale et très abondante qu'elle provoque, elle peut, dès l'apparition des symptômes, causer la mort par déshydratation et septicémie en seulement quelques heures et jusqu'à 3 jours seulement en l'absence de traitement adéquat. On peut la soigner rapidement en absorbant des aliments et liquides acides en quantité préparés par un apothicaire (tels que du vinaigre bouilli ou du vitriol dilué) ou bien encore certains champignons grâce à un test de Métier (apothicaire ou herboriste) normal. Il peut en outre provoquer une fausse couche chez les femmes enceintes et la folie chez les personnes âgées. Les déjections d'une personne guérie restent néanmoins contaminantes durant 1d6+7 jours.

**Durée** : 1d2 +2 jours

**Effet**: Les symptômes de douleurs abdominales apparaissent entre 12 heures et cinq jours après l'ingestion d'eau ou d'aliments contaminés par des selles. Dès l'apparition des signes, le patient doit s'hydrater avec au minimum 1g de sel et 1 litre d'eau par tranche de 3 heures (1 heure en milieu aride) en plus d'un traitement médical ou de sorts de soins. S'il ne le peut pas s'hydrater, il subit en cas de test d'**Endurance** manqué un malus cumulatif de -2 % par tranche d'échec sur tous les jets d'**Agilité** et de **Force**. Dès qu'un des deux scores passe sous 20, la peau du patient vire au bleu à cause de l'assèchement des capillaires. Dès qu'un des deux scores atteint 0, le patient meurt.

## Dengue

**Description** : La dengue est causée par quatre virus différents et peut être transmise d'une personne à une autre par la piqure d'insectes (particulièrement le moustique femelle). Les épidémies de la maladie se produisent généralement en été, lorsque la population d'insectes est à son apogée et généralement uniquement au sud de la Bretonnie. L'infection ne peut pas être transmise directement d'une personne à l'autre et toutes les personnes piquées ne contractent pas nécessairement la maladie. Elle ne nécessite pas de traitement, seulement du repos.

**Durée** : 1d6+2 jours

**Effet**: Le personnage souffre d'une légère fièvre pendant la période de la maladie : -5 % sur tous les jets d'**Agilité** et de **Force**.

## Don de Nurgle (Ergotisme)

*Source : Chaos in the Rye*

**Description** : Maladie véhiculée par un champignon trouvé sur les céréales, en particulier le seigle moisi. Elle s'attrape uniquement par ingestion et libération de neurotoxiques qui endommagent le système nerveux. Elle se caractérise par le noircissement des membres associé au stade final d'agitation, comme si la victime était brûlée vive. Elle est connue sous de nombreux noms : feu de Saint Antoine, feu de saint Martial en Bretonnie, vengeance de Burgruine au Stirland, mal des ardents, peste de feu au Kislev ou encore feu sacré ou feu d'enfer chez les nains. Guérir le Don de Nurgle nécessite à la fois un sort de *Guérison des maladies* et un sort de *Guérison des poisons* réussis.

**Durée** : 6 jours

**Effet**:

Jour 1-2 - Le premier jour suivant l'infection, le don de Nurgle endommage le système nerveux central de la victime, produisant des hallucinations (ce qui nécessite de réussir un test contre **Force Mentale** -20 % (Difficile) ou subir des hallucinations au choix du MJ et perdre -20 % dans toutes les caractéristiques principales).

Jour 3 - La victime effectue une danse étrange (la danse de St Guy) avec beaucoup de sauts, de cris et de chants, se terminant généralement par l'épuisement : la victime gagne ainsi 1 point de folie. Un test d'**Endurance** doit alors être effectué pour éviter les phases finales. Si le test échoue la victime souffrira de fatigue, de sensations de froid/picotement, de fortes douleurs musculaires, de membres enflés et enflés et de brûlures, suivies de frissons. Si le test est réussi les effets des jours 1-2 perdurent jusqu'à 5 jours puis la maladie disparaît d'elle-même.

Jour 4-5 - Les membres s'engourdissent, noircissent et se momifient, provoquant une déformation permanente et/ou la mort. Si le jet d'**Endurance** précédent a échoué de plus d'un degré d'échec, un membre aléatoire est perdu et 2 points de folie sont gagnés. Plus de 2 degrés d'échec entraînent la mort.

## Fièvre Cérébrale Mauve

**Description** : Maladie très mystérieuse d'origine inconnue qui semble n'affliger que des victimes isolées. Pas de remède.

**Durée** : 6 jours

**Effet**:

Jour 1 à 2 - D'abord, la fièvre donne un mal de tête violent à la victime, de sorte qu'il lui est difficile de se concentrer : Malus de -10 % sur tous les jets d'**Intelligence** et de **Force Mentale**.

Jour 2 à 3- La chair de la victime se gonfle et devient violet foncé. Sa langue se dilate pour remplir sa bouche, rendant difficile la respiration et presque impossible la mastication : Malus de -40 % sur tous les tests de **Sociabilité**,

**Commandement** et **Charisme** et gain de 1pt de Folie.

Jour 4 à 5 - D'autres membres gonflent et finissent parfois même par tomber. La tête gonfle tellement que les yeux peuvent à peine voir. Malus de -35 % sur tous les jets de **Perception**. Perds les Talents *Sens Aiguïsés* et toutes les *Acutés*

Jour 3 - La mort vient comme une libération miséricordieuse.

## Fièvre des jungles (Malaria/Paludisme/Maladie du sommeil Tsétsé)

**Description** : C'est un terme coulole qui rassemble beaucoup de maladies infectieuses caractérisées par des frissons froids qui reviennent fréquemment, suivis de fortes fièvres. La maladie est causée par un parasite sanguin et ne se contracte pas par contact avec les malades, mais par les piqûres d'insectes (particulièrement le moustique femelle). Après un certain temps, les globules rouges attaqués meurent et le virus se propage pour attaquer de nouvelles cellules. Les frissons et la fièvre sont dus à la perte desdits globules rouges. La température corporelle monte alors brusquement à 40°C ou 41°C et redescend après quelques heures. L'affection est surtout connue dans les régions tropicales comme la Lustrie ou le Khuresh, mais elle peut infecter d'autres régions également. L'extrait d'écorce de l'arbre de Quinquina, connu sous le nom de Quinine nécessite test de **Préparations de Poisons** pour être correctement fabriqué/préparé mais permet d'en atténuer les effets en réduisant les tests d'Endurance pour résister au sommeil de -10% par dose.

**Durée** : l'incubation prend 1d6+4 jours mais la maladie persiste généralement à vie. Elle peut toutefois rester en sommeil et ne se manifester qu'en période de mauvaise santé ou de stress.

**Effet** : Tous les 3 jours (tous les matins en cas de fort stress), le personnage doit réussir un test d'**Endurance** Moyen au lever sous peine de voir sa température corporelle augmenter et de souffrir d'une fièvre atroce. Durant 1d6+3 heures, il doit réussir un test de **Force Mentale** Très Difficile (-30%) au début de chaque heure pour rester éveillé ou simplement dormir.

## Fléau écarlate/Variole rouge (Typhus)

Source : Warstone et [https://bibliotheque-imperiale.com/index.php/Maladies\\_du\\_Vieux\\_Monde](https://bibliotheque-imperiale.com/index.php/Maladies_du_Vieux_Monde)

**Description** : Infection aiguë causée par une bactérie et qui ne se contracte qu'au contact d'une personne actuellement atteinte ou porteuse. Elle aurait décimé la ville entière de Moussillon en Bretonnie en 2300 du calendrier impérial. Les symptômes sont de fortes fièvres, des maux de tête, de la diarrhée, une faiblesse physique et des taches rouges sur le corps. La maladie est souvent compliquée par une Aphonie. L'herbe de Rustwort mouchetée et l'utilisation réussie de Soins permettent toutefois d'en venir rapidement à bout.

**Durée** : 2d10 jours

**Effet** : Pendant la maladie, les personnages ont un malus de -10% en **Force**, **Endurance**, **Force mentale** et -20% en **Charisme** et **Sociabilité**. Seule la perte de **Sociabilité** est permanente et est causée par des cicatrices et une peau tachetée.

## Gale des bas-fonds/des Goules

Source d'inspiration : Royaumes de Sorcellerie p.198, <https://bibliotheque-imperiale.com/index.php/Hugeldal>

**Description** : Affection causée par de microscopiques arthropodes. Elle est très répandue et très contagieuse car transmise au simple contact avec notamment des eaux usées ou des tissus et étoffes déjà contaminés, son origine vient probablement du clan Pestillens des ignobles skavens. Elle est souvent colportée par les ratiers, les chiffonniers et les égoutiers qui en sont les premières victimes.

**Durée** : Permanente

**Effet** : D'ignobles vermines pondent et se déplacent dans le sang de la victime et sous sa peau ce qui provoquent d'effroyables démangeaisons. Cela impose un malus de -5% en **Capacité de Combat**, **Capacité de Tir** et **Agilité** durant les premières 48h. Ensuite ce malus passe à -10% au bout d'une semaine puis à -20% après deux semaines sans Soins appropriés.

L'application de cataplasmes médicaux deux fois par jour permet de réduire les malus de 10% et la guérison complète s'obtient après au minimum une semaine de traitement continu.

## Mutanite

**Description** : Dans de nombreuses régions de l'Ancien Monde, la mutanite est considérée comme une maladie. Si c'est le cas, aucun remède naturel efficace n'est connu. Elle peut s'acquérir par l'exposition à la malepierre, à des ichors de créatures du chaos, de démons ou encore d'homme-bêtes. Elle peut être héréditaire et même rester inactive bien cachée dans le corps (changepeau) pour ne faire muter que les enfants de la personne. La mutanite peut être imposée par les dieux du Chaos à la fois comme punition et récompense. Le dieu du Chaos renégat Zuvassin est capable de guérir ses adorateurs de la mutanite et si d'autres dieux peuvent également le faire, ils choisissent rarement d'y accéder.

**Durée** : Permanente

**Effet** : Dès son apparition, le malade devient un mutant et est sujet aux mêmes règles qu'eux. Des mutations peuvent en outre apparaître spontanément (ou non) sans raison apparente. Les mutations peuvent être trouvées dans Le livre de la Corruption.

## Peste pourpre/Peste des Roses Bleues

Source : [https://bibliotheque-imperiale.com/index.php/Alliance\\_de\\_la\\_Peste\\_Pourpre](https://bibliotheque-imperiale.com/index.php/Alliance_de_la_Peste_Pourpre) et *A Right Farve* p.9

**Description** : La souche 13 comme la nomme affectueusement les Skavens du clan Pestilens est une de leurs nombreuses expérimentations visant à anéantir la population de la surface.

L'affection a besoin d'un contact avec la peau ou idéalement d'une ingestion pour infecter la victime. Cette peste peut être transmise d'une personne à l'autre par le toucher ou par contagion aérienne (toux, éructations et éternuements). Il est nécessaire de réussir un test d'**Endurance** moyen pour résister à la maladie. L'ingestion nécessite un test d'**Endurance** difficile pour résister. S'il résiste, le personnage est considéré comme immunisé.

Une fois infectée, la victime n'a plus que 5 jours avant de mourir. Une tentative de guérison par des moyens normaux peut être réalisée dans les deux premiers jours uniquement. Cela nécessitera un test de **Connaissances académiques (Sciences OU Médecine)** difficile, suivi d'un test d'**Endurance** difficile. Le niveau de test peut être réduit d'un niveau pour chaque test de **Soin** réussi. Un sort de *Guérison des maladies* guérira automatiquement n'importe qui au cours des deux premiers jours.

Durant les jours 3 et 4, la victime doit faire un test d'**Endurance** normal pour voir si elle guérit. Si elle échoue, elle subit une rechute.

**Durée** : 5 jours

**Effets** :

Jour 1 - lors de l'infection, la victime se sent toute remuée, à un moment, elle est très serrée, ensuite très relâchée avec une toux rauque, et de la transpiration. -5 % sur tous les jets d'**Agilité** et de **Force**.

Jour 2 - cas grave d'éructations, de hoquet et d'indigestion. -10 % sur tous les jets d'**Agilité** et de **Force**. -10 % sur tous les tests de **Sociabilité**.

Jour 3 – diarrhée. Le malus passe à -25 % sur tous les jets d'**Agilité** et de **Force**.

Jour 4 – vomissements. Le malus passe à -40 % tous les jets d'**Agilité** et de **Force**

Jour 5 – les organes internes s'effondrent dans un désordre pourri, la victime meurt.

## Poliomyélite/Méningite

**Description** : Infection virale ou bactérienne aiguë qui, dans sa forme sévère, envahit le système nerveux et provoque une paralysie permanente. Dans sa forme bénigne, la maladie produit des symptômes moins graves tels que fatigue, fièvre, vomissements, constipation et raideur de la nuque.

**Durée** : 3d4 jours

**Effet**: Gain de 1d4-2pt de Folie. Ensuite, pour la traiter il faut associer chaleur humide associée à une thérapie physique pour stimuler les muscles à retrouver leur santé (tests d'Endurance Difficile -20 %). Le personnage souffre d'une forte fièvre pendant la période de la maladie : -15 % sur tous les jets d'**Agilité** et de **Force**. Il y a toutefois 10% de chance de paralysie. Si le personnage est paralysé, il y a 15% de chances que les cellules nerveuses des centres respiratoires soient détruites, ce qui entraîne la mort.

## Rage de dents

**Description** : Seules quelques rares personnes dans le monde de Warhammer s'occupent réellement de leurs dents, et beaucoup de gens en souffrent en permanence. Lorsqu'un mal de dents est acquis, la douleur est si forte que la dent devra être extraite. Cela peut amener même le guerrier le plus courageux à se comporter comme un petit enfant effrayé tellement la douleur aiguë et lancinante rend difficile pour le personnage de faire quoi que ce soit.

**Durée** : Permanent jusqu'à guérison

**Effet** : Les maux de dents non traités imposent des modificateurs allant jusqu'à 20% sur les situations nécessitant de la concentration (à la discrétion du MJ). De plus, lorsqu'une personne a plusieurs dents manquantes (ou certaines des dents de devant), le MJ doit imposer des modificateurs mineurs de Sociabilité lorsque le personnage essaie de communiquer (surtout en souriant).

## Sanguine

**Description** : Cette maladie est contractée à partir d'une blessure sale, bien qu'elle soit exceptionnellement rare au nord de la Bretagne, elle est plus courante dans les pays chauds. La victime souffre de symptômes pseudo-grippaux qui disparaissent rapidement alors que des lésions violettes se forment sur les paumes et les poignets. Quelques jours plus tard, des cloques rouges dures apparaissent sur tout le corps, accompagnées d'une toux de plus en plus volatile. Il y a alors des saignements de nez et de la gorge suivis de convulsions douloureuses et de la mort.

**Durée** : 1 semaine

**Effet** :

Le premier jour, l'affligé perd - 10 % de toutes les caractéristiques des symptômes pseudo-grippaux. Ceux-ci passent avec une nuit de repos. Après 1+1d4 jours supplémentaires, la victime remarque les pustules et doit effectuer un test de résistance toutes les 2 heures pour éviter de tousser. Après quatre tentatives infructueuses, le personnage crache du sang et perd 10 % de chaque statistique chaque heure pendant 1d10 heures. Si l'Endurance atteint 0, le personnage meurt. Une fois ce passage franchi, la guérison commence.

## Tuberculose/Phtisie Galopante

Source : *Royaumes de Rédemption* p.99, [https://njrf.bimondiens.com/html/Aides\\_de\\_Jeu/Maladies.html](https://njrf.bimondiens.com/html/Aides_de_Jeu/Maladies.html)

**Description** : La tuberculose est une maladie infectieuse causée par une bactérie, qui se transmet par voie aérienne. Elle touche le plus souvent les poumons et peut parfois atteindre d'autres organes, les os et former des fistules épidermiques disgracieuses. Très contagieuse, elle est souvent liée à la malnutrition et à la pauvreté.

**Durée** : Permanente

**Effet** :

Jour 1 : -- sensation de malaise, sueurs froides, toux légère

Jour 2 à 3 – pustules, fièvre, sueurs nocturnes, toux productive, expectoration purulente : Malus à -10 % sur tous les jets de

**Sociabilité**.

Jour 4 à 6 – douleurs thoraciques, toux glaireuse, crachats sanguins : En plus du malus de Sociabilité, malus cumulatif de -15 % sur tous les jets d'**Agilité** et de **Force** après chaque semaine.

Après le jour 7 – amaigrissement, anorexie : Les malus cumulatifs continuent de s'accumuler. Sans un sort ou un miracle approprié, le malade décède dès que le score de Force atteint ou dépasse 0.

## Vers d'Égouts

Source : [https://bibliotheque-imperiale.com/index.php/Maladies\\_du\\_Vieux\\_Monde](https://bibliotheque-imperiale.com/index.php/Maladies_du_Vieux_Monde)

**Description** : Les vers peuvent être attrapés par de la mauvaise nourriture, particulièrement la viande pourrie, ou des conditions antihygiéniques. Même s'ils passent inaperçus au départ, ils s'installent et vivent dans l'intestin et consomment la nourriture que la victime mange pour se développer puis proliférer.

**Durée** : 7 jours

**Effet** :

Jour 1 : -- sensation de malaise, sueurs froides, ballonnement, flatulences et éructation fréquentes.

Jour 2 à 3 – vomissements : Malus à -15 % sur tous les jets d'**Agilité** et de **Force**.

Jour 4 à 6 – diarrhée : Le malus passe à -35 % sur tous les jets d'**Agilité** et de **Force**.

Jour 7 – les vers creusent hors du corps de la victime, provoquant sa mort.

## Vrillette Crânienne

Source : <https://www.warhammer-community.com/wp-content/uploads/2023/09/GJykoPWCQ7PMiu-A.pdf>

**Description** : La vrillette est un insecte minuscule dit "foreur" puisque ses larves creusent le crâne. Courant dans les forêts corrompues, ils s'installent et vivent au niveau du crâne qu'ils perforent petit à petit jusqu'à atteindre le cerveau qu'ils vont dévorer et dégrader petit à petit. De solides et agressifs décoctions de shampoings préparés spécialement par un (apothicaire ou un herboriste (Test facile +10%) ou nombre de cataplasmes médicaux permettent toutefois d'en venir à bout assez rapidement.

**Durée** : 9 jours

**Effet** :

Jour 1 : -- vertiges, perte des cheveux, fortes démangeaisons capillaires.

Jour 2 à 3 – hallucinations visuelles, maux de tête violents: Malus à -10 % sur tous les jets de **Perception (Vue)**, **CC** et **CT**.

Jour 4 à 5 – hallucinations intenses, vomissements: Le malus passe à -35 % sur tous les jets de **Perception (Vue)**, **CC** et **CT**.

Jour 6 à 9 – A ce stade les vrillettes atteignent la couche supérieure du cerveau du patient et les dégâts deviennent irréversibles. Il gagne un point de Folie et un malus cumulatif de -10% en **Intelligence** par jour (-20%, le deuxième jour, -30% le troisième, etc.) jusqu'à être réduit à l'état de légume. La mort survient généralement au bout du 8<sup>ème</sup> jour. Après la mort de nouveaux insectes surgissent du crâne et s'envolent pour s'installer ailleurs.

## Nouvelles mutations

### Mutation Sexuelle

Peur 0

Étant donné le caractère particulièrement pernicieux de cette mutation, prenez bien soin d'en discuter avec vos joueurs avant de la mettre en jeu, celle-ci pouvant mettre particulièrement mal à l'aise certains joueurs.

Type : multiple

Description : Souvent l'apanage de Slaanesh, cette mutation ingrate fait partie de ses délices favoris, récompensant de ses grâces ceux dont la lubricité le remplit d'allégresse...

1d100	Mutation Sexuelle
1-20	<b>Inversion de sexe</b> : Dans un ricanement Slaanesh a cru bon de vous faire découvrir de nouvelles sensations : L'apparence de votre corps mute rapidement dans la douleur pour prendre celle du sexe opposé. Par exemple là où votre poitrine était lisse, vous avez désormais de gros seins, là où vos traits et formes étaient masculins, ils sont désormais féminins et inversement. Vous pourriez très bien vous faire passer pour votre propre frère ou sœur tellement la ressemblance est frappante si ce n'est que vous êtes désormais un membre de la gent opposée. Cela inverse le sexe des mutations sexuelles déjà présentes mais ne modifie en rien la présence d'autres mutations déjà présentes sur votre corps ni votre état d'esprit. Mais le trouble occasionné vous fait tout de même gagner 1d6 points de Folie.
21-40	<b>Asexué</b> : Dans un moment terrible vos organes génitaux se séparent de votre corps et prennent la fuite laissant à la place une simple membrane de peau lisse. Votre corpulence, vos formes et traits quels qu'ils étaient deviennent désormais tout à fait androgynes et quelconques. Quiconque désirerait déterminer votre genre aurait bien du mal à se prononcer tellement vous manquez des caractéristiques habituelles telles de la barbe, une pomme d'Adam, une poitrine développée ou des hanches larges pour ne citer qu'eux. Vous êtes désormais exempt du besoin naturel d'uriner, votre vessie ayant muté en une sorte de cloaque, tous vos fluides s'évacuent désormais par votre orifice anal. Si vous êtes ensuite la cible d'un genre fluide ou d'une verge autonome, vous gagnez à chaque fois la mutation Séduisant à la place, votre aspect mystérieux suscitant la curiosité.
41-60	<b>Genre fluide</b> : Slaanesh a du mal à se décider sur quoi faire de vous aussi votre mutation vous laisse-t-elle un corps dans un état pour le moins chimérique ni mâle ni femelle assez troublant et difficile à cacher. Vous ne contrôlez en rien votre mutation et toutes les 6h vous devez lancer un d10 : Sur un 1 ou 2 vous prenez l'aspect d'une somptueuse femme. Sur un 9-10 vous prenez l'aspect d'un bel homme viril. Sur un résultat de 3-8 votre apparence se modifie de façon chimérique. Par exemple : Un sein unique sied à votre poitrine par ailleurs hirsute, vos cheveux mélangés sont pour moitié longs et courts et de couleur différente, un de vos yeux est doux et féminin alors que l'autre est dur et masculin, à l'opposé de la moitié féminine de votre visage qui arbore de la barbe alors que la partie féminine est totalement douce et imberbe. Votre silhouette est pour moitié celle d'un homme et pour moitié celle d'une femme et la différence de taille entre vos deux « moitiés » vous fait boitiller, dans votre entre jambe un testicule unique pend sous votre vagin ou votre clitoris nouvellement formé est devenu un pénis tout à fait fonctionnel... Vous ne pouvez désormais plus porter de vêtements ni d'armure standard, une armure du chaos faite sur mesure sied désormais mieux à votre apparence. De même si vous vous trouvez en train de vous transformer ou portant des habits du genre opposé devant un interlocuteur, vous avez toutes les chances de finir sur un bûcher. Mais il heureusement très difficile de vous reconnaître entre 6h consécutives...
61-80	<b>Trouble de la personnalité</b> : Vous éprouvez désormais sans que vous ne puissiez le justifier une puissante attirance au-dessus du commun pour un type particulier d'individus qui sont l'objet ardent de tous vos désirs. À moins que Slaanesh ne vous convainque qu'en fait vous êtes mentalement un membre du genre opposé à celui que vous affichez réellement à votre naissance. Quoi qu'il en soit, cet état d'esprit perturbé vous occasionne à chaque fois un malus cumulatif de -5% en Force mentale et Sociabilité car vous passez souvent pour fou.
81-100	<b>Verge autonome</b> : Vos organes sexuels se voient dotés de petits yeux malveillants et leurs extrémités pourvues de crocs ou de ventouses malséantes. Dotés apparemment d'une conscience propre, l'orifice forme une minuscule bouche capable d'émettre des borborygmes et de se frétiller d'elle-même seule, suintant en permanence un mucus nauséabond. Dans le meilleur des cas vous passerez pour incontinent, subissant un malus cumulatif de -10% en Sociabilité mais un examen approfondi de votre anatomie ne laissera aucun doute sur votre nature mutante. Si vous obtenez encore cette mutation, l'aspect de vos organes génitaux empire à chaque fois.

### Personnalité toxique

Peur 0

Type : multiple

Description : Souvent l'apanage de Slaanesh, cette mutation rend une personne socialement plus attirante afin qu'elle puisse au mieux disséminer ses paroles venimeuses. Le mutant gagne +1d10% en Sociabilité et +1d10% en Force Mentale.

## Les Vents de Magie manquants

La magie occulte est depuis l'édit de Magnus régentée par les Collèges Impériaux. Toutefois il existe plus de huit vents de Magie et certains sont sinon inconnus de ceux-ci, très peu considérés des impériaux. Les Covens tilléens, les moines du Nippon ou encore les peaux-vertes sont pourtant parvenus à discerner et dompter ces vents comme les autres. De même en Estalie ou au Cathay, certains sont employés et enseignés. Est-ce un oubli volontaire de Teclis ? Nul n'a jamais obtenu la réponse officielle à cette question...

### Orch

Orch est perçu comme une faible énergie orange qui habite et diffuse depuis l'intérieur le plus profond du corps de tout être vivant à l'exception des gobelinoïdes et autres peaux-vertes. S'il n'est que peu connu dans l'Empire c'est parce d'aucuns n'ont jamais pris beaucoup de temps de le discerner tant il est bien caché. Il semble en effet peu opportun pour un impérial de considérer que tout un chacun contient un peu de magie. Or, il y en a pourtant mais faut un contrôle certain de soi-même et une perception très élevée pour le percevoir. Dans l'Empire, seule la Maison des Mensonges de Lugenheim s'y intéresse mais il va sans dire qu'elle est très mal perçue et fortement surveillée et réglementée par les Collèges de magie.

Les Nipponais et Chathayens surnomment Orch le « Chi » et l'atteignent après de longues heures de privation, de contemplation, de méditation et de questionnement sur leur nature profonde. Ils passent beaucoup de temps à réguler le flux d'Orch à travers ce qu'ils nomment les « chakras ». C'est à travers ces nœuds d'énergie qu'ils parviennent à ouvrir et fermer à volonté, qu'ils arrivent à troubler les sens, créant ainsi des Illusions frappantes de vérité et obtiennent des effets grâce à leur propre énergie interne, qui relèvent du domaine de la Conscience plutôt que de celui des Cieux ou des Ombres. Certains sont même parvenus à extraire et concentrer cette volonté en une pierre de pouvoir : la Psynelle.

### Sliv

Sliv est considéré à tort dans l'empire comme une variante, un assemblage propre d'Aqshy et d'Hysh sans plus d'investigation alors qu'il constitue pourtant un vent de magie distinct. Si son origine est très inspirante, c'est qu'il habite en effet toute œuvre d'art digne d'intérêt. C'est un vent de magie rose extrêmement pâle et diffus que même le Sens de la Magie aura du mal à percevoir.

Les artistes-mages de Tilée et certains bardes parviennent à le capturer au travers de chansons précises et de récits contrôlés. D'ailleurs sans même le savoir, les plus grands artistes du monde qu'ils soient peintres, sculpteurs, parfumeurs, potiers ou encore tailleurs parviennent à l'œuvre parfaite en capturant un peu de Sliv dans leur création. C'est un vent porteur d'espérance et quiconque observera avec attention son effet sera revigoré de sa chaleur diffuse. Avoir une relique d'espoir près de soi, c'est l'assurance de résister au malheur et à la dépravation mais cela demande un travail acharné et minutieux pour être réalisé. Réussir à obtenir une concentration extrême et parfaite de Sliv est outrageusement compliqué mais produira la pierre de pouvoir que l'on nomme Coruscante tant elle irradie de beauté.

### Waaagh

La Waaagh comme la surnomment les peaux-vertes est chez eux ce qu'Orch est au reste du monde. Personne ne sait vraiment le pourquoi de cette substitution et les peaux-vertes se fichent pas mal d'avoir la réponse. Les impériaux voient dans la Waaagh une variante bestiale ou altérée de Ghyran sans qu'ils ne parviennent à l'expliquer. Connue seulement des gobelinoïdes, c'est une énergie sauvage verte brillante et crépitante qui émane spontanément de tout orc, goblin ou encore snotling.

De fait si un seul d'entre eux ne contient que peu de magie, plus il y a de peaux vertes en un seul et même endroit, plus celle-ci sera vivace et dangereuse. C'est tout l'art des shamans orcs que de réussir à arracher cette énergie à leurs semblables et à la canaliser à travers de furieux sorts souvent bestiaux et dévastateurs mais parfois loufoques ou trompeurs. Aucun orc n'a jamais pris le temps de concentrer cette magie car ils sont trop occupés à ce battre entre eux et nul ne sait si une pierre de pouvoir de la Waaagh a jamais existé.



## Marques de Sorcellerie manquantes

### Marques d'Ursun

Source : [https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id=pretrise\\_d\\_ulric\\_et\\_ursun](https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id=pretrise_d_ulric_et_ursun)

#### Étreinte de l'Ours

Vous gagnez le Talent *Étreinte de l'Ours* (+10 aux tests de prises, +1 F pour calculer les dégâts lors des prises)

#### Frénésie

Au moindre accès de violence, vous laissez libre cours à votre force. La retenue n'est plus dans vos aptitudes, et la rage primaire s'active à chaque combat / round de combat au lieu de se déclencher à la demande. Vous gagnez le Talent *Frénésie*.

#### Humeur glacée

Toutes les idées de couard ou de dandy vous deviennent insupportables. Vous vous attachez farouchement à vos opinions, aux lois et traditions, et ce, quelques qu'en soient les conséquences.

#### La survie avant tout

Une mère ours défendra ses oursons jusqu'à la mort mais sait pourtant qu'éviter un combat est la meilleur des solutions. Vous tirez les leçons de cet enseignement et êtes prompt à réagir face au danger. Vous gagnez le Talent *Vivacité*.

#### La voix de la meute

Par quelque faveur imperceptible à l'œil nu, l'hiver et ses alliés vous confie une part de leur autorité. Vous gagnez +15% en sociabilité dans les climats froids mais en perdez autant dans les climats chauds.

#### Mains primitives

Vos ongles poussent et se renforcent, tandis que vos mains se raidissent, telle celles d'une bête sauvage. Vous gagnez le Talent *Armes naturelles (Griffes)*

#### Marque de l'Ours

Dans un songe ou un de vos périple, vous avez une apparition d'Ursun en personne. Revigoré par de tels événements (réels ou fictifs), vous arbores une foi décuplée, intarissable. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos jets d'incantation de ce domaine.

#### Prédation

Votre instinct carnassier et prédateur refait surface, inconsciemment. Vous perdez 10% en Sociabilité mais vous gagnez 10% en Intimidation qui est désormais une compétence de carrière permanente pour vous.

#### Savoirs anciens

Le monde vous apparaît sous un nouveau jour. La chaleur épaisse des villes vous perturbe de plus en plus, tandis que les étendues sauvages ou eseuées vous semblent plus agréable... En milieu hostile ou sauvage, vous gagnez +10% en Int. En milieu urbain par contre, c'est un malus de -10% en Int qui s'applique.

#### Toison hivernale

Votre corps entier se met à prendre un aspect plus émacié, plus dur, vous permettant de résister aux saisons les plus rudes. Votre pilosité s'accroît et s'assombrit, tandis que vous gagnez en poids et en taille. Vous êtes désormais plus résistant aux variations de température.

#### Vision Nocturne

Vos yeux prennent un aspect animal, plus clairs et plus perçants. Vous gagnez le Talent *Vision Nocturne*, mais ne pouvez plus percevoir les couleurs.

## Marques de Dazh

Source : [https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id=premise\\_de\\_dazh](https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id=premise_de_dazh)

### Caprice céleste

Vous prenez des airs de plus en plus princiers et refusez catégoriquement de porter tout autre métal que l'or (armes et armures comprises). Vous ne vous mêlez des affaires d'autrui que quand cela vous chante, et alors vous cherchez toujours à en être le médiateur, en prenant évidemment un air supérieur. Gare à celui qui oserait dire du mal de votre divinité.

### Compagnon alari

Dazh semble apprécier vos louanges jusqu'à présent, et il vous lègue un de ses plus précieux cadeaux : un de ses oiseaux de feu : un Alari qui vous suivra chaque jour comme un animal de compagnie. Si le prêtre perd l'Alari ou si l'oiseau meurt, Dazh retire tous les pouvoirs du détenteur et tous ses bienfaits pour une semaine (8 jours).

Un Alari compte comme un familier magique “normal” qui n'apparaît qu'aux yeux des fervents et/ou des gens dotés de Sens de la Magie. Il ne parle pas, vole en permanence et comprend uniquement le kislevain. De plus, c'est un animal très intelligent, sensible uniquement à la magie, et qui n'obéit qu'aux ordres de qu'il veut!

Il a tendance à enflammer tout ce qu'il touche (dans et hors combat), et à jouer avec les objets calcinés (cendres, charbon, suie, ...). En contrepartie, il confère des bonus non permanents traduisibles de différentes manières (Acuité Visuelle, Acuité Auditive, ou Sixième sens selon l'humeur de l'oiseau ou de la relation prêtre-familier.)

Tout allié ou ennemi touché par un Alari en combat pourra voir ou apercevoir l'animal pendant durant 1 minute maximum.

Il a les caractéristiques suivantes :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	0	60	40	10	85	30	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	30	6	4	1(8)	0	0	0

**Compétences** : *Déplacement silencieux (Ag), Esquive (Ag), Orientation (Int), Perception (Int+20%)*

**Talents** : *Armes naturelles, Éthéré, Sans peur, Sens de l'orientation, Vol*

**Armure** : *Aucune*

**Armes** : *Serres brûlantes, (10+1d6, Rapide, Dégâts magiques)*

### Emblème de candeur

Il semblerait que Dazh vous ai transmis un de ses traits les plus étranges. Vous êtes totalement incapable d'être malheureux ou froid envers autrui, même envers vos ennemis. Aux yeux de tous, vous devenez un symbole de joie et de bonheur, en tout temps et en tout lieu, même quand il ne faut pas. Rien ne semble pouvoir vous arracher votre joie de vivre et votre candeur.

### Ferveur renouvelée

Vous bénéficiez de +1 en Mag lorsque vous effectuez une prière ou un rituel de Dazh.

### Lumière divine

Votre corps tout entier se met à luire faiblement, et votre peau ainsi que vos cheveux semblent plus vifs, plus colorés. Autant cela peut vous donner bonne allure, autant cela peut en effrayer plus d'un, une fois la nuit tombée...

### Marque solaire

À force d'apprentissage, la chaleur de Dazh arrive enfin jusqu'à vous... Sauf qu'elle vous transperce soudainement, sans que vous y soyez préparé. Vous vous réveillez avec des brûlures visibles et palpables sur une partie du corps, le tout ayant une forme aérienne et surprenante, ce qui a pour effet final de vous déranger et de vous déstabiliser à tout instant. En contrepartie, vous êtes vu comme un individu “touché par la grâce”, qui acquiert plus facilement le respect d'autrui (tant que vous êtes parmi des individus qui connaissent Dazh.)

### Nyctophobie

À force de vivre près d'un foyer brûlant, vous êtes terrorisé à l'idée de vous en éloigner. L'obscurité, le froid et l'hiver sont pour vous des choses horribles, des cauchemars pourtant bien réels. Confère un malus de -10 à toutes les caractéristiques dans de telles conditions (nuit, hiver, obscurité). Ce malus est cumulatif si le prêtre passe plusieurs jours sans être près d'un bon feu ou d'un foyer convenable.

### Prophète éclairé

Tous ces rites de foi ont révélé en vous une flamme charismatique et un talent certain pour l'oratoire. Vous obtenez la compétence Éloquence gratuitement.

### Susceptibilité

Vous devenez très susceptible en permanence. Le moindre défaut protocolaire vous met hors de vous, et vous le faites savoir rapidement. Vous ne maîtrisez plus vos mots en de telles circonstances.

### Tempérament de feu

Vous obtenez le Talent *Tempérament de feu* (FM +20% contre Charisme et Intimidation; -10% pour résister à la Folie)

### Vision Parfaite

Soudainement, les flammes de Dazh s'immiscent dans votre regard, illuminant à jamais vos yeux et votre perception du monde alentours. Vous obtenez le Talent *Vision Nocturne*.

## Marques du Sihr

Source : [https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id= magie\\_des\\_sables](https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id= magie_des_sables)

### Ancrage magique

Les esprits puisent en vous la force dont ils ont besoin pour se maintenir dans le monde. Vous subissez -10% à tous vos tests dans les zones très chaudes (déserts...) ou très froides (toundra...) mais vous ne devez jamais effectuer de test pour obtenir le contrôle d'une créature invoquée : celle-ci vous obéit automatiquement.

### Apparence fielleuse

Vos doigts s'allongent comme des serres et votre visage semble partir légèrement en avant au niveau du nez et de la bouche comme chez un vautour. Vous subissez -10% en Sociabilité mais gagnez un bonus de +20% en Intimidation.

### Catalyseur magique

Vous gagnez immédiatement +1 en Magie mais vous subissez un malus de -20% en Sociabilité pour tout test visant à négocier avec un démon ou un esprit.

### Connexion aéthirique

Vous avez une certaine facilité à attirer les esprits et les démons à vous. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux jets de dés visant à invoquer un tant pour les sorts que les rituels.

### Djinn affectueux

Même de rien vous amusez les esprits et un djinn du vent s'est pris d'affection pour vous. Vous semblez toujours entouré d'alizés, de brises ou de bourrasques, où que vous alliez -même en intérieur- le vent souffle autour de vous. En conséquence, toute personne ou créature tentant de s'en prendre à vous subira -5% en CC et CT (le tout lors d'une action offensive uniquement).

### Effrit curieux

Un effrit s'intéresse de trop près à vous et s'est attaché à vous, en conséquence vous avez 25% d'enflammer tout ce qui vous entoure de manière imprévisible mais vous gagnez le talent *Tempérament de Feu*.

### Empreinte du Sihr

Une rune spirituelle apparaît sur votre corps. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 lorsque vous lancez des sorts du domaine du Sihr.

### Mauvais génie

Un génie invisible vous prodige ses mauvais conseils et vous murmure d'horribles secrets en permanence, vous perdez 10% en Sociabilité de par votre distraction mais gagnez 20% en Intelligence.

### Peau parcheminée

Votre peau prend une apparence parcheminée et sèche qui vous colle aux os. Vous perdez 10% en Sociabilité mais gagnez 20% en Charisme pour tout test visant un autre être pensant tant vous avez l'air vénérable.

### Sensibilité élémentaire

Le Sihr a augmenté votre sensibilité corporelle et votre relation envers les éléments. Ceux-ci n'ont plus de secrets pour vous et la direction du vent vous apparaît clairement, tout comme la source d'un feu ou la profondeur d'une rivière. Vous gagnez +20% en Survie mais chaque jour où vous vous déplacez en dehors du désert, vous avez 25% de faire varier la météo de façon imprévisible.

## Marques de Somorpha

Source : [droidscooty@msn.com](mailto:droidscooty@msn.com)

### Beauté Irrésistible

Vous êtes toujours attirant et tiré à quatre épingles. Même quand vous essayez d'être discret, Somorpha semble subtilement modifier votre tenue pour vous rendre plus sexy. Cela peut parfois vous valoir de graves accusations de vénération de Slaanesh. Vous subissez un malus de -10% en Intimidation mais gagnez un bonus de +20% en Sociabilité contre toute personne qui serait attirée par vous.

### Jeunesse apparente

L'âge que vous affichez réellement est toujours inférieur de deux décennies à votre âge réel tant et si bien que peu de personnes vous croiront. Cette marque n'a aucun effet avant que vous n'ayez franchi la barre des 35 ans et peut parfois vous rendre moins crédible de par votre apparence juvénile.

### Marqué par Somorpha

Quoi que vous fassiez, votre beauté inspire. Revigoré par de tels regards d'admiration (réels ou fictifs), vous arborez une foi décuplée, intarissable. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos jets d'incantation de ce domaine.

### Thanatophobie

Vous craignez les manifestations de la mort, les morts-vivants et vampires vous répulsent et leur vue vous cause automatiquement un malus de -10 à toutes les caractéristiques. Vous perdez le Talent Parmi les Morts et vous ne pouvez plus l'acquérir.

## Marques de Rigg

Source (Serpentos) : <https://drive.google.com/drive/folders/1-pYOAWUNZ8WUEQLHycLVuMCAI0-7DQV>

### Capuche

Comme le redoutable cobra des terres du sud, vous avez la capacité de dérouler une cagoule en cuir depuis votre nuque, couverte de symboles inquiétants. Pratique pour se protéger des éléments, cette capuche instille aussi la peur chez vos ennemis et confère à son propriétaire le Talent *Troublant*.

### Crocs venimeux

Vous gagnez la capacité d'étendre une paire de crocs longs et durs depuis votre mâchoire supérieure, d'où suinte un venin puissant (inoffensif pour le héros). Vous acquérez les Talents Armes Naturelles (Crocs) et Venimeux. Une fois toutes les 24h vous pouvez les utiliser pour mordre. La victime doit faire un test d'Endurance ou rester paralysée un nombre de rounds égal à son Endurance. Les morts-vivants et les démons sont immunisés contre ce venin. Vous pouvez également cracher ce venin à une distance de 10m (5 cases) sur un seul ennemi avec un test de CT.

### Écailles

Sur une partie du corps aléatoire, vous gagnez le Talent *Écailles (1)* conférant 1 point d'armure. (Lancez un 1d6. 1 - tête, 2 - bras droit, 3 - bras gauche, 4 - torse, 5 - jambe droite, 6 - jambe gauche). Au pire vous passerez juste pour un mutant.

### Hypnotisme

Votre regard devient particulièrement envoutant. Vous gagnez un bonus de +10% en Hypnotisme.

### Langue biseautée

Votre langue désormais est fendue en deux, comme celle d'un serpent.

### Langue de serpent

Vous avez l'habitude de parler avec invective sans garder votre langue dans votre poche. Vous aimez écouter et surtout rapporter des on-dit et qu'en dira-t-on. Vous gagnez un bonus de +5% en Commérage.

### Marqué par Rigg

Telle une cicatrice laissée par deux crocs énormes, Rigg appose sur vous sa marque. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos jets d'incantation de ce domaine.

### Sensibilité exacerbée

Vos sens de serpent se développent et vous ressentez mieux les vibrations : vous gagnez le Talent *Acuté Sensitive*.

### Sifflement

Vous commencez à parler avec un léger sifflement sinueux, insistant particulièrement sur les lettres sifflantes.

### Yeux de serpent

Les yeux du personnage joueur commencent à ressembler à ceux d'un reptile à sang froid et recevez le Talent *Vision nocturne*.

## Marques de Tor

Source : [droidscotty@msn.com](mailto:droidscotty@msn.com)

### Aura Electrique

Quand vous êtes dans les environs, les poils se dressent, les cheveux sont hirsutes et votre contact génère de petites décharges électriques à cause de l'électricité statique qui émane de vous en permanence.

### Commandant éclairé

Votre aura de noblesse et de sagesse génère sentiment de respect. Vous gagnez un bonus de +10% Connaissances académiques (Stratégie/Tactique).

### Coup de Foudre

Votre présence et votre prestance sont toujours remarquées. Vous gagnez un bonus de +10% en Charisme.

### Eclair de génie

Votre vivacité se manifeste à travers votre esprit et vos pensées. Vous bénéficiez d'un bonus de +5% en Intelligence.

### Vif comme l'éclair

Vous réagissez plus vite que votre ombre. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% en Initiative.

### Vivacité de Tor

Vous avez la rapidité légendaire de Tor au combat. Vous bénéficiez du talent *Réflexes éclairs*.

### Marqué par Tor

Tor vous est apparu et a laissé sur vous une marque en forme de la forme de son marteau Mjolnir. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos jets d'incantation de ce domaine.

## Marques de Khaine

Source : [https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id=pretrise\\_de\\_khaine](https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id=pretrise_de_khaine)

### A-demi mort

Toute cette violence, tout ce vice aura finalement marqué votre corps et votre esprit, que vous le vouliez ou non. Vous ne pouvez plus être soigné à l'aide de magie, quelle qu'elle soit. L'herboristerie, l'alchimie et les remèdes "traditionnels" ne sont pas considérés comme des soins magiques.

### Antipathique

A priori, vos réactions face à la mort ou l'horreur ne sont plus en accord avec celles d'autrui. En même temps, sourire devant un pendu ou un égorgé, ce n'est pas très commun. Vous subissez un simple décalage émotionnel vis-à-vis des événements ou de votre environnement. Vous subissez un malus de -10% en Sociabilité.

### Cruauté exacerbée

A votre réveil, vous semblez voir quelque chose de nouveau dans le miroir. Ces yeux, ces mains, ce profil, ces pommettes ... Vous avez une tête à tomber. Quelle aubaine pour quelqu'un qui adore abattre autrui. Vos yeux tournent au brun orangé, presque orange cuivre. Vos pommettes sont désormais plus hautes, vos traits plus fins, plus élancés, mais aussi plus fermes. Vous gagnez le Talent *Frénésie* OU *Menaçant*.

### Insomniaque

La nuit est signe de repos, de rêves et de refuge. Sauf que vous, le Dieu des Songes, c'est tout sauf votre ami. A la limite, c'est un client, mais vraiment pas le genre que vous inviteriez à la maison... Vous êtes pratiquement incapable de dormir plus d'une heure d'affilée, de jour comme de nuit. Votre fatigue vous fait subir un malus permanent de -15% en Force Mentale tant que vous ne dormez pas 8h de sommeil consécutif. En échange, l'hypnotisme et les éventuels sorts de sommeil n'ont aucun effet sur vous, mais les différentes drogues/poisons anesthésiants peuvent toujours vous permettre de vous endormir.

### Marque ancestrale de Khaine

Vous percevez l'essence du Meurtre dans chacun de vos actes. Vous ne savez pas pourquoi, mais vous vous sentez plus proche de votre divinité que jamais. Vous obtenez un +1 à la caractéristique de Magie pour tout sort ou rituel lié à Khaine ou à son culte/dogme/etc.

### Mirdautas Vras

Franchement, aujourd'hui pourrait être une journée radieuse, même si le soleil ne se montrait pas. Oui, aujourd'hui peut être un beau jour, alors dépêchons : Quel beau jour pour tuer ! Chaque jour, tant que vous n'avez pas tué quelque chose ou quelqu'un, vous subissez un malus de -5% à tous vos jets, quels qu'ils soient.

### Mithridation

Manipuler des poisons, cela demande de la minutie et de l'attention. Visiblement, votre tendance à trop en mettre à servi à quelque chose. Vous obtenez le Talent "*Résistance aux poisons*".

### Ombres mouvantes

Votre plus proche alliée, celle qui vous suit partout, ne semble vouloir en faire qu'à sa tête. Vous avez beau essayer, rien n'y fait, elle se dandine n'importe comment, sans pour autant vous faire faux bond.

-De jour, vous subissez un malus de -10% en Charisme et Commandement à cause des mouvements perturbants de votre ombre.

-De nuit, vos ennemis subissent un malus de -1 lorsqu'ils vous visent ou vous attaquent, puisque votre ombre donne l'impression que vous bougez plus vite que ce qu'ils ne la voient.

### Sens à vif

Vous êtes assailli de toute part, à chaque coin de rue, par chaque reflet. Tout vous semble plus fort, plus vif, mais aussi plus précis. Obtenez un bonus permanent de +5% en Agilité et Intelligence.

### Traîtrise

Vénérer un Dieu aussi retors que Khaine n'a pas que des avantages. Toute personne proche de vous semble désormais capable du pire des complots, du plus malin des subterfuges, ... Et ce n'est certainement pas pour vous faire du bien, n'est-ce pas ? Faire confiance aux autres n'est plus dans vos capacités et vous subissez un malus de -10% en Sociabilité.

## Nouveaux Rituels

Source : [droidscooty@msn.com](mailto:droidscooty@msn.com) (inspiration : Film : Avengers : Endgame)

### Le Rituel de l'Infinité

**Type :** Occulte

**Langage mystique :** Magick

**XP :** 5000

**Ingrédients :** Au moins 8 Magisters suprêmes (ou équivalent), un archimage et 18 pierres de pouvoir qui leur correspondent, 10 kg de poudre de diamant, un gantelet en gromril gravé de 8 Runes Majeures.

**Condition :** Par une nuit au ciel dégagé, quand Mannslieb et Morslieb sont alignées et pleines.

**Conséquences :** Si le jet d'Incantation est manqué, tous les participants au rituel sont tués.

**Difficulté :** 50

**Temps d'incantation :** 9h

**Description :** Ce rituel purement théorique n'a jamais pu être mis en œuvre car les conditions n'ont jamais pu être réunies : Il est impossible de convaincre suffisamment de magisters de se risquer à l'exécuter et la fenêtre d'exécution est très courte.

D'aucuns prétendent qu'il proviendrait d'un message venu de 40 millénaires dans le futur qui aurait rendu totalement fou celui qui en aurait reçu la vision.

Les huit magisters doivent se placer sur un pentacle à 8 branches tracé avec la poudre de diamant, face à l'archimage se tenant au centre. Chacun doit tenir dans chaque main une pierre de pouvoir qui correspond à son domaine de magie. Durant 9 heures ininterrompues, les mages doivent incanter les faveurs et les vertus des 8 domaines de Magie impliqués. La dernière heure correspond à la concentration de Quaysh ainsi générée sur le gantelet porté par l'archimage. Chaque heure l'archimage doit réussir un test d'Endurance dont la difficulté commence à Très Facile (+30%) et monte d'un cran toutes les heures jusqu'à Très Difficile (-30%). Si un de ces tests échoue, le rituel est considéré comme échoué. Le terme de l'incantation doit se situer au moment précis de l'alignement des lunes ou échouer. L'Archimage doit alors réaliser le test d'incantation final et formuler à ce moment précis un et un seul vœu qui aura un impact sur la galaxie tout entière. Il doit en outre réussir un test d'Endurance Extrêmement Difficile (-50%) ou mourir, terrassé par toute la puissance de Quaysh.

### La Capture des esprits du Vent

Source : [https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id= magie\\_des\\_sables](https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id= magie_des_sables)

**Type :** Occulte

**Langage mystique :** Magick

**XP :** 500

**Ingrédients :** Un tapis de qualité exceptionnelle, de l'encens, des plumes de vautour, de la cire d'abeille pure, des perles blanches de la mer d'Arabie.

**Condition :** Être dans le désert par une nuit calme (et sans vent) où Mannslieb est pleine et Morslieb cachée.

**Conséquences :** Si un jet d'Incantation est manqué, le tapis et tous les autres ingrédients sont détruits.

**Difficulté :** 18

**Temps d'incantation :** 3h

**Description :** Ce rituel complexe mais fort pratique permet d'enchanter un tapis afin de le rendre volant et contrôlable par un sorcier. Le tapis ne pourra en revanche pas porter plus de deux personnes environ, incluant le sorcier qui le contrôle.

Un tapis (de maximum 16m<sup>2</sup>) doit être placé sur le sol et les plumes de vautour dispersées équitablement sur toute sa surface jusqu'à recouvrir toute la surface. Les incantations doivent commencer dès que la dernière plume a été placée, un test de Magie doit alors être effectué pour que les plumes soient correctement alignées et les imprégner de pouvoir. Aucune plume ne doit plus quitter la surface du tapis pour quelque raison que ce soit sous peine de faire échouer le rituel.

Après 1h d'incantation, l'encens doit être brûlé depuis les quatre coins du tapis afin d'enflammer les plumes et d'imprégner le tapis de leurs cendres. En même temps de la cire d'abeille doit être étalée soigneusement sur l'ensemble du tapis avant que l'encens n'ait fini de se consumer. Si un segment notable du tapis (10%) n'est pas couvert par la cire imprégnée de cendres, le rituel n'opérera pas. Quand la cire est étalée le sorcier doit poser ses deux mains sur le tapis et réciter les incantations afin d'attirer d'abord les sylphes, puis les djinns sous réserve de réussir deux jets de Magie.

Une fois suffisamment des sylphes et de djinns attirés par le tapis (ce qui prend généralement 1h), le sorcier doit ensuite placer les perles en hexacle à 6 branches (sceau de Salomon) au centre du tapis et réussir un jet de Magie afin de lier les esprits au tapis et conclure le rituel.

La dernière étape est la plus délicate. Le sorcier doit monter sur le tapis et apprendre à contrôler les esprits qui y sont emprisonnés. Le tapis n'est pas un être vivant mais un simple outil, il n'aura donc pas la volonté d'aider son possesseur ni de le détruire. Chaque vol doit être effectué avec un test de Force Mentale avec d'éventuels malus et autant de fois que le MJ le décide pour dompter chaque esprit. En cas d'échec le sorcier chutera du tapis ou en perdra le contrôle.



## La Redécouverte de Hindemith

Source : <https://bibliothque-imperiale.com/index.php/Stromdorf>

**Type :** Occulte

**Langage mystique :** Magick

**XP :** 500

**Ingrédients :** Un objet incomplet, une boussole, 1kg de poudre fine de lapis-lazulis

**Condition :** Être sur les lieux supposés contenir la plus grande partie des parties manquantes de l'objet

**Conséquences :** Si un jet d'Incantation est manqué, une explosion d'électricité bleue crépitante consume tout dans un rayon de 500m en infligeant 8 Pts de Blessure par 30 minutes de rituel entamé. La décharge énergétique surcharge d'énergie magique tout objet qui le serait déjà, les faisant briller d'un feu enchanté bleu impossible à dissiper. Le climat de la région se voit aussi profondément bouleversé : un climat naturellement pluvieux deviendra une tempête continue sans cesse croissante, un climat chaud deviendra de plus en plus aride et sec,...

**Difficulté :** 18

**Temps d'incantation :** 2h

**Description :** Jeté sur un objet associé aux parties manquantes objets perdus, la magie se disperse et est attirée par ces objets, ce qui permet au lanceur de détecter leur emplacement.

L'objet incomplet placé sur le sol avec la boussole dessus sera entouré avec le ritualiste d'un cercle continu de lapis-lazulis. Ce cercle ne peut être rompu durant toute la durée du rituel sans quoi le jet d'incantation qui suivra sa rupture sera un échec automatique. Un test de Magie sera effectué toutes les 30 minutes d'incantation, un à chaque point cardinal dans l'ordre nord-est-sud-ouest. Ces tests permettent d'emmagasiner la magie dans le cercle de lapis-lazulis qui se mettra à briller de plus en plus fort au fur et à mesure de la charge. Celle-ci sera libérée au terme du rituel. Si un seul de ces tests échoue, le rituel échoue et la décharge se produit.

Après 2h d'incantation la magie, le cercle de lapis-lazulis devenu brillant cessera de briller et libérera brusquement des éclairs d'énergie bleue crépitante en direction de toutes les parties manquantes de l'objet. Chacun d'entre eux inflige jusqu'à 6 blessures à toute personne présente sur sa trajectoire. La boussole indiquera alors la direction de l'objet recherché le plus proche. Celui-ci brillera d'un feu enchanté bleu impossible à dissiper.

## Le Passé Révélé

Source : [https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id=magie\\_des\\_maledictions\\_ungoles](https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id=magie_des_maledictions_ungoles)

**Type :** Tradition de sorcière (Vedma) (Occulte)

**Langage mystique :** Magick

**XP :** 250

**Ingrédients :** Au moins 3 bouteilles de Kvas de bonne qualité, un flacon de salive d'ours des glaces, le cœur frais et sanglant d'un élan, un encensoir.

**Condition :** Evidemment, se rendre sur le lieu où s'est déroulé l'incident que le ritualiste souhaite élucider.

**Conséquences :** Si un jet est manqué, cela déclenche une Fureur des Esprits et la Vedma subit en plus 4d6 Dégâts qui ne tiennent ni compte de l'armure ni du bonus d'Endurance.

**Difficulté :** 16

**Temps d'incantation :** 40 minutes minimum.

**Description :** La première phase dure au minimum 10 minutes et consiste à s'attirer la bonne grâce des esprits résidant ici, afin de les rendre plus enclin à la coopération. La femme-médecine doit rependre tous le Kvas sur les lieux, en offrande aux esprits, puis partager avec eux le cœur de l'élan, qu'elle doit en partie ingurgiter (ce qui n'est pas toujours facile quand on la dentition d'une vieille). Ces actions nécessitent deux jets d'Agilité réussis.

Lors de la deuxième étape qui dure au minimum 25 minutes, il reste à convaincre les esprits de répondre à ses interrogations. La Vedma doit donc balancer son encensoir jusqu'à ce que l'encens emplisse toute la zone (Cette action nécessite un jet d'Agilité réussi). Enfin, une fois la brume dispersée, la sorcière s'assoit et doit boire l'intégralité de la fiole contenant la salive d'ours : sur un test réussi d'(Endurance + Magie/2), la vision peut alors débuter.

Les yeux de la Vedma virent au rouge alors qu'elle entre en transe et distingue le passé au travers d'une légère brume cramoisie. Dès lors, elle est sans défense. Pour recevoir la vision, elle doit commencer par poser une question aux esprits (Que s'est-il passé ici il y a trois ans ? ou Comment cet homme est-il mort ?). Toutefois, la vision étant offerte du point de vue des esprits des environs (ce qui peut inclure des morts, des esprits de la nature, des farfadets malicieux etc.), le résultat est souvent déroutant et vague à la fois. Les détails de la vision sont laissés à l'entière appréciation du MJ, qui est invité à faire preuve d'imagination dans sa description de la transe (qui dure aussi longtemps qu'il le juge nécessaire).

## Le Royaume éternel de l'été/l'hiver/l'automne/du printemps

Source : [https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id=magie\\_sylvaine](https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id=magie_sylvaine)

**Type :** Occulte

**Langage mystique :** Elfe mystique

**XP :** 500

**Ingrédients :** Un bourgeon en or pour le printemps, une fleur estivale en argent pour l'été, une pomme de pin en cuivre pour l'hiver, un fruit d'automne (figue, noisette, châtaigne, coing...) en rubis pour l'automne, un bouquet de branches de chêne préalablement enchanté.

**Condition :** Evidemment, se rendre sur le lieu que le ritualiste souhaite enchanter.

**Conséquences :** Si un jet est manqué, cela dérègle complètement le climat local : la nuit tombe à 14h, le soleil se lève à 2h du matin, il y fait glacial même en plein soleil, torride en plein hiver, il pleut sans nuage et la météo change brusquement et radicalement sans prévenir tous les 1d4 heures.

**Difficulté :** 20 (14 à l'intérieur d'Athel Loren)

**Temps d'incantation :** 4 étapes, chacune d'une durée d'un cycle jour/nuit. Chaque étape doit se suivre dans un délai de maximum 4 heures.

**Description :** Certaines parties d'Athel Loren sont figées dans le temps, et ne connaissent qu'une seule saison tout au long de l'année. D'autres sont plongées dans une nuit perpétuelle, ou sont au contraire éclairées en permanence par l'astre solaire. Un Tisseur de charmes doué peut ainsi casser le cycle des saisons et créer un nouveau royaume éternel qui résistera au temps. Le sorcier doit d'abord planter les branches de chêne à la frontière de la zone qui délimitera l'entrée du royaume éternel en partant du point cardinal qui s'oppose à la saison à imposer et en continuant pour finir à la saison choisie dans le même sens que le cycle solaire (Hiver=Nord, Printemps=Est, Eté=Sud, Automne=Ouest). Il doit à chaque fois réciter (ou faire réciter) le chant de Loec qui correspond et réussir son jet d'Incantation.

Après être revenu au centre de la zone, il devra tracer un cercle pour y concentrer son pouvoir dans chacun des objets en respectant le cycle des saisons. A chaque objet, la zone affectée se parera des couleurs de la saison associée. Le dernier objet doit être celui de la saison choisie. Chaque objet demande un test d'Incantation réussi.

Une fois le rituel accompli avec succès, une zone de maximum 5 km de diamètre se pare des couleurs d'une saison choisie et restera figée dans le temps. Par exemple, si la saison choisie est l'automne, les feuilles des arbres jauniront et tomberont sans discontinuer, sans pour autant perdre entièrement leur feuillage. La saison a bien entendu des conséquences sur le temps météorologique. Une région plongée dans un hiver perpétuel sera couverte de neige la plupart de l'année. Enfin, les animaux qui peuplent la région changeront progressivement pour correspondre aux animaux de cette saison, on verra ainsi beaucoup d'oiseaux s'installer dans une région régie par le printemps. Il en va de même pour les fruits et les fleurs, qui peuvent subsister indéfiniment dans les régions printanières ou estivales.

## Le Réveil d'un homme-arbre

Source : [https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id=magie\\_sylvaine](https://warforum-jdr.com/wiki-v2/doku.php?id=magie_sylvaine)

**Type :** Occulte

**Langage mystique :** Elfe mystique et malla-room-ba-larin

**XP :** 500

**Ingrédients :** Un homme-arbre endormi, un gland des Âges

**Condition :** Par un beau matin de printemps, quand Mannsleib est montante, dès potron-minet.

**Conséquences :** Si un jet est manqué, le Gland des Âges pourrit sans effet et l'homme-arbre ne se réveille pas.

**Difficulté :** 20 (14 à l'intérieur d'Athel Loren)

**Temps d'incantation :** 6 heures.

**Description :**

Le sorcier doit placer le gland des Âges à l'intérieur de l'écorce de l'arbre à réveiller sans utiliser d'outil. Puis il doit longuement entonner divers chants en elfe mystique mais surtout en malla-room-ba-larin. Toutes les heures, il doit réussir un test d'incantation. Au bout de 6 heures et si tous les tests sont réussis, il réveille la carcasse endormie d'un homme-arbre. Celui-ci est compté comme un PNJ intelligent et censé qui réagira de manière rationnelle aux actions et aux paroles du sorcier. Un ou plusieurs tests de Charisme peuvent donc s'avérer nécessaires si le sorcier souhaite le convaincre de lui livrer des informations, de combattre pour lui, ou simplement de ne pas se retourner contre son invocateur. Il faut rappeler que les hommes-arbres comptent parmi les créatures les plus anciennes et les plus sages du monde et chacun porte en lui la force nécessaire à la destruction d'armées entières. Habituellement plongés dans un sommeil profond qui peut s'étaler sur des siècles, ils n'en sortent qu'en temps de crise et la plupart d'entre-eux risque de voir d'un très mauvais œil un réveil forcé.

Il a les caractéristiques suivantes :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	60	71	45	25	10	55	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	60	6	7	15	0	0	0

**Compétences :** Connaissances académiques (histoire) (Int), Langue (malla-room-ba-larin) (Int+10%), Intimidation (F), Perception (Int), Orientation (Int), Sens de la magie (FM)

**Talents :** Ambidextre, Armes naturelles, Camouflage rural, Coups puissants, Effrayant, Frénésie, Fureur Vengeresse, Vision nocturne

**Armure :** Ecailles (3)

**Armes :** Branches, (10+1d6, Rapide, Dégâts magiques)

## Nouveaux sorts

Source : Adaptation de Warhammer Online par droidscotty@msn.com

### Domaine de Mordig/le Grand Ghul

#### Animation d'objet

**Difficulté :** 18

**Temps d'incantation :** 2 action complète

**Durée :** 1 minute (6 rounds) /point de Magie

**Portée :** 18 mètres (9 cases)

**Ingrédient :** de la poussière prélevée sur un objet momifié (+3)

**Description :** ce sort est semblable à réanimation, si ce n'est que vous créez 2d10 armes et/ou armures animées dans un rayon de 24 mètres (12 cases).

#### Lame maudite de Djaf

**Difficulté :** 12

**Temps d'incantation :** 1 demi-action

**Durée :** 1 minute (6 rounds)

**Portée :** Contact (vous)

**Ingrédient :** un cimetière rouillé (+1)

**Description :** Votre cimetière est investi du don de Djaf. Votre arme de corps à corps, qui ne doit impérativement pas comporter de métal, est considérée comme enduite du poison Venin de cobra bleu jusqu'à la fin du combat.

#### Protection de Neru

**Difficulté :** 10

**Temps d'incantation :** 2 demi-actions

**Durée :** 1 minute (6 rounds)

**Portée :** Contact (vous)

**Ingrédient :** Une pièce d'armure polie par le désert (+1)

**Description :** Le prochain sort (bénéfique ou maléfique) qui devrait vous atteindre est dévié vers une direction aléatoire.

#### Transformation de Kadon

**Difficulté :** 25

**Temps d'incantation :** 2 action complètes

**Durée :** 1 minute (6 rounds) /pt de magie

**Portée :** Contact (vous)

**Ingrédient :** un crâne d'hydre (+3)

**Description :** ce sort agit exactement comme le sort *l'envol du corbeau*, si ce n'est que la forme adoptée est celle d'un animal animé (souvent un mort-vivant). Le sort constitue une invocation si puissante et violente que tous les sorciers dans un rayon de 7,5 kilomètres prennent conscience de la perturbation de l'Aethyr provoquée par son incantation.

#### Vengeance d'Usirian

**Difficulté :** 20

**Temps d'incantation :** 1 action complète

**Durée :** 2 rounds/point de Magie

**Portée :** 18 mètres (9 cases)

**Ingrédient :** Une poupée percée d'une aiguille (+1)

**Description :** Le sol de toutes les unités situées sous l'unité ciblée se transforme en sables mouvants. Le déplacement devient difficile et la cible doit réussir un Test de Force qui débute à Assez difficile (-10%)

mais chaque échec augmente la difficulté d'un cran. Si la difficulté dépasse Très Difficile (-30%) la victime est ensevelie sous le sable et commence à étouffer et seuls ses alliés peuvent alors la sauver.

#### Vent du désert de Khsar

**Difficulté :** 15

**Temps d'incantation :** 1 action complète

**Durée :** Instantanée

**Portée :** Contact (vous) (grand gabarit)

**Ingrédient :** Une aile de vautour (+2)

**Description :** Toutes les unités alliées sous le grand gabarit sont portées par le sort et voient leur valeur de mouvement doublée pour ce round.

### Domaine de Vylmar/Ahalt

#### Dessication d'Usekhp

**Difficulté :** 18

**Temps d'incantation :** 1 action complète

**Durée :** 2 rounds/point de magie

**Portée :** 18 mètres (9 cases)

**Ingrédient :** une pierre de sel gemme (+2)

**Description :** Vous provoquez une soif insoutenable chez un ennemi de votre choix. Cette créature perd 1d10 x10% en Endurance et en Force tant que perdure le sort ou jusqu'à ce qu'elle boive n'importe quoi.

### Mots de pouvoir des Dieux anciens

*Pour plus d'informations, voir les Milles Trôles Tome I p.226*

#### Mot de Pouvoir Fash de Neru

**Difficulté :** 0

**Temps d'incantation :** 1 action gratuite (= action d'incantation pour ce round)

**Durée :** instantanée

**Portée :** contact (petit gabarit)

**Ingrédient :** Aucun

**Description :** faites un test de (Sociabilité +Magie X10) contre la Force Mentale d'un vampire. En cas de réussite : ce vampire ne peut pas vous attaquer durant 2 rounds. Si vous obtenez un double vous subissez la colère des dieux (WJDR p.144) (résultat - 10)

#### Mot de Pouvoir Mah de Basth

**Difficulté :** 0

**Temps d'incantation :** 1 action gratuite (= action d'incantation pour ce round)

**Durée :** instantanée

**Portée :** contact (petit gabarit)

**Ingrédient :** Aucun

**Description :** faites un test de (Sociabilité +Magie X10) contre la Force Mentale d'un vampire. En cas de réussite : vampire est aveuglé pendant 2 rounds. Si vous obtenez un double vous subissez la colère des dieux (WJDR p.144) (résultat -10)

## **Les dieux mineurs du Chaos**

Sources : <https://obscur.pagesperso-orange.fr/autresdivinites.html> et <https://bibliotheque-imperiale.com/index.php/Accueil>

### **Atagro (Divinité des Hommes-Bêtes)**

Dieu des Bêtes, Maître des malédictions, Seigneur de la Colère des Démons, Grand Patriarche des Maîtres des Créatures est une créature du Chaos énorme et vicieuse, Atagro est surtout vénéré par les hommes-bêtes en tous genres dont il incarne la bestialité pure. Il est vêtu d'une armure noire scintillante et couronné d'un casque féroce et cornu placé sur sa sombre tête squelettique. Les yeux d'Atagro brûlent d'une lumière ardente et il porte un manteau énorme pareil à linceul. L'armure d'Atagro est décorée de tous les symboles du Chaos, car il était jadis leur champion le plus puissant. Ses mains sont sales et ont pourri, recouvertes de sinistres plaques d'acier rouillé. L'arme d'Atagro, Kagorr, est une énorme épée constituée d'une dent bordée et d'une deuxième lame partant de la poignée. Dieu puissant, il utilise sa lame avec tourbillonnement de grâce et une précision mortelle. Kagorr serait l'arme la plus puissante du Chaos selon les Bray. Il est aussi vénéré sous le nom de Morghur.

### **Gork (Divinité Orque de la Guerre et des Batailles)**

Source : <https://njrf.bimondiens.com/content/religion/gork-22.html>

Gork est le frère de Mork. Il aime les batailles sanglantes et que ses adeptes se battent sans hésitation et sans peur pour écraser l'ennemi. Gork est souvent décrit comme un Orque musculeux, portant une armure dégoulinante de sang, et portant dans une seule main une gigantesque épée à deux mains. Le symbole de Gork est la tache de sang et comme ses adeptes sont des guerriers, ce symbole est souvent peint sur les boucliers. Gork est vénéré par la majorité des Orques.

### **Hashut (Divinité de l'Industrie des Nains du Chaos)**

(Pour plus de renseignements cf. le Tome de la Corruption p.168)

Le Père des Ténèbres, aussi appelé le Seigneur du Feu, est le guide exclusif des Nains du Chaos. Hashut se présente sous la forme d'un monstrueux taureau noir au ventre rempli de flammes. Ses prêtres, les hiérogammates et les seigneurs sorciers Nains du Chaos, le vénèrent au Temple de Zharr-Naggrund dans les Terres Sombres.

### **La Gueule (Divinité des Ogres et de la Gloutonnerie)**

Source : [https://warhammerfantasy.fandom.com/wiki/Great\\_Maw](https://warhammerfantasy.fandom.com/wiki/Great_Maw)

La Gueule est la principale divinité de la religion des races ogres. Leur relation avec cette entité n'est pas seulement une relation de dévotion, mais aussi de peur, car la Gueule fut autrefois responsable de la quasi-destruction de toute la race Ogre. D'après ce que les érudits pouvaient tirer des contes et des histoires populaires des Ogres, la Gueule est une divinité existante bien avant la montée des Hommes, dans le pays juste au nord de l'actuel Cathay. D'après les informations recueillies par les témoins Ogre pendant cette période, la Gueule est décrite comme une bouche béante de dents acérées comme des rasoirs, où un gouffre sans fin se trouvant au centre même de la fosse où certains disent qu'il s'est enfoui profondément dans le noyau de la terre, mangeant continuellement jusqu'à ce qu'il atteigne finalement l'autre bout du monde.

### **Malal (Divinité de la Terreur et de l'Anarchie)**

Aussi nommé « Le Paria », Malal est le Dieu des renégats et lutte contre tout ordre même celui établi par les autres divinités du Chaos. Il est représenté comme un monstrueux démon, dont la tête rappelle celle d'un dragon, et est recouvert d'écailles d'émeraude. Dans un passé lointain, Malal fut éjecté du cœur du Chaos par les autres Dieux Sombres, ou il les abandonna de son propre choix, personne n'est vraiment sûr. Quoi qu'il en soit, la relation de Malal envers les autres Dieux du Chaos est étrange. Tous les Dieux du Chaos ont un but qui est entièrement le leur, mais Malal occupe une position résolument parasite sur leur propre foi. Être un suivant de Malal est être un guerrier chaotique occupé à répandre le sang des autres créatures chaotiques. Résultat, Malal est craint et haï par les autres Dieux. Les adorateurs de Malal, également, sont détestés par les autres chaotiques ; ils sont des renégats détestés par les amis et les ennemis du Chaos, soumis à la moindre lubie de leur déité. Peu de gens vénèrent ce dieu, encore moins vivent longtemps à son service. Malal ne demande qu'une chose de ses adorateurs. Un dévouement total, au-dessus de toutes autres choses, à la destruction des forces du Chaos. Souvent après le passage d'une horde du Chaos dans une zone, les survivants, aveuglés par la haine et la douleur, se tournent vers Malal. Celui-ci est bien plus actif envers ses adorateurs peu nombreux que les autres Dieux du Chaos. En conséquence, beaucoup de ses Champions l'ont rencontré personnellement. Il est même connu pour s'être manifesté et intervenir pour des missions particulièrement importantes. Les adorateurs de Malal sont peu nombreux, mais très puissants !

### **Mork (Divinité des Gobelins, de la Ruse et de la Fourberie)**

Source : <https://njrf.bimondiens.com/content/religion/mork-22.html>

Mork est le frère de Gork et est le dieu le plus roublard de tout le panthéon surpassant même Ranald. Il est passé maître dans l'art du déguisement. Mork est souvent représenté comme un hobgoblin habillé à la fois de blanc et de noir, et se tenant au milieu des ténèbres et de la lumière de la lune. Son symbole est la lune et ses adeptes ne portent pas de vêtements particuliers. Son culte est pratiqué partout dans le monde gobelinoïde et méprise tous les autres dieux du Chaos en dehors de Gork.



### **Necoho (Divinité du Néant)**

Necoho incarne le paradoxe et sa nature chaotique se manifeste dans la contradiction qui devrait rendre son existence impossible : c'est une divinité qui est hostile à l'idée générale des divinités et des religions, une approche paradoxale tout à fait dans le style du Chaos. Il ne professe aucune doctrine, pensant que les Dieux (qu'il considère juste comme des Démons très puissants) n'ont pas à guider les hommes ni les autres races. Il est inutile de dire que ses adeptes sont rares, même pour un obscur dieu renégat du Chaos, et son nom ne se trouve que dans de rares ouvrages interdits qui comptent parmi les plus anciens et les moins connus. C'est sans doute ce que Necoho apprécie le plus. Comme l'on peut s'y attendre, Necoho ne se manifeste presque jamais dans le monde physique ; si cela se produit, il prend toujours l'apparence d'un vieillard, petit et légèrement enrobé, portant en permanence une expression d'amusement ironique. Necoho ne demande rien à ses adorateurs qu'il ignore au plus haut point, espérant que ceux-ci comprennent l'inutilité de leur dévotion. Il semble même qu'il préférerait ne pas en avoir du tout.

### **Nuffle (Divinité des Arbitres et du Bloodball)**

Bien qu'il existe de nombreux écrits sur le dieu Nuffle, y compris des textes sacrés originaux, on sait peu de choses sur le dieu lui-même. Comme beaucoup d'autres dieux, en particulier les dieux du Chaos, Nuffle a un nombre sacré : 11. Ce nombre représente le nombre de joueurs d'une équipe autorisés sur un terrain à la fois. Il n'est pas clair si les écrits dédiés à Nuffle sont des mots de Nuffle lui-même, ou simplement inspirés par Nuffle. Il n'est pas clair non plus comment Nuffle accorde des avantages ou des malédictions, ou s'il le fait du tout! Bien que de nombreux joueurs prient ou disent quelques mots sacrés avant ou après un match, personne ne peut s'entendre sur ce à quoi ressemble Nuffle, s'il est masculin ou féminin, ou s'il dépasse ces désignations. Ceux qui prétendent avoir rencontré ou parlé à Nuffle sont également connus pour souffrir de multiples commotions cérébrales ou de plusieurs bières. Ce que l'on sait, c'est que les dieux du Chaos, Khaine, et d'autres divinités religieuses, n'ont aucun pouvoir sur Nuffle, ce qui le rend logiquement plus puissant qu'eux tous. Il existe plusieurs théories pour répondre à la question : qui ou qu'est-ce que Nuffle ? Certaines sectes prétendent que c'est un dieu plus puissant que tous les autres dieux, ce qui en fait le chef d'un panthéon ou un amalgame de tous les dieux. Certaines sectes prétendent qu'il s'agit d'un dieu déiste, créateur de l'univers mais indifférent à intervenir dans les affaires des mortels.

### **Obscuras (Divinité de l'Obscurité et des Ténèbres)**

Le dieu des sombres ténèbres persiste là où il n'y a aucune lumière, pas la moindre. Obscuras est le demi-frère d'Alluminas. Initialement allié à l'Ordre, il est devenu jaloux de la merveilleuse lumière d'Alluminas et a revendiqué le royaume des ténèbres pour lui-même lorsqu'il est passé au Chaos. Lorsque des adeptes dévoués d'Obscuras meurent, leur ombre devient fixe comme elle l'était au moment de la mort, quitte leur corps et se dirige directement vers le royaume de l'ombre d'Obscuras - un lieu de noirceur totale, mais où ceux qui sont bénis peuvent "voir" parfaitement. Le maître des ombres est généralement représenté comme un grand homme aux cheveux noirs vêtu de noir, qui semble en quelque sorte "rayonner" l'obscurité, et prend également la forme d'une chauve-souris. Ses partisans portent du noir lors des rituels et son symbole est un Morrslieb éclipsé. Il est le dieu des lieux obscurs mais représente aussi les forces de l'ignorance et de la répression. Il s'oppose à la recherche de connaissances et au progrès technologique. Obscuras a des cultes secrets dans tout l'ancien monde, et les rituels ont toujours lieu dans l'obscurité proche ou totale. Le siège de son culte se situerait dans les Principautés Frontalières, mais des rumeurs persistent sur des bâtiments de culte cachés sous les grandes villes, dont un récemment découvert à Nuln. Il est suivi par les nécromanciens qui ne suivent pas Nagash et par d'autres qui travaillent principalement dans l'ombre. Seuls les cultistes dévoués sont admis dans la "Confrérie de l'ombre" qui abrite et travaille avec d'autres cultistes venant d'autres régions.

### **Le Rat Cornu (Divinité des Skavens)**

*(Pour plus de renseignements cf. les Fils du Rat Cornu p.25)*

Le Rat Cornu est le seul Dieu des Skavens. Le Cornu a été invoqué par les Prophètes Gris et a établi les fondations du peuple Skaven au cœur de Skarogne. Il détient le treizième fauteuil de l'assemblée du Conseil des Treize même s'il n'assiste jamais aux colloques qui s'y déroulent. Méprisant les autres Dieux du Chaos, il se présente comme un monstrueux Démon à tête de rat, au corps grand et difforme, doté de lourdes cornes. Il possède des adorateurs humains un peu partout dans les villes du Vieux Monde, opérant par petits groupes, qui pensent, à tort, qu'ils seront épargnés lors de leur victoire finale.

### **Rhasneth (Divinité de la folie)**

Seigneur de la folie, Rhasneth est une figure assez frappante car il mesure plus de 2 mètres. Il a des traits sombres et est vêtu d'une tenue démodée mais riche. Rhasneth a toujours l'air absolument normal à tous égards, et le commun des mortels le confond avec Morr, car il a parfois un corbeau sur l'épaule. Seuls ceux atteints de folie sont à même de le voir pour ce qu'il est vraiment car en tant que tels, seuls les aliénés sont à même de l'influencer et de le manipuler, ou d'essayer de le faire. Rhasneth préfère définitivement jouer en coulisses, communique à travers les rêves et assume toujours par malice une forme imagée et fantasmée de la race et la langue de celui à qui il parle. Sa prédilection est bien entendu l'Illusion car il s'en sert pour mener à la démence dont il se délecte. Ses partisans sont variés, mais scolastiques comme des sorciers des taillis dépassés, de jeunes mages qui ont invoqué plus qu'ils ne pouvaient gérer, des membres du Clergé dont la foi a été détruite, ou encore personnes qui ont été témoins d'invocations ou de scènes atroces.

### **Tristaris (Divinité de la Misère et des Lamentations)**

*Source : Tristaris : Brian Hull – 1994, Traduit par Aksbaan Le Lynx - 2002*

Tristaris est la sombre déesse de la misère, la Mère des infinies lamentations, la Reine de l'innommable douleur. Elle est la plus jeune divinité chaotique formée à partir des esprits damnés, sans espoir, cristallisés dans l'éther chaotique suite aux destructions causées par les autres dieux du chaos. Tristaris ressemble à une femme à la peau grise, décharnée, exsangue, aux longs ongles d'acier. Elle est assez grande et à la silhouette fine, ses cheveux sont fins et blancs. Tristaris, n'a pas d'œil et de ses orbites coule continuellement des larmes noires qui descendent jusqu'à son maigre cou. La déesse est enveloppée dans un linceul mortuaire noire et portent les bijoux morbides, quoique élégant, en onyx et ivoire. La déesse est un dans la désolation infinie de son royaume, de douleur et de misère, et chante une complainte à faire frémir. Ce chant raconte les tragédies vécues par les mortels du monde et il est dit que toute personne entendant cette complainte est vouée au désespoir éternel. Les disciples de Tristaris se sont incapables de ressentir la joie dans autre chose que leur propre misère. Rien ne leur est vraiment interdit du moment que des adorateurs se rendre compte que leur acte ne doit pas changer le cours du monde et leur propre damnation. Tristaris et ses disciples aiment se retrouver dans le chiffre 4. Ceci, parce qu'il y a quatre élémentaires et qu'il y a quatre désastres associés menant à la fin du monde ; feux, inondations, tremblement de terre et tempête. Son symbole est la moitié d'un visage pleurant par un unique œil à moitié fermé.

### **Zuvassin (Divinité du Gaspillage)**

Zuvassin, le Défaisseur, est un gaspilleur, il cherche constamment à détruire ce que d'autres ont créé et à gâcher ce qu'ils tentent de réaliser. Sa conception du Chaos est de s'assurer que rien ne prend la tournure attendue et que les plans tournent toujours mal. Ses sabotages ne se limitent pas au Chaos, il gâchera volontiers n'importe quoi pour n'importe qui. Il a été catalogué par les érudits humains comme Dieu Renégat parce que c'est un Dieu du Chaos qui agit contre le Chaos. Il peut apparaître à ses adorateurs sous de multiples aspects, mais il choisit souvent la forme de ce qu'ils redoutent le plus, ou d'un membre de leur propre race, mais hideusement déformé. Quelle que soit sa forme, il rit toujours. Il possède des temples clandestins dans des lieux reculés et oubliés. Zuvassin n'impose aucun commandement à ses adeptes, car toute personne vraiment imprégnée par son esprit devrait être capable de faire échouer n'importe quelle instruction.



## **Les dieux mineurs de l'Ordre**

Sources : <https://obscur.pagesperso-orange.fr/autresdivinites.html> et <https://bibliotheque-imperiale.com/index.php/Accueil>

### **Arianka (Divinité de la Loi et de la Discipline)**

Arianka est la sœur d'Illuminas et de l'épouse de Solkan. Elle était la Déesse de la Loi et de la Discipline mais dans un lointain passé, Arianka a été battue et emprisonnée par T'zeentch. Il est dit qu'elle repose désormais dans un cercueil de cristal, quelque part dans le Vieux Monde. De nombreux lieux ont déclaré avoir découvert le cercueil au fil des siècles. On dit aussi qu'Arianka ne pourrait être libérée de son cercueil que par des clefs de cristal dont la cachette n'a jamais été découverte. On ne sait s'il existe une clef ou plusieurs, ni si elles sont cachées ensemble ou séparément. Les symboles d'Arianka sont une étoile à huit branches et Laihtendrung, une épée de cristal dont émane une douce lumière. C'est avec cette épée qu'elle jugeait et punissait les coupables. Les Clercs portent une robe blanche, avec un petit dessin de Laihtendrung au niveau du cœur. Tous les vieux temples d'Arianka sont tombés en ruine depuis bien longtemps. Les Clercs d'Arianka consacrent d'ailleurs plus de temps à la recherche des clefs du cercueil qu'à la reconstruction des temples. Ceux qui aspirent à devenir Initié ne doivent jamais avoir bafoué la loi, sauf s'ils étaient en accord avec les commandements d'Arianka.

### **Illuminas (Divinité de la Lumière)**

C'est le Dieu de la Lumière, une source éternelle et constante d'une pure lumière dont on dit qu'elle immobilise tout ce qu'elle touche, le rendant immobile et immuable. Il est peut-être le moins populaire des Dieux de l'Ordre, principalement parce que la somme des concepts impliqués par son adoration se situe bien au-delà de la compréhension humaine. Illuminas est généralement représenté sous la forme d'un homme à la tête rasée, nu et tenant un sablier vide dans ses mains et regardant vers les cieux. C'est le dieu de l'immobilisme. Les clercs d'Illuminas portent un pendentif ou plus souvent un tatouage sur le front. Il est de forme simple puisqu'il représente un point fixe entouré d'un cercle fin. Les prêtres portent une toge blanche et de simples sandales quel que soit leur rang. Les temples d'Illuminas sont bâtis en marbre blanc dans des régions reculées et très sèches. Ils ont une architecture de taille moyenne et dénuée de tout ornement. L'initié ne doit jamais avoir été corrompu par le chaos, être pur et chaste.

### **Solkan (Divinité de la Vengeance)**

Solkan est le Dieu de la Vengeance, garant du respect de l'ordre et de la hiérarchie. Il est devenu le patron de la loi et de la discipline depuis l'emprisonnement de la déesse Arianka. C'est le plus puissant et le plus populaire des Dieux de l'Ordre. On le représente de grande taille, dans une armure complète étincelante et portant quelquefois un chapeau noir à larges bords mais aucun casque ou heaume pouvant cacher son visage. Ses adorateurs, la plupart des Répurgateurs du Vieux Monde, sont considérés avec une certaine crainte par la grande majorité des occidentaux inquiets du fanatisme et de l'absolutisme qui accompagnent son culte. En conjonction avec Arianka, Solkan devint l'ennemi le plus implacable du Chaos. Les fidèles de Solkan portent un pendentif ou une broderie bien en vue, représentant une flamme et les couleurs jaunes, orange et rouges sont portées sur les robes noires des prêtres. Les symboles du culte sont en fer noir avec une opale de feu en son centre, représentant généralement une flamme purificatrice. Les Templiers de Solkan ne peuvent porter le symbole de la flamme que sur leur armure de plates, bouclier et caparaçon. A l'exception de l'armure de plates scintillante, le reste de l'armure est noir. En plus d'un chapeau noir à larges bords, les répurgateurs portent aussi des vêtements et une armure noires. Le déclin de Solkan peut être tracé à l'intolérance, la peur et la méfiance de plus en plus grande des Occidentaux envers l'étroitesse et la rigidité des Solkanites. Les sanctuaires sont généralement proches de la maison d'un prêtre, près d'un tribunal ou dans un endroit appartenant aux cultistes. De l'extérieur, ces sanctuaires ne peuvent pas être distingués des bâtiments environnants. L'intérieur, par contre, ressemble au vieux temple, avec un autel et un podium pour seuls meubles.

### **Somorphia (Divinité de la Beauté éternelle)**

Fille d'Arianka et de Solkan, Somorphia apparaît comme une femme d'une beauté classique, vêtue de robes traditionnelles d'un bleu profond modestement serties de bijoux contenant de nombreuses pierres précieuses. Son symbole est un anneau d'or parfait serti d'un gros saphir au centre. Le culte de Somorphia est répandu dans de nombreuses villes de l'Ancien Monde, en particulier parmi les femmes riches vieillissantes, cherchant sa faveur pour conserver leur apparence juvénile. Son culte est fort en Tillée et en Estalie, où le somptueux temple de Magritta agit de facto comme le siège de son ordre. Somorphia est populaire parmi les artisans, en particulier ceux qui se spécialisent dans les produits de luxe, tels que les œuvres d'art et les bijoux. En tant que déesse de l'ordre, Somorphia partage sa haine pour toutes les forces du chaos. En dehors de cela, elle semble se contenter d'améliorer progressivement le monde, en inspirant ses adorateurs à créer des objets toujours plus beaux. Somorphia est beaucoup moins ésotérique que le culte d'Illuminas et beaucoup moins martiale que les cultes de ses parents, ce qui en fait peut-être le plus accessible des Dieux de l'Ordre. Elle est vénérée sous le nom de Nefarini en Arabie et en tant que Katya au Reikland où dans le Vorbergland, les temples de Katya font office de bordels.

## Une manière originale de compter...

Source : [droidscotty@msn.com](mailto:droidscotty@msn.com)

*Ou comment de mener vos joueurs en bateau de façon ludique...*

Les tribus des terres du Sud n'ont pas eu énormément de contacts avec l'extérieur. Toutefois celui qui mena à commercer avec les arabes leur permit de mettre au point une prononciation singulière.

En effet la rumeur veut que le chef de tribu recevant une note en chiffres arabéens la retourna verticalement et lit littéralement ce qu'il vit. Cela donna quelques locutions étranges mais pourtant logiques :

Nombre	Symbolique	Prononciation	Nombre	Symbolique	Prononciation	Nombre	Symbolique	Prononciation
00	OO	oho	20	50	sinko	561	29I	deuneufi
01	OI	oi	21	5I	sinkī	626	9E9	neufeneuf
02	O5	osink	22	55	sinksink	777	LLL	elhelhel
03	OE	oe	23	5E	sinke	804	BOG	bog
04	OG	og	24	5G	sinkg	904	6OG	sisssog
05	O2	odeu	25	52	sinkdeu	1126	II59	ihīsinkneuf
06	O9	oneuf	26	59	sinkneuf	1245	I5G2	īsinkgedeu
07	OL	ol	27	5L	sinkel	2004	5OOG	sinkhohog
08	OB	obe	28	5B	sinkbe	3420	EG5O	egesinko
09	O6	ossiss	29	56	sinkssis	4789	GLB6	gehelbesiss
10	LO	lo	30	EO	eho	5430	2GEO	deugeheuhoh
11	II	ihī	38	EB	eb	6666	9999	neufhneufhneufhneuf
12	I5	īsink	45	G2	gedeu	7777	LLLL	elhelhelhel
13	IE	ie	57	2L	deuel	8100	BIOO	bīhoho
14	IG	ig	68	9B	neufbe	9000	6OOO	sisshohoho
15	I2	ideu	74	LG	lig	9426	6G59	sisssgesinkneuf
16	I9	ineuf	82	B5	besink	10000	IOOOO	ihohohoho
17	IL	il	94	6G	sisssge	16749	I9LG6	ineufelgesiss
18	IB	ibe	119	II6	ihīsiss	22763	55L9E	sinkhsinkelneufe
19	I6	īssiss	263	59E	sinkneufe	46725	G9L52	geneufelsinkdeu
100	LOO	loho	314	EIG	eig	52134	25IEG	deusinkieg
1000	LOOO	lohoho	421	G5I	gesinkī	241637	5GI9EL	sinkgeīneufeulel

Les tribus connaissent l'usage du zéro mais n'ont pas de notion de « chiffres » à proprement parler, plaçant toujours un zéro avant chaque unité. Si deux symboles similaires se suivent faire précéder le suivant d'un « h » sonore.

Les opérateurs de calcul eux ne changent pas vraiment mais se prononcent différemment :

Opérateur	Symbolique	Prononciation	Opérateur	Symbolique	Prononciation	Opérateur	Symbolique	Prononciation
+	+	pluss	X	X	ixe	/	\	slash
-	-	mouain	:	:	pouinopuin	%	0\0	ohoslashoho
=	=	aigal	6+3=9	9+E=6	neufpluseuaigalsiss	8 :2=4	B :5=G	bepouinopuinsinkaigalge