**Nouvelles carrières avancées**

*Source :* *droidscotty@msn.com*

**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), Lire/Écrire, Soin 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, Tablier en cuir, 50 CO en Épices, 200 CO en viande

**Accès** :

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

**Débouchés**:

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

*Sources :* [*https://wjrf.bimondiens.com/content/carrieres/boucher-546.html*](https://wjrf.bimondiens.com/content/carrieres/boucher-546.html%20) *et The Unofficial Tome of Carrers p.12*

**CHEF COQ**

*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 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 serviteurs, sauciers, rôtisseurs, chef de parties, pâtissiers, 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 Écuelles 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

**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’entrainement 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 connaitre 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, Messager, Moine, Porterune, Raconteur, Scribe, Vendeur de journaux

**Débouchés**:

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

**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 | - | - | -  |

**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 Chaine (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.

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 | - | - |  +2 | - | - | -  |

**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*

**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 | - | - |  - | +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

**Débouchés**:

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

***Correspondance approximative de la magie orientale avec la magie occidentale :***

-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 « Maho ».

Ils sont tout aussi interdits qu’ailleurs et les Magistrats des Empires chassent et tuent à vue tous les « Maho-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 sähdu 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 Cathay et au Nippon. Ceux-ci réalisent alors (ou pas) les sorts souhaités selon la puissance de leur ferveur et de leur dévotion.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Dieux Occidentaux** | **Magie associée** | **Kami Nippon** | **Dieu Cathayen** | **Dieu Indi** | **Anciens Dieux Néhékarhéens** |
| Ahalt | --- | Yomote | Mudu | ---- | Usekhp |
| Arianka | Ordre | Ashinaga | ---- | Vikrishni | Dhuram |
| Asuryan | Forêts Elfiques | Zanagi et Zanami | ---- | Brahmir | ---- |
| Ecate | Esprits | ---- | ---- | Kali | ---- |
| Esméralda | ---- | Kujin | ---- | Ganesha | Taoueret |
| Handrich | ---- | Hitoï | ---- | Mahakali | ---- |
| Illuminas | Lumière | Annu-Minato | ---- | Brahmasattva | Asaph |
| Khaine | Domaine de Khaine | Akira | Lao Nian | -------- | Sokth |
| La Dame du Lac | (Lune) | Onnotangu | ---- | Chandra | Neru |
| Manaan | Brumes | Sösanii | Pang Gu | Ananta | Sobek |
| Myrmidia | Métal | Mulann | Tu Bo | Pârvâti | Phakth |
| Morr | Mort | Shunigami | Tsen Wo | Ananta | Djaf/Usirian |
| Ranald | Ombre | Sho\* | Kimadhenu | Yama | Nephtys |
| Rhya | Vie | Hujikujo | Chang Er | Saravasti | Ysis |
| ---- | Bête | ---- | ---- | Rigg | Azyat |
| Shallya | Vie | Azume | Guan Mei | Ananta | Basth |
| Sigmar | Métal | Sigmar | ---- | Darahma | Montou |
| Solkan | Ordre | Dragon Céleste | ---- | Agnisattva | Râ |
| Stromfels | Brumes | Ryūjin | ---- | Rudri | ---- |
| Vaul/ Dazh | Feu | Kagutsochi | ---- | Agnisattva | ---- |
| Ulric | Bête | Hoshimun | ---- | Hinumin | Geheb |
| Taal | Vie | Shön | Tse Ran | Vahana | Osyris |
| Tor | Cieux | Rayden | Miriimmin | ---- | ---- |
| Valaya | ---- | Ebosu | ---- | Ganesha | ---- |
| Véréna | ---- | Fukurokojo | Mei Mao | Vahana | Tahoth |
| ---- | Glace | Yoki-inna | ---- | Dhritirāshtri | ---- |
| ---- | Astrologie | Tsakayumo | ---- | Miyi | ---- |
| **Dieux Occidentaux** | **Sombre Savoir associé** | **Kansen Nippon** | **Démon Cathayen** | **Démon Indi** | **Anciens Dieux Néhékarhéens** |
| Khorne | ---- | Great Gojira | Liu Shue Mo Gui | Raktavija | Gotd |
| Malal | Chaos | Uchodan | ---- | Kumarsattva | Seth |
| Necoho | Conscience | ---- | ---- | Vratri | ---- |
| ---- | Nécromancie | Fu-Lioeng | Bulu | ---- | Nagash |
| Nurgle | Peste | Grand Yabu | Si Shen | Râvana | Ualapt |
| Slaanesh | Ruse | Zaï Neshi | Bien Taï | Takchaka | Qu’aph |
| Tzeentch | Warp | Tsien-Tsin | Ten Tsin | Jalandhara | Asaph |

*\*Sho qui correspond à Ranald est considéré comme un Kansen et non un Kami au Nippon*

**L’Arabie et le culte de Slaanesh**

*Source : droidscotty@msn.com*

Le culte de Slaanesh n’est pas plus rependu 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.

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

**Malédiction du Devoir Inachevé**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.

**Marques de Sorcellerie manquantes**

**Marques d’Ursun**

Source : <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 périples, vous avez une apparition d’Ursun en personne. Revigoré par de tels événements (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.

**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 esseulées 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=pretrise\_de\_dazh*](file:///D%3A%5CSabrina%5CJeux%20de%20r%C3%B4les%5CWarhammer%5CSource%C2%A0%3A%20https%3A%5Cwarforum-jdr.com%5Cwiki-v2%5Cdoku.php%3Fid%3Dpretrise_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'apparait 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 kislevarin. 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 |
|  | 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 maitrisez 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 en invoquer un tant pour les sorts que les rituels.

**Djinn affectueux**

Mine 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 impromptue 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 impromptue.

**Nouvelle mutation**

**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 | **Inversion de sexe** : 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 | **Asexué** : 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 | **Genre fluide** : 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 reconnaitre entre 6h consécutives… |
| 61-80 | **Trouble de la personnalité** : 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 Slannesh 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 | **Verge autonome** : 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. |

**Nouveaux Rituels**

*Source :* *droidscotty@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 16m²) 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.

**Nouveaux sorts**

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

**Domaine de Mordig/le Grand Ghul**

**Animation d’objet**

**Difficulté : 1**8

**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).

**Dessication d'Usekhp**

**Difficulté : 1**8

**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.

**Lame maudite de Djaf**

**Difficulté : 1**2

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

**Durée :** 1 minute (6 rounds)

**Portée :** Contact (vous)

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

**Description :** Votre cimeterre 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 : 1**0

**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 crane 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 : 2**0

**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 cibles 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.

**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)

**Une manière originale de compter…**

*Source : 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 chiffre 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 | deuneufï |
| 01 | OI | oï | 21 | 5I | sinkï | 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 | ïhïsinkneuf |
| 06 | O9 | oneuf | 26 | 59 | sinkneuf | 1245 | I5G2 | ïsinkgedeu |
| 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 | deugeheuho |
| 11 | II | ïhï | 38 | EB | eb | 6666 | 9999 | neufhneufhneufhneuf |
| 12 | I5 | ïsink | 45 | G2 | gedeu | 7777 | LLLL | elhelhelhel |
| 13 | IE | ïe | 57 | 2L | deuel | 8100 | BIOO | bïhoho |
| 14 | IG | ïg | 68 | 9B | neufbe | 9000 | 6OOO | sisshohoho |
| 15 | I2 | ïdeu | 74 | LG | lig | 9426 | 6G59 | sissgesinkneuf |
| 16 | I9 | ïneuf | 82 | B5 | besink | 10000 | IOOOO | ïhohohoho |
| 17 | IL | ïl | 94 | 6G | sissge | 16749 | I9LG6 | ineufelgesiss |
| 18 | IB | ïbe | 119 | II6 | ïhïsiss | 22763 | 55L9E | sinkhsinkelneufe |
| 19 | I6 | ïssiss | 263 | 59E | sinkneufe | 46725 | G9L52 | geneufelsinkdeu |
| 100 | LOO | loho | 314 | EIG | eïg | 52134 | 25IEG | deusinkieg |
| 1000 | LOOO | lohoho | 421 | G5I | gesinkï | 241637 | 5GI9EL | sinkgeïneufeulel |

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 |