WARHAMMER®

FANTASY™ ROLE·PLAY



UN SOMBRE MONDE D'AVENTURES PÉRILLEUSES

SOMMAIRE

INTRODUCTION



Bienvenue dans ce puissant recueil, une explication des principes importants, une introduction à la gloire de l'Empire de Sa Majesté l'empereur Karl-Franz I, et une communication interceptée d'origine curieuse.

jeux de rôle 6
Utiliser ce livre 6
Une lettre concernant l'Empire 20

II PERSONNAGES



Un guide complet sur la façon de créer votre personnage et une occasion d'aventure pour le plaisir et le profit !

Crée un Personnage. 24
Espèce 24
Classe et carrière 30
Attribues 33
Compétences Talents 35
Objets 37
Ajouter Détails 37
Groupe 41
Donner vie a votre Personnage 42
Avancement 43
Terminer! 43
Sommaire de la fiche de personnag 44

III CLASSES ET CARRIERES



Les possibilités exaltantes d'emploi dans l'Ancien Monde. Ce merveilleux chapitre vous explique également comment appliquer l'expérience que vous gagnez grâce à vos efforts, comment votre statut dans la société vous affecte et comment vous pouvez essayer d'améliorer votre situation.

Classes 46
Carrières 46
- Niveau de Carrières 47
- Progresser dans votre carrière 47
- Changer de carrière 48

Status 49
- Niveaux et Positions 49
- Déterminer le Status 50
- Changer le Status 50
- Effects du Status 50
- Maintien du Status 51
- Gagner de l'argent avec le Status 51

Léttré 53
- Apothicaire 53
- Ingénieur 54
- Avocat 55
- Nonne 56
- Médecin 57
- Prêtre 58
- Érudit 59
- Mage 60

Citoyens 61
- Agitateur 61
- Artisan 62
- Mendiant 63
- Enquêteur 64
- Marchant 65
- Ratier 66
- Citadin 67
- Sentinelle 68

Courtisans 69
- Consieller 69
- Artiste 70
- Duelliste 71
- Emissaire 72
- Noble 73
- Serviteur 74
- Espion 75
- Intendant 76

Paysans 77
- Huissier 77
- Sorcier de Village 78
- Herboriste 79
- Chasseur 80
- Mineur 81
- Mystique 82
- Éclaireur 83
- Villageois 84

Forestier 85
- Chasseur de Primes 85
- Cocher 86
- Artiste 87
- Flagellant 88
- Messager 89
- Colporteur 90
- Patrouilleur 91
- Chasseur de Sorcière 92

Riverain 93
- Batelier 93
- Pilote 94
- Patrouilleur Fluviale 95
- Riveraine 96
- Matelot 97
- Contrebandier 98
- Débardeur 99
- Naufrageur 100

Filous 101
- Trafiquant 101
- Charlatan 102
- Receleur 103
- Pilleur de Tombes 104
- Hors-la-Loi 105
- Racketteur 106
- Voleur 107
- Sorcière 108

Guerrier 109
- Cavalier 109
- Garde 110
- Chevalier 111
- Gladiateur 112
- Gros Bras 113
- Tueur 114
- Soldat 115
- Prêtre Guerrier 116

VI COMPETENCES ET TALENTS



Toutes les compétences que vous pourriez choisir de maîtriser, accompagnées d'explications et de moyens de les mettre à profit !

Compétences 117
- Déterminer votre Niveau de Compétences. 117
- Compétences de Base et Avancées 117
- Compétences Groupées et Spécialisation .. 118
- Liste maîtresse des Compétences 118

Talents 132
- Acquisition de Talents 132
- Liste des Talents Principaux 132

V REGLES



L'appellation exacte de ce chapitre ne se prête pas à une description floue ! Les mécanismes du jeu, y compris les Tests - la principale méthode d'évaluation de l'action - et les sections couvrant de nombreuses situations différentes qui peuvent se présenter !

Tests 149
- Tests Simple 149
- Echec et Sucées Automatique 150
- Tests Dramatique 152
- Difficulté 153
- Assistance 155

Combat 156
Timing 156
Résumé du Combat 156
Ordre d'Initiative 156
Surprise 156
A Votre Tour 157
Attaquer 158
Critiques et Maladresses 159
Combat a Distance 160
Difficulté de Combat 160
Combat à Deux Armes 163
Combat Non-Armé 163
Combat Montée 163
Avantage 164
Déplacement 164
Déplacement au Combat 165
Sauter et Tomber 166
Poursuite 166
Conditions 167
Multiple Conditions 167
Liste de Condition Principale 167
Destin & Persévérance 170
Destin et Fortune 170
Persévérance et Résolution 171
Blessure 172
Blessures, Blessures Critiques et Mort ... 172
Os Brisés 179
Déchirure Musculaire 179
Parties Amputées 180
Guérison 181
Assistance Médicale 181
Autre Dommages 181
Corruption 182
Gagner des Points de Corruption 182
Corrompre 183
Perte de Points de Corruption 183
Maladie et Infection 186
La Litanie de la Peste 186
Symptômes 188
Psychologie 190
Test Psychologique 190
Traits Psychologique 190
Psychologie sur Mesure 191

VI ENTRE LES AVENTURES

les événements qui se déroulent entre vos escapades, avec un menu d'options à suivre.

Événements 192
Efforts 195
L'Argent à Brûler 195
Tâches & Responsabilités 195
Efforts Générale 196
Efforts de Classe 200

VII RELIGIONN ET CROYANCE

Descriptions des dieux de l'Ancien Monde et de leurs cultes et adorateurs. Contient également les bénédictions et les miracles entrepris par ceux qui suivent le divin. Attention, ce chapitre aborde aussi la connaissance blasphématoire qu'il vaut mieux éviter !

Les Dieux 202
Dieux de L'Empire 202
Autres Panthéons 202
Les Dieux du Chaos 203
Les Cultes 203
Cultes Principaux de L'Empire 204
Le Grand Conclave 204
Le Culte de Manann, Dieux de la Mer 205
Le Culte de Morr, Dieux de la Mort 206
Le Culte de Myrmidia,
La Déesse de la Stratégie 207
Le Culte de Ranald, Dieu de la Ruse 208
Le Culte de Rhya, Déesse de la Fertilité 209
Le Culte de Shallya, Déesse de la Miséricorde 210
Le Culte de Sigmar, Dieux de L'Empire 211
Le Culte de Taal, Dieux de la Nature 212
Le Culte de Ulric, Dieux de la Guerre 213
Le Culte de Verena,
Déesse de la Sagesse 214
Les Dieux des Ancêtres Nains 215
Dieux Elfique 215
Dieux Halfling 215
Dieux du Chaos 217
Prières 217
Le Bénie 217
Bénédictions et Miracles 217
Points de Pêché 217
Colère des Dieux 218
Bénédictions 220
Niveaux de Succés 220
Miracles 222
Niveaux de Succès 222
Miracles de Manann 222
Miracles de Morr 223
Miracles de Myrmidia 223
Miracles de Ranald 224
Miracles de Rhya 225
Miracles de Shallya 225
Miracles de Sigmar 226
Miracles de Taal 227
Miracles de Ulric 227
Miracles de Verena 228

VIII MAGIE

Seuls des imbéciles sinistres et trompés oseront explorer les pages de ce catalogue de l'arcane et du profane. A moins que vous ne soyez un Magistère des Collèges de Magie, auquel cas c'est une lecture obligatoire.

L'Aethyr 229
Les Vents de Magie 229
Le Langage de la Magick 230
les Huit Traditions 230
Magie Elfique 233
Magie Noir 233
Autres Traditions 233
Règles de la Magie 233
La Seconde Vue 233
Sorts 234
Test D'Incantation 234
Test de Canalisation 237
Repousser les Vents 237
Dissiper 237
Utiliser de la Malpierre 237
Liste des Sorts 238
Surpuissance 238
Sorts Mineur 240
Sorts Arcanique 242
Magie des Couleurs 245
La Tradition des Bêtes 245
La Tradition de la Mort 246
La Tradition du Feu 247
La Tradition des Cieux 248
La Tradition de Metal 248
La Tradition de la Vie 251
La Tradition de la Lumière 252
La Tradition des Ombres 253
Magie Sorcière 254
La Tradition du Hedgecraft 254
La Tradition de la Sorcellerie 255
Magie Noir 256
La Tradition de la Démonologie 256
La Tradition de la Nécromancie 256
Magie du Chaos 257
La Tradition de Nurgle 257
La Tradition de Slaanesh 257
La Tradition de Tzeentch 257

LE MAITRE DE JEU



Des conseils pour ceux qui se retrouvent aux commandes d'une foule indisciplinée. Cette section donne également des conseils sur les voyages dans l'Empire et récompense ceux qui réussissent bien face aux malheurs inévitables.

Conseils Généraux 259
Création de Personnages 259
À la Table 260
Voyage 261
Après la Partie 264

LE REIKLAND GLORIEUX



Tous acclame le cœur de l'Empire - le Reikland Glorieux. Villes tentaculaires, forêts profondes et sombres, montagnes impressionnantes, le Reikland est un lieu d'exploration à vous couper le souffle.

Le Mensonge de la Terre 267
Les Montagnes, Contreforts, et Vorbergland 267
Les Sinistres et Sombres Forêts 268
La Rivière, Canaux, et Lacs 269
Les Marais Maudit et Fétides 271
Chronologie du Riekland 272
Politiques 276
Concile du Riekland 276
La Commission du Riekland 277
Les Domaines du Riekland 277
Colonie 278
Altdorf et les Multiples Villes 278
Les Bastions et les Forteresses 283
Les Villages, les hameaux et les Lieux Saints 285
Les Sites Antiques et les Terribles Ruine.... 286

LE GUIDE DU CONSOMMATEUR



De l'argent, des armes, des armures, des biens et des services, tous présentés à votre appréciation et à la vente, si vous pouvez vous permettre de tels luxes !

Argent 288
Le Coût de la Vie 289
Monnaie Criminelle 289
Aller au Marché 290
Disponibilité 290
Négociation et Échange 291
Vendre 291
Échange 291
Artisanat 291
Qualités de L'Objet 292
Défauts de L'Objet 292
Encombrement 293
Petits Objets 293
Objets Surdimensionné 293
Bêtes de Somme 293
Objets Portés 293
Surchargée 293
Armes 293
Dommage D'Armes 296
Groupe D'Armés de Mêlée 296
Longueur des Armes 297
Groupe D'Armés a Distance 297
Portée des Armes 297
Qualités des Armes 297
Défauts des Armes 299
Armure 299
Dommages D'Armure 299
Qualités D'Armure 300
Emballages et Contenants 301
Vêtements et Accessoires 302
Nourriture, Boisson, et Hébergement 302
Outils et Trousses 303
Livres et Documents 304
Outils de Métiers et Ateliers 305
Animaux et Véhicules 306
Drogues et Poisons 306
Herbes et Breuvages 307
Prothèses 308
Objets Divers 308
Mercenaires 309
Acolyte 309

BESTIAIRE



Toutes sortes de créatures viles que vous pourriez rencontrer lors de vos aventures, et des détails sur leurs capacités.

Localisations des Coups sur les Créatures .. 310
Les Peuples du Riekland 311
Ogres 312
Bella la Noir — Brigand Humaine 313
Pol Dankels — Sorcier Humain 313
Les Bêtes du Riekland 314
Ours 314
Sanglier 314
Chien 315
Rats Géant 315
Araignées Géantes 315
Chevaux 316
Pigeons 316
Serpents 316
Loups 317
Les Monstrueuses Bêtes du Riekland 317
Basilic 317
Pieuvre des Marais 318
Squigs des Cavernes 318
Demigryphes 318
Dragons 319
Bêtes des Marais 319
Fimir 320
Géants 320
Griffons 321
Hippogryphs 321
Hydre 322
Jabberslythes 322
Manticores 323
Pégase 323
Trolls 324
Wyverns 325
Les Hordes des Peaux-Vertes 325
Orques 325
Goblins 326
Snotlings 326
La Mort Agité 327
Squelettes 327
Zombies 328
Loups Épouvantable 328
Ghouls de Crypte 329
Varghouls 329
Spectres de Cairn 329
Banshees de Tombes 330
Vampires 330
Fantômes 331
Esclaves des Ténèbres 331
Homme-Bêtes, Les Enfants du Chaos ... 331
Gors 331
Ungors 332
Minotaurs 332
Bray-Shaman 332
Cultistes, Les Perdus et les Damnés 333
Mutants 333
Cultistes 333
Guerrier du Chaos 334
Démons, Les Hôtes Murmurants 335
Sanguinaires de Khorne 335
Démonettes de Slaanesh 335
Princes Démon 336
Les Détestables Homme-Rats 336
Guerrier des Clans 337
Vermines de Choc 337
Rat Ogres 337
Traits des Créatures 338

Feuille de Personnage 344
Index 346

CREDITS

Design and Development: Dominic McDowall and Andy Law
Writing: Dave Allen, Gary Astleford, Graeme Davis, Jude Hornborg, Andy Law, Lindsay Law, Andrew Leask, TS Luikart, Dominic McDowall, Clive Oldfield
Editing: Andy Law, Lindsay Law, Andrew Leask
Art Direction: Jon Hodgson
Cover: Ralph Horsley
Illustration: Dave Allsop, Michael Franchina, Andrew Hepworth, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Pat Loboyko, Sam Manley, Scott Purdy
Graphic Design and Layout: Paul Bourne
Maps: Andy Law
Proofreading: Jacob Rodgers

Special thanks to Jon Gillard, Christian Dunn, Michael Knight, Tom O'Neill and the rest of the GW team.

Further thanks to all the fans who took time to contact us by email, by Facebook, and on Discord during the preview period. Without all of you, this book would not be the same.

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

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





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

• INTRODUCTION •



Alors, qu'est-ce que tu fais là ? L'Aventure ? Peut-être. De l'or ? Probablement. La Justice ?

Ha, c'est un terme vague ! Qu'est-ce que je vois dans ton œil, cette lueur pieuse ? Oh, tu veux faire ce qu'il faut. Tant que c'est assez bien payé, divertissant et qu'il correspond à vos opinions politiques. Eh, tu vas le faire, rentre et je te parlerai du boulot.

Bienvenue à **Warhammer Fantasy Roleplay.** De merveilleuses choses vous attendent. L'un des membres de votre groupe contrôlera un monde entier, tandis que le reste d'entre vous vivra et l'explorera, découvrant des merveilles scintillantes, de viles ténèbres et tout le reste.

Vous rencontrerez des héros glorieux qui gloussent avec dédain en marchant sur les pauvres qui souffre, et des méchants corrompus qui s'engagent sur la mauvaise voie au service d'une cause plus enviable. Les sorciers craints mais respectés maîtrisent leur art dans les hautes tours des Collèges de magie, tandis qu'en dehors de ces salles secrètes les utilisateurs de magie sont craints et injuriés - et souvent pour de bonnes raisons, car de nombreux sorciers obscurs seraient prêts à vendre leur âme pour le pouvoir. Les prêtres vertueux s'efforcent sans cesse d'améliorer la vie des opprimés, tandis que les agents des dieux du chaos s'efforcent de saboter ce qui est bon et de ruiner la vie des gens.

Préparez-vous à la traversée des égouts, à la lutte pour votre survie et à la corruption de toutes parts. Préparez-vous au danger, il est partout, et vous ne pouvez pas y faire face seule. Et, surtout, préparez-vous à l'aventure sinistre et périlleuse de Warhammer Fantasy Roleplay !

Jeu de Role

Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP) est un jeu de rôle de table (RPG). Vous êtes peut-être plus familier avec les RPG d'ordinateur ou de console auquel cas vous serez à la maison. L'un des membres de votre groupe jouera le rôle de Maître de jeu (MJ) (qui décrit le monde et ce qui se passe) et tous les autres seront des joueurs un des protagonistes du jeu, en interaction avec le monde présenté par le MJ. Les joueurs disent au MJ ce que peuvent faire leurs joueurs..

JETER LES DES

Les jeux de WFRP utilisent des dés à dix faces lorsqu'un résultat aléatoire est requis. Les dés à dix faces sont généralement marqués de 0 à 9, où un jet de 0 compte comme résultat de 10. Ces dés sont appelés d10 dans les règles, et le nombre que vous devez lancer sera toujours marqué comme suie : 1d10 pour 1 dé, 2d10 pour deux dés, 3d10 pour trois dés, etc.

Si l'on vous demande de lancer plusieurs dés comme suis, les résultats sont toujours additionnés. Donc, si les règles vous demandent de lancer 2d10, vous lancez deux dés à dix faces et additionnez le résultat de chacun ensemble ; par exemple : un résultat de 0 et 3 serait un résultat de 13 (10+3=13).

Parfois, un jet de dé sera modifié en ajoutant ou en soustrayant un nombre. Ainsi, un jet de 1d10+4 signifie lancer un dé à dix faces et ajouter quatre au résultat, et un jet de 2d10-3 indique que vous devez lancer 2 dés à dix faces et soustraire 3 du résultat total.

Les règles utilisent également un jet de deux dés à dix faces pour marquer un nombre de 1 à 100 (marqué 1d100). Pour ce faire, un dé à dix faces est désigné comme " dé des dizaine " et l'autre comme " dé des unités ". Lancez maintenant les deux dés et lisez le résultat sous la forme d'un nombre à deux chiffres. Ainsi, un jet de 1 sur le dé des dizaines et de 4 sur le dé des unités donne un résultat de 14, ou un jet de 4 et 2 donne un résultat de 42. Si les deux dés lancent 0, le résultat est 100.

Les personnages font, et le MJ interprète les résultats de ces actions, en utilisant les règles du jeu si nécessaire. Le jeu se déroule de cette façon, avec les joueurs poursuivant l'intrigue que le MJ a préparé pour le jeu, ou peut-être partir hors des sentiers battus au fur et à mesure que le pauvre MJ improvise de la façon qui convient. Tout se déroulera bien.

Ce livre est le livre de règles et comprend toutes les informations et options pour l'exécution de vos jeux de WFRP. Si vous n'avez jamais joué à un JDR auparavant, nous vous recommandons d'essayer le jeu de rôle Warhammer Fantasy Roleplay Starter Set (qui est conçu pour vous apprendre à jouer) ou de jeter un œil à la section 'Qu'est-ce qu'un JDR'. De notre site : www.cubicle7.co.uk.

Utiliser ce Livre

En gros, les parties de ce livre consacrées aux joueurs sont au premier plan. Les nouveaux joueurs devraient commencer par parcourir les doubles pages et les lettres qui présentent l'Empire, car c'est là que se dérouleront les premières aventures publiées par Cubicle 7.

Les joueurs devraient ensuite utiliser les chapitres suivants pour apprendre à connaître leurs personnages et leurs capacités. Le chapitre 5, les Règles, s'adressent à tous. Les joueurs dont les personnages ont un passé religieux ou magique voudront se familiariser avec les sections correspondantes plus loin dans le livre. Le MJ peut communiquer aux joueurs autant de chapitres du Reikland et du Bestiaire qu'ils devraient connaître, mais il ne faut pas donner trop d'informations.

Texte du Jeu

Pour aider à garder les règles claires, ce livre adopte des façons standards de présenter l'information

Termes du jeu : tous les termes du jeu sont en majuscules, ce qui vous permet de distinguer les événements et de savoir quand un test doit être plus ou moins simple.

Éléments individuels : certains termes de jeu englobent de nombreux objets individuels. Par exemple : Dans le jeu le terme sorts comprend de nombreux sorts individuels qu'un Mage peut lancer. Chaque élément sera en italique. Exemple : *un Effort de Banque ; un problème de saignement ; le sort de malédiction.*

Tests: Lorsqu'on vous demande de faire un **Test** (voir page 149), il sera en gras pour que vous puissiez le trouver facilement pendant le jeu. **Exemple:** faire un **Test de Perception Moyen (+20).**

Acronymes : le règlement les évite autant que possible, mais il est important dans les jeux de rôle (JDR) comme Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP - prononçai en français) pour expliquer vos abréviations lors de la première utilisation du mot. Le maître de jeu (MJ) qui dirige le jeu peut généralement dissiper toute confusion.

Conseils : nos personnage-vedette sont à votre disposition tout au long du livre pour vous offrir des conseils et des options. Chacun discute des différents éléments du jeu. Pour en savoir plus sur les personnages, reportez-vous au **Starter Set WFRP**.

Votre Warhammer

Warhammer Fantasy Roleplay et le Vieux Monde sont un jeu de rôle qui dure depuis plus de 30 ans, et nous avons tous notre propre vision de ce décor riche et vivant. C'est quelque chose que nous voulons vraiment célébrer, et nous voulons que vos aventures se déroulent dans votre version de Warhammer.

Tout au long du livre, nous présentons autant d'options que possible afin que vous puissiez adapter le jeu à votre vision, dont beaucoup sont clairement marquées avec Options :'. Si quelque chose contredit la façon dont vous voulez jouer à votre jeu, n'hésitez pas à le changer.

Quelle est la suite ?

En plus de ce livre de règles et de l'ensemble de démarrages WFRP, il y aura régulièrement des suppléments publiés, des livres de référence et des aventures pour étayer le jeu et élargir sa diffusion. Visitez www. cubicle7.co.uk pour plus d'informations, des ressources gratuites pour le jeu (y compris une aventure gratuite), et pour vous inscrire à notre newsletter.





Les frontières de l'Empire glorieux de Sa Majesté impériale l'Empereur Karl-Franz I sont l'armure impénétrable qu'Il a érigée pour protéger Son peuple. L'Empire s'étend jusqu'aux mers, ou jusqu'à ce que la terre cesse d'avoir de la valeur, tels que comme le désert auquel s'accrochent obstinément ces imbéciles de Marienburg. Le généreux Empire de Sa Majesté impériale l'empereur Karl-Franz I fait bien sûr l'envie de tous ceux qui l'arpentent, tournant tous leurs regards vers la convoitise. Mais n'ayez crainte, car Sa Majesté impériale l'empereur Karl-Franz Ier est résolu à nous défendre, avec des forteresses inviolables remplies de soldats infatigables à chaque col de montagne, pont de rivière, et autres endroits stratégiques.



L'Empire est assailli par des ennemis de tous bords, et la défense de ses frontières est souvent compromise par les nobles qui le gouvernent, des humbles barons aux comtes électeurs. Heureusement, les chaînes de montagnes et les côtes forment une barrière naturelle le long d'une grande partie des frontières de l'Empire, qui constituent toutes des lignes de défense naturelles. Le service de garde qui surplombe une route d'invasion potentielle est souvent une affaire solitaire, ennuyeuse et fastidieuse ; et, si ce n'est pas le cas, la garnison sera probablement envahie bien avant que l'alarme soit donnée.



Nombreux sont ceux qui prétendent que la cour de Sa Majesté impériale l'empereur Karl-Franz Ier est le cœur de l'Empire. L'empereur lui-même ferait de tels bonds et indiquerait avec sagesse et humilité profonde que c'est plutôt le peuple sans fin de l'Empire. Les villages de son puissant Empire qui fournissent sa puissance sans limites. Car c'est là que Son peuple travaille noblement pour fournir de la nourriture pour tous, pour produire des biens et des matières premières pour le commerce, et pour élever des guerriers redoutables pour les glorieuses armées d'État qui nous protègent. C'est une vie simple, pleine de travail béni et satisfaisant, qui est sa propre récompense. À bien des égards, nous, les universitaires, bien qu'inébranlables dans notre devoir envers Sa Majesté impériale l'empereur Karl-Franz Ier, sommes vraiment envieux de la vie dans ce paradis rural.



Loin des tribunaux, les paysans travaillent inlassablement la terre, comme ils le font depuis plus longtemps qu'on ne peut s'en souvenir. La limite du village est, pour la plupart, la fin de leur monde. Certains peuvent se rendre dans les colonies voisines, mais ces voyages sont perçus avec appréhension. Cela peut conduire à la xénophobie, qui est souvent ressentie avec acuité à l'égard des agglomérations voisines, probablement en raison de conflits historiques sur les ressources locales ; si un visiteur d'Altdorf peut être traité avec suspicion, les habitants du village réservent leur véritable haine à ce malheureux du village qui a volé le poulet de leur grand-père quelques kilomètres plus haut.

À la lumière du jour, les villageois peuvent se moquer de vieilles histoires de monstres, de bêtes et de démons, croyant en la puissance de leurs seigneurs et dieux pour les protéger. Mais alors que le soleil se couche sur la forêt et les champs, tous ferment leurs portes en toute sécurité et, à la lueur des bougies clignotantes, échangent des regards nerveux à tout bruit inattendu

On dit que les puissants fleuves portent le sang de l'Empire resplendissant de Sa Majesté impériale. l'empereur Karl-Franz Ier, coulant des montagnes minérales pour apporter la richesse et prospérité à tous. Les maîtres des bateaux fluviaux robustes et des barges assurent un flot lucratif de marchandises depuis les confins de l'Empire de Sa Majesté impériale l'empereur Karl-Franz Ier jusqu'aux villes et aux ports en effervescence, offrant une richesse sans égale. Tout cela est rendu possible grâce à la vigilance éternelle et à la protection sans faille de la Marine impériale et de la Patrouille impériale de Sa Majesté l'Empereur Karl-Franz I, qui protègent efficacement tous ses citoyens sur le fleuve et leur permettent de se concentrer sur leur travail admirable sans hésiter, par crainte ou doute.





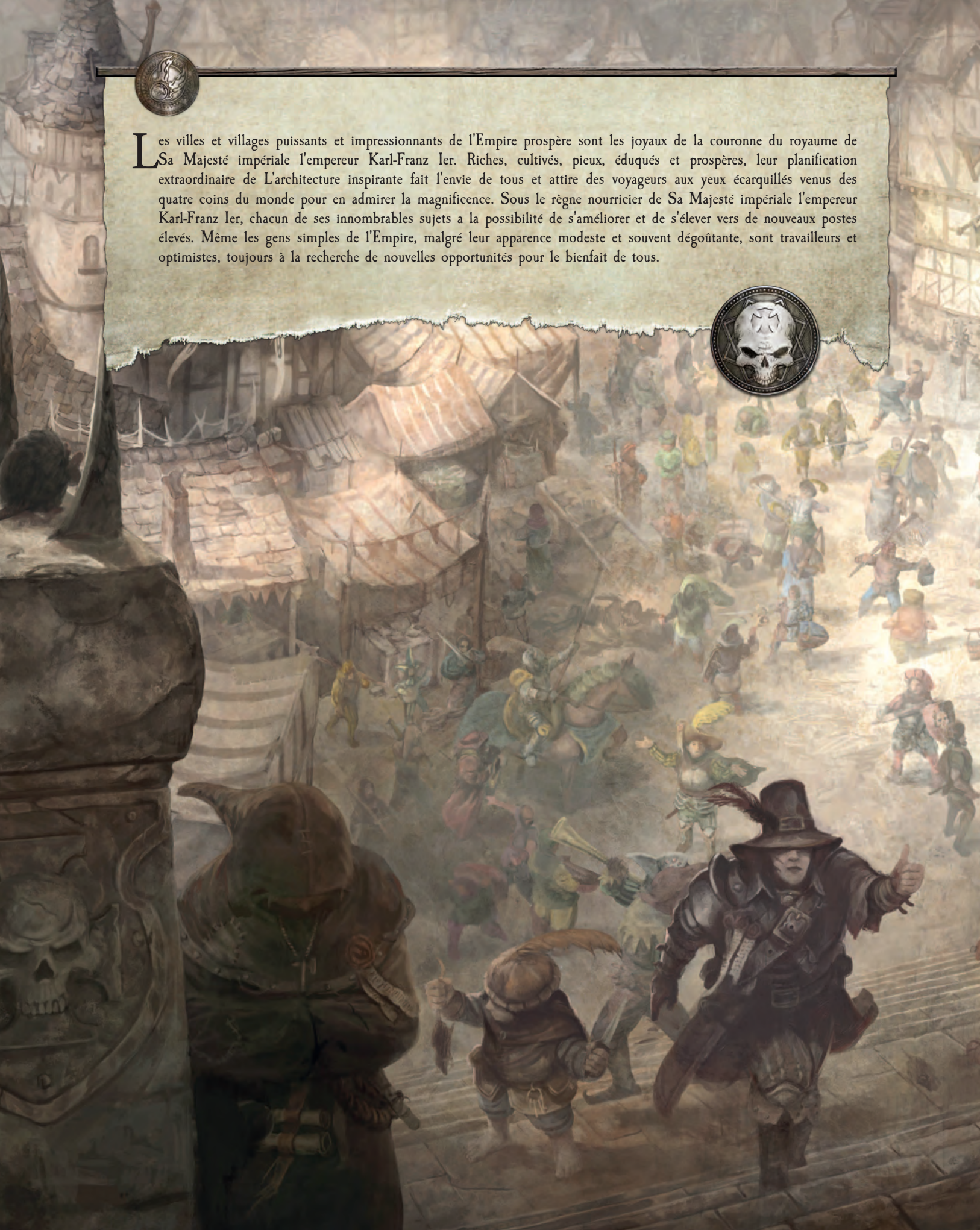
Si les rivières portent le sang de l'Empire, les artères et les veines qu'elles traversent sont en très mauvais état. La marine impériale patrouille les larges débits des rivières principales, et les Patrouilleur des rivières surveillent théoriquement partout, ailleurs, mais les petites voies navigables peuvent passer des mois sans voir un seul aperçu de la protection de l'Empereur. Par conséquent, les naufrageurs et les pirates peuvent être trouvés n'importe où en dehors de la surveillance immédiate des autorités, et comme les rivières traversent les profondeurs de la forêt, qui sait quelles créatures cruelles ou contre nature attendent pour tendre une embuscade aux navires qui passent. Lorsqu'ils parcourent des tronçons moins achalandés, les personnes avisées devraient être manifestement armées et prêtes à se battre dans l'espoir de persuader ceux qui ont de mauvaises intentions de les laisser passer en faveur d'une prise moins ardue.



Les docks des ports de Sa Majesté impériale l'empereur Karl-Franz I sont des merveilles d'ingénierie établies pour profiter de ses politiques commerciales avisées et de son intelligence diplomatique. Traiter avec fermeté et autorité des royaumes moins importants, mais toujours Avec toute sa magnanimité, Sa Majesté impériale l'empereur Karl-Franz Ier a assuré notre extraordinaire prospérité grâce à des traités lucratifs avec divers peuples, y compris la puissance déclinante des Elfes d'outre-mer, les Kislevites barbares à l'est et les habitants des terres abandonnées qui ne peuvent survivre sans la nourriture que nous fournissons. Mais ceux-ci s'évanouissent dans l'inconséquence lorsqu'on les compare à l'alliance profonde que Sa Majesté impériale l'Empereur Karl-Franz I maintient sans relâche avec les redoutables Nains des montagnes, un accord qui a tenu depuis saint Sigmar lui-même, Premier Empereur et Dieu-roi de nous tous !



Les docks sont en effet un centre majeur du pouvoir et de la prospérité de l'Empire, bien que la place qu'ils occupent dans le commerce soit souvent sous-estimée dans les milieux bourgeois. Si cela est certainement dû en partie au mépris de la noblesse pour le commerce, cela va aussi à l'encontre d'un instinct d'autosuffisance obstinée et d'une croyance en leur hégémonie. En réalité, d'autres royaumes étendent leur pouvoir dans les ports de l'Empire, et rien de plus que le désert. Les maisons de commerce de Marienburg ont beaucoup plus d'influence sur le commerce qu'aucun Reiklander ne l'admettra, et les navires Wastelander lourdement armés accompagnent souvent leurs péniches de marchandises dans l'Empire. Il s'agit apparemment d'une protection contre la piraterie, mais dans la pratique, elle protège contre une attaque " accidentelle " de la marine impériale et démontre ouvertement la confiance et la puissance militaire croissantes du Wasteland.

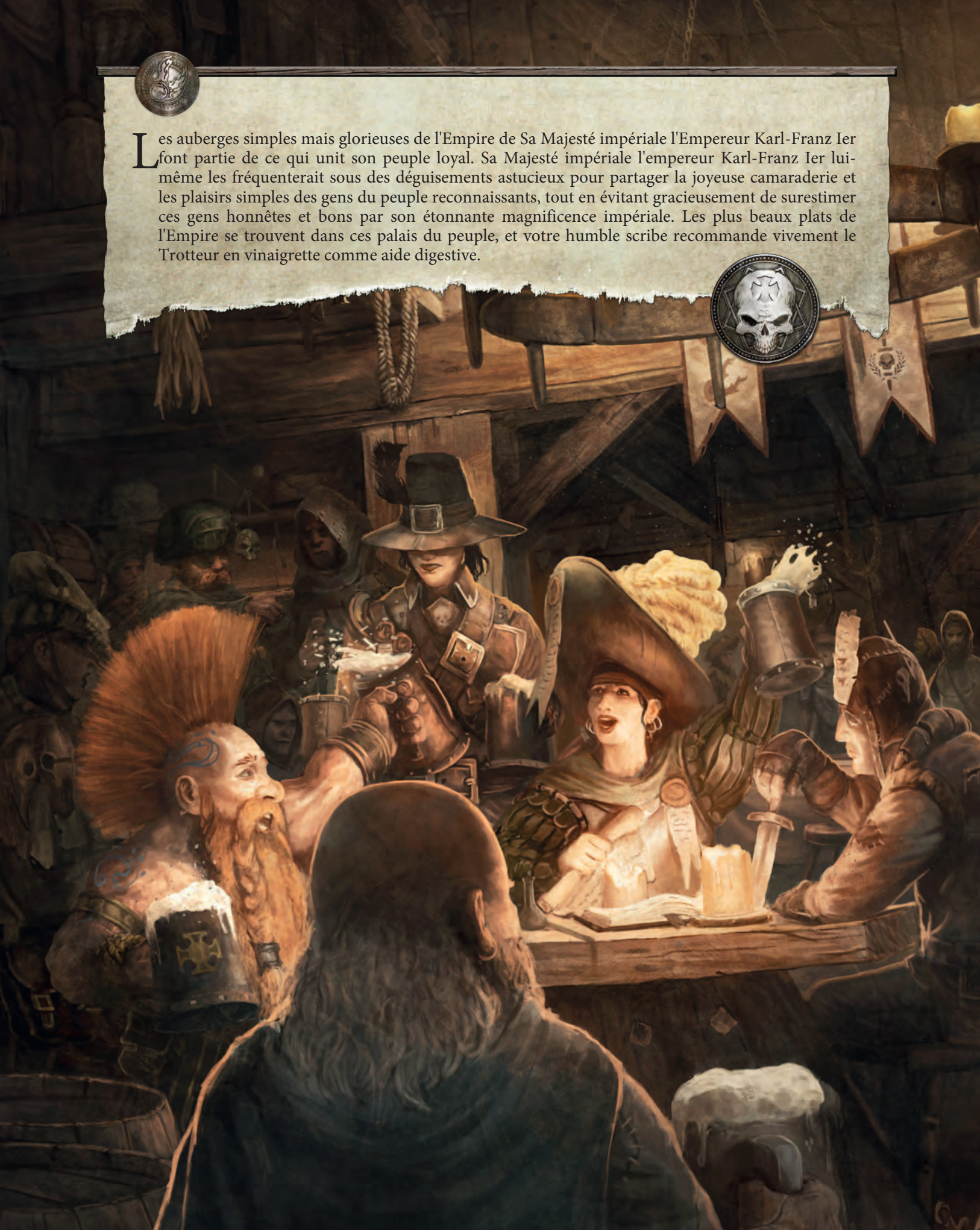


Les villes et villages puissants et impressionnants de l'Empire prospère sont les joyaux de la couronne du royaume de Sa Majesté impériale l'empereur Karl-Franz Ier. Riches, cultivés, pieux, éduqués et prospères, leur planification extraordinaire de L'architecture inspirante fait l'envie de tous et attire des voyageurs aux yeux écarquillés venus des quatre coins du monde pour en admirer la magnificence. Sous le règne nourricier de Sa Majesté impériale l'empereur Karl-Franz Ier, chacun de ses innombrables sujets a la possibilité de s'améliorer et de s'élever vers de nouveaux postes élevés. Même les gens simples de l'Empire, malgré leur apparence modeste et souvent dégoûtante, sont travailleurs et optimistes, toujours à la recherche de nouvelles opportunités pour le bienfait de tous.



Les principales colonies de peuplement de l'Empire peuvent présenter certaines des architectures les plus impressionnantes, des palais glorieux et des temples qui sont source d'inspiration, mais elles sont toutes entourées de crasse et de misère répugnantes, d'inégalités stupéfiantes, de criminalité et de troubles incroyablement nombreux. Les classes supérieures sont souvent ivres du pouvoir qu'elles exercent, ou corrompues par quelque chose de bien pire, et la possibilité d'un changement positif et d'une amélioration des conditions est donc négligeable. Cela mène au désordre social, aux agitateurs qui sèment le mécontentement et à un trop grand nombre de personnes désespérées qui n'ont pas grand-chose à perdre.

Les auberges simples mais glorieuses de l'Empire de Sa Majesté impériale l'Empereur Karl-Franz Ier font partie de ce qui unit son peuple loyal. Sa Majesté impériale l'empereur Karl-Franz Ier lui-même les fréquenterait sous des déguisements astucieux pour partager la joyeuse camaraderie et les plaisirs simples des gens du peuple reconnaissants, tout en évitant gracieusement de surestimer ces gens honnêtes et bons par son étonnante magnificence impériale. Les plus beaux plats de l'Empire se trouvent dans ces palais du peuple, et votre humble scribe recommande vivement le Trotteur en vinaigrette comme aide digestive.





Les auberges et les tavernes sont une diversion de la misère de l'existence pour de nombreux citoyens de l'Empire, et un divertissement pour beaucoup d'autres. C'est souvent des endroits où les agitateurs politiques font leur travail pour attiser le sentiment contre les autorités, où les chasseurs de sorcières rôdent à la recherche de rumeurs sur ce qui n'est pas naturel. Les escrocs et les voleurs font aussi leur métier parmi les ivrognes imprudents, bien qu'il y ait aussi un peu au moins un répit honnête, et le scribe a bien raison pour le Trotteur en vinaigrette.

a/s Colonel Reikhardt Mathis Sievers des Ostländers impériaux
Le 2e régiment de Wolfenburg
stationné à Khypris

Les princes frontaliers 32e
Sigmarzeit, 2511 l C



Monseigneur Konrad von Siert, baron de Siert et Castellan d'Ostergrootsch,
Bonjour et salutations,

Vous trouverez ici une convocation et des informations générales concernant l'Empire, votre patrie.

J'ai l'ordre de vous informer que votre seigneur et père, le duc Ottokar von Siert, reconnait officiellement votre droit d'heriter de ses terres et de ses titres dans le Reikland, et vous ordonne de le soutenir. Votre exil dans les principautés frontalieres touche à sa fin, et vous devez vous préparer immédiatement pour votre depart.

Dans sa sagesse, votre père a employé une escorte armée pour l'aider. C'est moi qui commande et, si Sigmar le veut, nous arriverons dans un jour près de Sonnestill. Vous partirez avec nous pour la capitale impériale le lendemain matin. Certes, de telles nouvelles rempliront votre jeune cœur de joie, car vous serez enfin témoins de la splendeur de la plus grande ville de l'Ancien Monde : Altdorf le magnifique, siège de l'empereur Karl Franz Ier et le Grand Théogoniste de Sigmar, et résidence actuelle de la Maison Siert, où votre père fait cour non loin du zoo impérial sur la Colline Godlner.

Je prendrai aussi en main votre éducation. Ceux qui conseillent votre père pensent que les cours que vous recevez actuellement du colond Sievers, bien qu'admirables, sont trop axés sur les questions militaires, comme l'illustre Sainte Myrmidia — une déesse sans reproche quand il s'agit de l'armée, j'en suis sûr, mais à peu de chose près un expert du Reiklander. Les conseillers de votre père ont décidé qu'un vrai devot de Sigmar — la divinité patronne de l'Empire — devrait rapidement prendre en charge votre éducation. Votre père, bien sûr, était d'accord, pour le Culte de Sigmar doit toujours être écouté.

Malheureusement, je dois signaler que la pauvre sœur Bartalin, la nonne affectée à cette importante tache, est passée par le portail de Morr lorsque notre groupe était encore en vie. mais cinq jours d'Altdorf. Elle a été victime d'un très malheureux accident impliquant un bassinet, un baton de cèleri fletris et un mahant l'automne. Ainsi, je prends humblement sa place. Car, quels que soient mes sentiments sur le sujet, votre scolarité est impérative ; vous n'avez pas encore mis les pieds dans l'Empire, et vous serez perdus sans instruction appropriée.

Avant de commencer, passons aux présentations : Je suis la Magister Alanna Graumann de l'Ordre des Gris et laissez moi devancer votre assistant, un conseiller militaire et un garde du corps, entre autres, et je suis maintenant chargé de veiller à ce que vous, son nouvel héritier, atteigniez Altdorf en vie. Pour garantir cela, je m'occuperai, comme je l'ai mentionné, de votre éducation, qui commencera immédiatement.

Oubliez ce que vous savez
Il y a plusieurs choses que je voudrais que vous considériez avant mon arrivée à Khypris. Vous pensez probablement que la vie dans l'Empire sera peu près la même que le mode de vie ensoleillé dont vous jouissez actuellement dans les principautés J'ai le regret de vous informer de ce qui suit les présomptions sont inexactes : l'Empire n'est pas comme les Principautés Frontalieres, et vous êtes mal préparés aux menaces qu'il vous fait peser. En clair : vous n'êtes pas en sécurité, et la plupart de ce que vous pensez savoir vous menera au danger.

Les Dieux

Comme vous le savez, dans tout l'Ancien Monde, les gens vénèrent librement de nombreux dieux différents, le plus souvent ceux qui ont un impact direct sur leur vie quotidienne. Ainsi, si quelqu'un est blessé, on prie Shallya, déesse de la guérison et de la miséricorde ; quand une chasse échoue, on prie Taal, Dieu des animaux et des lieux sauvages ; et si les récoltes fanent, on se tourne vers Rhya, déesse de la vie et de la fertilité.

Mais dans votre patrie, un dieu se hisse au dessus des autres : Sigmar, qui a fondé l'Empire quand il était mortel, et comme sa divinité patronne. Dans la grande province où se trouvent vos terres, le Reikland, le culte de Sigmar domine : chaque village a un temple, chaque ville en a plusieurs, et la capitale, Altdorf, a plus de lieux saints dédiés à Sigmar qu'aucun souci en compter. Chaque Festag, ce que les locaux appellent le dernier jour de la semaine (celui que vous appelez Holiday), tous sont censés s'assister à une foule dans un temple local, où les prêtres de Sigmar prêchent des leçons concernant le fondateur de l'Empire, celui qui portait le Warhammer. De plus, de nombreux temples exigent que toutes les personnes valides s'entraînent chaque semaine aux armes avec les prêtres locaux ou leurs représentants, formant ainsi le noyau des milices locales pour soutenir les armées de l'Etat. Dans les grandes villes, seuls les fidèles et les égarés assistent à ces tâches hebdomadaires, mais dans les régions rurales, ceux qui n'y assistent pas sont vus avec une forte méfiance. Croyez moi, mon seigneur, c'est un culte qu'il vous faudra comprendre, car la plupart des gens du Reikland sont enracinés dans ses coutumes, et vous devez aussi le paraître. Vous pensez peut être comprendre Sigmar parce qu'il y a un sanctuaire à Khypris. Ce n'est pas le cas.

Sorcières

On ne peut pas parler de Sigmar sans parler aussi des sorcières, celles qui savent utiliser la magie. Evidemment, c'est un sujet qui me tient à cœur, bien que je préfère être appelé Magister, car je suis formé par les Colleges de Magie. Le peuple de l'Empire, comme tous les peuples de l'Ancien Monde, sont solides et pratiques, et rapides à enlever les éléments dangereux de leurs communautés. Etant donné que le culte de Sigmar prêche que Sigmar a été tenté et trahi par des sorcières maléfiques, il n'est pas surprenant que dans les zones de culte Sigmar forte, les sorcières ne sont pas seulement considérées avec la suspicion, ils sont vilipendés. Heureusement, le talent pour la sorcellerie est très rare, mais pour ceux qui sont nés avec elle, toute manifestation inattendue de leur talent est très rare. Les pouvoirs obscurs risquent de les voir brûlés sur le bûcher, même si la loi impériale stipule qu'ils doivent être emmenés dans les colleges de magie.

Les colleges de magie

Il n'y a pas de centre formé d'apprentissage magique dans les princes frontaliers. Ceux qui sont capables de faire de la magie le font soit de façon indépendante, soit par accident se suicident, sont pourchassés, ou trouvent un maître pour leur apprendre. La plupart de ces maîtres pratiquent des formes anciennes de magie qui sont certainement dangereux, allant des sorcières et voyants soi disant bénins à ceux qui risquent leur âme, y compris les imbéciles aveugles comme les nécromanciens et les démonologues. Dans l'Empire, c'est très différent. Pour pratiquer n'importe quelle magie, vous devez avoir une licence, et la seule façon d'en obtenir une est d'être un Magister diplômé des Colleges de Magie d'Altdorf, ou d'être un Elfe à ils reçoivent une dispense spéciale pour leur part dans la fondation des Colleges en supposant qu'ils s'inscrivent auprès des Colleges, bien sûr. Si vous n'avez pas de permis et que vous n'avez pas le droit d'exercer la magie, vous enfreignez la loi et vous devriez soit être amené dans les colleges pour une formation adéquate, soit jugé comme un criminel. Le plus souvent, les sorcières illégales sont jugées par la foule et lynchées. Ce qui, pour être clair, est également illégal, bien que peu sont punis pour ce crime car la plupart préféreraient voir une sorcière morte, sans égard à la légalité de ce crime. Bien que le meurtre de sorcières présumées puisse sembler extrême à vos oreilles, il y a de bonnes raisons d'être prudent : toutes les sorcières canalisent les vents de magie, les flux invisibles de pouvoir qui traversent le monde, et beaucoup prétendent que ces vents proviennent des Puissances Ruineuses.

Les Puissances Ruineuses

Moins j'en parle, mieux c'est, et je vous suggère de ne jamais en parler. Il y a toujours quelque chose qui écoute. Dans sa forme la plus simple, quoi qu'il en soit vos tuteurs actuels prétendent que les dieux des ténèbres existent. Ils murmurent la ruine de toutes choses, et trop d'imbéciles écoutent. Mais les vents de la magie soufflent ils des puissances ruineuses, transformant les bonnes gens en sorcières, et tortillant les esprits et la chair dans leur sillage. C'est ça pas une question à laquelle je pense pouvoir répondre. Ce que je peux dire, c'est que l'influence des dieux des ténèbres se fait sentir à tous les niveaux de la société et que ceux qui s'approchent trop sont toujours modifiés par ce qu'ils rencontrent. C'est pourquoi les gens sont terrifiés par la mutation : ils croient que c'est une marque de damnation, un signe à les dieux des ténèbres tiennent maintenant ton âme. Même en parlant en termes la plus générale sur de tels sujets, vous pourriez bien attirer l'attention des chasseurs de sorcières, alors méfiez vous des signes de cette sombre corruption mais ne trahissez pas que vous êtes même au courant de son existence.

Les pouvoirs en place

Dans les regions frontalieres, tous peuvent arriver au gouvernement, et tous peuvent arriver au pouvoir ! Dans l Empire, nous nous sommes volontairement envloppes de liens !

Ce sont les mots ardents d un jeune agitateur idealiste que jai rencontre Wissenburg. Pensez ce qu'il dit, car vous rencontrerez bientot ceux qui la croient vraimment. Dans l Empire, vous etes ne une position, et aucun degre d intlligence ou de capacite ne changera ce que le plan des dieux, ou du moins ceux qui sont au pouvoir le pr tendent sans cesse. Si vous naissez noble, vous etes jamais noble ; ne agriculteur, toujours agriculteur. Et cest ce quil reste. Mais comme vous le savez personnllement, Monsegneur, les offrandes fortuites de naissance peuvent etre modifiæs et manipulæs par des forces impalpables, loin de toute divinite. Et meme dans les affaires de l Empire, de nouvlles libertes sachetent chaque jour.

Les villes et villages

Car toutes les couches stratifiæs de la soci t sont supposæs immuables, les villes et les cit s florissantes de l Empire, envloppes en toute securite d un haut des murs de pierre et patrouilles par des soldats d Etat aux couleurs vives, ont permis une nouvlle dasse de riches marchands et bourgeois de s dever. Le Rikland, la plus riche de toutes les grandes provinces de l Empire, a une dasse moyenne de plus en plus nombreuse, d une tlle ampleur qu'lle prend souvent de l importance, avec des riches des individus qui rcherchent la liberte et le pouvoir. C est le cas, par exemple, des villes appelæs Frieburgs ou villes libres , ce qui signifie qu'lles s autogouvernent sans ingerence significative de la part de la noblesse en echange de services, de soutien militaire ou, le plus souvent, de grandes quantites de pices. Bien que le concept d un Fribourg soit vieux, on n en a jamais vu autant dans une si petite r gion, car de plus en plus de villes achetent leur liberte ; bien que tout cla ne change apparemment rien pour ceux qui travaillent dans les champs.

Vie rurale

La ou les villes deviennent plus libres, on pourrait dire que cest le contraire qui se produit dans de nombreuses communautes rurales. Il y a plus de deux cents ans, l empereur Magnus le Pieux a consacre le droit de tous d etre payes pour leur travail, mais de nombreuses maisons nobles n taient pas d accord avec cette attaque contre leurs droits et continuent resister ce jour. Provinces alaires, comme les terres de votre pere, o les fermiers travaillent la terre qu'ils louent, vendant tous les produits qu'ils rcoltent des agriculteurs locaux. Les marches but lucratif pour les particuliers, qui paient les impots d termines par les autorit s locales, sont tres repandus. Mais dans certaines r gions isolæs, la paysannerie sont forces de travailler comme des esdaves dans des fermes qu'ils ne possedent pas, livrant presque tous les produits leurs segneurs, vivant dans l ignorance totale des libertes que leur accorde la La loi imperiale les accorde. Beaucoup de gens supporteront beaucoup tant que les cornes resonnent travers le pays chaque saison de campagne en tant que nobles segneurs. d envoyer l armee d Etat pour debarrasser la foret envahissante de tout ce qui s y est accumule. Et cest l que reside l une des plus grandes differences entre votre maison actulle Khypris et clle du Saint Empire de Sigmar : les forets infinies. L Empire est recouvert de forets denses et peu osent s aventurer dans ses profondeurs, car ses branches tordues cachent bien pire que de simples bandits, betes et d fe des forets.

Voyage

Bisecting Principaut frontaliere Sa longueur totale de six cents milles est degage sur les deux voies sur plusieurs kilometres, en s assurant que les bandits en vue ont peu d endroits pour se cacher. La situation inverse s applique dans l Empire. Presque toutes les routes principales traversent d epaisses forets aux innombrables embuscades, laissant les deplacements pied extremement dangereux. Ainsi, les riches les gens voyagent par voie fluviale, car la plupart des grandes villes sont rlies par une riviere ou un canal, et les principales voies navigables de l Empire sont souvent si larges qu'on peut a peine voir les rives opposes sans parler des epaves potentielles qui se cachent dans les joncs ce qui les rend beaucoup plus sures que les zones boisees des routes ou des bandits rodent a chaque tournant.

Bien sur, un voyage en carrosse est parfois la seule option, surtout lorsqu'on se rend dans l une des nombreuses fortifications ou mines des hautes terres. . Dans de telles circonstances, je vous recommande de voyager en calche. Non seulement ces derniers offrent des conditions de voyage confortables entre tous les grands metropoles de la region, mais ils permettent aussi de voyager en toute securite.

mais leurs itineraires sont patrouillais par des gardes routiers, ce qui les rend rlativement surs. L Empire est aussi beaucoup plus civilis que les Principaute Frontalieres, il y a donc de nombreuses societes de coach fiables.

Patrouilles

Conscients de la menace que représentent les bandits de grand chemin, tous les grands axes routiers du Räkland sont patrouillés par des escadrons de sentinelles de la route. La plupart sont des cavaliers de l'armée d'Etat en temps de paix mis à contribution par des nobles locaux, mais certains sont engagés à titre privé, souvent par des marchands ou des compagnies de diligence, pour mieux assurer la paix et protéger les biens couteux. Quand on s'éloigne des routes commerciales principales, les routes ne sont pas aussi bien entretenues, et certains ont de la chance de voir un garde routier, alors je suggère d'éviter ces coins sombres de l'Empire, car les gens du pays sont souvent... agressive pour vous prendre tous vos objets, et peut être même votre vie. Les rivières font l'objet de patrouilles similaires, mais sont surveillées par des navires armés à bord de divers types de navires, allant de petits bateaux de patrouille jusqu'au petits navires de guerre appelés Shipswords. Ces gardes sont soutenus par la marine impériale, qui est, contre toute attente des étrangers, basée dans le Räksport d'Altdorf, à des centaines de kilomètres en amont de la mer. Les grands navires de guerre de la marine patrouillent les eaux jusqu'à Marienburg, ou la rivière Räk est souvent large de plusieurs kilomètres et très profonde.

La loi

Les pouvoirs conférés aux gardes qui patrouillent les rivières et les routes, ainsi qu'aux gardes qui patrouillent les rues des villes et villages de l'Empire, varient considérablement d'une province à l'autre. Les petites infractions à la loi donnent normalement lieu à des peines sévères et à des amendes forfaitaires, la plupart d'entre elles ne quitte jamais la poche de la victime. Dans les grandes villes, il est également courant de trouver des tribunaux de petite taille dirigés par des capitaines de garde qui jugent les affaires qui leur ont été soumises, infligeant des amendes d'une pistole ou deux pour la plupart des délits, les crimes graves étant portés devant une autorité supérieure. Pour de tels crimes, l'accusé est traduit devant un tribunal local, le plus souvent présidé par un juge, un noble, un magistrat ou un clerc de la déesse de la justice, Verena. Ces procès sont rarement équitables, il est donc sage de ne jamais laisser les choses aller aussi loin.

En tant que seigneur du Räkland, vous ne pouvez pas être jugé par un tribunal normal, alors si jamais vous vous trouvez accusé, n'hésitez pas à faire connaître votre droit de naissance. Si je ne suis pas avec vous, envoyez un mot au Collège Gris et demande moi en personne. Je viendrai. Pour être sûr que vous comprenez, seul votre père, en tant que votre seigneur, a le droit de vous juger. Cependant, un autre noble peut faire appel du jugement de votre père ; Si cela se produit, seul le Haut Lord Steward du Räkland a le droit d'annuler la décision de votre père en matière de droit pénal.

Mais cela n'arrive presque jamais. Le Grand Lord Steward n'a pas tenu de tribunal depuis plus de cinquante ans, car la plupart des nobles sont trop puissants pour être mis à genoux. Au lieu de cela, des ententes sont conclues, les accusations sont abandonnées et les problèmes disparaissent.

Soyez prudent

Donc, étant donné les nombreux risques, j'espère que vous pouvez comprendre pourquoi votre père envoie une escorte pour assurer votre sécurité. Votre inexpérience avec le peuple de l'Empire pourrait facilement mener au désastre. Pour tout ce que vous pouvez penser, un garde de sécurité local est là pour vous aider, ou un garde de rivière semble être un homme utile, ils peuvent être aussi corrompus que les gens qu'ils sont chargés d'arrêter. C'est pour ça que je viens. Laissez mon expérience être le professeur, donc vous avez besoin ne pas apprendre de vos propres erreurs, pourraient s'avérer fatales. Il y a une raison pour laquelle j'utilise un pseudonyme, et pourquoi j'estime qu'il est important de ne rien dire ouvertement.

Après tout, il y a des motivations cachées derrière tout cela. Même cette lettre.

J'ai hâte de vous voir quand vous comprendrez. Soyez prudent.

Avec foi,

A Graumann

Magister Alanna Graumann
Votre serviteur et tuteur.

• PERSONNAGES •



Les joueurs explorent l'Ancien Monde à travers les yeux de leur personnage. Ce chapitre vous montre comment créer votre propre personnage à partir de zéro. La plupart commence le jeu en tant qu'habitants de l'Empire ? Peut-être destinés à la grandeur, mais personne ne le devinerait. Cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas vous relever de vos humbles origines, juste que vous avez un long voyage devant vous et que vous aurez probablement besoin d'une meilleure paire de bottes.

Toutes les informations décrivant les capacités de votre personnage sont enregistrées sur une feuille de personnage (voir page 344). Nous fournissons des personnages et des feuilles prêtes à l'emploi dans le **Starter Set WFRP**, et en ligne sur cubicle7.co.uk. L'utilisation de personnages prêts à jouer est une excellente façon de commencer à jouer et de découvrir le fonctionnement du jeu, mais tôt ou tard, vous voudrez créer votre propre personnage à partir de zéro. Si vous choisissez un personnage tout fait, il vaut quand même la peine de lire ce chapitre, car il vous expliquera ce que signifient les différentes parties de la feuille de personnage (en particulier le résumé à la page 44).

Lorsque vous décidez à quoi ressemblera votre personnage, discutez du type de groupe que vous voulez créer avec les autres joueurs. Cela permet de s'assurer que les personnages du groupe se complètent les uns les autres et qu'ensemble, vous aurez un large éventail d'aptitudes polyvalentes. Votre MJ peut aussi avoir un type particulier de jeu en tête, et vous devrez vous assurer d'avoir le bon mélange de personnages. Peut-être le MJ prévoit-il que vous rejoigniez un groupe d'apprentis sorciers qui se connaissent dans les collèges de magie ? Peut-être faites-vous partie d'une unité de soldats qui ont tous déserté ? Ou peut-être faites-vous partie d'un groupe disparate de Reiklanders mis au service d'un puissant noble ? Il est important de le savoir pour vous aider à construire un personnage approprié qui sera plus amusent à jouer

Création d'un Personnage

La première chose dont vous aurez besoin est une feuille de personnage vierge (voir page 344 ou la section téléchargements de cubicle7.co.uk), ou une feuille de papier. Une fois que vous avez cela, vous suivrez neuf étapes pour créer votre personnage. Au fur et à mesure que vous, progressez dans les neuf étapes, vous enregistrerez les informations concernant votre personnage au fur et à mesure.

Dans certaines rubriques, vous pouvez soit choisir une option, soit accepter le résultat d'un jet de dés pour faire le choix pour vous. Vous pouvez recevoir des points d'expérience (XP) en prime si vous choisissez d'accepter les résultats aléatoires.

Comme si les Dieux Noirs du Chaos eux-mêmes applaudissaient votre acceptation du hasard. XP représente l'apprentissage de l'expérience est le principal moyen d'améliorer vos capacités - vous serez en mesure de dépenser ces points pour améliorer les capacités de votre personnage. XP est traitée plus en détail à la section Avancement à la page 43

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGES

1) Espèces : Page 24
2) Classe et carrière : Page 30
3) Attributs : Page 33
4) Compétences et talents : Page 35
5) Accessoires : Page 37
6) Ajout de détails : Page 37
7) Groupe: Page 41
8) Donnez vie à votre personnage : Page 42
9) Avancement: Page 43

1) ESPÈCES

Résumé: *Choisissez l'une des cinq espèces.*

Votre personnage sera un humain, un nain, un halfling, un haut elfe ou un elfe des bois. Ils sont décrits ci-dessous pour vous aider à choisir, où vous trouverez également quelques opinions typiques que chaque espèce a des autres espèces. Alternativement, vous pouvez lancer 1d100, consulter le tableau des espèces aléatoires, et gagner +20 XP si vous acceptez le résultat.

TABLEAU ALÉATOIRE DES ESPÈCES

1d100	Espèce
01–90	Humain
91–94	Halfling
95–98	Nain
99	Haut Elfe
00	Elfe des bois

Humains (Reiklander)

L'homme est l'espèce la plus nombreuse et la plus répandue des espèces civilisées de l'Ancien Monde. Des plaines des royaumes estaliens aux oblasts gelés de Kislev impérial, les humains occupent tous les coins du continent, et ils prospèrent. Le royaume humain, le plus grand et le plus puissant est l'Empire, un patchwork de provinces puissantes recouvertes de forêts apparemment infinies. Fier d'être au cœur de cet Empire, le Reikland est sa région la plus riche et la plus cosmopolite.



De nombreux Reiklanders y voient leur droit divin de régner, car le dieu-patron de l'Empire, Sigmar, était lui-même un Reiklander avant son ascension vers la divinité il y a plusieurs siècles. On trouve partout des temples et des sanctuaires du dieu, et la majorité des Reiklanders croient fermement au discours de Sigmar sur l'Empire et sur l'unité. Pour cette raison, ils sont beaucoup plus amicaux, ouverts et optimistes que les autres, car qu'est-ce qui pourrait mal tourner pour une terre qui a donné naissance à un dieu ? En comparaison, les étrangers les voient souvent comme des fouineurs arrogants et trop péremptoires qui mettent leur nez non désiré dans une de leurs affaires.

Au-delà de leur mode de vie aisé et de leur personnalité arrogante, les Reiklanders sont en grande partie les mêmes que les autres Humains. Leur durée de vie peut être plus courte que celle d'autres espèces, mais les humains possèdent plus de vigueur, de polyvalence et d'ambition. Ils ont aussi une relation apparemment inextricable avec les horreurs insidieuses des Puissances Ruineuses, avec plus d'Humains tombés dans la corruption que toutes autres espèces.

Il n'est peut-être pas surprenant que les espèces de personnes plus âgées en extinction s'inquiètent de plus en plus de la montée fulgurante de l'humanité qui pourrait entraîner un cataclysme.

Opinions

'Ils sont nos alliés depuis que Sigmar a parcouru cette ville ; je me suis battu avec eux en 2005. Bien sûr, ils sont un peu têtus, sérieusement vindicatifs et plutôt directs, mais je le jure, je ne veux pas entendre un mot contre eux.

– Reikäger Jungling, Soldat d'Etat d'Altdorf

Sur les Halflings…

Si je reçois moi-même l'espèce qui mange et fume toute la journée, alors je suis heureux comme Ranald dans les orties. C'est lorsque je les attrape sans avoir les bonnes manières en me piquant de la vaisselle ou des couteaux et fourchettes : que je ne peux tout simplement pas les supporter ! Ce sont tous sourires et des haussements d'épaules quand la garde vient les chercher, comme s'ils ne comprenaient pas ce qu'ils avaient mal fait.

- Stefan Krause, aubergiste du Stirgau

Sur les Hauts Elfes....

Oui, je fais du commerce avec eux. Et, non, ne sois pas ridicule, je n'ai jamais été transformé en pilier de sel rien qu'en les regardant. Vraiment, je les trouve gracieuses et urbaines. Bien civilisé, je dirais. Mais, entre toi et moi, si Verena demandait, je dirais aussi que je les trouve juste... Bizarres. Tellement intense. Comme si chaque marché qu'on faisait comptait vraiment.

– Dorothea Taalenstein, Merchant from Kemperbad

Sur les elfes des bois....*Elfes de la forêt, dites-vous ? Il n'y en a pas dans le coin, mec. Tu veux aller en Bretonnie. J'ai entendu dire qu'ils en avaient plein, et qu'ils étaient horribles !*

– Siggina Gerster, Bawd from Ubersreik

Nains

Les nains - ou 'Dawi' comme ils se nomment - sont légendairement bourrus et têtus. Bien que la majorité d'entre eux réside dans de vastes fortifications montagneuses connues sous le nom de Citadelles, la plupart des grandes villes et la capitale du Reikland ont également des populations naines. En raison de leur nature clanique, ils ont tendance à se regrouper, formant des enclaves ou des districts partout où ils s'installent. Beaucoup de Nains vivant dans le Reikland sont les descendants de ceux qui ont été chassés de Citadelles Tombés il y a plusieurs siècles, mais la plupart se considèrent encore comme des Nains des Montagnes Grises, bien que certains n'aient jamais vu une colline et encore moins une montagne.

La culture naine respecte l'habileté dans l'artisanat - principalement le travail de la pierre, la forge et l'ingénierie et les cavernes naines sont resplendissantes avec leurs prouesses impressionnantes d'artisanat. Ils convoitent également l'or et les bijoux, minant profondément sous les montagnes à la recherche de métaux précieux et de pierres précieuses. Cependant, plus que ces possessions matérielles, les Nains vénèrent leurs aînés et leurs ancêtres, et ont des religions entières qui se concentrent sur d'importants géniteurs. Les nains ne peuvent pas jeter de sorts, bien que leurs forgerons sculptent des artefacts avec des runes complexes pour exploiter le pouvoir magique.

Cependant, leurs prouesses en tant qu'ingénieurs sont si impressionnantes que certains de leurs plus ingénieux mécanismes d'horlogerie ou appareils à vapeur sont pris pour de la magie par des gens plus simples.

Les nains sont trapus avec des membres épais et bien musclés et des torses solides et larges. Leurs traits sont lourds et leurs cheveux épais. La longueur des cheveux est une marque de fierté et de statut parmi les Nains, avec des tresses élaborées et des ornements démontrant le rang : raser un Nain cause une terrible honte. En effet, l'honneur est un aspect fondamental de leur caractère. Compte tenu de leur longue mémoire et de leur orgueil, ils sont rancuniers envers ceux qui les ont offensés ou déshonorés, s'accrochant à leurs griefs depuis de nombreuses années, s'attaquant même à ceux de leurs ancêtres, sachant que leurs aïeux veilleront sur eux, soignant leur amertume longtemps après leur mort. Alors qu'il peut être difficile pour d'autres de gagner l'amitié d'un Nain, une fois qu'elle est donnée, elle est absolue. Bien qu'ils ne soient pas aussi âgés que les Elfes presque immortels, les Nains peuvent vivre de nombreux siècles. En effet, certains disent que tant qu'un Nain a un but, il ne mourra pas s'il n'est pas abattu au combat, telle est la force de sa conviction..



Opinions

Sur Les Humains Reiklander...

.. Comme mon père et mon père avant moi, j'ai vécu dans le Reikland toute ma vie. Au fur et à mesure que les gens évoluent, ils savent qu'ils ne doivent pas se mêler de mes affaires et qu'ils doivent me montrer le respect que je mérite, comme il se doit. Oui, ils ne sont pas fiables, et aussi changeants que le vent, mais ils sont aussi débrouillards et astucieux, alors je les recommanderais comme partenaires commerciaux risqués, car ils voient des solutions que je n'envisagerais même pas.

– Garral Herraksson, joaillier d'Eilhart

Sur les Halflings…

C'est juste que ce n'est pas mon genre. Toujours souriant. Toujours en train de remuer. Toujours en train de parler. Toujours en grands groupes qui ne se taisent jamais ! Quand ils viennent dans mon magasin, j'aime les chasser avec un balai. Vraiment, qu'est-ce qui les rend si heureux ? Je ne leur fais pas confiance.

– Helgi Galannasniz, Citoyen de Schrabwald

Sur les Hauts Elfes....

Ne me parle pas de ces salauds ! Alrug Skycaster, mon grand-oncle de sang a été trahi dans la sanglante Guerre de la vengeance par ces maudits... ces.... ARGH ! C'est la plus vieille rancune de notre clan ! J'ai passé des milliers d'années là-dedans ! Quand je trouverai les descendants de Galanthiel Whisperthorn, par Grungni ! Je vais leur apprendre à tous - jusqu'au dernier d'entre eux - une leçon de politesse avec ma hache !

– Snorrt Leivvusson, Diplomate de Karak Ziflin

Sur les elfes des bois....

' Mon arrière-grand-père pensait que l'abattage des forêts de l'autre côté des Montagnes Grises serait lucratif. Sans tenir compte de tous les avertissements, il était sûr qu'il était sur un coup gagnant. Qu'est-ce qu'une bande d'elfes maigres pourrait lui faire, à lui et à ses potes, après tout ? Beaucoup, comme il s'est avéré. Seul mon grand-père a survécu, laissé en vie pour diffuser le message : "Ne t'approche pas." Alors, mes gars et moi, on prépare une fête pour se venger.

– Merig Ranvigsdottir, Villager from Azorn-Kalaki



OPTIONS : ANIMOSITÉ (ELFES)

Étant donné les longs souvenirs des Nains et leur tendance à être rancuniers, beaucoup nourrissent un profond ressentiment envers les Elfes pour leur participation à la Guerre de la Vengeance. En tant que tels, de nombreux Nains ont le trait de Psychologie de l'Animosité (Elfes) (voir page 190). Étant donné que certains partis du WFRP contiennent à la fois des elfes et des nains, cela peut conduire à des tensions inutiles. Donc, vous pouvez préférer ignorer ce talent entre les membres du groupe....

HALFLINGS

Halflings sont omniprésents à travers le Reikland, on les trouve dans les industries de services de toutes les villes, avec tout un quartier d'Altdorf, la capitale du Reikland, connue sous le nom de Haffenstadt, bondé de centaines de familles de Halfling qui soutiennent des restaurants, tavernes, magasins d'herbe a pipe, et un nombre énorme de vendeurs ambulants de nourriture. Les halflings sont également très répandus dans de nombreux villages du Reikland, où il n'est pas rare de les trouver employés pour travailler dans une auberge ou pour diriger une ferme. C'est des créatures communautaires qui préfèrent vivre en groupes familiaux soudés, partager des maisons, des chambres, et même des lits avec des douzaines d'enfants.

D'amis et parents ; tout le monde contribue et tout le monde partage. Ce mode de vie interdépendant laisse de nombreux Halflings aux prises avec le concept de propriété privée et d'espace.

Les Halflings sont notoirement intéressés par le recensement de leur lignée, et de nombreux clans Halfling peuvent retracer leurs ancêtres depuis de nombreux siècles, depuis la fondation même de la Mootland (leur Grande Province autonome dans l'Empire). L'Ancien du Moot - actuellement Hisme Stoutheart - est le gardien du Haffenlyver, un ancien parchemin brodé détaillant les principales lignées sanguines de leurs clans primaires, considérés comme le plus grand trésor des Halflings.



Un autre détail particulier est l'étrange affinité des Halflings pour les Ogres. Malgré leur appétit vorace et leur penchant pour tout ce qui est à portée de main, les Ogres ont tendance à respecter les Halflings. En effet, les gangs d'ouvriers ogres sont souvent supervisés par des gangsters Halfling, et la plupart des bandes de mercenaires Ogre ont un cuisinier Halfling parmi leur personnel.

Halflings sont courts, aux joues de pomme et sans barbe, ressemblant à des enfants humains aux grands yeux, au visage rond (et au corps rond), et leurs caractères ensoleillés et leurs boucles frisées ne font que renforcer cette impression. Ils sont connus pour leur énorme appétit en toutes choses et leur manque d'intérêt pour l'espace personnel (ce sont des câlineurs.), les frontières sociales (ma grand-tante est juste en compagnie de mon meilleur ami, et tu devrais entendre ce qu'ils font.) et le droit de propriété (" Ce n'est pas comme s'il en avait fait un ! ") ; celui-ci a fait plus d'un Halfling a fait de la prison pour vol.

Opinions

Sur Les Humains Reiklander...

Le cou raide et rigide, guerrier et jaloux... Je pourrais continuer, mais les bonnes manières m'arrêtent, et, en plus, je les aime, et ils m'aiment les tartes. Tant que vous restez loin de leurs temples et des intégristes, ils sont un groupe ouvert et
Accueillant. Bon peuple, et bon pour les affaires.

– Tubs' Samworth Rumster XVI, Pie-seller de Kalegan

Sur les Nains....

Ma tante Bessi était la plus gourmande, tout comme six de ses fils. Mais Bessi n'a rien sur les Nains. Les yeux deviennent aussi grands que Mannslieb, même avec une égratignure d'or. Mais si tu leur dis ça, ils grogneront comme si tu avais pris le dernier gâteau de miel, et commenceras à griffonner des notes dans un de leurs maudits livres sur l'insulte à l'honneur de leur famille ou autre.

Sur les Hauts Elfes....

Je les ai vus sur les rivières dans leurs bateaux blancs. Comment les gardent-ils aussi propres ? Et leurs cheveux... Oh, leurs cheveux... C'est comme le soleil, ça l'est. J'ai pris un bateau une fois pour voir ce qu'ils font. Comme nous tous, semble-t-il, mais plus.... sérieusement.

– 'Dainty' Cordelineth Brandysnap IV, Voleur à Altdorf

Sur les elfes des bois....

Des elfes vivant dans les bois ? Ne sois pas ridicule, bordel. Les elfes vivent dans des tours blanches et de jolis bateaux dans la ville d'Altdorf, idiot.

– Mercimaus Alderflower II, Chercheur de Fielbach.

Hauts Elfes

Les Hauts Elfes sont relativement communs sur les rivières du Reikland. Altdorf et Nuln possèdent toutes deux d'importants quartiers peuplés de marchands des Haut-Elfes qui expédient leurs marchandises par le Reik, en passant par Marienburg, vers la mer. Ces marchands sont de loin les plus nombreux des Hauts Elfes que l'on trouve dans le Reikland, à côté des cortèges diplomatiques et du personnel de soutien. Distants, exotiques et de longue vie, ils sont un peuple passionné et émotionnel largement perçu dans le Reikland comme étant le plus beau de l'espèce, et aussi le plus arrogant.

Grande et élancée avec des oreilles délicatement pointues, la plupart des elfes ont des cheveux longs et fins et des voix mélodieuses. Bien qu'ils puissent paraître fragiles, leur physiologie est non seulement étonnamment forte, mais aussi extraordinairement agile et affûtée. Il y a très peu de différences notables de sexes entre les Elfes, ce qui cause souvent de la confusion chez les humains qui interagissent avec eux.

Les Hauts Elfes, qui s'appellent eux-mêmes' Asur', sont originaires d'Ulthuan, une île magique située à l'ouest de l'Ancien Monde. Espèce fière, elle se vante d'être l'une des plus anciennes civilisations du monde. Les Hauts Elfes montrent un dédain considérable pour les Nains, avec lesquels ils ont une longue histoire de conflits. Depuis leur abandon de l'Ancien Monde à la suite de la Guerre de la Barbe, les Asur ont été déchirés par la guerre civile, les " kinstrife ", bien que ce ne soit pas quelque chose dont ils discutent ouvertement avec le gouvernement

étrangers. À la suite de cette lutte millénaire, les elfes du nord d'Ulthuan, déchiré par la guerre, ont tendance à être durs, sans scrupules et sans pitié.

La société des Hauts Elfes est étroitement liée par le rituel et la discipline, destinés à contenir les émotions qui s'envolent et à focaliser l'attention sur leurs intellects complexes. A contrario, certains Asur se délectent de l'aventure sauvage. Le terme " elfe de mer " est souvent utilisé par d'autres espèces pour décrire les Hauts Elfes intrépides qui s'aventurent au-delà des rives sûres d'Ulthuan en tant que marins, commerçants et diplomates, et qui contrastent fortement avec tout Asur sombre qui les suit en tant que guerrier.



Opinions

Sur Les Humains Reiklander...

Ils sont corrompus, jaloux et rapaces dans leur vie éphémère. Mais, conscients de leurs petits besoins et de leur peur de ce que nous représentons, ils sont faciles à manipuler.

– Imryth Emberfell, ambassadeur de Caledor

Sur les Nains....

'Je suggère de les éviter. Ils sont perdus dans le passé, ce qui les aveugle à ce qui s'en vient. Hochez la tête poliment, acceptez la violence et passez à autre chose. "Inutile de discuter, ils ne changeront jamais d'avis.

– Alathan Crestrider, matelot de Cothique

Sur les Halflings…

Je trouve ces créatures joyeuses vraiment intéressantes. J'ai vécu au sein d'un groupe familial élargi pendant un certain temps, et je les ai trouvés si ouverts, accueillants et attentionnés que c'était vraiment touchant. Mais, finalement, j'ai dû passer à autre chose, l'odeur était tout simplement trop puissante, et ils n'ont aucune compréhension de l'espace personnel, ce qui perd rapidement son charme.

– Hoelistor Arceye, Sorcier de Saphery

Sur les elfes des bois....

' Si les Asraïs se donnaient la peine de regarder au-delà de leur nez sale, ils verraient à quoi nous sommes tous confrontés. Des idiots isolationnistes qui méritent tout ce qui leur arrive. Je doute que les Eonir soient meilleurs.

– Anaw-Alina Darkstep, Eclaireur de Nagarythe

Elves Des Bois

Les elfes des bois sont rares dans le Reikland, et pour cause. Pendant les dernières étapes de la Guerre de la Barbe, la plupart des Elfes se retirèrent de l'Ancien Monde, mais quelques-uns restèrent et se retirèrent dans les profondeurs des forêts magiques qu'ils habitaient aujourd'hui. Plus de trois mille ans d'isolement, de privations et de guerre s'ensuivirent, laissant les'Elfes des Bois' culturellement très différents de leurs cousins Haut Elfe.

La vie des lutins des bois est enlacée avec la nature, avec une société entremêlée d'esprits de la forêt. C'est des séparatistes qui travaillent dur pour se cacher, avec des avant-postes arboricoles astucieusement dissimulés par de puissantes illusions et des magies trompeuses. Dans les rares occasions où ils voyagent au-delà de leurs frontières, c'est généralement pour la guerre, aussi souvent avec leurs voisins qu'avec des forces plus sombres, laissant les autres peuples de l'Ancien Monde profondément incertains des Elfes les plus fous, les fae capricieux.

Il y a deux kiths d'elfes des bois que l'on voit le plus souvent dans le Reikland. Les'Asrai' d'Athel Loren à travers les Montagnes Grises, et'Eonir' de la forêt de Laurelorn loin au nord dans le Nordland.

Les impitoyables Asrai d'Athel Loren sont xénophobes et secrets, et s'aventurent rarement au-delà de leurs frontières. Cependant, il y a dix ans, Naith, la prophétesse avait prévu la mort possible d'Athel Loren. En réponse, le roi et la reine des bois, reconnaissant le sort de leurs forêts, ont envoyé des parents tatoués d'Athel Loren pour agir, chassant les ennemis de la forêt à la source. Ces bandes féroces sont parfois dirigées par un Mage qui fait appel aux anciens chemins magiques de l'Arbre racine pour les transporter entre Athel Loren et les profondeurs d'autres forêts longtemps perdues par les Elfes, mais pas encore dévorées par la civilisation et le Chaos. De temps en temps, ces chasseurs sauvages perçoivent une cause commune avec le Vieux Monde et un individu peut sortir de l'ombre pour se joindre à ceux qui combattent un plus grand mal.

En comparaison, la Reine du Laurelorn prend un chemin très différent des prédictions qui lui ont été faites et a récemment envoyé une délégation importante pour camper dans la forêt profonde des collines de l'Ambre, juste au sud d'Altdorf. Ces Elfes observent la politique humaine concernant les Laurelorn et au-delà, et interviennent occasionnellement sur des sujets jugés importants. Le camp est considéré par les Elfes comme une solution " temporaire ", mais la signification de ce mot est très différente de celle de l'espèce à longue durée de vie. Grâce à ce camp, ces elfes des bois sont de plus en plus présents dans le Reikland, car ils s'aventurent dans les arbres et errent selon leurs desseins insondables, souvent comme chasseurs ou artistes de la scène.



Opinions

Sur Les Humains Reiklander...

Je vois des êtres haineux avec des ténèbres dans leur cœur et un manque total de respect pour l'ordre. Mais ils sont répandus, belliqueux et, surtout, faciles à manipuler. Avec la fin de l'hiver, il est grand temps de les utiliser.

– Algwyllmyr Twiceseen, Prophète d'Athel Loren

Sur les nains....

Plus têtus que le chêne des siècles, ils ne comprennent qu'un seul argument : la force. Alors, utilisez-la rapidement et résolument, et sachez qu'ils reviendront pour se venger plus tard.

– Meridrynda Aspengate, cavalier de Glade d'Athel Loren

Sur les Halflings…

J'en ai rencontré un lors d'un voyage à Middenland pendant la neuvième année de la reine Marrisith. Il parlait beaucoup. Et je compte beaucoup pour elle. Quand nous nous sommes séparés près d'une ville, elle m'a dit qu'elle s'appelait "Delberz", j'ai découvert qu'elle avait réussi à voler plusieurs sachets d'herbes dans ma ceinture. J'ai été impressionné. Donc, je suggère de ne pas faire confiance aux autres, mais la camaraderie et les traditions locales qu'ils partagent peuvent en valoir le coup !

– Alafael Harrowlay, comédien du Laurelorn

Sur les Hauts Elfes....

Considéré comme étant au-delà de toute mesure raisonnable, n'approchez pas les Asur. Ils sont blasés, arrogants et probablement perdus pour Atharti. Et s'ils essaient de vous mépriser de cette manière supérieure qu'ils préfèrent, rappelez-leur simplement que leur reine à Avelorn mène une vie semblable à la nôtre. – Fartrack Cynwrawn, chasseur du Laurelorn



COUSINS SYLVIENS

Les Elfes des bois d'Athel Loren et du Laurelorn ont peut-être une histoire et des origines communes dans l'Ancien Monde, mais ils sont culturellement différents. Contrairement aux Hauts Elfes, ni l'un ni l'autre des elfes des bois ne se soucient beaucoup d'aucune forme de civilisation conventionnelle, la considérant comme une menace pour leurs forêts et leur mode de vie préférés. Cependant, ils ne s'expriment pas de la même façon.

Les elfes des bois Laurelorn s'engagent activement en politique pour se protéger, se mêlant aux autres, et ne sont pas au-dessus d'alimenter le feu de la haine entre les autres ethnies pour se concentrer vers leurs cibles privilégiées. Ainsi, dans leur caractère, ils ressemblent davantage aux Hauts Elfes, tout en ayant toujours les Compétences et les Talents des Elfes des Bois.

Par comparaison, les cousins d'Athel Loren préfèrent se cacher dans l'ombre, évitant le contact avec tous les autres, au profit de coups mortels conçus pour effrayer et terroriser le cœur des gens qui sont tentés par la forêt en étant avides d'en tirer un profit.



2) CLASSE ET CARRIERE



Votre classe détermine votre place générale dans la société. Votre carrière décrit votre emploi actuel et détermine votre statut, ce qui influe également sur le montant que vous gagnez.

Vous pouvez simplement choisir votre classe et votre carrière parmi les options ci-dessous, les noter sur votre feuille de personnage et passer à l'étape 3. Alternativement, si vous n'êtes pas sûr de savoir lequel choisir, ou si vous voulez simplement choisir au hasard pour un bonus XP :

1. Lancez 1d100 sur la table des classes et des carrières aléatoires. Si vous n'aimez pas le résultat, passez à l'étape. 2. Si vous conservez le résultat, gagnez +50 XP.
2. Lancez deux fois de plus sur la table, ce qui porte votre total à 3 choix. Si l'un des trois vous convient maintenant, sélectionnez un et gagnez +25 XP. Sinon, passez à l'étape 3.
3. Choisissez votre classe et votre carrière, ou continuez à relancer sur la table jusqu'à ce que vous obteniez quelque chose que vous préférez. Il n'y a pas de bonus XP pour cela.

Tableau Aleatoire de Classe et de Carriere

Classe	Carrière/Espéces	Humain	Nain	Halfling	Haut Elfe	Elfe des Bois
LETTRE	Apothicaire	01	01	01	01–02	–
	Ingénieur	02	02–04	02	–	–
	Avocat	03	05–06	03–04	03–06	–
	Nonne	04-05	–	–	–	–
	Médecin	06	07	05–06	07–08	–
	Prêtre	07–11	–	–	–	–
	Érudit	12–13	08–09	07–08	09–12	01
	Mage	14	–	–	13–16	02–05
CITOYENS	Agitateur	15	10–11	09–10	–	–
	Artisan	16–17	12–17	11–15	17–19	06–10
	Mendiant	18–19	18	16–19	–	–
	Enquêteur	20	19–20	20–21	20–21	–
	Marchand	21	21–24	22–25	22–26	–
	Ratiers	22–23	25	26–28	–	–
	Citadin	24–26	26–31	29–31	27–28	–
	Sentinelle	27	32–34	32–33	29	–
COURTISANS	Conseiller	28	35–36	34	30–31	11–14
	Artiste	29	37	35–36	32	15–18
	Duelliste	30	38	–	33–34	–
	Émissaire	31	39–40	37	35–37	19–25
	Noble	32	41	–	38–40	26–31
	Serviteur	33–35	42	38–43	–	–
	Espion	36	43	44	41–43	32–35
	Intendant	37	44–45	45–46	44–45	–
PAYSANS	Huissier	38	46–47	47	–	–
	Sorcier de Village	39	–	–	–	–
	Herboriste	40	–	48–50	46–47	36–42
	Chasseur	41–42	48–49	51–52	48–50	43–52
	Mineur	43	50–54	53	–	–
	Mystique	44	–	–	–	53–57
	Éclaireur	45	55	54	51–56	58–68
	Villageois	46–50	56	55–57	–	–

Classe

Résumé:*Choisissez l'une des huit classes.*

Votre choix de classe détermine les carrières parmi lesquelles vous pouvez choisir. Les Carrières de chaque Classe sont d'un niveau social à peu près équivalent et offrent des types d'opportunités similaires entre les aventures.

Lettré : des gens instruits qui utilisent leur éducation pour gagner leur vie. Souvent, les lettrés sont les seuls personnages qui savent lire et écrire. Ils commence avec un statut inférieur, mais peuvent obtenir des postes importants s'ils progressent dans les rangs.
Les options de carrière : apothicaire, Ingénieur, Avocat, Nonne, Médecin, Prêtre, Érudit, Mage.

Citoyens : généralement des citoyens respectueux des lois qui vivent et travaillent dans les nombreuses villes de l'Empire. Beaucoup de Citadins sont de la classe moyenne et gagnent un revenu décent.
Options de carrière : agitateur, Artisan, Mendiant, Enquêteur, Marchand, Ratiers, Citadine, Sentinelle.

Courtisans : Ceux qui ont le pouvoir ou qui fournisse des services spécialisés à ceux qui gouverne. Même les Courtisans de faible naissance ont un statut plus élevé que la majorité des gens, et tous ont la possibilité d'obtenir des postes d'influence significative.
Options de carrière : Conseiller, Artiste, Duelliste, Émissaire, Noble, Serviteur, Espion, Intendant.

Paysans : les gens vivent et travaillent dans les fermes, les villages et les campagnes. Les paysans sont tous de classe inférieure, bien qu'il soit possible d'obtenir une influence significative localement.
Options de carrière : huissier, Sorcière de Village, Herboriste, Chasseur, Mineur, Mystique, Éclaireur, Villageois.

Forestier : des gens itinérants qui gagnent leur vie sur les routes, voyageant bien au-delà de leurs villes et villages d'origine. La plupart des Forestier sont de classe inférieure, mais certains peuvent obtenir des postes de haut niveau si ils persévère.
Les options de carrière : chasseur de primes, Cocher, Amuseur, Flagellant, Messager, Colporteur, Patrouilleur, Chasseur de Sorcières

Riverain: Les gens qui vive et travaille sur les rivières et les cours d'eau qui traversent le Reikland et au-delà. Les riverain commence

Classe	Carrière/Espéces	Humain	Nain	Halfling	Haut Elfe	Elfe des Bois
FORESTIER	Chasseur de Primes	51	57–60	58	57–59	69–70
	Cocher	52	61	59-60	–	–
	Amuseurs	53–54	62–63	61–63	60–62	71–75
	Flagellant	55–56	–	–	–	–
	Messager	57	64–65	64–65	63	76–78
	Colporteur	58	66–67	66–67	–	–
	Patrouilleur	59	–	68	–	–
	Chasseur de Sorcières	60	–	–	–	–
RIVERAINS	Batelier	61–62	68–69	69	64	–
	Pilote	63	70	70	–	–
	Patrouilleur Fluvial	64–65	–	71	–	–
	Riveraine	66–68	71–72	72–74	–	–
	Matelot	69–70	73	75	65–79	–
	Contrebandier	71	74–75	76–79	80	–
	Débardeur	72–73	76–77	80–82	–	–
	Naufrageur	74	78	–	–	79
FILOUS	Trafiquant	75–76	–	83–85	81–82	–
	Charlatan	77	–	86	83–85	–
	Receleur	78	79	87	–	–
	Pilleur de Tombes	79	–	88	–	–
	Hors-la-lois	80–83	80–82	89	86–88	80–85
	Racketteur	84	83	90	–	–
	Voleur	85–87	84	91–94	–	–
	Sorcière	88	–	–	–	–
GUERRIERS	Cavalier	89–90	–	–	89–92	86–90
	Garde	91–92	85–87	95–96	93–94	91–92
	Chevalier	93	–	–	95	93–94
	Gladiateur	94	88–90	97	96–97	95–96
	Gros Bras	95	91–93	–	98	–
	Soldat	96–99	94–96	98–100	99–100	97–100
	Tueur	–	97–100	–	–	–
	Prête Guerrier	100	–	–	–	–

avec un statut inférieur, mais certains ont des opportunités qui peuvent mener à une vie très confortable.
Options de carrière : Batelier, Pilote Patrouilleur fluvial, Riveraine, Matelot, Contrebandier, Débardeur, Naufrageur.

Filous : principalement citadins, ces gens gagnent leur vie par des actes considérés comme illégaux, ou du moins peu recommandables, par la plupart des citoyens respectueux des lois.
Options de carrière : trafiquant, Charlatan, Receleur, Pilleur de tombe, Hors-la-loi, voleur, racketteur, sorcière.

Guerriers : S'appuyant sur leurs prouesses physiques, ces personnes sont toutes des combattants entraînés, bien qu'elles ne soient pas nécessairement des militaires. Les guerriers viennent de différents milieux, de haut et de bas statut, et tous peuvent se tailler une position d'influence s'ils vivent assez longtemps.
Options de carrière : cavalier, Garde, Chevalier, Gladiateur, Gros Bras, Soldat, Tueur de Troll, Prêtre guerrier

Carrière

Résumé : *Choisissez l'une des carrières de votre classe, en fonction de votre espèce.*

Une fois, votre classe établie, choisit l'une des carrières qui lui sont associées. Il y a 8 carrières dans chaque classe, mais il y en a certaines limitées par l'espèce. Des descriptions complètes de chaque carrière et de leurs restrictions sont données au chapitre 3 : classes et carrières, mais pour une description rapide, reportez-vous au tableau aléatoire des classes et des carrières pour voir la liste complète de chaque carrière et des restrictions sur les espèces.



OPTIONS : MAIS JE VEUX JOUER À UN ELFE DES BOIS FLAGELLANT !

Vous avez peut-être une idée géniale pour un personnage exclu par les règles parce que normalement, l'espèce en question ne poursuit pas une telle carrière pour des raisons culturelles, religieuses ou philosophiques. C'est très bien ! Il vous suffit d'apporter votre concept de personnage à votre MJ et, si vous êtes tous les deux d'accord sur la combinaison unique, vous êtes prêts à vous lancer.



3) ATTRIBUTS

***Résumé** : Déterminez chacun de vos attributs en vous référant au tableau des caractéristiques.*

Les attributs décrivent les capacités innées de votre personnage - votre rapidité ou votre force, les dommages que vous pouvez subir ou la façon dont vous faites face à des situations stressantes. Les attributs incluent le Mouvement, dix Caractéristiques, les Blessures, le Destin et la Persévérance.



ATTENDEZ ! CE N'EST PAS JUSTE !

Vous remarquerez peut-être que tous les personnages ne sont pas égaux. Par exemple, un elfe possède des avantages caractéristiques significatives. Ne vous laissez pas tromper par les chiffres, il y a de nombreux aspects à la création de personnages et toutes les espèces ont des avantages et des inconvénients à chaque étape, certains d'entre eux ne sont pas toujours évidents.

Caractéristiques

Vos dix Caractéristiques sont utilisées dans les Tests **(Voir Chapitre 5 : règles)**, pour déterminer si vous effectuez une action avec succès. La moyenne humaine pour ces attributs est de 30. Ceux qui sont doués, ou bien entraînés, peuvent obtenir des scores supérieurs à 40 ; seuls, les plus doués et les plus expérimentés obtiendront des scores supérieurs à 60. Bien évidemment, d'autres espèces ont leurs propres forces et faiblesses, donc leurs moyennes sont différentes, parfois de façon significative.

Détermination des Caractéristiques

Lors de la détermination de vos caractéristiques :

Étape 1) Lancez 2d10 pour chacune des dix caractéristiques et notez les résultats. Si vous pensez que votre personnage sera amélioré si vous échangez certains des résultats des jets de dés entre les caractéristiques, passez à l'étape suivante. Si vous vous en tenez à vos résultats aléatoires, ajoutez les jets de dé au modificateur pour chaque Caractéristique de la Table des Attributs, écrivez-les sur votre Feuille de Caractères et gagnez +50 XP.

Étape 2) Réarrangez les dix chiffres obtenus à l'étape 1, en assignant chacun à une caractéristique différente (et en ajoutant son modificateur). Si vous êtes satisfait de ce nouveau mélange, enregistrez-les sur votre feuille de personnage et gagnez +25 XP. Sinon, passez à l'étape suivante.

Étape 3) Si vous n'êtes toujours pas satisfait de vos résultats, relancez les dés et échangez-les sans bonus XP, ou vous pouvez ignorer complètement les dés ! Au lieu de cela, attribuez 100 points au totale des 10 caractéristiques comme vous le souhaitez, avec un minimum de 4 et un maximum de 18 points attribués à une seule caractéristique. Ajoutez les modificateurs de la table des attributs et enregistrez-les sur votre feuille de personnage. Comme si vous relanciez les dés, il n'y a pas de bonus XP pour cette option.

Capacités de Combat (CC)

Votre habileté à vous battre au corps-à-corps, votre capacité à porter un coup ajusté et votre efficacité dans une mêlée de masse. Il est également utilisé pour le combat sans armes, lorsque vos poings sont l'arme !

Tableau des Attributs

	Humain	Nain	Halfling	Elfe
Capacitée Combat	2d10+20	2d10+30	2d10+10	2d10+30
Capacités de Tir	2d10+20	2d10+20	2d10+30	2d10+30
Force	2d10+20	2d10+20	2d10+10	2d10+20
Endurance	2d10+20	2d10+30	2d10+20	2d10+20
Instinct	2d10+20	2d10+20	2d10+20	2d10+40
Agilité	2d10+20	2d10+10	2d10+20	2d10+30
Dextérité	2d10+20	2d10+30	2d10+30	2d10+30
Intelligence	2d10+20	2d10+20	2d10+20	2d10+30
Force Mentale	2d10+20	2d10+40	2d10+30	2d10+30
Sociabilité	2d10+20	2d10+10	2d10+30	2d10+20
Blessures	BF+(2 × BE)+BFM	BF+(2 × BE)+BFM	BF+(2 × BE)+BFM	BF+(2 × BE)+BFM
Destin	2	0	0	0
Persévérance	1	2	2	0
Points Bonus	3	2	3	2
Mouvement	4	3	3	5

Capacités de Tir (CT)

Votre efficacité à frapper avec des armes à distance comme les arcs et les couteaux de lancer, et pour lancer des objets en général. Il est également utilisé pour d'autres attaques à distance comme les vomissements des Trolls

Force (F)

Combien de dégâts vous faites en mêlée, combien vous pouvez soulever, et comment vous êtes bon à des choses comme la natation ou l'escalade.

Endurance (E)

Votre résistance physique. Il vous aide à survivre aux dommages subis au combat, mais aussi à survivre à des conditions extrêmes et à résister à l'empoisonnement.

Instinct (I)

Vitesse de pensée et de réaction, surtout dans le feu de l'action et sous pression. Il détermine l'ordre de combat et vous aide à être le premier à réagir au danger. Il détermine également vos pouvoirs d'intuition et de perception.

Agilité (Ag)

La coordination physique et l'athlétisme naturel, et pour des choses comme la course, l'équitation et la dissimulation. L'agilité est aussi utilisée pour esquiver les coups au combat.

Dextérité (Dex)

Votre affinité pour l'exécution de tâches manuelles fines et délicates comme jouer d'un instrument de musique ou fabriquer un instrument de musique. Il vous aidera aussi avec des choses comme les Tours de Passe-passe et le Pickpocket.

Intelligence (Int)

Vos pouvoirs de pensée, d'analyse et de compréhension. Utile pour la guérison, l'évaluation et les connaissances générales, et vitales pour la compréhension et l'exécution des sorts magiques.

Force Mentale (FM)

La force d'esprit générale, et votre capacité a surmonté les difficultés et à continuer à travailler avec un dur labeur en cours. Elle aide à résister à toutes sortes d'influences et de contraintes, et protège contre la peur et la terreur.

Sociabilité (Soc)

Votre capacité à vous entendre avec les gens et à donner l'impression d'être généralement agréable et acceptable. Il vous aidera lorsque vous discutez avec les gens du pays ou lorsque vous commandez les gens au combat, que vous charmez les gardes ou que vous tentez de les soudoyer, et, pour les personnages pieux, communiquez avec votre divinité.

Bonus de Caractéristiques

Le premier chiffre, ou chiffre des dizaines, de chaque Caractéristique est sa valeur de bonus. Les bonus de caractéristiques sont utilisés de différentes manières tout au long des règles, en particulier pour limiter les talents et définir les sorts.

Exemple: une Force (F) de 39 équivaut à un Bonus de Force de 3, et une Force Mentale (FM) de 51 équivaut à une Force Mentale (FM) de 5.

Blessures (B)

Vos blessures montrent combien de dommages vous pouvez endurer en fonction de votre puissance physique et de votre force mentale pour éviter les blessures. **Voir le Chapitre 5 : règles** d'utilisation des blessures pour le calcul des dommages.

Déterminer les Blessures

Contrairement aux autres Attributs, les Blessures sont dérivées de votre Bonus de Force, du double de votre Bonus d'Endurance et du Bonus de Force Mentale (BF, BE et BFM dans le tableau Attributs). Reportez-vous à la Table des Attributs pour déterminer les Bonus Caractéristiques utilisés pour calculer vos blessures. Remarque : les Halflings ont automatiquement le Talent Petit et commencent avec moins de blessures (voir page 341).

Destin & Fortune, Perseverance & Resolution

Votre destin représente votre destinée et est directement lié à votre Fortune, une manifestation de votre chance.

Votre Persévérance est votre force intérieure, qui est directement liée à votre Résolution, définissant votre courage. Votre Persévérance s'accompagne également d'une Motivation, qui est un seul mot ou une seule phrase décrivant ce qui motive votre personnage. Voir page 170 pour en savoir plus sur toutes ces questions.

Déterminer le Destin et la Persévérance

Vous commencez avec une valeur de Base pour le Destin et la Persévérance, puis vous avez un certain nombre de Points supplémentaires à répartir entre ces deux Attributs comme bon vous semble. Les chiffres correspondants sont indiqués dans le tableau des attributs. Plus vous allouez de points au Destin, plus vous avez de chance. Par comparaison, une plus grande Persévérance montre que vous pouvez traverser n'importe quelle situation.

Déterminer la Fortune et la Résolution

Votre Fortune initiale est égale à votre Destin. Votre Résolution initiale est égale à votre Persévérance. Marquez les quatre valeurs sur votre feuille.

Déterminer la Motivation

Tous les personnages choisisse une Motivation. Elle représente l'essence même de votre personnage, un mot ou une phrase qui résume ce pour quoi vous vivez. En plus des avantages évidents du jeu de rôle pour représenter votre personnage, la Motivation est utilisée pour vous aider à regagner des points de Résolution. Lorsque vous considérez votre Motivation, pensez à quelque chose qui est fondamental à la nature de votre personnage. Essayez également de faire de votre Motivation quelque chose d'amusant à reproduire, et quelque chose qui fonctionnera bien avec les autres PJ et leurs motivations.

Exemple: *Gustavus, un jeune chercheur à l'université d'Altdorf, a le désir de sensations fortes pour sa motivation. Il vit sa vie dans la poursuite de l'excitation et du danger, et Gustavus peut regagner des points de résolution quand il cherche activement des situations risquées ; peut-être qu'il provoque les hostilités dans une taverne ou viole volontairement la loi en volant des plumes venant du casque des soldats d'État.*

Exemple: *Clotilda, Chevalier des Reiksguards, a " Protéger les faibles " comme motivation. Elle est forcée de tenir tête aux brutes et aux vantards, risquant sa vie et son intégrité physique pour sauver les citoyens du Reikland. Clotilda retrouvera sa résolution chaque fois qu'elle sauvera d'autres personnes ou se mettra en danger pour en protéger d'autres.*

Exemple: *Ebba est un apprentie Magicienne rebelles qui étudie au Collège de la Lumière. Elle aime enfreindre les règles du Collège, faire étalage de l'autorité de son maître et fourrer son nez dans les livres qu'il vaut mieux ne pas déranger. Elle reprend de la résolution chaque fois qu'elle enfreint les règles qui lui sont imposées par ses supérieurs.*

D'autres exemples de motivations potentielles sont : un " Perfectionniste ", qui aime planifier méticuleusement et tire son énergie d'une exécution sans faille des plans ; un " Nourricier ", qui se renforce en prenant soin des autres ou en les sauvant de situations difficiles ; un " Martyr pénitent ", qui se plaît dans le malheur pour réparer ses erreurs passées ou un " Esprit brillant " qui se lance toujours dans un badinage spirituel et plaisant pour détendre son âme. Si vous ne pouvez pas crée une Motivation, ne vous inquiétez pas l'un d'entre eux peut apparaître à mesure que vous créez votre personnage, et les autres joueurs et le MJ peuvent toujours vous aider. Même si vous en avez un, il est possible que vous changiez d'avis plus tard. **Étape 8) Donner vie à votre personnage,** est un bon moyen de reconsidérer ce que sera votre Motivation.

Mouvements (M)

Le mouvement est utilisé pour déterminer votre vitesse de marche et de course. Si vous utilisez une grille pour le mouvement, cela indique le nombre de cases que vous pouvez vous déplacer dans un Round, ou en centimètres sur le plateau de la table. À plus long terme, il indique combien de kilomètres à l'heure, vous pouvez parcourir confortablement à pied. Pour plus d'informations sur le Mouvement, voir **page 164**

Mouvement	Marche	Course
3	6	12
4	8	16
5	10	20

Caractéristiques Avancés

Passez à votre carrière au **chapitre 3: Classes et Carrières**. Regardez le schéma avancé et trouvez les trois caractéristiques marquées ✝ sur fond laiton, argent ou or. Vous pouvez affecter un total de 5 Avances à ces Caractéristiques comme vous le souhaitez et les marquer dans la case Avances de votre Feuille de Personnages.



AVANCES DE CARACTÉRISTIQUES

Les Avances de caractéristiques montrent la formation ou l'expérience dans vos Caractéristiques. Le nombre d'Avancements que vous avez dans la Caractéristique est ajouté à la Caractéristique initiale pour indiquer votre capacité actuelle. Donc, si vous avez une dextérité initiale de 25, et 5 Avances de Dextérité, votre dextérité est maintenant de 30.

4) COMPETENCES ET TALENTS

Résumé : choisissez vos compétences et talents parmi ceux offerts par votre espèce et votre carrière.

Les compétences représentent des domaines d'apprentissage ou d'expérience et les talents décrivent les capacités spéciales auxquelles votre personnage peut accéder. Une liste de toutes les compétences et talents est fournie au **chapitre 4 : compétences et talents**. Les compétences et les talents dont vous disposez à la création de votre personnage sont déterminés par votre espèce et votre carrière. Lorsque vous apprenez une compétence, notez le nombre d'avancements que vous gagnez dans la case Avances de la Compétence. Si vous devez réapprendre cette compétence, ajoutez les Avances supplémentaires à l'ancien total pour créer un nouveau nombre d'Avances. Si vous apprenez un talent, inscrivez-le dans votre liste de Talents sur votre feuille de personnage.



Les compétences sont classées en compétences de Base ou avancées. Les compétences de Base représentent des capacités communes que tout le monde peut exécuter, vous pouvez utiliser ces compétences sans aucun avancement, à un niveau égal à la caractéristique concerné. Les compétences avancées exigent des connaissances spécialisées, et vous ne pouvez utiliser ces compétences que si vous avez au moins un avance dans ce domaine.

Note: Certains talents peuvent être appris plusieurs fois. Si vous avez l'occasion d'apprendre un talent une deuxième fois, vérifiez Talent au **chapitre 4 : compétences et talents** pour voir s'il peut être appris plusieurs fois, et note combien de fois vous l'avez appris sur votre feuille de personnage.



QU'EST-CE QU'UNE AVANCE DE COMPÉTENCES ?

Tout comme les Avances de Caractéristiques, les Avances de Compétences indique une formation spécifique dans une Compétence. Toutes les compétences sont associées à une. Caractéristique, et le nombre d'avancements que vous avez dans-là compétence est ajouté à cette caractéristique pour vous montrer à quel point vous êtes compétent. Ainsi, comme Escalader est associé à la Force, si vous avez une Force de 38, et 8 Avances d'Escalade, votre Capacité d'Escalade est de 46. Ceci est expliqué. en détail au **chapitre 4 : compétences et talents.**

Compétences et Talents des Espèces

Chaque espèce a une variété de compétences et de talents à choisir. Vous pouvez choisir 3 compétences pour obtenir 5 Avancements chacune, et 3 compétences pour obtenir 3 Avancement chacune. Si une liste de talents présentent un choix, vous sélectionnez un talent parmi les choix proposés. Tous les talents aléatoires sont déterminés par la table Talents aléatoires. Si vous lancez un Talent que vous avez déjà, vous pouvez le relancer. **Note :** tous les personnages sont supposés parler couramment le Reikspiel, la langue de l'Empire, et n'ont pas besoin de le prendre pour une compétence. Pour plus d'informations à ce sujet, voir **page 124.**

Humains (Reiklander)

Compétences: Soins aux Animaux, Charme, Calme, Évaluation, Commérage, Marchandage, Langue (Bretonnien), Langue (Principauté Frontalière),
Commandement, Connaissance (Reikland), Mêlée (Basic), A Distance (Arc)
Talents: Condamner, Intelligent ou Charmant, 3 Talents au hasard

Nains

Compétences: Résistance a l'alcool, Calme, Résistance, Interprétation (Conteur), Évaluation, Intimidation, Langue (Khazalid), Connaissance (Nains), Connaissance (Géologie), Connaissance (Métallurgie), Mêlée (Basic), Métier (Choix)
Talents: Résistance magique, Vision nocturne , Lecture/ Écriture ou Acharné, Résolu ou Fort d'esprit, Costaud

Halflings

Compétences: Charme, Résistance a l'alcool, Esquive, Jeux, Marchandage, Intuition, Langue (Mootish), Connaissance (Reikland), Perception, Escamotage, Discrétion(Choix), Métier (cuisine)
Talents: Sens aiguiser (goût), Vision nocturne, Résistance (chaos), Petit, 2 talents aléatoires

Hauts Elfes

Compétences: Calme, Interprétation (Chanter), Évaluation, Langue (Eltharin), Commandement, Mêlée (base), Navigation, Perception, Jouer (Choix), À distance (arc), Voile, Natation
Talents: Sens Aiguisé (Vue), Calme D'esprit ou Intelligent, Vision Nocturne, Seconde Vue ou Sixième Sens, Lecture/ Ecriture

Elfes des Bois

Compétences : Athlétisme, Escalade, Résistance, Interprétation (chant), Intimidation, Langue (Eltharin), Mêlée (Basic), Survie en extérieur, Perception, A distance (arc), Discrétion (rurale), Pistage
Talents : Sens aiguiser (vue), Robuste ou Seconde vue, Vision nocturne,Lecture/Ecriture ou Très résistant, Vagabond

TALENTS ALEATOIRE

Lancer	Description	Lancer	Description
01–03	Sens aiguiser (choix)	51–52	Sang Noble
04–06	Ambidextre	53–55	Orientation
07–09	Emprise Animaux	56–58	Ton Parfait
10–12	Artistes	59–62	Ame Pure
13–15	Attrayant	63–65	Lire/Ecrire
16–18	Calme d'Esprit	66–68	Résistance (choix)
19–21	Métiers (choix)	69–71	Intelligent
22–24	Fuyez !	72–74	Vife
25–28	Robuste	75–78	Sixième Sense
29–31	Réflexe Eclair	79–81	Jambes Puissante
32–34	Linguistiques	82–84	Costaud
35–38	Chance	85–87	Charmant
39–41	Bon Tireur	88–91	Calculateur Mental
42–44	Imitation	92–94	Très Résistant
45–47	Vision Nocturne	95–97	Très Fort
48–50	Doigts Agile	98–00	Guerrier né

Compétences et Talents de Carrière

Passons maintenant à votre carrière dans le **chapitre 3 : classes et carrières.** Vous commencez au premier niveau de carrière indiqué dans votre cheminement de carrière. Il y a 8 compétences et 4 talents répertoriés avec ce niveau, et vous pouvez choisir lequel d'entre eux est le plus approprié à votre niveau. Attribuez 40 points Avancements à vos huit Compétences de départ, avec un maximum de 10 Avancements allouées à une seule Compétence à ce stade. C'est suffisant pour vous permettre d'ajouter 5 Avances à chaque compétence de la carrière si vous le souhaitez, ce qui est l'une des étapes nécessaires pour terminer votre carrière si vous souhaitez changer de carrière **(voir Changer de carrière à la page 48).** Vous pouvez également choisir un seul Talent à apprendre.

Exemple: *Lindsay est en train de créer une Scion Noble Humaine, qui possède les compétences professionnelles suivantes : Corruption, Résistance a l'alcool, Jeux, Intimidation, Commandement, Connaissances (Héraldique), Mêlée (escrime), Jouer (Choix). Elle décide que le personnage est bien éduqué, mais naïf, alors elle choisit d'ignorer les compétences de corruption, de Résistance à l'alcool et de Jeux pour le moment, et répartit ses 40 avancements comme ça : Intimidation +7, Commandement +10, Connaissance (Héraldique) +10, Mêlée (Escrime) +3, et Jouer (Clavecin) +10. Note : Lindsay peut le faire même si elle a déjà alloué des Avancements au Commandement pour le fait d'être Humaine, car la limite de 10 Avancements à une seule compétence ne s'applique que pendant cette allocation des 40 Avancements..*

5) DOTATIONS DE DEPART

Résumé : *Déterminez vos premiers Objets de votre classe et de votre carrière.*

Vos objets sont l'équipement, les vêtements, les armes et autres objets que votre personnage porte. Vous commencez à jouer avec les Objets initiaux déterminés par votre Classe et votre Carrière. Si vous voulez acheter plus (où vendre ce que vous avez déjà !), consultez **le chapitre 11 : Guide du consommateur.**

Tous vos Objets doivent être enregistrés dans les sections appropriées de votre Fiche de personnage. Une fois que vous avez fait cela, passez à **6) Ajouter des détails.**

Objets de Classe

Votre personnage commence à jouer avec des objets déterminés par votre classe. Référez-vous à votre classe dans la liste ci-dessous et inscrivez les objets dans votre feuille de personnage, et lancez des dés si nécessaire.

Lettrés: Vêtements, Dague, Bourse, Sac à bandoulière contenant une trousse d'écriture et 1d10 feuilles de Parchemin.

Citoyens: Cape, vêtement, Dague, chapeau, Bourse, Sac en bandoulière contenant le déjeuner

Courtisans: Vêtements fins, Dague, Bourse contenant une pince à épiler, un cure-oreille et un peigne

Paysans: Cape, Vêtements,Dague, Bourse, Sac à bandoulière contenant des rations (1 jour)

Forestier: Cape, Vêtements, Dague, Bourse, Sac à dos contenant Boîte à amadou, Couverture, Rations (1 jour)

Riverains: Cape, Vêtements, Dague, Bourse, Sac à bandoulière contenants un flacon d'eau-de-vie

Filous: Vêtements, Dague, Bourse, Sac à bandoulière contenant 2 bougies, 1d10 allumettes, un bonnet ou un masque.

Guerriers: Vêtements, Arme de poing, Dague, Bourse

Objets de Carrière

Vous commencez à jouer avec tous les objets énumérés dans la première niveau de votre cheminement de carrière. Trouvez la liste des objets appropriés au **chapitre 3: Classe et carrières** et inscrivez-les sur votre feuille de personnage.
Ensuite, trouvez le statut de votre personnage, qui est affiché à côté du nom de votre niveau de carrière. Il sera marqué soit en Cuivre, Argent ou Or, ce qui correspond à votre niveau de statut, suivi d'un chiffre. Votre niveau de statut détermine votre patrimoine initial comme indiqué ci-dessous.

Status	Richesse de départ
Cuivre	2d10 sous de cuivre par Niveau de Status
Argent	1d10 pistole d'argent par Niveau de Status
Or	1 or par Niveau de Status

Donc, si vous être Cuivre 3, vous commenceriez avec 6d10 pièces de monnaie en Cuivre ; si Argent 3, vous commenceriez avec 3d10 Pistolet d'Argent , et si vous être Or 3, vous auriez 3 couronnes d'or.

Cet argent peut être utilisé pour acheter plus de Objets ou économisé pour les dépenses pendant le jeu. La valeur relative des pièces de monnaie est traitée au **chapitre 11 : Guide du Consommateur.**



6) AJOUTER DES DETAILLES

Résumé : *Choisissez le nom, l'âge, la couleur des cheveux et des yeux, la taille, la psychologie et les ambitions.*

Les traits élémentaires de votre personnage sont en place, alors ajoutons quelques détails, étoffons votre personnage, déterminons à quoi vous ressemblez, comment vous pensez et ce qui vous fait vibrer.

Nom

Bien que vous puissiez choisir, n'importe quel nom qui vous convient, voici quelques conseils et astuces pour vous aider à choisir celui qui vous convient.

Nom Humain Reiklandeur

Les Reiklanders ont généralement un prénom et un nom de famille. Les prénoms incluent :

Examples: Adhemar, Anders, Artur, Beatrijs, Clementia, Detlev, Erika, Frauke, Frederich, Gerner, Gertraud, Haletha, Heinrich, Helga, Henryk, Irmina, Jehanne, Karl, Kruger, Lorelay, Marieke, Sebastien, Sigfreda, Talther, Talunda, Ulrich, Ulrika, Werther, Willelma, Wilryn.



NOMS HUMAINS ET LEURS ORIGINES

Les noms humains dans le WFRP sont souvent tirés du monde réel, ce qui facilite la recherche de noms amusants sur Internet. Le Reikland et une grande partie de l'Empire utilisent des noms germaniques, le Wasteland a des influences hollandaises et belges, et les noms Bretonniens sont vaguement du moyen-âge français.

Dans le Reikland, les noms de famille humains transmis d'une génération à l'autre sont plus courants dans les cités et les villes, tandis que dans les villages, les humains sont plus susceptibles de prendre un nom de famille individuel lorsqu'ils atteignent l'âge adulte. Il est courant de prendre un nom de famille de l'endroit où vous êtes né, comme 'Wilhelm de Auerswald'. La noblesse a souvent deux noms de famille, l'un est le nom de leur maison et l'autre est précédé de 'von' pour indiquer où leur famille détient des terres, comme Graf Zenechar Trott von Tahme, bien que les traditions familiales individuelles varient grandement.

Les noms de famille les plus courants proviennent de votre profession ou de celle d'un parent ou d'un grand-parent. En voici quelques exemples : Bauer (Fermier), Fleischer (Boucher), Schmidt (Forgeron) et Schuster (Cordonnier). Si un personnage a un trait physique particulièrement perceptible, on peut l'utiliser comme nom de famille. Cela peut souvent être transmis des parents aux enfants aussi, ce qui peut devenir déroutant pour les nains à l'esprit littéral qui peuvent ne pas comprendre une personne de petite taille prétendant être Lang (Grand). Voici d'autres exemples : Augenlos (un œil), Dunn (très mince), Laut (voix forte), Stark (fort).

Noms Nains

Les noms nains sont composés d'un prénom, d'un nom de famille et d'un nom de clan.

Prénoms nains

Les noms nains ont tendance à être courts et robustes, comme les gens qu'ils représentent. , et sont le plus souvent donnés pour célébrer des événements importants de l'histoire de leurs ancêtres., bien que les traditions de chaque clan varient. La pratique courante consiste à utiliser un nom de naissance pour décrire un trait de caractère clé d'un nouveau-né en khazalid, la langue maternelle des nains.

Exemples : Alrik, Bronda, Dimzad, Fenna, Gottri, Gudrun, Snorri.

Khazalid exemples: Baragaz (Bouche Cannon), Durak (Dur), Galazil (Cheveux d'or), Gnoldok (Yeux sages), Nazril (Scintillant), Okri (Artisan)

Les noms de famille nains sont basés sur la personne qui a élevé le nain, avec les suffixes suivants, les plus couramment utilisés :

-sdottir: Fille de.....
-snev: Neveu de.....
-sniz: Nièce de.....
-sson: Fils de.....

Exemples : Ariksson, Grunnasdottir, Skagnev, Sovrissniz

Il est commun que les Nains vieillissent et accumulent des titres à leurs noms pour adopter un surnom Basic sur l'apparence physique, les prouesses, ou un acte. Ceux-ci sont généralement attribués par consensus du clan, et il est considéré comme déshonorant de donner un nom qui ne représente pas le vrai caractère d'un Nain. Si un tel surnom est adopté, il remplace généralement le nom de famille complètement. Ainsi, Gerka Kardadottir deviendrait Gerka Blackhand si elle prenait le surnom de'Blackhand'. Parfois, un surnom est marqué en khazalid, mais les Nains traduisent généralement ce surnom en Reikspiel afin de mieux se faire comprendre.

Exemples : Brisehache, Mainfine, Barbe à barbe, Tresse de fer, Marteau rouge, Poing de pierre

Nom du clan

Enfin, tous les Nains portent un nom de clan (en supposant qu'ils n'ont pas abandonné la tradition Naine, que certains Nains vivant dans l'Empire et surtout les ingénieurs voyous). Le nom du clan est toujours dérivé de l'ancêtre qui a fondé le clan, et provient souvent d'un surnom, souvent exprimé en khazalid. En pratique, les Nains utilisent rarement leur nom de clan en dehors de la société Naine.

Les clans communs du Reikland : Ardrungan, Bryntok, Gazani, Gromheld, Harrazlings, Unboki

Clans communs des montagnes grises : Dokkintroll, Ganvalgger, Kvitang, Thrungtak, Wyrgrinti, Zankonk

Noms Elfe

Les elfes reconnaissent normalement avoir des noms composés d'un prénom et d'une épithète seulement lorsqu'ils errent dans le Reikland.

Prénoms des elfes

Les Elfes utilisent un système d'appellation assez incompréhensible pour les étrangers. L'Eltharin (la langue commune des Hauts Elfes et des Elfes des Bois, qui a de nombreux dialectes) est une langue qui repose sur plus que de simples syllabes pour transmettre un sens. La façon la plus simple de créer un nom d'elfe est d'utiliser le générateur de nom d'elfe.

Épithètes Elfe

Lorsqu'ils voyagent à l'étranger, les Elfes se présentent généralement avec un prénom et une épithète plutôt que d'essayer d'expliquer les concepts plus profonds de Kindreds, Kinbands, ou Houses. Ces épithètes sont toujours traduites en Reikspiel car elles sont beaucoup plus facile à prononcer

GÉNÉRATEUR DE NOM ELFE

Si vous avez du mal à trouver un nom approprié pour votre personnage elfe, lancez sur le tableau ci-dessous. Certains Elfes n'ont que deux éléments à leur nom, d'autres en ont trois ou plus. Continuez à rouler jusqu'à ce que vous ayez quelque chose que vous aimez, ou choisissez simplement les éléments qui vous semblent les meilleurs.

1d10	Premier élément	Second élément	Haut Elfe terminaison	Elfe des bois terminaison
1	Aes	a	andril	arha
2	Ath	ath	anel	anhu
3	Dor	dia	ellion	dda
4	Far	en	fin	han
5	Gal	for	il	loc
6	Im	lor	irian	noc
7	Lin	mar	mor	oth
8	Mal	ol	nil	ryn
9	Mor	sor	ric	stra
10	Ullia	than	wing	wyth

et à comprendre pour les autres espèces. Chez les Hauts Elfes, les épithètes décrivent habituellement les traits de caractère et l'apparence physique, mais elles peuvent être plus obscures. Les épithètes des elfes des bois font généralement référence au monde naturel si cher à la tribu de la forêt.

Exemples de Haut Elfe : Emberfell, Fireborn, Foamheart, Goldenhair, Silverspray, Spellsign

Exemples d'elfes des bois : Fleetriver, Shadowstalker, Treeshaper, Weavewatcher, Willowlimb, Windrunner

Noms Halfling

Les noms se composent au minimum d'un prénom et d'un nom de famille, avec au moins un deuxième prénom pour s'assurer que les arbres généalogiques ne se confondent pas.

Prénoms de Halfling

Les Halfling portent fièrement de grands noms tirés de leurs longs arbres généalogiques, mais ils utilisent rarement ces noms en dehors des affaires officielles. Normalement, ils sont reconnus par une forme raccourcie et chaleureuse de leur nom ancestral. Certains diminutifs de Halfling n'ont aucun rapport avec leur nom formel et sont plutôt plus descriptifs, comme Rosie ou Scrumper.

Les Halflings accordent beaucoup d'importance à leurs généalogie et certains aînés ne répondent qu'aux surnoms liés à leur travail, comme Gaffer, Patron ou Nan. Les Halflings ont aussi depuis longtemps l'habitude d'imiter leurs voisins au point que beaucoup de grands noms autrefois humains sont devenus des noms " traditionnels " de Halfling.

Exemples (avec diminutifs): Antoniella (Anni), Esmerelda (Esme), Ferdinand (Fred), Heironymus (Hiro), Maximilian (Max), Theodosius (Theo), Thomasina (Tina)

Noms de clans Halfling

Les noms de clans de halfling sont presque exclusivement liés aux aliments et aux boissons, aux caractéristiques géographiques ou naturelles, ou aux caractéristiques personnelles de l'ancêtre qui a pris le premier le nom. Les halfling qui ont le même nom de famille sont toujours apparentés et peuvent vous dire exactement quand et comment ils sont nés.

La prédisposition de l'être humain à porter le même nom de famille, bien qu'il n'ait aucun lien de parenté, est source de confusion chez certains Halflings, qui seront heureux de dérober une tarte à un Schmidt pour la vendre dans la rue où un Schmidt l'avait échangée dans une autre.

Les clans communs du Reikland : Ashfield, Brandysnap, Hayfoot, Rumster, Shortbottom, Thorncobble

Détails Physiques

Quand il s'agit de détails physiques esthétiques (les aspects de votre apparence qui n'influencent pas directement le jeu) vous pouvez soit les lancer au hasard, soit choisir parmi la gamme disponible pour votre espèce.

Age

L'espérance de vie naturelle moyenne est d'environ 60 ans pour un humain, de 120 ans pour un halfling et de plus de 200 ans pour un nain, tandis que les elfes ne semblent pas du tout vieillir et sont connus pour vivre depuis mille ans ou plus. Choisissez l'âge de votre personnage ou utilisez le tableau ci-dessous.

Humain	Nain	Elfe	Halfling
15+d10	15+10d10	30+10d10	15+5d10

Couleur des yeux

Alors que la plupart des espèces lancer une fois sur la table ci-dessous, les Elfes peuvent lancer deux fois : leur nature naturellement magique signifie qu'ils ont souvent des couleurs variées, comme le bleu saphir moucheté d'or, ou un mélange moucheté de vert mousse et châtaigne foncé.

Couleur des cheveux

Toutes les espèces à l'exception des elfes ont des cheveux qui grisonneront lentement à mesure qu'ils avancent dans la cinquantaine, puis deviennent blancs lorsqu'ils atteignent un âge avancé.

En comparaison, les Elfes semblent éternellement jeunes, ne montrant aucun signe d'âge. Les humains et les nains peuvent aussi avoir une pilosité faciale importante, qui est habituellement de la même couleur que celle des cheveux, mais pas toujours.

Taille

Les hauteurs moyennes sont: Nain (1m42), Elfe (1m95), Halfling (1m06), les Humains variant beaucoup plus largement, en moyenne autour de 1m75 dans le Reikland. Si vous voulez une hauteur supérieure vraiment aléatoire pour les Humains, si l'un ou l'autre dé jette un 10, lancez un dé supplémentaire et ajoutez-le au total de la hauteur.

Humain	Nain	Elfe	Halfling
144+2d10x	129+d10x	180+d10x	95+d10x
2,5cm	2,5cm	2,5cm	2,5cm

Ambitions

Les ambitions sont les buts d'un personnage dans la vie, ce qu'il veut réaliser. Tous les personnages ont une ambition à court et à long terme.

Choisir ses ambitions

Consultez votre MJ au moment de choisir vos Ambitions. Votre MJ a le dernier mot sur la validité d'une Ambition, qu'elle soit à court ou à long terme. Si vous souhaitez modifier une Ambition, vous pouvez le faire entre les sessions. .

Ambitions à court terme

Les Ambitions à court terme représentent vos objectifs immédiats. Il s'agit des résultats que vous souhaitez atteindre en quelques jours et quelques semaines, éventuellement.

TABLEAU DES COULEURS DES YEUX

2d10	Reikland Humain	Nain	Halfling	Haut-Elfe	Elfe des Bois
2	Libre choix	Gypse	Gris pâle	Jais	Ivoir
3	Vert	Plomb	Gris	Améthyste	Charbon
4	Bleu pâle	Acier	Bleu pâle	Aigue-marine	Vert lierre
5–7	Bleu	Bleu	Blue	Saphir	Vert Mousse
8–11	Gris pâle	Brun Terre	Vert	Turquoise	Châtaigne
12–14	Gris	Brun foncé	Noisette	Émeraude	Châtaigne
15–17	Marron	Noisette	Marron	Ambre	Brun foncé
18	Noisette	Vert	Cuivre	Cuivre	Beige
19	Brun foncé	Cuivre	Brun foncé	Citrine	Brun sable
20	Noir	Doré	Brun foncé	Doré	Violet

TABLEAU DE COULEURS DE CHEVEUX

2d10	Reikland Humain	Nain	Halfling	Haut-Elfe	Elfe des Bois
2	Blond blanc	Blanc	Gris	Argenté	Bouleau argenté
3	Blond doré	Gris	lin	Blanc	Blond cendré
4	Blond Roux	Blond clair	Brun roux	Blond clair	Rose doré
5-7	Brun doré	Doré	Miel	Blond	Blond miel
8-11	Marron clair	Cuivré	Châtaigne	Blond jaunâtre	Brun
12-14	Brun foncé	Bronze	Gingembre	Blond cuivré	Brun Acajou
15-17	Noir	Brun	Moutarde	Blond rougeâtre	Brun foncé
18	Auburn	Brun foncé	Amande	Auburn	Terre de sienne
19	Roux	Brun rougeâtre	Chocola	Roux	Ébène
20	Gris	Noir	Réglisse	Noir	Bleu noirâtre

plus tôt. Dans des circonstances normales, une Ambition à court terme devrait prendre au moins deux ou trois séances à compléter.

Exemples d'Ambitions à court terme :

- Ruiner la réputation d'un rival sentimental..
- Vengeance d'un camarade tombé au champ d'honneur.
- Se lier d'amitié avec un érudit solitaire.

Ambitions à Long Terme

Les Ambitions à long terme sont des objectifs sur lesquels vous devrez travailler pendant des mois ou des années pour les atteindre, et qui ne seront peut-être jamais atteints du tout, peut-être pris plus comme une description d'une motivation principale dans votre vie que comme un résultat réaliste.

Voici quelques exemples d'Ambitions à long terme :

- Posséder votre propre auberge du coach.
- Faire de votre village une ville prospère.
- Débarrasser les Collèges de Magie de l'influence des Elfes.



OPTIONS: SINISTRE PLANS

Vous voudrez peut-être garder vos Ambitions secrètes aux autres joueurs de votre groupe, surtout si elles sont controversées ou clandestines. Si vous voulez renverser l'Empereur, ou légaliser la nécromancie dans le Reikland, il y a de fortes chances que votre allié chasseur de sorcières n'approuve pas

Atteindre vos Ambitions

Si vous réalisez votre Ambition à court terme, vous recevrez un bonus de +50 XP, et pourrez choisir une nouvelle Ambition à court terme à la fin de la session. Si vous réalisez votre Ambition à long terme, vous pouvez aussi :

- Recevez un bonus de +500 XP et choisissez une nouvelle Ambition à long terme à la fin de la session.
- Retirez votre personnage (qui devient un PNJ sous le contrôle de votre MJ) et gagnez un bonus de la moitié de votre XP gagné de votre personnage actuel pour le dépenser sur votre prochain personnage.

Les personnages retraités resteront généralement en place pour tirer profit de l'ambition qu'ils ont atteinte. Vous pouvez les intégrer à l'arrière-plan de votre nouveau personnage pour qu'ils puissent continuer à vous aider. Si vous voulez réactiver un personnage à la retraite, parlez-en à votre MJ pour savoir comment l'intégrer au mieux dans l'histoire actuelle. Personnages à la retraite, vous permet de construire un réseau à travers l'Ancien Monde, et peut être une grande source de pistes d'aventure.

7) GROUPE

Maintenant que vous avez presque fini de créer votre personnage, vous devez tenir compte des autres joueurs de votre groupe. Tout le monde s'amusera davantage lorsque vos personnages pourront s'engager et interagir avec les uns et les autres ; bien qu'une certaine tension à l'intérieur de la troupe puisse être agréable, il est important que vous ne soyez pas constamment à la gorge les uns envers les autres.

Vous voudrez aussi vous demander comment votre groupe se connaît. Vous êtes amis ? Vous êtes les serviteurs d'un noble ou de compagnons de voyage sur une péniche fluvial ? Où est-ce que votre MJ va vous faire rencontrer lors de votre première séance ?

Ambitions du Groupe

Tous les joueurs de votre groupe devraient également discuter de vos objectifs communs, puis choisir une Ambition de courte et de longue durée pour votre groupe. Tout comme vos Ambitions personnelles, les Ambitions de groupe peuvent être changées entre les sessions.



Ambitions à Court Terme du Groupe

Les Ambitions à court terme ont la même portée que vos Ambitions personnelles à court terme, mais s'adressent à l'ensemble du groupe. Vos Ambitions personnelles ne devraient jamais être les mêmes que celles de votre groupe, mais il n'y a aucune raison qu'elles ne puissent pas se compléter mutuellement.

Exemples d'Ambitions de groupe à court terme :

- Surpasser un groupe rival, se trouver un emploi à leur dépends.
- Pourchasser le tueur d'un membre décédé du groupe.
- Impressionner votre commanditaire en réussissant complètement une tâche qui vous a été confiée.

Ambitions à Long Terme du Groupe

Tout comme les Ambitions de groupe à court terme, les Ambitions de groupe à long terme fonctionnent comme vos Ambitions personnelles, et peuvent avoir une portée tout aussi large, mais s'adressent à votre groupe tout entier.

Voici des exemples d'ambitions à long terme pour le Groupe :

- Éradiquer un culte du chaos à l'échelle de l'Empire.
- Construisez un château.
- Devenez des Héros de l'Empire, chacun d'eux recevant une Croix Impériale pour bravoure, épinglée sur vos poitrines par l'Empereur lui-même !

Réaliser les Ambitions de Votre Groupe

Si votre groupe atteint son Ambition à court terme, chaque membre reçoit +50 XP, et vous pouvez tous choisir une nouvelle Ambition pour le groupe à la fin de la session.

Si votre groupe réalise son ambition à long terme :

- Tous les joueurs reçoivent un bonus de +500 XP, et le groupe choisit une nouvelle Ambition à long terme à la fin de la session.
- Tous les joueurs qui le souhaitent peuvent retirer leur personnage qui deviennent des PNJs sous le contrôle du MJ ; ceux qui gagnent un bonus de la moitié de l'XP de leur personnage actuel pour le dépenser sur leur prochain personnage.

8) DONNER VIE À VOTRE PERSONNAGE

Donner corps à la personnalité et à l'histoire de votre personnage vous aidera vraiment à lui donner vie. Certains joueurs écrivent des histoires détaillées pour leur personnage, surtout s'ils connaissent bien l'Ancien Monde. D'autres préfèrent simplement décider des éléments de Base au début, puis improviser pendant le jeu (discutez-en avec le MJ à l'avance pour ne pas faire dérailler les intrigues.). Au début du processus de création du personnage, nous vous avons recommandé de discuter avec les autres joueurs et le MJ du type de groupe que vous voulez créer, et nous y avons repensé tout en créant les ambitions du groupe. C'est l'endroit idéal pour compléter ce processus, tisser les histoires de vos personnages ensemble et les lier dans un groupe soudé avec leurs propres raisons de rester ensemble..

Dix Questions

Une technique utile pour créer un historique intéressant pour votre personnage est de répondre à une série de questions à leur sujet - voici les nôtres ! Si l'une de ces questions vous donne envie de changer quelque chose sur le personnage que vous avez créé jusqu'à présent... Faites-le ! Par exemple, si vous ajoutez des détails sur votre enfance, vous voudrez peut-être revoir les choix que vous avez faits dans **4) Compétences et talents.**

D'où venez-vous ?

Vous venez d'une des villes animées du Reikland ou d'un village endormi ? Peut-être avez-vous passé votre enfance dans une ferme isolée, ou peut-être avez-vous vécu dans les ruelles sinueuses d'Altdorf ? Vous venez d'une profonde forteresse de montagne ou vous avez passé vos journées à parcourir les routes et les cours d'eau du Reikland, toujours en mouvement ? Voir le **chapitre 10 : Riekland Glorieux** pour plus de détails sur la géographie et les localités de ce coin de l'Empire.

Comment est votre famille ?

Il faut peut-être un village pour élever un enfant, mais c'est votre famille qui s'en charge. Quelles étaient les occupations de vos parents ? Sont-ils encore en vie ? Vous avez des frères et sœurs ? Étiez-vous proches, ou étiez-vous constamment en guerre les un contre les autre ? Des grands-parents ? Neveux, nièces, cousins ? Des enfants ? Votre famille, approuve-t-elle votre choix de carrière ? Sont-ils fiers de vous, ou êtes-vous une insulte à l'honneur de votre famille ?

Comment était votre enfance ?

Votre maison familiale, était-elle pleine d'amour ou était-ce un endroit froid et inhospitalier ? Étiez-vous dorloté ou deviez-vous vous débrouiller tout seul ? Avez-vous été éduqué, et si oui, par qui : un tuteur, un membre de la famille, une école du village, ou le prêtre local ? Avez-vous été formé à travailler dans l'entreprise familiale, ou avez-vous été renvoyé de chez vous, accueilli ailleurs ou élevé dans un orphelinat ?

Pourquoi avez-vous quitté la maison ?

Vous vivez toujours dans la maison de votre enfance ou vous êtes parti ? Si oui, quand avez-vous été attiré par la promesse d'une vie trépidante dans la grande ville ? Vous êtes à la recherche de richesses ou de notoriété ? Fuyez-vous quelque chose ou tentez-vous de trouver un sens ou un but à votre vie ?

Qui sont vos meilleurs amis ?

Bien que vous ne puissiez pas choisir votre famille, vos amis sont une toute autre affaire, et vous pouvez en dire beaucoup sur quelqu'un par les amis qu'ils ont. Avez-vous des amis d'enfance ? Ou des amis que tu t'es faits depuis ton départ de chez-toi ? Que faites-vous ensemble ? Un verre ? Parier ? Débat ? Vos alliés dans votre groupe, sont-ils vos meilleurs amis ? Ou bien renoncez-vous à une compagnie civilisée au profit d'un animal de compagnie loyal ?

Quel est votre plus grand désir ?

Quel est le feu qui brûle dans ton cœur ? Vos Ambitions peuvent être votre objectif principal, mais les ambitions sont souvent prosaïques ou banales. Si vous pouviez avoir, n'importe quoi, se serait quoi ?

Quels sont vos meilleurs et vos pires souvenirs ?

Nous sommes la somme de nos expériences, elles nous façonnent et nous façonnent, nous forgent à nouveau. Quels sont vos souvenirs les plus précieux ? Un après-midi de soleil estival radieux ? Un baiser passionné,

tout en se blottissant contre la pluie, sous des branches abritante ? Une victoire remportée dans une bataille d'esprits ou de muscles ? Et quels sont vos souvenirs les moins chers ? Une douloureuse humiliation ? Un plan contrecarré ? La fin d'un partenariat à long terme, romantique ou d'affaires ? La haine, méprise ou pire encore, le désintérêt de vos pairs ?

Quelles sont vos croyances religieuses ?

La plupart des gens de l'Empire sont polythéistes ; l'existence et la puissance des dieux sont indéniables, et leur vénération va donc de soi. Cela dit, tous les dieux ne sont pas favorisés de la même façon.

Votre personnage, a-t-il un penchant ou une affinité pour un dieu en particulier ? Croisez-vous les doigts pour vous porter chance, en faisant appel à Ranald ? Faites-vous le signe de la comète à deux queues à votre ennemi, ou marmonnez-vous une prière de colère à Ulric avant la bataille ? Voir **le chapitre 7 : Religion et croyance** pour plus de détails sur les dieux et leurs coutumes.

A qui, ou quoi, êtes-vous loyal ?

Protégerez-vous vos amis avant tout, ou les liens qui vous unissent à votre clan, votre famille ou votre partenaire sont-ils plus forts que le fer ? Où êtes-vous une âme pieuse, dédiée avant tout à votre dieu ? Où êtes-vous fidèle à votre communauté, au Reikland, à l'Empire... Ou juste à vous-même ?

Pourquoi t'aventures-tu ?

Et voici le gros problème : pourquoi êtes-vous un personnage de joueur, et pas un simple citoyen de l'Empire ? Pourquoi tu t'aventures ?

Avez-vous consciemment choisi une vie d'aventure ? Cherchez-vous les ennemis de l'Empire, ou un jour plus faste ? Ou cette vie vous a-t-elle été imposée, contre votre volonté. Cherchez-vous la justice ou la vengeance, ou votre vie d'aventurier n'est-elle rien d'autre qu'un combat pour laver votre nom, ou survivre à vos ennemis ?

Répondez à toutes ces questions et vous obtiendrez un personnage bien étoffé, prêt à faire ses preuves. Mais avant de commencer à jouer, avez-vous gagné des bonus XP pendant le processus de création du personnage ? Si c'est le cas, vous voudrez peut-être le dépenser avant de commencer à jouer.



OPTIONS : PSYCHOLOGIE

Lorsque vous créez l'histoire de votre personnage, vous pensez peut-être que vous devriez avoir des émotions fortes comme l'amour, la camaraderie, la haine, etc. Envers les membres de votre famille, des situations, des ennemis ou d'autres aspects de leur vie. Si le MJ est d'accord, vous pouvez adopter un trait psychologique (voir page 190).

9) AVANCEMENT

Les points d'expérience (XP) sont utilisés pour améliorer votre personnage. Le MJ vous donnera des XP après chaque session de jeu, et vous pourriez être encore plus récompensé si vous réussissez particulièrement bien. Il peut s'agir de résoudre l'aventure en cours, de bien jouer votre personnage ou de vaincre d'importants ennemis. Entre les sessions, vous dépensez votre XP pour acheter de nouvelles compétences et de nouveaux talents, pour augmenter les caractéristiques et pour changer de carrière. L'étape finale dans la création de votre personnage est de dépenser tous les bonus XP que vous avez gagnés grâce au processus de création de personnage. Les tableaux, ci-dessous montrant comment vous pouvez dépenser ces points.

Initialement, vous ne pouvez dépenser votre XP que pour augmenter les 3 Caractéristiques, 8 Compétences et 4 Talents disponibles pour votre niveau de carrière. Pour plus de détails sur l'utilisation d'XP, voir page 47.

CARACTÉRISTIQUE ET COMPÉTENCE

COÛTS D'AMÉLIORATION

Avancements	Coûts en XP par Avancement	
	Caractéristiques	Compétences
0 à 5	25	10
6 à 10	30	15
11 à 15	40	20
16 à 20	50	30
21 à 25	70	40
26 à 30	90	60
31 à 35	120	80
36 à 40	150	110
41 à 45	190	140
46 à 50	230	180

AUTRES COÛTS D'AMÉLIORATION

Amélioration	Coûts XP
+1 Talent	100 XP +100 XP par fois que le Talent a déjà été pris
Quitter une carrière complète	100 XP
Quitter une carrière incomplète	200 XP

TERMINÉ !

Maintenant que votre personnage et votre groupe sont créés, vous êtes prêt à jouer !

RÉSUMÉ DE LA FICHE DE PERSONNAGE

Détails personnels

C'est ici que vous remplissez les informations personnelles de votre personnage, telles que son nom, son espèce (voir page 24) et sa carrière (voir page 30), ainsi que les aspects de son apparence physique.

Experience

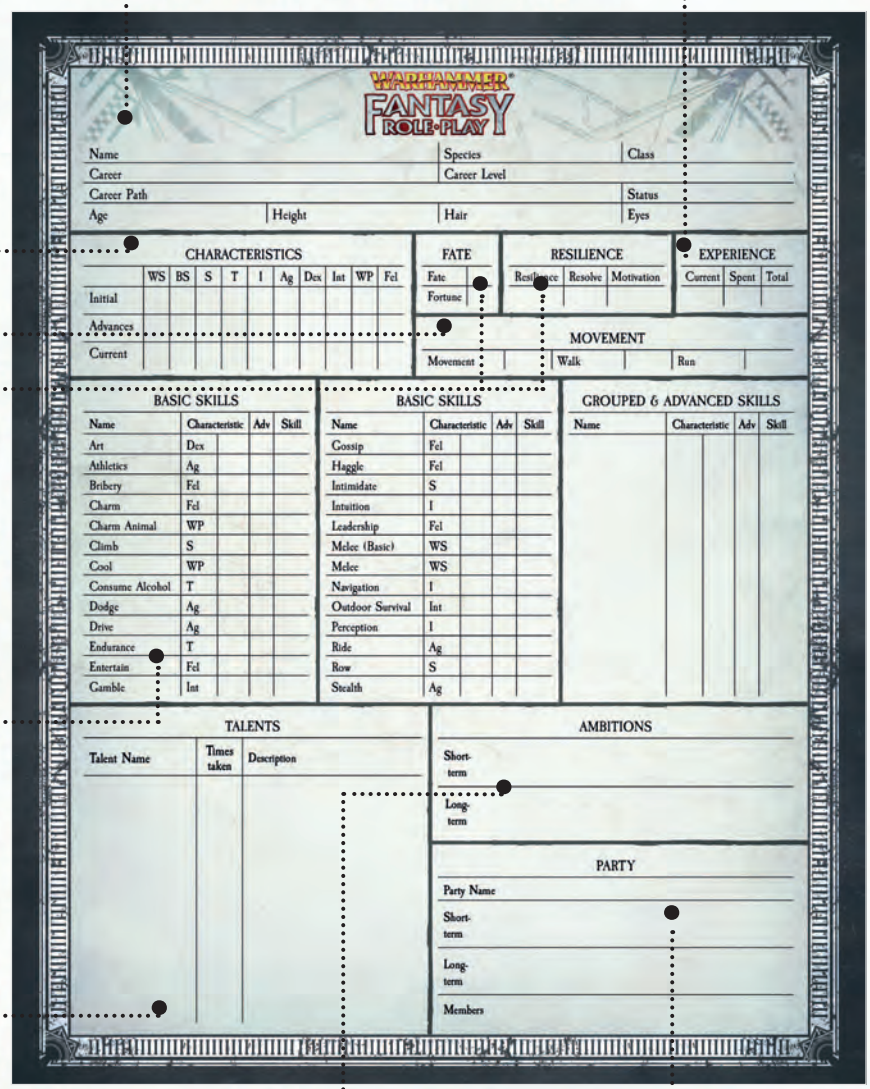
Lorsque vous jouez au WFRP, votre maître de jeu vous attribue des **points d'expérience** (voir page 43). Tenez un registre de votre expérience actuelle (non dépensée), ainsi que de votre expérience dépensée et un total cumulé.

Attributs

Enregistrez vos attributs ici. Les attributs incluent vos **Caractéristiques** (voir page 33), qui décrit les forces et les faiblesses de votre personnage. Au fur et à mesure que vous progressez dans votre partie, votre personnage gagnera des Avancements (voir page 35), ce qui indique qu'il devient plus fort, plus coriace ou meilleur dans les différentes tâches.

Votre **Mouvement** (voir page 35) montre à quelle vitesse vous pouvez vous déplacer.

Le **destin et la fortune** (voir page 170) reflètent la chance de votre personnage, tandis que la **persévérance et la résolution** (voir page 171) indiquent le courage et la détermination de votre personnage à surmonter certains obstacles. Vous devrez également enregistrer une **Motivation** (voir page 34), qui explique ce qui maintient votre personnage en vie.



Compétences et Talents

Vos **compétences** (voir page 35) sont des capacités que votre personnage peut entraîner ou développer. Les compétences de Base sont communes ou innées et sont connues de tous les personnages, tandis que les compétences avancées nécessitent une formation. Au fur et à mesure que vous acquérez de nouvelles compétences, marquez-les sur votre feuille de personnage. Au fur et à mesure que vous gagnez des Avancements, vos Compétences s'amélioreront, ce qui augmente vos chances de réussir aux **Tests** (voir page 149).

Les **talents** sont des capacités supplémentaires que votre personnage possède. Comme de nombreux talents peuvent être pris plus d'une fois, tenez un décompte du nombre de fois que vous avez pris chacun d'eux.

Ambitions

Vos **Ambitions** (voir page 41) sont les principaux objectifs de votre personnage et de votre groupe dans la vie. Les Ambitions à court terme peuvent être réalisées en quelques jours ou quelques semaines, tandis que les Ambitions à long terme sont celles qui peuvent prendre des années, ou ne jamais être réalisées du tout.

Groupe

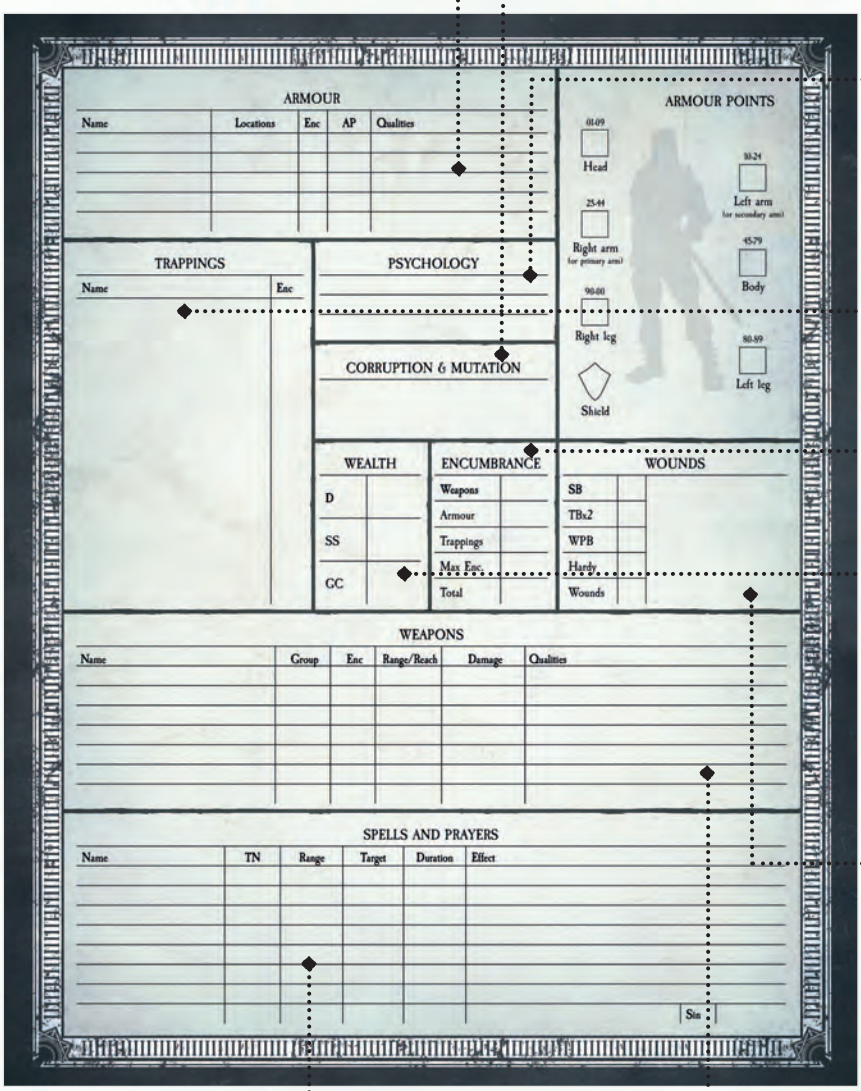
Vous trouverez ici des détails sur votre groupe : le nom de votre groupe et ses **ambitions à court et à long terme** (voir pages 41-42). Il y a aussi de l'espace pour noter le nom de vos compagnons afin de leur permettre de se rappeler de les utiliser et d'aider tout le monde à rester dans leur personnage.

Armure

Enregistrez votre **armure** (voir page 299) ici. L'armure est très utile pour garder votre personnage en vie, car elle réduit les dégâts qu'il subit, et peut vous sauver des **Coups critiques** (voir page 159). Notez les détails de votre armure dans le tableau, et inscrivez également le total des Points d'Armure (PA) à chaque emplacement sur le diagramme.

Corruption et Mutation

Lorsque vous faites face aux horreurs sombres, aux Démons et aux machinations des Dieux Noirs, vous pouvez gagner des **Points de Corruption** (voir 182). La collecte d'un trop grand nombre d'entre eux peut rapidement mener à une **mutation** (voir page 183).



Psychologie

Si votre personnage a une **psychologie** (voir page 190), enregistrez-la ici. Les psychologies incluent les phobies, les animosités et les loyautés profondes. La plupart des personnages de départ ne commencent pas par des psychologies.

Équipement, Encombrement, et Richesse

Vos **objets** (voir page 37) sont vos effets personnels. Il peut s'agir de vêtements, de sacs, de bougies, de cordes ou de bandages. Comme votre personnage est limité dans sa capacité de transport, vous devez également enregistrer la **charge de chaque article** (voir page 293). Additionnez la charge totale de votre armure, de vos armes et de vos accessoires pour voir le poids que vous portez.

La richesse de votre personnage est enregistrée en pièces de monnaie en sous de cuivre, en pistole d'argent et, si vous êtes particulièrement riche, en couronnes en or. Dépensez-les judicieusement !

Blessures

Enregistrez vos **blessures** (voir page 34) ici. Vos blessures sont dérivées de vos caractéristiques et de vos talents. Lorsque vous êtes blessé au **combat** (voir page 156), vos Blessures vont diminuer, tandis que la **Guérison** (voir page 181) va les augmenter à nouveau (mais jamais au-delà de votre maximum). Au fur et à mesure que vous gagnez des Avancées dans vos Caractéristiques et Talents, vos Blessures peuvent, en retour, augmenter.

Sortilèges et prières

Si votre personnage est dans une carrière religieuse ou magique, vous pouvez avoir accès aux s**orts** (voir page 238) ou aux **prières** (voir page 217). Il s'agit d'aptitudes surnaturelles, car vos personnages puisent dans les vents de la magie ou font appel à leur divinité préférée pour obtenir de l'aide en cas de besoin.

Armes

Enregistrez les détails concernant vos armes (voir page 293) ici. En plus du type d'Arme, vous enregistrerez également son Encombrement (son poids), les dégâts qu'elle inflige et, si elle est à distance, la portée à laquelle elle peut être utilisée.

CLASSE ET CARRIÈRES

Eh bien, je joue un rôle sans classe qui vendrai ma grand-mère pour faire avancer ma carrière ; vous savez, exactement le genre de gars que l'on rencontre fréquemment dans mon domaine professionnel.
- Detlef Sierck, dramaturge et acteur

Votre carrière est votre travail quand vous n'êtes pas à l'aventure (ou quand on vous fait vivre des aventures, comme c'est souvent le cas). Il décrit votre formation, votre classe sociale et vos perspectives d'avenir. La WFRP regroupe des carrières similaires en classes.

CLASSES

Un résumé chaque catégorie se trouve au **chapitre 2 : Personnage** à la page 30. Les classes regroupent les carrières en groupes facilement référençables. Ils ont également un impact sur le développement du personnage, fournissent différents éléments de départ pendant la création du personnage (voir page 37), et influencent la façon dont vous pouvez changer de carrière (voir Changer de carrière à la page 48). Certaines classes ont accès à différentes activités, des activités que vous pouvez faire entre les aventures ; pour en savoir plus, voir le **chapitre 6 : Entre les aventures.**

CLASSES

Létrée : Page53.
Citoyens: Page 61.
Courtisans: Page 69.
Paysans : Page 77.
Foréstier Page 85.
Riverain: Page 93.
Filous: Page 101.
Guerriers: Page 109.

CARRIERES

Le résumé et l'illustration en haut des huit Carrières de la classe que vous avez choisie devraient vous donner une bonne idée de celle qui vous convient le mieux. Les carrières peuvent être considérées comme étant aussi larges que possible, vous êtes donc encouragés à les interpréter de manière imaginative dans le cadre de votre conception de la carrière.



Niveaux de Carrière

Chaque carrière comporte quatre niveaux, chacun d'eux étant progressivement meilleur que le précédent. Si vous jetez un coup d'œil à Apothicaire, la première carrière académique, vous pouvez voir que les quatre niveaux sont :

1. *Apprenti apothicaire*
2. *Apothicaire*
3. *Maître Apothicaire*
4. *Apothicaire général*

Lorsque vous choisissez une carrière pour un nouveau personnage, vous commencez toujours au premier niveau de la carrière - donc, si vous étiez apothicaire, vous commenceriez comme apprenti apothicaire.

Avancer Dans Votre Carrière

La carrière de votre personnage influe sur la façon dont il va grandir grâce à l'expérience. Chaque Carrière offre trois formes d'Avancement: Avances de caractéristiques, Avances de compétences et Avances de talents - chacune d'entre elles étant achetée avec des points d'expérience (XP). Vous pouvez également utiliser XP pour changer de carrière. Votre niveau de carrière détermine les caractéristiques, les compétences et les talents dont vous disposez.

Avancement de Caractéristiques

Chaque Carrière a un Plan d'Avancement qui régit ses Avances de Caractéristiques. Le schéma de progression montre les 10 caractéristiques de votre personnage, 3 marquées d'un ✝, 1 marquée d'un ⚒ sur fond laiton, 1 marqué d'un ● sur fond argent, et le dernier ● sur fond or.

Les trois ✝ marqués sont des caractéristiques que vous pouvez faire progresser dans le premier niveau de la carrière. Lorsque vous accédez au deuxième niveau d'une carrière, la caractéristique ⚒ devient également disponible. Lorsque vous accédez au troisième niveau, la caractéristique ● devient également disponible. Et lorsque vous accédez au quatrième et dernier niveau d'une carrière, la ● caractéristique devient enfin disponible.

Le coût en XP d'une Avance de Caractéristique est indiqué dans le tableau Coûts XP de Caractéristique et d'Amélioration des Compétences, et dépend du nombre d'Avances de Caractéristique que vous avez déjà prises dans cette Caractéristique.

Chaque Avance de Caractéristique ajoute +1 à la Caractéristique associée. Donc, si vous aviez acheté 4 Avances d'Agilité, et que votre Agilité Initiale était de 27, votre Agilité actuelle serait de 31. Les Avances coûte 25 XP par +1 Avance, car à chaque point le nombre d'Avances précédemment prises est compris entre 0 et 5.

Le chapitre 5: Règles explique comment les Caractéristiques sont utilisées dans le jeu, et le **chapitre 2 : Caractéristiques** explique ce qu'est chaque Caractéristique. Il n'y a pas de limite supérieure au nombre d'Avances de Caractéristique qui peuvent être achetées, bien que les niveaux les plus élevés deviennent prohibitifs et plus coûteux.

Note: Bien que le mot " Capacité de Combat " et le mot " Capacité de Tir " figurent dans les compétences, il ne s'agit que d'un simple élément rétrospectif, ce sont des caractéristiques et sont avancées en tant que telles.

COÛTS D'EXPERIENCE D'AMÉLIORATION DES CARACTÉRISTIQUES ET DES COMPÉTENCES

Avance	Coût d'XP par Avancement	
	Caractéristiques	Compétences
0 à 5	25	10
6 à 10	30	15
11 à 15	40	20
16 à 20	50	30
21 à 25	70	40
26 à 30	90	60
31 à 35	120	80
36 à 40	150	110
41 à 45	190	140
46 à 50	230	180
51 à 55	280	220
56 à 60	330	270
61 à 65	390	320
66 à 70	450	380
70+	520	440

Avancement des compétences

Vous pouvez faire progresser toutes les compétences énumérées pour votre niveau de carrière et les niveaux inférieurs. Ainsi, si vous étiez un Apprenti Apothicaire (niveau 1), vous ne pourriez accéder qu'aux compétences énumérées sous Apprenti Apothicaire (niveau 1).

Mais, si vous étiez un Maître Apothicaire (niveau 3), vous pourriez accéder à toutes les compétences pour Maître Apothicaire (niveau 3), Apothicaire (niveau 2), et Apprenti Apothicaire (niveau 1).

Le coût en XP d'une Avance de Compétence est indiqué dans le tableau Coûts XP Caractéristiques et Amélioration des Compétences, et dépend du nombre d'Avances de Compétences que vous avez déjà prises dans cette compétence.

Chaque progression de compétence ajoute +1 à votre niveau de compétence. Par conséquent, si vous aviez acheté 9 Avances en Discrétion et que votre Agilité était de 31, votre Discrétion serait de 40. Les 5 premières Avances coûteraient 10 XP chacune, et les 4 Avances restantes coûteraient 15 XP chacune.

Remarque : L'une des compétences du premier niveau de votre carrière sera indiquée en italique. Il s'agit du test de compétences que vous devez passer lorsque vous voulez gagnez de l'argent (voir page 51).

Les règles complètes sur la façon d'utiliser vos compétences se trouvent au **chapitre 4 : Compétences et Talents.** Comme pour les Avances de caractéristiques, il n'y a pas de limite supérieure au nombre d'Avances de compétences qui peuvent être achetées.



AVANCEMENTS NON PROFESSIONNELLES

Les personnages voudront inévitablement faire progresser des caractéristiques et des compétences qui ne figurent pas dans leur carrière. C'est possible, si le MJ le juge approprié, mais ça double le coût. Le MJ voudra peut-être que vous trouviez un professeur ou que vous vous entraîniez d'une autre manière dans cette formation inhabituelle.

Les Avances de caractéristiques et de compétences non-professionnelles coûtent le double de l'XP indiqué dans le tableau Coûts de l'XP Caractéristiques et perfectionnement des compétences

Normalement, les talents non-professionnels ne peuvent pas être achetés avec XP, bien que la formation et les activités d'apprentissage inhabituelles du chapitre 6 : Entre deux aventures offre la possibilité d'acheter des Avancements non-professionnelles comme s'ils s'agissaient d'avancements professionnels, et donnent la possibilité d'apprendre des talents non-professionnels..

Avancement des Talents

Les talents ne sont disponibles que lorsque vous êtes dans le niveau de la carrière qui les énumère. Ainsi, si vous êtes un Apothicaire général, vous ne pouvez acheter que les talents énumérés dans la liste de l'Apothicaire général, et non ceux énumérés sous Apprenti apothicaire, apothicaire, ou maître apothicaire.

Les progressions de talents coûtent 100 XP +100 XP par Progression déjà prise dans ce Talent.

Les règles pour chaque talent se trouvent au **chapitre 4 : Compétences et talents.** La première fois que vous achetez un nouveau Talent (pour 100 XP), il vous donne accès aux règles spéciales du Talent. Si vous achetez un Talent, plusieurs fois (la deuxième fois coûte 200 XP, la troisième 300 XP), toutes les compétences supplémentaires sont listées dans la description du Talent.
Remarque: Tous les talents ne peuvent pas être achetés plusieurs fois. Consultez la liste des talents pour connaître les limites.

Changement de Carrière

Une fois que vous avez pris toutes les progressions que vous voulez dans votre carrière actuelle, il est temps de changer de carrière. Changer de carrière signifie deux choses :

1) Passer à un autre niveau de votre carrière actuelle (d'apothicaire à maître apothicaire) ; ou
2) Passage à une carrière complètement nouvelle (d'apothicaire à Érudit).



OPTIONS : PERSONNALISE VOTRE ÉQUIPEMENTS

Les objets énumérés dans chaque carrière ne sont que des recommandations. N'hésitez pas à faire preuve de créativité avec vos accessoires, en choisissant ceux qui correspondent à votre interprétation de la carrière de votre personnage et comment elle se manifeste. Donc, si vous utilisiez la carrière de soldat pour représenter un mitrailleur grizzli de l'armée de l'état du Reikland, vous pouviez décider d'ajuster les accessoires requis pour inclure de la poudre et du plomb.

Si vous voulez rester incognito, il se peut que vous ne souhaitiez pas avoir tous vos objets avec vous. De même, si vous essayez d'utiliser l'autorité de votre carrière, le fait de ne pas avoir les objets d'un tel recours peut ne pas vous prendre au sérieux.

Dans chaque cas, vous devrez d'abord déterminer si vous avez terminé votre niveau de carrière actuel. Si c'est le cas, changer de carrière coûte 100 XP. Si ce n'est pas le cas, il coûte 200 XP.

Terminer une Carrière

Terminer une carrière, c'est maîtriser sa vocation actuelle et être prêt à passer à autre chose. Pour terminer une carrière, vous devez avoir le nombre d'avances indiqué ci-dessous dans toutes les caractéristiques de votre niveau de carrière et dans huit des compétences disponibles de votre niveau de carrière. Vous devez également avoir au moins 1 talent de votre grade de carrière actuel. Les compétences et les talents que vous avez acquis grâce à votre avancement avant d'entrer dans votre carrière actuelle comptent dans ce calcul.

Niveau	Avancement
1	5
2	10
3	15
4	20

Remarque: Ce n'est pas parce que vous avez terminé un niveau de carrière que vous devez passer à une autre. La décision de changer de carrière dépend toujours de vous. Si vous souhaitez rester dans le premier niveau pour toujours, pas de problème.

Passer à un niveau supérieur
Si vous avez terminé votre grade de carrière actuel, vous pouvez entrer dans le grade de carrière suivant, ou tout grade inférieur, pour 100 XP. Donc, si vous avez terminé Chasseur (Chasseur niveau 2), vous pouvez vous passé a Pisteur.

(chasseur Niveau 3) ou trappeur (chasseur Niveau 1) pour 100 XP, mais pas maître-chasseur (chasseur Niveau 4).

Avec l'autorisation du MJ, vous pouvez également sauter des niveaux de carrière. Ceci est normalement déterminé par des événements dans le jeu. Par exemple : Une Scion (Noble niveau 1) hérite d'un domaine important pendant le jeu, donc le MJ offre Seigneur Noble (Noble niveau 4) comme un changement potentiel de carrière. Comme d'habitude, le passage à ce niveau de carrière coûte 100 XP si vous avez terminé votre niveau de carrière actuel, ou 200 XP si vous ne l'avez pas terminé.

Passer à une Nouvelle Carrière

Si vous avez terminé votre niveau de carrière actuel, vous pouvez entrer dans le premier niveau de toute carrière de votre classe pour 100 XP, ou pour 200 XP si vous n'avez pas terminé votre niveau de carrière actuel. Si vous voulez entrer dans le premier niveau d'une carrière d'une classe différente, cela coûte 100 XP supplémentaires.

Note: votre MJ peut exiger une justification en jeu pour de tels changements de carrière ; après tout, ce n'est pas n'importe qui peut avoir accès à Noble, même si vous êtes dans la catégorie des Courtisans.

De plus, si vous avez terminé votre niveau de carrière actuel, avec la permission du MJ, et une bonne justification, vous pouvez entrer dans le même niveau de carrière dans toutes les Carrières dans votre classe. Ainsi, si vous avez terminé Maître Apothicaire (Apothicaire niveau 3), vous pouvez passer à Compagnon (Érudit niveau 3), pour montrer que vous avez pris un poste de professeur à l'Université d'Altdorf. Cela coûte 100 XP. Cependant, sachez qu'il y a des limites évidentes à cet égard. Certaines carrières, telles que le Mage, exige que les bases soient apprises avant que les connaissances les plus avancées puissent être comprises et les Talents des niveaux de carrière antérieurs ne vous seront pas accessibles à un niveau supérieur.

Enfin, entre les aventures, vous pouvez également changer de carrière à l'aide de la fonction Changer de carrière en utilisant la fonction Changer de carrière Effort Personnelle (voir page 196).

TALENT ET CHANGEMENT DE CARRIÈRE AMÉLIORATION DES COÛTS XP

Amélioration	Coût XP
+1 Avancement de talents	100 XP + 100 XP par fois que le Talent est pris.
Quitter une carrière complète	100 XP
Quitter une carrière incomplète	200 XP
Entrez dans une classe différente	+100 XP





CHANGEMENTS ALTERNATIFS DANS LA CARRIÈRE

Parfois, pendant le jeu, on vous offre un emploi dans les circonstances les plus improbables. Par exemple : un baron local peut vous employer pour être sa garde d'honneur (Garde, niveau de carrière 3), ou vous pouvez fuir Altdorf en pour échapper à la garde urbaine, devenu un bandit (Hors la loi, niveau 2 de carrière). Dans de telles circonstances, le MJ peut offrir un changement de carrière qui se situe en dehors de votre cheminement de carrière normal. Non seulement, c'est très bien, mais c'est recommandé, car c'est toujours plus amusant de lier vos choix de carrière à des événements en jeu.

STATUS

La société de Vieux Monde est fortement hiérarchisée - les gens ordinaires ont peu de doutes quant à leur place dans la société tandis que l'élite jouit d'un pouvoir et d'un prestige qui est violemment appliqué et donc largement incontesté. La plupart des gens entre les deux sont très conscients de leur statut et s'efforcent de l'améliorer. Ceci est représenté par le statut, qui peut modifier les interactions entre les personnes de différentes classes sociales.

Rangs et Position

Le statut est exprimé par un niveau - du plus bas au plus haut : Le Cuivre, l'Argent ou l'Or - et un Rang - qui est un nombre, généralement de 1 à 5, montrant à quel point le personnage est respecté dans son rang.

Si vous avez un rang supérieur à celui d'un autre personnage, vous avez un statut supérieur. Si vous êtes dans le même niveau qu'un autre personnage, alors vous avez un statut supérieur si vous avez un rang supérieur.

Les Trois Rangs

Les distinctions de statut les plus importantes sont de trois rangs :

Le Rangs Or: Réservé aux dirigeants de la société, à ceux qui les servent directement comme conseillers, protecteurs et gardiens de la loi, et aux riches indépendants. Pour atteindre ce poste, il faut beaucoup de travail, de succès et pas peu de chance. Tous ceux de la catégorie, Or sont riches, respectés et de statut supérieur à ceux de la catégorie Argent et Cuivre.

Le Rangs Argent: Peuplée de citadins aisés et de ceux qui exercent des professions qui exigent des compétences et de la maîtrise. Les commerçants, les artisans et les marchands constituent la plupart des rangs supérieurs

tandis que les plus bas est occupé par les prestataires de services. Ces gens mènent des vies relativement humbles, mais ils sont toujours respectables. Les gens du niveau Argent ont un statut plus élevé que ceux du niveau Cuivres.

Le Rangs Cuivre: occupés par des paysans et des personnes exerçant les professions les plus pauvres qui n'exigent souvent pas de compétences particulières. Le Rang Cuivre contient également de nombreux criminels, des gens qui ne font rien, et ceux qui ne gagnent pas leur vie du tout.

Determiner Votre Status

Votre statut est déterminé par votre niveau de carrière. A côté du nom de votre niveau de carrière se trouve votre statut, marqué comme 'Cuivre 3', 'Argent 1', ou similaire. C'est le niveau et la position. Si vous changez de carrière, vérifiez le nouveau statut par le nom de votre nouveau niveau de carrière et marquez-le sur votre feuille de personnage.

Changement de Statut

Le statut change pour les raisons suivantes :

1. Vous changez de carrière.
2. Vous gagnez un Talent qui modifie le Statut.
3. Le MJ impose un changement de statut en raison d'événements en jeu.

Quelle que soit la cause d'un changement de statut, vous devriez prendre le temps d'expliquer ce qui s'est exactement passé et l'impact que cela a sur votre personnage. Si vous avez changé de niveau de carrière, par exemple d'étudiant à érudit, qu'est-ce qui a précipité ce changement ? Quelle matière avez-vous étudiée ? Et qu'est-ce que ton personnage ressent maintenant après avoir obtenu son diplôme ? Prendre le temps d'expliquer l'évolution de votre situation rend votre personnage plus complet et plus crédible.



Au-delà des normes sociales

Le statut fournit un guide approximatif sur la façon dont les gens de l'Ancien Monde se comportent lorsqu'ils s'adaptent à des normes acceptables. Cependant, certains personnages vont violer cette règle, et c'est bien ainsi. Si vous souhaitez déterminer au hasard comment un PNJ réagit au statut social, lancez 1d10 sur le tableau suivant :

1d10	Résultat
1-2	**Défie le statut.** Le personnage défie les conventions concernant le Statut et ignore ses effets.
3-8	**Réactions standard.** Le personnage suit les règles de statut comme d'habitude.
9-10	**Opinions extrêmes.** Le personnage a des vues extrêmes. Modifier tous les tests influencés par le statut par un +/-10 supplémentaire, le cas échéant.

Effets du Statut

Le statut influence un certain nombre de situations qui ont un impact sur votre personnage. Il s'agit souvent de rendre les tests plus faciles ou plus difficiles (voir page 153). Le MJ peut étendre ou limiter ces influences comme bon lui semble.

Charme

Le statut a un impact significatif sur le charme, les personnes de statut supérieur pouvant plus facilement obtenir ce qu'elles veulent de celles dont le statut est inférieur



qui on plus de mal à obtenir de l'influence. Dans la plupart des cas, ceux d'un niveau supérieur gagnent un bonus de +10 aux Tests de Charme qui influencent ceux d'un niveau inférieur. De même, ceux du niveau inférieur subissent une pénalité de -10 pour influencer ceux d'un niveau supérieur. Le MJ peut aussi appliquer ces modificateurs à ceux qui sont de rang différent dans le même niveau, mais c'est plus rare.

Si la cible de la tentative de Charme est atypique, cela peut cependant ne pas fonctionner comme d'habitude. Une personne qui " Défie le statut " signifie qu'aucun modificateur ne s'applique, et une personne avec " Vues extrêmes " peut signifier que les modificateurs opposés s'appliquent (-10 plutôt que +10, par exemple).



OPTIONS : MENDICITÉ & STATUT

La mendicité est souvent plus efficace lorsqu'elle s'adresse à ceux qui sont juste au-dessus de vous dans l'ordre social.

Par exemple : La plupart des mendiants sont des mendiants en cuivre et bénéficient donc d'un bonus de +10 lorsqu'ils mendient des rangs argent, au lieu de subir une pénalité de -10.

Interprétation

Le statut n'a normalement pas d'influence sur les tests d'Interprétation. Cependant, un MJ devrait tenir compte du fait que certains divertissements sont jugés adaptés à des lieux particuliers. Un paysan qui joue de la vielle à roue n'aura pas de chance de bien se faire entendre à l'opéra, alors que même un orchestre médiocre attirera probablement un public important s'il commence à jouer sur le petit place du village.

En tant que tel, le MJ pourrait envisager le type de public auquel s'adressent normalement une Interprétation et le public effectivement disponible, et appliquer des modificateurs appropriés.

Intimidation

Si vous avez un statut supérieur à la cible de votre Intimidation, vous gagnez généralement un bonus de +10.

Commérages

Les commérages ont tendance à échouer entre des gens de classes différentes. Tout test de commérage entre individus de niveaux différents est pénalisé d'un -10.

Commandement

Le statut joue un rôle très important dans le commandement. En effet, en général, l'armée d'État n'accorde des grades élevés qu'à ceux de noble naissance.

Si vous êtes un niveau supérieur à la cible de votre test de commandement, vous gagnez un bonus de +10. Si vous avez deux niveaux de plus, le bonus passe à +20.

Maintien du Statut

Pour bénéficier de (ou subir) le Statut, il faut agir en fonction de son rôle dans la société.

Il se peut que vous souhaitiez passer incognito, en vous présentant de manière anonyme. En général, vous serez compté comme ayant un statut de laiton 3 si vous faites ceci.

Exemple: *Hans la noble porte les dernières tendances de la mode et achète toujours les meilleurs accessoires. Il monte son cheval amoureusement toiletté dans un village, s'arrêtant pour laisser son héraut annoncer sa présence à tous. Il bénéficie pleinement de son statut, Or 2. Son frère Heinrich s'habille de vieux vêtements, cache tous ses habits de galant, et agit comme un vagabond sans nom. Il est traité comme ayant un statut de Cuivres 3.*

Maintenir l'apparence

Les personnages ont besoin de dépenser une certaine somme d'argent pour maintenir leur style de vie. Comme nous l'expliquons à la section le coût de la vie **(voir page 289)**, il y a des obligations minimales en matière de dépenses pour chaque palier. Si un personnage n'atteint pas ces niveaux de dépenses, il commencera à être perçu comme ayant un statut inférieur, perdant 1 point de classement par semaine.

Pour arrêter ce déclin, le personnage doit recommencer à dépenser l'argent qu'on attend de lui, après quoi il regagne 1 point de classement par semaine jusqu'à ce qu'il récupère les points perdus.

Si vous êtes déjà au niveau le plus bas, alors votre statut reste à Cuivre 0.

Exemple :*Pietr est un Noble et s'est installé dans l'est d'Altdorf ces deux dernières semaines, laissant tomber son niveau d'or 3 à celui de or 1 en mangeant mal, en buvant de la bière à bas prix et logé dans des auberges miteuse Si une autre semaine passe et que Pietr ne change pas sa façon de vivre, son classement tombera à Or 0, qui devient immédiatement Argent 5. Si cela se produit, le père de Pietr interviendra presque certainement pour réduire la honte de la famille....*

Gagner de l'Argent Avec le Statut

Votre statut est directement lié au montant d'argent que vous gagnez en travaillant. Plus votre statut est élevé, plus vous pouvez gagner de l'argent, car votre bonne réputation attire les affaires. Si le MJ est d'accord, pendant le jeu, vous pouvez passer une semaine à travailler dans votre carrière en supposant que vous êtes dans un endroit où cela est possible (il est difficile d'être un gardien au milieu d'un terrain vague.). C'est ce qu'on appelle à gagner de l'argent.

Lorsque vous gagnez de l'argent, faites un test dramatique moyen **(+20) (voir page 152)** par rapport à la compétence rémunératrice de votre carrière (la compétence indiquée en italique dans le premier niveau du cheminement de la carrière). Si votre demande est acceptée, vous recevrez l'argent indiqué dans le tableau ci-dessous. En cas d'échec, vous recevez la moitié de l'argent. Si un Échec Étonnant (-6) est obtenue, vous avez une très mauvaise semaine, et ne gagnez rien (ou on vous vole votre argent, ou un accident similaire.). Ce total n'est pas au sens strict combien d'argent vous gagnez, c'est plutôt une représentation de combien d'argent il vous reste à la fin de la semaine après que toutes vos dépenses ont été prises en compte.

Niveau	Montant gagné par grade
Cuivres	2d10 Sous de Cuivres
Argent	1d10 Pistole d'Argent
Gold	1 Couronne d'or

Note: Il s'agit de la même quantité de pièces gagnée avec une Effort Personnel de Revenus (voir page 198).

Exemple: *unther le cocher décide qu'il travaillera pour le Four Seasons Coaching House pendant une semaine pendant que ses camarades cherchent dans une bibliothèque des informations qu'il ne comprend pas, et pense en secret qu'il pourrait être hérétique si tel était le cas. Le MJ accepte de laisser Gunther ce faire des revenus, donc Gunther jette un dé contre sa compétence de Conduite (Entraîneur) (sa compétence de Rémunération pour le Cocher) et il réussi. Étant donné que son statut est Argent 2, il peut lancer 2d10 et gagner autant d'argent. Malheureusement, il obtient que un 1 et un 2 pour un total de 3 pistole d'argent en tout. Gunther buvait beaucoup après ses longs quarts de travail, et il lui reste peu de pièces....*



LES NOMS DE CARRIÈRE SELON LE SEXE

Bien que certaines carrières portent des noms masculins ou féminins en raison des limites de la langue, toutes les carrières sont destinées à n'importe quel sexe ; ainsi, peu importe comment votre personnage s'identifie, toutes les carrières lui sont disponibles.

Par exemple : *N'importe qui peut servir n'importe quelle divinité. Bien que certains dieux (comme Taal et Ulric, et Rhya et Shallya) soient plus susceptibles d'avoir des serviteurs qui s'identifient au même sexe que celui du Dieu, les autres déités (comme Verena et Sigmar) ont un attrait équivalent pour tous.*



FORMAT DE CARRIÈRE

Voici une description des renseignements que chaque carrière renferme.

- **Nom :** Le nom de la carrière.
- **Limites :** Une liste des différentes espèces qui utilisent typiquement cette carrière.
- **Résumé :** Présentation de la carrière en une phrase.
- **Description :** Un paragraphe ou deux décrivant la carrière et les autres façons de l'utiliser.
- **Plan d'avances :** Le plan d'avancement de carrière.
- **Chemin de carrière :** Le nom, le statut, les compétences, les talents et les objets pour chacun des quatre niveaux de la carrière. **Remarque :** Si un talent ou une compétence est marqué" (Choix) ", cela signifie que vous pouvez choisir l'une des options pour ce talent ou cette compétence dans ce niveau de carrière ; Ainsi, Connaissance (Choix), pourrait être une connaissance.(Géographie) Connaissance (Folklore), connaissance (Magick) ou un autre exemple similaire. De même, si l'une d'elles est marquée(Local) Cela signifie que vous pouvez choisir l'une des options pour le Talent ou la Compétence tirer de la région locale ; Ainsi) Connaissance ((Local) pourrait être la Connaissance (Altdorf), connaissance (Cours fluvial), connaissance (Le Wasteland) ou autre exemple semblable.
- **Citations :** Quelques citations en jeu sur la carrière.
- **L'aventure :** Quelques conseils et astuces sur la façon dont les personnes dans la carrière pourraient se retrouver à l'aventure.

APOTHICAIRE

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain

Spécialiste de la chimie et des décoctions, vous créez et vendez des médicaments de toutes sortes.

Les apothicaires se spécialisent dans la préparation de médicaments pharmaceutiques (généralement des pilules, des Breuvage curatif et des onguents) pour les vendre aux patients et au médecin. Leurs ateliers sont remplis d'un éventail éblouissant d'alambics bouillonnants, de béchers débordants, de mortiers et pilons usés et d'autres accessoires pour le travail de la médecine. Certains apothicaires complètent leurs revenus en vendant des substances illicites - des stimulants pour les étudiants les plus désespérés, à la racine hallucinogène pour les nobles blasés ou les groupes encore plus sombres qui leur demandent des commissions. La fourniture de ces produits est lucrative, mais aussi dangereuse. Les ingrédients rares étant coûteux, les pharmaciens ont souvent des problèmes de trésorerie et se déplacent dans la nature pour ramasser leurs propres ingrédients. Bon nombre d'entre eux accepte un emploi temporaire auprès d'expéditions, de mercenaires ou de l'armée pour obtenir des pièces de monnaie supplémentaires.

Recherchez ce sceau : mortier blanc, pilon noir. Ne lui passez pas notre commande, sinon vous serez signalés à la Garde. Et mon garçon, ne perd jamais notre Apothicaire ; vous passerez le reste de vos journées à vous demander si le prochain verre sera votre dernier.

- Kathe l'invisible, Assassin

'La chimie humaine ? Aussi piètre que leur style de vie. Et tout aussi susceptible de vous tuer ! J'ai demandé du tonique après une dure nuit de beuverie. J'ai eu le flux pendant une semaine !

- Thorica Norrasdotr, Marchande Naine

En raison de la pression de la Guilde des médecins, la plupart des villes interdisent aux apothicaires d'exercer officiellement la médecine, mais pendant le jeu, les apothicaires peuvent facilement jouer le rôle de guérisseur. En effet, ils sont polyvalents dans ce rôle parce qu'ils peuvent aussi identifier les substances dangereuses et inhabituelles que le groupe peut rencontrer, et même en transformer certaines en médicaments utiles.

AVANCEMENT APOTHICAIRE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
			+			+	+		

Chemin de Carrière

+ Apprenti Apothicaire — Cuivre 3
Compétences: Résistance a l'alcool, Soins, Langue (Classique), Connaissance (Chimie), Connaissance (Médecine), Connaissance (Plantes),*Métier (Apothicaire)*, Métier (Poison)
Talents: Concocter, Artisan (Apothicaire), Étiquette (Érudit), Lire/Ecrire
Objets: Livre (vierge), Breuvage Curative, Chemise en cuir, Pilon et Mortier

⚒ Apothicaire — Argent 1
Compétences : Charme, Marchandage, Connaissance (science), Commérages, Langue (Guilde), Perception
Talents : Criminel, Négociateur, Étiquette (Guilde), Pharmacien
Objets : Licence de guilde, outils de métier

Maître Apothicaire — Argent 3
Compétences: Intuition, Commandement, Recherche, Signes secrets (Guilde)
Talents: Bouquineur, Maître Métier (Apothicaire), Résistance (Poison), Intelligent(e)
Objets: Livre (Apothicaire), Apprenti, Atelier

Apothicaire général — Or 1
Compétences: Intimidation, Équitation (Cheval)
Talents: Sens aigu (Goût), Calme d'Esprit, Maître artisan (Empoisonneur), Savant (Apothicaire)
Objets: Documents de la Commande, grand atelier



INGÉNIEUR

Nain, Halfling, Humain

Vous créez des machines et des constructions à la fois utiles et bizarres, et souvent carrément mortelles.

Les ingénieurs conçoivent et construisent des dispositifs ou des structures mécaniques comme des ponts, des canaux ou des fortifications. La plupart sont éduqués, les nains de la Guilde des ingénieurs nains, les humains d'établissements avant-gardistes comme l'École impériale des ingénieurs à Altdorf, bien que les prodiges autodidactes ne soient pas inconnus. Les Ingénieurs Humains valorisent l'innovation et la découverte, tandis que les Nains privilégient les conceptions traditionnelles, éprouvées et transmises de génération en génération. Les ingénieurs des compagnies minières sont bien rémunérés, mais moins les ingénieurs de l'armée d'État qui entretiennent les machines de guerre impériales et agissent comme sapeurs et constructeurs de ponts. Les maîtres ingénieurs se retrouvent souvent à la tête d'équipes sur des projets de construction ambitieux. Les ingénieurs agréés sont les plus dignes de confiance de l'Empire, appelés à concevoir, tester et Fabriquer des commandes impériales, aussi prestigieuses que les complexes écluses à roue à vapeur, qui ont révolutionné la vitesse de déplacement dans les canaux du Vorbergland.

AVANCEMENT INGENIEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
	+		☠	⚒		+	+	⛊	

Chemin de Carrière

+ Étudiant ingénieur — Cuivre 4
Compétences: Résistance a l'alcool, Calme, Résistance, Langue (classique), Connaissances (ingénieur), Perception, A Distance (Poudre noire), *Métier (Ingénieur)*
Talents: Artistique, Artilleur, Lecture/Écriture, Bricoleur
Objets : Livre (ingénieur), marteau et clous

⚒ Ingénieur — Argent 2
Compétences: Conduite, Esquive, Navigation, À distance (ingénierie), Recherche, Langue (Guilde)
Talents: Artisan (Ingénieur), Étiquette (Guilde), Bon Tireur , Orientation
Objets: Licence de guilde, Outils de métier

☠ Maître Ingénieur — Argent 4
Compétences: Langue (khazalid), Commandement, Équitation(Cheval), Signes secrets (Guilde)
Talents: Étiquette (Érudit), Maître-artisan (Ingénierie), Tireur d'élite, Calculateur Mentale
Objets: Atelier de travail

⛊ Ingénieur agréé — Or 2
Compétences: Langue (choix), connaissance (choix)
Talents: Œuvre maîtresse, Rechargement rapide, Savant (Ingénierie), Inébranlable
Objets: Licence de guilde, Bibliothèque (Ingénieur), Outils de Métier de qualité (Ingénieur), Grand atelier (Ingénieur)

Qu'est-ce qu'il va faire ? C'est censé plumer le poulet, Smallnose. "Reculez bien en arrière !

– Wolfgang Kugelschrieber, inventeur

Le Maître Ingénieur Volker von Meinkopt a trouvé l'inspiration en regardant les élèves à l'école Impérial des artilleurs. Il a eu une révélation : plus de barils = plus de tirs = plus de morts. Il a rapidement produit le premier pistolet à répétition,'Von Meinkopt's Whirling cavalcade de la Mort', et le pistolet,'Von Meinkopt's micro-portubules de multiples précipitations de plomb pernicieux. Ne se contentant pas de se reposer sur ces lauriers, il a ensuite créé l'énorme canon à neuf tubes, le Helblaster Volley Gun, qui est totalement mortel pour les ennemis et, bien trop souvent, son équipage.

– '"Grands Ingénieurs de l'Empire", Lady Theodora Holzenauer, Ingénieur et journaliste

Certains ingénieurs sont attirés par les anciennes Mines Naines, la plupart aujourd'hui abandonnées, car les secrets des maîtres bâtisseurs d'autrefois sont enfouis à l'intérieur. Ceux qui osent aller au fond des profondeurs peuvent trouver des merveilles millénaires, dont beaucoup sont réemployées par les Gobelins et Skaven pour leurs propres fins malfaisantes. Tout aussi séduisants sont les ponts aériens en pierre qui s'élèvent au-dessus de la mine, dont certains s'étendent sur plusieurs kilomètres, véritables merveilles de l'ingénierie d'antan qui reliaient autrefois les villages nains, les forts et les terres agricoles florissants.



AVOCAT

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain

Vous naviguez dans des systèmes juridiques périlleux, défendez vos clients et poursuivez les coupables.

Les avocats donnent des conseils juridiques, interprètent la législation et plaident au nom de leurs clients devant les tribunaux. Ils sont souvent des spécialistes des lois de la province dans laquelle ils pratiquent, ou du droit ecclésiastique. La plupart d'entre eux ont fait des études universitaires et sont donc riches et bien lotis, bien que des personnes douées de faible naissance soient parfois en apprentissage. Les juristes adeptes apprennent de leurs vénérables pairs, ceux qui ont été formés par les Cultes de Vérena ou Sigmar sont des personnes particulièrement bien respectées. Certains avocats sont engagés comme médiateurs, réglant les litiges informels en dehors des tribunaux coûteux, une pratique favorisée par les Halflings. D'autres travaillent pour des bandes criminelles, exploitant les échappatoires juridiques pour libérer leurs clients toujours coupables. Au sommet de la société, les avocats sont les seuls autorisés à s'adresser aux cours d'appel supérieures dans les cités-états, facturant des prix exorbitants pour leurs services.

Des requins ! Non, c'est pire ! Des sangsues ! Mais pas le bon type qui suce les mauvaises humeurs, oh non. C'est des sangsues qui drainent vos coffres et ne vous laissent rien en retour.

– Stefan Bachler, commerçant

Ce n'est pas ce que l'avocat dit que je peux faire qui me préoccupe, mais ce qui est juste par la raison et la justice. Ces questions doivent donc être à la Basic de notre nouvelle loi.

– Lector Agatha von Böhrn, Seigneur Suprême de la Loi de l'Empire

Les avocats excellents pour sortir les gens des ennuis, tandis que les aventuriers excellents pour s'en sortir. Ils peuvent utiliser leur connaissance des lois locales obscures pour éviter les problèmes en suggérant des approches inhabituelles pour résoudre des dilemmes épineux. Après tout, attacher un voyou local devant un tribunal est tout aussi précieux, et sans doute beaucoup plus sûr, que d'en attacher un dans un sous-sol.

AVANCEMENT AVOCAT

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
			⛊	✝		✝	✝	💀	⚒

Chemin de Carrière

✝ Étudiant en Droit — Cuivre 4
Compétences: Résistance a l'alcool, Résistance, Marchandage, langage (classique), *Connaissance (Droit)* ,Connaissance (Théologie), Perception, Recherche
Talents: Baragouiner, Étiquette (érudit), Lecture/écriture, Lecture Rapide
Objets: Livre (Droit), Loupe

⚒ Avocat — Argent 3
Compétences: Corruption, Charme, Commérages, Intuition, Langue (Guilde), Signes Secrets (Guilde)
Talents: Argumentatif, Criminel, Étiquette (Guilde), Charmant
Objets: Robes de cour, Permis de guilde, Matérielle d'Écriture

💀 Procureur — Or 1
Compétences: Art (écriture), Interprétation (Discours), Intimidation, Connaissances (choix)
Talents: Bouquineur, Menteur , Zèle Passionnait, Intelligent
Objets: Bureau, Assistant (Etudiant ou Serviteur)

⛊ Juge — Or 2
Compétences: Calme, Connaissance (choix)
Talents : Présence dominante, Fausse Respectabilité, Savant (Droit), Riche
Objets : Perruque Ostentatoire, Marteau



NONNE

Humain

Vous êtes dévoué au service de votre divinité, ayant juré de faire vœux pour une vie de service.

Les religieuses sont membres d'ordres religieux, normalement cloîtrées dans une abbaye, un couvent ou un monastère. La plupart se lèvent avant le soleil pour la prière du matin avant de travailler dans les champs, de soigner les malades ou de conserver des manuscrits importants. Les vœux de pèlerinage amènent certains à voyager dans l'Empire, tandis que d'autres prêtent serment de servir la communauté, se déplaçant parmi les gens, pour répondre à leurs besoins spirituels. Les ermites dévoués et les offrandes aux sanctuaires sont également considérés comme des " moniales " ou des " moines " par le peuple de l'Empire. Beaucoup de moniales apprennent des métiers précieux tels que des vignerons, brasseurs ou calligraphes. Les abbesses utilisent ces activités pour attirer les dons et le mécénat de la noblesse locale. Les dirigeants d'Ordres particulièrement importants ou d'Ordres martiaux peuvent acquérir une influence significative tant au sein de leur propre culte qu'avec les classes dirigeantes d'une province. Pour plus d'informations sur la religion et les différents Ordres, voir le **chapitre 7 : Religion et croyance.**

Ils sont venus en pensant que c'était une tâche simple de tuer quelques Frères pauvres et malheureux et de prendre nos reliques. Je demande à Morr de ne pas juger trop sévèrement les sept bandits que nous enterrons aujourd'hui, car Frère Hild a déjà assez puni.

– Abbé Ernst Halfhauser

Vite ! Venez vite ! Les Sœurs de la Foi et de la Chasteté sont sur le. Point de défiler dans les rues. Je veux voir si je peux coincer quelques cuivres dans leurs plis. Ça porte chance pour toute l'année !

– Bengt, Rat des rues d'Altdorf

Lorsqu'un ordre religieux découvre de terribles secrets ou fragments de prophétie, ses dirigeants peuvent se sentir obligés d'agir en envoyant des frères et sœurs à l'étranger. Les abbayes le long des routes de pèlerinage envoient souvent leurs membres à l'étranger pour garder les nombreux pèlerins qui parcourent les longues routes saintes à travers l'Empire. Et il y a toujours des frères itinérants qui errent dans le monde, risquant l'aventure avec chaque nouvelle terre où ils entrent.

AVANCEMEMENT NONNE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
			⛊	☠		✝	✝	⚒	✝

Chemin de Carrière

✝ **Novice — Cuivres 1**
Compétences: Art (Calligraphie), Calme, Résistance, Interprétation (Conteur), Commérages, Soins, *Connaissances (Théologie)* , Prier
Talents: Bénis (choix), Soupe de Cailloux, Faire la Manche, Lecture/ Écriture
Objets: Symbole religieux, Robes

⚒ **Nonne — Cuivre 4**
Compétences : Charme, Mêlée (Choix), Recherche, Métier (Brasseur), Métier (Herboriste), Métier (Vigneron)
Talents : Étiquette (cultistes), Pansement de terrain, Sainte Vision, Invoquer (Choix)
Objets : Livre (Religion), Relique religieuse, Outils Métier (Choix)

☠ **Abbesse — Argent 2**
Compétences: Connaissance (Politique), Perception Commandement, Connaissance (Locale)
Talents: Résistance (Choix), Coriace, Savant (Théologie), Cœur Solide
Objets: Abbaye, Bibliothèque (Théologie)

⛊ **Prieure Générale — Argent 5**
Compétences : Langue (Choix), Connaissance (Choix)
Talents : Présence Dominante, Volonté de Fer, Âme Pure, Esprit Fort
Objets : Ordre religieux



MÉDECIN

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain

Avec un estomac solide et une main ferme, vous pratiquez l'art de la médecine en vous efforçant de sauver des vies.

Les médecins étudient les symptômes des patients et prescrivent des remèdes et des chirurgies. Bien que les arts de guérison soient anciens, dont beaucoup sont issus des pratiques elfes, la science formelle de la médecine est relativement nouvelle et n'est pas entièrement digne de confiance. En raison de l'histoire de l'Empire avec la nécromancie et les gardes de sécurité imposés par le Culte de Morr, l'étude des cadavres est interdite, rendant l'apprentissage de l'anatomie difficile. La réputation de la médecine a souffert encore plus du fait que des escrocs vendaient des " remèdes miracle " qui ne font rien ou qui causent des dommages réels. Les médecins apprennent leur profession à l'université ou pendant leur apprentissage auprès d'un médecin de la Guilde. La plupart des interventions chirurgicales bon marché sont pratiquées par des médecins de la rue connus sous le nom de chirurgiens barbiers dont la formation est informelle. Les médecins formés avec des estomacs solides sont en demande pour les armées de l'État. Les médecins les plus célèbres se consacrent presque exclusivement aux marchands fortunés et à la noblesse.

Venez chez Neuber pour toutes vos amputations de membres ! Je t'arracherai le bras en quelques secondes ! Je la suturerai avant que tu te réveilles. Mon travail est si parfait que tu le regretteras jamais !

– Gotthard Neuber, chirurgien-barbier

"Méfiez-vous du Docteur en Cuivre.

– Reikland Proverbe mettant en garde contre les médecins bon marché

Ce sont des salauds, tous. Je ne peux même pas vous donner un bon bain de sang sans leur permission. "Pratiquer la médecine sans licence" mon cul. Je sais que tu n'as pas les moyens, chérie. Tiens, mon amour, prends ce bon thé. Quoi ? Quoi ? Oh non, juste du thé, c'est tout. Juste du thé. Et si tu te sens mieux, pourquoi, remercier Shallya, hein ?

– Jana Palner, chirurgienne à temps partiel

Les honoraires de la Guilde des médecins sont notoirement élevés, ce qui peut amener les nouveaux médecins qui n'ont pas de clientèle régulière à chercher d'autres sources de revenus. Certains médecins sont constamment à la recherche de traitements plus efficaces et de nouveaux médicaments, ce qui peut les mener loin. D'autres aiment approfondir leurs connaissances en anatomie en étudiant les blessures graves de première main, et il n'y a pas de meilleure façon de le faire qu'en voyageant avec des aventuriers.

AVANCEMENT MEDECIN

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
				☠	⛊	✝	✝	✝	⚒

Chemin de Carriere

✝ Apprenti Médecin — Cuivre 4
Compétences: Corruption, Calme, Conduite, Résistance, Commérages, *Soins* , Perception, Escamotage
Talents: Bouquineur, Pansement de Terrain, Lecture/Écriture, Coup Assomment
Objets: Bandages, Breuvage de Guérison

⚒ Médecin — Argent 3
Compétences: Charme, Marchandage, Langue (Guilde), Connaissance (Anatomie), Connaissance (Médecine), Métier (Barbier)
Talents: Calme d'Esprit, Criminel, Étiquette (Guilde), Chirurgie
Objets: Livre (Médecine), Licence de Guilde, Outils de Métier (Médecine)

☠ Docteur — Argent 5
Compétences: Résistance a l'Alcool, Intimider, Commandement, Recherche
Talents: Étiquette (érudits), Résistance (maladie), Intelligent, Coup Endommagent
Objets: Apprenti, Atelier (Médecine)

⛊ Médecin de la Court — Or 1
Compétences: Connaissances (nobles), Représentation (danse)
Talents: Étiquette (Nobles), Doigts Agile, Savant (Médecine), Fort d'Esprit
Objets: Tenue de cour, lettre de nomination



PRÊTRE

Humain

Vous portez la parole de votre dieu, répondant aux besoins spirituels des foules.

Les prêtres ont tendance à être des congrégations de fidèles dans tout l'Ancien Monde. Tandis que beaucoup sont affectés à un temple spécifique, d'autres choisissent une vie errante pour atteindre les adorateurs qui ne peuvent pas, ou ne veulent pas, assister au temple. On s'attend à ce qu'ils incarnent les croyances de leur religion - qui varient grandement selon la divinité qu'ils servent. Les grands-prêtres sont responsables d'un temple et de tous ses membres cultuels et laïcs. Aux côtés des lecteurs, ils seront souvent appelés à conseiller les classes dirigeantes, dont beaucoup sont actifs dans la politique locale. Les prêtres ont de nombreux devoirs liés à leur Dieu, comme la responsabilité des prêtres de Manann de consacrer de nouveaux navires, ou le devoir d'un Shallyan de soigner les malades et les blessés, de sorte qu'ils touchent à la plupart des aspects de la vie dans l'Empire. Pour plus d'informations sur la religion et les différents Ordres, voir le **chapitre 7 : Religion et croyance.**

Pour des conseils avisés, je cherche un prêtre de Verena. Pour tout le reste, je cherche un prêtre de Ranald.

– Wermer Losch, marchandt

Shallyan, qui n'était qu'une fille, caressait le front de mon petit Anton et chuchota, et les cris s'arrêtèrent. Il m'a souri pour la première fois depuis des jours. Je ne l'oublierai jamais. Oh, oui, il est mort peu de temps après, mais pas dans la douleur. "Pas dans la douleur.– Sabine Schmidt, Poissonnière

Écoutez, il n'y a rien à craindre. Hexensnacht vient chaque année. Nous n'avons qu'à demander au Seigneur de la Mort de veiller sur nous. Alors, à minuit, on crie MORR ! MORR ! MORR !

– Père Wilhelm Abgott, prêtre de Morr

Certains prêtres attachés aux temples cherchent des distractions pour justifier leurs séjours à l'étranger. Les questions dérangeantes entendues par leurs congrégations peuvent les envoyer à la recherche de réponses. Certains grands-prêtres trouvent leurs tâches administratives si éloignées de la vie qu'ils avaient envisagée lorsqu'ils ont rejoint le Culte qu'ils emmènent des pèlerinages prolongés loin de leur temple.

AVENCEMENT PRETRE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
			+		+			+	

Chemin de Carrière

+ Initié —Cuivre 3
Compétences: Athlétisme, Calme, Résistance, Intuition, Connaissance (Théologie), Perception, *Prière* , Recherche
Talents: Bénis (choix), Sainte Vision, Lire/Ecrire, Charmant
Objets: Symbole Religieux, Robe

Prêtre — Argent 1
Compétences: Charme, Interprétation (Conteur), Commérage, Soins, Intimidation, Mêlée (Basic)
Talents: Baragouiner, Bouquineur, Étiquette (Cultists), Invoque (Choix)
Objets: Livre (Religion), Robes Cérémonial

Grand Prêtre — Or 1
Compétences: Art (écriture), Interprétation (Discours), Commandement, Connaissance (Héraldique)
Talents: Sens aiguisé (choix), Haine (choix), Zèle passionné, Fort d'esprit
Objets: Robes de qualité, Relique religieuse, Prêtres subordonnés, Temple

Lecteur — Or 2
Compétences: Langue (choix), Connaissance (Politique)
Talents: Maître Orateur, Âme Pure, Résistance (Choix), Savant (Théologie)
Objets: Bibliothèque (Théologie), Grands Prêtres subordonnés



ÉRUDIT

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Vous consacrez votre vie à la poursuite et à l'étude de la connaissance, où que cela vous mène.

Les érudits étudient généralement dans l'un des établissements d'enseignement de l'Ancien Monde, au premier rang comme l'université d'Altdorf. La plupart se spécialisent dans un ou deux sujets, et beaucoup apprennent juste assez pour leur offrir une carrière utile ou pour leur donner de quoi parler lors de dîners. Les érudits les plus pauvres font office de scribes, lisant et écrivant des notes pour les autres, car la plupart des citoyens de l'Empire sont analphabètes. D'autres deviennent tuteurs pour éduquer les riches.

Les Maîtres les plus doués sont invités à rejoindre une université, avec des professeurs renommés donnant des conférences populaires à des centaines d'étudiants. Les Nains et les Hauts Elfes sont moins susceptibles d'être employés dans une institution impériale, bien qu'ils puissent visiter l'Empire à la recherche de connaissances ésotériques.

Aucun d'entre nous ne l'aimait beaucoup. Une chose maigre que le capitaine a traînée à la bibliothèque à Altdorf, le nommé Sosber. Elle est restée entre ses griffes. Un nez dans un livre. Mais quand nous avons finalement affronté le Cadavre, quand les soi-disant guerriers se sont enfuis, elle a tenu bon. Sa voix silencieuse résonnait d'une voix d'acier alors qu'elle criait où frapper. Pas les cerveaux comme on pourrait le croire, non, mais le corps. L'acier a tué la bête ce jour-là, mais la connaissance l'a rendu possible.

– Oskar Reisdorf, Mercenaire

Les érudits pauvres qui ne peuvent pas ou ne veulent pas donner de cours particuliers ont souvent besoin de fonds pour poursuivre leurs recherches. Quelques-uns parcourent les coins sombres du monde à la recherche de secrets perdus et de tomes anciens. D'autres sont engagés pour accompagner des expéditions d'aventure où leurs connaissances peuvent être mises en pratique.

Les érudits sont une carrière utile, avec accès à des compétences rares, un bon moyen pour le MJ de partager l'information avec les joueurs. Joués avec bon sens, ils peuvent contrebalancer la témérité et les tendances des personnages martialement enclins à résoudre tous les problèmes avec une lame. Les érudits peuvent utiliser leurs connaissances pour résoudre des énigmes ou trouver des stratégies et des tactiques inhabituelles.

AVANCEMENT ERUDIT

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
			✝	⚒		⛊	✝	✝	☠

CHEMIN DE CARRIÈRE

✝ **Étudiant — Cuivre 3**
Compétences : Résistance a l'alcool, Interprétation (Conteur), Jeux, Commérages, Marchandage, Langue (Classique), *Connaissances (Choix)* , Recherche
Talents : Porter un Toast, Lecture/Ecriture, Savant, Calculateur Mental
Objets : Alcool, Livre, Opinions, Matériel d'Écriture

⚒ **Érudit — Argent 2**
Compétences : Art (Écriture), Intuition, Langue (choix), Connaissances (choix), Perception, Commerce (choix)
Talents : Bouquineur, Étiquette (érudits), Lecture rapide, Charmant
Objets : Accès à une Bibliothèque, Diplôme

☠ **Compagnon — Argent 5**
Compétences : Interprétation (Lecture), Intimidation, Langue (Choix), Connaissance (Choix)
Talents : Linguistique, Orateur Public, Savant (Choix), Tour du Souvenirs
Objets : Plateau de support, Robes

⛊ **Professeur — Or 1**
Compétences : Interprétation (rhétorique), connaissance (choix)
Talents : Œuvre Maîtresse, Maître Orateur, Savant (choix), Vif d'Esprit
Objets : Étude



MAGE

Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Craint et méprisé par les citoyens de l'Empire, vous exercez légalement une magie puissante et périlleuse.

Les magiciens canalisent l'un des huit Vents de magie que seuls les lanceurs de sorts perçoivent, pour lancer des sorts puissants. Pour exercer légalement la magie dans l'Empire, un Humain doit suivre les règles de la Magie Impériale et appartenir à l'un des huit Collèges de Magie d'Altdorf - chacun dédié à un vent spécifique, car les Magister ne peuvent en canaliser sur un seul. Après l'obtention de leur diplôme, les apprentis deviennent magistères et servent l'Empire. Les magistères étudient et pratiquent soigneusement leur art, qu'ils ne peuvent utiliser, selon les articles, qu'en-dehors de leurs collèges pour défendre leur propre vie, ou contre les ennemis de l'Empire. De nombreux Magistères sont attachés à la Force armée de l'Empire et, bien qu'ils soient traités avec circonspection, aucun ne peut nier leur efficacité sur le champ de bataille.

AVENCEMENT MAGE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+				☠	⚒		+	+	⛊

Chemin de Carrière

+ Apprenti Mage — Cuivre 3
Compétences: Canalisation (choix de la couleur), Esquive, Intuition*Langage (Magick)* , Connaissance (Magic), Mêlée (Basic), Mêlée (Estoc), Perception
Talents: Harmonisation Aethyric, Magie Mineure, Lire/ Ecrire, Seconde vue
Objets: Grimoire, Grand Bâton

⚒ Mage — Argent 3
Compétences: Charme, Calme, Commérages, Intimidations, Langue (bataille), Langue (choix)
Talents: Magie des arcanes, Détecter Artefact, Mains rapides, Sixième sens
Objets: Licence Magique

☠ Maître Mage — Or 1
Compétences: Soins des Animaux, Évaluation, Connaissances (Guerre), Équitation (Cheval)
Talents: Deux Arme, Diction Instinctive, Sens Magique, Menaçant,
Objets: Apprenti, Cheval de guerre léger, objet magique

⛊ Seigneur Mage — Or 2
Compétences: Langue (choix), connaissance (choix) **Talents:** Conscient du combat, Effrayant, Volonté de fer, Mage de guerre
Objets: Apprenti, Bibliothèque (Magie), Atelier (Magie)

Je me fiche des promesses qu'ils font ou des universités auxquelles ils appartiennent, c'est des abominations dangereuses. Je continue à demander leur destruction au nom de Sigmar, pour notre bien à tous.

– Reikhardt Mair, chasseur de sorcières

Beaucoup de Magistères laissent les Collèges de Magie endettés pour le coût de leurs frais de scolarité. Ces sorciers peuvent être désireux de trouver un emploi immédiat, ou de chercher leur fortune sur terre, en mer, ou n'importe où ailleurs où ils pourraient être en mesure de trouver des reliques, des artefacts ou des tomes perdus de la magie de l'histoire. Les magistères de voyage, désireux de faire leurs preuves, sont activement encouragés à tester leurs compétences à travers l'Empire en traquant les dangers qui menacent la population locale.

Les magiciens sont d'excellents personnages pour ajouter de la puissance de feu à un groupe, mais il peut être intimidant pour les nouveaux joueurs d'avoir à apprendre un ensemble de règles supplémentaires pour les sorts. Pour cette raison, le MJ devrait être conscient qu'il pourrait avoir besoin au départ d'un soutien supplémentaire pour s'assurer qu'il utilise ces règles efficacement et au mieux des intérêts du groupe. Vous choisirez la couleur de la magie que vous étudiez quand vous prendrez le Talent Magique Arcanique. Pour plus d'informations sur la magie, voir le **chapitre 8 : Magie.**



AGITATEUR

Nain, Halfling, Humain

Charismatique et éloquent, vous défendez votre cause face à l'opposition de la communauté.

Les agitateurs font du plaidoyer pour des causes politiques en utilisant la presse écrite, la protestation et la prise de parole en public. Ils rassemblent la sympathie et le soutien de la population démunie, mais doivent se garder d'attirer l'attention des Sigmarites ou des Nains intéressés par le maintien des traditions établies. Les agitateurs les plus dangereux ont déstabilisé le pouvoir des nobles, des villes, et même des provinces entières. Les pamphlétaires clouent des panneaux d'affichage ou les distribuent sur les places du marché, même si souvent ceux qu'ils cherchent à atteindre ne savent pas lire.

Les agitateurs religieux peuvent bien gagner leur vie en tant que prédicateurs de rue, en recevant des dons de dévots pieux et en attirant des flagellants et des zélotes comme disciples. Les agitateurs qui survivent assez longtemps pour devenir des démagogues sont souvent soutenus par des alliés puissants et cachés qui poursuivent le changement pour leurs propres motifs.

ALTDORF POUR LES ALTDORFIENS ! MIDDENLANDIENS DEHORS !
– Brochure, rue des Cent Tavernes, Altdorf

Croyez-moi, si vous cherchez à extirper les agents de la Filature du Destin, suivez les clameurs dans les rues. Ils ne peuvent pas y résister. Ils feront surface, tôt ou tard.
– Adrian Hoven, clerc capitaine, Chevaliers du cœur ardent

Les agitateurs se déplacent souvent, à la recherche de foules plus nombreuses ou fuyants les autorités. Ils peuvent devenir les chefs de groupes hétéroclites de personnes agitées et mécontentes, les exhortant - ou même les extorquant - à se battre pour une plus grande cause

Altdorf a une réputation légendaire pour ses brumes profondes et ses émeutes. Peut-être est-ce parce qu'Altdorf est la capitale impériale, ou peut-être parce que le Collège Gris attire des vagues d'Ulgu, le vent gris de la magie, à la ville. Quoi qu'il en soit, il semble que chaque fois que le brouillard arrive, des foules s'élèvent dans les rues, et malheur aux gardiens qui tentent de faire taire leur droit d'être entendus..

AVANCEMENT AGITATEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
	+						+		+

Chemin de Carrière

+ Auteur de Brochures — Cuivre 1
Compétences: Art (Ecriture), Corruption,*Charme* , Résistance a l'Alcool, Commérage, Marchandage, Connaissance (Politique), Métier (Imprimerie)
Talents: Baragouiner, Sociable, Faire la Manche, Lire/Ecrire
Objets: Nécessaire d'écriture, Marteau et Clous, Pile de Dépliants

⚒ Agitateur — Cuivre 2
Compétences: Calme, Esquive, Interprétation (Conteur), Jeux, Intuition, Commandement
Talents: Chat de Gouttière , Argumenté, Zèle Passionné, Orateur Public
Objets: Chemise de Cuir

Fauteur de Troubles — Cuivre 3
Compétences: Athlétisme, Intimidation, Mêlée (Bagarre), Perception
Talents: Menteur, Coups Bas, Fuyez !, Pas de Coté
Objets: Arme de Poing, Brochure

Démagogue — Cuivre 5
Compétences: Connaissance (Héraldique), Équitation (Chevale)
Talents: Étiquette (Choix), Maître Orateur, Comploteur, Charmant
Objets: 3 Auteur de Brochures, Mécène, Presse à Imprimer, Chapeau Impressionnant



ARTISAN

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Artisan compétent, vous êtes fier de votre travail, vous créez des produits à vendre et à commissionner.

Les artisans produisent des biens, allant des produits de première nécessité vendus par les pâtissiers et les boulangers, aux armes et aux bateaux fabriqués par les forgerons et les charpentiers. Les grandes villes de l'Empire ont des guildes pour protéger les Artisans locaux contre les fraudeurs, car le gagne-pain d'un Artisan peut être mis en danger par des concurrents non qualifiés qui vendent des marchandises bon marché de mauvaise qualité. Les artisans de la Guilde observent des normes de qualité strictes, et ceux qui ne les respectent pas sont black listé et interdis de faire du commerce dans la région.

Les artisans travaillent à tous les niveaux de la société non seulement pour produire des biens, mais aussi pour les réparer. Ils sont employés par les marines pour entretenir les navires, par les armées pour gérer les machines de guerre et les ouvrages de siège, et par les maisons marchandes de toutes tailles pour transformer les matières premières en biens vendables.

AVANCEMENT ARTISAN

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
		+	+			+	⛊	☠	⚒

Chemin de Carrière

+ Apprenti Artisan — Cuivre 2
Compétences: Athlétisme, Calme, Résistance a l'Alcool, Esquive, Résistance, Évaluation, Discrétion (Urbain), *Métier (Choix)*
Talents: Artistique, Artisan (choix), Dos Solide, Très Fort
Objets: Craie, Veste en Cuir, d10 chiffons

⚒ Artisan — Argent 1
Compétences: Charme, Marchandage, Connaissance (locale), Commérages, Langue (Guilde), Perception
Talents: Négociateur, Étiquette (Guilde), Doigts Agile, Costaud
Objets: Licence de guilde, Outils de métier

☠ Maître Artisan — Argent 3
Compétences: Intuition, Commandement, Recherche, Signes secrets (Guilde)
Talents: Sens aiguiser (Goût ou Toucher), Maître artisan (Choix), lecture/écriture, Bricoleur
Objets: Apprenti, Atelier

⛊ Maître de guilde — Or 1
Compétences: Corruption, Intimidation
Talents: Corrupteur, Œuvre Maîtresse, Orateur public, Comploteur
Objets: Guilde, Vêtements de qualité

Désolé, maîtresse, toutes les chaussures ont disparu ! J'ai oublié d'éteindre le feu hier soir. Les Esprits ont dû les prendre.
– Wiebke, apprenti cordonnier et voleur

Tu dois comprendre, mon garçon, que le vin de Wurtbad a une réputation. Cette bouteille semble avoir été soufflée à travers un fusil Hochland. "Tout simplement inacceptable.
– Frau Glasmeister, chef de la Guildmaster des souffleurs de verre

Les artisans en formation peuvent être envoyés à la pratique auprès d'autres maîtres. La pression constante pour atteindre la perfection est si étouffante que les jeunes artisans prennent parfois une pause pour poursuivre des entreprises plus libératrices, parfois en soutenant l'armée ou la marine.

Les Guildes Naines n'admettent généralement pas d'Humains, et les Nains sont traditionnellement autorisés à exercer leur métier dans les villes impériales sans rejoindre une Guilde locale. Cela peut causer des conflits, car les guildes sont rarement satisfaites de la concurrence entre elles. Les Halflings ne sont pas si particuliers, et la plupart se joindront volontiers aux Guildes Humaines (si elles sont admises) et permettront aux Humains de rejoindre leur Guilde. Les elfes n'ont pas de Guildes d'Artisans, et bien qu'ils puissent s'y joindre, il est peu probable qu'ils s'abaisseront pour le faire.



MENDIANT

Nain, Halfling, Humain

Vous vivez de la charité des autres par la persuasion et le charme.

La rumeur paysanne selon laquelle les rues d'Altdorf sont bordées d'or est une cruelle raillerie pour ses mendiants. Ils comptent sur la générosité d'étrangers et de rebuts ramassés dans la boue et les détritus de la vie urbaine, bien que les badauds se feront un plaisir de jeter quelques sous pour les faire disparaître. La loi leur accorde peu de protection et la garde n'a aucune sympathie pour les vagabonds.

Les pauvres se retrouvent souvent dans la rue en tant qu'orphelins et sont entrés et sortis de la Maison de la Miséricorde toute leur vie. Une fois que les compétences de Base de la fouille et de la mendicité sont acquises, les mendiants peuvent perfectionner leurs techniques à l'aide de déguisements et de stratagèmes de sympathie. D'autres pauvres ne sont pas démunis, mais simplement employés dans certaines des pires occupations, au niveau le plus bas de l'échelle sociale, comme les travaux agricoles et le ramassage des os et chez les hommes chiffonnés ou osseux.

AVANCEMENT MENDIANT

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
☠			✝	⛊	✝			⚒	✝

Chemin de Carrière

✝ **Pauvre — Cuivre 0**
Compétences: Athlétisme,*Charme* , Résistance a l'Alcool, Calme, Esquive, Résistance, Intuition, Discrétion (Urbain)
Talents: Faire la Manche, Résistance (Maladies), Soupe de Cailloux, Très Résistant
Objets: Couverture, Gobelet de Mauvaise Qualité

⚒ **Mendiant — Cuivre 2**
Compétences: Interprétation (comédie), Interprétation (choix), Commérages, Marchander, Perception, Escamotage.
Talents: Chat de Gouttière, Indigne d'Intérêt, Criminel, Étiquette (Criminels)
Objets: Béquille, Bol

☠ **Maître mendiant — Cuivre 4**
Compétences: Domination Animal, Commandement, Connaissances (locales), Signes secrets (Vagabond)
Talents : Baragouiner , Coups bas, Robuste, Pas de côté.
Objets : Matériels de déguisement, Cachette, Pauvre suiveur

⛊ **Roi mendiant — Argent 2**
Compétences: Corruption, Intimidation
Talents: Menteur, Intrépide (Gardiens), Fausse Respectabilité, Charmant
Objets: Tanière, Grand Groupe de Suiveurs Mendiants

S'il vous plaît, Madame, je vous supplie humblement d'avoir assez de cuivre pour acheter du pain ce soir. Même un sous ferait l'affaire - Gutbäcker vend de vieux objets

– Elsie, Halfling mendiante

J'ai perdu ma jambe dans la bataille de Bögenwasser. Les deux mains ont été dévorées par un Squig quand les Gobelins ont tendu une embuscade à notre patrouille près de Bögenauer. "Tout ça pour protéger le Reikland et notre Empereur.

– Klaas, vétéran soldat

Vous aurez Königplatz la semaine prochaine - j'ai besoin de vous bruyamment dans la Luitpoldstrasse aujourd'hui. Pour quoi faire ? Mieux vaut ne pas demander, tout ce que vous devez savoir, c'est que les couteliers veulent que la garde soit distraite. Je me fais un devoir de ne pas offenser les Couteliers, et si vous voulez une carrière prospère, vous suivrez mon exemple.

– L'empereur", Roi-Mendiant d'Altdorf

La seule direction à partir du bas du rocher est vers le haut. Certains mendiants laisseront volontiers la gouttière derrière eux pour s'aventurer, tant qu'ils ne sont pas exploités comme proies de combat. Ceux qui n'ont pas les moyens de se payer un porteur peuvent engager un mendiant à la place, et le savoir-faire d'un mendiant est utile lorsqu'il est sans le sou et affamé. Et, si tout va mal, il est facile de retourner à la vie de mendiant.



ENQUETEUR

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain

Perceptif et méfiant, vous fouillez au plus profond du cœur de n'importe quel crime, et vous trouvez toutes les réponses

La plupart des enquêteurs se penchent sur les cas de vols de biens, de personnes disparues ou de meurtres, bien que certains sujets de recherche pour les journaux, ou même des suspects de chantage au criminel pour "argent caché ", fassent l'objet d'un article de la presse généraliste. Les techniques d'enquête comprennent le relevé de l'empreinte, le contre-interrogatoire, le raisonnement déductif et, au besoin, la tentative d'introduction par effraction. Là où les enquêteurs laïcs opèrent en marge de la loi ou pour une institution comme la garde d'une maison marchande, les enquêteurs religieux - qui servent le plus souvent Sigmar et Verena - suivent des codes éthiques, plus rigoureux. ..

Certains enquêteurs chevronnés cultivent des allures sophistiquées et réalistes pour améliorer leur crédibilité. Bien que les maîtres-chercheurs se vantent souvent d'être des " spécialistes de l'observation ", les compétences qu'ils prétendent posséder ne s'acquièrent pas. Une auto-promotion considérable est nécessaire pour devenir l'un des détectives célèbres qui reçoivent des offres d'emploi de partout dans l'Ancien Monde.

J'ai le regret de vous informer que votre mari est enterré dans le potager de Frau Kohl, sous les navets. Ça fera 6 Pistoles et 4 sous, s'il vous plaît.

– Ciguë Surelight, limier elfe

Nous pouvons déduire de cette porte éclatée que le voleur est sorti avec l'aide d'une très grande créature. Mais cette créature n'a pas pu descendre l'étroit escalier. Il ne reste donc que deux conclusions possibles. Soit elle s'est matérialisée de nulle part, soit notre voleur est un changeur de forme....

– Zavant Konniger,'Sage-Detective'.

Comme vous le savez sûrement, je suis le plus grand détective du monde. Vous avez entendu parler d'Alphonse, non ?

– Alphonse Hercules de Gascoigne, Détective Diminutif Bretonnien

Des enquêteurs sont parfois engagés pour résoudre des mystères beaucoup trop dangereux à résoudre seuls, ce qui peut être la création informelle d'une aventure. Bien sûr, la nature même des mystères peut faire en sorte que chaque cas résolu mène à un autre mystère. Les enquêteurs peuvent donc bénéficier d'un emploi stable, pourvu qu'ils soient en mesure d'identifier des clients consentants pour chaque nouveau mystère qu'ils découvrent.

AVANCEMENT ENQUETEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
				+	+	☠	+	⛊	⚒

Chemin de Carrière

+ Limier — Argent 1
Compétences: Charme, Escalade, Calme, Commérages, Intuition, *Perception* , Discrétion (urbaine), Pistage
Talents: Chat de gouttière, Indigne d'Intérêt, Lecture/Ecriture, Vif d'Esprit
Objets: Lanterne, Huile pour lampe, Journal, Plume d'oie et encre

⚒ Enquêteur — Argent 2
Compétences: Résistance a l'alcool, esquiver, Connaissance (droit), Mêlée (bagarre), Crochetage, Escamotage
Talents: Étiquette (choix), Intelligent, Observer, Tenace
Objets: Veste en cuir, Arme de poing, Loupe, Outil de Crochetage

☠ Enquêteur principal — Argent 3
Compétences: Corruption, évaluation, commandement, connaissance (choix)
Talents: Bouquineur, Entrée par effraction, Sixième sens, Charmant
Objets: Assistante, Bureau

⛊ Détective — Argent 5
Compétences: Intimidation,, Connaissances (choix)
Talents: Sens aiguisé (choix), Savant (choix), Lecture Rapide, Tour du Souvenirs
Objets: Réseau d'informateurs, Longue Vue



MARCHANT

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain

Astucieux et calculateur, vous achetez à bas prix pour vendre à haut prix, et vous gagnez plus d'argent que la plupart des gens ne le verront jamais.

La plupart des marchands vendent des produits simples comme l'alcool, les textiles, l'artisanat du bois et la poterie. Car les marchandises exotiques rares et ambitieuses telles que le gromril nain ou les épices orientales génèrent des profits plus élevés, mais sont plus longues à transporter et exigent de forts contacts avec l'étranger. Les marchands ne peuvent pas vendre dans la plupart des villes sans l'approbation d'une guilde de marchands (et les paiements à une guilde de marchands), des institutions puissantes rivalisant avec les cours nobles en influence politique. Le commerce local est géré par des commerçants qui expédient les marchandises entre les villages de rase campagne et les villes voisines.

Les commerçants peuvent se joindre aux guildes en faisant un apprentissage auprès des maîtres marchands en tant que partenaires d'affaires juniors. Les puissants princes marchands possédant des entrepôts et des bureaux de vente dans plusieurs villes jouissent du même statut que les nobles mineurs. En plus de la négociation, certains marchands se spécialisent également dans les services bancaires, le prêt de fonds et les placements.

AVANCEMENT MARCHANT

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⛊				☠	✢		⚒	✢	✢

Chemin de Carrière

✢ Négociant — Argent 2
Compétences: Soins des Animaux, Corruption, Charme, Résistance a l'Alcool, Conduite, Jeux , Commérage,*Marchandage*
Talents: Baragouiner, Négociateur, Lecture/Écriture, Charmant
Objets: Boulier, Mule et Charrette, Bâche en Toile, 3d10 Argent

⚒ Marchand —Argent 5
Compétences: Évaluation, Intuition, Langue (choix), Langue (Guilde), Connaissance (locale), Perception
Talents: Corruption, Détourner Étiquette (Guilde), Intelligent
Objets: Bateau fluvial ou 2 Chariots, Permis de Guilde, 20 CO

☠ Maître Marchand — Or 1
Compétences: Calme, Langue (Classique), Navigation, Signes secrets (Guilde)
Talents: Menteur, Étiquette (choix), Numismate, Vif d'Esprit
Objets: Maison de ville avec serviteurs, Entrepôt, 100 CO

⛊ Prince Marchand — Or 3
Compétences: Connaissances (choix), intimidation
Talents: Volonté de Fer, Chance, Comploteur, Riche
Objets: 2 bateaux fluviaux ou 4 chariots, grand domaine urbain, 2 entrepôts, 1000 CO, Vêtements de qualité

Si Nuln veut la guerre commerciale, qu'il en soit ainsi, je verrai leur rivière bloquée et j'augmenterai les taxes sur les armes. Après tout, l'Empereur me doit quelques faveurs...

- Leo van Haagen, Prince Marchand de Marienburg

Comment suis-je devenu millionnaire ? Eh bien, quand j'étais une fille avec seulement un sou à mon nom, je suis allée chez le fermier local et j'ai acheté une pomme. Puis je suis allé au marché et j'ai vendu la pomme pour deux sous. Le lendemain, j'ai acheté deux pommes au fermier et je suis retourné au marché et j'ai vendu les pommes pour quatre sous. Et ainsi de suite, tous les jours, j'allais à la ferme acheter des pommes, puis je me rendais au marché pour les vendre à profit. Et quand j'avais vingt-cinq ans, mon grand-père est mort et m'a laissé un million de couronnes.

- Johanna Sainzburg, Magnat de fruits frais

Les marchands partagent une certaine parenté avec les aventuriers, les louant souvent à des gardes caravaniers, professionnels. Les aventuriers sont adaptables et entreprenants par nature, ce qui en fait des candidats idéaux pour un partenariat dans une société commerciale, mettant les marchands en contact avec toutes sortes de personnages hauts en couleur.



RATIER

Nain, Halfling, Humain

Vous évitez à la civilisation d'être envahie par la vermine avec l'aide de votre fidèle compagnon canin.

Les Ratiers patrouillent chaque ville et cité, et pour une bonne raison. Les rues de l'Empire sont encombrées de reste de nourriture et de saletés, des lieux de reproduction parfaits pour la vermine. Les chasseurs de rats gagnent leur croûte en tuant ces rats, en nettoyant leurs nids des caves et en fouillant les réseaux d'égouts désespérément infestés de l'Empire... Pourvu qu'ils soient assez courageux pour affronter les autres choses là-bas. Lorsqu'ils sont en apprentissage, les Ratiers adoptent habituellement un chiot errant qu'ils dressent pour attraper les rats. Les chasseurs de rats les plus coriaces sont embauchés par des villes comme garde d'égout pour chasser les rats géants et autres animaux nuisibles souterrains. En de rares occasions, des villes entières sont envahies et reconquises par la suite à l'aide d'exterminateurs.

AVANCEMENT RATIERS

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+	+	⛊	⚒	☠				+	

Chemin de Carrière

+ Chasseur de Rats — Cuivre 3
Compétences: Athlétisme, Dressage d'Animaux (Chien), Emprise Animal, Résistance a l'Alcool, Résistance, *Mêlée (Basic)* , Distance (Fronde), Discrétion (Souterrain ou Urbain)
Talents: Vision Nocturne, Résistance (Maladie), Coup Puissant, Coup Assomment
Objets: Fronde avec Munitions, Sac, Petit Chien Vicieux

⚒ Ratier — Argent 1
Compétences: Soins des animaux, Commérage, Marchandage, Connaissance (poison), Perception, Braconnage
Talents: Combattant Confiné, Étiquette (Guilde), Intrépide (Rats), Très résistant
Objets: Pièges pour animaux, Poteau pour rats morts

☠ Vérin d'égout — Argent 2
Compétences: Escalade, Calme, Esquive, à distance (Arbalète Pistolet)
Talents: Robuste, Cœur Solide, Jambes Puissante Rat des tunnels
Objets: Lanterne Davrich, Arme de Poing, Chemise de Cuir

⛊ Exterminateur — Argent 3
Compétences: Commandement, Pistage
Talents: Intrépide (Skaven), Menaçant, Coriace, Esprit Fort
Objets: Assistant, Grand et vicieux chien, Sac d'appâts empoisonnés (10 doses de Tue-Cœur)

Tu vois là, près du tas caché, Otmar ? Il y en a une grosse ! Assure-toi qu'il est mort avant de le ramasser. Il vous mordra la main avec ses dents empoisonnées.

– Annaliese Rattenfänger, Sewer Jack

'Désolé, mon pote. Le reste de la guilde s'occupe des rats. Moi et mes potes, on s'occupe des plus gros dans les égouts. La marée d'entre eux en bas, il y a....

– Mårten Stormdal, exterminateur d'Ubersreik

Les chasseurs de rats se déplacent vers de nouvelles villes lorsque les rats deviennent " trop gros " ou " trop intelligents ", ou lorsque la concurrence devient féroce. Lorsqu'ils voyagent, ils peuvent se lier d'amitié avec ceux qui accueillent l'aide d'un porte-rat dans la rue, et Ratiers sont prêts à se lancer dans des endroits que les gens normaux ne fréquenteront pas.

Si vous voulez le personnage qui peut être conscient de la présence de Skavens **(voir page 336).** Cependant, les Skavens assassinent fréquemment tous ceux qui répandent des rumeurs sur leur existence. Pour cette raison, il est peu probable que les chasseurs de rats avisés admettent ce qu'ils savent, certains utilisant même leur opinion professionnelle pour discréditer activement les " récits " d'hommes-rats ".



CITADIN

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain

Ambitieux et socialement mobile, vous êtes la force de travail qui unit la société urbaine.

Les citadins répondent à leurs besoins en main-d'œuvre et à la demande de travailleurs de ces centres commerciaux florissants. Ils remplissent différents rôles pour des artisans privés ou des conseils municipaux : Banquiers, Commis, Hawkers, Aubergistes, Vendeurs de journaux, Ostlers, Magasiniers, Commerçants, Péagers, Laveurs, et beaucoup plus. Les taux de rémunération varient ; certains peuvent marchander pour obtenir une Commande supplémentaire, tandis que les employés civils comme les allumeurs de réverbères et les gardiens de péage reçoivent des salaires fixes. Il y a peu de possibilités de promotion, mais ceux qui ont de la détermination, du savoir-faire et de la chance pourraient éventuellement posséder une propriété ou une entreprise.

Les citadins les plus performants rejoignent souvent les conseils municipaux qui supervisent les affaires civiques, les Bourgmestre - les plus importants dirigeants municipaux - jouissant souvent du même statut social que les Princes Marchands et les Maîtres des corporations.

Je crains que vous ne deviez enlever vos sacs à dos dans cette boutique et laisser votre Arme d'Hasts à la porte. Le propriétaire déduit les céramiques cassées de mon salaire.

– Frida, Part-time Shopkeeper

Les citadins font partie d'une classe de plus en plus nombreuse de citoyens qui disposent à la fois de temps et d'argent. Beaucoup prennent un ou deux jours de congé par semaine et peuvent facilement s'intégrer dans une vie d'aventure entre les pauses ou après les heures de fermeture. Certains voudront peut-être aller encore plus loin, et si le citadin a de l'argent de côté, il devrait être facile de négocier du temps libre avec un employeur. Il est très courant pour les citoyens de l'Empire d'aller en pèlerinage pendant des semaines ou des mois à la fois. Les travailleurs qualifiés sont toujours en demande, et il y aura probablement un rôle à jouer à leur retour au pays.



AVANCEMENT CITADIN

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
				⚒	+	☠	+	⛊	+

CHEMIN DE CARRIÈRE

+ Commis — Argent 1
Compétences : Charme, Escalade, Résistance a l'alcool, Conduite, Esquive, Jeux, Commérage, *Marchandage*
Talents : Chat de Gouttière, Indigne d'Intérêt, Étiquette (serviteurs), Costaud
Objets : Hébergements, Bottes Robustes

⚒ Citadin — Argent 2
Compétences: Corruption, Évaluation, Intuition, Connaissance (locale), Mêlée (Bagarre), Jouer (choix)
Talents: Négociateur, Détourner, Étiquette (choix), Sociable
Objets: Maison de ville Modeste, Servante, Plume d'oie et Encre

☠ Conseiller municipal — Argent 5
Compétences: Calme, Connaissance (droit), Perception, Recherche
Talents: Corruption, Orateur public, Lecture/Ecriture, Influencer
Objets: Diligence et Chauffeur, Maison de ville

⛊ Bourgmestres — Or 1
Compétences: Connaissances (politique), Intimidation
Talents: Présence dominante, Maître Orateur, Comploteur, Charmant
Objets: Chaînes de Bureau, Entraîneur et valet de Pied, Vêtements de qualité, Grande maison de ville avec jardins et serviteurs

SENTINELLE

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain

Vous maintenez la paix et gardez la populace en ordre pour que votre ville ne sombre pas dans l'anarchie.

Les sentinelles sont employées par les autorités locales pour patrouiller les rues de l'Empire. La plupart ne sont guère plus que des gardiens de la paix bien intentionnés et peu connaissent les lois qu'ils sont censés appliquer. La corruption est endémique et de nombreux gardiens s'enrôlent uniquement pour faire du mal aux gens ou pour soutenir des gangs criminels locaux. Certains peuvent gagner le triple de leur salaire en fermant les yeux.

Au lieu de cela, la paix de l'empereur est normalement maintenue par l'armée locale de l'État, qui érige des murs, surveille les portes et patrouille les rues selon les instructions de ses supérieurs.

Je monte donc à Middenheim, le pays d'Ulric, et qu'est-ce que j'ai trouvé ? Je jure que plus de la moitié de leur gardien de ville sont des femmes ! J'y serais resté jusqu'à la fin de ma carrière si j'avais pu. – Jana Tennisohn, Chief Inspektor (retired), Nuln City Watch

Désolé, monsieur, j'ai un tueur de Halfling, un réseau de contrebande de Weirdroot, une guerre des gangs, et une noble menace de me faire arrêter par ma propre équipe. Votre chat disparu devra attendre jusqu'à demain.

– Sergeant Harri Makkenpieser, Altdorf City Watch

Ce ne sont pas tous les gardiens qui sont malhonnêtes, mais ceux qui ont de la morale sont bientôt blasés par la corruption inhérente au système. En se joignant à des groupes d'aventuriers, les Sentinelles, qui ont des principes, peuvent se faire les champions de la justice selon leurs propres termes. L'expérience de la rue fait des Sentinelles des combattants efficaces dans un petit groupe, et leur présence peut aider à légitimer une bande de bons à rien errants.

AVANCEMENT SENTINELLE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+		+							+

Chemin de Carrière

+ Recrue du guet — Cuivre 3
Compétences: Athlétisme, Escalade, Résistance a l'alcool, Esquive, Résistance, Jeux, Mêlée (choix)*Perception*
Talents: Percé la Ligne, Robuste, Coup Étourdissant, Tenace
Objets: Arme de poing, Chemise de Cuir, Uniforme

Sentinelle — Argent 1
Compétences: Charme, Calme, Commérages, Intimidation, Intuition, Connaissance (Local)
Talents: Entrer par effraction, Criminel, Vision nocturne, Sprinteur
Objets: Lanterne et Mât, Huile pour Lampe, Insigne en Cuivre

Sergent de quart — Argent 3
Compétences: Interprétation (Conteur), Marchandage, Commandement, Connaissances (Droit)
Talents: Désarmer, Étiquette (soldats), Intrépide (criminels), Flairer les ennuis
Objets: Cuirasse de Plate, Casque, Symbole de Rang

Capitaine de quart — Or 1
Compétences: Connaissances (politique), Équitation (cheval)
Talents: Orateur public, Coriace, Fausse Respectabilité, Comploteur
Objets: Chapeau de qualité, Arme de poing de qualité, Symbole de qualité du rang, Cheval d'Équitation avec Selle et Arçon



CONSIELLER

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Sage et bien informé, vous donnez des conseils et une orientation pour que votre employeur prospère.

Les conseillers conseillent les personnes qu'ils servent. Bien au fait des conditions politiques et sociales du domaine de leur employeur, ils ont accès à des informations confidentielles et sensibles. Alors que de nombreux conseillers sont nés dans leur fonction, d'autres recherchent activement le noble patronage comme voie vers la richesse et le pouvoir. Certains jeunes membres de la famille royale choisissent leurs amis d'enfance ou d'université comme premiers assistants, leur faisant confiance pour dire ce que personne d'autre ne veut.

De longues années à la cour ou au service d'un noble de moindre importance ouvrent la voie vers les sommets les plus élevés de leur carrière. Beaucoup de conseillers ne servent pas du tout la noblesse, mais prêtent plutôt leurs vastes capacités aux criminels, aux seigneurs de guerre, aux marchands, aux sectes ou aux guildes.

Sigmar votait avec Reikland pour trois. L'empereur mort, Mootland et Reikland voteront de la même façon, portant Reikland à six. Comme vous le savez, il faut sept voix pour devenir empereur. Étant donné qu'Ar'Ulric vote toujours pour Middenheim, il est très peu probable que le siège impérial revienne à Nuln pendant que la Maison du troisième Wilhelm prospère. Meilleur espoir pour une fille, Votre Grâce. Mariable.

– Krammond, Advisor to the Elector Count of Nuln, 2475 IC

S'il se passe quelque chose de particulier ou de dangereux dans le domaine de leur employeur, un conseiller est bien placé pour enquêter. Aux niveaux supérieurs de la carrière, un conseiller ou un chancelier aura son propre personnel de confiance sur lequel il pourra compter pour s'occuper des affaires s'il prend un congé de courte durée. Les conseillers peuvent approcher différentes catégories de personnes, y compris les plus difficiles d'accès, et ils sont déjà en mesure de poser des questions au nom de leur employeur.

AVANCEMENT CONSEILLER

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
			+	+	+				

Chemin de Carrière

+ Aide — Argent 2
Compétences: Corruption, Résistance a l'Alcool, Résistance, Commérages, Marchandage, Langue (classique),*Connaissances (Politique)* , Perception
Talents: Indigne d'Intérêt , Étiquette (choix), Sociable, Lecture/Écriture
Objets: Matériel d'écriture

Conseiller — Argent 4
Compétences: Charme, Calme, Évaluer, Jeux, Intuition, Connaissance, (Local)
Talents: Baragouiner, Criminel, Comploteur, Influencer
Objets: Livraison

Consultant — Or 1
Compétences: Interprétation (Conteur), Commandement, Langue (Choix), Connaissance (Choix)
Talents: Argumenté, Corrupteur, Comploteur, Menteur
Objets: Vêtements de Qualité, Assistant

Chancelier — Or 3
Compétences: Connaissances (héraldique), Équitation (cheval)
Talents: Présence Dominante, Détourner,Fausse Respectabilité, Charmant
Objets: Cheval d'équitation avec selle et harnais, Vêtement de cour de qualité, Personnel de conseillers et Aides



ARTISTE

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Vous possédez un don artistique qui transcende la vie quotidienne et élève l'âme des autres.

Les artistes utilisent leurs talents - pour la peinture, la sculpture, l'écriture et autres - pour créer des œuvres d'art. Souvent, leur carrière débute comme apprentis auprès de maîtres artistes expérimentés, bien que certains soient tout simplement des prodiges. Les meilleurs peuvent attirer un mécène, et certains finissent par enseigner, formant leurs propres écoles d'art et attirant les bienfaiteurs les plus riches dans leurs salons à la mode.

Malheureusement, la plupart des artistes passent leur vie à tenter en vain de prouver leur valeur à une société qui les apprécie rarement. Certains parviennent à joindre les deux bouts par différents moyens : satiriser les nobles et politiciens dans des caricatures pour les journaux d'Altdorf, esquisser des suspects pour les capitaines de la Garde, écrire des commentaires sociaux ou même créer des œuvres pour les artistes plus connus.

AVANCEMENT ARTISTE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
		+		+		+			

Chemin de Carrière

+ Apprenti Artiste — Argent 1
Compétences: *Art (Choix)*, Calme, Résistance a l'Alcool, Évaluation, Résistance, Commérages, Perception, Discrétion (Urbain)
Talents: Artistique, Vif, Dos Solide, Ténacité
Objets: Pinceau ou burin ou plume d'oie

Artiste — Argent 3
Compétences: Escalade, Jeux, Marchandage, Intuition, Langue (Classique), Métier (Art)
Talents: Comploteur, Criminel, Sociable, Doigt Agile
Objets: Sac à Bandoulière Contient des Outils de Métier (Artiste)

Maître Artiste — Argent 5
Compétences: Charme, Commandement, Connaissance (Art), Connaissance (Héraldique)
Talents: Sens Aiguisé (Choix), Négociateur, Étiquette (Choix), Flairer les Ennuis
Objets: Apprenti, Mécène, Atelier (Artiste)

Maestro — Or 2
Compétences: Recherche, Équitation (Cheval)
Talents: Ambidextre, Fausse Respectabilité, Œuvre Maîtresse, Lire/Ecrire
Objets: Grand Atelier (Artiste), Bibliothèque (Art), 3 Apprentis

S'il vous plaît, ne bougez pas, mon seigneur. Il est assez difficile de saisir la majesté de votre visage si vous continuez à vous gratter ainsi. Parfait ! Tenez cette pose encore quelques secondes, s'il vous plaît. Et c'est reparti et tu as recommencé. Puis-je vous suggérer d'aller voir l'apothicaire ? Il peut avoir plusieurs remèdes efficaces contre les poux, surtout si vous trouvez votre agitation incessante aussi gênante que moi...

– Gottlieb Toman, Painter, prior to his execution

Il n'est pas toujours facile d'attirer des clients appropriés, et les artistes de toutes les disciplines se retrouvent donc à voyager à l'étranger à la recherche d'un mécène. Même ceux qui ont les moyens de subvenir à leurs besoins prennent la route à la recherche de nouveaux paysages pour peindre, sculpter ou inspirer. Les fresques sacrées et les reliefs dédiés aux dieux sont souvent commandés dans des temples, abbayes et églises lointaines.



DUELLISTE

Nain, Haut Elfe, Humain

Votre lame est un instrument de justice, lié par une longue tradition et employé avec une précision mortelle.

Les duellistes se battent au nom d'autrui - réglant des questions d'honneur entre organisations ou individus - ou comme substituts de la loi, représentant l'accusé ou l'accusateur dans les procès au combat. Pour certains duellistes, l'acte de se battre est une récompense suffisante pour les risques considérables auxquels ils sont confrontés. La formation est dangereuse, laissant certains apprentis paralysés ou marqués à vie. Ceux qui vivent assez longtemps pour apprendre de leurs erreurs peuvent aspirer à la gloire d'un aître d'arme, enseignant leurs techniques aux étudiants enthousiastes. Les champions judiciaires s'affrontent au nom des gouvernements et des nobles, et leurs lames peuvent déterminer le sort des nations. Certains duellistes modernes, en particulier les étudiants à la tête brûlée d'Altdorf, préfèrent les pistolets. Cela est considéré par la génération plus âgée comme déshonorant et téméraire.

AVANCEMENT DUELLISTE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+	⚒	☠		+	+			⛊	

Chemin de Carrière

+ Escrimeur — Argent 3
Compétences: Athlétisme, Esquive, Résistance, Soins, Intuition, Langue (classique), *Mêlée (choix)* , Perception
Talents: Frapper la Lame, Distraire, Feinter, Pas de côté
Objets: Arme de poing ou Rapière, Sac en Bandoulière contenant Vêtements et 1d10 Bandage

⚒ Duelliste — Argent 5
Compétences: Charme, Calme, Jeux, Mêlée (Parade), A Distance (Poudre noire), Métier (Armurier)
Talents: Réflexes de Combat, Étiquette (choix), Tir rapide, Renversement
Objets: Main Gauche ou Brise-épée, Pistolet avec Poudre à canon et Munitions

☠ Maître du duel — Or 1
Compétences: Intimidation, Commandement, Mêlée (choix), Représentation (Acrobaties)
Talents: Ambidextre, Désarmé, Deux Arme, Riposte
Objets: Rapière de qualité, arme de poing, seconde main fiable, 2 Arme d'entraînement en bois

⛊ Champion judiciaire — Or 3
Compétences: Connaissance (Droit), Mêlée (choix)
Talents: Maître de Combat, Menaçant, Frappe de Réaction, Coup Endommagent
Objets: 2 armes de qualité

Premier sang, imbécile ! Premier sang ! Et voilà que vous êtes allés le chercher !

- Ortolf Ehardt, Burgher

"Pour ma défense, monsieur, il a été le premier à saigner.

- Rosabel Viernau, Duellist

'Assurez-vous toujours d'avoir Doktor Schuller sur place. Le déni ? Bonne question. Payez-la à l'avance, traitez-la avec civilité, et elle fera demi-tour. Puis elle ne voit rien tant que le duel n'est pas terminé, d'une façon ou d'une autre.

- Blademaster Aleksandr Amblestadt's advice to his students.

Tant les Duellistes inexpérimentés que les Duellistes estimés parcourent l'Empire à la recherche d'adversaires qui leur permettraient de renforcer leur réputation. Pour d'autres, la chasse à l'instructeur vétéran les conduit à explorer les lieux les plus reculés de l'Ancien Monde. Les duellistes qui souhaitent ajouter des styles de combat uniques à leur répertoire sont également à la recherche de maîtres des techniques étrangères. En tant que combattants compétents, les Duellistes améliorent souvent leurs moyens d'existence en travaillant comme mercenaires, et même en gardant des caravanes et des bateaux de plaisance à la légère. Bien que les Nains ne s'intéressent pas à l'escrime avec des épées fragiles et à la friperie de la scène des duels, ils ont une longue tradition d'utilisation du combat pour résoudre des conflits acharnés, et voyageront loin pour améliorer leur technique.



EMISSAIRE

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Emissaire éloquent, vous voyagez loin, vous négociez des pactes et des traités favorables.

Experts en négociation et en interaction sociale, les Envoyés agissent comme des agents au service des intérêts de l'Empire, d'un domaine régional, d'une entité étrangère ou d'une maison de commerce. Les intrigues abondent dans les cercles sociaux, et un tel choix de carrière est une proposition risquée qui ne fait que devenir plus périlleuse aux plus hauts niveaux du gouvernement. Même lorsqu'ils bénéficient d'une certaine forme d'immunité contre les lois ou coutumes étrangères, les ambassadeurs doivent faire preuve de prudence.

Les envoyés doivent d'abord prouver leurs capacités en tant que Héraut d'armes, en aidant les diplomates à mettre au point les détails ennuyeux des transactions, ou en représentant des marchands, des guildes ou des cultes, en bâtissant leur réputation à chaque pacte qu'ils établissent. Certains Envoyés trouvent un emploi dans des sociétés mercenaires ; les meilleurs d'entre eux peuvent assurer un profit à leurs employeurs sans verser une goutte de sang.

AVANCEMENT EMISSAIRE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
			+		+				+

CHEMIN DE CARRIÈRE

+ Héraut — Argent 2
Compétences: Athlétisme, ,*Charme* , Conduite, Esquive, Résistance, Intuition, Équitation (Cheval), Canotage
Talents: Baragouiner, Étiquette (Nobles), Lecture/Écriture, Charmant
Objets: Veste en cuir, livrée, étui à rouleau

Émissaire — Argent 4
Compétences: Art (écriture), Corruption, Calme,Commérages, Marchandage, Connaissance. (Politique)
Talents: Attrayant, Menteur, Étiquette (choix), Voyageur Expérimenter
Objets: Plume et Encre, 10 Feuilles de Parchemin

Diplomate — Or 2
Compétences: Intimidation, Langue (choix), Commandement, Navigation
Talents: Porter un toast,Négociateur,Sociable,Comploteur
Objets: Aide, Vêtements de qualité, Carte

Ambassadeur — Or 5
Compétences: Langue (choix), Connaissance (choix)
Talents: Corrupteur, Présence dominante, Sang noble, Intelligent
Objets: Aide, Vêtements de noble de la meilleure qualité, Personnel des diplomates, Héraut

' Fais gaffe à celui-là. Elle a une langue de serpent et pas de scrupule. Elle a quand même un faible pour le vin elfique et les beaux jeunes hommes de pied. Je suis sûr que vous pouvez arranger quelque chose... De scandaleux.

– Odmar Horst, Guild Envoy

"Mon conseil à Sa Majesté impériale pour maintenir notre lien commercial vital avec Karak Ziflin : laissez-vous pousser la barbe et tenez vos promesses.

– Letter to the High Lord of the Chair, from Ambassador Willemijna von Kotzdam

Les envoyés voyagent beaucoup, rencontrent d'innombrables personnes de tous horizons, cultivent des contacts à travers l'Ancien Monde. On s'attend parfois à ce qu'ils se salissent les mains pour s'assurer que les souhaits de leur maître sont exaucés. Si l'échec n'entraîne pas leur mort immédiate, ils risquent de se retrouver en fuite devant leur propre employeur.



NOBLE

Nain, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

En tant que descendants d'une noble lignée, vous êtes fiers d'appartenir à la noblesse .

Le sang des grands ancêtres coule dans les veines de la noblesse, donnant aux nobles le pouvoir de gouverner, de faire des lois et de rendre la justice. Les nobles héritent souvent de vastes richesses et possessions, bien que seuls ceux qui ont une ligne directe de succession peuvent s'attendre à exercer un véritable pouvoir. Beaucoup passent leur vie à consolider cette richesse et ce pouvoir par les affaires, la politique et la conquête. Ceux qui n'ont pas d'héritage substantiel doivent faire leur propre chemin dans le monde, s'engager dans l'armée ou la marine de l'Etat en tant qu'officier commissionné, ou s'engager au service d'un des dieux. Il est courant de trouver des nobles travaillant pour des maisons nobles plus puissantes, par exemple en envoyant leurs filles servir de servantes à la royauté.

Tout le monde pense que les Nobles ont la vie facile, mais c'est une vie traîtresse et vous vous mettez toujours sur le chemin de quelqu'un. Je préfère tenter ma chance avec vous plutôt que de risquer des assassins chez moi. Donnez-moi un troupeau de Hommes-Bêtes d'un jour à l'autre.

– 'Lugner' Rodziner, Tenth of his Line

Beaucoup de nobles servent leurs familles à l'étranger dans l'espoir de faire progresser leur station et d'être acclamés par leurs pairs. D'autres, ennuyés par une vie dorlotée, recherchent l'excitation en tant qu'aventuriers et héros potentiels. Les scions avec peu de perspectives cherchent parfois leur fortune loin des intrigues courtoises et de la trahison, se lançant dans d'autres occupations pour élargir leurs options.

Le MJ devrait examiner attentivement s'il faut permettre aux joueurs de choisir la carrière de Noble. Elle s'accompagne de beaucoup d'attributs et de pouvoir temporel, surtout aux niveaux supérieurs de la carrière.

AVANCEMENT NOBLE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+				+		+	☠	⛊	⚒

Chemin de Carrière

+ Scion — Or 1

Compétences: Corruption, Résistance a d'Alcool, Jeux, Intimidation, *Commandement* , Connaissance (Héraldique), Mêlée (Escrime), Jouer (Choix)
Talents: Étiquette (Nobles), Chance, Sang Noble, Lecture/Écriture
Objets: Costume, Miroir ou Miroir à Main, Bijoux d'une Valeur de 3d10 CO, Serviteur Personnel

⚒ Noble - Or 3

Compétences : Charme, Commérages, langue (classique), Connaissance (locale), Équitation (à cheval), Mêlée (parade)
Talents : Attrayant, Corruption, Porté un toast, Charmant
Objets: 4 domestiques, Costume, cheval d'équitation avec selle et harnais ou attelage,Main Gauche ou Cape de qualité, Bijoux d'une valeur de 50 CO

☠ Magnat - Or 5

Compétences : Langue (choix), Intuition, Connaissances (politique),Perception
Talents : Sang froid, Négociateur, Orateur public, Comploteur
Objets: 2 ensembles de Vêtement de qualité, 200 CO, Fief, Bijoux d'une valeur de 200 CO, Bague de Signet.

⛊ Seigneur Noble - Or 7

Compétences: Connaissances (choix), Pistage
Talents: Présence dominante, Volonté de fer, Chef de guerre, Riche
Objets: 4 ensembles de Vêtement de la meilleure qualité, Miroir à main, 500 CO, Bijoux d'une valeur de 500 CO, Province



SERVITEUR

Nain, Halfling, Humain

Vous servez les grands et les riches, en accomplissant des tâches au service de votre employeur.

La plupart de ceux qui servent la noblesse viennent des paysans, reconnaissants d'échapper aux masses accablées qui s'occupent des champs. On enseigne aux serviteurs le comportement ainsi que les compétences nécessaires pour cuisiner, nettoyer, frotter et toiletter au nom de leurs supérieurs. Ils sont logés, nourris et payés, mais la qualité de la vie d'un serviteur dépend de la façon dont il est traité. Certains serviteurs habillent leur employeur, cuisinent ou servent des repas, gèrent des magasins de vin et d'autres consommables, ou s'occupent du terrain.

Les serviteurs expérimentés peuvent aspirer au rôle de préposé aux soins personnels, ou même de délégué syndical, pour gérer les affaires domestiques de leur employeur et superviser d'autres serviteurs. Ceux qui servent directement la royauté sont souvent issus de la race noble plutôt que de la paysannerie.

AVANCEMENT SERVITEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
		+	+	⚒	+		☗		⛊

Chemin de Carrière

+ Subalterne — Argent 1
Compétences: Athlétisme, Escalade, Conduite, Esquive, *Résistance* , Intuition, Perception, Discrétion (Choix)
Talents: Indigne d'intérêt, Dos Solide, Fort d'Esprit, Costaud
Objets: Balai

⚒ Serviteur — Argent 3
Compétences : Soins des animaux, Résistance a l'alcool, Évaluation, Jouer, Commérage, Marchander
Talents : Étiquette (serviteurs), Observer, Ténacité, Bien préparé
Objets : Livré

☗ Préposé — Argent 5
Compétences: Charme, Calme, Intimidation, Connaissance (Local)
Talents: Détourner, Résistance (poison), Charmant, Influencer
Objets: Livraison de qualité, Lanterne de tempête, Boîte à amadou, Huile pour lampe

⛊ Régisseur — Or 1
Compétences: Commandement, Mêlée (Basic)
Talents: Étiquette (choix), Numismate, Lecture/Écriture, Intelligent
Objets: Arme de poing, Vêtements fins, Serviteur

Seul un imbécile maltraite ceux qui sont chargés de cuisiner et de servir le vin. Croyez-moi, il n'y a pas de fin aux dégâts qu'un serviteur malveillant peut causer à ceux qui ne sont pas prudents.

– Baron Gerber Jochutzmann

' Je ne comprends pas pourquoi elle insiste pour emmener ce satané chat avec elle. Entre ses armoires, sa bibliothèque itinérante et sa maudite collection de papillons, je suis à bout de nerfs ! Et quand elle le perdra, croyez-moi, elle s'attendra à ce que je lui en trouve un nouveau. Sigmar ! Où peut-on trouver un chaton léopard à Ubersreik ?

– Reynald, Lady Kirstin Gottlieb's Porter

Un serviteur peut être tenu d'accompagner son employeur, voyageant d'un domaine d'hiver à un domaine d'été, ou visitant les grandes villes. Cela peut offrir des possibilités d'aventures autour de l'Empire. Des héritiers ennuyés, enfermés dans le placard par des parents sur-protecteurs, pourraient traiter leurs jeunes serviteurs davantage comme des amis, en les encourageant et en leur fournissant des fonds pour qu'ils cherchent des aventures, en vivant par procuration à travers eux quand ils rapportent des histoires. Les serviteurs privilégiés se voient parfois confier des tâches qui les amènent au-delà de leur environnement familier, ou même prêtés à d'autres membres de leur famille ou à leurs pairs.



ESPION

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Vous êtes les yeux et les oreilles d'un autre, exposant des secrets et répandant des mensonges.

Les espions sont des individus courageux (ou téméraires) qui recueillent secrètement des informations pour leurs clients. Un espion bien placé est un atout pour quiconque désire connaître les activités d'un adversaire. Beaucoup prennent des mois, voire des années, à cultiver une identité banale avec des liens avec un ou plusieurs groupes ou individus. Leurs actions sont risquées. S'ils sont pris, les espions sont rarement exécutés rapidement et souvent torturés longuement. De nombreux informateurs sont contraints d'espionner par le chantage ou d'autres menaces. Un espion compétent gagnera bien sa vie, mais il peut être plus périlleux de se défaire de ces activités que des activités elles-mêmes. Étant donné que les espions évitent d'attirer l'attention, ils ne sont généralement pas connus par leur réputation à moins que cette réputation ne soit aussi anonyme qu'ils le sont.

Trahison ? C'est tout ? C'est tout ? Pour l'amour du ciel... Pourquoi n'ai-je pas droit à la haute trahison ? J'ai fait plein d'autres choses terribles. Dois-je les énumérer pour vous ? Qu'est-ce que c'est ? Ce n'est pas personnel ? Eh bien, c'est le cas maintenant, espèce de mauviette en poudre...

– Sieben Dietmund, Accused of Treason and Contempt

On trouve des espions dans tout l'Ancien Monde et au service de nombreuses organisations importantes. Au cours de leurs enquêtes, les espions sont facilement mêlés à des complots à la fois sinistres et anodins. Ils sont souvent contraints de fuir lorsque leur identité ou leur allégeance est révélée. Ces individus utilisent leurs capacités pour dissimuler leur vraie nature et éviter d'être capturés. Rejoindre un groupe de héros inconscients sous de faux prétextes dans le cadre d'une tentative d'évasion a conduit plus d'un espion à une carrière aventureuse.

AVANCEMENT ESPION

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⚒				☠	✝		⛊	✝	✝

Chemin de Carrière

✝ Informateur — Cuivre 3
Compétences : Marchandage, Perception, Discrétion (choix) Corruption, Charme, Calme, Jeux, *Commérage*
Talents : Baragouiner, Porté un Toast, Sociable, Observer
Objets : Bâton de charbon de bois, sac de bandoulière contenant 2 ensembles de vêtements différents et cape à capuchon

⚒ Espion — Argent 3
Compétences: Escalade, Interprétation (Comédie), Intuition, Mêlée (Basic), Signes secrets (Choix), Main Agile
Talents: Étiquette (Choix), Lecture sur les Lèvres, Lecture/ écriture, Identité Secrète
Objets: Informateur, Arme de Poing, Trousse de Déguisement, Cercle d'Informateurs, Longue Vue

☠ Agent — Or 1
Compétences: Soins des Animaux, Dressage des Animaux (Pigeon), Langue (Choix), Commandement
Talents: Attractif, Menteur Maître du Déguisement, Imitation
Objets: Livre (Cryptographie), Cercle d'Espions et d'Informateurs, Meute de Pigeons Apprivoisés, Plume et Encre.

⛊ Maître Espion — Or
Compétences: Connaissances (Choix), Recherche
Talents: Corruption, Comploteur, Charmant, Tour du Souvenirs
Objets: Bureau et Employés, Grand Cercle d'Agents, d'Espions et d'Informateurs



INTENDANT

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain

Vous surveillez le territoire d'une autre personne, en vous assurant qu'il est bien entretenu et, au besoin, protégé.

Les directeurs d'établissement veillent au soin et à l'intendance des biens de leur employeur. L'incapacité d'améliorer - ou, à tout le moins, d'entretenir - les terres ou les dispositions de l'employeur est souvent mal accueillie. Dans certains cas, plusieurs directeurs d'établissement travaillent ensemble pour maintenir la succession de leur employeur dans le bon ordre.

La surveillance d'un directeur peut couvrir une variété de tâches : assurer l'entretien d'un grand domaine, surveiller les terrains de chasse d'un seigneur, ou s'occuper d'une maison de vacances rarement visitée. Les gardes de parc peuvent surveiller les terres forestières ou agricoles ou veiller à l'entretien des lacs, des rivières ou des étangs. Ceux qui sont à l'emploi des plus riches et des plus puissants peuvent accéder eux-mêmes à des postes extrêmement puissants.

Oui, mon seigneur, le duc a été alités cette dernière décennie. Et, oui, mon seigneur, je m'occupe de ses biens. Non, Monseigneur, je ne vois pas ça changer de sitôt. Après tout, à Penzkirchen, ma parole a force de loi... Arrêtez-le !

– W. Edvart Kurtz, Governor of Penzkirchen

Les gardiens voyagent rarement à moins que leurs fonctions ne l'exigent pas. Cela dit, même ceux qui sont chargés de surveiller les terres ou les terrains de chasse d'un domaine doivent effectuer des patrouilles régulières pour évaluer l'état du bien et décourager les braconniers. Entre deux emplois, les gardiens trouve souvent du travail comme guides ou chasseurs, et de telles activités peuvent provoquer beaucoup d'excitation ou de terreur. Les gardiens qui en veulent aux anciens maîtres pourraient même être enclins à fournir à leurs ennemis des renseignements confidentiels sur leurs anciens domaines.



AVANCEMENT INTENDANT

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⚒		✝	✝				⛊	✝	☠

Chemin de Carrière

✝ Dépositaire — Argent 1
Compétences: Athlétisme, Emprise sur les Animaux, Résistance a l'Alcool, Calme, Résistance, Intuition, Connaissance (Local),*Perception*
Talents: Menaçant, Vision Nocturne, Vif d'Esprit, Coup Assomment
Objets: Clés, Lanterne, Huile pour Lampe, Livrée

⚒ Intendant — Argent 3
Compétences : survie à l'extérieur, Distance (arc), équitation (cheval),Soins des animaux, mêlée (de Basic), natation
Talents : Affinité animale, Étiquette (serviteurs), Marcheur (choix), Vagabond
Objets : d'équitation avec selle et harnais, Veste en cuir,Arme à main ou arc avec 10 flèches, Cheval

☠ Sénéchal — Or 1
Compétences: Corruption, Charme, Commérages, Commandement
Talents: Détourner Numismatique, Lecture/Ecriture, Influencer
Objets: Sentinelles et Gardiens. Cuirasse, Bâton d

⛊ Gouverneur — Or 3
Compétences: Évaluation, Langue (Choix)
Talents: Présence Dominante, Étiquette (Choix), Savant (local), Charmant
Objets: Aide, Résidence du Gouverneur, Serviteur

HUISSIER

Nain, Halfling, Humain

Vous êtes un fonctionnaire en qui les dirigeants locaux ont confiance pour administrer leurs terres efficacement et fermement.

Les nobles confient à des huissiers de justice le soin de percevoir des droits sur leurs terres. Certains huissiers de justice sont respectés et dignes d'éloges, se rendant chaque semaine en foule au temple de Sigmar. D'autres sont des brutes, heureuses de faire respecter les droits de leur seigneur sur la propriété et les possessions par des menaces et de la violence. Les huissiers de justice de longue date deviennent souvent des serviteurs de confiance de la famille noble locale et jouissent d'avantages considérables. Les préfets ont une plus grande portée et une plus grande responsabilité. Ils maintiennent l'ordre et maintiennent les frontières des terres du seigneur, résolvant les conflits avec les domaines voisins.

Certains magistrats sont des laïcs membres du culte de Verena, cherchant le conseil et sagesse auprès d'une Justice aveugle sur toutes les affaires difficiles qu'ils jugent. Cependant, la plupart des magistrats provinciaux se contentent d'arbitrer une série de litiges, mineurs concernant le bétail et les frontières des terres agricoles.

Oui, la récolte a été mauvaise, mais les cotisations sont dues. Je prends la moitié maintenant et l'autre moitié Marktag. Qu'est-ce que tu en dis ? C'est le mieux que je puis offrir, je ne peux pas être plus juste que ça.

– Lena Sauer, Bailiff

J'irai moi-même jeter un coup d'œil sur les pâturages en question. D'ici là, je ne veux pas d'ennuis de votre progéniture turbulente, est-ce que je me fais comprendre, Bauer, Meier ? Et vous paierez des parts égales pour les dommages causés à l'auberge, ou vous perdrez toute réclamation que vous pourriez avoir, ou ne pas avoir, sur la terre.

– Lorenz Schulte, Reeve of Elster Vale

La plupart des huissiers jouissent d'une certaine autonomie, ce qui leur donne amplement l'occasion de se consacrer à des affaires privées ou d'engager d'autres personnes pour le faire en leur nom. Comme bon nombre d'entre eux a aussi une grande autorité dans les domaines qu'ils influencent, ils sont souvent envoyés par leurs employeurs pour résoudre des problèmes, ce qui peut souvent mener à des endroits inattendus.

AVANCEMENT HUISSIER

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+				+				+	

Chemin de Carrière

+ Percepteur — Argent 1
Compétences: Calme, Esquive, Résistance, Commérage, Marchandage *Intimidation* , Mêlée (Basic), Perception
Talents: Détourner, Numismatique, Dos fort, Ténacité
Objets: Arme de Poing, Petite Coffret Verrouillable.

⚒ Huissier — Argent 5
Compétences: Commandement, Connaissances (Local), Corruption, Charme, Évaluation, Intuition
Talents: Entrée par Effraction, Criminel, Orateur Public, Coup Étourdissant
Objets: Veste en Cuir, 3 Percepteurs de Taxes

Préfet — Or 1
Compétences: Soins des Animaux, Connaissances (Héraldique), Navigation, Équitation (Cheval)
Talents: Fausse Respectabilité, Menaçant, Flairer les Ennuis, Lecture/Écriture
Objets: Cheval avec Selle et Arçon, Cuirasse, Huissier de Justice

Magistrat — Or 3
Compétences: Langue (Classique), Connaissances (Droit)
Talents: Présence Dominante, Volonté de Fer, Intelligence, Comploteur
Objets: Bibliothèque (Droit), Robes de Qualité, Sceau de Fonction



SORCIER DE VILLAGE

Humain

Sage et secret, vous guidez votre communauté en utilisant la magie ancienne transmise de génération en génération.

Les chasseurs de sorcières utilisent le terme 'Hedge Witch' pour tout lanceur de sorts illégal, mais cela n'a pas toujours été le cas. Autrefois, les sorcières de haie étaient des membres respectés des communautés rurales, pratiquant des magies plus anciennes que les forêts. Mais des décennies de persécution depuis la fondation des Collèges de magie ont laissé les quelques sorcières survivantes disparates et brisées. Ils se cachent dans les coins les plus tranquilles de l'Ancien Monde, leurs huttes enfumées et leurs taudis grinçants se dressent à cheval sur la frontière entre la civilisation et la nature sauvage sans sentier. La plupart des sorcières de haie sont solitaires pour se protéger des étrangers indiscrets, mais leurs talents sont souvent connus de la population locale. Leur connaissance de la lutte contre le mal est habituellement secrète, mais leur herboristerie, leur profession de sage-femme et leur art, de guérir sont rapidement recherchés en cas de besoin.

Nous disons aux gens que l'offrande de poisson est pour le grand-père Reik, parce qu'ils se sentent plus en sécurité que d'avoir à expliquer que la rivière est le foyer d'un " esprit malheureux ". Il garde l'esprit en sécurité, aussi.

– Alt Zaunreiter, Hedgewise

Une sorcière de haie est souvent la première à remarquer un acte criminel surnaturel. Les enquêtes qui s'ensuivent conduisent souvent à toutes sortes de dangers et d'aventures. Quand les chasseurs de sorcières viennent en ville, les sorcières de haie prennent souvent un congé, se cachent ou voyagent ailleurs en attendant que le danger soit écarté.

Les Hedgefolk sont connus sous de nombreux noms à travers l'Empire, mais ont une chose en commun : l'objectif de préserver leurs anciennes traditions de la destruction. Les sorcières de haie ont peu d'amour pour les Collèges de magie, sachant qu'un enfant qu'elles prennent ne reviendra probablement jamais pour servir leur communauté, au lieu d'être poussées à servir dans une guerre lointaine. Chaque fois qu'ils le peuvent, ils cachent des enfants qu'ils considèrent comme " bénis " des magistrats de passage, bien qu'il arrive parfois qu'on en envoie un aux Collèges - comme un sacrifice ou un espion, qui peut dire ?

AVANCEMENT SORCIER DE VILLAGE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
			+	+		+	⚒	⛊	☠

CHEMIN DE CARRIÈRE

+ Apprenti — Cuivre 1
Compétences: Canalisation, Résistance, *Intuition* , Langue (Magick), Connaissance (Folklore), Connaissances (Herbes), Survie en Extérieur, Perception
Talents: Mains Rapides, Magie Mineure, Vagabond, Marcheur (Forestier)
Objets: 1d10 Porte-bonheur, Bâton, Sac à dos

⚒ Sorcier de Village — Cuivre 2
Compétences: Calme, Commérage, Soins, Connaissances (locales), Commerce (Charmes), Commerce (Herboriste)
Talents: Harmonisation Aethyric , Affinité Animale, Magie Arcanique (Immatérielle), Sixième Sens
Objets: Trousse d'antitoxine, Cataplasme de Guérison, Outils commerciaux (Herboriste)

☠ Maître - Cuivres 3
Compétences: Marchandage, Connaissance (Généalogie), Connaissance (magie), Connaissance (Esprit)
Talents: Artisan (Herboriste), Sens magique, Âme pure, Résistance (maladie)
Objets: Hutte Isolée, Apprentie

⛊ Sage - Cuivre 5
Compétences : Intimider, Prier
Talents : Sens aiguisé (choix), Maître Artisan (Herboriste), Vision nocturne, Esprit fort.
Objets : Assortiment de Crânes d'Animaux, Cape de Cérémonie et Guirlande



HERBORISTE

Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Des botanistes qualifiés qui utilisent la générosité de Rhya pour créer des remèdes à de nombreux troubles.

Les médicaments des apothicaires sont chers et rarement disponibles dans l'arrière-pays du Reikland, de sorte que les paysans comptent sur le pouvoir de guérison des plantes recueillies, trafiquées et administrées par les herboristes. La plupart des traditions des herboristes se transmettent verbalement de maître à apprenti, de sorte que les noms des maladies et des traitements varient souvent d'un village à l'autre. Les Herboristes les plus expérimentés sont envoyés en cas de maladies mystérieuses ou tenaces. Les herboristes consacrent du temps à visiter les malades, à diagnostiquer leurs maladies et à chercher des herbes pour les traiter. Certains herboristes pratiquent un commerce plus sombre, recherché par ceux qui peuvent payer un prix élevé pour les substances illicites qu'ils ont en stock. Bien qu'il s'agisse d'un stéréotype erroné, c'est une blague du métier que les herboristes Halfling ne s'intéressent qu'à la pipeweed et à la wyrdroot.

C'est au-delà de mes compétences pour guérir. La blessure a été infectée et altère son sang ; il a besoin d'un médecin, ou de l'aide de Shallya. Je peux vous donner quelque chose pour qu'il soit à l'aise sur le chemin de la ville. Et quelque chose pour toi aussi, pour te calmer les nerfs.

– Kurtis Schwarz, Herbalist

Avec la connaissance, des cataplasmes et des potions, les herboristes peuvent facilement trouver une place avec une bande de voyageurs ou de mercenaires. Lorsque des maladies particulièrement virulentes s'installent, les herboristes envoient souvent leurs apprentis dans des endroits éloignés à la recherche d'herbes plus rares, et certains se retrouvent dans toutes sortes de problèmes imprévus. La connaissance des plantes et des herbes des Elfes des Bois est légendaire. Dans les Montagnes Grises, on dit que la déesse Shallya a erré à Athel Loren pour apprendre leur histoire quand Ranald mourait d'une maladie qu'elle ne pouvait guérir. Les Hauts Elfes qui étudient l'art de l'herboristerie suivent les enseignements de Lileath la Vierge, et on dit qu'il y a une ancienne bibliothèque elfique à Marienburg qui enregistre l'usage médicinal de toutes les plantes de l'Ancien Monde, bien qu'aucun humain n'y ait encore été autorisé.

AVANCEMENT HERBORISTE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
			+	+	+	⚒	⛊		☠

Chemin de Carrière

+ Récolteur d'herbes - Cuivre 2
Compétences : Charme Animal, Escalader, Résistance, Connaissances (Herbes), Survie en extérieur, Perception, Natation, *Métier (Herboriste)*
Talents : Sens aiguisé (Goût), Orientation, Vagabond, Marcheur (choix)
Objets : Bottes, cape, sac en bandoulière contenant un assortiment d'herbes médicinales

⚒ Herboriste - Cuivre 4
Compétences : Résistance a l'alcool, Calme, Commérages, Marchander, soin, Connaissance (Local)
Talents : Négociateur, Doigt Agile, Vif d'Esprit, Costaud
Objets : Armes de poing (serpe), cataplasmes de guérison, Outils commerciaux (Herboriste)

☠ Maître Herboristes - Argent 1
Compétences : Intuition, Commandement, Connaissances (médecine), Métier (Poisons)
Talents : Artisan (herboriste), Pansement de Terrien, Robuste, Intelligent
Objets : Cueilleur d'herbes, 3 cataplasmes guérisseur, breuvage curative, atelier (herboriste)

⛊ Sage Herboriste - Argent 3
Compétences : Conduire, Navigation
Talents : Concocter, Maître Métier (Herboriste), Résistance (Poison), Savant (Herbes)
Objets : Poney et charrette



CHASSEUR

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Des tueurs durs et indépendants, vivent de la fourrure et de la chair des créatures sauvages.

Taal's Bounty' est une salutation commune dans le Hochland, où les habitants proclament un fier héritage de chasse qui remonte à l'époque de Sigmar. La plupart des chasseurs de l'Empire, que ce soit comme passe-temps, profession ou nécessité, se tournent vers le braconnage lorsque les temps sont durs.

Les chasseurs particulièrement habiles peuvent être engagés comme maître de chasse d'un noble, ce qui leur donne accès à des armes fines, à des chevaux et à des faucons. Les Elfes et les Nains se soucient peu des frontières des hommes et s'aventureront de temps en temps en territoire humain à la poursuite d'un objectif ambitieux. Les histoires de la chasse sauvage des Elfes des Bois pétrifient les enfants des Montagnes Grises, et non sans raison, car si un intrus s'égare trop près des terres elfes, alors les chasseurs deviennent rapidement les pourchassés.

"Monseigneur, ces traces... Nous ne suivons pas un cerf. Il y a des Turnskins dans ces bois.

– Gundred Maynir, Huntsmaster

Essayez-vous de me dire que la chasse n'est pas un sport parce que les deux camps ne savent pas qu'ils jouent ? Puis-je suggérer que vous avez chassé le mauvais gibier.

– Graf Bernard Leutze von Holthausen

Une punition courante pour un chasseur pris en flagrant délit de braconnage est de perdre deux doigts. Devant l'impossibilité de tirer à l'arc, beaucoup d'entre eux vont couper et courir avant que la punition ne puisse être administrée, préférant prendre le risque dans les forêts. Autour des villages fertiles du Sud Vorbergland, les chasseurs perdent du terrain au profit des agriculteurs à mesure que les arbres sont coupés et que les nobles réservent ce qui reste de la chasse au sport. L'armée impériale est toujours à la recherche de chasseurs locaux fiables et locaux pour soutenir son armée dans sa marche, agissant en tant qu'archers ou éclaireurs de soutien. Une vie d'aventure attend tout chasseur prêt à prendre une pistole de l'Empereur.

AVANCEMENT CHASSEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
	⚒	✝	✝	☠		✝	⛊		

Chemin de Carrière

✝ Trappeur — Cuivre 2
Compétences: Emprise sur les Animaux, Escalade, Résistance, Connaissances (Bêtes),*Survie en Extérieur* , Perception, A Distance (Fronde), Braconnage
Talents: Robuste, Vagabond, Marcheur (Choix), Trappeur
Objets: Sélection de pièges à animaux, arme de poing, bottes robustes et de manteaux, fronde avec munitions

⚒ Chasseur — Cuivre 4
Compétences: Calme, Intuition, Mêlée (Base), À Distance (Arc), Signes Secrets (Chasseur), Discrétion (Rural)
Talents: Tir Minutieux, Tir rapide, Œil de Chasseur, Bon Tireur
Objets: Arc avec 10 flèches

☠ Traqueur — Argent 1
Compétences: Navigation, Équitation (Cheval), Natation, Pistage
Talents: Sens Aigu (Choix), Tir Entre les Yeux, Intrépide (Animaux), Tir Ciblées
Objets: Sac à dos, Sac de Couchage, Tente

⛊ Maître-Chasseur — Argent 3
Compétences: Soins des Animaux, Dressage des Animaux (Choix)
Talents: Intrépide (Monstres), Coriace, Tireur d'Élite, Tir Assûré
Objets: Cheval de Selle avec Selle et Harnais, Élevage de Chiens de Chasse



MINEUR

Nain, Halfling, Humain

Tailleur de pierre, vous poursuivez un travail éreintant dans les profondeurs les plus sombres du monde.

De nombreux prospecteurs sont tentés par les histoires d'or dans les collines du Skaag, mais la véritable exploitation minière est un travail difficile dans les tunnels sombres et dangereux. Aptes à construire des supports et à évaluer la valeur des minerais, les mineurs sont attentifs aux dangers inattendus que représentent les gaz explosifs et les peaux vertes de tunnel, et sont reconnus pour leur résistance, tant physique que mentale. Les prospecteurs travaillent généralement à la Commande, avec un permis de prospection en échange du partage des découvertes avec le seigneur local. Les fortunes de certaines maisons nobles sont construites sur les riches mines de leurs terres, et souvent les mineurs de ces fosses sont des criminels ou des débiteurs pressés de faire leur devoir. Les carriers qui taillent la pierre à ciel ouvert ont apparemment un travail plus sûr que ceux qui travaillent sous terre, mais les accidents sont fréquents et les attaques de Homme-Bête sont un danger toujours présent à partir de la forêt.

Après avoir déduit vos fournitures du magasin et ajouté votre chargement de seize tonnes, vous avez fait... Non, vous nous en devez en fait deux pour aujourd'hui. Un autre jour plus vieux et plus endetté, mon garçon.

– Frederika, Victualler of the Delfgruber Minehead.

Beaucoup de mineurs indépendants se retrouvent en danger lorsqu'ils sont attaqués par des Gobelins ou d'autres horreurs souterraines. Certains trouvent les récompenses de cette vie plus lucratives, moins dangereuses, que l'esclavage pour un propriétaire de mine pour un salaire de misère. Les prospecteurs ont de nombreuses possibilités d'aventure et peuvent facilement réunir une bande de gens aux vues similaires, avides de richesse et de gloire.

Pour les Nains, l'exploitation minière n'est pas une occupation réservée aux roturiers. Ils sont plutôt considérés comme des artisans d'une grande habileté et sont très respectés parmi les Dawi. Dotés d'un sens aigu de la pierre, les Nains sont attirés par les filons de valeur et semblent avoir un sixième sens pour savoir consolider les passages. Certains clans nains sont si fiers de leurs capacités minières qu'ils marchent à la guerre armés de pioches plutôt que de haches.

AVANCEMENT MINEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⚒		✝	✝	☠				✝	⛊

Chemin de Carrière

✝ **Prospecteur - Cuivre 2**
Compétences : Calme, Résistance, Intuition, Connaissance (locale), *Mêlée (Deux Mains)*, Survie en extérieur, Perception, Natation
Talents : Vagabond, Marcheur (Rocheux), Costaud, Tenace
Objets : Bâton de charbon de bois, Carte de gisement, Pelle, Pioche

⚒ **Mineur - Cuivre 4**
Compétences : Escalade, Résistance a l'alcool, évaluation, mêlée (de Base), signes secrets (mineur), commerce (explosifs)
Talents : Vision nocturne, coup puissant, dos solide, très fort
Objets : Lampe Davrich, arme de poing (pioche), huile pour lampe, veste en cuir

☠ **Maître mineur - Cuivre 5**
Compétences : Commérages, connaissances (géologie), Discrétion (souterrain), commerce (ingénieur)
Talents : Frappe Minutieuse, artisan (explosifs), bricoleur, rat de tunnel
Objets : Grande arme (pioche à deux mains), casque, outils commerciaux (ingénieur)

⛊ **Contremaître de mine - Argent 4**
Compétences : Charme, Commandement
Talents : Argumentatif, fort d'esprit, Détourner, Lire/Écrire
Objets : Équipage de mineurs, trousse d'écriture



MYSTIQUE

Humain, elfe des bois

Vous avez le talent de deviner l'avenir, ou de convaincre les autres que vous pouvez.....

En quête de sens dans un monde dangereux, les gens se tournent vers Mystique pour avoir un aperçu de leur avenir. Les caravanes errantes de Strigany sont un spectacle courant dans le Reikland, et les habitants de la région ramassent des pièces de monnaie pour connaître leur avenir, et achètent des breloques et potions d'amour. La plupart des Mystiques sont perspicaces et intuitifs, capables de deviner les espoirs et les craintes de leurs clients et de donner des lectures juste assez précises pour être crédibles. Les mystiques doivent être prudents et faire la distinction entre les accusations de tricherie et de sorcellerie hérétique. Les mystiques démontrent leur talent de diverses façons : les Chiromancien et les Cartomancien sont courants chez les Strigany, tandis qu'un elfe des bois est plus susceptible d'interpréter les signes et les symboles qu'on trouve autour de lui dans la nature ou d'être inspiré par des rêves et des visions. Beaucoup de cultes ont aussi leurs propres prophètes et sages, chacun prophétisant l'avenir par le biais du paradigme de leurs croyances.

Je vais vous dire pourquoi nous avons des roues sur nos maisons : c'est parce que personne n'aime entendre la froide vérité de Morr qui arrive, et si une chose est sûre, Morr vient toujours. Alors, ce n'est pas parce qu'on est des tricheurs, mais parce qu'on est des gens honnêtes !

– Honest Chupra, Strigany Pedlar

Je n'ai jamais rencontré un prêtre qui puisse me dire ce que l'avenir me réserve. À moins que vous ne comptiez le prêtre de Morr qui m'a condamné pour ça, mais ne dit-on pas que la mort et les impôts sont les seules choses dont on peut être sûr ?

– Sylvestr Jutzenbach, Ostermarker Noble

Les mystiques pourraient chercher une vie d'aventure si leurs clairvoyances attirent l'attention des prêtres et des chasseurs de sorciers. Les rêves et les visions incitent aussi à se joindre à une bande d'aventuriers : peut-être le Mystique entrevoit-il un avenir terrible si rien n'est fait ? Quelle que soit leur motivation, une fois sur la route, les Mystiques peuvent facilement exercer leur métier partout où ils doivent voyager.

AVANCEMENT MYSTIQUE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
				+		+			+

Chemin de Carrière

+ Diseuse de bonne aventure - Cuivre 1
Compétences: Charme, Interprétation (Bonne aventure), Esquive, Commérage, Marchandage, Intuition , Perception,Escamotage
Talents: Attrayant, Chance, Seconde vue, Charmant
Objets: Jeu de Cartes ou de Dés, Bijoux pas Chers

Mystique - Cuivre 2
Compétences : Corruption, Calme, Interprétation (Prophétie), Évaluer, Intimidation, Connaissance (Astrologie)
Talents :Détecter artefact, Saintes visions, Sixième sens, Bien préparé
Objets : Sélection d'amulettes

Sage - Cuivre 3
Compétences : Charme Animal, Interprétation (Conteur), Art (Écriture), Langue (choix)
Talents : Flairer les Ennuis, Magie Mineur, lecture/Écriture, Sorcière !
Objets : Outils commerciaux (Ecriture)

Prophétesse - Cuivre 4
Compétences : Connaissances (prophétie), Canalisation (Azyr)
Talents : Magie des arcanes (céleste), Sentir la Magie, Menaçant, Fort d'esprit
Objets : Outils de Métier (Astrologie)



ECLAIREUR

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Intrépide et débrouillard, vous guidez les autres à travers la nature dangereuse de l'Ancien Monde.

Dans une population analphabète où les cartes sont rares, les connaissances locales peuvent faire la différence entre la vie et la mort pour les voyageurs. Les éclaireurs sont des experts pour trouver des chemins sûrs à travers les bois et les routes boueuses de l'Empire. Des guides locaux accompagneront leurs clients, les avertiront des dangers à venir, partageront les ragots du village ou leur montreront les meilleurs endroits où chercher de la nourriture. Les éclaireurs expérimentés seront à peine vus par leurs employeurs lorsqu'ils exploreront les sentiers qui les attendent et surveilleront de près les dangers cachés. Alors que la plupart des éclaireurs restent en territoire familier, certains se spécialisent dans la navigation en toute sécurité sur des terrains non cartographiés. Les explorateurs pourraient s'aventurer encore plus loin dans des territoires hostiles et traîtres, en remplissant les espaces vides de leurs cartes. La plupart des éclaireurs ne s'attaquent pas eux-mêmes aux dangers, préférant s'éclipser tranquillement pour avertir leurs compagnons et permettre à leurs employeurs d'éviter complètement les dangers potentiels.

Vous ne voulez pas quitter la route au bord du gouffre sans guide. Il y a des pièges à homme dans ces bois que le préfet a mis pour attraper les braconniers. "Presque la jambe du vieux Billi a été enlevée la semaine dernière.

– Gwyn, Scout

Les éclaireurs peuvent être d'une valeur inestimable pour un groupe d'aventuriers, en particulier ceux qui s'aventurent pour la première fois hors d'une ville pour trouver leur fortune. Des guides fiables et bien informés peuvent se voir demander de rester et d'agir en tant qu'éclaireurs, bien que nombre d'entre eux agissent encore en solitaires, se faufilant dans et hors des bois pour protéger le groupe des pièges ou des ennemis qui les attendent.



AVANCEMENT ECLAIREUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
	⚒		✝	✝	✝	⛊	☠		

CHEMIN DE CARRIÈRE

✝ Guide - Cuivre 3
Compétences: Charme Animal, Escalade, Résistance, Commérages, Connaissance (locales), Mêlée (Base), Survie en extérieur, *Perception*
Talents: Orientation, Vagabond, Vif d'Esprit Marcheur (choix)
Objets: Arme de poing, veste en cuir, bottes robustes, cape et corde

⚒ Éclaireur - Cuivre 5
Compétences: Athlétisme, Navigation, À distance (arc), Équitation (Cheval), Discrétion (Rurale)
Talents: Conscience du combat, Vision nocturne, Flairer les Ennuis, Voyageur Expérimenter
Objets: Arc et 10 flèches, Cotte de mailles

☠ Pionnier - Argent 1
Compétences : Soins des animaux, Marchandage, Signes secrets (Chasseur), Natation
Talents : Sens aiguisé (vue), Sixième sens, Jambes puissante, Très résistant.
Objets : Carte, Cheval d'équitation avec selle et sacoches, Sacs à dos avec 2 semaines de rations,Tente

⛊ Explorateur - Argent 5
Compétences : Langue (choix), Métier (Cartographe)
Talents : Robuste, Linguistique, Savant (local), Tenace
Objets : Sélection de cartes, outils commerciaux (Cartographe)

VILLAGEOIS

Nain, Halfling, Humain

Vous êtes le cœur battant de la vie rurale, travaillant à la campagne pour nourrir la civilisation.

Le généreux Empire de Sigmar fournit une récolte abondante de culture, de bétail et d'autres biens commercialisables, de sorte qu'il y a toujours beaucoup de travail à trouver dans la campagne. Les villageois constituent la majeure partie de la population de l'Empire et remplissent une variété de rôles précieux, y compris les fermiers, les charbonniers, les bûcherons, les meuniers, les bouviers et beaucoup plus. La plupart des villages relèvent du domaine d'une famille noble, où l'administration quotidienne du domaine est supervisée par un huissier. Les affaires du village sont généralement gérées par un conseil villageois composé de commerçants et d'agriculteurs locaux et dirigé par un aîné. Un conseiller de village ou un aîné peut exercer une influence locale importante en supervisant de nombreuses décisions concernant les terres environnantes.

AVANCEMENT VILLAGEOIS

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⚒		✝	✝		✝		⛊		☠

Chemin de Carrière

✝ Paysan - Cuivre 2
Compétences: Soins des animaux, Athlétisme, Résistance l'alcool, *Résistance* , Commérages, mêlée (bagarres), Connaissance (locales), Survie en extérieur.
Talents: Vagabond, Dos solide, Esprit fort, Soupe de Cailloux
Objets: Aucun

⚒ Villageois - Cuivre 3
Compétences: Conduire, Interprétation (Conteur), Esquive, Marchandage, Mêlée (Base), Métier (choix)
Talents: Affinité Animale, Robuste, Tenace, Très fort
Objets: Veste en cuir, Arme de poing (hache), Outils Métier (Métier)

☠ Conseiller - Cuivres 4
Compétences : Corruption, Charme, Intimidation, Commandement
Talents : Artisan (choix), Négociateur, Cœur Solide, Très résistant
Objets : Mule et charrette, Maison et atelier du village

⛊ Aîné du village - Argent 2
Compétences: Intuition, Connaissance (Histoire)
Talents: Maître artisan (choix), Doigt agile, Orateur public, Savant (local)
Objets: Le respect du village

C'est une vie difficile, c'est sûr, mais c'est une bonne vie. Chaque année, la dame du manoir envoie sa garde pour défricher la forêt et chasser les bêtes et autres animaux. La famille nous garde en sécurité, nous gardons leurs troupeaux. C'est un commerce équitable la plupart du temps.

– Gunni Ackermann, Shepherdess

Regarde, tu peux te moquer de moi tant que tu veux, mais Konrad le Héros lui-même venait d'un village comme le mien, alors, n'essaie pas de nous dénigrer, tu entends ? "Nous, les villageois, nous sommes de bonnes gens !

– Erika Bauer, Farmer

La sécurité pastorale d'un village abrité est un ennui indescriptible pour certains jeunes villageois qui écoutent avec passion les récits de terres lointaines. Bien sûr, les histoires qu'ils entendent de Pedlars et de Strigany errants, tous des projets de fugue, n'ont guère de rapport avec la dure réalité de la vie dans l'Empire. En hiver, lorsque la nourriture est rare et que les champs n'ont pas besoin d'être entretenus, les jeunes qui s'aventurent dans les villes voisines pour travailler ne reviennent souvent jamais, bientôt pris au piège de l'excitation et de l'aventure de la civilisation.



CHASSEUR DE PRIMES

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Impitoyable et déterminé, vous poursuivez votre carrière jusqu'au bout : pour la justice ou pour l'argent.

Les chasseurs de primes traquent les fugitifs et les hors-la-loi pour de l'argent. La plupart sont légalement nommés par les tribunaux provinciaux et reçoivent des mandats leur permettant de saisir ou parfois de tuer la cible. Alors que certains sont motivés par la justice de Verena, la plupart sont plus préoccupés par les récompenses, trouvant souvent que " morts " dans " morts ou vifs " comme étant la voie la plus commode vers leur fortune. De nombreux chasseurs de primes sont d'abord des voleurs, c'est-à-dire des personnes embauchées par les victimes d'actes criminels pour récupérer des biens volés. Au fil du temps, ceux qui ont une réputation bien établie peuvent trouver un emploi permanent chez un marchand ou une maison noble, une guilde ou un culte, ou peuvent bâtir une compagnie de chasseurs de primes, travaillant en groupe pour obtenir les plus importantes récompenses.

C'est incroyable le nombre de garçons qui finissent par s'envelopper dans des menottes si vous souriez avec douceur. Et si ça ne marche pas, c'est fini avec les couteaux !

– Anke Dorflinger, Bounty Hunter

Dans leur poursuite de criminels recherchés, les chasseurs de primes trébuchent souvent dans des aventures imprévues. En tant qu'agents indépendants, les chasseurs de primes sont parfaitement en mesure d'abandonner leur emploi de jour pour s'adonner à n'importe quelle activité commerciale. De plus, étant donné que leur vaste Basic de compétences est toujours en demande, il n'est pas rare de voir les chasseurs de primes se tourner vers l'aventure à plein temps et louer leurs compétences en échange d'un paiement. Les chasseurs de primes sont un excellent début de carrière, car ils présentent un solide mélange d'aptitudes sociales et de combat qui vous permettent d'apporter votre contribution, quelles que soient les circonstances.

AVANCEMENT CHASSEUR DE PRIMES

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+	⚒	☠	+		+		⛊		

Chemin de Carrière

+ Pique-voleur — Argent 1
Compétences: Corruption, Charme, Commérages, Marchandage, Intuition, *Mêlée (Base)* , Survie en Extérieur, Perception
Talents: Entrée par Effraction, Je suis une Ombre, Coup Étourdissant, Charmant
Objets: Arme de poing, Veste en cuir, Corde

⚒ Chasseur de primes - Argent 3
Compétences : Athlétisme, Résistance, Intimidation, , à distance (Arbalète), à distance (Enchevêtrement), Pistage
Talents : BonTireur, Acharné, Voyageur Expérimenter, Dos Solide
Objets : Arbalète et 10 carreaux, Chapeau en cuir, Menottes, Filet, Fiches de Mandats

☠ Maître chasseur de primes - Argent 5
Compétences : Soins des animaux, Escalade, Équitation (cheval), Natation
Talents: Tir précis, Frappe Minutieuse Deux armes, Sprinteur.
Objets : Chemise de maille, cheval d'équitation avec harnais et selle

⛊ Général Chasseur de Primes — Or 1
Compétences : Conduite, Connaissance (Droit)
Talents : Tir entre les Yeux, Intrépide (Primes), Robuste, Tir Sûre
Objets : Cheval de trait et charrette, chemise de maille, 4 Paires de menottes



COCHER

Nain, Halfling, Humain

Déterminé et robuste, vous livrez vos passagers en toute sécurité en diligence malgré les dangers quotidiens auxquels vous faites face.

Pour beaucoup, la diligence est le seul moyen de se rendre d'une ville à l'autre. Les endroits sauvages entre les hommes-bêtes, les bandits, et pire encore, mais avec juste une équipe de chevaux frais et une guimbarde, les entraîneurs courageux et travailleurs rendent le voyage possible. Pour éviter le danger, la plupart des entreprises de coaching recherchent sans relâche la vitesse, et leurs employés ont la réputation d'être impitoyables envers les autres voyageurs sur la route, ne faisant confiance à personne. Les cochers commencent souvent comme postillons, montant le cheval de tête de l'équipe sous le vent et la pluie. Au lieu de transporter des passagers, certains cochers livrent le courrier, travaillent comme chauffeurs pour des nobles, conduisent des roulottes ou des chariots de marchandises, ou les grands omnibus pour les grandes villes, ou même deviennent chauffeurs pour une évasion.

AVANCEMENT COCHER

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
☠	✝		✝	⛊	⚒			✝	

Chemin de Carrière

✝ **Postillon - Argent 1**
Compétences : Soins des animaux, Charme animal, Escalade, *Conduite* , Résistance, Perception, À distance (Enchevêtrement), Équitation (cheval)
Talents : Affinité Animale, Voyageur Expérimenter, Astuce d'Équitation, Tenace
Objets : Manteau et gants chauds, fouet

⚒ **Cocher - Argent 2**
Compétences : Connaissance (local), Navigation, A distance (poudre noire) Résistance a l'alcool, Commérages, Intuition,
Talents : Calme D'esprit , Claquer le Fouet, Artilleur ,Fort d'esprit
Objets : Fusil à 10 coups, Corne du cocher, Chemise en cuir et chapeau.

☠ **Maître Cocher - Argent 3**
Compétences : Dressage des animaux (chevaux), Intimidation, Langue (choix), Connaissance (Routes)
Talents : Tir précis, Négociateur, Intrépide (Hors-la-loi), Flairer les Ennuis.
Objets : Veste de Maille, Pistolet , Cape de qualité

⛊ **Maître de Route - Argent 5**
Compétences : Charme, Commandement
Talents : Intrépide (Homme-bêtes), BonTireur, Orientation, Rechargement rapide
Objets : Flotte de Diligences et de chevaux, Cartes

"Nourrissez-les dans le quart de cloche. Pas de deuxième portion. On n'a pas payé pour ça. Le maître cocher mange en dernier, mais garde-lui le meilleur. Une minute de plus que le quart et je vous prends une pistol, le maître me prend une pistol, et les diligences de Castle Rock viendront ici aussi vite que l'argent.

– Bettina Hoch, Aubergiste

Trois jours, j'étais coincé à Weissbruck pendant les tempêtes. Pas une seule chose n'est entrée et sortie. Alors que je pensais manquer mon rendez-vous à Bogenhafen, trois caravanes sont arrivées sur la piste gelée, toutes ensemble. C'est typique, bon sang ! Vous attendez des jours pour un cocher, et puis trois arrivent d'un coup.

– Stelle Grabbe, Marchand

Les bons cochers sont toujours en demande pour des emplois inhabituels, dangereux ou illégaux. Un cocher à la recherche d'un dépaysement peut trouver que l'hiver est un bon moment pour faire une pause, car les services de ski de fond sont grandement réduits. Les entreprises de coaching sont toujours prêtes à engager des cochers expérimentés, donc le retour au travail est généralement des plus simples.



AMUSEURS

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Qu'ils soient nés en haut ou en bas, vous détournez l'attention des gens des dures réalités de la vie.

Les Amuseurs surgissent partout dans l'Ancien Monde, et beaucoup errent sur les routes du Reikland, gagnant ainsi leur croûte. Certains restent dans un seul théâtre, d'autres travaillent à titre individuel, d'autres encore font partie d'une troupe. Les pires ne sont guère plus que des mendiants itinérants, les plus vantés en compagnie des comtes et des princes. Ce n'est pas une vie facile et les gens ne toléreront pas les mauvais actes, les chassant de la ville avec des légumes pourris.

Les amuseurs les plus communs sont les amuseurs de foule éternels comme les bouffons, les chanteurs, les acteurs, les musiciens, les acrobates, les danseurs, et les jongleurs, mais le vieux monde est aussi les foyers des plus obscurs et bizarres comédies.

Un ménestrel errant, une chose de lambeaux et de taches, de ballades, de chansons et de bribes, et une berceuse de rêve !
– Libretto from The Emperor of Nippon, by Guillibert and Solomon

Comment se rendre au théâtre Luitpold ? "Entraînez-vous !
- Blague d'Altdorf bien connue

Musicien et prodige, Vladimira Tchaikofiev a fait le tour des cours de l'Empire en interprétant ses compositions pour le bien de tous. Lors de son retour triomphal à son Kislev natal, sous le règne de Katerin la Sanglant, elle a créé son premier opéra, "Les comtes vampires de Stirland", basé sur ses voyages en Sylvanie. "Non traditionnellement, elle a toujours choisi de toujours diriger avec un bâton d'argent.
- Défense contre la Nécromancie', Patriarch Felip Iyrtu, 2415IC,
à partir de la liste des lectures obligatoires de 1ère année, Collège Améthyste

La route, un nouveau village tous les soirs, l'odeur de la peinture grasse et le rugissement de la foule - la vie elle-même peut être une aventure pour l'amuseur, car ils apportent l'excitation à la routine, la réalité quotidienne de ceux qu'ils fascinent. Étant donné leur existence en marge d'une société respectable, les artistes curieux trouvent trop souvent de vraies aventures qui leur sont propres.

AVANCEMENT AMUSEURS

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⚒	☠		⛊		✝	✝			✝

Chemin de Carrière

✝ Artiste de Rue — Cuivre 3
Compétences : Athlétisme, Charme, Interprétation (Choix), Commérages, *Marchandage* , Représentation (Choix), Jouer (Choix), Escamotage
Talents : Attrayant, Imitateur, Orateur Public, Charmant
Objets : Bol, Instrument

⚒ Artiste - Cuivre 5
Compétences: Représentation (choix), Jeu (choix) A distance Interprétation (choix), Équitation (choix), Contorsionniste
Talents: Saut Carpé, Tir Assuré, Astuce d'Équitation Mêlée (Base),
Objets: Armes de lancer, Costume, Instrument, Sélection de scripts (vous ne pouvez pas encore lire)

☠ Troubadour - Argent 3
Compétences : Soins des animaux, Dressage d'animaux (Choix), Art (écriture), Langue (Choix)
Talents : Baragouiner, Maître du Déguisement, Ton Parfait, Lecture/ Écriture
Objets : Animal dressé, Trousse d'écriture

⛊ Chef de Troupe - Or 1
Compétences: Conduite, Commandement
Talents: Négociateur, Étiquette (choix), Voyageur Expérimenter, Vif d'Esprit
Objets: Chevaux de trait et chariot (scène), Armoire à costumes et accessoires, Troupe d'animateurs



FLAGELLANT

Humains

Juste au moment où vous avez abandonné tout espoir, votre souffrance et la justice de Sigmar vous ont sauvés !

Le pardon n'est pas facile, seulement par la lutte, la douleur, et en accomplissant la volonté de Sigmar. Les Flagellants parcourent l'Empire, se flagellant en pénitence pour leurs péchés et ceux des autres. Ils sont déterminés à servir Sigmar jusqu'à la fin du monde, ce qu'ils croient imminent. Toutes les bonnes personnes sont censées les accueillir, les aider, les nourrir et prier avec elles.

La plupart des Flagellant errent en grands groupes, guidés par un prophète de malheur qui interprète la volonté de Sigmar. Certains suivent les armées, se fouettant dans une frénésie au fur et à mesure que la bataille s'engage et se battant sans se soucier de leur propre sécurité. D'autres errent seuls, croyant mieux servir Sigmar en réparant les torts qu'il leur fait subir.

"Nous frappons cette chair et versons ce sang, pour son Empire, au nom de Sigmar !

– Viktorina Schwefel, Flagellant

Il y a quelques mois, des flagellants ont traversé le village. Ils étaient terribles : l'agonie, la douleur, la souffrance, et c'était justes de les regarder. Nous savions quoi faire. Nous savions que nous devions ouvrir nos portes, les nourrir et prier avec eux. Mais à la fin, on s'est cachés dans la cave jusqu'à ce qu'ils soient partis. Des gens effrayants.

– Wulfrum Barth, villageois

"La fin est proche !

- Pancarte ordinaire portée par les Flagellants

Il n'est pas difficile pour Flagellants de tomber sur une aventure, surtout avec des ennemis reconnus de Sigmar. Les Flagellants peuvent continuer leur style de vie pendant qu'ils vivent leur aventure, comptant sur les gens honnêtes de l'Empire pour leur offrir la nourriture, boisson et abri pendant qu'ils marchent toujours jusqu'à la fin de toutes choses.

AVANVEMENT FLAGELLANT

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+		+	+	☠				⚒	⛊

Chemin de Carrière

+ Zélote - Cuivre 0
Compétences : Esquive, Résistance, Soins, Intimidation, Intuition, Connaissance (Sigmar), *Mêlée (Fléau)* , Survie en Extérieur
Talents : Charge Berserk, Frénésie, Lecture/Écriture, Soupe de Cailloux
Objets : Fléau, peignoirs en lamelles

⚒ Flagellant - Cuivre 0
Compétences : Art (Icônes), Athlétisme, Calme, Langue (Classique), Connaissance (L'Empire), A distance (Fronde)
Talents : Robuste, Haine (Hérétiques), Flagellant, Implacable
Objets : Pancartes, Symbole religieux, Fronde et munitions

☠ Pénitent - Cuivre 0
Compétences : Charme, Langue (choix), Connaissance (théologie), Perception
Talents : Pansement de Terrien, Assaut Furieux, Menaçant, Voyageur Expérimenté
Objets : Relique Religieuse

⛊ Prophète de malheur - Cuivre 0
Compétences : Interprétation (Discours), Commandement
Talents : Rage de bataille, Intrépide (Hérétiques), Effrayant, Zélé passionné
Objets : Livre (Religion), disciples (y compris les pénitents, les flagellant et les zélotes)



MESSAGER

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Rapide et sûr de vous, rien ne vous empêche de livrer vos messages à temps.

Lorsque le service postal n'est pas sécurisé ou est trop lent, les gens envoient un messager. Plusieurs entreprises de messagerie fournissent des services express, en concurrence pour montrer qu'elles sont les plus rapides et les plus sûres. La plupart des messagers prennent leurs tâches très au sérieux, gardant leurs colis de leur vivant. Certaines entreprises de messagerie ont des ententes avec des maisons de coaching qui permettent à leurs messagers d'échanger des chevaux fatigués contre des chevaux frais, pour une livraison à grande vitesse. Des coureurs sont employés pour transporter des messages urgents dans les villes. De nombreuses grandes agglomérations organisent des concours pour célébrer le meilleur temps, les gagnants remportant des prix et des contrats de travail lucratifs. On trouve aussi des messagers qui travaillent pour les militaires, les maisons nobles, les grandes maisons marchandes et les bandes criminelles qui cherchent à préserver leur anonymat.

Êtes-vous Herr Schmidt de Hochplatz, Kemperbad ? Connaissez-vous Herr Schmidt de Hochplatz, Kemperbad ? Vous connaissez un Hochplatz ? Kemperbad ?

- Willi Winkle, Messager pour son premier jour

Cela ressemblait à un paquet intéressant, si vous voyez ce que je veux dire. Je pensais juste jeter un coup d'œil rapide. Je croyais que c'était pour sa copine. J'ai pensé que ça pourrait être un peu, tu sais, un peu juteux. Comment pouvais-je savoir que c'était tout cet ennui d'espionnage. Où est la Bretonnie, d'ailleurs ?

- Rufus Drucht, messager qui, à lui seul, a démantelé le réseau d'espionnage bretonnien sanglant, puis a perdu son emploi.

Les messages peuvent contenir toutes sortes d'informations, et certains peuvent mener à l'aventure s'ils sont interceptés. Le moyen le plus facile pour un méchant (ou une personne innocente) de s'emparer de ces informations sera d'envoyer un Messager. Si cela se produit, il sera du devoir du Messager de suivre les étapes jusqu'à ce que le message soit récupéré. Comme les messagers sont généralement des indépendants, payés par colis livré, il est assez simple de tout laisser tomber puis de ramasser le colis à leur retour.

AVANCEMENT MESSAGER

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⚒			✝	✝	✝			☠	⛊

Chemin de Carrière

✝ **Coureur - Cuivre 3**
Compétences : Athlétisme, Escalade, Esquive, *Résistance* , Commérages, Navigation, Perception, Mêlée (Bagarre)
Talents : Fuyez!, Pieds léger, Sprinteur, Pas de cotes !
Objets : Étui à parchemin

⚒ **Messager — Argent 1**
Compétences : Soins des animaux, Charme, Calme, Connaissance (local), Mêlée (Basic), Équitation (cheval)
Talents : Claquer le fouet, Criminel, Orientation, Voyageur Expérimenté
Objets : Arme de Poing, Veste en Cuir, Cheval d'Équitation avec Selle et Harnais

☠ **Courrier — Argent 3**
Compétences : Emprise sur les Animaux, Corruption, Résistance a l'alcool, Survie en Extérieur
Talents : Flairer les Ennuis ,Acharné , Ténacité, Astuce d'Équitation
Objets : Sac à dos, Sacoche de selle, Bouclier

⛊ **Capitaine-Courrier — Argent 5**
Compétences : Intimidation, Commandement
Talents : Négociateur, Haine (Hors-la-Lois), Fausse Respectabilité, Très Résistant
Objets : Courriers, Chemise de Maille, Matériel d'ecritures



COLPORTEUR

Nain, Halfling, Humain

Sage dans le monde et libre de toute interférence, vous errez dans l'Empire en vendant vos marchandises où bon vous semble.

Les colporteurs traînent de village en hameau, vendant des biens et services tels que l'aiguisage des couteaux, la réparation et le bricolage. La plupart d'entre eux ont des stocks bon marché facilement disponibles dans les grandes villes, y compris de petits articles de luxe comme des rubans et des épingles à cheveux. Les colporteurs sont toujours les bienvenus, car même les personnes suspectes aiment s'offrir des babioles et des bibelot.

Certains colporteurs se chargent également du travail de messager ; d'autres font office de crieurs publics, apportant des nouvelles et des ragots dans les coins les plus tranquilles de l'Empire en échange de chambres et de repas. Étant donné les dangers de la route, certains colporteurs préfèrent tenir un stand dans un marché ordinaire de la ville. Il est également courant de les trouver sur les routes de pèlerinage et de gagner leur vie en vendant des reliques aux dévots.

Il s'agit d'une œuvre d'art absolument unique, unique en son genre, unique en son genre et qui n'existe qu'une seule fois. Si vous en voulez plus, ne vous inquiétez pas, j'en ai encore deux douzaines à l'arrière du chariot.

– Delberz Trötte, Trader

Entendre parler des profits à réaliser dans des contrées lointaines et écouter les histoires de marchands qui voyagent beaucoup va toujours aiguiser l'appétit d'un colporteur ambitieux. Autonomes, ils peuvent suivre n'importe quelle aventure et en tirer un profit décent en cours de route. Ils peuvent également avoir accès aux bastions et aux colonies sans se poser de questions embarrassantes.



AVANCEMENT COLPORTEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
			+			+		+	

Chemin de Carrière

+ Vagabond - Cuivre 1
Compétences: Charme, Résistance, Interprétation (Contes), Commérages, *Marchandage,* Intuition, Survie en Extérieur, Discrétion (Rural ou Urbain)
Talents: Pêcheur, Fuyez !, Vagabond, Bricoleur !
Objets: Sac à dos, Literie, Marchandises d'une valeur de 2d10 Sous de cuivre, Tente

Colporteur — Cuivre 4
Compétences: Évaluation, Équitation (cheval), Métier (Bricoleur),Soins des animaux, Emprise sur les Animaux, Résistance à l'Alcool
Talents: Négociateur, Orientation, Voyageur expérimenté, Dos solide
Objets: Mule et sacoches, Marchandises d'une valeur de 2d10 Argent, Sélection de pots et casseroles, Outils de Métier (bricoleur)

Maître Colporteur - Argent 1
Compétences: Conduite, Intimidation, Langue (Choix), Perception
Talents: Numismate, Costaud, Bien préparé, Très résistant
Objets: Panier, Marchandises d'une valeur d'au moins 2d10 Or)

Négociant Errant - Argent 3
Compétences: Connaissances (Locales), Connaissances (Géographie)
Talents: Menteur, Esprit Fort , Charmant, Ténacité
Objets: Cheval de trait et chariot, Marchandises d'une valeur d'au moins 5d10 Or, 50 Argent en pièces de monnaie

PATROUILLEUR

Halfling, Humain

Avec un œil méfiant et une arme prête à l'emploi, vous parcourez les routes de l'Empire pour faire respecter la loi.

Les patrouilleurs protègent les voyageurs contre les bandits, les peaux vertes, les hommes-bêtes et les autres dangers qui menacent les routes de l'Empire. Les patrouilleurs sont soutenus par un système de péages, des taxes qu'ils perçoivent souvent personnellement. Les patrouilleurs qui réussissent sont bien accueillis et respectés, et ont souvent des couchettes dans chaque auberge le long de leur parcours. La plupart des patrouilleurs font partie de l'armée de l'État et patrouillent sur les routes principales en temps de paix ; ils sont donc bien entraînés et bien vêtus de leurs uniformes. Les routes moins fréquentées se contentent d'équivalents locaux, dont certains profitent de leur position et du manque de supervision pour leur propre profit. Certains patrouilleurs préfèrent s'asseoir dans leurs postes de péage sécuritaires et fortifiés plutôt que de déblayer les routes, mais les voyageurs hésitent souvent à remettre de la monnaie lorsque les routes sont dangereuses et en mauvais état.

Qu'est-ce que je peux dire, c'est une pistole par jambe. Ce sont les règles. Je ne peux rien y faire. Peut-être devriez-vous essayer de trouver une autre route pour amener vos abeilles à Grünburg.

- Andreas Muller, gardienne de péage a penne payer

Alors, j'ai été arrêté par un garde de la route l'autre jour. Elle m'a dit de me méfier d'un personnage sans scrupules qui patrouille sur les routes et de faire payer aux voyageurs malchanceux l'envie de les laisser passer. J'ai remercié le surveillant pour ses précieux conseils. "Taal te guidera," dit-elle, "ce sera l'enthousiasme."

- Ullrich le colporteur

Les gardes de la route trouvent souvent l'aventure. Tout ce qui se passe à la campagne est souvent près d'une route bien surveillée. En cas de problème, les gardes de la route sont appelés à résoudre les problèmes. S'ils suivent et s'impliquent dans une enquête, ils font simplement leur travail et pourraient même obtenir une rémunération supplémentaire pour leur temps, même si l'aventure qui en résulte les éloigne de leur rythme régulier.

AVANCEMENT PATROUILLEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⚒	✢		✢	✢			⛊		☠

Chemin de Carrière

✢ Collecteur de péage — Cuivre 5
Compétences: Corruption, Résistance a l'alcool, Jeux, Commérages, Marchandages, Mêlée (base), *Perception*
Talents: A distance (Arbalète), Calme d'Esprit, Détourner, Bon Tireur, Numismatique
Objets : Arbalète à 10 carreaux, Veste en cuir

⚒ Patrouilleur - Argent 2
Compétences : Soins des animaux, Résistance, Intimidation, Intuition, Survie en extérieur, Équitation (cheval)
Talents : Claquer le Fouet, Criminel, Cavalier Rigoureux Voyageur Expérimenter
Objets : Arme de poing, Chemise de Maille, Cheval d'équitation avec selle et harnais, Corde

☠ Sergent de route - Argent 4
Compétences : Athlétisme, Charme, Commandement, Distance (Poudre noire)
Talents : Étiquette (Soldas), Intrépide (Hors-la-loi), Haine (choix), Flairer les Ennuis
Objets : Peloton de gardes de la route, Pistolet à 10 coups, Bouclier, Symbole du rang

⛊ Capitaine de route - Or 1
Compétences : Connaissances (Empire), Navigation
Talents : Fausse respectabilité, Orateur public, Conscient du combat, Présence dominante
Objets : Cheval de guerre léger, pistolet à 10 coups, chapeau et cape de qualité, unité des gardes de la route



CHASSEUR DE SORCIERE

humain

Vous chassez les sorcières illicites qui infestent l'Empire par tous les moyens nécessaires.

Peu de chasseurs sont aussi craints et respectés que le chasseur de sorcières, et ils jouissent d'une marge de manœuvre extraordinaire dans l'exercice de leurs fonctions. Typiquement armés de lames argentées et d'une paire de pistolets - car le plomb n'est pas si facile à déloger - ils traquent tous les coins de l'Ancien Monde prêts à juger toute sorcière trouvée, ou quiconque pourrait les abriter. La plupart des chasseurs de sorcières de l'Empire sont attachés au culte de Sigmar. Les chasseurs de sorcières laïques sont parfois employés par le gouvernement provincial, bien qu'il s'agisse à peine plus que de chasseurs de primes spécialisés. Les collèges de magie ont aussi des chasseurs de sorcières appelés Magisters Vigilant qui poursuivent les sorciers renégats, les nécromanciens et les démonologistes.

"Je n'ai pas encore rencontré de sorcière qui ne s'enflamme pas.

- Père Linken Donatus, prêtre de Sigmar, assassiné par un pyromancien voyou

"Si tu n'es pas une sorcière, tu n'as rien à craindre.

- Walter Keller, capitaine chasseur de sorcières, a dit la veille de l'incendie de l'Almshof

L'existence d'un chasseur de sorcières est une aventure constante, qui s'étend souvent sur toute la longueur et la largeur des grandes provinces. On fait appel à eux chaque fois que l'influence fétide d'une magie non autorisée apparaît et on s'attend à ce qu'ils la traquent. Plus la réputation d'un chasseur de sorcières est grande, plus les ennemis assignés sont dangereux, et plus les aventures qui suivent sont grandes. Si vous jouez un chasseur de sorcières, il vaut la peine de s'assurer que les autres ne jouent pas une sorcière de haie ou une sorcière, car cela peut immédiatement mettre le groupe en conflit.

AVANCEMENT CHASSEUR DE SORCIERE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
✝	⚒		✝				⛊	✝	☠

Chemin de Carrière

✝ **Interrogateur — Argent 1**
Compétences: Charme, Résistance a l'Alcool, Soins, *Intimidation* , Intuition, Connaissance (Torture), Mêlée (Bagarre), Perception
Talents: Calme D'esprit , Menaçant, Lire/Ecrire, Détermination
Objets: Armes de poing, Instruments de torture

⚒ **Chasseur de sorcières - Argent 3**
Compétences : Calme, Mêlée (Base), Commérages, Connaissance (sorcières), A distance (Choix), Équitation (cheval)
Talents : Deux Armes, Bon Tireur, Voyageur expérimenter, Observer
Objets : Arbalète de poing ou Pistolet, Chapeau (Henin), Veste en cuir, Cheval d'équitation avec selle et Harnais, Corde, Épée d'argent

☠ **Inquisiteur - Argent 5**
Compétences : Résistance, Commandement, Connaissance (Droit), Connaissance (Local)
Talents : Intrépide (sorcières), Flairer les ennuis, Acharné, Fort d'esprit
Objets: Vêtements de qualité, Interrogateurs subalternes

⛊ **Traqueur de Sorcières Général - Or 1**
Compétences : Connaissance (chaos), Connaissance (politique)
Talents : Effrayant, Volonté de fer, Sentir la magique, Âme pure
Objets: Meilleure Qualité de vêtements, Chasseurs de Sorcières Subordonnés



BATELIER

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain

Vous parcourez les eaux dangereuses de l'Ancien Monde, transportant des personnes, des marchandises et les dernières nouvelles.

Les bateaux et les barges parcourent les voies navigables de l'Empire, apportant des marchandises des coins les plus reculés des provinces vers les plus grandes villes. Ces navires à faible tirant d'eau peuvent remonter la rivière beaucoup plus loin que les grands navires, et un réseau complet de canaux s'ajoute à leur portée. Les capitaines de péniches sont des experts de la navigation fluviale et ont une connaissance exhaustive de leurs rivières. Un batelier n'est pas le conducteur du bateau, mais il apprendra rapidement les ficelles du métier. Les membres d'équipage des barges marchandes qui transportent des marchandises à destination et en provenance des marchés, qu'ils travaillent pour eux-mêmes ou pour une plus grande maison marchande. De nombreux bateliers sont aussi des passeurs qui transportent des passagers à travers les rivières ou à destination et en provenance des villes. Dans les grandes villes, certains équipent aussi des taxis fluviaux, des bateaux de plaisance ou pilotent des bateaux pour le compte d'autres personnes.

AVANCEMENT BATELIER

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
		✝	✝	⚒	✝	☠	⛊		

Chemin de Carrière

✝ Passeur - Argent

Compétences : Résistance à l'Alcool, Esquive, Résistance, Commérages, Mêlée (Bagarre),Canotage, *Voile* , Natation
Talents: Coups Bas, Pêcheur, Dos Solide, Apnéiste
Objets: Arme de Poing, Chemise en Cuir, Perche

⚒ Batelier - Argent 2

Compétences : Athlétisme, Interprétation (Conteur) Marchandage, Intuition,Connaissances (Voies Navigables) Perception
Talents : Étiquette (Guilde), Voyageur Expérimenter, Très Fort, Marin
Objets : Cordage, Bateau à Rames

☠ Maître d'Équipage — Argent 3

Compétences: Escalade, Interprétation (Chanter), Soins, Métier (Construction Navale)
Talents: Négociateur, Détournement, Flairer les Ennuis, Coup Puissants
Objets: Sac à dos, Outils de Métier (Charpentier)

⛊ Maître chaland - Argent 5

Compétences : Commandement, Navigation
Talents : Menaçant, Orientation, Pilote, Orateur public
Objets : Chapeau, bateau et équipage

Un jour, une vraie pluie viendra. Alors, n'oubliez pas votre chapeau, madame.

– Travis Binckel, Rivertaxi

' Attention à la bifurcation. Je dis cela en tant que maître d'équipage expérimenté. Si vous vous approchez d'un rocher dangereux ou d'un autre danger de rivière, assurez-vous d'aller à tribord et de rester à tribord pendant que vous vous posez à tribord, ou d'aller à tribord et de rester à tribord pendant que vous posez un panneau d'alarme. Ou tu bifurqueras, et tu pourrais couler. Et personne ne veut couler sa barge à bifurcation.

– Jacob Walles, Bargeswain who sank his forking barge

Un batelier n'aura pas besoin de chercher l'aventure, car il est plus que probable que l'aventure viendra à lui. Les bateaux sont utiles à presque tout le monde, et donc utiles à presque toutes les péripéties ; ils constituent également une excellente Basic d'opérations. Les plaisanciers n'auront pas à s'inquiéter de la suite de l'enquête et de l'aventure si la piste reste sur la rivière ou à proximité de celle-ci. Même si la piste quitte la rivière, ils pourront facilement permettre à un Batelier talentueux de s'occuper de leurs affaires pendant qu'ils prennent une pause dans la vie sur la rivière.



PILOTE

Nain, Halfling, Humain

Vous pilotez des navires et des bateaux à travers les eaux les plus traîtres de l'Ancien Monde.

Les Pilote sont des guides fluviaux spécialisés ayant une connaissance approfondie des systèmes fluviaux locaux. Ils sont monnaie courante près des tronçons les plus dangereux des rivières de l'Empire et peuvent obtenir des salaires importants pour ce que beaucoup considèrent comme un travail facile. D'autres le considèrent comme bon marché par rapport au coût potentiel d'une cargaison perdue.

Beaucoup de Pilotes se spécialisent dans un seul cours d'eau bien connu, tandis que d'autres gagnent de l'argent à certaines périodes de l'année où les eaux sont à leur apogée. D'autres Pilotes ont des connaissances plus vastes et guideront les navires tout au long de leur voyage, agissant efficacement en tant que navigateurs. C'est particulièrement vrai pour les navires marchands dont la cargaison est particulièrement précieuse aux périodes les plus difficiles de l'année.

'Un gros navire est arrivé de Marienburg, peu profond dans l'eau et s'est écrasé sur les plats-bords. J'ai dit qu'il leur en coûterait une couronne pour les faire traverser le Fronde. Forte, oui, mais c'était un gros vaisseau. L'arrogant Wastelander s'est moqué, il a dit qu'il le ferait lui-même. Mais bien sûr, ils ont dérivé droit dans les bas-fonds et ont été perforés. Ils ont perdu une bonne partie de leur cargaison et il leur a fallu une semaine pour réparer les dommages. "Ça leur a coûté un peu plus qu'une couronne.

– Ilsa Dasche, Huffer

En tant qu'expert à embaucher, les pilotes sons souvent engagés par des mécènes fortunés, ou engagés comme spécialistes dans des voyages d'exploration. Même lorsqu'ils voyagent dans l'inconnu, les pilotes sont utiles pour leur large éventail de connaissances sur les conditions fluviales et le pilotage. En raison de la nature régionale et saisonnière du travail, plusieurs pilotes sont prêts à tout abandonner et à se rendre là où on en a besoin. Cette liberté se transpose bien au style de vie d'aventurier, et convient également à ceux qui cherchent à retourner à pilotes si les aventures ne répondent pas à leurs besoins.

AVANCEMENT PILOTE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+			+	+					

Chemin de Carrière

+ Guide fluvial - Cuivre 4
Compétences: Connaissance (Local), Perception, Canotage, Natation, Résistance à l'alcool, Commérages, Intuition, *Connaissance (Voie fluviale)*
Talents: Pêcheur, Vision Nocturne, Orientation, Marin
Objets: Arme de Poing (Crochet), Lanterne de Tempête et Huile

Pilote - Argent 1
Compétences : Charme, Calme, Interprétation (conteur), Langue (Choix), Mêlée (de Base), Navigation
Talents : Flairez les Ennuis, Guide Fluviale, Négociateur, Étiquette (Guilde)
Objets : Veste en cuir, corde, bateau à rames

Guide Pilote - Argent 3
Compétences : Marchandage, Intimidation, Connaissance (locale), Connaissance (Épaves)
Talents : Sens aiguisé (vue), Pilote, Pied marin, Très fort
Objets : Perche

Maître Pilote — Argent 5
Compétences: Commandement, Voile
Talents: Sixième Sens, vif d'Esprit, Apnéiste, Tenace
Objets: Bateau, Petite embarcation fluviale



PATROUILLEUR FLUVIAL

Halfling, Humain

Vous patrouillez le long des cours d'eau à la poursuite des bandits et des fauteurs de troubles.

Un cri de clairon de l'autre côté des cours d'eau annonce l'arrivée de la Patrouille impériale de la rivière, une force de police fluviale connue autant pour ses fripouilles que pour son bon travail. La plupart des villages riverains et des auberges leur réservent des amarres, car, sans elles, les pires criminels régneraient sur l'eau. Les patrouilles surchargées de travail se concentrent sur des crimes flagrants, résolvant des délits mineurs avec des amendes ponctuelles. Sur les principales routes commerciales, les patrouilles ont de plus gros navires des homme d'armes appelé "épées de navire" qui sont entraînées pour faire face à des menaces plus importantes comme les Peaux-vertes ou les Trolls.

Certains Patrouilleur fluviaux voient rarement l'eau, au lieu de cela, ils occupent des avant-postes éloignés qui surplombent des eaux qui sont stratégiques et importantes. D'autres équipent des bateaux rapides chargés d'intercepter des contrebandiers dans la nuit. Les plus grands navires des patrouilleurs fluviaux sont en fait des navires de guerre dignes de la mer, hérissés de canons et de mortiers, prêts à affronter presque toutes les éventualités.

C'est ainsi qu'à l'époque, quand j'étais patrouilleur, Big Willi est venu me dire que je devais laisser une certaine cargaison seule. Il a dit que je devrais laisser passer et que tout irait bien. Bien sûr, j'étais jeune, n'est-ce pas ? J'en ai parlé au capitaine du navire. Et ai-je été récompensé pour mon honnêteté ? Non, Big Willi est venu me frapper, et le lendemain, j'ai été expulsé de la patrouille fluviale. Ils étaient tous ensemble, n'est-ce pas ?

– Nikki Schnelling, ex-riverwarden

Un Patrouilleur fluvial diligent, cherchant des navires et suivant des pistes, pourrait trébucher sur n'importe quelle sorte de complot malfaisant ou de cargaison sinistre. Les Patrouilleur employés travaillent habituellement des quarts de travail d'un mois, mais cela signifie qu'ils ont aussi des mois de congé. Cette structure est idéale pour l'aventure : en tant que patrouilleurs fluviaux, ils n'ont pas besoin d'abandonner leur poste pour poursuivre des affaires privées, ou même avoir à persuader leur sergent qu'il est de leur devoir de suivre les crimes. Ils peuvent partir, enquêter et être de retour bien avant le début de leurs prochains quarts.

AVANCEMENT PATROUILLEUR FLUVIALE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⚒	✝	✝		☠			⛊		✝

Chemin de Carrière

✝ Recrue de rivière — Argent 1
Compétences: Athlétisme, Esquive, Résistance, *Mêlée (base)* , Perception, Canotage, Voile, Natation
Talents: Apnéiste, Dos Solide, Très Fort, Marin
Objets: Arme de poing (épée), Chemise de Cuir, Uniforme

⚒ Patrouilleur fluviale - Argent 2
Compétences : Corruption, Charme, Intimidation, Commérages, Connaissances (Voix fluviale), à distance (poudre noir)
Talents : Criminel, Artilleur, Pêcheur, Voyageur Expérimenter
Objets : Lanterne et huile, Pistolet à 10 coups, Bouclier

☠ Epée de navire - Argent 4
Compétences : Escalader, Calme, Intuition, Commandement
Talents : Intrépide (naufrageurs), Haine (choix), Pilote, Pied marin
Objets : Grappin, Casque, Chemise de Maille

⛊ Maître d'Épée de navire — Or 1
Compétences: Connaissances (lois), Navigation
Talents: Présence Dominante, Fausse Respectabilité, Menaçant, Orientation
Objets: Bateaux de Patrouille et Équipage, Symbole du Rang



RIVERAINE

Nain, Halfling, Humain

Les rivières transportent la plus grande partie du trafic de l'Ancien Monde, et vous vous trouvez au cœur de cette excitation.

Les rives fertiles des grands fleuves de l'Empire sont densément peuplées, et les gens qui travaillent jour après jour dans les eaux et les marais voisins fournissent une grande partie du poisson frais, des anguilles et des crustacés qui nourrissent les villes et les villages. Contrairement aux villages de l'intérieur des terres, ceux des grands fleuves accueillent souvent des étrangers qui font du commerce et se réapprovisionnent, ce qui signifie que les riveraines sont un peu plus ouvertes et diversifiées, et souvent les premières à recevoir des nouvelles de pays lointains. Il y a un grand nombre d'emplois divers qui sont favorisés par la rivière. Nombreux sont ceux qui récoltent les richesses du Reik : les pêcheurs (à la canne, à la lance ou au filet), les anguilles (à l'aide de casiers ou de casiers) ou les ramasseurs de mollusques. Bon nombre d'entre eux vit dans des villages riverains où ils travaillent, draguent ou trimbalent et entretiennent les milliers de navires du Reik.

' Si je laisse tomber cette branche dans l'eau maintenant, elle finira par arriver à Marienburg. À moins qu'il ne reste pas dans la boue, bien sûr. – Jemima the Greenfish

On dit que tout l'Empire finira par flotter si vous restez assez longtemps près du Reik. Eh bien, je suis assis ici, la canne à la main, depuis vingt ans, à regarder l'eau couler en aval de la rivière. Les choses que je pourrais te dire. J'ai vu la guerre et la paix. J'ai vu des bons et des mauvais moments. J'ai vu le bonheur et le chagrin. Et pendant tout ce temps, je peux honnêtement dire que je n'ai pas attrapé un seule putain de poisson.

– Thys Lange, the Reikland's worst Pêcheur

Une riveraine se sentira à l'aise sur n'importe quel plan d'eau, et ses compétences lui permettront de tout abandonner, confiante qu'elle pourra trouver du travail ailleurs si elle en a besoin. Une riveraine est bien placée pour faire le point sur les aspects les plus iniques de la vie fluviale et peut avoir des contacts entre les habitants de la rivière. Grâce à leurs connaissances et à leur expérience, ils peuvent faire toute la différence pour une expédition ou une investigation sur l'eau.

AVANCEMENT RIVERAINE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⚒			+	☠	+	+			⛊

Chemin de Carrière

+ Pêcheur vernie - Cuivre 2
Compétences : Athlétisme, Résistance à l'alcool, Esquive,*Résistance* •, Commérages, Survie en extérieur, Canotage, Natation
Talents : Pêcheur, Sociable, Marcheur (Marais),Apnéiste
Objets : Seau, canne à pêche et appât, jambières en cuir

⚒ Riveraine - Cuivre 3
Compétences : Jeux , Connaissances (locales), connaissances (voix fluviale), A distance (Enchevêtrement), A distance (lancer), Braconnage
Talents : Artisan (Constructeur de bateaux), Vagabond , Dos Solide, Marin
Objets : Piège à anguille, Veste en cuir, Filet, lance

☠ Sage de la rivière - Cuivre 5
Compétences : Charme, Intuition, Mêlée (Arme d'hast), Perception
Talents : Savant (Voix Fluviale), Ténacité, Cœur Solide, Très forte
Objets : Bateau à rames, lanterne de tempête et huile

⛊ Aîné de la rivière - Argent 2
Compétences : Interprétation (Conteur), Connaissances (Folklore)
Talents : Maître-artisan (constructeur de bateaux), Orateur public, Vif d'Esprit , Esprit fort
Objets : Hutte ou bateau de rivière



MATELOT

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain

Une vie sur les vagues de l'océan vous rappelle bien que de nombreux marins du Reiklander ne voient jamais la mer....

Les matelots naviguent en haute mer dans la marine impériale ou pour l'une des maisons marchandes. Le Reikland n'a peut-être pas de côte, mais la rivière Reik, du désert à Altdorf, est large de plusieurs kilomètres et pleine de navires de haute mer. La Première Flotte impériale qui patrouille dans ces eaux voit rarement la haute mer, car les taxes pour faire passer les navires de guerre par Marienburg sont exorbitantes.

Les matelots peuvent toujours trouver du travail, que ce soit comme personnel de cabine sur un cuirassé impérial ou dans l'équipage d'un petit chalutier. Certains marins parcourent le monde en travaillant pour payer leur passage. Le Reik abrite également de nombreuses " Missions ", bâtiments fournis par la marine impériale à son personnel, dont beaucoup emploient des matelots.

"Je vois la mer !

– Marian Zelman, Optimistic Reiklander Sailor

Oui, j'ai traversé Marienburg. Les Sanglants Wastelanders nous ont rendu la tâche aussi difficile que possible pour aller en mer. Je te jure que le malfrat nous a fait faire trois fois le tour des îles juste pour s'amuser avant même qu'on sente l'eau salée. Et ils nous ont taxés deux fois pour tout. Même le chat du bateau a été taxé. Content d'être à la maison, pour être honnête.

– Thom Wesserbrug, Boatswain

Au-delà de Marienburg, le monde entier attend un matelot : la périlleuse Mer des Griffes, l'insondable Grand Océan, les Mille-Îles exotiques, la Mer du Sud, le Golf Noir. Et à la maison, un marin peut passer toute une vie à naviguer dans les eaux du Reik et ne jamais revivre la même journée deux fois.

AVANCEMENT MATELOT

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⚒				☠	✝	✝	⛊		✝

Chemin de Carrière

✝ **Homme d'Équipage - Argent 1**
Compétences : Escalade, Résistance à l'Alcool, Jeux, Commérages, Canotage, Mêlée (Bagarre), *Voilure* Natation
Talents : Pêcheur, Marcheur (Côtier), Dos Solide, Apnéiste
Objets : Seau, Brosse, Balai à Franges

⚒ **Matelot - Argent 3**
Compétences : Athlétisme, Esquive, Résistance, Interprétation (Chant), Langue (Choix), Mêlée (Base)
Talents : Agilité Féline, Pied Marin, Voyageur Expérimenter, Jambes Puissante
Objets : Arme de Poing (Crochet de Bateau), Veste en Cuir

☠ **Maître d'équipage - Argent 5**
Compétences : Calme, Commandement, Perception, Métier (Charpentier)
Talents : Vieux marin, Coup Puissance , Tenace, Très fort
Objets : Outils de Métier (charpentier)

⛊ **Capitaine - Or 2**
Compétences : Charme, Navigation
Talents : Orientation, Pilote, Orateur public, Intelligent
Objets : Cartes marines, Navire à voile et équipage, Sextant, Longue-vue



CONTREBANDIER

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain

Vous passez des marchandises en contrebande, évitez les impôts et risquez des contrôles fluviaux pour obtenir un profit maximum.

La plupart des échanges commerciaux sont légalement taxés par les seigneurs locaux, ainsi qu'illégalement taxés par les bandits et les racketteurs. Les contrebandiers se considèrent comme des aides caritatives : les commerçants font plus de profits, les clients paient moins cher, les Patrouilleur fluviaux, moralement plus flexibles, prennent une coupe, les bandits, et bien plus encore. Il faut de l'expérience et de l'ingéniosité pour contourner tous les huissiers, les douaniers, les préposés aux douanes, et les organismes affairés à les arrêter, mais les passeurs osent les risques pour leur survie et celle de leurs familles.

Les contrebandiers se présentent sous de nombreuses formes, par exemple en transportant de minuscules marchandises de grande valeur pour les nobles, ou de grosses cargaisons pour les marchands véreux. Certains contrebandiers s'adonnent également au trafic de marchandises illicites, un crime qui aura beaucoup plus de répercussions qu'un doigt brûlé ou une marque de contrebande.

AVANCEMENT CONTREBANDIER

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
				⚒	✝	✝	☠	✝	⛊

Chemin de Carrière

✝ **Coursier de rivière - Cuivres 2**
Compétences : Athlétisme, Corruption, Calme, Résistance à l'Alcool, Canotage, Voile, *Discrétion (Rurale ou Urbaine)* , Natation
Talents : Criminel, Pêcheur, Marcheur (Marais), Dos Solide
Objets : Grand Sac, Masque ou Foulards, Poudrière, Lanterne de Tempête et Huile

⚒ **Contrebandier - Cuivre 3**
Compétences : Marchandage, Commérages, Connaissances (locales), Mêlée (base), Perception, Signes secrets (contrebandiers)
Talents : Négociateur, Étiquette (Criminels), Marin, Très fort
Objets : 2 Barils, Arme de poing, Chemise en cuir, Embarcation de canotage

☠ **Maître contrebandier - Cuivre 5**
Compétences : Évaluer, Intimider, Intuition, Connaissances (voix fluviale)
Talents : Corrupteur, Intrépide (Patrouilleur fluviale), Pilote, Apnéiste
Objets : Coursier de rivière, bateau de rivière rapide

⛊ **Roi Contrebandier — Argent 2**
Compétences : Langue (choix), Commandement
Talents : Fausse Respectabilité, Intelligent, Marcheur (Côtier), Pieds Marin
Objets : Matériel de Déguisement, Petite Flotte de Bateaux de Rivière

Tu vois, c'est là que va la bouteille des meilleurs Bordeleaux. Les gardes de la rivière fouilleront derrière ici, le trouveront et le confisqueront. C'est ce que nous voulons parce que cela signifie qu'ils ne trouvent pas les douze bouteilles que nous avons cachées là-dessous. Et s'ils les trouvent, tout n'est pas perdu, parce qu'ils seront tellement satisfaits d'eux-mêmes qu'ils ne prendront même pas la peine de chercher là où il y a vingt-quatre "bouteilles".

Les contrebandiers trouvent l'aventure, même s'ils veulent généralement que les choses restent calmes et sans histoire. Un certain nombre de choses peuvent mal tourner lors d'une mission de contrebande, et même si les choses se passent bien, il y aura toujours l'attrait du prochain emploi, probablement plus important et meilleur que le précédent. Des aventures entières peuvent être jouées uniquement dans le cadre de missions de contrebande. De même, il sera facile pour un contrebandier de trouver un emploi rémunérateur en dehors de son travail habituel. Quelqu'un qui a un talent, un sens du détail et une tête froide quand les choses deviennent chaudes sera toujours un compagnon de choix pour les expéditions et les aventures dangereuses.



DEBARDEUR

Nain, Halfling, Humain

Vous pouvez officiellement charger une cargaison pour de l'argent, mais tout le monde sait que les débardeurs règnent sur les docks.

Avec leur droit exclusif de charger et de décharger des navires, les guildes dockers peuvent ralentir ou même arrêter le commerce. Cela donne du pouvoir, avec de nombreux docks effectivement gouvernés par les guildes. Dans les grandes villes, plusieurs gangs peuvent se disputer violemment la suprématie. Les contremaîtres grincheux s'occupent des questions de guilde et sifflent pour appeler leurs gangs des auberges riveraines, soit pour un nouveau travail ou pour défendre leur territoire.

Un débardeur peut travailler seul dans un village riverain ou au sein d'un grand gang sur un quai d'une ville animée et chaotique. Parfois, ils peuvent faire partie d'un gang criminel qui ne fait que déplacer un peu de cargaison sur le côté pour couvrir leurs traces. Certains débardeurs sont des exécuteurs, s'assurant que tout le monde travaille fort.

Écoutiez, je sais que nous sommes spécialisés dans le charbon, mais ne nous enfermez pas, nous porterons n'importe quoi si la pièce est bonne. "Faisons-le avant l'arrivée des porteurs d'accord ; tout est permis ici, mon pote.

– Albert Pförtner, Coal Porter

Écoute, mon garçon. Ne croyez pas que les dockers ont la vie facile. C'est un travail dangereux et claustrophobe, avec des marchandises lourdes et des piles hautes, et si c'est mal fait, la cargaison peut déséquilibrer, voire même faire chavirer le bateau. Ce que je veux dire, c'est qu'il faut payer les débardeurs, et si vous voulez qu'un bateau coule, payez-leur un supplément.

– Aleida Fuchs, Merchant

Au milieu de la routine et de la répétition du travail à quai, il y a de bonnes occasions d'aventure en tant que débardeur. Les bandes de débardeurs sont pratiquement une loi en soi, et elles se battent pour chaque pied de rivage qu'elles commandent. Les débardeurs sont des personnages utiles à avoir autour de soi, capables de se débrouiller seuls et de faire face aux voyous.

AVANCEMENT DEBARDEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+		⚒	+	+			⛊	☠	

Chemin de Carrière

+ Arrimeur - Cuivre 3
Compétences : Athlétisme, Escalade, Résistance à l'alcool, Esquive, *Résistance* , Commérages, Mêlée (Base), Natation
Talents : Coup Bas, Dos Solide, Costaud, Très Fort
Objets : Arme de Poing (Crochet d'Amarrage), Gants de Cuir

⚒ Débardeur - Argent 1
Compétences : Corruption, Interprétation (Conteur), Jeux, Intimidation, Perception, Discrétion (Urbain)
Talents : Criminel, étiquette (guilde), Jambes Puissante, Tenace
Objets : Permis de guilde, Veste en cuir, Pipe et tabac, bonnet de porteurs.

☠ Contremaître - Argent 3
Compétences : Calme, Évaluation, Intuition,Commandement
Talents : Négociateur, Détourner, Étiquette (criminels), Orateur public
Objets : Gang des débardeurs, Sifflet

⛊ Maître de quai - Argent 5
Compétences : Charme, Connaissances (Taxes)
Talents : Fausse respectabilité, Menaçant, Numismate, Lecture/Écriture
Objets : Bureau et personnel, Trousse d'écriture



NAUFRAGEUR

Nain, Humain, Elfe des bois

Vous attirez les vaisseaux vers un destin aqueux et vous partez avec leur cargaison.

Parfois, les dieux envoient aux riverains une aubaine inattendue lorsque des marchandises s'échouent d'un navire malheureux. Parfois, les dieux ont besoin d'un coup de main : c'est là qu'intervient les Naufrageurs. Posant des pièges sournois et envoyant des signaux désorientant, les naufrageurs attirent le transport fluvial sur les bancs de sable et les rochers, puis pillent l'épave, peu importe les protestations des survivants de l'équipage.

Certains naufrageurs s'enorgueillissent de leurs pièges astucieux, faisant passer n'importe quelle épave pour un accident, et gardant une distance plausible avec les vrais pillards. Certains abordent les navires par la force et jettent leur équipage par-dessus bord, experts dans la détection de bateaux sous-armés avec une cargaison de valeur. Ces Pirates de Rivière sont traqués sur la route et sur les rivières, ils se déplacent constamment pour échapper aux autorités.

AVANCEMENT NAUFRAGEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+		+		+					

Chemin de Carrière

+ Piégeur de cargaison - Cuivre 2
Compétences : Escalade, Résistance à l'alcool, Esquive, Résistance, Canotage,*Mêlée (de base)* , Survie en extérieur, Natation
Talents : Entrée par effraction, Criminel, Pêcheur, Dos Solide
Objets : Barre à mine, grand sac, gants en cuir

Naufrageur - Cuivre 3
Compétences : Corruption, Calme, Intuition, Navigation, Perception, Braconnage
Talents : Fuyez !, Vagabond, Apnéiste, Trappeur
Objets : Arme de poing (crochet d'amarrage), Chemise en cuir, Lampe tempête et huile

Pirate de rivière — Cuivre 5
Compétences : Commérages, intimidation, A Distance (arbalète), Discrétion (Rural)
Talents : Coups bas, Étiquette (Criminels), Menaçant, Marin
Objets : Bateau de rivière, arbalète à 10 carreaux, Grappin et corde,

Capitaine Naufrageur - Argent 2
Compétences : Commandement, Connaissances (voix fluviales)
Talents : Assaut Furieux, Combattant Rapprocher, Pilote, Guerrier né
Objets : Flotte de bateaux fluviaux et équipage de démolisseurs, Fût de bière, Menottes

Nous avons vu ce savoureux sloop mûr sur le chemin de Carroburg à la tombée de la nuit, et nous avons allumé quelques feux sur la rive gauche pour leur faire croire que le village était à quelques centaines de mètres plus près. Ils ont viré sur tribord comme nous l'avions prévu et ont heurté le banc de sable en plein dans le mille. Aussi doux que. Comment savions-nous que le bateau transportait une compagnie de pistolets ?'

– Greta Lachsmann, shortly before her hanging

Si on laisse vivre l'équipage, ils diront aux gardiens où on opère, donc la seule chose sensée est de les tuer tous.

– Mandel Stein, Pragmatic River Pirate

Un naufrage bien planifié et bien exécuté est une aventure en soi : éviter les autorités, disposer des biens, faire taire les gens et dépenser les gains mal acquis présentent toutes leurs propres opportunités et dangers. Et qui sait quelle cargaison, ils trouveront, et qui pourrait venir poursuivre ceux qui l'ont volée. Les naufragés qui croisent une telle aventure n'auront aucun mal à laisser leur ancienne vie derrière eux ou à y retourner quand les temps seront durs.



TRAFIQUANT

Halfling, Haut Elfe, Humain

En tant que trafiquant et commerçant, vous gagnez votre vie en vendant des marchandises illicites dans le quartier malfamé de la ville.

Les trafiquants guident les gens vers les établissements offrant une variété de services illégaux et immoraux. Bien que beaucoup d'Humains et de Nains aient des objections à de telles activités, la plupart des Halflings et des Hauts Elfes sont en fait des adeptes des drogues, des bordels ou autres maisons close.

On y trouve des trafiquants de drogue, des danseurs, des arnaqueurs et des modèles d'artistes. De nombreux chefs-d'œuvre célèbres de l'ère moderne ont été créés par des trafiquants ramassés dans la rue. Les armées qui voyagent sont suivies par les suiveurs du bivouac, dont les Trafiquants qui cherchent à gagner de l'argent par tous les moyens possibles. Les trafiquant solitaires, propriétaires d'établissements où se réunissent les prostituer, peuvent accumuler des empires importants en fournissant des services à tous les types de voleurs, des receleurs qui doivent avoir un accès discret aux riches clients, aux chefs de gang et aux seigneurs du crime qui on besoin de planque sécurisés.

Venez au "Seau et Marteau", la maison de la meilleure musique et du meilleur divertissement de la vieille ville d'Altdorf ! Vous ne serez pas déçu !

– Raynald Schmid, Bawd

' Tu peux te moquer autant que tu veux, mais ces vêtements coûtent de l'argent. Pour un garçon né "sous le tas d'excréments, il mène une vie de luxe.

– Hertel Netzhoch, Innkeep

Les Trafiquants vivant dans les zones urbaines se déplacent parfois pour fuir les fléaux et les persécutions religieuses, ces dernières survenant trop souvent dans les zones dominées par le culte Sigmar. D'autres, comme ceux qui voyagent avec des artistes, considèrent les voyages comme faisant partie intégrante de leur profession. Ceux qui s'assurent les faveurs d'un client peuvent avoir encore beaucoup de temps à consacrer à leurs projets personnels.



AVANCEMENT TRAFIQUANT

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
				⚒	✢	✢	⛊	☠	✢

Chemin de Carrière

✢ **Arnaqueur - Cuivre 1**

Compétences : Corruption, *Charme* , Résistance à l'alcool,Interprétation (choix), Jeux , Commérages,Marchandage,Intimidation
Talents : Attrayant, Chat de gouttière, Baragouiner, Sociable
Objets : Bouteille de Spiritueux

⚒ **Trafiquant - Cuivre 3**
Compétences : Esquive, Résistance, Intuition, Connaissances(Local), Mêlée (de base), Perception
Talents : Ambidextre, Porter un Toast, criminel, Résistant (Maladie)
Objets : Dose de Racine bizarre, Vêtements de qualité

☠ **Fournisseur - Argent 1**
Compétences : Calme, Évaluation, Langue (choix), Connaissances (Droit)
Talents : Négociateur, Détourner, Étiquette (Choix), Charmant
Objets : Un Cercle d'Arnaqueurs

⛊ **Meneur du Cercle - Argent 3**
Compétences: Commandement, Connaissances (Héraldique)
Talents: Comploteur, Fausse Respectabilité, Numismate, Intelligent
Objets: Maison de Ville avec Entrée Discrète à l'Arrière, Un Cercle de Colporteur

CHARLATAN

Halfling, Haut Elfe, Humain

Sans scrupules et charmants, vous vous débarrassez des idiots de leur argent ; heureusement, les idiots ne manquent pas...

Un Charlatan fait le trafic en toute confidentialité, mais profite de la traîtrise. En s'attaquant aux émotions et aux faiblesses psychologiques, les Charlatans offrent à leur " cible " un prix qui est trop beau pour être vrai. Le privilège social n'offre aucune protection, et même les citoyens les plus aisés peuvent être victimes d'un Charlatan compétent. En plus d'un talent pour le mensonge, un manque de conscience est également un avantage pour les Charlatans.

Les Charlatans incluent des escrocs, des fraudeurs, des joueurs et d'autres scélérats qui cherchent à s'en prendre aux crétins. Les halflings agissent souvent contre les risques de distraction au sein de petits groupes familiaux. Les jeunes Hauts Elfes, qui fréquentent les Humains, ne considèrent leurs arnaques que comme un jeu à but non-lucratif, mais pour prouver leur supériorité. Certains Charlatans expérimentés travaillent avec des artistes, qui falsifient de la documentation pour une part des bénéfices.

AVANCEMENT CHARLATAN

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
				+		+			+

Chemin de Carrière

+ Escroc - Cuivre 3
Compétences: Corruption, Résistance à l'Alcool, *Charme,* Interprétation (Conteur)
Talents: Chance, Tricheur, Joueur de Dés, Étiquette (Choix),
Objets: Sac à dos, 2 jeux de vêtements, jeu de cartes, dés

⚒ Charlatan - Cuivre 5
Compétences : Calme, Esquive, Interprétation (Comédie), Évaluation, Intuition, Perception
Talents : Baragouiner, Criminel, Mains rapides, Identité secrète
Objets :1 document contrefait, 2 ensembles de vêtements de qualité, sélection de poudres colorées et d'eau, sélection de babioles et de breloques.

Artiste d'Escroquerie - Argent 2
Compétences: Crochetage, Signes Secrets (voleur), Langue (Voleur),Connaissances (Héraldique)
Talents: Attrayant, Menteur, Négociateur, Lecture/Écriture
Objets: Trousse de Déguisement, Trousse de Crochetage, Multiples Documents Contrefaits

Canaille - Argent 4
Compétences : Connaissances (Généalogie), Recherche
Talent : Sociable, Maître du Déguisement, Flairez les Ennuis, Charmant
Objets : Sceau forgé, trousse d'écriture

Je l'ai porté à travers d'innombrables ligues depuis les plus hautes tours des Elfes. Tu vois comme il brille au clair de lune ? Seule la magie peut causer cette lumière intérieure ! Aussi incroyable que cela puisse paraître, je dois m'en séparer à contrecœur. Pour une telle puissance, n'importe quel prix n'est qu'une bagatelle !

– Wolmar Rotte, Con Man

Le dernier héritier vivant du Seigneur Schwalb, dites-vous ? Foutaises ! Vous êtes le cinquième " héritier " à appeler cet après-midi ! Combien avez-vous payé pour ce bout de papier ? Mieux encore, qui est l'escroc qui vous l'a vendue ?

– Gerold Behn, Irritated Butler

Pour éviter d'éveiller les soupçons, les Charlatans restent rarement longtemps dans une zone. Peu d'escrocs admettent ouvertement leur vocation, préférant se faire passer pour quelqu'un d'autre qu'eux-mêmes. Pour cette raison, rien n'empêche les Charlatans de poursuivre des intérêts secondaires ; de même, par la suite, ils peuvent se rabattre sur des riches imbéciles qui ne se contenteront pas de se séparera de quelques pièces contre une promesse.



RECELEUR

Nain, Halfling, Humain

Évaluateur averti d'objets de valeur, vous achèterez n'importe quoi, que ce soit, légal ou non, et vous en tirerez un profit net et soigné.

Un receleur achète le butin des voleurs et le revend à profit, souvent à ceux qui ne savent pas que les biens sont volés. Les receleurs qui ont du succès sont parfois des prêteurs sur gages, des importateurs ou d'autres marchands. D'autres préfèrent rester mobiles, ne faisant le trafic que d'articles transportables. Bien que les receleurs moyens fourguent des biens et des objets de valeur, il y a aussi des spécialistes bien informés qui se concentrent sur l'information et la connaissance interdite. Certains receleurs transportent des objets volés à travers l'Empire. Un tableau volé à Altdorf est plus facile à vendre à Talabheim à un destinataire qui n'est pas au courant du vol. Lorsque des objets de prestige disparaissent, les receleurs sont aussi les premières personnes à être consultées par ceux qui cherchent à les acheter. Certains receleurs prennent des commissions auprès de leurs clients, les mettant en relation avec ceux qui sont en mesure de voler pour commettre des commandes.

AVANCEMENT RECELEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
				+	+	⚒	☠	⛊	+

Chemin de Carrière

+ Courtier - Argent 1
Compétences : Charme, Résistance à l'alcool, Esquive, *Évaluation* , Jeux, Commérages, Marchandage, Mêlée (De base)
Talents : Chat de gouttière, Tricheur, Négociateur, Sociable
Objets : Arme de poing, marchandise volée d'une valeur de 3d10 Pistoles

⚒ Receleur - Argent 2
Compétences : Calme, Intimidation, Intuition, Perception, Signes secrets (Voleur), Métier (Graveur)
Talents : Criminel, Étiquette (Criminels), Numismate, Intelligent
Objets : Lunette, Outils de Métier (graveur), Trousse d'écriture

☠ Maître Receleur - Argent 3
Compétences : Corruption, Connaissance (Local), Interprétation (Conteur), Connaissances (Art)
Talents : Calcule Mental, Fausse respectabilité, Coup Assommant, Charmant
Objets : La boutique du prêteur sur gages

⛊ Marcher Noir - Argent 4
Compétences : Connaissances (Héraldique), Recherche
Talents : Coups bas, Volonté de Fer, Menaçant, Corruption
Objets : Recrue Muscler , Réseau d'informateurs, Entrepôt

Je sais qu'il a été volé. Tu sais qu'il a été volé. Même le vieux Sigmar sait qu'il a été volé. Donc quand je vous demande si elle a été volée, ne m'insultez pas en me disant qu'elle n'a pas été volée. "Heureusement pour toi, je suis un voleur, alors arrête de paniquer.

– Elene Weslach, Mover

Pourquoi m'appelle-t-on un receleur ? Eh bien, c'est parce que je t'offre un moyen de défense contre le fait d'être pris, non ? Et je m'assurerai que tu n'avais pas à t'inquiéter de la façon de déplacer la marchandise. Pensez à moi comme votre partenaire dans le crime.

– 'Boil' Vakram, Fence

La recherche d'acheteurs et de vendeurs, ou le besoin d'échapper à une situation terrible, peut mener un receleur n'importe où. On les trouve dans tout l'Empire et dans de nombreuses régions au-delà de ses frontières. Les receleurs transportent des marchandises illicites entre les villes de l'Ancien Monde à la recherche d'acheteurs. D'autres, cherchant à se faire un nom ailleurs, tentent de créer leurs propres places dans les mondes souterrains existants de la ville. Étant donné que leurs intérêts entrent souvent en conflit, les receleurs et les marchands font aussi des compagnons de route à l'occasion. Avec toutes ces activités criminelles et tous ces mouvements, il s'ensuit souvent des problèmes.



PILLEUR DE TOMBES

Halfling, Humain

Vous bravez la menace de la nécromancie, volant des morts pour vous emplir les poches.

Le trafic de corps et de parties du corps est lucratif, avec une forte demande des universités et des médecins pour de nouveaux cadavres. En plus du marché scientifique, des cadavres parfois enterrés avec toutes sortes d'objets de valeur peuvent être trouvés sous les pierres de corbeau dans les tombes des Jardins de Morr. Parce que leurs travaux sont évidents, illégaux et sacrilèges, les voleurs de tombes travaillent habituellement sous le couvert de l'obscurité. Les voleurs de corps sont connus pour se débarrasser de l'intermédiaire et prendre des mendiants ou d'autres malheureux directement dans les rues. Les voleurs de tombes évitent les dangers légaux du pillage des morts récents et se dirigent plutôt vers des ruines et des nécropoles anciennes, au mépris des morts et des brigands sans repos. Curieusement, certains chasseurs de trésors à succès se voient célébrés comme des héros, leurs trésors étant vendus à l'aristocratie et exposés par elle. On dit même que la grande richesse de l'un des Ordres des Chevaliers provient d'un groupe de leurs membres qui ont pillé une tombe étrangère.

"Tu ne peux pas l'emporter avec toi... Mais je peux certainement l'emporter avec moi.

– Symon Schreiber, Grave Robber

Il n'y a pas que les bijoux, Herbert. Regarde tous ces os ! Il y a des professeurs à Altdorf qui paieraient cher pour ça !

– Tyle 'the Ghoul' Grubsch, Body Snatcher

Les cauchemars de Khemri me hantent encore. Les malédictions lancées par ces tyrans morts depuis longtemps ont scellé mon destin. J'espère seulement que Morr pourra mettre un terme à la nécromancie qui pourrit mes os et noircit mon cœur.

– Lady Estelle Hauptleiter, Treasure Hunter (deceased)

Les pilleurs de tombes prennent facilement la vie d'aventurier, surtout si leurs séjours nocturnes sont découverts par des autorités antipathiques. Ils peuvent également être recherchés par les antiquaires qui souhaitent faire appel à leurs services d'experts pour creuser une tombe, ou peut-être se sentiront-ils obligés de traquer un nécromancien présumé qui utilise des cadavres à des fins malfaisantes.

PILLEUR DE TOMBES

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⚒		✝		✝		☠	⛊	✝	

Chemin de Carriere

✝ **Voleur de Corps - Cuivre 2**
Compétences : Escalade, Intuition, Perception, Calme, Discrétion (choix), Esquive, Résistance, Commérages
Talents : Chat de gouttière, Criminel, Fuyez !, Dos Solide
Objets : Barre à mine, Charrette , cape, bâche

⚒ **Pilleur de Tombe - Cuivre 3**
Compétences : Corruption, Conduite, Évaluation, Marchandage, Connaissances (Médecine), Mêlée (base)
Talents : Très fort, Entrer par effraction, Vision nocturne, Résistance (maladie)
Objets : sac à dos, arme de poing, pelle, lampe tempête et huile

☠ **Voleur des Tombeaux - Argent 1**
Compétences : Crochetage, Braconnage Recherche, Connaissances (Histoire)
Talents : Lecture/Écriture, Coup Puissant, Tenace, Rat des Tunnels
Objets : Arme a une main ("Pioche"), Chemise en cuir, Corde, Outils de Métier (voleur)

⛊ **Chasseur de Trésor - Argent 5**
Compétences : Orientation, Métier (Ingénieur)
Talents : Fort d'esprit, Intrépide (morts-vivants), Trappeur, Sixième sens
Objets : Sac de couchage, Trousse d'écriture, Cartes, Tente, Outils de Métier



HORS-LA-LOI

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Vous vous attaquez aux voyageurs, en extorquant un lourd tribut à ceux qui sont vulnérables et qui ne se doutent de rien.

Les hors-la-loi parcourent les routes de l'Ancien Monde à la recherche de voyageurs vulnérables et de caravanes marchandes. Ils mènent des vies dangereuses et souvent pénibles. Beaucoup ne se considèrent pas comme des criminels, mais comme des groupes opprimés qui tentent de vivre leur vie sans contraintes extérieures. De nombreux hors-la-loi Elfes des bois correspondent à cette description, repoussant les humains qui prolifèrent à l'orée des forêts, prêts à prendre des mesures plus radicales que les autres espèces. Particulièrement Intelligents et brutaux, les hors-la-loi peuvent former leurs propres groupes, parfois même unir plusieurs groupes sous une seule bannière. De tels rois bandits sont craints et vilipendés par les nobles comme par les paysans. Bien que peu de hors-la-loi fassent preuve de discrimination dans le choix de leurs proies, certains prétendent protéger l'homme du commun. Ces bienfaiteurs concentrent leur vol sur les nobles avides et, en retour, les gens du pays peuvent leur fournir de la nourriture, de l'information et un abri sûr.

C'étaient des enfants, pas des brigands. Affamé, sale, malade. Ils nous ont tenus sous la menace de leurs flèches et nous avons tenu bon... L'âge de mon fils, ils étaient. Les enfants. "Il a tué six d'entre nous...

– Valentin Behr, Road Warden

"Titus, pourquoi tu portes ces ciseaux ?" Et je lui réponds : "Ça ?" Et il dit : "Oui, ce sont les seules cisailles que je vois." Alors j'ai ri et j'ai répondu : "Parfois, ils ne veulent pas enlever leurs bagues comme je leur ai demandé de le faire. Quand je leur montre les ciseaux, la plupart d'entre eux changent de ton rapidement. Et s'ils ne le font pas...". Hehehehe.

– Titus Widmann, Outlaw

Les bandes de hors-la-loi ne sont pas toutes des bandes sauvages, donc beaucoup peuvent être raisonnées si on les approche correctement. Un hors-la-loi peut être invité à accompagner un groupe d'aventuriers comme guide ou pour les protéger, surtout si le groupe tente de mettre fin à une activité profane dans le domaine d'un Roi Bandit. Les hors-la-loi individuels peuvent trouver simple de se joindre à un groupe d'aventuriers, bien qu'ils puissent avoir besoin de se déguiser s'ils vont là où le hors-la-loi est recherché.

AVANCEMENT HORS-LA-LOI

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+	⚒	+	+	☠					⛊

Chemin de Carrière

+ Brigand - Cuivre 1
Compétences : Athlétisme, Résistance à l'alcool, Calme, Résistance, Jeux, *Intimidation* , Mêlée (de base), Survie en extérieure
Talents : Conscient du Combat, Criminel, Vagabond Fuyez !
Objets : Sac de couchage, Arme a une Main, Veste en cuir, Boite à amadou

⚒ Hors-la-loi - Cuivre 2
Compétences : Esquive, Soins, Connaissances (locales, Perception, à distance (Arc, Discrétion (Rural
Talents : Coups bas, Bon Tireur, Coup Assommant,Trappeur
Objets : Arc avec 10 flèches, bouclier, tente

☠ Chef des hors-la-loi - Cuivre 4
Compétences : Commérages, Intuition, Commandement, Équitation (Cheval)
Talents : Rechargement rapide, Cavalier Rigoureux, Menaçant, Très résistant
Objets : Casque, Cheval d'équitation avec selle, Chemise de Maille à manches, Bande de Hors-la-loi

⛊ Roi Bandit - Argent 2
Compétences : Charme, Connaissances (Empire)
Talents : Tir entre les Yeux , Intrépide (Patrouilleur), Volonté de fer, Coriace
Objets : Fief" des chefs hors-la-loi, Tanière



RACKETTEUR

Nain, Halfling, Humain

Vous faites partie d'un gang de criminels organisés, qui collectent des dettes et extorquent de l'argent aux plus faibles.

Les racketteurs extorquent de l'argent aux citoyens et aux commerçants respectueux des lois, en leur fournissant une " protection " ou un " service " malhonnête de même nature. Si les " frais " ne sont pas payés à temps, les victimes, leurs familles et leurs moyens de subsistance sont en grand danger. Les grands gangs corrompent ou intimident les autorités locales pour qu'elles ignorent leurs activités ; leurs gangs sont toujours prêts à tuer (ou pire) pour assurer le bon fonctionnement de l'entreprise. Les racketteurs sont employés pour recouvrer des dettes de toutes sortes, en particulier celles qui découlent de pertes de jeu ou de prêts à taux d'intérêt élevé. Dans un monde débordant de pauvreté, la promesse d'une richesse facile est un attrait que d'innombrables imbéciles ne peuvent ignorer. Plus la greffe est organisée, plus les structures qui la gèrent deviennent grandes et complexes. Alors que les plus petites raquettes sont dirigées par de petits gangs dont le territoire est limité au-delà d'un ou deux immeubles, les plus grandes peuvent s'étendre sur des villes ou même des provinces entières, et les Seigneurs du crime qui les dirigent peuvent exercer un pouvoir extraordinaire.

AVANCEMENT RACKETTEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+		+	+						

Chemin de Carrière

+Voyou - Cuivre 3
Compétences: Résistance a l'alcool, Calme, Esquive, Résistance,*Intimidation* , Connaissances (Local), Mêlée (Bagarre), Discrétion (Urbain)
Talents : Criminel, Étiquette (criminels), Menaçant, Coup puissant
Objets : Coup-de-poings, Chemise en cuir

Racketteur - Cuivre 5
Compétences : Corruption, Charme, Évaluation, Commérage, Langue (Estalien ou Tilean), Mêlée (base)
Talents : Détourner , Coup Bas, Coup Assomment, Guerrier-né
Objets : Arme a une Main, Chapeau, Chemise de maille

Chef de gang - Argent 3
Compétences : Intuition, Commandement, Perception, à distance (arbalète)
Talents: Intrépide (Gardiens), Volonté de fer, Résistance (Poison), Coriace
Objets : Arbalète de Poing avec 10 Carreaux , Gang de voyous et de rôdeurs, repaire

Seigneur du Crime - Argent 5
Compétences: Connaissances (droit), Connaissances (politique)
Talents : Présence dominante, Fausse Respectabilité, Effrayant, Riche
Objets : Réseau d'informateurs, Vêtements et chapeau de qualité, chefs de gangs subordonnés

"J'espère que tu as l'argent d'Hazelmann parce que je déteste vraiment le bruit des doigts brisés.

– Claus Betelhof, Well-Mannered Racketeer

'SI TU NE PEUX PAS PAYER LA DETTE, NE FAIS PAS DE PARI.

– Sign in Bosco's Bones (Altdorf gambling house)

'

– Bosco's Bones Sign Addendum scrawled in chalk

Les voyous et les racketteurs sont toujours prêts à recourir aux menaces et à la violence, ce qui en fait des membres précieux de tout parti qui s'attend à faire face à une opposition agressive. Les chefs de gang peuvent même prendre la route, cherchant à étendre leur territoire ou à explorer de nouvelles possibilités d'intrigue et de profit. Étant donné la nature compétitive de ces raquettes, même les Seigneurs du Crime les plus puissants peuvent se retrouver destitués par leurs adversaires ou par traîtrise. Forcés de se cacher ou de fuir, ces escrocs expérimentés peuvent chercher à utiliser à leur avantage un groupe d'aventuriers expérimentés.



VOLEUR

Nain, Halfling, Humain

Vous volez les autres pour vous remplir les poches, et vous êtes plutôt doué pour ça.

Les voleurs volent toutes sortes de richesses et de biens à leurs semblables. De la plus humble piétonne au cambrioleur le plus malin, l'idée d'une journée de travail honnête en échange d'un salaire respectable n'est guère plus qu'une mauvaise plaisanterie. Les voleurs s'organisent souvent en bandes aux côtés de charlatans, de racketteurs et de trafiquant pour accroître leur richesse mutuelle. On sait que les querelles amères entre ces organisations illicites durent depuis des années, voire des décennies. Les voleurs les plus humbles s'en prennent aux individus, s'en prennent aux poches ou égarent les victimes dans les ruelles infestées de rats. Les cambrioleurs évitent la confrontation en pénétrant par effraction dans des commerces et des résidences et en emportant des objets de valeur qui sont transportables. Les voleurs plus ambitieux cherchent leurs cibles pendant des jours ou des semaines, allant même jusqu'à s'infiltrer dans les endroits qu'ils ciblent pour avoir une idée plus précise de la situation sur le terrain. En collaboration avec d'autres cambrioleurs professionnels, ces experts peuvent organiser des vols dont leurs confrères de moindre envergure ne peuvent que rêver.

Une planche grinçante dans tout le bâtiment et c'est moi qui la trouve....'

– Alette Zimmermann, Thief, Jailed

Qu'est-ce que... ? Ce n'est pas des chiens... Ce sont des ours !

– Marx the Mauled, Unlucky Thief

Non, la liste des charges ne comprend pas : "Voler le cœur du magistrat." Vous devez me confondre avec un magistrat qui a un cœur.

– Leonora Nithardt, Magistrate

Les voleurs qui enfreignent la loi sont obligés de se cacher ou de fuir la justice, ce qui met en fuite de nombreux détenus potentiels. Parfois, les objets volés par les voleurs sont d'une valeur ou d'une qualité surnaturelle si exorbitante qu'ils semblent attirer les ennuis comme un cadavre en train de moisir attire les mouches, ce qui peut les mener dans toutes sortes d'aventures inattendues. Bien sûr, les talents d'un cambrioleur sont toujours précieux pour les aventuriers, et des exemples fiables peuvent s'attendre à être bien rémunérée pour leurs compétences.

AVANCEMENT VOLEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
				+	+			+	

Chemin de Carrière

+ Rôdeur - Cuivre 1
Compétences : Athlétisme, Escalade, Calme, Esquive, Résistance, Intuition, Perception,*Discrétion (Urbain)*
Talents : Chat de gouttière, Criminel, Fuyez !, Coup Étourdissant
Objets : Pied de Biche, Veste en Cuir, Sac

Voleur - Cuivre 3
Compétences : Évaluation, Commérages, Connaissances (locales), Crochetage Signet Secret (voleur), Escamotage
Talents : Entrée par effraction, Étiquette (criminels), Mains rapides, Comme une Ombre
Objets : Outils Métier (voleur), Cordes

Maître voleur - Cuivre 5
Compétences: Corruption, Jeu, Intimidation, À distance (arbalète)
Talents: Vision nocturne, Doigt agile, Pas de côté, Trappeur
Objets: Arbalète de Poing à 10 carreaux

Cambrioleur - Argent 3
Compétences : Charme, Braconnage
Talents : Agilité Féline, Grimpeur Expérimenter, Jambes puissantes, Riches
Objets: Vêtements noirs, grappin, masque ou foulards.



SORCIÈRE

Humain

Délibérément et avec ambition, vous vous efforcez de maîtriser la magie sans détenir un permis officiel pour l'exploiter.

Tous ceux qui ont le talent rare de manier la magie doivent, selon la loi, être formés par des Magistrats du Collège de Magie. Tout le monde n'accepte pas un tel sort ; certains cachent leurs pouvoirs ou s'enfuient. Ces gens s'appellent des sorcières. Ils risquent la folie et la damnation, car la magie brûle à travers eux sans tutelle correcte, et comprend rarement la nature des forces dans lesquelles ils s'engagent. D'autres embrassent de tout cœur leurs pouvoirs naissants, acceptant les risques. Les sorcières sont de toutes sortes, et le talent de manier la magie ne joue pas en faveur des sorcières. Certains sont des personnages bénins en quête de liberté. D'autres sont des nobles qui refusent d'accepter d'être sorcières, car cela revient à se déshériter. D'autres encore ont peur de ce qu'ils pourraient devenir, alors fuis au loin. Quoi qu'il en soit, peu de gens admettront ce qu'ils sont, car tous risquent d'être brûlés par des Sigmarites trop zélés.

Pensez-vous que seuls les Magistrats peuvent exercer la magie ? Réfléchissez encore ! Moi aussi, j'ai une telle compréhension, et je refuse de devenir l'esclave de ce qu'on appelle les Collèges.

– Apprentice Franz Zimmel of the Gold Order, 3 months before being captured by a Witch Hunter

Les sorcières mènent des vies dangereuses. Bien que certains se fassent passer pour des Magistrats, de telles tromperies sont facilement discernables par toute personne ayant une connaissance quelconque de la magie. Néanmoins, les groupes d'aventuriers (surtout ceux qui n'ont ni foi inébranlable ni scrupules moraux) se soucient rarement des particularités de l'éducation d'une sorcière tant que les méthodes utilisées sont efficaces et n'ont rien à voir avec les Dieux Noirs. Bien que la sorcellerie non autorisée soit illégale (passible de la peine de mort) la plupart des Magistrats ont une brève expérience de sorcière avant d'entrer dans les Collèges de Magie. Ceci est reconnu à la fois par les collèges et les sectes, donc une sorcière, si elle est découverte, devrait se soumettre aux autorités. L'entraînement dans les collèges pourrait être traité comme une période entre les aventures, ce qui signifie que la sorcière peut revenir à une date ultérieure dans la carrière de sorcier, ou elle pourrait devenir le centre d'une nouvelle aventure.

AVANCEMENT SORCIERE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+			+	⚒			⛊	+	☠

Chemin de Carrière

+Envoûteuse - Cuivre 1

Compétences : Canalisation, Calme, Résistance,, Discrétion (Rural Commérages, Intimidation,Escamotage,*Langue (Magick)*

Talents : Criminel, Diction instinctive, Menaçant, Magie Mineure

Objets : Bougies, craie, poupée, épingles

⚒ Sorcière - Cuivre 2

Compétences : Charme Animal, Esquive, Intuition, Mêlée (Arme d'Hasts), Perception, Commerce (Herboriste)

Talents : Magie des arcanes (sorcellerie), Attrayant, Seconde Vue, Sorcière !

Objets : Bâton de marche, Sac, Sélection d'herbes, Outils commerciaux (Herboriste)

☠ Gigoteuse - Cuivre 3

Compétences : Corruption, Charme, Marchandage,

Talents : Connaissances (Magie noire) Affinité animale, Mains rapides, Effrayant,
Sentir la magie

Objets : Sac à dos, Cape avec plusieurs poches, porte-bonheur

⛊ Démone-sorcière - Cuivre 5

Compétences : Connaissances (Démonologie), Connaissances (Magie)

Talents : Harmonisation aéthyrique, Chance, Fort d'esprit, Très résistant

Objets : Robes, Crâne



CAVALIER

Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Cavalier rapide et intrépide, vous apportez vitesse, polyvalence et habileté sur le champ de bataille.

Qu'il s'agisse d'unités de Pistoliers, Éclaireurs, Lanciers, Archers à Cheval, ou similaires, les Cavaliers sont déployés pour un avantage stratégique maximum. En campagne, cela signifie faire du repérage, des raids, harceler les lignes ennemies ou défendre les ravitailleurs. Sur le champ de bataille, ils sont également particulièrement polyvalents, capables de frapper rapidement et de se dissoudre. Pour la vitesse de mouvement, le repérage, la polyvalence et l'élan pur, les cavaliers ne peuvent être rivalisais. La cavalerie rapide et légèrement blindée est employée par la plupart des armées, y compris les forces des cultes et des bandes armées moins formelles, y compris les mercenaires ou les armées privées. Les armées bretonnes utilisent des hommes d'armes montés, tandis que les Glaneurs des Elfes des bois sont parmi les cavaliers légers les plus redoutables de l'Ancien Monde.

"Tout pistolier qui n'est pas mort à trente ans est une canaille.
–General Lasaal, Reikland's 5th Regiment of Cavalry

'Un cavalier est passé hier, pour voir si on était en sécurité. Il était si beau et si fringant, qui ne voudrait pas sortir avec lui ? Il m'a attrapé les miches et il est parti comme le vent. Tant pis !

–Lena Fluffe, Walfenburg baker

Un cavalier actuellement dans l'armée de l'État ne va pas tout laisser tomber sur un coup de tête. S'ils ont quelque chose qu'ils souhaitent personnellement poursuivre, ils devront obtenir la permission des officiers supérieurs, peuvent être rachetés leur Commandement s'ils en ont une, ou s'absenter sans permission. Comme solution de rechange, leurs supérieurs pourraient leur ordonner d'enquêter sur des questions d'importance ? Les cavaliers mercenaires ont plus de flexibilité pour partir à l'aventure, n'étant guère plus que des épées louées.

AVANCEMENT CAVALIER

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+	⚒	+		☠	+				⛊

Chemin de Carrière

+ Homme de cavalerie - Argent 2
Compétences : Soins des animaux, Charme Animal, Résistance, Langue (bataille, Mêlée (de base, Survie en extérieur,*Équitation (cheval)*, Perception
Talents : Conscient du combat, Claquer le Fouet, Réflexes éclairs, Cavalier Rigoureux
Objets : Chemise en cuir, Cheval d'équitation avec selle et harnais

⚒ Cavalier - Argent 4
Compétences : Charme, Résistance à l'alcool, Calme, Commérages, Mêlée (Cavalerie,A Distance (Poudre noire
Talents : Étiquette (Soldats, Artilleur, Voyageur Expérimenter, Astuce d'Équitation
Objets : Plastron de plate, Casque, Cheval de guerre léger avec selle et harnais, Pistolet à 10 coups, Bouclier

☠ Sergent de cavalerie - Or 1
Compétences : Intimidation, Intuition, Commandement, Connaissances (Guerre
Talents : Réflexes de combat, Tir rapide, Haine (choix, Chef de guerre
Objets : Écharpe

⛊ Officier de cavalerie - Or 2
Compétences : Jeux, Connaissance (Héraldique
Talents : Tir précis, Inspirant, Frappe de réaction, Coriace
Objets : Jeu de cartes, Vêtements de qualité



GARDE

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Votre travail est simple : ne laissez pas entrer les indésirables.

La meilleure façon de garder quelque chose en sécurité est de poster un garde. Le gardiennage a l'air assez facile, c'est généralement de rester là à faire très peu de choses. Les gardes vivent et meurent, littéralement, de la façon dont ils se comportent au moment où ils sont appelés à passer à l'action. Les meilleurs d'entre eux peuvent gagner des salaires élevés et se voient confier la vie des plus grande personnages de l'Empire et des objets les plus précieux. Les gardes sont partout, du palais impérial aux videurs qui passent la nuit devant les tavernes, prêts à jeter des ivrognes dans la rue. Il y a aussi des gardiens de tombes (ceux qui défendent les Jardins de Morr en pleine nuit, attentifs aux pilleurs de tombes) et des gardiens de temple qui défendent les lieux saints et les prêtres importants. Les marchands emploient souvent de nombreux gardes pour défendre leurs biens de valeur. Certains prétendent que les gardes du corps sont les meilleurs parce qu'ils restent proches de leur estimer employeurs et qu'ils mènent souvent une vie bien au-delà de ce que leur poste leur permettrait normalement.

J'ai passé trente jours et trente nuits à l'extérieur du sanctuaire, sans faillir. Personne n'est entré et personne n'est sorti. Bien sûr, il s'est avéré que j'étais devant la mauvaise porte.

– Ernst Bluchard, Ex-Temple Guard of Manann

"Si vous n'êtes pas sur la liste, vous n'entrerez pas !

– Anonymous Altdorf guard to the Grand Theogonist at the coronation of Karl-Franz I, apocryphal

Les gardes peuvent trouver l'aventure lorsque leur tutelle est compromise. N'importe quel garde digne de ce nom souhaiterait suivre et enquêter sur ceux qui les ont contrecarrés, et récupérer ce qu'ils gardaient pour le rendre à son véritable propriétaire. Cela pourrait facilement se transformer en une aventure passionnante. Beaucoup de ceux qui partent en expédition auront besoin de gardes pour les accompagner, pour s'aventurer, pour en tirer profit ou pour un décès prématuré.

AVANCEMENT GARDE

CC	CT	S	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+			+		+				

Chemin de Carrière

+ Sentinelle - Argent 1
Compétences : Résistance a l'alcool, Résistance, Interprétation (Conteur), Jeux, Commérage, Intuition, Mêlée (de base), *Perception*
Talents : Joueur de Dés, Étiquette (serviteurs), Coup Étourdissant , Tenace
Objets: Rondache, Veste en cuir, Lampe Tempête avec huile

Garde - Argent 2
Compétences : Athlétisme, Calme, Esquive, Intimidation, Mêlée (Arme d'Hast),à Distance (Arc)
Talents : Acharné, Renversement, Porteur de Bouclier, Coup puissant
Objets : Arc avec 10 flèches, Chemise de Maille à manches, Bouclier, Lance

Garde d'honneur - Argent 3
Compétences : Soins, Langue (Bataille), Connaissances (Étiquette), Mêlée (À deux mains)
Talents : intrépide (intrus), Saut Carpé, Cœur Solide, Inébranlable
Objets : Grande arme ou Hallebarde, Casque, Uniforme

Officier de garde - Argent 5
Compétences : Commandement, Connaissances (Guerre)
Talents : Maître de Combat, Assaut Furieux, Volonté de Fer, Coriace
Objets : Cuirasse de plate



CHEVALIER

Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Vous vous lancez dans une bataille sur une charge lourd, vous dominez le champ de bataille, répandant la peur dans votre sillage.

Beaucoup croient que la cavalerie lourde est la principale guerrière de l'Ancien Monde. Une charge groupée est un spectacle impressionnant, mais même seul, un chevalier peut constituer une armée composée d'une seule personne. Il y a beaucoup d'Ordres de Chevaliers dans l'Empire, les plus célèbres étant le Reiksguard, les Loups blancs, les chevaliers Panthère et les Chevaliers Griffon, qui ont chacun leur histoire et leurs héros puissants et glorieux. La plupart des chevaliers de l'Empire appartiennent à des ordres chevaleresques séculaires, en partie parce que la formation de lanciers lourds est trop chère et prohibitive pour la plupart des seigneurs. Les ordres templiers, ceux dédiés au service d'une seule divinité sont tout aussi courants, mais sont un peu plus indépendants. À côté de cela, il y a un nombre incalculable de francs-tireurs, de chevaliers mercenaires et de chevaliers disgraciés, que la plupart vendent leur lance au plus offrant.

Le chevalier m'a demandé de dégager de son chemin. "Pourquoi ?" J'ai demandé. "Je suis au service du peuple, répondit-il. "Eh bien, je suis le peuple," dis-je, "pour ne pas avoir à m'écarter de votre chemin." Il n'avait pas de réponse à cela, bien sûr. Alors il m'a frappé au visage !

– Holger Kass, Ist Bögenhafen Halberdiers

Lady Myrmaelia Jaeke est le meilleur chevalier de l'Ordre du Soleil Flamboyant. Comment puis-je en être si sûr ? Eh bien, j'avais ce titre, et elle m'a battu.

– Birgitte van der Hoogenband, Abbess-General of the Monastery

Les chevaliers peuvent être invités à s'aventurer pour accomplir un devoir au nom de leur Ordre ou être sollicités par des nobles et employés pour accompagner un héritier inquiet dans l'Empire. De même, les templiers auront la responsabilité de faire la volonté de leur dieu. Tout cela offre des opportunités parfaites pour les Chevaliers à la recherche d'aventure. En comparaison, un franc-tireur n'est que cela, et une vie d'aventure est ce qu'ils suivront par défaut.

AVANCEMENT CHEVALIER

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⚒		✝		✝	✝			☠	⛊

Chemin de Carrière

✝ Écuyer — Argent 3

Compétences: Athlétisme, Soins des animaux, Emprise sur les Animaux, Soins, Connaissance (Héraldique), *Mêlée (Cavalerie)* , Équitation (Chevaux), Métier (Maréchal-Ferrant)
Talents: Étiquette (Choix), Cavalier Rigoureux, Costaud, Guerrier-né
Objets: Chemise de Cuir, Veste de Maille, Lance, Cheval d'équitation avec selle et Harnais, Bouclier, Outils de Métier (Maréchal-Ferrant)

⚒ Chevalier — Argent 5

Compétences: Calme, Mêlée (Choix) Esquive, Résistance, Intimidation, Langue (bataille)
Talents: Menaçant, Voyageur Expérimenter, Porteur de Bouclier, Coup Puissant
Objets: Arme de mêlée (Choix), Armure d'Acier et Destrier avec Selle et Harnais

☠ Premier Chevalier — Or 2

Compétences : Charme, Résistance, Calme, Commandement, Connaissance (Guerre)
Talents: Intrépide (choix), Cœur Solide, Inébranlable, Chef de guerre
Objets : Bardage, Petite Unité de Chevaliers

⛊ Chevalier du Cercle Intérieur — Or 4

Compétences: Connaissances (choix), Signes secrets (Ordre chevaleresque)
Talents: Désarmer, Inspirent, Volonté de fer, Coup Endommagent
Objets: Grande Unité de Chevaliers ou Plusieurs petites unités de chevaliers, Casque à Plumes, Écuyer,



GLADIATEUR

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Vous luttez pour l'argent, pour la gloire et pour le divertissement des masses.

Regarder des combats est un passe-temps populaire. Dans les villes, des combats organisés ont lieu tous les soirs. Il y a de l'argent à gagner en faisant payer les spectateurs, et encore plus en jouant sur le résultat. Les gagnants gagnent de l'argent et sont célébrés comme des héros locaux. Les perdants sont blessés ou tués. Parce que les combats aux fosses sont officiellement désapprouvés, les combats sont souvent contrôlés par des bandes criminelles, mais les riches aiment s'y cacher à l'occasion, surtout s'il y a un peu de sang versé. Les gladiateurs de Tilea sont les combattants les plus renommés, bien que les combattants à la chaîne de Marienburg et les lutteurs d'ours de Kislev attirent une foule. Les pugilistes et les lutteurs peuvent travailler dans une foire itinérante, mettant le public au défi de survivre trois minutes sur le ring avec eux, ou ils peuvent combattre un adversaire célèbre devant des foules en délire. Couteaux, massues, chaînes, boxe, lutte, il y a une variation presque infinie de styles et de codes qu'un Gladiateur pourrait adopter.

C'était ma grande chance. Le plus grand combat de ma vie. Puis les Patère sont venus et mon dit de descendre dans la 4ème ranger, sinon ils m'arracheraient la main. Tu me connais, bien sûr que j'y suis allé et que j'ai gagné de toute façon. Et je n'ai aucun regret. Après tout, il y a beaucoup de choses qu'on peut faire d'une seule main.

– Sigurda the Bull, Arm Wrestler

Enroulez ! Roulez ! Osez-vous affronter la puissance de Gosser Papa ? "Pourriez-vous tenir trois minutes avec Resige Heuhaufer ?

– Raimund Heenan, Ring Announcer

Beaucoup de Gladiateurs tombent dans ce sport parce qu'ils ont le talent et qu'ils ont simplement besoin d'argent. Certains sauteraient sur l'occasion de laisser derrière eux leur monde miteux et utiliseraient leurs talents un peu plus efficacement. Heureusement, les combattants des fosses sont généralement libres d'utiliser leur temps comme bon leur semble, à condition qu'ils arrivent à l'heure pour le prochain grand combat, e même s'ils ne le font pas, il y a toujours un autre fossé.... THeuhaufer ?

AVANCEMENT GLADIATEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+		+	+	⚒	☠				⛊

Chemin de Carriere

+ Pugiliste — Cuivre 4
Compétences: Athlétisme, Calme, Esquive, Résistance, Jeux, Intimidation, *Mêlée (Choix),* Mêlée (Bagarre)
Talents: Coup Bas, Combattent Proche, Mâchoire d'Acier, Renversement
Objets: Bandages, Coup de Poing en Acier, Veste en cuir

⚒ Gladiateur — Argent 2
Compétences: Marchandage, Intuition, Mêlée (de base), Mêlée (fléau ou à deux mains), Perception, A distance (Enchevêtrement)
Talents: Ambidextre, Réflexes de combat, Deux Armes, Porteur de Bouclier
Objets: Fléau ou Grande Arme, Arme de main, Filet ou Fouet, Bouclier ou Targe

☠ Champion de la fosse — Argent 5
Compétences: Résistance a l'alcool, Commérages, Connaissances (Anatomie), Représentation (Combat)
Talents: Maître de combat, Désarmer, Menaçant, Coriace
Objets: Cuirasse en Acier, Casque

⛊ Légende de la fosse — Or 2
Compétences: Charme, A distance (Choix)
Talents: Effrayant, Assaut Furieux, Implacable, Frappe de Réaction
Objet: Casque de Qualité



GROS BRAS

Nain, Haut Elfe, Humain

Un Gros bras à louer, vous intimidez, vous vous battez, et peut-être même vous tuez pour de l'argent.

Les Gros Bras vivent de leur esprit et de leurs muscles et ne sont généralement pas capricieux sur le type de travail qu'ils font. Un commerçant peut vouloir effrayer son rival commercial. Un employeur peut décider que ses travailleurs ont besoin d'être encouragés pour accomplir un travail plus rapidement. Un noble pourrait vouloir faire fuir le prétendant malhonnête de sa fille. Les Gros Bras sont ceux vers qui ils se tournent, et ceux qui ont la pire réputation obtiennent les meilleurs emplois. Un Gros Bras pourrait être la brute dans le bar local dont tout le monde sait que la brute se livrera à l'intimidation pour de l'argent, ou qui est réputée pour sa violence sans pitié. Certains gros Bras ont leur propre code de ce qu'ils veulent ou ne veulent pas faire ; d'autres ne se soucient que de la richesse . Certains sont de simples brutes qui ont recours à chercher des arguments et se battent avec des cibles susceptibles d'être recherchées pour voir si elles peuvent obtenir de l'argent de la situation.

Tu te souviens de Thommy Deux Couteau ? Je ne dis pas qu'il m'a trahi. Je dis juste que tu ne le vois plus se promener en ville, n'est-ce pas ?

– Gilly Three Knives, Protagonist

' Ouais, Big Yuri est venu et a détruit toute ma marchandise. Il a dit que cette ville n'était assez grande que pour un seul marchand de lotus, et c'est tout. J'étais d'accord, alors j'ai doublé son salaire et je l'ai renvoyé dans la tanière de Tigre Blanc. Et c'était la fin de tout ça.

– Toni Miragliano, Lotus Dealer

À première vue, les Gros Bras sont toujours prêts pour l'aventure parce qu'ils sont toujours prêts à se battre. Mais ils s'attendent généralement à être payé pour les services rendus. La question de savoir s'ils se joindront à d'autres sans garantie de paiement est une question qu'ils devront se poser. Un Gros Bras endurci pourrait-il trouver une cause qu'il poursuivra volontairement ? Peut-être qu'ils pourraient même tourner la page ?

AVANCEMENT GROS - BARS

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+			+		+				

CHEMIN DE CARRIÈRE

+ Bagarreur -Cuivre 2
Compétences : Athlétisme,Esquive,Résistance, Interprétation (Provocation), Commérages, Marchandage, Intimidation, *Mêlée (choix)*
Talents : Combattant Proche Coups bas, Menaçant, Guerrier Né
Objets : Capuche ou masque, Coup-de-Poing, Chemise en cuir

Gros Bras - Argent 1
Compétences : Corruption, Charme, Intuition, Mêlée (de base), Perception, Équitation (à cheval)
Talents : Réflexes de combat, Criminel, Renversement, Coup Étourdissante
Objets : Arme a une Main, Chemise de Maille, Cheval avec Selle et harnais, Bouclier

Homme de Main - Argent 4
Compétences : Escalade, Calme, Navigation, À distance (Jeté)
Talents : Frappe Minutieuse, Désarmer ,Bon Tireur, Implacable
Objets : Cape, Garrot, Poison, Couteaux à lancer

Assassin - Or 1
Compétences : Interprétation (comédie), A distance (arbalète)
Talents : Tir précis, Ambidextre, Assaut Furieux, Coup Endommagent
Objets : Arbalète à 10 coups, Trousse de déguisement



TUEUR

Nain

Vous êtes la rage et la honte incarnées, cherchant une mort digne pour retrouver l'honneur que vous avez perdu.

Lorsque les Nains souffrent d'une honte inacceptable et perdent leur honneur, ils prêtent le serment des Tueur et suivent le chemin de Grimnir, leur dieu ancestral des guerriers. Couvrant leur corps de tatouages, se rasant les côtés de la tête, teignant leurs cheveux de la couleur orange brillante et les parsemant de graisse animale, ils partent dans le monde, hache à la main, en quête d'une mort radieuse.

Les meurtriers errent dans l'Ancien Monde à la recherche de bêtes mortelles, comme les Trolls, les Géants ou les Dragons. En raison de la honte qu'ils portent, beaucoup souffrent de crises de dépression, se goinfrant de nourriture, d'alcool ou de stimulants, plus forts. Plus les ennemis auxquels les tueurs font face et survivent, plus ils deviennent dangereux et fous, chassant des créatures de plus en plus mortelles dans l'espoir de trouver quelque chose qui puisse les tuer.

AVANCEMENT TUEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+		+	⚒	⛊	☠			+	

Chemin de Carrière

+ Tueur de Trolls — Cuivre 2
Compétences: Résistance a l'alcool, Calme, Esquive, Résistance, Jeux, Soins, Connaissance (Trolls), *Mêlée (Basic)*
Talents: Deux Armes, Intrépide (Tout), Frénésie, Tueur.
Objets: Hache, Flacon de Spiritueux, Honte, Tatouages

⚒ Tueur de géant — Cuivre 2
Compétences : Évaluez, Intimidation, Langage (bataille), Connaissances(Géants), Mêlée (à deux mains), Survie en Extérieur
Talents : Robuste, Implacable, Menaçant, Renversement
Objets : Grande Hache, Bijoux, Tête de Troll

☠ Tueur de dragon — Cuivre 2
Compétences : Interprétation (Conteur), Connaissances (Dragons), Perception, à Distance (lancer)
Talents : Ambidextre, Assaut Furieux, Acharné, Coriace
Objets : Tête de géant, Hache de Lancer

⛊ Tueur de démon — Cuivre 2
Compétences: Intuition, Connaissances (Chaos)
Talents: Maître de Combat, Effrayant, Coup Puissant, Très Fort
Objets: Tête de dragon

' Nous les évitons, si nous avons le choix. Ce sont des parias et ils n'ont aucun honneur, seulement l'espoir de les récupérer. On va quand même les nourrir et leur donner un endroit pour se reposer. Ce sont les élus de Grimnir, maintenant...

– Dimrond Zindrisson, Mineur

Herwig ne voulait rien dire par là, honnêtement. Il a juste demandé pourquoi le Nain avait ces étranges tatouages. C'est arrivé si vite, je n'ai même pas vu le mouvement des Nains, juste Herwig frapper le sol.

– Regimius, Débardeur

Nous allons tous mourir, mon petit. "C'est notre façon d'y aller qui compte.

– Gotrek Gurnisson, Tueur

Jusqu'à ce qu'ils tombent au combat, la vie d'un Tueur est une vie d'aventure, ils cherchent des occasions d'affronter de puissants ennemis au combat. Les tueurs prennent parfois d'autres petits boulots, pour boire de leur argent ou pour financer leurs voyages, mais ils cherchent la mort en cours de route. Tous les tueurs avaient auparavant une vie et une carrière, il y a donc plus que le simple fait d'être un guerrier avec un désir de mort.

Jouer un tueur est une expérience unique parce que votre personnage veut mourir. Embrassez ceci. Cherchez la malédiction. Réclamez votre honneur. **Mourez bien.**



SOLDAT

Nain, Halfling, Haut Elfe, Humain, Elfe des bois

Vous êtes payé pour vous entraîner, être discipliné et, lorsque le besoin s'en fait sentir, aller à la guerre.

Sous le commandement de l'empereur Magnus le Pieux après la Grande Guerre contre le Chaos, toutes les provinces de l'Empire ont dû maintenir une armée d'Etat permanente. Les soldats sont le pilier de ces armées, entraînées à combattre dans le cadre d'un groupe plus large, avec des compétences individuelles complétées par la force du nombre. Rarement encouragés à penser par eux-mêmes, les soldats sont réputés pour leur fatalisme stoïque puisqu'ils sont commandés de colonne en poste, au service de leurs supérieurs. Les soldats peuvent être des archers, des arbalétriers, des hallebardiers, des mitrailleurs, des épéistes ou des lanciers, et c'est tout simplement dans un régiment typique d'États. Les nains emploient des soldats comme les Marteleurs et les Fusiliers, tandis que les elfes de base sont habituellement des archers et des lanciers. Il y a beaucoup d'autres soldats, comme les mercenaires, les milices locales (qui sont rarement meilleures que les recrues), les armées privées, les forces sectaires, et plus encore.

AVANCEMEMENT SOLDAT

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+	⚒		+	☠				+	⛊

Chemin de Carriere

+ Recrue — Argent 1
Compétences: Athlétisme, Escalade, Calme, Esquive, (tambour ou fifre)Résistance, Langue (combat), Mêlée (de base) , Jouer
Talents: Joueur de Dés, Bon Tireur, Dos Solide, Guerrier Né
Objets: Dague, Plastron en Cuir Poli, Uniforme

⚒ Soldat — Argent 3
Compétences: Résistance a l'alcool, Jeux, Commérages, Mêlée (choix), à Distance (choix), Survie en Extérieure
Talents: Percé la Ligne, Étiquette (soldats), Rechargement rapide, Porteur de Bouclier
Objets: Cuirasse d'Acier, Casque, Arme (choix)

☠ Sergent — Argent 5
Compétences: Soins, Intuition, Commandement, Perception
Talents: Conscient du combat, Combattant confiné, Inébranlable, Chef de guerre
Objets: Symbole de rang, unité de troupes

⛊ Officier — Or 1
Compétences: Connaissances (Guerre), Navigation
Talents: Inspirant, Orateur public, Voyageur Expérimenter, Cœur Solide
Objets: Lettre de Commande, Cheval de guerre léger avec selle et harnais, carte, ordres, unité de soldats, uniforme de qualité, symbole de rang.

'Descendre en bas de la colline, nous a dit le capitaine. C'est ce que nous avons fait, et le général nous a dit d'aller au sommet de la colline et d'attendre d'autres ordres. Puis le capitaine nous a dit qu'on nous attendait en bas.

– Holger Kass, Ist Bögenhafen Halberdiers

Bien que les Seigneurs et les Dames vont et viennent, la vie d'un soldat est tout ce que je sais,Karl-Franz commande, et nous obéissons, Sur les collines et au loin.

– Marching Song, Reikland 118th Regiment of Foot, 'The Greenbacks'

Les soldats ont peu de temps libre, mais ils ont encore des occasions d'aventure. En dehors de la saison de la campagne électorale, bon nombre d'entre eux bénéficie de longues périodes de congé. Les officiers des armées d'État peuvent également commander de petites bandes de soldats pour enquêter sur des événements inhabituels dans le " territoire " de leur régiment et certains officiers considèrent ce genre d'aventures comme un excellent entraînement pour garder leurs soldats en forme. Les soldats non-humains seront souvent en mission dans l'Empire qui est des aventures de par leur nature même.



PRETRE GUERRIER

Humain

Vous apportez la divinité au cœur de la bataille, tuant les ennemis de l'Empire avec une juste fureur.

Certains cultes de l'Empire ont des clercs entraînés à la guerre. Dans le Reikland, les prêtres guerriers de Sigmar en sont l'exemple le plus courant, et la plupart des armées de l'Empire sont accompagnées de prêtres portant des marteaux pour encourager les soldats au nom de Sigmar. Mais d'autres cultes, en particulier ceux de Myrmidia, Ulric, Taal et Morr, ont leurs propres prêtres guerriers, chacun avec ses propres vues sur la façon dont la guerre doit être menée. En dehors du champ de bataille, les prêtres guerriers doivent également veiller au bien-être spirituel des soldats et s'assurer que le moral reste élevé et que la discipline est respectée. Certains ordres de prêtres guerriers prêtent serment d'errer dans l'Empire, cherchant l'hérésie partout où elle se trouve, aidant où ils le peuvent. D'autres préfèrent ne pas rejoindre les armées, mais les diriger....

AVANCEMENT PRETRE GUERRIER

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
✝		⚒	✝	☗				✝	⛊

Chemin de Carrière

✝ **Noviciat - Cuivre 2**
Compétences: Calme, Esquive, Résistance, Soins, *Commandement* , Connaissances (théologie), Mêlée (choix), Prier
Talents: Béni (choix), Étiquette (Cultes), Lecture/Écriture, Fort d'esprit
Objets: Livre (Religion), Veste en cuir, Symbole religieux, Robes, Armes (Mêlée Choix)

⚒ **Prêtre Guerrier - Argent 2**
Compétences : Charme, Interprétation (Discours), Intimidation, Langue (bataille), Mêlée (choix), À distance (choix)
Talents : Deux armes, Inspirant, Invoquer (choix), Voyageur Expérimenter
Objets : Cuirasse de plate, Arme (Choix)

☗ **Sergent Prêtre - Argent 3**
Compétences : Soins des animaux, Intuition, Perception, Équitation (Cheval)
Talents : Conscient du combat, Visions saintes, Âme pure, Cœur Solide
Objets : Cheval de guerre léger avec selle et harnais

⛊ **Capitaine Prêtre - Argent 4**
Compétences : Résistance a l'alcool, Connaissance (guerre)
Talents : Intrépide (choix), Assaut furieux, Sainte Haine, Chef de guerre
Objets : Relique religieuse

Entourés, nous étions, des Peaux-Vertes de tous côtés. Ils savaient qu'on en avait fini. Puis le prêtre lève son marteau vers le ciel et souffle sa prière. Et comme les mots résonnaient dans le silence, la foudre a frappé. Et nous étions tous indemnes, je le jure devant Sigmar. Mais les Gobelins ? Tous morts.

– Holger Kass, Ist Bögenhafen Halberdiers

Alors que de nombreux prêtres guerriers restent avec l'armée, certains servent leur culte dans le travail missionnaire, d'autres errent dans l'Empire comme ils le veulent. Ainsi, les prêtres guerriers peuvent être des aventuriers naturels. Bien sûr, pour poursuivre des pistes jusqu'aux extrémités de l'Empire, ils pourraient avoir besoin de la permission de leur culte, et peut-être de leurs commandants.



• COMPETENCES ET TALENTS •



Bien sûr, jouer à L'Impératrice écarlate, c'est 90% de chance et 10% de talent. Mais essayez de jouer sans ces 10%, et vous perdrez à chaque fois.

- Hermann Graumann, Joueur, Raconteur et Menteur

Pendant le jeu, vous vous retrouverez dans toutes sortes de situations où le résultat de l'action de votre personnage est incertain. Sauterez-vous dans le ravin ou plongerez-vous jusqu'à la mort ? Charmerez-vous le courtisan zélé, ou les gardes seront-ils appelés pour traiter avec vous ? La qualité de vos actions est déterminée par vos compétences et vos talents. En général, les compétences décrivent les capacités de votre personnage, et les talents sont des capacités spéciales ou des tours que vous avez appris. Si vous voulez savoir comment ils fonctionnent dans la pratique, reportez-vous au chapitre **5 : Règles.**

COMPETENCES

Là où les caractéristiques représentent le potentiel brut de votre corps et de votre esprit, les compétences représentent des domaines spécifiques d'entraînement, de connaissances, d'expérience. Chaque Progrès que vous faites dans une Compétence améliore les chances de réussir les tâches appropriées. Les personnages qui sont bien entraînés ou expérimentés peuvent être en mesure de mieux s'opposer aux adversaires qui sont plus naturellement doués.

Déterminer Votre Niveau de Compétence

Toutes les Compétences sont associées à une seule Caractéristique, notée dans la description de la Compétence. La cote d'une compétence est déterminée en additionnant le nombre d'Avances prises dans la compétence à l'aide de la Caractéristique qui lui est associée. De la place pour inscrire vos progrès pour chaque compétence est prévue sur votre feuille de personnage.

Exemple : *Sigrid a une Sociabilité de 41 et a pris 5 Avances en Charme, donc son Charme est 46 (41+5=46).*

Compétences de Base et Avancées

Les compétences sont classées en compétences de base ou avancées. Les compétences de base représentent des capacités innées ou communes que vous pourriez pratiquer dans la vie de tous les jours. Les compétences de base peuvent être testées même si vous n'avez fait aucun progrès dans ce domaine. Pour ce faire, vous n'avez qu'à faire un Test en utilisant la Caractéristique associée à la Compétence telle que décrite au **Chapitre 5 : Règles.**

Exemple : *Sigrid n'a pas de progrès en athlétisme. Cependant, comme l'athlétisme est une compétence de base, elle peut encore tester l'athlétisme en utilisant la caractéristique qui lui est associée : Agilité.*



Les compétences avancées exigent des connaissances spécialisées, une formation ou une expérience de première main pour pouvoir même tenter de les utiliser. Vous ne pouvez tester une compétence avancée que si vous avez suivi au moins une progression. Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas tenter de tester la compétence. Ainsi, peu importe à quel point vous êtes intelligent, vous ne comprendrez pas les points les plus fins de la loi sans la Compétence de Connaissance (Loi).

Exemple: *Adhemar a une intelligence de 36 et n'a aucun progrès dans la Compétence de base de Jeux ou dans la Compétence avancée de guérison, toutes deux basées sur l'intelligence. Il peut tester la compétence de jeux à 36% comme elle est de base, et n'importe qui peut tester les compétences de base. La compétence de guérison est une compétence avancée, alors Adhemar n'a aucune idée de la façon de panser les plaies, si ce n'est en criant haut et fort pour un médecin !*

Compétences Groupées et Spécialisation

Certaines Compétences sont classées comme Groupées. Cela signifie que la compétence est un tableau de compétences connexes sous une même rubrique. Chaque compétence connexe s'appelle une Spécialisation. Lorsqu'une Spécialisation est mentionnée dans les règles, elle est indiquée entre parenthèses.

Exemple: *la langue est une compétence groupée, c'est-à-dire qu'elle représente plusieurs compétences linguistiques connexes sous une seule rubrique Compétences. Voici des exemples des différentes spécialisations linguistiques : Langue (bretonnien), Langue (magick), ou Langue (Mootish).*

Lorsque vous obtenez un Avance dans une Compétence Groupée, vous devez attribuer l'Avance à une Spécialisation appropriée. Parfois, les options de spécialisation seront clairement marquées dans votre carrière, il vous suffit donc de sélectionner l'une des options proposées. Dans d'autres cas (par exemple, lorsqu'une Spécialisation est marquée comme " Choix ", ce qui signifie que vous pouvez choisir une Spécialisation) vous devrez sélectionner vous-même une Spécialisation ; si cela est nécessaire, vous devrez soit vous référer à la description de la Compétence concernée et choisir parmi l'échantillon de Spécialisations qui s'y trouve, soit, avec la permission du MJ, créer une Spécialisation qui convient la plus à votre Personnage et qui est la plus proche.

Exemple: *Theodora a le choix entre Connaissance (choix) dans sa carrière. Lorsqu'elle attribue un Avance à cette option, elle doit décider de la Spécialisation de la Connaissance à suivre. Après quelques délibérations, elle choisit de faire avancer sa Connaissance (Théologie), montrant qu'elle a appris quelque chose des Dieux.*

En dehors de cela, les compétences groupées sont gérées exactement de la même manière que les compétences normales, chaque spécialisation étant traitée comme une compétence unique.

Exemple: *Sigrid a 8 Avances dans la Compétence de base, Interprétation (chant), mais rien dans Interprétation (théâtre). Cela signifie qu'elle teste sa Sociabilité de 41 lorsqu'elle tente d'agir, et 49 lorsqu'elle chante (41+8=49). En comparaison, Theodora n'a qu'un seul Progrès en Dressage des Animaux (Pigeons), mais aucun Progrès en Dressage des Animaux (chevaux). Cela signifie qu'elle peut utiliser la Compétence pour entraîner ses pigeons à larguer des bombes sur des ennemis peu méfiants, mais elle ne peut pas entraîner son cheval à faire de même, car elle ne sait pas comment entraîner des chevaux.*

LISTE COMPLÈTE DES COMPÉTENCES

COMPÉTENCES DE BASE

Art, Athlétisme, Corruption, Charme, Emprise sur les Animaux, Escalade, Calme, Résistance à l'alcool, Esquive, Conduite, Résistance, Interprétation , Jeu, Commérages, Marchandage, Intimidation, Intuition, Commandement, Mêlée, Navigation, Survie en extérieur, Perception, Équitation, Canotage, Discrétion

COMPÉTENCES AVANCÉES

Soins des animaux, Dressage d'animaux, Canalisation, Évaluation, Soins, Langage, Connaissances, Représentation, Crochetage, Jouer, Prier, À distance, Recherche, Signes secrets, Voile, Braconnage, Escamotage, Natation, Pistage, Métier



COMBAT

De nombreuses Compétences peuvent également avoir des applications au combat ; les suggestions sur la façon de le faire sont marquées dans chaque rubrique des Compétences concernée. Celles-ci ne sont pas exhaustives, et si vous avez une improvisation inspirée en tête, parlez-en à votre MJ.

Liste Maîtresse des Compétences

A Distance (CT) *avancé, groupé*
Tout le monde peut lancer une pierre en utilisant sa compétence balistique, il faut s'entraîner et s'entraîner à utiliser des armes comme des arcs et des pistolets.

Chaque spécialisation à distance est spécifique à un groupe d'armes. Si vous n'avez pas la spécialisation à distance pour l'arme que vous souhaitez utiliser, reportez-vous au Chapitre 11:Le guide du consommateur pour voir quelles sanctions vous allez subir lors de l'utilisation de l'arme.

Voir Chapitre 5: Règles pour plus de détails sur le combat à distance. Spécialisations : poudre noire, arc, arbalète, ingénierie, Enchevêtrement, explosifs, fronde, lancer

Art (Dex) *Basic, groupé*
Créez des œuvres d'art dans le domaine de votre choix fait de ne pas avoir accès à des outils commerciaux appropriés entraînera une pénalité à votre test. Le SL atteint détermine la qualité de la pièce finale. Pour les œuvres d'art complexes ou volumineuses, un test étendu peut être requis. La compétence artistique a peu d'utilité en combat, mais les bustes en marbre sont de merveilleuses armes improvisées.

Exemple: *Irina a été chargée de peindre un portrait d'un noble local. Son MJ détermine que cela nécessite un total de 10 SL dans son test Art étendu,chaque test représentant une semaine de travail.*
Spécialisations: *Cartographie, Gravure, Mosaïques, Peinture, Sculture Tatouage, Tissage*

Athlétisme *(Ag) Basic*

Votre capacité à courir, à sauter et à vous déplacer avec rapidité ou grâce, toute activité physique en générale. Voir Déplacement (voir Mouvements) pour plus de détails sur l'utilisation de l'athlétisme dans les mouvements de combat.

Braconnage *(Dex) Avancé*

Qu'il s'agisse d'un simple piège à ours ou d'appareils plus spectaculaires comme l'Atrappe-Voleur de Von Grizzel, il est peu probable que les joueurs s'aventurent loin dans l'Ancien Monde sans rencontrer de pièges. La compétence Braconnage mesure votre capacité à poser et à désarmer des pièges de toutes sortes. Toute personne possédant la compétence est automatiquement supposée être capable d'activer et de désarmer les pièges si elle dispose de suffisamment de temps. Un test n'est normalement requis que si vous essayez d'utiliser la Compétence rapidement ou si vous êtes autrement sous pression, ou si le piège est particulièrement complexe. Une sélection de pièges simples se trouve au **chapitre 11 : Guide du consommateur.**
Le placement ou le désarmement de la plupart des pièges nécessite un Test de Braconnage moyen (+20%), mais les dispositifs plus complexes peuvent nécessiter un Test étendu, nécessitant plusieurs SL sur plusieurs tours pour être placés ou désarmer.

Calme (*FM) Basic*

Calme vous permet de rester calme face au stress, de résister à la peur quand vous faites face à l'horreur, et s'en tenir à vos convictions. Calme est généralement utilisé pour résister à d'autres compétences (charme, Intimidation, et Similaire) mais vous devrez peut-être aussi faire un Test de Calme face à quoi que ce soit vous obligeant à faire quelque chose que vous préfère ne pas faire. Calme est également la principale compétence utilisée pour la Psychologie **(voir Psychologie).**

Canalisation *(MP) avancé, groupé*

La compétence mesure votre capacité à faire appel et à contrôler les différents vents de magie, et est uniquement utilisée pour les règles magiques. La canalisation est une compétence particulière dans la mesure où elle est à la fois Groupé, permettant des spécialisations, et aussi non groupé, pour ceux qui ne sont pas correctement formés pour canaliser la magie. Voir le chapitre 8:Magie pour plus de détails à ce sujet.

Spécialisations: Aqshy,Azyr,Chamon,Dhar,Ghur, Ghyran,Hysh, Shyish,Ulgu (chacun est un vent de magie est différent, voir Chapitre 8: Magie pour en savoir plus à ce sujet)

Canotage *(F) Basic*

Votre prouesse a manier une rame pour déplacer un bateau à travers l'eau. La compétence Canotage est généralement utilisée uniquement lors de courses, de rapidité, évitant désespérément des exploits dangereux. Toute personne possédant cette compétence est automatiquement présumée capable de parcourir un étang ou une rivière, sans un test. Ceux qui n'ont pas les compétences peuvent avoir à passer un test, sauf pour les manœuvres les plus élémentaires.

Charme *(Soc) Basic*

Le charme fait que les gens vous perçoivent favorablement, à vos opinions,et vos actions. Passer un Test de Charme opposé charme/calme vous permet d'influencer le comportement d'une ou de plusieurs cibles, jusqu'à un nombre maximum égal à votre bonus de Sociabilité + SL, affectant ceux qui ont la volonté la plus basse en premier. Si une cible est soumise à votre charme, le test sera incontesté.



Votre MJ peut vous autoriser à utiliser Charme en combat s'ils pensent que vos ennemis pourraient être susceptibles d'épargner votre vie ou de faire valoir des arguments convaincants pour mettre fin à la violence (bien qu'une bonne chance pour charmer un gobelin)! Si vous utilisez Charme comme action, calculez le nombre de cibles affecté comme d'habitude. Si vous l'utilisez pour défendre, vous n'affectez que votre attaquant. Si vous réussissez, les cibles affectées ne vous attaqueront pas ce tour et vous gagnez +1 avantage comme d'habitude. Vous pouvez faire ça par tours successifs jusqu'à ce que vous décidiez d'arrêter ou d'échouer un test de charme, après quoi vos mots n'ont plus de poids.



ORATEUR PUBLIC

La compétence Charme peut être utilisée pour faire des discours impressionnants pour faire pencher de multiples cibles à votre manière de penser. En supposant qu'ils peuvent vous entendre et qu'ils sont enclins à vous écouter, vous pouvez influencer jusqu'à un nombre de cibles égale a votre Bonus de Sociabilité + SL avec un seul Test de Charme, en influençant d'abord les cibles avec la plus faible Force Mental. Si la foule est indisciplinée ou n'est pas réceptive à vos paroles, le Test est Opposé par la Force Mental moyenne de la foule (généralement 35).

Un échec montre que la foule n'est pas convaincue. Les Talents Orateur publics et Maître Orateur peuvent augmenter considérablement le nombre de personnes que vous toucherez avec Orateur public. Un Échec Étonnant (-6) (voir page 152) dans un Test de Charme signifie que votre foule devient rapidement une foule en colère, avec vous comme cible.



MENDICITÉ

La compétence Charme peut être utilisée pour mendier dans la rue. Un test réussi vous permettra d'obtenir la récompense du Bonus de Sociabilité × SL en sous de Cuivre par heure et par passants, avec la difficulté modifiée par le terrain choisi pour la mendicité, et la sympathie que votre apparence peut susciter. Si vous n'obtenez pas de SL, mais que vous réussissez tout de même le test d'habileté, vous ne réussissez qu'un seul sous de Cuivre. Un Échec Étonnant (-6) signifie que vous avez peut-être attiré des soucis des gardiens locaux, trouvé des problèmes avec d'autres mendiants locaux, ou subi un autre revers important.

Note : les personnages qui se font prendre à mendier par leurs compagnons ou associés perdront probablement leur statut à moins qu'ils ne soient déjà dans la carrière de mendiant, ou dans une autre situation d'indigence.

Commandement (Soc) *Basic*

Mesure votre capacité à diriger les autres et à vous faire respecter. Bien que le plus souvent associé à des situations martiales, un chef résolu peut rapidement ordonner une réaction immédiate à un incendie ou à une autre catastrophe, et les nobles utilisent fréquemment la compétence pour commander leurs forces de sécurité.

Un test de Commandement réussi vous permet de donner des ordres à un nombre de cibles égal à votre bonus de Sociabilité + SL. Si les cibles sont vos subordonnés naturels (un commandement de noble sur ces serfs, ou un sergent commandant ses troupes) les commandes sont généralement sans opposition. S'il n'y a pas de hiérarchie naturelle en place, ou si l'ordre est particulièrement difficile (comme commander vos soldats a charger une Hydre) le test est opposé par la compétence de Calme de vos cibles

Au combat, vous pouvez utiliser le Commandement pour encourager vos subordonnés. Un test de Commandement réussi confère un bonus de+10 à tous les tests de Psychologie jusqu'à la fin du prochain tour (voir page 190). De plus, le commandement peut être utilisé pour transférer de l'avantage aux alliés capable de vous entendre ; suite à un test de Commandement réussi, vous pouvez transférer un avantage à un allié de votre choix, plus +1 Avantage par SL , qui peut encore aller à tous les alliés de votre choix à portée de voix.

Exemple: *Lord Ludwig von Schemp surveille ses deux gardes du corps qui se batte avec des voyous pendant trois rounds, en utilisant sa compétence d'intuition pour construire 3 avantage. Sentant que ça va nulle part, il émet un ordre impératif pour attaquer le meneur ; en passant son test de Commandement avec 5 SL, il donne a un garde du corps 2 de ces avantages, et le garde du corps restant 1 avantage, en espérant que cela mettra fin rapidement aux combats*





QUI EST LE PATRON ?

Les MJ doivent être conscients que le fait d'avoir des joueurs qui donnent des ordres à d'autres joueurs peut causer des frictions au sein du groupe. Si vous avez des joueurs de classes sociales ou de grades militaires différents, assurez-vous de discuter de la façon dont cela se reflétera dans votre dynamique afin d'assurer un jeu agréable et sans heurts pour tous.

Commérage (Soc) *basic*

Vous pouvez rapidement trouver des informations intéressantes et utiles et répandre vos propres rumeurs. Un test de commérage réussi signifie que vous avez trouvé un élément d'information utile, que votre MJ peut vous communiquer, sur la région locale.

Chaque SL vous offre soit un élément d'information supplémentaire, soit la possibilité de répandre une rumeur à un nombre d'individus égal à votre Bonus Sociabilité.

Le temps requis pour un test de commérage dépend de la perspicacité des joueurs et de la fréquentation de la zone, comme déterminée par le MJ.

Il est peu probable que les commérages soient très utiles au combat, mais si votre attaquant est de la région et que vous savez quelque chose de très convaincant....



MURMURES À MOITIÉ ENTENDUES

Bien qu'il puisse être utile pour les MJ de partager rapidement l'information glanée dans les tests de Commérages à tous les joueurs en même temps, il est souvent plus amusant de partager l'information seulement avec les joueurs individuels (soit par une note, soit en les mettant brièvement de côté). Cela signifie que les joueurs doivent relier ces informations les unes aux autres (ce qui facilite l'expérience immersive du jeu de rôle) ce qui permet des erreurs et des malentendus, ce qui conduit parfois à des résultats hilarants, voire horribles.

Conduite (Ag) *base*

La conduite vous permet de guider des véhicules (le plus souvent de simples charrettes et des caravanes de bûcherons, sans parler des créations plus " expérimentales " des ingénieurs impériaux) sur les routes de l'Empire avec le moins d'incidents possibles.

Dans des circonstances normales, si vous possédez la compétence de conduite, il n'est pas nécessaire de passer un test. Si les conditions sont loin d'être idéales (peut-être que la route est en mauvais état ou que le temps est mauvais) un Test de conduite sera nécessaire. Si vous ne possédez pas la compétence de conduite, il se peut que l'on vous demande de passer un test pour effectuer des manœuvres même élémentaires. Un Échec Étonnant (-6) sur un Test de Conduite signifie que quelque chose de mauvais s'est produit. Lancez le tableau suivant :

1d10	Resulta
1-2	**Le Harnais ce Casse:** Un cheval (ou l'équivalent) s'échappe ; réduisez la vitesse en conséquence.
3-5	**Chariot Secoué:** Les passagers souffrent d'une blessure et les cargaisons fragiles peuvent être endommagées.
6-8	**Roue Brisée:** Réussir un Test de Conduite à chaque round pour éviter un Accident. Les véhicules à deux roues avec un bris obtienne un Accident automatiquement.
9-10	**Essieu Cassé:** Le véhicule devient incontrôlable et s'écrase.

Accident : Les occupants des véhicules qui s'écrasent subissent habituellement 2d10 blessures modifiées par le bonus de résistance et les points de protection, sauf si le véhicule se déplace lentement (comme déterminé par le MJ).

Les véhicules écrasés doivent être réparés par une personne possédant une compétence professionnelle appropriée, comme (charpentier) ou (charron). Les roues de secours peuvent être installées par n'importe qui avec un test de conduite ou avec un test de Métier approprié.

Au combat, la Conduite peut être utilisée si les circonstances le permettent par exemple, si le groupe se trouve dans un carrosse attaqué par des hors-la-loi, et que vous souhaitez pousser un ennemi ou l'écraser (voir page 165).

Connaissances (Int) *avancé, groupé*

Avoir une compétence Connaissances signifie que vous avez été instruit formellement, ou que vous avez appris d'une manière ou d'une autre, une branche des connaissances spécialisées. Posséder une compétence Connaissances signifie que vous avez des connaissances générales dans la spécialisation et que vous n'avez pas besoin de passer un test dans le bute que le MJ vous fournit les faits pertinents. Si vous recherchez des renseignements précis et moins connus, vous devrez faire un test de connaissances, modifié en fonction de la nature obscure de l'information, en indiquant le niveau de détail dont vous vous rappelez.

En combat, les tests de Connaissances réussis peuvent vous donner +1 Avantage s'il y a lieu (avec l'approbation de votre MJ). Par exemple, Connaissances (Géologie) peut vous donner un avantage si vous combattez dans une caverne rocheuse, ou Connaissances (Ingénierie) peut vous aider si vous combattez un ennemi armé avec un dispositif mécanique complexe.

Vous pouvez continuer à accumuler l'Avantage lors des tours suivants à condition que les circonstances soient correctes (telles que déterminées par le MJ) et que vous ne soyez pas interrompu ; vous pouvez ainsi obtenir un Avantage maximum égal à votre Bonus d'Intelligence.

Spécialisations : Ingénierie, Géologie, Héraldique, Histoire, Droit, Magick, Métallurgie, Science, Théologie

Corruption *(Soc) base*

Votre capacité à juger de la probabilité qu'une personne accepte un pot-de-vin, et la meilleure façon d'offrir le pot-de-vin pour qu'ils l'acceptent.

Un test de corruption réussi vous indique si une cible peut être soudoyée. Si c'est le cas, votre MJ déterminera secrètement le prix de sa coopération en utilisant les gains de la cible (voir Statue page 51), en augmentant le montant en fonction de son honnêteté habituelle et du risque lié au versement du pot-de-vin.

Vous devinez alors le montant cible et la MJ vous dira si le prix est supérieur, inférieur ou égal. Chaque SL de votre test de corruption initial vous donne une autre supposition.

À la fin de ce processus, vous déterminez combien d'argent vous voulez offrir, en fonction de ce que vous avez glané.

Exemple : *Snorri essaie de soudoyer un gardien de ville ; un personnage du niveau 2 en cuivre, ce qui signifie qu'il lance 4d10 Cuivres pour gagner sa vie. Le MJ décide que le garde peut être soudoyé et lance secrètement 21 sur le 4d10, ce qui signifie que le prix pour soudoyer le garde est 21 Cuivres. Laisser passer Snorri n'est pas trop risqué pour le gardien, et il le fait souvent, de sorte que le MJ n'augmente pas le pot-de-vin requis. Snorri lance 1 SL sur son Test de Corruption ; ainsi, il sait que le gardien est ouvert à un pot-de-vin, et il a 2 suppositions quant à son prix. La première supposition de Snorri est 15 Cuivres, à laquelle son MJ répond " plus haut ". Sa seconde estimation est 40, à laquelle son MJ répond " plus bas ". Snorri sait maintenant qu'il doit soudoyer le gardien entre 15 et 40 Cuivre, alors il décide de viser haut et en offre 30. Souriant, le veilleur fait signe à Snorri.*

En combat, vous pouvez utiliser la Corruption comme ci-dessus pour essayer d'arrêter le combat, mais traitez le Test comme Dur (-20) en raison du stress de la situation. Si votre cible n'est pas vulnérable, si vous ne pouvez pas vous le permettre, ou si vos ennemis ne parlent pas votre langue, vos tentatives pathétiques de les acheter seront vouées à l'échec. Bien sûr, s'ils ont l'avantage du nombre, qu'est-ce qui les empêche de prendre tout votre argent ?

Crochetage *(Dex) Avancée*

Vous connaissez les mécanismes des serrures et la façon de les ouvrir sans leur propre clé. L'ouverture d'une serrure est souvent un test étendu, le nombre de SL nécessaire pour l'ouvrir dépendant de la complexité de la serrure.



SERRURES ET DÉVERROUILLAGES

Les degrés de difficulté de la serrures sont basés sur l'utilisation d'outils de Crochetage. Les crochets improvisés comme les épingles à cheveux et les clous peuvent être utilisés à -10 de pénalité. Chaque test prend normalement un Round à compléter, bien que le MJ puisse déterminer que certaines serrures sont particulièrement résistantes ou rouillées, et prennent plus de temps. Si le MJ juge qu'une serrure est suffisamment simple, les personnes non qualifiées peuvent tenter un seul test de dextérité très difficile (-30) pour crocheter la serrure. Ce qui suit fournit quelques difficultés standard pour les serrures habituellement rencontrées dans l'Ancien Monde.

Types de Serrure	Difficulté	SL
Loquet	Moyen (+20)	0
Porte Normale	Stimulent (+0)	2
Porte Sécurisée	Difficile (–10)	2
Coffre à Trésor	Dur (–20)	5
Porte de Chambre Forte	Très Dur (–30)	10

Discrétion (Ag) *Basic, groupé*

Vous permettent de vous faufiler tranquillement et de vous cacher dans l'ombre plus facilement que la plupart des gens. La discrétion est généralement combattue par la compétence de perception de l'adversaire, et les tests seront modifiés par le degré d'obscurité ou de dissimulation de votre personnage, ainsi que par la circonspection avec laquelle vous êtes habillé(e).

Un échec impressionnant ou stupéfiant à un test de discrétion attirera probablement l'attention immédiate des ennemis que vous tentiez d'éviter en premier lieu.

La discrétion a de nombreuses applications potentielles au combat, la plus utile pour se cacher en préparation d'une embuscade, ou pour se faufiler dans le dos d'un ennemi pour attaquer par-derrière. Voir le **chapitre 5 :Règles** pour les répercussions de cela. Bien sûr, vous pouvez aussi utiliser la compétence pour échapper à un affrontement inconnu...

Spécialisations: Rural, Souterrain, Urbain

OPTIONS: JE SUIS UNE OMBRE

Je suis une ombre, c'est suivre quelqu'un en silence. Pour ce faire, vous devez passer un test combiné de perception et de discrétion (voir page 155). Si la cible tente activement de semer une filature, elle s'oppose à la compétence de discrétion de la cible. Si vous réussissez le test de perception et échouez le test de discrétion, vous suivez votre cible, mais vous êtes repéré. Si vous échouez au test de perception tout en réussissant le test de discrétion, vous perdez votre cible, mais passez inaperçu.

Dressage d'Animaux (Int) *avancé, groupé*

Le dressage d'animaux représente votre compréhension d'un type particulier d'animal et votre capacité à les dresser. Une utilisation réussie de la Compétence vous permet d'identifier les capacités d'entraînement d'un animal appartenant à votre Spécialisation (voir Page 118).

La Compétence en dressage d'animaux vous permet également d'entreprendre l'Effort de dressage d'animaux entre deux aventures (voir page 196). En combat, un test réussi de dressage d'un animal opposé vous permet d'intimider un seul animal appartenant à votre Spécialisation ; vous faites peur à l'animal visé jusqu'à la fin de votre prochain tour (voir page 190). Lorsque vous provoquez la peur de cette façon, vous pouvez ensuite utiliser votre compétence de dressage d'animaux au lieu de la mêlée lorsque vous vous défendez contre votre cible ; avec l'approbation de votre MJ, vous pouvez également utiliser le dressage d'animaux pour attaquer votre cible en donnant des ordres spécifiques.

Exemple : Face à un chien de guerre esclavagiste, Il réussit un jet de dressage d'animaux opposés (Chien), au premier round de combat, provoquant la peur chez la bête, et gagnant +1 Avantage. Au tour suivant, elle " attaque " sa cible avec sa compétence en dressage d'animaux, battant la défense du chien. Son MJ lui permet d'ordonner à la bête de fuir, ce qu'elle fait, sa queue entre ses pattes. La compétence Équitation peut être largement utilisée au combat. Voir **Chapitre 5 : Règles**, pour plus d'informations sur le combat montées.

Spécialisations : Demi-griffon, Grand Loup, Griffon, Cheval, Pégase

Emprise sur les Animaux *(FM) Basic*

Votre aptitude à vous lier d'amitié, à calmer rapidement ou à subjuguer les animaux Réussir un test Emprise sur les animaux vous permet d'influencer le comportement d'un ou plusieurs animaux, jusqu'à un maximum du Bonus de Force Mental + SL. Si les animaux ciblés, sont naturellement dociles, ce test ne sera peut-être pas contesté, mais il sera généralement combattu par la Force Mental de la cible.

En combat, vous pouvez utiliser Emprise sur les animaux lorsque vous affrontez des animaux. Si vous réussissez, les cibles affectées ne vous attaqueront pas ce Round et vous gagnerez +1 Avantage. Vous pouvez le faire par rounds successifs jusqu'à ce que vous choisissiez d'arrêter ou d'échouer un Test de Charme, après quoi les instincts de la créature prennent le dessus et vous n'avez plus d'influence.

Équitation *(Ag) Basic, groupé*

Votre niveau d'habileté a chevauché un groupe particulier d'animaux ; le cheval, par exemple, vous permettra de monter à cheval, à dos de mulet, à dos d'âne et autres animaux semblables. Vous n'aurez pas besoin de faire un test que pour faire quelque chose qui sort de l'ordinaire, comme la course, le dressage, la traversée d'un terrain dangereux ou l'engagement au combat. Sinon, si vous avez au moins un Avancement dans la Compétence, vous êtes présumé capable de faire le déplacement sans avoir besoin d'un Test.

Si vous êtes monté sur un cheval, vous vous déplacez en utilisant les statistiques de mouvement du cheval ; si vous souhaitez courir, sauter ou faire un bond, vous utilisez vos compétences Équitation, et non les aptitudes athlétiques. Un test de conduite prolongé peut être nécessaire si vous courez dans des conditions particulières, la SL cible en fonction de la durée du trajet, le nombre de tests indiquant combien de temps, il vous faudra pour arriver. Un test de conduite peut être modifié par les conditions environnementales et le tempérament de votre monture.

Pour plus d'informations sur les montures, voir le **Chapitre 12 : Bestiaire**. La compétence Équitation peut être largement utilisée au combat. Voir**Chapitre 5 : Règles**, pour plus d'informations sur le combats montées

Spécialisations : Demi-griffon, Grand Loup, Griffon, Cheval, Pégase

Escamotage *(Dex) Avancé*

Vous permet de faire les poches, cacher un objet dans la paume de votre main, d'exécuter de petits tours de prestidigitation, ainsi que de tricher avec des jeux de hasard. Cette compétence est généralement opposée à la compétence de perception de votre cible ; le succès signifie que vous avez pris l'objet, fait les poches ou échangé les cartes, tandis qu'un succès marginal (+0 à +1 peut suggérer que vos méfaits ont laissé votre adversaire suspicieux.

Vous pouvez également utiliser Escamotage pour " aider " votre habileté au jeu lorsque vous jouez à des jeux de hasard appropriés. Avant chaque tour (ou similaire, selon le jeu en cours, vous pouvez tenter un Test de d'Escamotage (qui sera opposé si d'autres personnes vous soupçonnent. En cas de succès, vous pouvez inverser votre Test de Jeu pour la partie si cela vous permet d'obtenir un résultat positif. En cas d'échec, vos adversaires pourraient ne pas être satisfaits....

Escamotage et le combat se mélangent rarement, bien que les joueurs inventifs puissent être en mesure de créer une distraction impressionnante avec l'approbation de MJ, peut-être même gagner 1 Avantage en faisant apparaître une dague apparemment de nulle part, surprenant un ennemi superstitieux.

Escalade *(F) Basic*

La capacité de gravir des surfaces escarpées ou verticales. Si le temps n'est pas un problème, et qu'une ascension est relativement facile, n'importe qui avec la compétence d'escalade est automatiquement supposé avoir la capacité de monter toute hauteur raisonnablement faible. Pour toute autre escalade, reportez-vous à la page 165 Mouvement en Combat, qui traite également de l'escalade en combat. Vous pouvez même vous retrouver à grimper sur de gros adversaires, bien que la chose soit discutable, à savoir si c'est prudent.



Esquive *(Ag) Basic*

L'esquive est votre capacité à éviter les choses, en esquivant, plongeant et se déplaçant rapidement, et est largement utilisé pour éviter les chutes de pierres, les armes et autres incidents imprévus, et autres choses du genre.

En combat, l'Esquive est généralement utilisé pour résister aux attaques ou éviter les dégâts. Se référer au Chapitre 5 Règles pour plus d'informations.

Évaluation *(Int) avancé*

Vous permet de déterminer la valeur des objets rares, des biens commerciaux inhabituels et des œuvres d'art. Tout le monde est supposé connaître la valeur relative des éléments génériques, mais une utilisation réussie de la fonction Évaluation vous permet d'identifier la valeur des éléments singuliers et uniques qui vous intéressera.

Un test d'évaluation réussi peut également vous avertir si les marchandises (ou les pièces) que vous étudiez sont contrefaites - ce test sera généralement Opposé par la SL du faussaire dans son Test Art ou de Métier.

Votre MJ peut appliquer des modificateurs en fonction de la rareté ou de l'obscurité de l'objet, ou de l'expertise ou des antécédents particuliers de votre personnage.

Intimidation *(F) Basic*

Vous permet de contraindre ou d'effrayer des créatures sensibles. La manière précise d'initier un test d'intimidation dépend du contexte : alors qu'il s'accompagne généralement d'une menace, manifeste, une implication subtile ou même parfois un simple regard suffit.

L'intimidation est presque toujours combattue par la compétence Calme de votre cible ; si elle réussit, vous pouvez intimider un certain nombre de cibles jusqu'à votre bonus de force + SL. Chacun réagira à intimidation en fonction de sa personnalité et du succès avec lequel il a été menacé, mais dans tous les cas, il reculera ou s'éloignera et ne s'exprimera pas contre vous, ou bien, il acceptera que le combat soit la seule façon d'avancer et de se préparera avec ses armes.

En combat, vous provoquez de la Peur (voir page 190) sur toutes les cibles Intimidées. Vous pouvez aussi utiliser votre habileté d'intimidation au lieu de la mêlée lorsque vous vous défendez contre ceux qui ont peur de vous, ce qui amène les adversaires à abandonner le combat avec votre seule volonté et attributs.

De plus, avec l'approbation de votre MJ, vous pouvez utiliser Intimidation pour attaquer de telles cibles, en donnant des ordres spécifiques, tels que lâchez vos armes ou sortez d'ici. Cependant, si vous échouez à l'un de ces tests d'intimidation, vous n'intimiderez plus (où ne ferez plus peur) les adversaires affectés. Avec la permission de votre MJ, vous pouvez essayer de les intimider à nouveau lors d'un Round ultérieur, mais cela entraînera un modificateur négatif, car ils sont moins susceptibles de crainte du fait que vous ayez déjà fait une démonstration de votre héroïsme.

Exemple: *Face à un groupe de marchepieds, Svetlana fait 4 SL sur son test d'intimidation. Combiné à son BF de 5, cela signifie qu'il peut affecter jusqu'à 9 cibles, ce qui est plus qu'assez pour affecter les trois marchepieds qui craignent maintenant Svetlana. Comme elle a gagné par 3 SL, elle gagne +1 point Avantage jusqu'à la fin de son prochain tour. Au tour suivant, elle " attaque " les marchepieds à l'aide de son intimidation, dans l'intention de les effrayer pour qu'ils la laissent tranquilles. Cependant, elle échoue au Test, et les marchepieds se rendent compte qu'ils sont plus nombreux qu'elle, et sont armés...*



OPTIONS : CARACTÉRISTIQUES ALTERNATIVES POUR L'INTIMIDATION

Bien que la force soit la valeur par défaut pour les tests d'intimidation, le MJ peut décréter que certaines situations peuvent vous permettre d'utiliser une autre caractéristique : un chasseur de sorcières peut utiliser la volonté pour dévisager un passant curieux, ou un Érudit peut utiliser son intelligence pour intimider un humble étudiant avec ses connaissances intimidation, par exemple.

Interprétation *(Soc) Basic, groupé*

Vous permet d'enchanter les foules avec la parole, peut-être en chantant, en jouant ou en essayant de faire quelques blagues. Une utilisation réussie de la compétence d'Interprétations signifie que vous avez diverti des clients assez près pour vous entendre ; le SL indique à quel point vous avez bien fait.

Au combat, il est peu probable que l'Interprétation soit d'une grande utilité, bien que vous puissiez trouver un moyen intéressant d'utiliser l'Interprétation (comédie pour embrouiller ou tromper vos adversaires.

Spécialisation: Jouer, Comédie, Chanter, Conteur

Intuition*(I Basic*

La compétence d'intuition vous permet de vous faire une idée de ce qui vous entoure, ce qui vous amène à remarquer quand quelque chose ne va pas et vous donne une idée du moment où les gens peuvent vous cacher quelque chose.

Une utilisation réussie de la Compétence d'Intuition vous donne une intelligence subtile ou implicite par rapport à votre environnement, déterminée par votre MJ. Il peut s'agir d'informations telles que si quelqu'un croit ce qu'il dit, quelle est l'attitude générale envers le noble local, ou si leur motivation est aussi pure que cela semble.
Si quelqu'un essaie activement de cacher ses intentions, il peut résister à votre Intuition avec Calme ou Interprétation (Comédie..

En combat, un test d'intuition réussi peut être utilisé pour vous donner +1 Avantage pendant que vous évaluez l'environnement et vos adversaires. Vous pouvez continuer à construire des Avantages aux tours suivants à condition d'être capable d'observer vos cibles et de ne pas être interrompu (comme être attaqué ; vous pouvez ainsi obtenir un Avantage maximum égal à votre Bonus d'Intelligence.

Jeu *(Int Basic*

Vous permet de mesurer la probabilité qu'un pari soit payant, avec succès dans divers jeux de hasard. Pour représenter une partie de jeu, tous les joueurs font un test de jeu (en appliquant tous les modificateurs appropriés pour se familiariser avec le jeu et le joueur ayant la SL la plus élevée gagne.

En cas d'égalité, les joueurs ayant obtenu le moins de points abandonnent et ceux qui restent passent un autre test de pari, répétant ce processus jusqu'à ce que vous ayez un gagnant. Si vous souhaitez influencer le jeu par des techniques moins honnêtes, voir Escamotage.

Jouer *(Dex) avancé, groupés*

Votre capacité à faire de la musique avec un instrument, assez bien, espérons-le, pour impressionner les autres. Un test de jeu réussi vous permet de divertir ceux qui sont assez près pour vous voir et vous entendre ; le SL indique la qualité de la musique que vous jouez.

Spécialités: Cornemuse, Luth, Clavecin, Cor, Violon



LE VIEUX MONDE EST UNE SCÈNE...

Bien qu'il y ait un certain croisement entre les compétences de d'Interprétation, Représentation et Jouer, chacune reflète un groupe distinct de compétences. Interprétation est une compétence de base en utilisant la Sociabilité Il représente les compétences de divertissement que n'importe qui peut essayer, même sans formation, comme chanter ou raconter des histoires.

Représentation est une compétence avancée utilisant l'agilité. Effectuer des spécialisations nécessitant une formation pour y parvenir et dépendent de la vitesse physique et de la coordination. Le jeu est aussi une compétence avancée, cette fois en utilisant la dextérité. Il s'agit d'une formation sur des instruments de musique spécifiques, qui ont tous besoin d'enseignement et de pratique pour bien faire.

Vous devez choisir avec soin lorsque vous déterminez si la Spécialisation que vous avez choisie appartient au domaine d'Interprétation, Représentation ou Jouer ; il faut réfléchir comment le personnage va jouer physiquement la compétence, et si un débutant non formé pourrait le faire avec succès. Après tout, quelqu'un qui n'a pas de formation musicale pourrait chanter à merveille, mais donnez-leur une cornemuse

Langues *(Int) avancé, groupé*

La compétence linguistique vous donne accès à des langues supplémentaires au-delà de votre langue maternelle. Tous les personnages sont automatiquement supposés être capables de parler 'Reikspiel' (la langue de l'Empire) et leur langue maternelle (si votre personnage a un Reikspiel différent), sans jamais avoir à faire de test. Si votre partie n'est pas dans l'Empire, remplacez Reikspiel par la langue locale.

Si vous possédez une compétence linguistique, vous êtes généralement capable de vous faire comprendre dans cette langue ou de comprendre des concepts simples. On vous demandera de tester vos compétences linguistiques lorsqu'un concept particulièrement difficile doit être transmis, ou lorsqu'un dialecte ou un vocabulaire obscur est utilisé. Note : Le langage (Magick) est utilisé pour jeter des sorts et peut parfois être testé, avec... Des conséquences désagréables en cas d'échec. Reportez-vous au chapitre 8 : Magie, pour plus d'informations à ce sujet.

Spécialisations: Langue de Bataille, Bretonnien, Classique, Guildeur, Khazalid, Magick, Voleur, Tilean

LES LANGUES DU VIEUX MONDE

Voici une liste des principales langues du Vieux Monde, et qui les parle le plus souvent. Il y a un nombre énorme d'autres langues parlées, mais ce sont les plus courantes dans le Reikland.

Langues	Parlé par....
Albion	...le peuple d'Albion, qui vient d'une île lointaine, entourée d'un voile de brume, est réaliste et rarement rencontré.
Langue de bataille	...les guerriers du Vieux Monde. Il est très répandu parmi les soldats et les mercenaires et est utilisé pour donner des ordres rapidement pendant la bataille. Il a été soi-disant développé par la déesse Myrmidia lorsqu'elle marchait dans le Vieux Monde comme une mortelle.
Bretonnian	...le peuple bretonnien, que l'on rencontre souvent dans le Reikland. La Bretonnie est un royaume chevaleresque au sud-ouest de l'Empire.
Classique	...Universités humaines de toutes sortes. C'est la première langue humaine de l'Ancien Monde - vieille de plus de 3 000 ans - utilisée dans la plupart des textes savants de l'Empire, y compris les grimoires des magiciens et de nombreux livres sacrés.
Elthárin	... le peuple d'Athel Loren, le Laurelorn, et les marchands en visite d'Ulthuan. L'Elthárin est la langue des Elfes. La langue tonale a de nombreux dialectes et est notoirement difficile à apprendre pour les non-Elfes.
Estalian	...le peuple d'Estalia, peuple des royaumes chauds du Sud-Ouest, connus pour leur politique amère et leur culte à la déesse Myrmidia.
Gospodarinyi	...le peuple de Kislev, un peuple rustique des oblasts gelés à l'est de l'Empire. La langue est souvent appelée'Kislevarin' ou'Kislevite' par des étrangers.
Grumbarth	...Ogres ; peu d'autres apprennent cette langue simple, bien que certains commandants mercenaires la trouvent utile pour communiquer avec les Ogres qu'ils peuvent engager.
Khazalid	le peuple de Karaz Ankor, les royaumes nains dans les montagnes. Cette langue est aussi largement répandue à travers le culte de Sigmar, qui vénère la forte relation que Sigmar avait avec les Nains lorsqu'il était mortel.
Magick	... les magiciens ; un langage tonal utilisé pour façonner les vents de la magie en effets matériels. La forme académique de la langue enseignée par les Collèges de Magie est appelée Lingua Praestantia, ce qui est très différent de la forme dégradée de la langue utilisée par les sorcières et les personnes non formées. Ce n'est pas une langue de communication.
Mootish	...le peuple du Mootland, c'est-à-dire la grande province de Halfling dans l'Empire. Cette langue est peu connue en dehors du Moot.
Norse	...le peuple de Norsca. Le norrois est couramment parlé dans tout le nord de l'Empire dans le Nordland et l'Ostland, et est bien connu dans le Wasteland et le Kislev, aussi.
Reikspiel	...le peuple de l'Empire. Le Reikspiel est la langue principale utilisée dans la plupart des jeux WFRP. Elle se manifeste dans d'innombrables dialectes dans tout l'Empire, dont la plupart sont mutuellement intelligibles. C'est la version moderne de la langue autrefois parlée par le Roi-Dieu Sigmar alors qu'il marchait encore comme un mortel il y a plus de deux mille cinq cents ans.
Queekish	...les gens du Sous-Empire. Utilisé par les Skavens et leurs nombreux esclaves. Peu d'entre eux admettent le parler, ou même en connaître l'existence.
Tilean	...le peuple de Tilea, que l'on rencontre le plus souvent dans l'Empire comme commerçants ou mercenaires. Les principautés tiliennes au sud sont connues pour leur politique impitoyable et leur vénération pour Myrmidia.
Langue de voleurs	...les gens des rues du Vieux Monde. Les expressions de cette langue sont très spécifiques à chaque royaume ; par exemple, les Tileans emploient une " langue de voleur " complètement différente de celle des habitants de l'Empire.
Wastelander	...le peuple rural du Wasteland, un territoire balayé par les vents à l'ouest du Reikland. La langue officielle de la capitale du Wasteland, Marienburg, est le Reikspiel, qui rappelle que le royaume faisait autrefois partie de l'Empire.



LANGAGE DE BATAILLE

Le langage de bataille représente une série de commandes et de gestes simples qui peuvent être faits dans le feu de l'action. Les joueurs ayant le langage de bataille (Langage de Bataille) peuvent communiquer brièvement entre eux pendant le combat sans pénalité. Ceux qui n'ont pas la compétence ne peuvent pas rapidement coordonner leurs attaques ou discuter de stratégie une fois le combat commencé.

Marchandage *(Soc) Basic*

Le marchandage vous permet d'obtenir de meilleures offres lorsque vous négociez avec d'autres personnes. En général, le marchandage est utilisé pour voir si vous faites ou non une bonne affaire, le plus souvent avec un Test de Marchandage inversé (Test de Marchandage Opposer). Plus précisément, il peut être utilisé lors des achats pour obtenir de meilleurs prix. Pour en savoir plus à ce sujet, consultez le **chapitre 11: Guide du Consommateur.**

Mêlée *(CC) Basic, groupé*

La compétence mêlée représente un entraînement spécifique avec un seul type d'armement en combat rapproché. Chaque Spécialisation de Mêlée indique un entraînement à l'utilisation d'une classe spécifique d'armes. Si vous n'avez pas la Spécialisation correcte pour une arme que vous souhaitez utiliser, reportez-vous au **Chapitre 11: Guide du Consommateur** pour l'entrée correcte de l'arme et les pénalités que vous allez subir **(voir Chapitre 5: Règles pour plus de détails sur le combat et l'utilisation de la compétence mêlée).**

Spécialisations: Basic, Bagarres, Cavalerie, Escrime, Fléau, Parade, Haste, Deux-Armes

Métier *(Dex) Avancée, groupée*

La plupart des gens du Reikland suivent un métier ; même les aventuriers ont souvent une carrière plus fiable ou plus respectable sur laquelle se reposer, entre des épisodes de combat a s'arracher les cheveux et se détendre le ventre.

La compétence Métier représente votre capacité à créer quelque chose ou à fournir un service, ainsi que votre connaissance des savoirs en rapport avec votre métier.
Il suffit d'avoir la compétence pour exécuter automatiquement les tâches associées à votre métier, en supposant que vous avez les ressources et les outils appropriés. Vous n'avez besoin de tester vos compétences professionnelles que si vous cherchez à créer quelque chose rapidement, si les conditions sont défavorables, ou si vous cherchez à inventer ou à créer un article de haute qualité.

Souvent, les tests de Métier de ce type sont des essais prolongés, avec la SL et le temps requis en fonction de la portée ou de l'échelle de ce qui est produit ; un repas rapide avec le Métier (cuisine) pour impressionner un maître local prendra beaucoup moins de temps que construire un navire de guerre avec le Métier (constructeur de navire).

Vous pouvez également passer un test de compétence Métier en tant que compétence Connaissances, afin de déterminer l'information pertinente au métier en question. Dans de telles circonstances, le MJ peut préférer utiliser Int plutôt que Dex comme Caractéristique de base, bien que cela soit souvent ignoré pour garder le jeu simple.
Bien que la plupart des compétences Métiers aient peu de fonctions au combat, il y a autant de compétences professionnelles qu'il y a de métiers, et certaines peuvent être utiles selon les circonstances. Par exemple, un test d'Apothicaire peut être utile si vous vous battez dans un magasin d'Apothicaire pour identifier des produits chimiques astringents à jeter sur vos ennemis.
La compétence professionnelle est également utilisée pour la mise en scène d'un Effort Artisanal (voir page 197).

Spécialisations: Apothicaire, Calligraphe, Chandelier, Charpentier, Charpentier, Cuisinier, Embaumeur, Forgeron, Tanneur

Natation *(F) avancée*

Votre capacité à nager dans l'eau sans vous noyer. Si vous possédez l'aptitude à la natation, vous êtes automatiquement présumé être capable de nager librement sans passer de test. Mais si vous vous trouvez dans des courants difficiles, dans une course, ou si vous fuyez un requin surdimensionné envoyé par Stromfels, le dieu de la noyade, un Test vous sera demandé. Ceci peut être modifié par l'état de l'eau ou par l'encombrement causé par les vêtements, les armures et autres accessoires.

La natation n'est utilisée en combat que si vous combattez dans l'eau, où elle remplace des compétences comme l'athlétisme pour la gestion du mouvement. Si des vitesses exactes sont requises, vous nagez à la moitié de votre vitesse de déplacement, en utilisant les règles normales de déplacement décrites à la **page 164**.

Navigation *(I) Base*

La navigation vous permet de trouver votre chemin dans la nature sauvage à l'aide de repères, de corps stellaires ou de cartes. Posséder la compétence de navigation signifie que vous savez à peu près où vous êtes et que vous pouvez trouver votre chemin entre des points de repère bien connus sans test. Un test n'est requis que si vous êtes désorienté ou si vous voyagez loin des sentiers battus, avec succès en vous montrant la bonne direction, ou en vous permettant d'éviter un accident.

Si vous effectuez un long voyage, votre MJ peut demander un Test de Navigation prolongé, modifié par les conditions, les repères visibles et l'accès à des informations géographiques fiables. La SL requise pour réussir dépend de la distance de la destination, chaque test représentant entre une heure et une journée de voyage, en fonction de la nature du voyage.

Perception *(I) Basic*

Votre capacité à remarquer des choses avec vos sens - vue, odeur,l'ouïe, le toucher, le goût et tous les autres sens que vous pourriez avoir,tels que les sens magiques ou non-humains. Votre MJ peut demander un Test de Perception pour détecter quelque chose, comme un mouvement derrière la limite des arbres, la présence d'un piège ou de quelqu'un qui vous suit modifié par comment il est facile de remarquer.

La perception sert aussi à résister aux tentatives pour cacher des choses à travers des compétences telles que Escamotage ou Discrétion La perception a de multiples usages en combat, le plus souvent pour remarquez des détails importants, au-delà de ce qui est immédiatement évident, sur l'environnement et vos adversaires, comme déterminé par le MJ.

Représentation *(Ag) avancé, groupé*

Vous avez appris un art physiquement exigeant, peut-être comme un moyen de gagner sa vie, peut-être en tant que artiste de rue ou dans le cadre d'un carnaval itinérant. Une utilisation réussie de la compétence Représentation permet de divertir tous les clients assez près pour vous voir et vous entendre; le SL indique le niveau de réussite.

En combat, certaines spécialisations physiques Représentation peuvent vous donner un avantage. Avec la permission de votre MJ, Représentation (Acrobaties) peut être utilisé à la place d'Esquive.

D'autres compétences peuvent être utiles pour distraire les ennemis, peut-être vous faire gagner un avantage si vous le pouvez proposer une façon créative de le faire. Et quelques compétences d'exécution peut être utilisé directement comme une arme si vous avez le bon piège,comme Représentation (Cracheur de feu)!

Spécialisations: Acrobaties, Clowns, Danses, Cracheur de Feu,Jongler, mimer, marcher à la corde

Pistage *(I) avancée*

Votre capacité à suivre les traces subtiles laissées par les autres. Pister est utilisée pour suivre des sentiers difficiles à travers la nature sauvage. Il ne s'agit pas d'une habileté à suivre un ensemble d'empreintes de pas dans la neige (un simple test de perception couvrira cela) Pistage implique une connaissance et une conscience plus profondes utilisées pour reconnaître les signes subtils du passage d'une proie. Vous pouvez également tenter de cacher vos traces, auquel cas utilisez vos compétences de Pistage pour vous opposer au test de Pistage de votre poursuivant.

Souvent, un test de pistage prolongée est nécessaire pour suivre une piste,avec la difficulté modifiée par la fraîcheur des pistes, et comment est le sol : la terre humide trahit mieux le passage que un le sol de pierre. Le MJ peut également utiliser les règles de poursuite pour déterminer si vous parvenez à traquer une personne en fuite (voir page166).

Prière *(Soc) Avancé*

Votre capacité d'invoquer, ou de communier d'une autre manière avec, une divinité. Pour plus d'informations sur l'utilisation de la compétence de prière pour rechercher l'intervention divine, voir le chapitre 7 : Religion et croyance.

Au combat, si votre MJ le juge approprié compte tenu de votre situation et de votre foi, vous pouvez utiliser la prière pour méditer et concentrer votre esprit. Chaque tour que vous passez à prier au combat (et à faire un Test de Prière réussi) vous donne +1 Avantage.

Vous pouvez ainsi bénéficier d'un Avantage supplémentaire, jusqu'à concurrence de votre Bonus de Sociabilité. De plus, si vos ennemis comprennent votre langue et reconnaissent (et craignent) votre divinité, le MJ peut vous permettre d'utiliser la prière au lieu de la compétence Intimidation.

Recherche *(Int) Avancé*

Comme vous êtes habile à extraire des connaissances utiles et souvent obscures des bibliothèques et d'autres sources d'information de ce genre. La recherche exige que vous ayez le talent de lecture/écriture (voir page142).

Le simple fait de posséder la compétence de recherche indique que vous pouvez trouver de l'information simple à partir d'une bibliothèque clairement indexée sans qu'un test n'ait été effectué suffisamment longtemps à l'avance. Si vous êtes à la recherche d'informations spécifiques, moins connues, ou si vous êtes pressé, vous devrez faire un Test de Recherche Étendue, avec la difficulté modifiée par la taille de la bibliothèque, et la SL cible en fonction de l'obscurité du sujet.

La recherche n'a pas d'utilité au combat, si ce n'est de vous trouver un manuel utile sur les techniques de combat à l'épée.



RECHERCHE ET BIBLIOTHÈQUES

Les bibliothèques de l'Ancien Monde vont des petites bibliothèques personnelles de quelques dizaines de livres aux vastes archives que l'on trouve dans les universités et les temples des villes et des cités.

L'utilisation d'un Test de Recherche dans une petite bibliothèque, peut-être pour trouver un livre spécifique, ne prend que 5 minutes environ. Par comparaison, les Tests de Recherche dans les grandes bibliothèques peuvent facilement prendre une heure ou plus par Test, mais sont beaucoup plus susceptibles de trouver une connaissance ésotérique.



RECHERCHE ET BIBLIOTHÈQUES

Les bibliothèques de l'Ancien Monde vont des petites bibliothèques personnelles de quelques dizaines de livres aux vastes archives que l'on trouve dans les universités et les temples des villes et des cités.

L'utilisation d'un Test de Recherche dans une petite bibliothèque, peut-être pour trouver un livre spécifique, ne prend que 5 minutes environ. Par comparaison, les Tests de Recherche dans les grandes bibliothèques peuvent facilement prendre une heure ou plus par Test, mais sont beaucoup plus susceptibles de trouver une connaissance ésotérique.

Résistance *(E) Basic*

On fait appel à la compétence de résistance lorsque vous devez endurer des épreuves, résister à la privation, rester assis sans bouger pendant de longues périodes ou survivre à des environnements difficiles. En particulier, la résistance à l'endurance est testée pour résister ou récupérer de diverses conditions (voir page 167 et vous aide à récupérer les blessures perdues. Reportez-vous au **chapitre 5 : Règles** pour plus d'informations à ce sujet.

Résistance à l'Alcool *(E) Basic*

Votre capacité à consommer de l'alcool sans le laisser embuer. ou vous rendre ridicule.

Après chaque boisson alcoolisée, faites un Test de Résistance à l'Alcool, modifié par la force de la boisson. Pour chaque test échoué, vous subissez une pénalité de -10 à CC, CT, Ag, Dex et Int, jusqu'à un maximum de -30 par caractéristique. Après avoir échoué à un nombre de tests égal à votre bonus d'endurance, vous êtes un ivrogne. Lancez sur le tableau suivant pour voir ce qui se passe :

1d10	Ivre Mort
1-2	**"Courage de Marienburgher !":** Gagnez un bonus de +20 à votre Compétence Calme.
3-4	**"Vous êtes mon meilleur ami " :** Ignorez tous vos préjugés et vos animosités (voir page 190).
5-6	**"Pourquoi tout vacille !":** Lors de votre Tour, vous pouvez soit bouger, soit effectuer une Action, mais pas les deux (voir page 157).
7-8	**"J'vous prends tous !:** Gagnez Animosité (Tout le monde !) (voir page 190).
9-10	**"Comment suis-je arrivé ici ?":** Vous vous réveillez le lendemain, avec une grosse gueule de bois, avec peu de souvenirs de ce qui s'est passé. Le MJ et les autres joueurs qui vous accompagnent combleront les lacunes embarrassantes si vous enquêtez. Réussir un Test de Résistance à l'Alcool ou également obtenir un État Empoisonné (voir page 169).

Signes Secrets *(Int) Avancés, Groupés*

On vous a appris à utiliser des signes clandestins qui ne sont intelligibles qu'aux membres d'un groupe particulier. Il y a toutes sortes de raisons pour lesquelles quelqu'un peut vouloir laisser un message secret : les vagabonds peuvent indiquer quels propriétaires sont susceptibles d'offrir l'aumône, les voleurs peuvent vouloir indiquer des faiblesses, tandis que les éclaireurs veulent se prévenir des dangers du repaire du monstre qui se trouvait dans les alentours.

Cette compétence n'a généralement pas besoin d'être testée, vous pouvez déchiffrer tous les signes appropriés que vous pouvez voir si vous avez cette compétence. Mais si les signes ont été altérés, usés ou si vous êtes pressé par le temps, alors un test sera probablement nécessaire. La plupart des messages sont très simples, pas plus de trois mots.

Spécialisations: Ordre gris, Guilde (Choix, Rôdeur, Éclaireur, Voleur, Vagabond





J'AI VU LE SIGNE...

Voici une liste des principaux signes secrets de l'Ancien Monde, et de ceux qui les utilisent. Ceci n'est qu'un petit échantillon de ceux qui sont les plus couramment utilisés dans le Reikland ; il y en a beaucoup plus que ce que cette courte liste ne suggère, et nous vous encourageons à créer ceux qui conviennent le mieux à votre jeu.

Signes Secrets	**Utilisé par.....**
Ordre Gris	... Magiciens Gris. L'Ordre Gris utilisent un ensemble complexe de signes, dont beaucoup ne sont perceptibles que par les magiciens. Ils marquent la terre pour leurs magisters errants, mettant en évidence les maisons sûres, les lieux de danger, les zones où les magiciens sont mal accueillis, et bien plus encore.
Guilde	...Guildeux. Plusieurs des plus grandes guildes, des maçons aux débardeurs, ont un éventail de marques et de signes utilisés pour identifier les sujets d'importance pour leurs membres.
Forestier	...les bûcherons et autres ruraux. Les signes des gardes forestiers servent surtout à marquer le territoire, à signaler les zones importantes ou dangereuses et à indiquer des chemins sûrs.
Eclaireur	...les éclaireurs, en particulier ceux employés par les armées et les compagnies mercenaires. Les signes sont surtout utilisés pour indiquer les zones de ravitaillement, les itinéraires des convois d'approvisionnement et les dangers importants à venir.
Voleur	...des voleurs et des voyous. Les divers gangs et organisations criminelles des villes et des villages utilisent une variété de signes pour signaler les brèches, les marques faciles, les zones bien surveillées, et plus.
Vagabond	... vagabonds et colporteurs errants. Les signes vagabonds sont surtout utilisés pour identifier les endroits sûrs où dormir, les villages à éviter et les sources de nourriture et d'eau.

Soins *(Int) Avancé*

Vous avez été formé pour faire face aux blessures et aux maladies. Un succès Le Test de Soins vous permet de faire l'une des choses suivantes :

- Diagnostiquer une indisposition, une infection ou une maladie.
- Traiter une maladie (voir page 188).
- Guérir des blessures égales à votre Bonus d'Intelligence + SL (Note : un patient ne peut bénéficier que d'un seul jet de Guérison après chaque rencontre.). Si des liquides stériles ou des cataplasmes et pansements appropriés sont utilisés, aucune infection ne se développera à partir de la blessure (voir page 181).
- Supprimez une Condition de Saignement, chaque SL supprimant une Condition de Saignement supplémentaire.

Un test de Soins raté peut potentiellement causer des blessures si votre bonus d'intelligence + SL est inférieur à 0. En cas d'échec étonnant, votre patient contractera également une infection mineure (voir page 187).

Si vous l'administrez à une personne atteinte d'une maladie, un test de Soins réussi garantit que vous ne contractez pas la maladie pour cette journée. Chaque SL empêche également un autre personnage de contracter la maladie quant il croise le patient ce jour-là. Pour chaque jour complet que le patient passe à se reposer sous vos soins, la durée de la maladie est réduite d'une journée, avec un minimum de une journée. Pour plus d'informations, voir Maladie et infection au **chapitre 5 : Règles.**

Certaines blessures nécessitent une intervention chirurgicale ; pour plus de détails, consultez la section Talent en chirurgie. Pour plus d'informations sur la cicatrisation des plaies, reportez-vous à la section Blessures au **chapitre 5 : Règles.**

Votre MJ peut appliquer des modificateurs aux tests de Soins pour refléter la virulence de la maladie, la pertinence des conditions et des matériaux ou du stress lié à votre situation. Si la guérison se produit pendant le combat, les Tests seront probablement au moins stimulant (+0).

Soins aux Animaux (Int) *Avancé*

La Compétence en soins des animaux vous permet de prendre soin des animaux. Les guérir s'ils tombent malades ou s'ils sont blessés.

Avoir un seul Avance en Soins des Animaux signifie que vous pouvez garder les animaux en bonne santé sans avoir besoin de faire des tests. Vous pouvez également effectuer un test de soin des animaux pour identifier et résoudre les problèmes avec les animaux, tels que :

- Repérer une maladie.
- Comprendre les raisons de la fragilité ou de l'inconfort.
- Déterminer la qualité de l'animal.
- Bonus d'Intelligence de Guérison + Blessures SL (**Note:** un animal ne peut bénéficier que d'un seul lancez de guérison après chaque rencontre).
- Arrêter une Condition de Saignement.
- Préparation de l'animal pour une Représentation.

Au combat, vous pouvez évaluer un animal ennemi à l'aide d'un Test de Soins des Animaux. En cas de succès, vous et tous vos alliés gagne un +10 pour frapper lorsque vous attaquez cet animal (ou quelqu'un qui l'utilise comme monture) jusqu'à la fin de votre prochain tour, tout test de Soins des Animaux ne peut fournir qu'un maximum de +10 par animaux, quel que soit le nombre de tests effectués pour détecter les faiblesses.



ANIMAUX

C'est à votre MJ qu'il revient de décider si une créature relève ou non de la compétence de Soins aux animaux et dressage des animaux. Si certaines créatures - Chien, Cheval, Demigryphe - semblent évidentes, d'autres le sont moins. Vous pouvez prétendre qu'un Dragon devrait être couvert par le dressage des animaux, mais essayez de le dire au Dragon.

Survie en Extérieur (Int) Basic

La compétence de survie en extérieur est utilisée pour survivre dans la nature, y compris la capacité de pêcher, de chasser, de fourrager et de construire des abris et des feux. Les voyageurs expérimentés sont habiles à lire les signes d'intempéries et à trouver la présence de diverses bêtes dangereuses.

Lorsque vous campez, faites un test de survie en extérieur, modifié par la rudesse des conditions - par exemple, un test est stimulant (+0) s'il pleut, dur (-20) dans une tempête. Un test réussi indique que vous pouvez vous procurer de la nourriture et un abri pour la nuit. Chaque SL vous permet de faire de même pour une personne supplémentaire.

Si le test échoue, vous devez faire un Test d'Endurance stimulant (+0) ou recevoir la condition Fatiguée. Si vous souffrez d'un Échec Étonnant, quelque chose de malencontreux s'est produit, comme déterminé par le MJ ; peut-être votre camp est attaqué dans la nuit ?

Lorsque vous combattez dans la nature sauvage, vous pouvez faire un test de survie en extérieur pour recevoir +1 Avantage, de la même manière que l'Intuition, à un nombre maximum d'Avantage égal à votre Bonus d'Intelligence, en découvrant les terrains dangereux et avantageux que vous pouvez mieux utiliser pour votre profit.



OPTIONS : TROUVER DE LA NOURRITURES ET DES HERBES

La récolte des aliments ou des herbes prend normalement environ 2 heures. Les groupes de chasse et de cueillette de nourriture font un test de survie assistée en extérieur pour le groupe, la difficulté étant déterminée par les circonstances.

- **En quête de nourriture:** un succès donne assez de nourriture pour un personnage. Chaque SL donne suffisamment de nourriture supplémentaire pour une personne de plus.
- **Chasse et pêche:** si vous avez des arcs, des lances, des cannes à pêche ou des filets appropriés, un test réussi permet de nourrir deux personnes et deux personnes supplémentaires par SL.
- **Piégeage:** utilisez la compétence Poser un piège pour placer des pièges à animaux (voir page 303). Nourris le même nombre de personnes que la chasse et la pêche.
- **Connaissance (Herbes):** Si vous ramassez plutôt des herbes à l'aide de Connaissance (Herbe), un succès suffit pour obtenir une dose de l'herbe recherchée (voir page 307), chaque SL ajoutant une dose supplémentaire. Les tests de collecte sont modifiés en fonction de la disponibilité des herbes : Commun (0), Peux-Communs (-10), Rare (-20) ou Exotique (-30).

Voile (Ag) avancée, groupée

Votre capacité à manœuvrer un voilier - y compris les nœuds, direction, mesure du vent, etc. En supposant que vous avait suffisamment d'équipage formé pour votre bateau, vous n'utilisez la Compétence lorsque vous devez pousser votre navire à effectuer, soit en course,naviguer sur des hauts-fonds particulièrement dangereux, lutter contre les mauvaises météo, ou des difficultés similaires. Naviguer simplement avec un vent doux,ou guider un navire en aval, ne nécessite pas de test pour ceux qui ont Voile. Cette compétence peut également être utilisée pour des activités liées à la voile telles que faire des nœuds.

Spécialisations: Péniche, Caravelle, Cog, Frégate, Vaisseau-Loup



TALENTS

Là où les caractéristiques représentent votre potentiel brut et où les compétences sont votre formation et votre expérience, les talents représentent tous les astuces, les bizarreries et les aptitudes spéciales que vous avez acquises tout au long de votre vie.

Acquisition de Talents

Lors de la création d'un personnage, vous recevrez automatiquement une sélection de talents (voir chapitre 2 : Personnage). Ensuite, vous pouvez utiliser les Points d'expérience (XP) pour acheter de nouveaux talents, ou prendre plusieurs fois les talents existants, si cela est autorisé, dans le plan d'avancement de votre carrière (voir page 48).

Si vous pouvez prendre un Talent plusieurs fois, il aura soit une règle spéciale pour ce que cela signifie écrit dans sa description, soit il aura une compétence associée marquée sous'Tests' (voir Format du Talent). Pour chaque fois que vous avez le Talent, vous gagnez +1 SL sur toute utilisation réussie d'une compétence liée au Talent.

FORMAT DE TALENT

Ce qui suit explique comment chaque Talent est présenté.

- **Nom du Talent (situation)**: Le nom du Talent. S'il y a des parenthèses, le mot à l'intérieur décrit une situation sur laquelle le Talent a une influence.
- **Max**: Le nombre maximum de fois que le Talent peut être pris, qui est normalement 1 ou le Bonus de Caractéristique associé.
- **Tests**: Si le Talent est lié à un ou plusieurs Tests que votre personnage peut faire, les Tests affectés sont listés ici. Les talents liés à un Test sont accompagnés d'une règle supplémentaire : Pour chaque fois que vous avez pris le Talent, vous gagnez +1 SL sur toute utilisation réussie de la compétence liée au Talent.
- **Description (sans titre)**: Une description de ce que fait le Talent.

Liste des Talents Principaux

Acharné

Max: Bonus d'Agilité

Lorsque vous avez l'esprit fixé sur une cible, il n'y a rien que personne ne puisse faire pour vous empêcher de les atteindre. Si vous utilisez 1 Avantage lorsque vous vous désengagez, vous pouvez conserver un nombre d'Avantage égal à votre niveau Acharné. De plus, vous pouvez utiliser 1 Avantage pour vous désengager même si votre avantage est inférieur à celui de vos adversaires.

Affinité Animale

Max: Bonus de Force Mental

Tests: Emprise sur les Animaux

Les animaux sauvages se sentent bien en votre présence et suivent souvent vos commandements. Toute la créature bestiale non entraînée et agressive sera automatiquement calmée en votre présence à moins qu'ils est une raison de ne pas l'être, comme une douleur, une attaque, étant naturellement agressive, ou ayant des jeunes à proximité.

Agilité Féline

Max: Bonus d'Agilité

Tests: Athlétisme en cas de chute

Vous êtes agile et équilibré comme un chat, et vous êtes capable de tomber sur des distances beaucoup plus grandes sans blessures. Chaque fois que vous tombez, vous passez un Test d'Athlétisme. En cas de succès, réduisez la distance parcourue de 1 mètre, +1 mètre supplémentaire par +1

SL marqué, pour les besoins du calcul des dégâts.

Ambidextre

Max: 2

Vous pouvez utiliser votre main non-directrice beaucoup mieux que la plupart des gens, soit grasse à une formation ou un talent inné. Vous ne subissez qu'une pénalité de -10 aux tests, au lieu de -20. Si vous avez deux niveaux de talent, vous ne subissez aucune pénalité.



Âme Pure

Max: Bonus de Force Mental

Votre âme est pure, très résistante aux déprédations du Chaos. Vous pouvez gagner des points de Corruption supplémentaires égaux à votre niveau d'Âme Pure avant d'avoir à Tester pour voir si vous devenez corrompu.

Apnéiste
Max: Bonus de force
Tests: Natation
Vous êtes un nageur particulièrement doué et vous avez l'habitude de retenir votre souffle pendant longtemps sous l'eau. Gagnez un bonus de votre niveau dans Apnéiste à votre Bonus Endurance dans le but de retenir votre souffle.

Argumenté
Max: Bonus Sociabilité
Tests: Tests de Charme lors d'argumentations et des débats
Vous avez l'habitude de faire valoir vos points de vue. Si vous réussissez un Test de Charme pour débattre avec un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser votre jet de SL, ou le nombre obtenu sur vos unités. Ainsi, un jet réussi de 24 peut être utilisé pour +4 SL.

Artilleur
Max: Bonus de Dextérité
Vous pouvez recharger des armes à poudre noire avec facilité. Ajoutez SL égal à votre niveau dans Artilleur à n'importe quel test étendu pour recharger une arme de poudre noire.

Artisan (Métier)
Max: Bonus de Dextérité
Tests: Métier (Choix)
Vous avez un vrai talent créatif. Ajoutez la compétence Métier associée à n'importe quelle carrière que vous utilisez. Si la compétence Métier est déjà dans votre carrière, vous pouvez acquérir la compétence pour 5 XP de moins par avance.

Artistique
Max: Bonus de Dextérité
Tests: Art (Choix)
Vous avez un don naturel pour l'art, capable de produire des esquisses précises avec rien d'autre que du temps et des moyens appropriés. Cette capacité a plusieurs utilisations dans le jeu, allant de la création d'avis de Recherche à l'esquisse de carnets très précis, et a des avantages ponctuels comme déterminé par le MJ. De plus, ajoutez Art (Choix) à n'importe quelle Carrière entamée ; si elle est déjà dans la Carrière, vous pouvez acheter la compétence pour 5 XP de moins par avance.

Assaut Furieux
Max: Bonus d'Agilité
Tests: Mêlée lors d'Attaques supplémentaires
Vos coups se succèdent rapidement, pleuvant sur vos adversaires avec la fureur d'Ulric. Une fois par Round, si vous touchez un adversaire en combat rapproché, vous pouvez immédiatement dépenser un Avantage pour faire une attaque supplémentaire (en supposant qu'il vous reste votre Mouvement).

Astuce d'Équitation
Max: Bonus d'Agilité
Tests: Tests d'Esquive à Cheval
Vous êtes capable d'incroyables prouesses d'agilité à cheval. Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de vos compétences de Divertissement et d'Esquive non modifiée lorsque vous êtes à cheval. De plus, une fois monté, vous pouvez faire votre Mouvement au début du Round au lieu de le faire pendant votre Tour.

Attrayant
Max: Bonus Sociabilité
Tests: Tests de Charme pour influencer ceux qui sont attirés par vous
Qu'il s'agisse de vos yeux perçants, de votre silhouette musclée ou peut-être de la façon dont vous exhibez vos dents impeccables, vous savez comment utiliser au mieux ce que les dieux vous ont donné. Lorsque vous utilisez Charme avec succès pour influencer ceux qui sont attirés par vous, vous pouvez choisir d'utiliser votre jet de SL, ou le nombre obtenu sur vos unités. Ainsi, un jet réussi de 38 peut être utilisé pour +8 SL.

Baratin
Max: Bonus de Sociabilité
Tests: Charme pour Baratiner
Appelé " ouvrir la bouche et laisser gargouiller son ventre " dans le Nordland, ou simplement " raconter des conneries " dans l'Ostland, le Baratin consiste à parler rapidement et sans cesse, ou à parler avec opiniâtreté et insensibilité, des sujets sans conséquences et qui ne sont que ineptie, pour tromper une cible oralement et de façon confuse. Vous utilisez votre Talent de Charme pour Baratiner. Tenter un Test d'Opposition de **Charme/Intelligence.** Le succès donne à votre adversaire une Condition *Étourdie* .

De plus, pour chaque niveau que vous avez dans Baratin, votre adversaire gagne une autre Condition *Étourdie* . Les cibles assommées par le Baratin peuvent ne rien faire d'autre que vous regarder avec étonnement alors qu'elles essaient de vous suivre ou de comprendre ce que vous êtes entrain de dire. Une fois la dernière Condition *Étourdie* terminée, la cible se met enfin à parler et peut ne pas être contente, après tout, vous ne parlez que d'absurdités depuis un certain temps. Si vous arrêtez de parler, votre adversaire perd immédiatement tous les Conditions *Étourdie* causés par votre Baratin. En général, vous ne pouvez tenter de Baratiner un personnage qu'une seule fois par session, ou peut-être plus longtemps si le MJ le détermine, car la cible se rendra bientôt compte de vos bouffonneries.

Bien Préparé
Max: Bonus d'Instinct
Vous avez l'habitude d'anticiper les besoins des autres et de vous-même. Un nombre de fois par session égal à votre niveau de Bien préparé, vous pouvez retirer un objet de votre sac à dos (ou similaire) tant qu'il est d'encombrement 0 (même si vous ne le posséder pas), qui peut être acheté et ne fait pas perdre toute crédibilité à la situation. Il peut s'agir d'un flacon de spiritueux pour fortifier un camarade blessé ou d'une flûte dont a besoin un amuseur de passage. Chaque fois que vous faites cela, vous devez déduire le coût de l'article que vous avez préparé de votre sac, représentant la monnaie que vous avez dépensée avant.

Bon Tireur
Max: 1
Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre Capacité de Tir de départ (cela ne compte pas dans vos Avances).

Bouquineur
Max: Bonus Intelligence
Test: Recherche
Vous êtes aussi à l'aise dans une bibliothèque qu'un marin en mer ou qu'un agriculteur en labourage. Lorsque vous utilisez la recherche, vous pouvez inverser les dés de n'importe quel Test échoué si cela vous permet d'obtenir un résultat positif.

Bricoleur
Max: Bonus Dextérité
Tests: Tests de Métier pour réparer les articles cassés
Vous êtes un peu un homme polyvalent, capable de réparer presque tout. Vous comptez toutes les Compétences de Métiers non magiques comme étant des compétences de base lorsque vous réparez des articles cassés.

Bénis (Savoir Divin)
Max: 1
Vous êtes sous la garde de l'un des dieux et vous pouvez faire des prières simples. Vous pouvez maintenant utiliser les Bénédictions de votre divinité telles qu'énumérées au **Chapitre 7 : Religion et Croyance.** Dans des circonstances normales, il se peut que vous ne connaissiez qu'un seule Savoir Divin pour le Talent Bénis...

Calcule Mental
Max: Bonus Intelligence
Tests: Évaluer, Jouez
Vous avez un don pour le calcul et pouvez facilement trouver la solution à la plupart des problèmes mathématiques. Vous pouvez utiliser une simple calculatrice pour représenter ce que votre personnage est capable de calculer mentalement.

Calme d'Esprit
Max: 1
Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre Caractéristique de Force Mental de départ qui ne compte pas dans vos Avances.

Cavalier Rigoureux
Max: Bonus d'Agilité
Vous êtes à l'aise en selle, même dans les circonstances les plus difficiles, et vous savez comment tirer le meilleur parti de votre monture pendant un conflit. En supposant que vous possédez la compétence Équitation, vous pouvez demander à votre monture d'effectuer une Action, pas seulement un Déplacement, sans test d'équitation.

Chance
Max: Bonus de Sociabilité
On dit que quand tu es né, Ranald a souri. Votre maximum de Points de Fortune est maintenant égal à vos Points de Destin actuels plus le nombre de fois que vous avez pris le Talent Chance.

Charge de Berserk
Max: Bonus de force
Tests: Mêlée sur un Round quand vous chargez
Vous vous lancez sur vos ennemis avec courage et insouciance, en utilisant la force de votre charge pour donner du poids à vos coups.
Quand vous Chargez, vous gagnez +1 de dégâts à toutes les attaques en mêlée par niveau de ce Talent.

Charmant
Max: 1
Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre Caractéristique de Sociabilité de départ (cela ne compte pas pour vos Avances.).

Chat de Gouttière
Max: Bonus d'Instinct
Test: Discrétion (Urbain)
Vous êtes à l'aise dans les ruelles ombragées. Lorsque vous utilisez Discrétion(Urbain), vous pouvez inverser les dés de n'importe quel Test échoué si vous obtenez un résultat positif.

Chef de Guerre
Max: Bonus Sociabilité
Test: Tests de Commandement en temps de guerre
Votre regard sévère et vos paroles inspirantes motivent vos soldats à se battre jusqu'au bout. Tous les subordonnés qui peuvent vous voir peuvent ajouter votre niveau de chef de guerre à leur SL lors d'un Test de Force Mental par Round. Ce bonus n'est pas cumulable.

Chirurgie
Max: Bonus Intelligence
Tests: Tests de Soins en dehors des rounds de combat ; c'est-à-dire quand vous avez le temps de le faire correctement'.
Vous êtes un chirurgien, capable d'ouvrir et de fermer la chair afin de guérir les autres. Vous pouvez traiter toute plaie critique marquée comme nécessitant une intervention chirurgicale. Vous pouvez également effectuer une intervention chirurgicale pour résoudre des problèmes internes à l'aide d'un Test de Soins Prolongé (+0) avec une SL cible déterminée par le MJ (généralement 5-10) en fonction de la difficulté du procédé en cours. Ceci causera 1d10 Blessures et 1 Condition de Saignement par Test, ce qui signifie que la chirurgie a de grandes chances de tuer un patient si le chirurgien ne fait pas attention. Après l'intervention, le patient doit réussir un Test de Résistance Moyen (+20) ou contracter une Infection Mineure (voir page 187).

Claquer le Fouet
Max: Bonus Dextérité
Tests: Tests de Conduite ou Tests d'Équitation lors d'une fuite ou d'une course à pied
Vous savez comment tirer le meilleur parti de vos animaux. Quand un animal que vous contrôlez fuit ou court, il gagne +1 de mouvement si vous utilisez un fouet.

Combattant Rapproché
Max: Bonus de dextérité
Tests: Mêlée lors d'un combat rapproché, ou pour entrer dans un combat rapproché
Vous êtes doué pour vous approcher d'un adversaire. Vous ne subissez aucune pénalité pour combattre un adversaire avec une arme plus longue que vous. De plus, si vous utilisez les règles optionnelles de Combat-Proche **(voir Longueur de l'arme et en combat page 297)**,gagnez un bonus de +10 pour toucher votre adversaire.

Combattent Confiné
Max: Bonus d'agilité
Tests: Esquiver dans des environnements confinés.
Vous avez appris à tirer le meilleur parti des combats dans des espaces clos. Vous ignorez les pénalités de mêlée causées par les espaces confinés tels que les tunnels, la ligne de front, les petits fossés de combat et autres, et pouvez utiliser la compétence Esquive, même si elle serait normalement interdit pour des raisons de manque de place.

Comploteur
Max: Bonus d'intelligence
Tests: Tests d'intelligence concernant ce talent
Vous êtes un maître de la politique et vous voyez la conspiration à chaque coin de rue. Une fois par session, vous pouvez poser une question au MJ au sujet d'une situation politique ou d'un réseau de relations sociales enchevêtrées ; le MJ effectuera un test secret d'intelligence et vous fournira quelques observations concernant la situation en fonction de votre SL.

Condamné
Max: 1
À l'âge de 10 ans, un prêtre de Morr appelé un prophète de malheur vous a pris à part pour prédire votre mort dans un rituel chargé d'encens appelé la Destiné. En collaboration avec votre MJ, élaborez une Destiné approprié. Si votre personnage meurt d'une façon qui correspond à votre Condamné, votre prochain personnage gagne un bonus de la moitié de l'XP total que votre personnage mort a accumulé pendant le jeu.



NOUS SOMMES CONDAMNÉS

Ce qui suit sont des exemples de Condamnations pour inspirer vos propres créations pour le talent condamné :

- De l'obscurité sort le corbeau.
- Les bêtes des plaines ont les yeux rivés sur vous.
- La peste et les maladies des ténèbres te mettront à genoux.
- L'absence affaiblit ton cœur.
- L'épée n'apportera aucune justice, seulement ta fin.
- La brioche ! La pâtisserie ! La tarte ! C'est la cuisine de Morr !
- Le tambour bat ta fin.
- Ton extrémité n'est pas ton extrémité !
- Même s'il n'y aura pas de corruption au fond de l'abîme.
- Les hauts lieux mènent au bas de l'échelle.

Concocter
Max: Bonus d'intelligence
Tests: Connaissance (apothicaire)
Vous êtes doué pour faire des potions, des philtres et des pansements de terrain. Vous pouvez prendre une Taches Générale artisanat gratuit pour utiliser Connaissance (Apothicaire) sans avoir besoin d'un atelier. Les autres taches d'artisanat utilisent les règles normales.

Conscient du Combat
Max: Bonus Instinct
Tests: Perception en Mêlée
Vous avez l'habitude de parcourir le champ de bataille pour prendre des décisions éclairées par les mouvements des courants de la guerre. Vous pouvez passer un Test de Perception Stimulant (+0) pour ignorer la Surprise, qui est modifié par les circonstances normal.

Contorsionniste
Max: Bonus d'Agilité
Tests: Effectuer des Tests Représentation et d'Agilité pour contorsionner les muscles
Vous pouvez plier et manipuler votre corps d'une multitude de manières apparemment contre nature. Cela vous permet de vous faufiler à travers des espaces improbables et de plier votre corps d'une manière hallucinante, donnant des bénéfices déterminés par le MJ, éventuellement avec un Test d'Agilité réussi

Coriace
Max: Bonus d'Endurance
Vous êtes aussi coriace que de vieilles bottes et vous absorbez les dommages. Vous réduisez tous les dégâts reçus d'un +1 supplémentaire par fois que vous avez pris le Talent Coriace, même si les dégâts ne peuvent normalement pas être réduits, mais subissez au moins 1 Blessure provenant de toute source de dégâts.

Corrupteur
Max: Bonus Sociabilité
Tests: Corruption
Vous êtes un corrupteur extrêmement compétent. Le MJ devrait réduire le coût de base de tout pot-de-vin requis de 10% par niveau que vous avez en Corruption, pour un minimum de 10% du montant initial.

Costaud
Max: Bonus de Force
Tests: Épreuves de force lors du soulèvement de charges
Vous avez un physique musclé, ou vous avez l'habitude de porter des choses. Augmentez le nombre de points d'Encombrement que vous pouvez porter en fonction de votre niveau Costaud x 2.

Coup Endommageant
Max: Bonus d'Instinct
Vous êtes un expert pour frapper les zones les plus vulnérables de vos ennemis. Vous infligez votre niveau de Coup Endommageant en Blessures supplémentaires lorsque vous causez une Blessure Critique.

Coup Puissant
Max: Bonus de Force
Tu sais frapper fort ! Vous infligez votre niveau de Coup Puissant en dégâts supplémentaires avec des armes de mêlée.

Coup Étourdissant
Max: Bonus de Capacité de Combat
Test: Vous savez où frapper un adversaire Tests de mêlée en cas de frappe avec étourdissement pour l'abattre rapidement.
Vous ignorez la pénalité 'Tir Visée' pour frapper la tête quand vous utilisez une arme de mêlée avec la Qualité Contondante(voir page 298). De plus, vous comptez toutes les Armes Improvisées comme ayant la Qualité Contondante.

Coup Bas
Max: Bonus de Capacité de Combat
Tests: Mêlée (Bagarre)
On vous a appris tous les sales coups du combat sans armes. Vous pouvez choisir de causer un +1 de dégâts supplémentaires pour chaque niveau de Coup Bas avec n'importe quel coup de mêlée (Bagarre) réussi.

Note: l'utilisation de ce Talent sera considérée comme de la triche dans tout combat officiel.

Criminel
Max: Aucun
Vous êtes un criminel actif qui gagne de l'argent de sources illégales, et vous n'êtes pas toujours discret à ce sujet. Pour obtenir de l'argent, que ce soit pour en gagner ou en jouant un Effort de Revenue , reportez-vous au tableau suivant :

Niveau Carièere	Bonus d'argent que vous gagner
1	+2d10 sous de Cuivre
2	+1d10 Pistoles d'Argent
3	+2d10 Pistole sd'Argent
4	+1 Couronne d'Or

Cœur Solide
Max: Bonus de Force Mental
Tests: Tests de Calme pour éliminer les Conditions Brisées
Peu importe à quel point les choses tournent mal, vous semblez toujours revenir pour en redemander. Vous pouvez tenter un Test de Calme pour éliminer une Condition Brisée à la fin de chacun de vos Tours ainsi qu'à la fin du Round (voir page 168 pour plus d'informations à ce sujet).

Deux Armes
Max: Bonus d'Agilité
Tests: En mêlée ou à distance lorsque vous attaquez avec deux armes
Lorsque vous êtes armé de deux armes, vous pouvez attaquer avec les deux pour votre Action. Lancez le dé pour frapper avec l'arme tenue dans votre main principale. Si vous touchez, déterminez les dégâts comme d'habitude, mais n'oubliez pas de garder votre jet de dés, car vous allez l'utiliser à nouveau. Si la première attaque touche, une fois qu'elle est résolue, l'arme de votre main secondaire peut alors cibler un adversaire disponible de votre choix en utilisant le même jet de dés pour la première attaque, mais inversé.

Donc, si vous avez obtenu 34 pour frapper avec la première arme, vous utilisez 43 pour frapper avec la seconde. N'oubliez pas de modifier ce second jet par votre pénalité de main gauche (-20 sauf si vous avez le Talent Ambidextre). Cette seconde attaque est Opposée avec un nouveau jet de défense, et les dégâts pour cette seconde attaque sont calculés comme étant normaux. La seule exception à cette règle est si vous lancez un Critique pour votre premier coup. Si cela se produit, utilisez le jet de dé de la Table Critique pour agir également comme jet de dé pour la seconde attaque. Donc, si vous marquez un coup critique à la tête et obtenez 56 sur la table Critique pour une blessure majeure à l'œil, votre deuxième attaque serait alors frappée avec une valeur de 56. Si vous choisissez d'attaquer avec les deux armes, tous vos jets défensifs jusqu'au début de votre prochain Tour subissent une pénalité de -10. Vous ne gagnez pas d'Avantage lorsque vous réussissez à frapper ou blessez un adversaire lors d'un Deux Armes à moins que les deux attaques ne touchent.

Doigt Agile
Max: 1
Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre Dextérité de départ (cela ne compte pas dans vos Avances).

Dos Solide
Max: Bonus de Force
Tests: Ramez et Nagez
Vous avez un dos solide et habitué à travailler dur. Vous pouvez ajouter vos niveaux de Dos Solide à votre SL dans n'importe quel Tests de Force Opposés, et vous pouvez porter des points d'Encombrement supplémentaires (voir page 293) correspondant à votre niveau de Dos Solide.

Désarmement
Max: Bonus d'Instinct
Tests: Tests en mêlée concernant ce talent
Vous pouvez désarmer un adversaire d'un simple coup de poignet ou d'un coup de poing bien ciblé à la main. Pour votre Action, vous pouvez tenter un **Test de Mêlée/Mêlée Opposée**. Si vous gagnez, votre adversaire perd une arme tenue, qui vole 1d10 x 0,30cm dans une direction aléatoire (avec d'autres effets comme déterminé par le MJ). Si vous gagnez par 2 SL, vous pouvez déterminer à quelle distance l'arme est lancée au lieu de faire un jet aléatoire ; si vous gagnez par 4 SL, vous pouvez aussi choisir la direction dans laquelle elle va ; si vous gagnez par 6 SL ou plus, vous pouvez prendre l'arme de votre adversaire si vous avez une main libre . Ce Talent n'est d'aucune utilité si votre adversaire n'a pas d'arme, ou s'il a une taille supérieure à la vôtre (voir page 341).

Détecter un Artefact
Max: Bonus d'Instinct
Tests: Tests d'intuition pour détecter des artefacts magiques
Vous êtes capable de sentir quand la magie se trouve à l'intérieur d'un artefact. Vous pouvez tenter un Test d'Intuition pour tout artefact magique touché. En cas de succès, vous sentez que l'objet est magique ; en outre, chaque SL fournit également une Règle Spécifique que l'objet utilise, si elle en a une. Normalement, vous ne pouvez tenter ce test qu'une seule fois par artefact touché.

Déterminée
Max: Bonus de Force
Vous vous lancez dans des attaques avec une détermination sinistre. Ajoutez votre niveau de Déterminé à votre Bonus de Force lorsque vous Chargez.

Détourner
Max: Bonus d'Intelligence
Tests: Intelligence (Détournement de fonds)

Vous êtes capable de détourner l'argent de vos employeurs sans être détecté. Chaque fois que vous obtenez de l'argent en travaillant (pendant que vous jouez ou que vous effectuez une activité Effort (Revenue), vous pouvez tenter un Test intelligent opposé avec votre employeur (si vous en avez un). Si vous gagnez, vous récupérez 2d10 + SL pièces de monnaie en cuivre, 1d10 + SL pistole d'argents ou 1 + SL Couronnes en or (selon la taille du commerce en question, déterminée par le MJ) sans être détecté. Si votre employeur gagne par 6+ SL, vous gagnez l'argent, mais votre détournement de fonds est détecté ; ce qui se passe alors est entre les mains du MJ. Tout autre résultat signifie que vous n'avez pas réussi à détourner de l'argent.

Effrayant

Max: Bonus de Force

Quiconque sain d'esprit y réfléchit à deux fois avant de s'approcher de vous. Si vous le souhaitez, vous avez un indice de peur de 1 (voir page 190). Ajoutez +1 à ce nombre par fois supplémentaire que vous avez ce Talent.

Élocution Instinctive

Max: Bonus d'Instinct
Tests: Langue (Magick) lors de l'Incantation

Vous comprenez instinctivement le langage Magick, et êtes capable d'articuler les phrases les plus complexes rapidement et sans erreur. Vous ne souffrez pas d'une Erreur d'Incantation si vous faites un double à un Test de Langue (Magick) réussi.

Entrée par Effraction

Max: Bonus de Force
Tests: Mêlée pour forcer ou casser des objets inanimés

Vous êtes un expert pour défoncer rapidement les portes et forcer les entrées. Vous pouvez ajouter +1 Dommages pour chaque niveau de ce Talent lorsque vous déterminez les dommages contre des objets inanimés tels que fenêtres, coffres, portes, etc.

Étiquette (Groupe Social)

Max: Bonus Sociabilité
Tests: Charme et Commérages (Groupe Social)

Vous pouvez vous intégrer socialement avec le groupe choisi à condition d'être habillé et d'agir de façon appropriée. Voici des exemples de groupes sociaux pour ce Talent : Criminels, cultistes, florins, nobles, érudits, serviteurs et soldats.

Si vous n'avez pas le talent, ceux qui l'ont noteront votre inconfort dans un environnement inconnu. Il s'agit avant tout d'une question de jeu de rôle, mais elle peut conférer un bonus aux Tests de Sociabilité à la discrétion du MJ.

Faire la Manche

Max: Bonus Sociabilité
Tests: Charme (Mendicité)

Vous êtes un mendiant habile, capable d'amener même la personne la plus blasée à contribuer à votre cause. Vous pouvez effectuer un Test de Charme toutes les demi-heures lorsque vous mendiez, et non toutes les heures (voir page 120).

Fausse Respectabilité

Max: 1

Vous avez gagné un air de respectabilité malgré vos mauvaises manières. Vous pouvez ignorer la perte de statut du Talent Criminel.

Influencer

Max: Bonus Sociabilité
Tests: Tests sociaux pour influencer un supérieur

Vous savez quoi dire et quand faire le plus d'impact sur vos supérieurs. Lorsque vous utilisez avec succès une compétence sociale pour influencer ceux qui ont un niveau de Statut Supérieur, vous pouvez choisir d'utiliser soit votre jet de SL, soit le nombre obtenu sur vos unités. Ainsi, un jet réussi de 46 peut être utilisé pour +6 SL.

Feinte

Max: Bonus de capacité de Combat
Tests: Mêlée (Escrime) pour les Feints

Vous avez appris à faire de fausses attaques en combat rapproché pour tromper votre adversaire. Vous pouvez maintenant faire une Feinte pour votre Action contre n'importe quel adversaire utilisant une arme. Ceci est résolu par un Test de Mêlée (Escrime)/Mêlée opposée. Si vous gagnez et que vous attaquez le même adversaire avant la fin du Round suivant, vous pouvez ajouter le SL de votre Feint à votre jet d'attaque.



Flagellant
Max: Bonus d'Endurance
Tests: Tous tests pour résisté aux Puissances Ruineuses
Tu as dédié ta douleur au service de ton Dieu. Chaque jour, vous devez passer une demi-heure à prier pendant que vous prenez un nombre de Blessures égal à votre niveau dans Flagellent. Jusqu'à votre prochain sommeil, si vous avez le Talent de Frénésie, vous pouvez entrer immédiatement dans la Frénésie sans faire de test.

Flairer les Ennuis
Max: Bonus d'Instinct
Tests: N'importe quel test pour repérer les fauteurs de troubles
Vous avez l'habitude de vous attirer des ennuis et, de mieux vous en sortir. Vous pouvez tenter un **Test d'Intuition** pour repérer ceux qui cherchent à vous causer des ennuis ou à vous faire du mal, même si normalement vous n'auriez pas droit à un Test (à cause de Talents ou d'un sort, par exemple). Ce test sera probablement contesté si d'autres se cache, et le MJ peut préférer passer ce test en votre nom en secret, de sorte que vous ne connaissez pas les résultats si vous échouez. Si un fauteur de troubles que vous apercevez commence à combattre, vous pouvez ignorer toute Condition *Surprise* qu'il aurait normalement infligée.

Fort d'Esprit
Max: Bonus de Sociabilité
Vous êtes l'incarnation même de la détermination et de la volonté. Ajoutez votre niveau de Fort d'Esprit à votre niveau maximum de Résolutions.

Frappe Minutieuse
Max: Bonus d'Instinct
Vous êtes doué pour frapper votre ennemi exactement où vous voulez, à portée ou en mêlée. Vous pouvez modifier le résultat de votre localisation de la touche jusqu'à +/-10 par fois que vous avez ce talent. Donc, si vous aviez ce Talent à deux reprises et que vous touchiez l'emplacement 34, le bras droit, vous pourriez le modifier jusqu'à 14, le bras gauche, ou jusqu'à 54, le corps (voir page 159).

Frappe de Réaction
Max: Bonus d'Instinct
Tests: Tests d'instinct concernant ce talent
Vos réactions rapides vous ont permis de faire tomber de nombreux adversaires avant même qu'ils n'aient frappé avec leurs lames. Lorsque vous êtes chargé, vous pouvez tenter un Test d'Instinct Stimulant (+0) pour obtenir une Attaque Gratuite immédiate en dehors de la séquence normale des tours. Cette attaque est résolue avec n'importe quelle arme que vous portez dans votre main principale. Vous pouvez faire autant de Frappes de Réaction dans un Round que vous avez de niveaux dans ce Talent, mais vous ne pouvez attaquer chaque attaquant qu'une seule fois par joueur.

Frappe la Lame
Max : Bonus de compétence d'arme
Tests : Mêlée pour frapper une lame
Vous êtes entraîné à frapper l'arme de votre adversaire avec une précision extrême, à créer une ouverture pour une attaque ou simplement à empêcher une attaque imminente. Pour votre Action, vous pouvez choisir de Frapper la lame avant de lancer le dé. Effectuez un test en mêlée ; si vous réussissez, votre adversaire perd -1 Avantage, et perd -1 de plus par SL que vous marquez. Ce test n'est pas contesté. Ce Talent n'est d'aucune utilité si votre adversaire n'a pas d'arme, ou a une taille supérieure à la vôtre (voir page 341).

Frénésie
Max: 1
Vous pouvez entrer en Frénésie comme décrit à la page 190.

Fuyez !
Max: Bonus d'Agilité
Tests: L'athlétisme en fuite
Quand votre vie est en jeu, vous êtes capable de faire des pointes de vitesse impressionnante. Votre Attribut de Mouvement compte pour 1 de plus lorsque vous fuyez (voir page 165).

Grimpeur Expérimenter
Max: Bonus de Force
Tests: Escalader
Vous êtes un grimpeur exceptionnel. Vous pouvez essayer de grimper même les surfaces apparemment impossibles comme des fortifications, des parois gelée, des murs crépis, etc. et vous ignorez toutes les pénalités pour les Tests d'Escalade découlant des difficultés du terrain escaladé.

Guerrier-Né
Max: 1
Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre Caractéristique de capacité de Combat de départ (ne compte pas pour les Avances).

Guide Fluvial
Max: Bonus d'Instinct
Tests: Tout test de connaissances sur les sujets fluviaux
Vous connaissez tous les trucs pour naviguer sur les rivières dangereuses. Vous n'avez pas besoin d'effectuer un test de navigation dans des plans d'eau dangereux jusqu'à ce que la difficulté soit de -10 ou moins (vous réussissez automatiquement tous les tests plus faciles que cela. De plus, si vous possédez les compétences locales appropriées, vous n'avez jamais besoin d'un test pour naviguer dans des eaux dangereuses) on suppose que vous connaissez la route à suivre.

Haine (Groupe)
Max: Bonus de Force Mental
Tests: Force Mental (Groupe Résistant)
Vous êtes consumé par la haine pour quelque chose dans l'Ancien Monde, comme décrit à la page 190. Chaque fois que vous prenez ce Talent, vous développez de la haine pour un nouveau groupe. Voici des exemples que vous pourriez prendre : Hommes-bêtes, Peaux-Vertes, Monstres, Hors-la-loi, Sigmarites, Morts-vivants, Sorcières.

Harmonisation Aethyric
Max: Bonus d'Instinct
Test: Canalisation (Choix)
Votre expérience, votre talent ou votre formation vous permettent de manipuler les Vents de magie en toute sécurité. Vous ne souffrez pas d'Erreur d'Incantation si vous lancez un double sur un Test de Canalisation réussi.

Identité Secrète
Max: Bonus d'Intelligence
Tests: Vous maintenez une identité secrète qui vous permet de paraître plus riche, ou peut-être plus pauvre, que vous ne l'êtes réellement.
Avec la permission du MJ, choisissez n'importe quelle carrière. Tant que vous êtes habillé convenablement, vous pouvez utiliser le statut social de la carrière que vous avez choisie pour modifier les Tests de Sociabilité, et vous pouvez même ignorer le talent criminel. Cependant, le maintien de cette identité exigera un test de la Compétence Interprétation (Acteur) lorsque vous rencontrez ceux qui peuvent reconnaître votre imposture. Vous pouvez créer une nouvelle Identité Secrète pour chaque niveau que vous avez dans ce Talent

Imiter
Max: Bonus d'Instinct
Tests: Vous avez une bonne oreille pour les accents et les dialectes, et vous pouvez les reproduire avec précision.
Vous pouvez reproduire n'importe quel accent auquel vous êtes exposé pendant au moins une journée avec un Test d'Instinct ; ce Test peut être tenté une fois par jour. Une fois passé, vous pouvez toujours imiter l'accent, et les gens du coin vous croiront l'un des leurs.

Implacable
Max: Bonus d'Endurance
Il en faut beaucoup pour t'achever. Vous pouvez ignorer la perte d'une Blessure due à une Condition de Saignement. Chaque niveau de ce Talent vous permet d'ignorer la perte d'une Blessure due à une Condition de Saignement supplémentaire.

Indigne d'Intérêt
Max: Bonus Sociabilité
Tests: Discret à la vue de tous
Les grands et puissants ne font pas attention à votre présence, sachant que vous êtes bien en dessous de leur considération. En supposant que vous êtes correctement vêtu et que vous n'êtes pas dans une situation incongrue, ceux d'un niveau de statut supérieur vous ignoreront normalement à moins que votre présence devienne inappropriée, ce qui peut rendre très facile l'écoute des conversations que vous ne devriez peut-être pas entendre. De plus, les personnages ayant un niveau de statut supérieur au vôtre n'ont aucun avantage à vous frapper ou à vous blesser au combat, car il n'y a rien à gagner à vaincre une si modeste créature.

Inspirant
Max: Bonus Sociabilité
Tests: Commandement en temps de guerre
Vos paroles et vos supplications peuvent renverser le cours d'une bataille. Reportez-vous au tableau suivant pour voir combien de personnes vous pouvez maintenant influencer avec vos compétences en Commandement (voir page 126) en temps de guerre.

Talent Pris	Nombre de soldat influencer
1	Normale × 5
2	Normale × 10
3	Normale × 20
4	Normale × 50
5	Normale × 100
6	Normale × 200
7	Normale × 500
8	Normale × 1000
9	Tous ceux qui peuvent entendre votre voix inspirante

Exemple: *Le monastère de l'abbesse Birgitte van der Hoogenband est attaqué par les Peaux-Vertes, et les choses vont mal. Elle décide donc de soutenir l'esprit de ses soldats avec un Test de Commandement, leur accordant +10 à tous les tests de psychologie. Elle a obtenu 3 SL au Test de Commandement. Etant donné qu'elle a un bonus de 6, et qu'elle peut influencer son Bonus de Sociabilité + SL de ses soldats en utilisant Commandement, elle renforce 9 soldats. Cependant, comme elle a Inspirant 3, ce nombre est multiplié par 20, ce qui signifie que 180 de ses soldats se sentent inspirés par ses cris d'encouragement à " TENIR LA LIGNE " !*

Intelligent
Max: 1
Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre Caractéristique d'Intelligence de départ (cela ne compte pas pour vos Avances).

Intrépide (Ennemi)
Max: Bonus Force Mental
Tests: test de calme opposer à l'intimidation, à la peur et à la terreur de votre ennemi.
Vous êtes assez courageux ou assez fou pour que la peur de certains ennemis ne soit plus qu'un lointain souvenir. Avec un seul **Test Calme moyen (+20%),** vous pouvez ignorer tout effet d'Intimidation, de Peur ou de Terreur de l'ennemi en question quand il est rencontré. Les ennemis typiques sont les Hommes-Bêtes, les Peaux-Vertes, les hors-la-loi, les Vampires, les Gardiens, et les Sorcières.

Invoquer (Savoir Divin)
Max: 1
Vous êtes bénis par l'un des Dieux et vous pouvez faire un des Miracles de votre Culte. De plus, vous pouvez acheter des miracles supplémentaires pour 100 XP par miracle que vous connaissez actuellement. Donc, si vous connaissez déjà 3 miracles, votre prochain miracle coûte 300 XP à l'achat. Les règles complètes pour apprendre de nouveaux miracles sont fournies au **chapitre 7 : Religion et croyance**. Dans des circonstances normales, vous ne pouvez pas apprendre plus d'un Talent Invoquer (Savoir Divin). De plus, vous ne pouvez pas apprendre la Magie Mineure ou les Talents Magiques des Arcanes lorsque vous avez le Talent Invoquer. Vous pouvez désapprendre ce Talent pour 100 XP, mais vous perdrez tous vos miracles si vous le faites, et vous obtiendrez aussi l'extrême disgrâce de votre Dieu, aux effets déterminés par votre MJ.

Inébranlable
Max: Bonus Force Mental
Tests: test de calme pour résister à la panique de la poudre noire
Vous êtes un vétéran blasé qui a survécu à plus d'une grêle de tirs d'armes à poudre noire. Vous n'avez besoin de passer un Test de Calme pour résister à une Condition Brisée que si vous êtes blessé avec succès par une arme à poudre noire, pas seulement si on vous tire dessus.

Jambes Puissante
Max: Bonus de Force
Vous avez des jambes fortes capables de vous porter sur de grandes distances lorsque vous sautez. Ajoutez votre niveau Jambes Puissante à votre SL dans tous les Tests d'Athlétisme impliquant un saut (voir page 166).

Je suis une Ombre
Max: Bonus d'Agilité
Tests: Tout test impliquant Je suis une ombre
Vous êtes doué pour suivre les gens sans être repéré. Vous pouvez utiliser les règles Je suis une ombre de la page 130 sans faire de Test Combiné. Au lieu de cela, vous testez seulement votre Perception ou votre Compétence de Discrétion, la plus élevée des deux étant retenue.

Joueur de Dés
Max: Bonus Intelligence
Tests: Vous êtes un maître du jeu de dés et toutes les affirmations selon lesquelles vous trichez sont clairement fausses.

Lorsque vous utilisez avec succès le Jeu ou Escamotage lorsque vous jouez avec des dés, vous pouvez choisir d'utiliser soit votre jet de dé SL, soit le nombre obtenu sur vos unités. Ainsi, un jet de 06 réussi pourrait être utilisé pour +6 SL. Si vous jouez à des jeux de dés réels pour représenter des jeux de dés en jeu, lancez toujours des dés supplémentaires correspondant à votre niveau Joueur de Dés et choisissez les meilleurs résultats.

Lecture Rapide

Max: Bonus Intelligence
Tests: Recherche et tests de langue où la vitesse de lecture est importante
Vous lisez des livres à un rythme vorace. Vous pouvez annuler un Test de Recherche échoué si cela vous garantit le succès. Si la vitesse à laquelle vous lisez est importante pendant un combat, un Test de Langue réussi vous permet de lire et de comprendre un nombre de pages par Round égal à votre niveau SL plus *Lecture Rapide* (minimum de 1, même si vous échouez le Test).

Lecture sur les Lèvres

Max: Bonus d'Instinct
Tests: Tests de perception concernant ce talent Vous pouvez savoir ce que les gens disent en regardant simplement leurs lèvres ; vous n'avez pas besoin d'entendre ce qu'ils disent. Si vous avez une vue dégagée du bas du visage de l'orateur, vous pouvez tenter un Test de Perception pour comprendre ce qu'il dit.

Lecture/Ecriture

Max: 1
Vous êtes l'une des rares personnes alphabétisées de l'Ancien Monde. Vous êtes supposé être capable de lire et d'écrire (le cas échéant) toutes les langues que vous pouvez parler.

Linguistique

Max: Bonus Intelligence
Tests: Langue (Tous)
Vous avez une affinité naturelle pour les langues. Avec un mois d'exposition à n'importe quelle langue, vous comptez la Compétence Langue associée comme une Compétence de Base avec un Tests d'Intelligence réussi (qui peut être tenté une fois par mois).

Note : La linguistique ne fonctionne que pour les langues utilisées pour communiquer fréquemment avec les autres, donc ne fonctionne pas avec la langue (Magick).

Mage de Guerre

Max: 1
Vous êtes entraîné à lancer de la magie dans le feu de l'action. A votre tour, vous pouvez lancer un sort avec CN de 5 ou moins gratuitement sans utiliser votre Action. Cependant, si vous faites cela, vous ne pouvez pas jeter un autre sort ce Tour-ci.

Magie Mineure

Max: 1
Vous avez l'étincelle qui vous permet de lancer la magie en vous et vous avez maîtrisé les techniques pour la contrôler à un niveau de Base. Lorsque vous prenez ce Talent, vous manifestez, et mémorisez en permanence, un nombre de sorts égal à votre Bonus de Force Mental. Vous pouvez apprendre des des sorts mineurs supplémentaires pour le coût suivant d'XP.
Nombre de petits sorts actuellement connus XP Coût pour un nouveau sort

- Bonus Force Mental × 1 — 50 XP
- Bonus Force Mental × 2 — 100 XP
- Bonus Force Mental × 3 — 150 XP
- Bonus Force Mental × 4 — 200 XP

...et ainsi de suite.

Donc, si votre Bonus de Volonté est de 3, il vous coûtera 50XP chaque pour les trois premier sort appris, puis 100 XP chaque pour les trois suivants, et ainsi de suite.

Magie des Arcanes (Savoir)

Max: 1
Soit vous étudiez l'une des 8 connaissances des Arcanes de la Magie - Bêtes,Mort, Feu, Cieux, Métal, Ombre, Lumière ou Vie -ou pratiquer un savoir moins connu, tel que Hedgecraft ou Necromancy.Vous pouvez maintenant mémoriser les sorts de la voie choisie pour la coût suivant en XP. Nombre de sorts actuellement connus Coût en XP pour un nouveau sort

- Bonus d'intelligence × 1 — 100XP
- Bonus d'intelligence × 2 — 200XP
- Bonus d'intelligence × 3 — 300XP
- Bonus d'intelligence × 4 — 400XP etc...

Donc, si votre bonus d'intelligence est de 4, il vous en coûtera 100 XP chacun pour les 4 premiers sorts, puis 200 XP chacun pour les 4 suivants, et ainsi de suite. les règles pour apprendre de nouveaux sorts sont fournies au **Chapitre 8: Magie.**Dans des circonstances normales, vous ne pouvez pas apprendre plus d'un Talent de la magie des arcanes. De plus, vous ne pouvez pas apprendre les bénédiction lorsque vous avez le talent magique Arcane. Vous pouvez désapprendre ce talent pour 100 XP, mais perdrait immédiatement tout vos sorts si vous le faites

Magie du Chaos (Savoir)

Max: Nombre de sorts disponibles dans la connaissance de la Magie Chaotique choisi.
Par accident ou par dessein, vous avez perdu une partie de votre âme à cause de l'un des dieux des ténèbres, et vous pouvez maintenant pratiquer la magie fétide du Chaos. Votre mécène ruineux vous donne immédiatement accès à un seul sort du savoir choisi (le plus souvent le Nurgle, Slaanesh ou Tzeentch) et vous gagnez un point de Corruption lorsque le sort infiltre votre esprit, pour ne jamais être oublié.

Chaque fois que vous prenez ce Talent, qui coûte toujours 100 XP au lieu du coût normal, vous apprenez un autre sort de votre Savoir choisi et gagnez un point de Corruption. Pour en savoir plus sur les sorts disponibles, consultez le **chapitre 8: Magie.** Dans des circonstances normales, il se peut que vous ne connaissiez qu'un seule Savoir de la Magie du Chaos.

Mains Rapides

Max: Bonus de dextérité

Tests: Escamotage, Mêlée (Bagarre) pour toucher un adversaire

Vous pouvez bouger vos mains avec une dextérité surprenante. Les spectateurs n'obtiennent pas de tests de perception passifs pour repérer votre utilisation de la compétence Escamotage, mais seulement pour s'opposer à vos tests Escamotage s'ils soupçonnent et recherchent activement vos agissements suspect.

Maître Artisan (Métier)

Max: Bonus de dextérité

Tests: Tout Test Métier étendu approprié

Vous êtes exceptionnellement compétent dans votre métier. Vous réduisez la SL requise de n'importe quel test étendue en utilisant votre Compétence Métier par le niveau de votre talent de Maître Artisan.

Marin

Max: Bonus d'agilité

Tests: Tests de Voile pour les bateaux fluviaux

Vous êtes un matelot d'eau douce expérimenté et vous connaissez bien les embarcations fluviales. Vous pouvez ignorer tous les aspects négatifs de vos tests lorsque vous êtes à bord d'une barge dérivant dans des eaux vives, d'un bateau se balançant, avec une insécurité et similaires. De plus, vous comptez comme deux matelots pour le nombre minimum de membres d'équipage pour piloter un bateau fluvial.



Marcheur (Terrain)

Max: Bonus d'agilité

Tests: tests d'athlétisme pour traverser le terrain

Vous avez l'habitude de traverser des terrains difficiles. Vous ignorez tout pénalités de mouvement en cas de passage à travers un terrain. Les spécialités typiques comprennent: la côte, les déserts, les marais,Rocheuses, Toundra, Terres boisées.

Maître Orateur

Max: Bonus de sociabilité

Vous êtes doué pour attirer les foules. Vous gagnez un bonus SL égal à vos niveaux de Maître Orateur à n'importe quel Test de Charme lorsque vous parlez en public devant une foule.





Maître du Combat
Max: Bonus Agilité
Vos années d'expérience accumulées au combat vous permettent de tenir à distance les combattants de moindre envergure. Pour chaque niveau de ce Talent, vous comptez comme une personne de plus pour déterminer si vous ête plus nombreux que l'adversaire.

Maître du Déguisement
Max: Bonus de Sociabilité
Tests: Interprétation (Comédie) quand on est quelqu'un d'autre
Vous êtes un expert pour prendre l'apparence et les comportements des autres. Avec rien d'autre que des changements d'attitude, une déformation du visage et l'utilisation méticuleuse de vêtements appropriés, vous ne vous reconnaîtrez plus sans avoir à utiliser un nécessaire de déguisement.

Mâchoire d'Acier
Max: Bonus d'Endurance
Tests: Tests d'Endurance pour résister à Étourdie
Vous êtes fait d'un corps solide et pouvez résister même aux coups les plus violents. Chaque fois que vous obtenez une ou plusieurs conditions *Étourdie*, vous pouvez effectuer immédiatement un **Test d'Endurance à +0** pour ne pas la Condition *Étourdie,* chaque SL enlevant une Condition en plus.

Menteur
Max: Bonus Sociabilité
Tests: Charme en mentant
Comme Ranald le Dieu trompeur, vous mélangez la vérité et le mensonge comme s'il n'y avait pas de différence. Lorsque vous utilisez Charme pour mentir, les interlocuteurs ne peuvent pas s'opposer à votre Charme avec leur Intuition pour détecter s'il y a quelque chose de louche dans ce que vous dites.

Menaçant
Max: Bonus de force
Tests: Intimidation
Vous avez une présence imposante. Lorsque vous utilisez la compétence Intimidation, gagnez un bonus SL égal à votre niveau de Menaçant.

Numismate
Max: Bonus d'Instinct
Tests: Évaluer pour établir la valeur des pièces
Vous connaissez bien les différentes monnaies de l'Ancien Monde, et vous savez déterminer leur valeur. Vous pouvez juger de la valeur réelle d'une pièce de monnaie par l'expérience seule, même pas besoin d'un test. De plus, vous pouvez identifier les pièces contrefaites à l'aide d'un test d'évaluation simple ; il n'est jamais opposé par le SL du faussaire.

Négociateur
Max: Bonus Sociabilité
Tests: Marchandage
Vous êtes un homme d'affaires compétent qui sait comment conclure une affaire. En utilisant la compétence Marchandage, vous réduisez ou augmentez le prix des produits de 10% supplémentaires.
Note: Le MJ peut imposer une limite inférieure sur les prix. pour montrer qu'un vendeur refuse de vendre à perte.

Observer
Max: Bonus d'agilité
Tests: Tout test impliquant la Filature
Vous êtes doué pour suivre les gens sans être repéré.
Vous pouvez utiliser les règles de filature Options: je suis une ombre page 139 sans faire un test combiné. Au lieu de cela, vous testez seulement votre perception ou votre compétence de Discrétion, la plus élevée des deux étant retenue.

Œil de Chasseur
Max: Bonus d'Instinct
Tests: N'importe quel test pour suivre ou capturer une proie
Vous êtes un chasseur expérimenté et connaissez toutes les meilleures techniques pour trouver un gibier. lorsque vous voyageant à travers des terres bien approvisionnées, vous devez être automatiquement supposés être en mesure de traquer suffisamment de gibier pour se nourrir et nourrir un nombre e personnes égal à votre niveau dans Œil de Chasseur, tant que vous avez le temps et le bon équipement. Vous pouvez vous procurer plus de nourriture en plus en suivant les règles normales de recherche de nourriture **(voir Cueillette de nourriture et d'herbes page 131).**

Œuvre Maîtresse
Max: Aucun
Vous êtes un maître incontesté dans votre domaine, capable de créer des œuvres d'une telle complexité que d'autres ne peuvent que s'asseoir et s'émerveiller devant votre génie. Chaque fois que vous prenez ce talent, vous pouvez créer une œuvre d'art unique et extraordinaire avec l'une de vos compétences artistiques ou de Métier. Ce travail est inégalé dans votre domaine, une pièce unique qui impressionnera toujours, donnant des bonus comme déterminé par le MJ, le plus souvent au teste de Sociabilité de ceux qui ont vu votre travail . La vente de la pièce vous rapportera au moins dix fois sa valeur normale, et parfois beaucoup plus.

Orateur Public
Max: Bonus de Sociabilité
Vous êtes un orateur compétent et savez travailler avec de grands groupes de personnes. Reportez-vous au tableau suivant pour voir combien de personnes vous pouvez maintenant influencer avec votre compétence de charme (voir Orateur Public page 120) lorsque vous parlez en public.

Talent Pris	Nombre Imfluencer
1	Normal × 5
2	Normal × 10
3	Normal × 20
4	Normal × 50
5	Normal × 100
6	Normal × 200
7	Normal × 500
8	Normal × 1000
9	Tous ceux qui peuvent entendre votre voix rayonnante

Orientation

Max: Bonus d'Instinct
Tests: Navigation
Vous avez un sens instinctif de la direction. Vous savez automatiquement dans quelle direction se trouve le nord en apercevant les étoiles, les arbres ou tout autre signe qui vous est familier.

Pansement de Terrain

Max: Bonus d'intelligence
Test: Soins pendent les rounds de combat
Vous avez l'habitude de traiter les blessures rapidement. Si vous échouez à un test de Soins lors de l'utilisation de bandages, vous pouvez inverser le résultat si cela vous permet de réussir ; cependant, si vous le faites, vous ne pouvez pas obtenir plus de +1 SL car vous vous concentrez sur la vitesse plutôt que la précision.

Pas de Côté

Max: Bonus d'agilité
Tests: tests d'esquive pour activer ce talent
Vous êtes doué pour être là où les armes ennemies ne sont pas. Si vous utilisez esquive pour vous défendre contre une attaque imminente et gagner le Test Opposé, vous pouvez vous déplacer jusqu'à 2 mètres lorsque vous plongez loin, et ne compter plus comme Engagé. Aucun de vos adversaires ne gagnera d'Attaque Gratuite quand vous faites cela..

Percé la Ligne

Max: Bonus de capacité de combat
Tests: Tests en mêlée à côté d'un allié pour percé la ligne ennemies
Vous avez été entraîné à vous battre au coude à coude avec les autres. soldats. Si un ennemi vous fait perdre Avantage en position debout à côté d'un allié actif avec le Talent Percé la Ligne, vous pouvez garder 1 Avantage perdu pour chaque fois que vous avez pris le Talent Percé la Ligne.

Petit

Max: 1
Tu est beaucoup plus petit que la plupart des gens dans l'Ancien Monde. Les règles complètes pour les différentes tailles se trouvent au chapitre 12 : Bestiaire Taille des créatures

Pharmacien

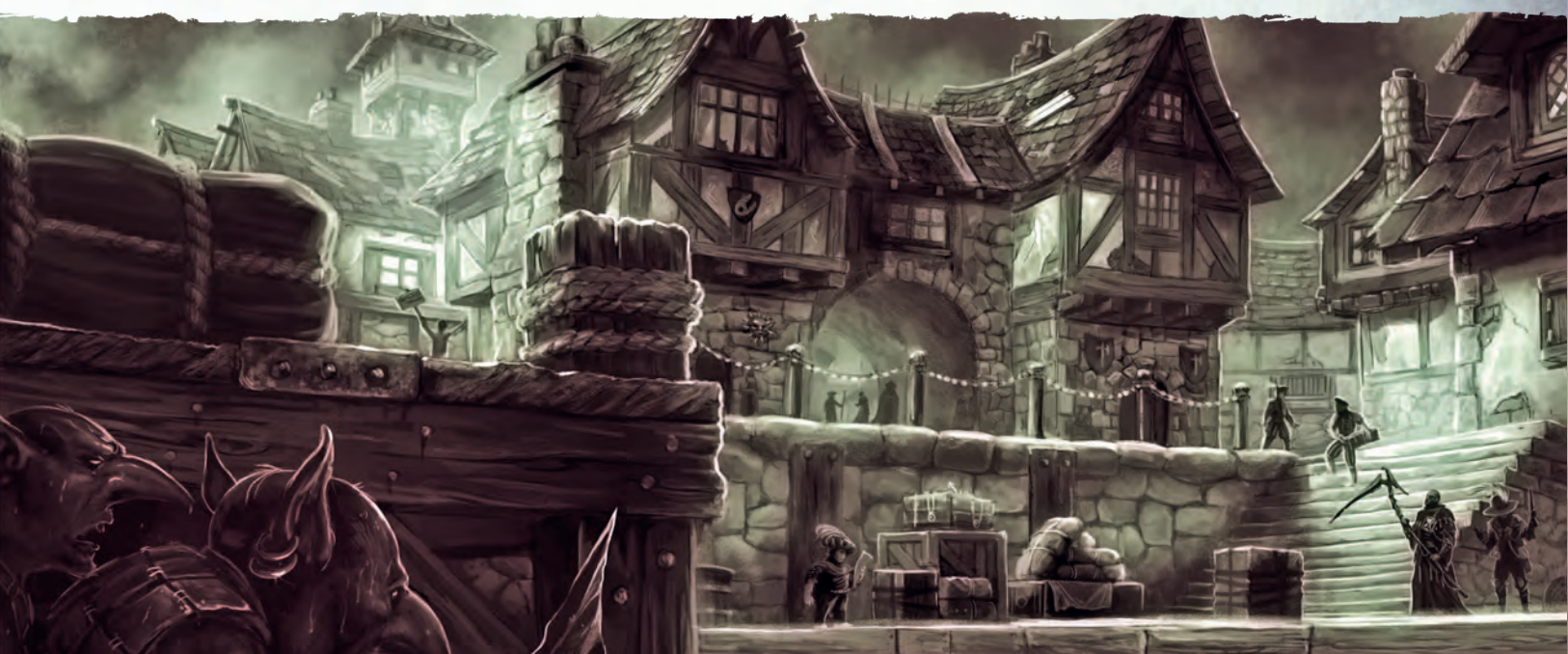
Max: Bonus d'intelligence
Tests: Commerce (Apothicaire)
Vous êtes hautement qualifié en pharmacie, plus apte que la plupart des gens à fabriquer des pilules, des onguents, des huiles, des crèmes, et plus encore. Vous pouvez annuler tout test échoué de l'Apothicaire si cela permet au test de réussir.

Pieds Léger

Max: 1
Vous gagnez +1 à votre Attribut de Mouvement.

Pieds Marin

Max: Bonus d'endurance
Tests: Tous ceux qui sont pris pour résister au mal de mer Vous êtes habitué aux mouvements de roulis des océans, et il est très peu probable que vous ayez le mal de mer, même dans les pires tempêtes. Dans des conditions normales en mer, vous n'avez jamais besoin de faire de test pour voir si vous êtes malade en mer.
A d'autres moments (comme une tempête, ou un mal de mer magique), vous pouvez ignorer les pénalités des Tests pour éviter le mal de mer.



Pilote
Max: Bonus d'Instinct
Tests: tests de canotage ou Voile dans des eaux peu sûres
Vous êtes doué pour conduire des navires dans des eaux dangereuses. Si vous échouez à passer un test dans des eaux dangereuses, vous pouvez inverser le résultat s'il réussit ; cependant, si vous réussissez, vous ne pouvez pas marquer plus de +1 SL lorsque vous apercevez un danger au dernier instant.

Porter un Toast
Max: Bonus d'Endurance
Tests: Charme aux fêtes, Potins aux fêtes, Résistance a l'alcool
Vous êtes un buveur chevronné et vous savez faire la fête. Vous pouvez inverser les dés de n'importe quel test de Résistance a l'alcool raté si vous obtenez un résultat positif.

Porteur de Bouclier
Max: Bonus de force
Tests: N'importe quel test à défendre avec un bouclier Vous êtes habile à utiliser votre bouclier pour manœuvrer les autres au combat afin de profiter d'une situation désespérée. Lorsque vous utilisez un bouclier pour défendre, vous obtenez un Avantage égal au nombre de niveaux que vous avez dans Porteur de Bouclier si vous perdez le Test Opposé.

Présence Dominante
Max: Bonus Sociabilité
Tests: Commandement
Votre présence remplit les autres de crainte et d'admiration étouffées. Telle est votre aura d'autorité, ceux qui ont un statut inférieur ne peuvent pas résister à vos tests de commandement avec leur force mental. Bien sûr, les ennemis ne sont toujours pas plus susceptibles de vous respecter ou de vous obéir, mais les gens du peuple s'opposent rarement à vous.

Pêcheur
Max: Bonus d'Instinct
Tests: Tout test impliquant la pêche
Vous êtes un pêcheur très compétent et vous connaissez toutes les meilleures façons de capturer du poisson. En supposant qu'un plan d'eau assez grand est disponible, vous êtes automatiquement supposé être capable de pêcher suffisamment pour vous nourrir et nourrir un nombre d'autres personnes égal à votre niveau en Pêcheur, en supposant que vous choisissez de passer au moins une heure ou deux avec une cane à pèche et un appât. Vous pouvez obtenir plus de poissons en utilisant les règles normales de recherche de nourriture (voir Cueillette de nourriture et d'herbes).

Rage de Bataille
Max: Bonus de Force Mental
Tests: Tests de mêlée frénétiques
Vous êtes mieux à même de contrôler votre Frénésie au combat. Vous pouvez terminer votre frénésie avec un Test Calme réussi à la fin du round.

Rat des Tunnels
Max: Bonus d'agilité
Tests: tests de Discrétion en sous-sol
Vous êtes à l'aise dans les tunnels, les égouts et autres environnements souterrains. Lorsque vous utilisez Discrétion dans un environnement souterrain, les personnes présentes ne sont pas soumises à des tests de perception passifs pour vous détecter ; elles ne peuvent vous repérer que si elles sont spécifiquement à l'affût, ou à la recherche d'autres personnes cachées.

Rechargement Rapide
Max: Bonus de dextérité
Vous pouvez recharger des armes à distance avec facilité. Vous ajoutez un SL égal à votre niveau dans Rechargement rapide à n'importe quel Test pour recharger une arme à distance.

Renversement
Max: Bonus de Capacité de Combat
Tests: mêlée en défense
Vous avez l'habitude des combats désespérés, capable de renversé même les circonstances les plus terribles à votre avantage. Si vous gagnez un Test de Mêlée Opposé, au lieu de gagner +1 Avantage, vous pouvez prendre l'Avantage Actuel de votre adversaire. Si vous faites cela, vous ne causez aucun Dommage, même si c'est votre Tour de Jeu.

Riche
Max: Aucun
Vous êtes fabuleusement riche, et vous êtes rarement à court d'argent. Lorsque vous gagnez de l'argent (y compris les efforts pour gagner de l'argent), vous obtenez +1 CO par fois que vous avez ce talent.

Riposte
Max: Bonus d'agilité
Tests: mêlée en défense
Conformément au principe " la meilleure défense est l'attaque ", vous répondez à une attaque imminente par une contre-attaque fulgurante de votre part. Si votre arme a la qualité Rapide, vous pouvez causer des dégâts quand vous êtes attaqué, comme si c'était votre Action. Vous pouvez Riposte un nombre d'attaques par round égal à votre niveau de Riposte.

Robuste
Max: Bonus d'Endurance
Vous gagnez un bonus permanent à vos Blessures, égal à votre Bonus d'Endurance. Si votre bonus d'Endurance augmente, le nombre de blessures qu'offre Robuste augmente également

Réflexes de Combat
Max: Bonus d'Instinct
Tu réagis comme un éclair. Ajoutez 10 à votre Initiative pour chaque niveau de ce Talent lorsque vous déterminez l'Initiative de Combat.

Réflexes Éclairs
Max: 1
Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre Caractéristique d'Agilité de départ (cela ne compte pas dans vos Avancement).

Résistance (Menace)
Max: Bonus d'endurance
Tests: Tous ceux qui résistent à la menace associée Votre constitution solide vous permet de survivre plus facilement à une menace spécifique. Vous pouvez passer automatiquement le premier test pour résister à la menace spécifiée, telle que Magie, Poison, Maladie, Mutation, à chaque session. Si la SL est important, utilisez votre bonus de d'Endurance comme SL pour le test.

Résistance Magique
Max: 1
Vous résistez à la magie. Vous devez vous opposer à tout sort reçu avec votre Force Mental, comme si vous étiez un lanceur de sorts utilisant le Langage (Magick) pour dissiper (voir page 237). De plus, vous n'apprendrez peut-être jamais les Talents de la magie des arcanes, bénédiction, invocation, magie mineure ou sorcellerie ! .

Sainte Haine
Max: Bonus de Sociabilité
Vos prières sont imprégnées de la haine que vous ressentez pour vos ennemis profanes et blasphématoires. Vous infligez +1 Dégâts avec Miracles pour chaque niveau de ce Talent.

Sainte Vision
Max: Bonus d'Instinct
Tests: tests d'intuition sur terre sainte
Vous voyez clairement les grandes œuvres des dieux tout autour de vous. Vous savez automatiquement quand vous entrez en Terre Sainte, et vous pouvez passer un Test d'Intuition pour recevoir des visions (souvent obscures) vues à travers le paradigme de votre culte ou de votre croyance individuelle concernant la zone locale si des événements significatifs qui sont arrivées dans le passé.

Sang de Noble
Max: 1
Tests: Tout test influencé par votre statut
Vous êtes soit né dans la noblesse, soit élevé à ce rang par des événements dans le jeu. En supposant que vous êtes habillé convenablement, vous êtes toujours considéré comme ayant un statut supérieur à celui des autres, à moins qu'ils n'aient aussi le talent Sang Noble, où le statut est comparé comme normal.

Saut Carpé
Max: 1
Tu es difficile à mater. Vous pouvez effectuer un Test Athlétisme Stimulant (+0) pour vous remettre immédiatement sur pied chaque fois que vous êtes en Condition A Terre. Ce Test d'Athlétisme est souvent modifié par la force du coup qui vous renverse : pour chaque +10 de la Force du coup au dessus de votre Endurance, vous subissez une pénalité de -10 au Test d'Athlétisme, et vice versa.

Savant (Savoir)
Max: Bonus d'intelligence
Tests: Connaissance (Connaissance choisie)
Vous êtes exceptionnellement instruit et possédez un degré important de connaissances spécialisées dans un seul domaine d'études. Vous connaissez automatiquement un nombre d'informations correctes correspondant à votre niveau Savant (Savoir) sur un problème pertinent sans avoir à tester votre compétence Connaissance. Les essais, comme toujours, fourniront encore plus d'informations comme d'habitude, tel que déterminé par le MJ.

Seconde vue
Max: Bonus d'Instinct
Tests: N'importe quel test pour détecter les vents magiques
Vous pouvez percevoir les vents changeants de la Magie qui se déplacent depuis les Portes du Chaos aux pôles du monde. Vous avez maintenant la vue (voir Magie page 233).

Sens Aiguisé
Max: Bonus d'Instinct
Test: Perception
L'un de vos cinq principaux sens est très développé, vous permettant repérer ce que les autres manquent. Vous pouvez prendre les tests de perception pour détecter des détails normalement imperceptibles avec le sens associé, tel que dicté par le MJ. Cela pourrait inclure: voir un aigle au-delà de la vue de tous les autres, sentir un poison presque inodore,entendre le souffle d'une souris immobile dans un mur, ressentir une lettre usée dans une sculpture, ou en dégustant que deux bières de la même brasseur ont été tirés de deux barils différents.

Sentir la Magie
Max: Bonus d'Instinct
Tests: tests d'intuition pour détecter les Mage
Vous êtes capable de sentir le Vent de la Magie chez les gens Vous pouvez tenter un Test d'Intuition de +20 chaque fois que vous rencontrez un lanceur de sorts. Si vous réussissez, vous sentez que la cible est une sorcière. Si vous obtenez un succès étonnant (+6), vous pouvez également déterminer la Spécialisation de Canalisation la plus élevée de la cible.

Sixième Sens
Max: Bonus d'Instinct
Tests: Tests d'intuition impliquant votre sixième sens
Vous ressentez un sentiment étrange lorsque vous êtes menacé, et vous pouvez réagir en conséquence. Le MJ peut vous avertir si vous êtes en danger ; cela se fera normalement après un test d'intuition secret en votre faveur. De plus, vous pouvez ignorer Surprise si vous réussissez un test d'intuition.

Sociable
Max: Bonus de Sociabilité
Tests: Tests de commérages avec les voyageurs
Tu aimes parler aux autres et il semble qu'ils aiment te parler. Vous pouvez inverser n'importe quel test de commérage échoué si cela permet au test de réussir.

Sorcière !
Max: Bonus de Force Mental
Vous êtes un lanceur de sorts autodidacte qui a appris à lancer la magie par tâtonnement. Ajoutez la langue (Magick) à n'importe quelle carrière que vous utilisez ; si elle est déjà dans votre carrière, vous pouvez acheter la compétence pour 5 XP de moins par avance. De plus, pour le coût d'un point de Persévérance, vous pouvez utiliser (et mémoriser de façon permanente) un sort de n'importe quel Savoir Arcanique. Vous pouvez le faire un nombre de fois égal à votre niveau dans ce Talent.

Soupe de Cailloux
Max: Bonus d'endurance
Tests: Tests d'endurance pour résister à la faim
Vous avez l'habitude de vous débrouiller avec moins de ressources et vous savez comment survivre dans les périodes difficiles. Vous pouvez subsister avec la moitié de la quantité de nourriture nécessaire sans aucune pénalité négative , et vous n'avez besoin de faire un test de la faim que tous les 3 jours, et non 2 (voir Autres dommages page 181).

Influencer
Max: Bonus Sociabilité
Tests: Tests sociaux pour influencer un supérieur
Vous savez quoi dire et quand faire le plus grand impact sur vos supérieurs. Lorsque vous utilisez avec succès une compétence sociale pour influencer ceux qui ont un niveau de Statut supérieur, vous pouvez choisir d'utiliser soit votre jet de SL, soit le nombre obtenu sur vos unités . Ainsi, un jet réussi de 46 peut être utilisé pour +6 SL.

Sprinteur
Max: Bonus de force
Tests: Tests d'athlétisme concernant la course à pied
Tu es un coureur rapide. Votre Attribut de Mouvement compte pour 1 de plus lorsque vous courez.

Tir Ciblés
Max: 1
Vous pouvez faire des Tirs Ciblés d'une précision exceptionnelle. Vous ignorez tout modificateur négatif de Difficulté aux Tests à distance en raison de la taille de votre cible.

Tir Rapide
Max: Bonus d'agilité
Tests: à distance lors d'un tir rapide
Si vous avez une arme à distance chargée, vous pouvez Tirer en dehors de l'ordre d'Initiative normal avant que tout autre combattant ne réagisse. Vous lancez le dé pour toucher en utilisant tous les modificateurs normaux. L'utilisation de Tir Rapide nécessite à la fois votre Action et votre Déplacement pour votre prochain tour, et ceux-ci seront considérés comme ayant été dépensés lorsque votre tour arrivera dans ce Round. Si deux personnages ou plus utilisent Tir Rapide, le personnage qui a pris ce Talent le plus de fois passe en premier. Si l'un des personnages a pris un nombre égal de Tir Rapide, les deux tirs sont effectués simultanément, et doivent être traités tous les deux en même temps.

Tir Assuré
Max: Bonus d'Instinct
Vous savez comment trouver les points faibles de l'armure d'une cible. Lorsque vous touchez une cible avec une arme à distance, vous pouvez ignorer les Points de Protection correspondant à votre niveau de Tir Assuré.

Tir Entre les Yeux
Max: 1
Vous frappez toujours un adversaire entre les deux yeux... ou n'importe où ailleurs où vous aviez l'intention de frapper. Au lieu d'inverser les dés pour déterminer l'emplacement du coup frappé avec vos armes à distance, il est possible de choisir un emplacement.

Tir Minutieux
Max: Bonus de Force
Vous êtes un tireur exceptionnel et savez où tirer sur un ennemi afin d'infliger un maximum de dégâts. Vous faite 1 de dégât supplémentaires avec toutes les armes à distance.

Tireur d'Élite
Max: 4
Tests: à distance (longue à extrême)
La distance n'a pas d'importance pour vos compétences en tir, et vous êtes tout aussi doué pour choisir des cibles lointaines que celles qui se trouvent à proximité. Vous ne subissez aucune pénalité pour le tir à longue distance, et la moitié des pénalités pour le tir à distance extrême.

Ton Parfait
Max: Bonus d'Instinct
Tests: Divertissement (Chanter), Langue (Langues tonales, comme Elthárin, Cathayan, et Magick)
Vous avez une tonalité parfaite, capable de reproduire parfaitement les notes et de les identifier sans même faire un test. De plus, ajoutez Divertir (Chanter) à n'importe quelle carrière que vous avez entamée ; si elle est déjà dans votre carrière, vous pouvez plutôt acheter la compétence pour 5 XP de moins par Avancement.

Tour du Souvenirs
Max: Bonus d'intelligence
Technique de recueillement initiée par le Culte de Vérena, réputée pour ses pratiques elfiques enseignées par les Maîtres de la connaissance de Hoeth, Tour du Souvenirs vous permet de vous rappeler parfaitement une une série de faits en les mémorisant dans un clocher imaginaire. Vous pouvez rappeler un fait aussi longtemps que votre score d'Intelligence sans avoir à faire un Test. Pour chaque 10 sujets supplémentaires que vous essayez de mémoriser, vous devez faire un test d'intelligence de plus en plus difficile pour vous rappeler correctement des faits, à commencer par Très facile (+60) pour +10, facile (+40) pour +20, moyen (+20) pour +30, et ainsi de suite. Au-delà de son utilité évidente pour les test de Jeux , où le fait d'avoir ce Talent ajoute un bonus de +20 à +60 selon l'utilité des séquences de remémoration dans le jeu, le MJ peut appliquer ces bonus aux autres tests comme approprié. Chaque fois que vous prenez ce Talent, vous pouvez vous rappeler un fait supplémentaire sans avoir à oublier un fait précédemment mémoriser.

Trappeur
Max: Bonus d'Instinct
Tests: tests de perception pour repérer les pièges
Vous êtes doué pour repérer et utiliser les pièges. Vous pouvez passer un test de perception pour repérer automatiquement les pièges sans avoir à informer le MJ de votre intention ; le MJ peut préférer faire certains de ces tests en privé en votre nom.

Tricheur
Max: Bonus d'intelligence
Tests: Jeux et Escamotage lors de jeux de cartes
Vous avez l'habitude de jouer et de gagner aux cartes, bien que vos méthodes puissent impliquer un peu de tricherie. Lorsque vous utilisez avec succès le jeu ou Escamotage en jouant aux cartes, vous pouvez choisir d'utiliser soit votre jet de SL, soit le nombre obtenu sur vos unités. Ainsi, un résultat positif de 28 peut être utilisé pour +8 SL. Si vous jouez à un vrai jeu de cartes pour représenter ce qui se passe dans le jeu, vous pouvez recevoir un nombre supplémentaire de cartes égal à votre niveau dans Tricheur, puis défaussez les cartes de votre choix avant chaque tour de jeu.

Très Fort
Max: 1
Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre Force de départ. (ne compte pas dans vos Avances).

Très Résistant
Max: 1
Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre Caractéristique d'Endurance de départ.(ne compte pas dans vos Avances)

Tueur
Max: 1
Lorsque vous déterminez les Dommages, utilisez le Bonus d'Endurance de votre adversaire comme Bonus de Force s'il est supérieur ; déterminez-le toujours avant que d'autres règles ne modifient votre Bonus de Force ou de Dommages. De plus, si votre cible est plus grande que vous, et que votre score est Critique (voir page 159), multipliez tous les dégâts en mêlée que vous causez par le le nombre de Taille que votre cible fait (donc 2 fois 2 = ×2, 3 = ×3, etc) ; cette multiplication est calculée après application des modificatifs. Voir Taille des créatures Voir page 341 pour plus d'informations sur la taille .

Ténacité
Max: Bonus d'endurance
Tests: Tests d'endurance pour les épreuves persistantes
Vous n'abandonnez jamais, même si vos souffrances vous semblent insupportables. Vous pouvez doubler la durée pendant laquelle les tests d'endurance réussis vous permettent d'endurer une épreuve. Cela comprend le fait de chevaucher longtemps, l'exposition, les rituels et d'autres adversités semblables.

Vagabond
Max: Bonus d'agilité
Tests: Tests de Discrétion en milieu rural
Vous êtes chez vous dans des endroits sauvages. Lorsque vous utilisez Discrétion en milieu rural, les passants qui ne sont pas passifs peuve faire un test de Perception pour vous détecter; ils ne peuvent vous repérer que s'ils sont spécifiquement à l'affût ou à la recherche d'espions cachés

Vieux Marin
Max: Bonus d'agilité
Tests: Voile (tous navires navigables
Vous êtes un marin expérimenté et avez l'habitude de vivre en mer. Vous pouvez ignorer tous les modificateurs négatifs aux essais en mer dérivés de la météo, roulis des navires, et similaires. De plus, vous comptez comme deux marins dans le nombre minimal d'équipages pour piloter un navire de haute mer.

Vif d'Esprit
Max:1
Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre Caractéristique d'Instinct de départ (cela ne compte pas pour vos Avances.

Vision Nocturne
Max: Bonus d'Instinct
Tests: tests de perception dans des conditions de faible luminosité
Vous pouvez très bien voir dans l'obscurité naturelle. En supposant que vous avez au moins une faible source de lumière (comme la lumière des étoiles, la lumière de la lune ou la bioluminescence, vous pouvez voir clairement à 20 mètres par niveau de Vision Nocturne. De plus, vous pouvez étendre la distance d'éclairage effective de n'importe quelle source lumineuse de 20 mètres par niveau de Vision Nocturne.

Volonté de Fer
Max: Bonus de Force Mental
Tests: teste de calme pour vous opposer à l'intimidation
Vous avez une volonté de fer, et vous ne vous prosternerez jamais volontairement devant un adversaire. L'utilisation de la compétence Intimider ne vous fait pas peur et ne vous empêchera pas de répliquer à la personne qui vous intimide.

Voyageur Expérimenté
Max: Bonus d'intelligence
Tests: Tout test de connaissances concernant les détails locaux
Vous êtes une âme curieuse qui a beaucoup voyagé, qui a appris toutes sortes d'informations locales. Ajoutez la Connaissance (locale à n'importe quelle carrière entamée ; si elle est dans la Carrière, vous pouvez acheter la Compétence, à chaque fois - une Spécialité différente, comme Altdorf, Vorbergland ou Ubersreik - pour 5 XP en moins par avances.

Zèle Passionné
Max: Bonus de Sociabilité
Tests: charme quand on parle de votre cause
Lorsque vous parlez de ce qui vous tient à cœur, de votre cause, ou de votre religion, vos paroles se remplissent de passion et de zèle enflammé. Vous pouvez doubler votre Sociabilité afin de déterminer le nombre de personnes influencées par votre discours public (voir Orateur Public page 140 lorsque vous parlez de votre cause.

• RÈGLES •



Le jeu est à l'ordre du jour ; sinistre et périlleux. Les joueurs se penchent vers l'avant dans leurs sièges en écoutant attentivement le MJ décrire l'intrigue au fur et à mesure qu'elle se déroule, en expliquant avec enthousiasme les actions de leurs personnages en temps réel et en attendant sans cesse de savoir ce qui va se passer....

Les jeux de rôle fonctionnent souvent mieux avec un minimum d'interruptions de ce flux narratif - plus le jeu se déroule en douceur, plus tout le monde sera impliqué. Cependant, au fur et à mesure que l'aventure se développe, des situations se présenteront où l'issue de l'action d'un personnage est incertaine. Peut-être qu'un personnage saute d'un mur pour abattre un gobelin pilleur - sera-t-il prêt pour l'action ou se posera-t-il sur son visage ?

Parfois, surtout, dans le cas d'événements qui n'affectent pas trop les joueurs, le MJ peut simplement décider du résultat et le mettre en relation avec le groupe. Cependant, si le succès ou l'échec de l'action a un impact significatif sur les joueurs, il est plus tendu et dramatique de lancer quelques dés et de laisser les destins et les capacités d'un personnage déterminer s'ils réussissent ou non. L'utilisation des règles du jeu permet également aux joueurs d'évaluer leurs chances et de prendre des décisions en conséquence - c'est une façon juste et transparente de résoudre les choses.

Au cœur des règles se trouvent les tests - des lancers de dés qui détermineront des résultats. Il existe également des règles supplémentaires pour les tâches plus complexes ou inhabituelles - voir l'encadré pour une liste pratique avec des références de pages. Le MJ devrait être familier avec ceux-ci, mais en tant que joueur, vous vous en tirerait tant que vous connaissez les bases des différents types de test.

RÉFÉRENCE DES RÈGLES

Tests simples – page 149
Tests dramatiques – page 152
Tests opposés – page 153
Tests étendus– page 154
Combat – page 156
Conditions – page 167
Le Destin et la Persévérance– page 170
Blessure – page 172
Corruption – page 182
Maladies et Infections – page 186
Psychologie – page 190





LA RÈGLE D'OR

Les règles existent pour vous aider à apprécier les histoires épiques dans le monde de Warhammer, donc elles ne devraient jamais être un obstacle au plaisir. La règle la plus importante dans ce livre est sans doute :

Si une règle a un impact négatif sur le plaisir de votre groupe, modifiez-la ou ignorez-la.

Cette règle est si importante que vous trouverez des règles alternatives et optionnelles tout au long de ce livre pour vous aider à construire un jeu de règles qui convient le mieux à votre groupe et à votre style de jeu. Si c'est votre premier jeu, ignorez-les jusqu'à ce que vous vous familiarisiez avec le fonctionnement de tout cela, et vous pouvez expérimenter avec certaines des variantes au gré de votre humeur.

Veillez à ne pas confondre " plaisir " et " toujours réussir " - le sens du risque et la possibilité réelle d'échec sont des éléments importants du drame. Les choses qui tournent mal offrent aux joueurs le défi de se remettre des revers, une partie centrale du voyage de n'importe quel héros.

TESTS

Oui, il y a des moments où les choses tournent mal. Vraiment, très mal. Comme cette fois à mi-chemin dans le Bögen quand Olaf a sauté dans un arbre, mais a raté et a frappé cette branche dentelée sur la place. Je pense qu'il est toujours là, bien qu'il ne reste probablement plus grand-chose de lui après que les animaux aient eu une saison de pâturage. Par la grâce de Sigmar, assieds-toi et prends du fromage, il n'y a rien de bon pour toi là-bas !

– Dieter Käsegeier, fromager, ancien aventurier

Lorsque votre personnage fait une action, le MJ vous informera de ce qui se passe ensuite. Parfois, le MJ fera un choix en fonction de vos capacités et de tout autre facteur et décidera que vous avez atteint ce que vous tentiez ou que vous n'avez pas réussi. Si le MJ n'est pas sûr du résultat, ou si la situation est importante ou dangereuse, il peut résoudre l'action en utilisant les règles. Il y a quelques options, comme montrez la fenêtre **Tests d'utilisation**. Les tests comparent un jet de dés à l'une des caractéristiques ou compétences de votre feuille de personnage et fournissent un résultat.

TESTS SIMPLES

Les tests simples sont utilisés lorsque vous devez déterminer si votre personnage réussit ou échoue dans une tâche simple. Est-ce que Molli saute pour passer le ruisseau ? Wilhelm peut-il séduire le marchand truculent pour acheter moins cher ? Souvent, une réponse rapide par oui ou non à ces questions permet à votre aventure de progresser rapidement. L'exception à cette règle est le cas où un échec aurait un impact significatif sur le déroulement de l'aventure, auquel cas vous devriez plutôt utiliser un test dramatique (voir page 152).

Pour effectuer un test simple, vous lancez d100 (voir Lancer de Dés à la page 6) et comparez le résultat obtenu à la compétence ou à la caractéristique la mieux adaptée à l'action que vous essayez.

Note: ce test peut être modifié par le MJ s'il est particulièrement facile ou difficile à réaliser (voir Difficulté à la page 153).).

Si vous lancez un dé inférieur ou égal à la compétence ou à la caractéristique, le résultat du test est un succès, et votre personnage exécute la tâche.

Si vous obtenez un résultat supérieur à la compétence ou à la caractéristique, le résultat du test est un échec et votre personnage n'exécute pas la tâche.

Quel que soit le résultat du test, après l'essai, le MJ devrait décrire ce qui vient de se passer pour que tout le monde comprenne comment le test a eu un impact sur l'histoire.



Example: *Molli traverse la Königsplatz d'Altdorf par une froide nuit d'hiver. Les pavés sont recouverts d'une épaisse couche de neige épaisse cachant de la glace traître, mais Molli n'est pas prête de ralentir son rythme avec une bande de voyous qui la poursuis avec véhémence. Le MJ demande un test d'athlétisme simple pour voir si Molli peut traverser le terre-plein en toute sécurité. Molli's a 42 en athlétisme, et son joueur lance d100 en marquant un 17. Comme 17 est en dessous de l'Athlétisme de Molli de 42, le résultat est un succès, donc la réponse est oui, Molli peut traverser sans encombre. Le MJ dit que Molli traverse la neige et s'élance dans la sécurité relative de l'une des nombreuses ruelles sombres de l'autre côté. Si son joueur avait obtenu un résultat de 43, Molli aurait glissé, et les voyous auraient été sur elle !*



TALENTS ET TESTS

Certains Talents peuvent améliorer les chances de succès d'un Test, ou vous donner accès à des Tests uniques vous permettant de tenter des exploits extraordinaires. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à la section Talents à la page 132.

ÉCHEC ET SUCCÈS AUTOMATIQUES

Peu importe la compétence ou le talent d'un personnage, il y a toujours un risque d'échec. De même, il y a toujours une chance de succès dans **WFRP,** peu importe les chances que vous avez de gagner.

Si vous obtenez 96-00 à un test, c'est toujours un échec. Un échec se produit même si votre caractéristique ou compétence modifiée est 96 ou plus. De même, si vous lancez 01-05 sur un test, c'est toujours un succès. Un succès se produit même si votre caractéristique ou compétence modifiée est inférieure à 01-05.



OPTIONS : AUTOSUCCES ? PAS A MA TABLE !

Ce n'est pas tout le monde qui aime avoir 5% de chances de réussite automatique à n'importe quel test. De même, tout le monde n'aime pas les mêmes chances d'auto-échec. Si cela vous décrit, changez simplement les chiffres à votre goût. L'alternative la plus courante est que 96-00 échoue toujours, et 01 réussissent toujours.

L'ÉMINENT PRÉSIDENT DE VON MEINKOPF ATTIRAIL DE PROBABILITÉ

Les règles utilisent une sélection de mécaniques pour modifier ou manipuler les résultats au pourcentage. Ce qui suit les explique en détail :

Je fais un double : Lancer un double signifie que les dizaines et les unités ont obtenu le même nombre de décimales lors d'un test de pourcentage. Par exemple : 11, 22, 33, 44, etc.

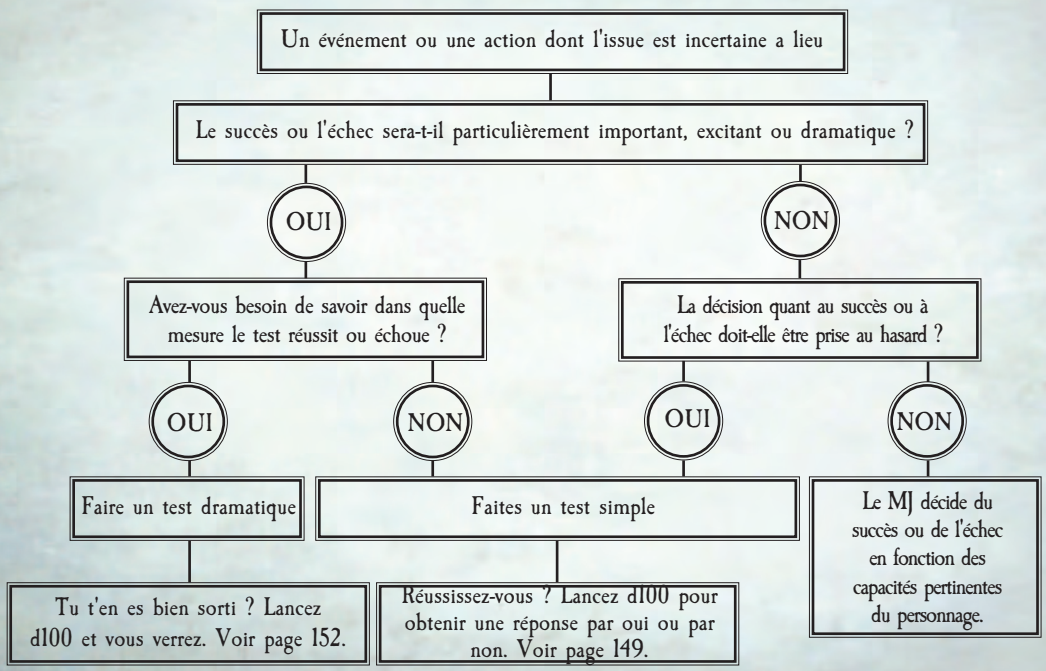
Relancez le jet : Un relancer est quand vous ne tenez pas compte du résultat d'un jet de dés, et que vous le relancez. Une fois qu'un Test a été relancé, il ne peut plus être relancé dans des circonstances normales.

Marche arrière : Pour inverser un jet de pourcentage, vous échangez le résultat des dizaines avec le résultat des unités. Ainsi, un jet de 58 devient 85, ou un jet de 51 devient 15. Évidemment, si vous lancez un double, le résultat sera le même si vous faites marche arrière, donc 77 passe à 77.

Modificateurs : Ces nombres sont ajoutés ou soustraits à celui de votre compétence pour rendre le test plus facile ou plus difficile. C'est ce qu'on appelle le plus souvent la difficulté du lancer (voir page 153).

Si vous voulez introduire des résultats spécifiques à un test pour des moments particulièrement dramatiques, vous pouvez utiliser les méthodes ci-dessus comme une boite à outils.

ACTIONS DE RÉSOLUTION



GRANDES RÈGLES DU JEU

Les règles du jeu établissent une base mutuellement convenue et comprise pour le fonctionnement de **WFRP**. Ils sont importants parce qu'ils maintiennent l'équité et démontrent la logique interne de l'environnement. Mais avoir les meilleures expériences de jeu dépend aussi de vos interactions avec les autres joueurs. Voici quelques points à considérer pour vous aider à faire de vos jeux le meilleur qu'ils peuvent être :

Tout le monde est invité à s'amuser : Soyez accueillant pour les nouveaux joueurs ou les joueurs inexpérimentés.

C'est interdit : Respectez les gens qui ne veulent pas de sexe, de violence, d'horreur ou d'autres sujets inconfortables dans le jeu, et acceptez qu'ils n'ont pas à justifier pourquoi. Il y a beaucoup de très bonnes raisons (potentiellement traumatisantes).

Considération : Personne ne devrait s'amuser aux dépens des autres.

Les bonnes manières à table : Discutez de ce qui est bien et de ce qui ne l'est pas à la table de jeu. Manger, utiliser des appareils électroniques, boire de l'alcool, envoyer des SMS, utiliser les médias sociaux ? Tout cela et bien d'autres choses encore valent la peine d'être discutées avant de jouer.

Impliquez les autres : N'essayez pas de monopoliser toutes les scènes, donnez à chacun le temps d'être sous les projecteurs.

Travail d'équipe : Ne soyez pas inutilement maladroit ou ne faites pas errer votre personnage seul sans raison valable (le fait de séparer le groupe ralentit le jeu).

Respectez votre MJ : Laissez le MJ se soucier des règles - les arguments de règles sont un casse-tête et vous pouvez toujours en discuter avec le MJ après la pârtie.

Contribuer : Vos actions devraient aider à faire progresser l'histoire et à développer votre personnage.

Jouez le jeu : Il ne s'agit pas toujours de gagner, il s'agit des histoires que vous racontez et du plaisir que vous avez. Parfois, votre personnage peut mourir, l'accepter et, si cela arrive, le rendre mémorable et amusant. N'oubliez pas non plus que parfois, il vaut mieux s'enfuir !

De bons mentors : Si vous avez des joueurs plus jeunes dans votre groupe, il est de la responsabilité de chacun d'accueillir, d'aider et de maintenir un comportement adapté à leur âge.



OPTIONS : TESTS AU-DESSUS DE 100%

Le fait d'avoir des capacités exceptionnelles rend tout à fait possible qu'une caractéristique ou une compétence modifiée puisse être 100 % ou plus élevée lorsqu'elle est testée. Si cela se produit dans votre jeu, vous pouvez utiliser la règle facultative suivante pour vous aider à représenter une figure aussi impressionnante.

Un test réussi gagne un bonus de +1 SL pour chaque 10% d'une caractéristique ou d'une compétence testée qui dépasse 100%.

Example: *La comtesse Emmanuelle von Liebwitz a un Charme de 115% : sa Caractéristique Sociabilité est de 80% plus ses Avancements de Charme de +35% (voir les Avancements page 47 pour en savoir plus) ; ainsi, si elle réussit un Tests de Charme, elle gagne +1 SL sur un bonus au-delà du gain qu'elle peut tirer en faisant ou non une partie du talent.*

TESTS DRAMATIQUES

Il ne suffit pas toujours de savoir si vous réussissez ou échouez ; parfois, il est utile de savoir dans quelle mesure vous réussissez ou échouez à un test. C'est particulièrement le cas lorsque vous lancez vos Compétences contre une autre (voir Tests Opposés), ce qui est souvent le cas pour la magie et le combat. Donc, lorsque vous voulez savoir exactement si vous avez bien ou mal effectué un test, utilisez un test dramatique. Une autre raison de choisir un test dramatique est le moment où le déroulement de l'aventure peut dépendre du test. Les tests dramatiques donnent des résultats plutôt que des succès ou des échecs, ce qui signifie que même si le test échoue, l'aventure continue, quoique d'une manière plus difficile que si vous aviez obtenu un succès. Les tests dramatiques sont traités de la même manière que les tests simples et fournissent toujours des résultats positifs ou négatifs, mais les résultats sont plus détaillés. Ce détail est régi par les niveaux de réussite.

Niveaux de Réussite

Les niveaux de réussite (abrégés en SL) sont utilisés pour décrire l'efficacité d'un test. Pour déterminer la SL d'un test, soustrayez le nombre de 10 des dés lancés du nombre de 10 de la caractéristique ou de la compétence testée, y compris tout modificateur (voir Difficulté pour en savoir plus sur les modificateurs). Plus la SL est élevée, meilleurs sont les résultats ; plus elle est faible, plus les choses ont empiré. Les résultats marginaux, où vous réussissez ou échouez à un test avec +0 ou -0 SL, peuvent être interprétés comme une réussite ou un échec d'un cheveu, avec des conséquences minimes, bonnes ou mauvaises, ou peuvent donner des résultats non-concluants vous permettant de réessayer.

Example: *Eichengard sillonne les champs boueux sur son étalon, fuyant désespérément les terres d'un noble mécontent quand un mur bloque son passage. Il décide de pousser sa monture pour sauter, et le MJ appelle à un test d'équitation dramatique (cheval). Eichengard obtient un 29 contre son aptitude de cavalerie (Cheval) de 41. Le nombre de 10 de la compétence testée est 4, et le nombre de 10 obtenu est 2, donc le test réussit avec +2 SL (4-2=2) et il saute le mur avec de l'espace en réserve. Porté par son succès, Eichengard de retourne en et fait le signe de la comète à double queue aux cavaliers qui le poursuive. Malheureusement, cela signifie qu'il ne fait pas attention où il va. Le MJ demande un test de perception dramatique, et le joueur d'Eichengard obtient 82, ce qui est nettement plus élevé que la* ***compétence Perception*** *d'Eichengard qui est de 39. Le nombre de 10 du lancer est 8, et le nombre de 10 de la compétence testée est 3, donc le test a échoué avec -5 SL (3-8=-5). Il a plutôt bien échoué. Tandis qu'Eichengard se moque des gardes de plus en plus éloignés envoyés pour le capturer, une branche basse le frappe durement sur le côté, le propulsant dans les airs.*



OPTIONS : SL RAPIDE

Déterminer votre SL implique quelques mathématiques simples, donc le calculer peut ralentir le jeu pendant les scènes les plus difficiles. Heureusement, il existe un moyen rapide de calculer la SL pour ceux qui cherchent à garder leurs jeux aussi rapide que possibles. Lorsque vous réussissez un Test, utilisez le résultat du dé des dizaines comme SL. Donc, si vous avez réussi un Test avec un résultat de 36, vous obtenez +3 SL. Avec cette règle optionnelle, plus vous êtes proche de votre compétence testée, mieux c'est, plutôt que de tirer bas, mieux c'est. Si un test échoue, vous calculez la SL comme étant normale, en prenant vos dizaines de jeter de dé de votre compétence testée pour déterminer votre SL négative.

TABLEAU DES RÉSULTATS

SL	Résultat	Avez-vous réussi ?
+6 ou plus	Succès étonnant	**Oui, parfaitement !.:** Le résultat est aussi bon qu'il peut l'être, peut-être avec un peu plus de chance et des coïncidences heureuses !
De +4 à +5	Succès impressionnant	**Oui, et..... :** Vous atteignez votre objectif avec style, dépassant vos attentes.
De +2 à +3	Succès	**Oui :** Vous obtenez un succès incontestable.
De +0 à +1	Succès marginal	**Oui, mais..... :** Vous réalisez plus ou moins ce que vous voulez, mais de façon imparfaite, et peut-être avec un effet secondaire imprévisible.
de -1 à -0	Échec marginal	**Non, mais... :** Vous échouez marginalement, peut-être en accomplissant une partie de ce que vous aviez prévu.
-2 à -3	Échec	**Non:** Tu le fais mal, c'est tout.
-4 à -5	Échec impressionnant	**Non, et..... :** Non seulement vous foirez, mais vous causez aussi d'autres problèmes.
-6 ou moins	Échec stupéfiant	**Non, pas du tout !:** Tout se passe mal de la pire façon possible. Le MJ ajoutera probablement des problèmes avec des conséquences imprévues de vos actions. Personne n'est aussi malchanceux ; vous avez clairement offensé les dieux.

Le tableau des résultats indique dans quelle mesure vous avez réussi ou échoué, ce qui peut servir à inspirer des descriptions de ce qui vient de se passer. Tout comme les tests simples offrent un oui ou un non en réponse à la question " Est-ce que je réussis ce test ", les tests dramatiques fournissent aussi des réponses, mais un peu plus nombreuses.

Si vous réussissez automatiquement le jet de dé 01-05 (voir page 150), vous obtenez +1 SL ou celui que vous avez obtenu, le plus élevé des deux étant retenu.

Si vous échouez automatiquement à cause du résultat 96-00 (voir page 150), vous obtenez -1 SL ou la moins haute des deux valeurs suivantes : la SL que vous avez obtenu.



OPTIONS : CRITIQUES & MALADRESSE

Nous présentons quelques règles supplémentaires pour les Critiques et les Maladresse au combat plus loin dans ce chapitre. Ils peuvent également être utilisés pour ajouter du drame pour tous les tests, créant ainsi un jeu d'une portée épique à mesure que les résultats extrêmes deviennent monnaie courante. Si cela décrit votre groupe, vous pouvez utiliser la règle facultative suivante.

Tout test qui réussit un double est appelé Critique, ce qui signifie que vous avez obtenu un succès étonnant de la table des résultats ; et tout échec, y compris un double, est un échec, ce qui entraîne un échec étonnant de la table des résultats. Cette règle facultative fonctionne bien avec les tests simples, offrant un complément amusant aux résultats par oui ou par non qui y sont offerts.



TESTS CARACTÉRISTIQUES

Parfois, vous pouvez vouloir faire quelque chose qui n'est pas couvert par l'une des Compétences. Dans ces rares cas, vous passez un test de caractéristiques au lieu d'un test de compétences. Le MJ détermine la Caractéristique la plus appropriée pour ce que vous essayez, et vous la testez comme d'habitude.

DIFFICULTÉ

Tous les tests ne sont pas égaux. Grimper une clôture est d'une facilité dérisoire, mais grimper la face d'une falaise abrupte est incroyablement difficile. Pour représenter cela, le MJ attribue des bonus ou des pénalités aux Tests appelés la Difficulté . Alors que les aventures publiées définissent la difficulté pour le MJ - par exemple : demander un test de **Recherche Dur (-20)**, il y a plusieurs cas où le MJ doit les déterminer à la volée. Faire des appréciations comme celle-ci est l'une des fonctions les plus courantes du MJ. Pour chaque test, qu'il soit simple ou dramatique, le MJ devrait décider de la difficulté et ensuite consulter le tableau des difficultés pour déterminer le modificateur approprié. Les MJ peuvent choisir d'attribuer des bonus ou des pénalités encore plus importants que ceux indiqués dans le tableau, mais ces modificateurs ne doivent être utilisés que dans des situations extrêmes.

Example: *Valentyn, un Magister de Jade, tente de retrouver les traces d'un cerf sauvage qu'il est en train de chasser. Dans des circonstances normales, il effectuerait un test de pisteage moyen (+20) avec son habileté de 41, donc un test contre 61 ; cependant, le MJ décide que la pluie de la nuit dernière ayant emporté la plupart des pistes la tâche est très difficile et impose une pénalité de 30. Par conséquent, Valentyn doit lancer 11 ou moins (41-30=11) pour réussir. Il obtient un 35, ce qui aurait été un succès dans des circonstances normales, mais dans ces circonstances est un échec, indiquant que la pluie a déjoué la tentative du Magistère de Jade.*

TABLEAU DE DIFFICULTÉS

Difficulté	Test Modifier
Très facile	+60
Facile	+40
Moyen	+20
Stimulant	aucun modificateur
Difficile	-10
Dure	-20
Très dure	-30



Tests opposés

Parfois, vous confrontez directement vos capacités à celles d'un adversaire. Les règles le représentent par un test dramatique spécial appelé test d'opposition. Les tests d'opposition sont une partie importante des règles de combat de **WFRP** que nous verrons plus loin dans ce chapitre, mais ils sont également utilisés dans de nombreuses autres situations.

Un Test Opposé est traité comme n'importe quel autre Test Dramatique, mais les deux parties font un Test. Le parti ayant la SL la plus élevée remporte le Test. Si les deux participants obtiennent la même SL, la partie ayant la compétence ou la caractéristique testée la plus élevée gagne. Dans l'improbabilité

quil y est toujours égalité, l'une ou l'autre des deux choses suivantes, telle que déterminée par le MJ, se produit :

1) il y a une impasse, et rien ne se passe ; 2) les deux parties relancent jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant incontestable.

Example: *Après avoir fait tomber un baron important du Reiklander lors d'une fête, Salundra réussit à quitter la salle de bal ; cependant, des gardes gênants bloquent son passage, car ils savent bien que le noble capitaine devrait être détenu. Salundra grogne en s'approchant.*

Le MJ demande un test d'intimidation et s'oppose au test de commandement de l'officier commandant des gardes. Le joueur et le MJ jouent tous les deux. L'intimidation de Salundra est à 47. Le commandement de l'officier est à 46. Salundra obtient un 04, marquant +4 SL (4-0=4), tandis que le MJ obtient un 16, marquant +3 SL (4-1=3). Comme la SL de Salundra est plus élevée (4 à 3 pour l'officier), elle réussit à intimider les gardes, qui la laissent passer avec à peine un grondement.

Comme tous les autres tests, certains tests opposés sont plus faciles ou plus difficiles que d'autres, de sorte que le MJ peut décider que des modificateurs sont nécessaires. Dans la plupart des cas, ces modificateurs s'appliquent également aux deux côtés, mais pas toujours. Si aucune difficulté n'est notée pour un Test Opposé, on suppose qu'elle est **Stimulante (+0).**

S'il est important de savoir dans quelle mesure le vainqueur du Test Opposé a gagné, utilisez la différence entre les deux résultats pour déterminer une SL finale

.

Example: *C'est la Semaine des tartes, un festival annuel d'une semaine qui rassemble les pâtisseries préférées de tout le monde, et Salundra s'est inscrite à un concours de mange-tartes. Elle a atteint la finale, et c'est elle contre Fat Tom Brandysnap, le champion d'Ubersreik de mange-tartes pour les 5 dernières années,c'est un Halfling plus grand que lui.*

Le MJ demande un test de résistance opposée. Salundra a une résistance de 45 et Fat Tom en a 63. Salundra a peut-être des ennuis ! Lancez les dés, et Salundra lance le dé 51, en marquant -1 SL. Sali a l'air un peu vert ! Mais le gros Tom a l'air pire ! Il obtient 91 pour -3 SL. Donc, même si elle a échoué son jet de Résistance, elle gagne quand même le Test Opposé par 2 SL, bien qu'elle va probablement dégurgiter la plupart de ces tartes plus tard.

Tests Prolongé

Parfois, l'aventure exige qu'un certain nombre de Niveaux de Réussite soient atteints pour réussir pleinement dans une tâche qui prend beaucoup de temps ou qui est particulièrement exigeante. Pour ce faire, il faut passer un test dramatique spécial appelé un test prolongé. Les tests prolongés sont traités de la même manière que n'importe quel autre test dramatique, mais les résultats obtenus à partir de plusieurs Lancer sont additionnés pour atteindre une valeur cible donnée. Si le total de SL obtenu tombe en dessous de 0, vous pouvez recommencer à partir de zéro avec le lancé suivant.

Example: *De nouveau en fuite, Molli tente de crocheter une serrure d'une complexité inattendue avant qu'elle ne soit découverte.*
Le MJ indique que la serrure exige 5 niveaux de réussite avec un test de Crochetage stimulant (+0) pour s'ouvrir, et qu'elle n'a que trois tours avant que le garde arrive. La compétence Crochetage de Molli est de 58, elle a donc de bonnes chances d'y arriver, mais le temps n'est pas de son côté. Malheureusement pour elle, son premier test marque 63 : -1 SL et un départ terrible, elle n'a fait aucun progrès et repartira de zéro au prochain tour

Maudissant alors que des pas s'approchent, Molli essaie à nouveau, cette fois en marquant 11, pour +4 SL ! Elle sent de la tension dans ses pics alors que la serrure est presque à la bonne hauteur, mais elle entend aussi que la garde qui approche est encore plus près.

Le MJ explique que le prochain test est le dernier avant l'arrivée de la garde, alors Molli peut soit abandonner sa tentative et éviter la garde, soit faire un effort désespéré pour obtenir la dernière SL dont elle a besoin.



pour crocheter la serrure. Sachant qu'elle a besoin de s'échapper, Molli risque le dernier Test et réussit à marquer... 42 ! C'est +1 SL, ce qui l'amène à un total de 5. La serrure s'ouvre d'un simple clic ! Triomphante, Molli passe la porte et la ferme derrière elle juste avant l'arrivée du garde.



OPTIONS : TESTS ÉTENDUS ET 0 SL

Le fait de lancer 0 SL dans un test prolongé n'est ni bénéfique ni nuisible pour le total de SL en cours d'exécution, ce qui peut sembler un peu étrange étant donné que vous avez réussi ou échoué le test, et cela devrait peut-être vous apporter un avantage ou une sanction. Si c'est un problème pour vous, utilisez la règle facultative suivante. Un test réussi ajoute un minimum de +1 SL au total cumulé, et un test échoué enlève un minimum de -1 SL du total.

ASSISTANCE

Dans certaines situations, plusieurs personnages travaillant ensemble ont plus de chances de terminer une tâche qu'un personnage qui la tente seul. Avec la permission du MJ, un personnage peut aider un autre personnage qui est sur le point de passer un test. Ce faisant, le personnage ayant les meilleures chances de réussir lance les dés.

Chaque personnage qui assiste fournit un bonus de +10 au Test. Sinon, le test se déroule normalement.

Limites de l'assistance

Les personnages peuvent s'entraider dans la plupart des tâches, mais il y a des limites.

- Pour vous aider, vous avez besoin d'au moins un avance dans la compétence qui fait l'objet de ce test.
- Les personnages aidants doivent normalement être adjacents au personnage qui passe le test.
- Vous ne pouvez pas participer aux tests de résistance aux maladies, au poison, à la peur, aux dangers ou à toute autre chose que le MJ juge inappropriée.
- Vous ne pouvez pas être aidé par plus de personnages que vous n'en comptez dans le bonus caractéristique approprié (voir page 33).

Example: *Adhemar, Perdita et Valentyn fouillent à la hâte une pièce lorsque son propriétaire, un marchand vieillissant, part chercher des documents. Le MJ déclare qu'un* ***test de perception difficile (-10)*** *est requis. Puisque Perdita et Valentyn ont tous les deux la compétence de perception et aident, Adhemar (qui a la compétence de perception la plus élevée, à 59 ans) gagne un bonus de +20 à son test de perception, pour un total combiné de 69 (59-10+20=69). Cependant, il obtient 74 et échoue, ce qui signifie que les trois personnages n'ont rien trouvé d'utile avant le retour du marchand qui boitille.*



OPTIONS : COMBINAISON DE COMPÉTENCES

Parfois, vous vous trouvez dans une situation où vous estimez que deux compétences devraient être évaluées par le même personnage pour une seule tâche, il peut donc être approprié de combiner ces compétences pour un seul test. Il y a généralement deux raisons à cela : 1) est plus rapide et limite le nombre de jets de dés nécessaires pour continuer le jeu ; 2) avoir à réussir deux tests dans un Canotage pour effectuer une seule tâche réduit considérablement vos chances de réussir le total.

La façon la plus simple d'y parvenir est d'essayer les deux compétences avec un seul test, en comparant un seul résultat avec chaque numéro de compétence. Si les deux réussissent, vous réussissez le test. Si un seul passe, vous passez partiellement comme il convient. Et, évidemment, si les deux échouent, vous avez échoué au Test.

Example: *Après une série d'événements improbables, Salundra se retrouve sur scène en collants jaunes et rouges, chantant et dansant dans la production inaugurale du Vargr Breughel Memorial Playhouse de'Tell Me On A Festag'. La MJ demande la tenue d'un test combiné stimulant de performance (danse) et de divertissement (chant), estimant que Salundra devrait avoir à passer chaque test à tour de rôle, car cela réduirait considérablement ses chances globales de réussite. Salundra a Interprétation (Danse) à 53 ans depuis qu'elle a commencé au début de son action en cour, mais elle n'a pas de Interprétation (chant), alors elle doit utiliser sa Sociabilité de 43. Elle obtient alors 46, ce qui signifie qu'elle a réussi la danse (a réussi avec +1 SL), mais qu'elle a frappé quelques notes hors-notes avec son chant (a échoué à -0 SL) - pas parfait, mais assez bon pour les foules rassemblées ; bien que Kym Neumann, le critique de théâtre du Altdorf Spieler, puisse ne pas écrire une critique favorable....*



COMBAT

Tôt ou tard, vous aurez besoin d'arrêter quelqu'un dans leurs efforts, ou quelqu'un va essayer de vous arrêter. Quand la diplomatie échoue, n'est pas tentée, ou n'est pas comprise comme un concept de base, le combat commence !

Au combat, beaucoup d'individus prennent des mesures dans un court laps de temps, beaucoup d'entre eux s'opposant directement les uns aux autres. Vous continuerez à faire des tests pour résoudre ces actions, mais le timing et une foule d'autres facteurs deviennent plus importants, alors nous avons quelques règles pour que tout fonctionne.

Le Temps

Au combat, le moment exact des actions est plus important, donc le temps est organisé en :

- **Rounds :** Un Round est suffisant pour permettre à tous les personnages de tenter un Test et de se mettre en position. C'est normalement quelques secondes, le MJ peut décider exactement combien de temps si nécessaire.
- **Tours :** Pendant un Round, chaque combattant a un Tour pour effectuer une Action et un Mouvement.
- **Ordre d'initiative :** Chaque combattant prend généralement son tour dans l'ordre de son Initiative , de la plus haute à la plus basse.

RÉSUMÉ DU COMBAT

Le combat suit ces étapes jusqu'à ce qu'un camp fuie ou soit vaincu :

1. **Déterminez la surprise :** Le MJ détermine si certains personnages sont Surpris . Cela n'arrive normalement qu'au premier round de combat. Voir la section ci-dessous.

2. **Début du Round :** Si les règles exigent qu'il se passe quelque chose au début du cycle, c'est maintenant.

3. **Les personnages font leur tours :** Chaque combattant prend un ordre de Tour en Initiative, en commençant par l'Initiative la plus élevée. Chaque personnage peut normalement effectuer un déplacement et une action à son tour (voir page 157).

4. **Fin de Round :** Le Round se termine lorsque tous les combattants ont fait un Tour. Si les règles exigent que quelque chose se passe à la fin du cycle, c'est maintenant.

5. **Répéter les étapes** 2-5 au besoin : Continuez à jouer les Rounds jusqu'à ce que le combat soit résolu.

ORDRE D'INITIATIVE

Les Combattants agissent dans l'ordre de l'Initiative pendant le Round, l'Initiative la plus élevée agissant en premier, jusqu'à ce que toutes les personnes impliquées aient pris un Tour. Si vous voulez que cela fonctionne rapidement à la table, demandez aux joueurs de s'asseoir dans l'ordre d'Initiative. Si plusieurs combattants ont la même Initiative, ils agissent dans l'ordre de l'Agilité la plus élevée à la plus basse. S'ils ont également la même Agilité, lancez un **Test d'Agilité** Opposée, et le vainqueur choisira le premier qui ira au combat. Certains Talents ont un impact sur l'ordre de combat **(voir Chapitre 4 : Compétences et Talents)**.

Example: *Tollich, avec une Initiative de 38, agit toujours avant son compagnon, Perdita qui a une Initiative de 33. S'ils attaquent une bande de sectaires, chacun avec l'Initiative 35, l'ordre de combat le sera : Tollich (38), les Cultistes (35), Perdita (33).*



LANCER POUR L'INITIATIVE !

Certains groupes préfèrent choisir l'Initiative au hasard. Il y a plusieurs façons de le faire, choisissez votre favori :

- Chaque personnage lance un Test d'Instinct pour déterminer une SL.
- Chaque personnage lance 1d10 et l'ajoute à son Instinct.
- Chaque personnage lance 1d10 et l'ajoute à son Bonus d'Agilité + Bonus d'Instinct.

Le MJ note les résultats par ordre numérique décroissant et les utilise comme ordre d'initiative. Vous pouvez utiliser cet ordre pour chaque Round (option la plus rapide) ou lancer chaque Round (donne une certaine variété à l'ordre ; les personnages lents ont la chance de ne pas toujours passer en dernier).



ROUNDS EN DEHORS DU COMBAT

En dehors du combat, le moment exact de ces actions est généralement flexible. Il est parfois utile d'utiliser les rondes en dehors du combat pour aider à organiser les contributions de chacun ; par exemple, les tests prolongés se déroulent sur plusieurs tours, avec un test par tour. (voir page 154).

Surprise

Prendre votre ennemi par surprise vous donne un gros avantage. Si l'un des camps prépare une attaque, il peut tenter d'exploiter l'effet de surprise :

- **Je me cache :** Réussir le test de Discrétion dans une couverture appropriée. Les personnages peuvent s'y opposer avec un test de perception s'ils sont méfiants ou si le MJ se sent généreux.

- **Tactiques sournoises :** Attaquez par derrière, dans l'obscurité, à travers un brouillard épais, ou par le haut ! Le MJ peut permettre à un test de perception de repérer les attaquants qui arrivent, le cas échéant.
- **Des distractions :** Une forte détonation, des foules qui grondent et un sermon particulièrement engageant ne sont que quelques-unes des distractions qui pourraient abriter une attaque surprise !
- **Défenseurs non préparés :** Si l'ennemi est particulièrement imprudent, les assaillants surprennent automatiquement leurs victimes.
- **Quelque chose d'autre :** D'autres plans sournois et ingénieux concoctés par des joueurs astucieux - le MJ a le dernier mot sur la possibilité de surprise.



DES TALENTS INATTENDUS !

Même dans les situations où le MJ affirme qu'il n'y a aucune chance de repérer les embuscades entrantes, certains Talents permettent d'éviter la surprise. Voir le **chapitre 4 : Compétences et talents** pour en savoir plus à ce sujet.

Example: *Tollich et Perdita tombent dans une embuscade tendue par des cultistes du Dieu du sang. Le combat commence lorsque les Cultistes prennent d'assaut leurs cachettes, révélant leurs positions. Le MJ décide que Tollich et Perdita sont surpris d'avoir eu un débat vigoureux et qu'aucun des deux n'était préparé à une embuscade. Cependant, Tollich a le Talent Conscient du Combat, qui accorde un Test de perception stimulant (+0) pour éviter la Surprise ; pour Tollich, c'est 41. Il obtient le 23, montrant que son instinct bien aiguisé a détecté quelque chose qui ne va pas. Ainsi, pour le premier tour, seule Perdita prend la condition Surprise ; Tollich et les Cultistes agissent normalement.*

S'il y a une chance que les embusqués soient repérés, le MJ demandera généralement un test de **Discrétion opposée contre un test de perception**, généralement avec le personnage dont la plus mauvaise Discrétion est opposée à tous les observateurs potentiels. Si l'embusquer gagne, chaque personnage vaincu obtient la condition Surprise (voir page 169).

Si personne n'est surpris, continuez le combat normalement. Si quelqu'un est surpris, il peut utiliser un point de résolution pour supprimer la condition Surprise (voir page 169).

À Votre Tour

Le combat est une expérience dynamique et désorientant, avec des alliées et des ennemis qui se frappe désespérément les uns aux autres, les lames s'entrechoquant au rythme des coups successifs de parade.

Le MJ décrit la situation (où tout le monde se trouve, ce qu'est votre environnement) et vous pouvez demander plus de détails pour étoffer les choses et aider à planifier votre action. Quelle est l'épaisseur de la corde du lustre ? Une flèche pourrait-elle la couper ?", par exemple. Quand ce sera votre tour, vous ferez votre Mouvement et passerez à l'Action !

Lors de votre Tour, vous avez un Mouvement et une Action, vous pouvez les prendre dans n'importe quel ordre - on présume que vous faites probablement les deux en même temps, et vous pouvez les décrire librement comme une manœuvre combinée. Vous pouvez aussi sauter une Action ou un Déplacement, mais vous n'aurez pas d'autre opportunité avant le prochain Round !

Des descriptions vivantes de ce que vous faites donneront vie au combat. Plutôt que de déclarer que votre action est,'frapper le Gobelin', c'est beaucoup plus amusant de dire,'Je donne un coup de pied à la chaise devant moi vers les Gobelins et je frappe avec mon épée à la gorge du plus proche'. On ne sait jamais, le MJ pourrait vous récompenser avec un bonus impair pour un excellent jeu de rôle. Cela vaut aussi pour la résolution de votre Action - le MJ décrira le résultat, mais vous pouvez certainement l'embellir !



Mouvement

Dans la plupart des cas, les distances exactes n'ont pas trop d'importance. Utilisez votre Caractéristique de Mouvement pour vous guider vers le terrain que vous pouvez couvrir, et le MJ vous fera savoir si le mouvement prendra plus d'un tour. Atteindre des endroits difficiles, peut-être en grimpant ou en sautant, utilisera également votre Action si vous avez besoin de tester une compétence pour y arriver (peut-être avec un test d'escalade ou d'athlétisme).

Si vous ne combattez pas déjà quelqu'un, vous pouvez également utiliser votre mouvement pour charger en combat rapproché, gagnant +1 Avantage (voir page 164). Pour plus d'informations à ce sujet et pour une description détaillée des vitesses de déplacement, des distances de saut et autres, voir Déplacement à la page 164.



Action

En combat, votre Action est utilisée pour faire quelque chose. Qu'il s'agisse de frapper un mutant avec une épée, de sauter d'un toit à l'autre ou de prendre un moment pour évaluer la situation, c'est à vous de décider. Votre action n'est limitée que par votre imagination, les contraintes physiques du lieu du combat et les capacités de votre personnage.

Décrivez ce que vous voulez que votre personnage fasse. Le MJ vous dira alors si vous devez faire un test pour réussir votre action planifiée. Les résultats seront ensuite racontés par vous et le MJ, mettant fin à votre Action.

Pour une description détaillée de la façon d'utiliser votre Action pour attaquer un autre personnage, reportez-vous à la section **Attaquer.** Si vous souhaitez utiliser la prière ou la magie, reportez-vous au **chapitre 7 : Religion et croyance ou au chapitre 8 : Magie. Le chapitre 4 : Compétences et talents** contient également de nombreux exemples d'utilisation de vos compétences au combat.

Example: *Molli regarde nerveusement derrière un baril alors que Salundra est assaillie par les poings volants de trois bagarreurs de pub désireux de remettre la jeune capitaine à sa place. A son tour, le joueur de Molli demande si le pub a un étage supérieur. Le MJ confirme que oui, et qu'il a un balcon surplombant le combat. Souriant, le joueur déclare que Molli fera un sprint à l'étage et poussera une table sur le combat pour l'aider à le briser en utilisant à la fois son Déplacement et Action. Étant donné que l'étage supérieur n'est pas loin, le MJ décide que Molli peut s'y rendre en une seule Round, mais pousser la petite table là-bas demande un petit effort.*

Le MJ demande un ***test d'athlétisme moyen (+20)*** *pour soulever la table au-dessus du balcon. Molli's a 34 an Athlétisme, elle doit donc faire 54 roulés ou moins. Elle obtient 21, pour +3 SL, et la table vole ! Molli crie à mesure que la table bascule : "Arrêtez de vous battre ! Le MJ déclare que tous les combattants ci-dessous doivent effectuer un* ***Test d'Esquive Opposée*** *contre le +3 SL ou être frappé par la table. Malheureusement, seul Salundra échoue, et la table tombe carrément sur sa tête....*

Actions Gratuite

Certaines choses que vous voudrez que votre personnage fasse ne comptent pas pour votre Action pour le round - comme crier un avertissement, tirer votre arme ou boire une potion. C'est la décision du MJ sur ce qui prend en charge votre Action, et ce que vous pouvez faire dans un Round. Un bon conseil général est que si un acte vous oblige à faire un test, c'est une action plutôt qu'une action gratuite.



OPTIONS : SUR LA DÉFENSIVE

Que faire si vous voulez vous préparer à esquiver ou à parer les coups qui arrivent, à maintenir une position défensive dans une porte ou à utiliser le langage (Magick) pour déployer une série de dissipations ? Comme votre Action, choisissez une compétence à utiliser défensivement et vous obtiendrez +20 aux Tests défensifs en utilisant la compétence jusqu'au début de votre prochain Tour.

ATTAQUER

L'une des actions les plus courantes est d'attaquer un adversaire. Pour effectuer une attaque à distance, votre arme doit être à portée (voir **Chapitre 11 : Guide du consommateur** pour les portées des armes) et votre cible doit être en visibilité directe. Pour les attaques en mêlée, vous devez être adjacent à votre cible avec une arme prête **(voir Engagé).**



DIFFICULTÉ DE COMBAT PAR DÉFAUT

Pendant le combat, toutes les Difficultés sont supposées être Stimulantes (+0). Donc, si aucune difficulté n'est expressément mentionnée dans les règles, utilisez Stimulant.

1: Faire un jet pour toucher

Melee : Pour attaquer, effectuez un test de mêlée avec votre adversaire (vous et votre adversaire testez vos compétences en mêlée - voir page 126). Celui qui marque le plus grand nombre de points gagne. Si vous gagnez le Test, vous frappez votre adversaire et gagnez +1 Avantage. Si vous perdez le **Test Opposé**, votre adversaire gagne +1 Avantage et votre Action est terminée.

A distance : Faites un test à distance pour l'arme que vous utilisez. Si vous réussissez, vous frappez votre adversaire et gagnez +1 Avantage. Si vous échouez, votre Action est terminée. Votre adversaire ne gagne pas d'Avantage en combat à distance.

En combat en mêlée comme en combat à distance, il est possible de marquer un coup impressionnant appelé Critique, ou de faire une erreur, appelée Maladresse. Voir Critiques et Maladresse dans la section ci-dessous.

Résumé *Test pour frapper votre adversaire avec votre arme. Ce test s'oppose en mêlée. Tout vainqueur gagne +1 Avantage.*

2: Déterminer la localisation de la touche.

Si vous réussissez à frapper, déterminez où - inversez le jet de dé pour frapper et comparez ce nombre à celui de la table des localisations de frappe. Ainsi, un jet de 23 à toucher deviendrait 32 sur la table, un coup sur le bras droit.

Les créatures ayant des formes corporelles différentes peuvent utiliser des tables de localisation différentes. Reportez-vous au **Chapitre 12 : Bestiaire** pour plus d'informations sur les différentes tables de localisation des touches.

LOCALISATIONS DE TOUCHES

Jet	Location
01–09	Tête
10–24	Bras gauche (ou main secondaire)
25–44	Bras droite (ou main principale)
45–79	Corps
80–89	Jambe droite
90–00	Jambe gouche

Résumé : *Inversez le résultat de votre test 'Localisation' pour déterminer l'emplacement correspondant.*

3: Déterminer les dégâts

Une fois que vous avez déterminé l'emplacement du coup, il est temps de déterminer combien de dommages vous infligez. Chaque arme a une caractéristique Dégâts d'arme (voir page 293). C'est généralement votre Bonus de Force modifié pour les armes de mêlée, ou un nombre fixe pour les armes à distance. Prenez la SL de votre Test Opposé et ajoutez-le aux Dégâts de l'Arme que vous utilisez. Ce dernier chiffre est votre Dégât.

Résumé : *Dégâts = Dégâts de l'arme + SL*

4: Appliquer les dégâts

En utilisant les Dommages et l'Endroit où vous avez frappé, vous voyez maintenant combien de Blessures votre adversaire perd à cause de votre attaque. Soustrayez le bonus d'endurance de votre adversaire et les points de protection qui protègent l'emplacement du coup de vos dégâts. Les Dommages restants sont subis en tant que Blessures par votre adversaire. Si c'est 1 ou moins, votre adversaire a ignoré le pire de l'attaque et n'a perdu qu'une seule blessure. Si les blessures perdues dépassent le total des blessures restantes de votre adversaire, ce dernier prend une blessure critique (voir page 172) et obtient la condition A Terre (voir page 169).

Résumé : *Blessures subies = Dommages - (Bonus de Endurance + Points de Protections) de l'adversaire*

S'OPPOSER À UNE ATTAQUE EN MÊLÉE

Vous pouvez vous opposer à une attaque de mêlée entrante avec plus que votre compétence de mêlée. Le choix le plus évident est l'esquive, qui vous permet d'éviter les coups, mais le **chapitre 4 : Compétences et talents** énumère beaucoup d'autres compétences qui pourraient être utiles au combat, y compris l'intimidation, le charme, le commandement, et plus. Si votre MJ pense que c'est approprié à la situation et que vous êtes ravi de rater l'occasion de marquer un coup critique contre votre adversaire, alors pourquoi ne pas lui donner un essai ?

Engagé

Chaque fois que vous attaquez un adversaire, ou que vous êtes attaqué, en combat de mêlée, vous comptez comme Engagé. Cela signifie que vous vous opposez les uns aux autres dans un combat, et d'autres règles (en raison de Talents, Sortilèges, etc.) pour être Engagé peuvent s'appliquer. Si vous ne vous attaquez pas l'un l'autre pendant un Round complet, vous n'êtes plus Engagés.



NIVEAUX DE SUCCÈS AU COMBAT

En combat, la SL est utilisée pour déterminer les dégâts, plutôt que d'obtenir un résultat à partir de la Table des Incidents. Pour varier un peu, les Tests en combat utilisent aussi les Critiques et les maladresses.

CRITIQUES ET MALADRESSES

Pendant la phase de combat, les accidents, les erreurs et les moments d'habileté extraordinaire peuvent se succéder rapidement. Pour représenter les extrêmes imprévisibles d'une escarmouche de vie ou de mort, il y a les Critiques - des frappes extraordinairement bonnes - et les Maladresses - des erreurs flagrantes.

Critiques

Tout Test de Mêlée ou de Distance réussi qui obtient également un Doublé provoque un Critique. Cela signifie que vous avez porté un coup important, et cela se produit même lorsque vous êtes le défenseur dans un Test opposé.

Si vous obtenez un Critique, votre adversaire reçoit immédiatement une Blessure Critique dès que votre arme frappe avec précision. Voir page 172 pour en savoir plus sur ce que cela signifie. Au-delà de cela, la SL est calculée normalement, comme c'est le cas pour le vainqueur d'un Test Opposé.



OPTIONS : COUPS DE GRÂCE

Certains joueurs aiment une approche héroïque du combat, avec des personnages capables de se frayer un chemin à travers des ennemis moins nombreux. Si cela convient à votre style de jeu, utilisez la règle suivante :

Si vous tuez un adversaire en mêlée en un seul coup, vous pouvez vous déplacer dans l'espace occupé par le personnage et attaquer un autre adversaire s'il en reste un. Vous pouvez continuer à le faire un nombre de fois égal à votre Bonus de Compétence d'Arme, et vous ne pouvez pas attaquer le même personnage plus d'une fois pendant le même Tour. Certaines créatures (voir chapitre 12 : Bestiaire) sont si grandes qu'elles peuvent activer cette règle sans tuer d'adversaires.



TESTS OPPOSÉS ET MALADRESSES

Lors d'un Test Opposé, il est possible de faire une Maladresses et de gagner quand même si vous obtenez un score SL supérieur à celui de votre adversaire. C'est très bien et ce n'est pas un peu hilarant, car vous vous battez en vain avec votre adversaire en vous blessant potentiellement en cours de route.

Example: *Molli glisse son poignard sur son adversaire et lance 66 pour une maladresse avec -3 SL, mais son adversaire lance 92 pour -5 SL. Ainsi, Molli gagne avec +2 SL sur son adversaire, gagnant +1 Avantage, qu'elle peut rapidement perdre car elle doit aussi faire un lancer sur les Oops ! Table pour voir quel malheureux accident lui arrivera.*

MALADRESSES

L'inverse des Critiques, tout Test de Combat raté qui échoue et qui lance également un double est une Maladresses, ce qui signifie que quelque chose de très malheureux s'est produit. Pour déterminer ce qui se passe, lancez sur la **Oops ! Table**.

OOPS! Table

Lancer	Résultat
01–20	Vous frappez une partie de votre anatomie (nous vous recommandons de la jouer pour rigoler) - perdez 1 blessure, en ignorant le bonus d'endurance ou les points d'armure.
21–40	Votre arme de mêlée fonctionne mal, ou votre arme à distance fonctionne mal ou se casse légèrement - votre arme subit 1 Dégâts. Au tour suivant, vous agirez en dernier, quel que soit l'ordre d'Initiative, les Talents, ou les règles spéciales de récupération (voir page 156).
41–60	Votre manœuvre a été mal jugée, vous laissant hors de position, ou vous perdez la maîtrise d'une arme à distance. Au tour suivant, votre Action subit une pénalité de -10.
61–70	Vous trébuchez maladroitement, ayant du mal à vous redresser. Perdez votre prochain mouvement.
71–80	Vous manipulez mal votre arme, ou vous lâchez vos munitions. Manquez votre prochaine Action.
81–90	Vous vous surmenez ou vous trébuchez et vous vous tordez la cheville. Souffrir d'une déchirure musculaire (mineure) (voir page 179). Ceci compte comme une Blessure Critique.
91–00	Vous foirez complètement, frappant 1 allié aléatoire à portée en utilisant votre dé d'unités lancées pour déterminer la SL du coup. Si ce n'est pas possible, vous vous frappez au visage d'une manière ou d'une autre et obtenez un état étourdi (voir page 169).

ERREURS D'ALLUMAGE !

Si vous utilisez une arme à poudre noire, une arme d'ingénierie ou une arme explosive, et que vous lancez une Maladresse qui est aussi un nombre pair - 00, 88, et ainsi de suite - votre arme a raté son tir, explosant dans votre main. Vous infligez des dégâts complets à l'emplacement de votre bras primaire en utilisant les unités comme SL pour le coup, et votre arme est détruite.

COMBAT A DISTANCE

Il y a quelques éléments supplémentaires qui s'appliquent aux attaques à distance :

- Les attaques à distance ne peuvent pas être combattues avec les compétences de mêlée à moins d'avoir un bouclier assez grand (voir page 298), ou si elles sont à portée de Bout Portent (voir page 297), où il est également possible de faire des Esquives.

- Vous ne pouvez pas faire d'attaques à distance lorsque vous êtes Engagé, à moins d'être armé d'une arme à distance qui a la Qualité Pistolet (voir **Chapitre 11 : Guide du Consommateur**).

- Si vous utilisez votre compétence à distance lorsque vous êtes engagé avec votre cible, celle-ci peut s'opposer à votre attaque avec n'importe quelle compétence de mêlée.

Difficulté de Combat

Les tests de combat peuvent être modifiés de la même manière que les autres tests. Ces modificateurs peuvent être utilisés pour tenir compte des effets du terrain, des conditions météorologiques et de divers autres facteurs. Les modificateurs suivants sont parmi les plus courants rencontrés en combat. Pour les situations qui ne sont pas couvertes ici, utilisez-les comme guide. N'oubliez pas que c'est le MJ qui a le dernier mot quant à la difficulté d'un test en particulier.

DIFFICULTÉ DE COMBAT

Difficulté	Modificateur	Example
Très facile	+60	Tirer sur une cible monstrueuse (taille géante).
		Tirer dans la foule (plus de 13 cibles)
Facile	+40	Tirer sur une cible à bout portant (voir page 297).
		Tirer sur une cible énorme (taille d'un Griffon).
		Attaquer un adversaire a 3 contre 1.
		Tirer sur un grand groupe (7-12 cibles).
Moyen	+20	Tirer sur une grande cible (taille d'ogre).
		Tir à courte portée : moins de la moitié de la portée de l'arme.
		Tir sur un petit groupe (3-6 cibles)
		Tirer lorsque vous avez passé votre dernière Action en visant (aucun Test viser requis).
		Attaquer un adversaire Engagé sur les côtés ou à l'arrière.
		Attaquer un adversaire a 2 contre 1.
		Attaquer une cible en position A Terre (voir page 169).
Stimulent	+0	Une attaque standard.
		Tirer sur une cible moyenne (taille humaine).
Difficile	–10	Attaquer alors que vous êtes en Condition A Terre (voir page 169), ou bien en dessous de votre cible.
		Attaquer dans la boue, sous la pluie ou sur un terrain difficile.
		Tir à longue portée : jusqu'à deux fois la portée de l'arme.
		Tirer sur un Round où vous utilisez également votre Déplacement.
		Tirer sur une petite cible (taille enfant).
		Cible en couverture légère (derrière une haie par exemple).
Dur	–20	Un coup en direction d'un point de destination spécifique. Si vous réussissez, vous atteignez cet endroit.
		Combat dans un espace clos avec une arme d'une longueur supérieure à Moyenne.
		Cibles de tir dissimulées par le brouillard, la brume ou l'ombre.
		Attaquer lors d'une mousson, d'un ouragan, d'un épais blizzard ou d'un autre temps extrême.
		Esquiver lorsque vous avez la condition A Terre ou que vous êtes en mode monté (voir page 163).
		Combat rapproché dans l'obscurité.
		Tirer sur une petite cible (de la taille d'un chat).
		Utiliser une arme dans votre main gauche.
		Cible en couverture moyenne (clôture en bois par exemple).
Très durs	–30	Attaquer ou esquiver dans la neige profonde, l'eau ou tout autre terrain difficile.
		Tirer sur une cible minuscule (de la taille d'une souris).
		Tir à distance extrême, jusqu'à trois fois la portée de l'arme.
		Tirer dans l'obscurité.
		Cible en couverture rigide (derrière un mur de pierre, par exemple)



CUMULE DES DIFFICULTÉS

Il y aura des cas où des facteurs multiples rendront la pose d'une action particulière plus difficile que la normale. Rôder dans une forêt lugubre alors que vous tentez de tirer sur un adversaire lointain à travers les arbres est plus difficile que de tirer sur le même adversaire par une belle journée dans un champ ouvert. Lorsque vous combinez plusieurs difficultés, suivez les directives suivantes :

- Si la situation exige l'application de deux pénalités ou plus, additionnez simplement les modificateurs ensemble jusqu'à un maximum de -30 ou Très Durs. Par exemple, le brouillard et le fait de viser une partie spécifique du corps rendent les tests d'habiletés d'armes **Difficiles (-20)**. Lorsqu'il est combiné, le test serait simplement très durs (-30), plutôt que de subir un modificateur -40. De même, si la situation s'applique à deux ou plusieurs bonus, additionnez les modificateurs ensemble jusqu'à un maximum de +60 ou Très Facile.

- Si la situation exige une pénalité et un bonus, additionnez-les pour trouver la nouvelle difficulté. Attaquer un adversaire debout dans la neige profonde nécessite normalement un test très dur (-30). Mais attaquer un adversaire qui est A Terre nécessite un test facile (+20). Dans une situation où les deux s'appliquent, le test serait difficile (-10) puisque -30 plus +20 égale -10.

Cas particuliers

Cibles Impuissantes

Les tests de mêlée effectués pour frapper une cible endormie, inconsciente ou autrement impuissante réussissent automatiquement. Reportez-vous à Condition inconsciente pour en savoir plus à ce sujet (à la page 169).

Tirer dans un Groupe

Les tests à distance effectués pour atteindre un groupe de cibles sont **Moyenne (+20)** s'il y en a 3-6, **Facile (+40)** s'il y en a 7-12, et **Très facile (+60)** s'il y en a 13 ou plus. Tous les coups réussis sont répartis au hasard entre toutes les cibles probables, selon la préférence du MJ.

Surpasser en Nombre

Si vous dépassez un adversaire de 2 contre 1, vous gagnez un bonus de +20 pour frapper votre adversaire au combat en mêlée. Si vous dépassez un ennemi en nombre de 3 contre 1, vous obtenez un bonus encore plus important de +40 pour frapper. De plus, à la fin de chaque Round, tous les adversaires en sous-nombre perdent 1 Avantage. La surnombre est généralement déterminée par le nombre de personnages engagés les uns avec les autres ; en cas de doute, le MJ décide qui est plus nombreux que les autres.



OPTIONS : TIRS EN MÊLÉE

Pour la plupart d'entre eux, le simple choix d'une cible et le lancer du dé pour frapper est une complication suffisante. Cependant, certains préfèrent que les règles soient plus précises lorsqu'ils tirent sur une cible engagée. Si c'est vous, suivez les règles suivantes :

Il peut y avoir des moments où vous souhaitez tirer sur une cible déjà Engagée avec une ou plusieurs cibles alliées. Les tests de Capacité de Tir contre ces adversaires sont résolus comme d'habitude, mais subissent une pénalité de -20 pour frapper lorsque vous essayez de votre mieux d'atteindre votre cible spécifiée (si vous vous moquez de qui vous frappez, vous gagnez en fait un bonus de +20 à +60 pour frapper, **(voir Tirer dans un groupe)**.

Si vous atteigniez la cible sans la pénalité, vous frappez plutôt l'un des adversaires de la cible, tel que déterminé de façon aléatoire par le MJ.

Taille

La taille est un facteur important quand on tire sur une cible : il est beaucoup plus facile de frapper une porte de grange qu'une pomme. Pour plus d'informations sur la taille, reportez-vous à la section Traits au **chapitre 12 : Bestiaire.**

TAILLE

Taille	Hauteur ou Longueur	Examples	Modificateur
Minuscule	Moins de 30 cm	Papillon, Souris, Pigeon	–30
Très Petit	Moins de 60 cm	Chat, Faucon, Bébé Humain	–20
Petit	Jusqu'à 1,2 mètres	Rat géant, Halfling, enfant humain	–10
Moyen	Jusqu'à 1,8 mètres	Nain, elfe, Humain	0
Grand	Jusqu'à 3,6 mètres	Cheval, Ogre, Troll	+20
Enormes	Jusqu'à 6 mètres	Griffon, Wyvern, Manticore	+40
Monstrueux	+ de 6 mètres	Dragon, Géant, Prince Démon	+60

Combat à Deux Armes

Certains guerriers préfèrent combattre avec une arme dans chaque main - par exemple en utilisant une épée et un brise-épée, ou une épée et un bouclier. Ce qui suit s'applique lorsque vous combattez avec deux armes.

- Vous pouvez utiliser n'importe quelle arme de combat rapproché à une main ou n'importe quel pistolet lorsque vous combattez avec deux armes.
- Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre main pour attaquer. Les attaques effectuées à l'aide de votre main secondaire subissent une pénalité de -20 à n'importe quel test applicable.
- Si vous avez le Talent Deux Armes, vous pouvez être capable d'attaquer avec les deux armes. Voir le chapitre 4 : Compétences et talents pour en savoir plus à ce sujet.

Dispersion

Lors d'un test à distance raté, lancez 1d10 et consultez le diagramme suivant pour voir où votre projectile atterrit. Le 'T' marque la cible.

1	2	3
4	**T**	5
6	7	8

Un jet de 1 à 8 donne une direction : lancer 2d10 pour déterminer la distance à laquelle l'arme se disperse en mètres - elle ne se disperse pas plus de la moitié de la distance entre vous et la cible. Un jet de 9 et l'arme atterrit à vos pieds. Un 10, et il atterrit aux pieds de votre cible. La dispersion peut être utilisée chaque fois qu'une direction aléatoire est requise.

Combat Non-Armé

Tous les combats en **WFRP** n'impliquent pas des armes à distance ou des armes de mêlée. De nombreux conflits se règlent avec de bons coups de poing à l'ancienne. Un Test de Mêlée (Bagarre) réussi pour un combat sans armes est traité de la même manière que n'importe quel autre Test de Combat, mais vous avez une option supplémentaire : vous pouvez faire une attaque Attraper !

Attraper

Au lieu d'infliger des dégâts avec une attaque non armée, vous pouvez tenter d'attaquer et d'immobiliser votre adversaire. Vous devez déclarer que c'est votre intention avant de lancer le dé pour frapper votre adversaire. Si vous gagnez le Test Opposé, vous et votre adversaire êtes en Lutte, et votre adversaire gagne la Condition enchevêtrée. Si vous commencez votre tour de Lutte, vous pouvez briser l'enchevêtrement si vous avez un Avantage supérieur à celui de votre adversaire, et ne comptez pas comme étant Engagé pour votre Mouvement ; sinon, vous devez faire un Test de Force Opposée pour votre Action. Si vous gagnez, vous pouvez faire l'une des choses suivantes :

- Traitez les points de dégâts BF + SL en utilisant votre jet de Force pour déterminer l'endroit de la Frappe affecté. Vous ignorez tous les points de protection lorsque vous vous serrez les bras et tirez les muscles.
- L'un ou l'autre : (1) Donnez à votre adversaire une condition d'enchevêtrement, ou (2) Retirez une condition enchevêtrée de vous-même, et perdez une condition supplémentaire pour chaque SL gagnante.

Si vous perdez le Test Opposé, vous ne pouvez rien faire d'autre que de lutter pendant que votre adversaire gagne +1 Avantage.

Ceux qui sont en dehors de la lutte gagnent un bonus de +20 pour frapper l'enchevêtrait avec l'Avantage le plus bas, et un bonus de +10 pour frapper le l'enchevêtrait avec l'Avantage le plus élevé.



OPTIONS : ATTRAPER AVEC DES COMPÉTENCES

Si vous pratiquez une lutte, votre MJ peut vous permettre d'effectuer un Test autre qu'un Test de **Force Opposée** selon la situation. Peut-être Language (Magick) pour jeter un sort, ou Charme pour vous libérer, ou Commandement pour ordonner à votre adversaire de s'arrêter ? Tant que votre MJ est satisfait, lancez ces dés et voyez ce qui se passe. Mais si vous échouez, le MJ peut vous imposer une condition d'enchevêtrement supplémentaire, ce qui pourrait rendre les choses très difficiles !

COMBAT MONTÉ

Se rendre au combat, se battre à l'épée, tirer au fusil, c'est non seulement terrifiant pour ceux qui en sont les victimes, mais c'est aussi un avantage pour le cavalier. Le combat à cheval utilise les mêmes règles que n'importe quel autre combat, avec les ajouts suivants :

- Pour les besoins de votre Mouvement, les cavaliers comptent comme ayant l'Attribut de Mouvement de leur monture. De plus, les cavaliers passent des tests d'Équitation pour n'importe quel test de course, de saut ou similaire, et utilisent l'attribut de mouvement de la monture.
- Toute attaque en mêlée d'un Cavalier sur une cible plus petite que sa Monture gagne un bonus de +20 pour frapper.
- Si vous faites un jet de dé pour frapper un personnage qui est monté, vous choisissez de frapper le cavalier ou la monture. Si vous êtes en combat rapproché, vous subissez également une pénalité de -10 à votre test en mêlée si vous ciblez le cavalier et que vous êtes plus petit que la monture (voir Taille à la page 162).
- Une Monture sans le Trait Crientif (voir page 342) est un combattant, et peut utiliser sa propre Action pour attaquer des cibles Engagées.
- Lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser les règles de Force et de Taille de votre monture afin de calculer les dégâts.
- Lorsque vous montez à cheval, vous subissez une pénalité de -20 à toute tentative d'utilisation de la compétence d'esquive à moins que vous n'ayez le talent Astuce d'Équitation.

Note : La plupart des montures sont plus grandes que les personnages, ce qui signifie qu'elles peuvent provoquer la peur ou la terreur, et obtenir d'autres avantages au combat comme expliqué à la page 341.

Avantage

L'avantage représente votre élan dans le combat, et est gagné quand vous déjouez, battez, ou dominez autrement vos adversaires. Elle est enregistrée à l'aide de jetons - qu'il s'agisse de pièces de monnaie, de cartes, de jetons, de jetons de compteurs ou de jetons avantage spécialement conçus - ou sur une feuille de décompte.



OPTIONS : AVANTAGE LIMITÉ

Certains MJ préfèrent un environnement de combat plus contrôlé qui n'est pas influencé par le caprice des dés et de la chance. Comme l'Avantage peut osciller sauvagement au cours d'une bataille, et peut avoir un impact significatif, envisagez d'utiliser l'une des règles optionnelles suivantes si vous souhaitez contenir cela :

- L'avantage a un niveau maximum égal au Bonus d'Instinct de chaque personnage.
- Le plafonnement de l'avantage à une limite préétablie, comme 2, 4 ou plus. 10 fonctionne également bien car vous pouvez facilement le surveiller avec 1d10.

Gagner de l'Avantage

L'avantage est garanti chaque fois que vous gagnez un Test Opposé en combat, que vous évaluez le champ de bataille à l'aide de vos Compétences, ou lorsque votre esprit est en éveil. Voici quelques exemples, mais ils sont loin d'être exhaustifs, et le MJ est encouragé à distribuer des jetons Avantage en fonction des circonstances.

- **Surprise:** Attaquer des ennemis Surpris apporte +1 Avantage. Voir page 169.
- **Charger:** Charger tête la première dans le combat donne droit à +1 Avantage. Voir page 165.
- **Évaluer:** Si vous utilisez une de vos compétences pour obtenir un avantage tactique, gagnez +1 Avantage. Voir les descriptions des compétences individuelles au **chapitre 4 : Compétences et talents** pour plus de détails à ce sujet.
- **Victoire:** Chaque fois que vous battez un PNJ important, gagnez + 1 Avantage. La soumission d'un ennemie juré peut lui accorder +2 Avantage.
- **Gagner:** Si vous gagnez un Test Opposé pendant le combat gagner + 1 Avantage.
- **Hors Actions:** Si vous blessez un adversaire sans faire un Test Opposé, gagnez +1 Avantage.

Il y a aussi un éventail de talents qui permettent d'obtenir des Avantages. Reportez-vous au **chapitre 4 : Compétences et Talents** pour en savoir plus à ce sujet.

Bénéfices de l'Avantage

Chaque Avantage que vous obtenez ajoute +10 à tout Test de combat ou Test psychologique approprié **(voir Psychologie à la page 190)**. Ainsi, si vous avez 5 jetons Avantage, vous avez un bonus impressionnant de +50 pour frapper, défendre et résister à l'influence des autres.

Perdre de l'Avantage

Si vous perdez un Test Opposé pendant le combat, souffrez de n'importe quelles Conditions (voir page 167), ou perdez des Blessures, vous perdez automatiquement tout Avantage. De plus, si le combat prend fin, tout l'avantage que vous avez obtenu est perdu. Enfin, si vous n'avez accumulé aucun Avantage pour le Round, ou si vous terminez le Round en infériorité numérique, vous perdez 1 point. Avantage peut également être utilisé pour se désengager du combat (voir page 165). Il y a aussi des Compétences et des Talents qui vous font perdre des Avantages, ou transférer des Avantages à un autre personnage. Pour en savoir plus, lisez le chapitre 4 : Compétences et talents.

DÉPLACEMENT

La quantité de détails requis pour le mouvement dépend de la façon dont vous suivez les déplacements de chacun. Beaucoup préfèrent utiliser la méthode du " théâtre de la raison ", où vous décrivez les positions relatives et la distance, et le MJ décide s'il est possible d'entreprendre le Mouvement ou l'Action que chaque joueur décrit. Même pendant les rondes de combat étroitement contrôlées, il suffit généralement de raconter comment votre personnage négocie l'action effrénée, saute dans des fûts, se met à couvert en courant ou en dansant autour de ses ennemis selon ses envies.



D'autres groupes utilisent des plans, des grilles, des jetons et des figurines Citadel pour représenter la position des combattants, et cette méthode nécessite des informations un peu plus précises sur la distance et le mouvement. Si vous faites cela, nous recommandons une grille de 2,5 cm (1 pouce), chaque carré représentant une distance de 2 mètres. Cela signifie que si vous avez le Mouvement 4, vous pouvez normalement déplacer de 4 cases. Les humains, les mutants et d'autres créatures de taille similaire occupent un seul carré sur la carte. Les créatures plus grandes peuvent prendre jusqu'à 2, 4, ou même plus de carrés, selon leur trait de taille (voir page 341). Si vous préférez ne pas avoir de grille, gardez l'échelle de 1 Mouvement = 2 mètres.

DÉPLACEMENT AU COMBAT

La Table de Mouvement montre combien de mètres vous pouvez normalement vous déplacer dans un seul tour, que ce soit en marchant ou en courant, sans avoir à faire un test d'athlétisme pour sprinter. Cela vous permettra d'utiliser votre Déplacement pour votre Tour.

TABLEAU DES MOUVEMENTS

Mouvement	Marche (mètres)	Course (mètres)
0	0	0
1	2	4
2	4	8
3	6	12
4	8	16
5	10	20
6	12	24
7	14	28
8	16	32
9	18	36
10	20	40

Charger

Si vous n'êtes pas déjà Engagé au combat, vous pouvez utiliser votre Mouvement pour Charger. Si vous Chargez, votre Action doit être un Test en Mêlée pour attaquer un adversaire. Votre adversaire doit être au moins a votre caractéristique de Mouvement en mètres avant que vous ne chargiez, mais dans votre Portée de Course (voir le tableau des déplacements dans le Tableau des mouvements pour connaître la distance que vous pouvez parcourir en charge), vous aurez également +1 Avantage lorsque vous foncerez sur votre adversaire.

Désengagement

Si vous êtes Engagé en combat (voir page 159), et que vous ne souhaitez plus être en train d'échanger des coups avec votre adversaire, vous avez les deux options suivantes pour quitter le combat en toute sécurité.

Utilisez l'avantage : Si vous avez plus d'avantages que vos adversaires, vous êtes dans une position supérieure et vous pouvez facilement manœuvrez hors de portée. Si vous choisissez de baisser votre Avantage à 0, vous pouvez vous éloigner de vos adversaires sans pénalité, en choisissant peut-être de charger une nouvelle cible, de vous enfuir aussi vite que possible, ou de reculer un peu et de tirer avec un pistolet sur le visage de l'adversaire !

Utilise l'esquive : Si vous avez un Avantage inférieur ou égal à celui de vos adversaires ou si vous ne souhaitez pas dépenser votre Avantage, vous êtes cloué sur place. Si vous souhaitez vous échapper, vous devrez utiliser votre Action pour faire un **Test d'esquive/de mêlée opposé**. Si vous réussissez, vous gagnez +1 Avantage, et vous pouvez utiliser votre mouvement pour aller où vous voulez en utilisant les règles normales. Si vous échouez, chaque adversaire vous dominant gagne +1 Avantage et il vous empêche de vous échapper sans vous frapper dans le dos.

Fuir

Si vous ne pouvez pas vous échapper autrement, vous pouvez tourner le dos et fuir en tant que Déplacement. Souvent, la fuite est involontaire, causée par la terreur (voir page 191) ou la magie.

Si vous fuyez, votre adversaire gagne immédiatement 1 Avantage et peut tenter 1 attaque gratuite. L'attaque gratuite est un test de mêlée sans opposition utilisant n'importe quelle arme actuellement détenue, en utilisant le SL obtenu pour vous blesser comme d'habitude. Alors que vous abandonnez la prudence, votre adversaire gagne +20 pour vous toucher. Si vous êtes touché, votre adversaire gagne +1 Avantage, et vous devez passer un Test de Calme **Stimulent (+0)** : si vous échouez, gagnez une Condition Brisée, et une autre condition Condition Brisée par SL inférieure à 0. Une fois l'attaque gratuite terminée, vous pouvez passer directement à votre Mouvement de Déplacement (voir tableau des mouvements) en vous éloignant de votre adversaire, dans l'espoir de continuer votre progression.

Sprinter

A votre tour, vous pouvez utiliser votre Action pour sprinter. Cela nécessite un test d'athlétisme de Niveau Moyen (+20), et la distance parcourue est ajouter à votre Mouvement pour ce round. Vous sprintez en mètres avec votre mouvement de course + SL (voir le tableau des mouvements pour votre mouvement de course). Ainsi, un personnage avec le Mouvement 4 qui a obtenu -2 SL sprinterait 14 mètres de plus (16-2=14).

Escalader

La plupart des mouvements de grimpée n'ont pas besoin de tests. Les règles d'escalade ne sont requises que lorsque l'ascension est difficile ou s'il est important de savoir exactement combien de temps il faut pour monter.

Il n'est pas nécessaire de passer un test pour grimper à une échelle ou à une surface aussi facile à grimper, mais cela vous ralentit. Vous vous déplacez à mi-vitesse vers le haut ou vers le bas des échelles ou d'autres surfaces faciles à grimper. Donc, il vous en coûterait 4 mètres de votre mouvement pour grimper une échelle de 2 mètres. Si vous voulez grimper plus vite, dépensez votre Action pour faire un Test **d'Escalade moyen (+20)**. Vous grimperez un mètre supplémentaire de mouvement + SL. Ainsi, un personnage avec le Mouvement 4 qui a obtenu +2 SL grimpera de 6 mètres supplémentaires (4+2=6).

Si les deux mains sont libres, vous pouvez grimper sur une surface avec des prises appropriées avec un test d'Escalade en utilisant votre Action pour ce tour. Vous montez ou descendez à une vitesse de ½ Mouvement + SL en mètres.

La difficulté d'escalade est fixée par le MJ et varie en fonction de la nature de la surface grimpée. Certaines ascensions dépasseront les capacités de la plupart des personnages sans le talent Grimpeur Expérimenter (voir page 138).

Sauter, et Tomber

Sauter pour atteindre des rebords élevés, sauter d'un toit à l'autre, ou échouer les deux et dégringoler vers votre mort sont tous des éléments essentiels de l'expérience **WFRP.**

De simples tests d'athlétisme, ou peut-être un test de Représentation (acrobatie), seront suffisants pour déterminer le résultat dans la plupart des cas, mais il est parfois utile de savoir exactement à quelle hauteur vous sautez, à quelle distance vous sautez ou ce qui se passe lorsque vous tombez.

Sauter

Vous pouvez sauter une distance égale a votre attribut de mouvement en mètres sans avoir à faire un test. Si vous voulez sauter plus loin, vous devez passer un test d'**Athlétisme de niveau moyen (+20)** si vous avez un hélant d'au moins votre mouvement en mètre ; sinon, le test est un **Stimulent (+0)**. En cas de succès, chaque SL ajoute un mètre supplémentaire au saut. Si vous avez réussi avec + 0 SL, vous réussissez un saut supplémentaire de 15 cm avec votre saut.

Chuter

En cas de chute, vous subissez 1d10 Dommages, plus 3 Dommages pour chaque mètre que vous tombez. Tout Dommage subi est réduit par votre Bonus d'Endurance, mais pas par les Points de Protections que vous pouvez porter.

Si vous tombez intentionnellement - ou si vous préférez sauter vers le bas - vous pouvez tenter un **Test d'Athlétisme moyen (+20)** pour réduire les dégâts que vous pourriez subir. Si vous réussissez, vous comptez comme ayant perdu 1 mètre de moins, plus un mètre supplémentaire de moins par SL marqué.

Si vous réduisez la distance que vous estimez être tombée à 0 ou moins, vous ne subirez aucun dommage à la suite de la chute.

Si le nombre de blessures subies lors d'une chute est supérieur à votre Bonus d'Endurance, vous obtenez également la Condition de A Terre.

Poursuite

Des scènes de poursuite désespérée dans des marchés achalandés et des courses à grande vitesse suspendues à l'arrière des diligences sont la pièce maîtresse de nombreuses aventures passionnantes. Voici comment lancer une poursuite :

1: Déterminer la distance - Le MJ décide de la distance qui sépare les poursuivants des poursuivies et attribue un chiffre pour représenter la distance de l'avance. Généralement, cela varie de 1 pour ceux qui sont presque à portée de main, à 4 pour ceux qui ont une bonne avance, et à 8 pour ceux qui sont presque hors de portée lorsque la poursuite commence.

2: Test — Tous ceux qui se déplacent activement dans la poursuite passent un test de mouvement - typiquement, il s'agit d'un test de Conduite, d'Équitation ou d'Athlétisme, selon les circonstances.

3: Distance de mise à jour - La SL la plus basse de la poursuite et la SL la plus haute des poursuivants est comparée, la différence entre celles-ci est ajoutée à la distance si le poursuivant gagne, et soustraite du nombre de distance si les poursuivants échoue.

4: Déterminer le résultat - Si la distance tombe à 0 ou moins, les poursuivants ont attrapé leur proie ! Les poursuivants peuvent alors sacrifier leur membre le plus lent pour retarder les poursuivants alors que les autres continuent à fuir, ou ils peuvent s'arrêter et affronter leurs poursuivants. Si le plus lent des poursuivants est abandonné, les poursuivants décident qui s'arrête pour affronter le malheureux et qui continue à le poursuivre. Si le pauvre coureur abandonné n'est pas une cible prioritaire, il est fort probable que les poursuivants continueront leur poursuite de leur cible. Si la distance atteint 10 +, les poursuivants ont perdu leur proie et la poursuite est terminée... pour l'instant ! Si la distance est toujours de 1 à 9, la poursuite continue, revenez à l'étape 2.

À chaque round, il est important de décrire ce qui vient de se passer d'une façon amusante et excitante. Si vous obtenez un grande SL, décrivez les personnes qui se mettent à l'écart, ce qui vous donne l'occasion de faire du terrain. Si vous obtenez une SL négative, décrivez comment vous avez trébuché sur des caisses, heurté des gens ou heurté un mur avec votre carrosse, ce qui vous a ralenti.

Example: *Eichengard et Sigrid poursuivent trois sectaires dans les rues d'Altdorf. Les sectistes ont une bonne longueur d'avance, donc le MJ leur donne une avance de Distance 2. Chaque personnage lance un test d'athlétisme pour commencer la poursuite. Sigrid obtient +3 SL ; les cultistes +0, +2 et +2 SL ; et Eichengard +2 SL.*

Ainsi, après le premier tour, la différence entre le sectaire le plus lent (0) et le plus rapide (Sigrid avec 3) est de 3, ce qui signifie que les personnages rattrapent les sectaires. Les sectaires abandonnent leur membre le plus lent dans l'espoir de sauver leur peau, et Sigrid s'arrête pour maîtriser l'aberrant abandonné.

Le prochain round les cultistes commencent à une Distance de 1 (la différence entre le prochain cultiste le plus lent et Sigrid dernier round) donc Eichengard a juste besoin de les battre de +1 SL pour rattraper à nouveau.

Modificateurs de mouvement

Si certains des personnages de la poursuite ont un Mouvement plus élevé, ils gagnent un bonus SL égal à la différence de Mouvement. Donc, si vous aviez un Mouvement de 5 et que vous poursuiviez un personnage de Mouvement 4, vous gagneriez +1 SL sur votre jet de poursuite.

Example: *Perdita pousse son cheval en avant, essayant de pourchasser deux bandits. Son cheval a le Mouvement 8, où les Bandits on Mouvement 7 et le Mouvement 9. Ainsi, le premier Bandit a un Test non modifié, Perdita gagne un bonus de +1 SL, et le second Bandit gagne un bonus de +2 SL quand il lance tous ses Tests d'Equitation (de cheval).*



OPTIONS : COMPLICATIONS DE POURSUITE

Les règles de poursuite sont plus que suffisantes pour une scène de poursuite rapide et amusante. Cependant, pour ceux qui veulent ajouter plus de détails, considérez les deux options suivantes, et embellissez-les au besoin.

Esquivez cela : Chaque round, le personnage qui a obtenu le SL le plus élevé peut créer un Obstacle. Un Obstacle pourrait être de tirer un tas de barils sur le chemin d'un poursuivant, ou peut-être d'appeler à l'aide pour attraper quelqu'un qui s'enfuit. Le gagnant choisit un personnage : ce personnage subit une pénalité de -1 SL au prochain tour car il doit affronter l'Obstacle. Assurez-vous de prendre le temps de décrire exactement ce qui s'est passé pour que la chasse reste divertissante.

Pensez à l'environnement : Il y a peut-être un pont qui se lève ? Ou un fossé à sauter ? Ou une clôture pour sauter par-dessus ? Ou une porte de la ville à franchir ? Le MJ peut effectuer différents tests au fur et à mesure que les rounds progressent, en mélangeant les exigences à chaque round. Ainsi, le round 1 peut nécessiter un test d'athlétisme alors que tout le monde court, le round 2 peut nécessiter un test de commandement ou d'intimidation pour passer une porte gardée, le round 3 peut nécessiter un autre test d'athlétisme pour sauter un petit ruisseau et le round 4 peut être sprinter à travers un champ ouvert (modifié encore par Mouvements).

CONDITIONS

Les conditions représentent les effets des choses qui peuvent vous arriver au cours de vos aventures. Les conditions dont vous souffrez peuvent être enregistrées sur une feuille de papier ou vous pouvez utiliser des jetons ou des pions pour les représenter. Chaque condition explique combien de temps les effets durent habituellement dans sa description ; cependant, il est possible que la cause d'une condition - comme un sort ou une blessure critique - puisse supplanter ceci. Remarque : Si vous souffrez d'une condition quelconque, vous perdez immédiatement tout avantage (voir page 164).

CONDITIONS MULTIPLES

Vous pouvez être soumis à la même condition plus d'une fois ; en effet, vous recevrez parfois des multiplications de la même condition par un seul événement. Dans ce cas, les pénalités encourues sont cumulées. Donc, si vous avez trois saignements, vous perdez 3 blessures Inquiétantes par Round ; ou si vous avez 3 Fatigués, vous souffrez de -30 à tous les Tests. Vous pouvez également être soumis à plusieurs conditions différentes à la fois. Lorsque cela se produit, les effets ne s'empilent pas ; vous subissez la plus élevé des deux.

plus forte des deux pénalités et vous l'appliquez. Donc, si vous aviez les conditions Fatigué et A Terre, vous subiriez une pénalité de -20 à tous les tests actifs, et non de -30.

LISTE COMPLÈTE DES CONDITIONS

Enflammé, Saignant, Aveuglé, Cassé, Surdité, Enchevêtré, Fatigué, Empoisonné, A Terre, Étourdi, Surpris, Inconscient

CONDITIONS ET RÉSOUDRE

Une condition peut être supprimée à l'aide des points de Résolution, de sorte que, même si beaucoup sont incapacitants, si vous faites attention, ils peuvent être gérés relativement facilement (voir page 171).

Liste des Conditions Principale

Voici les conditions utilisées dans le WFRP.

Enflammé

Vous êtes en feu ! Cette condition ne s'applique normalement que si vous êtes inflammable - par exemple : porter des vêtements qui peuvent être enflammés - mais certains effets magiques et divins peuvent vous mettre le feu même si vous n'êtes pas normalement combustible !



A la fin de chaque Round, vous subissez 1d10 Blessures, modifiées par le Bonus d'Endurance et Les Points de Protection sur l'Emplacement le moins protégé., avec un minimum de 1 Blessures subies. Chaque Condition *Enflammer* supplémentaire que vous avez ajoute +1 aux Dommages subis ; ainsi, trois Conditions *Enflammer* se traduisent par 1d10+2 Dommages subis.

Une condition enflammée peut être supprimée avec un test d'athlétisme réussi, chaque SL supprimant une condition enflammée supplémentaire. La difficulté de ce test est modifiée par les circonstances : il est beaucoup plus facile d'éteindre un feu qui se propage sur le sable que dans une cuisine qui est remplie de combustible.

Saignement

Vous saignez beaucoup. Perdre 1 Blessure à la fin de chaque Round, en ignorant tous les modificateurs. De plus, subissez une pénalité de -10 à tous les tests de résistance aux plaies suintantes, aux infections mineures ou à la pourriture du sang (voir page 186). Si vous atteignez 0 Blessures, vous ne perdez plus de Blessures et tombez immédiatement inconscient (gagnez la Condition *Inconsciente*). A la fin de ce round, vous avez 10% de chances de mourir par Condition de *Saignement* que vous avez ; ainsi, si vous aviez 3 Conditions de *Saignement* , vous mourriez d'une perte de sang sur un résultat de 0-30 Si un double est marqué sur ce jet, votre blessure se coagule un peu : perdez 1 Condition de Saignement. Vous ne pouvez pas reprendre conscience tant que toutes les conditions de saignement n'ont pas été éliminées **(voir Blessure à la page 172)**.

Une Condition *Saignement* peut être supprimée avec : un **Test de Soins** réussi, chaque SL supprimant une Condition *Saignement* supplémentaire ; ou avec tout sort ou prière qui guérit les blessures, avec une condition supprimée par blessure guérie.

Une fois que toutes les Conditions *Saignement* sont supprimées, obtenez une Condition *Fatigué.*



Aveuglé

Peut-être à cause d'un éclair de lumière, ou à cause du liquide pulvérisé sur votre visage, vous êtes incapable de voir correctement. Vous subissez une pénalité de -10 à tous les Tests impliquant la vue, et tout adversaire qui vous attaque en combat rapproché gagne un bonus de +10 pour vous toucher.

Une Condition *Aveuglé* est supprimée à la fin de chaque Round.

Briser

Vous êtes terrifié, vaincu, paniqué ou convaincu que vous allez mourir. A votre tour, votre Mouvement et votre Action doivent être utilisés pour fuir aussi vite que possible jusqu'à ce que vous soyez dans une bonne cachette hors de la vue de l'ennemi ; alors vous pouvez utiliser votre Action sur une compétence qui vous permet de vous cacher plus efficacement. Vous recevez également une pénalité de -10 à tous les tests qui n'impliquent pas de courir et de se cacher.

Vous ne pouvez pas faire de Test de Ralliement pour éviter d'être Brisé si vous êtes Engagé avec un ennemi (voir page 159). Si vous n'êtes pas engagé, à la fin de chaque Round, vous pouvez tenter un **Test de Calme** pour éliminer une Condition *Brisée,* chaque SL éliminant une Condition *Brisée* supplémentaire, et la Difficulté déterminée par les circonstances dans lesquelles vous êtes en ce moment, il est bien plus facile à se reprendre quand vous vous cache derrière un tonneau dans une ruelle loin du danger **(Moyen + 20)** que quand on est à 3 pas du démon affamé qui réclame votre sang **(très Dur - 30)**.

Si vous passez un Round complet à vous cacher hors de portée de vue d'un ennemi, vous retirez 1 Condition *Brisée.*

Une fois que toutes les conditions brisées sont supprimées, gagnez 1 Condition *Fatigué.*

Surdité

Qu'il s'agisse d'un bruit fort ou d'un coup à la tête, vous êtes incapable d'entendre correctement. Vous subissez une pénalité de -10 à tous les tests d'audition, et tout adversaire qui vous attaque en combat rapproché depuis le flanc ou l'arrière gagne un bonus supplémentaire de +10 pour vous toucher (ce bonus n'augmente pas avec plusieurs conditions de *surdité*). Une condition de *surdité* est enlevée à la fin de chaque Round et est souvent remplacée par un acouphène.

Enchevêtré

Vous êtes enveloppé dans quelque chose qui restreint vos mouvements ; il peut s'agir de cordes, de toiles d'araignée ou de biceps gonflés d'un adversaire. A votre tour, vous ne pouvez pas bouger, et toutes vos actions impliquant un mouvement de quelque sorte que ce soit subissent une pénalité de -10 **(y compris la Lutte ; voir page 163)**.. Pour votre Action, vous pouvez retirer une Condition *Enchevêtré* si vous gagnez un **Test de Force Opposée** contre la source de l'enchevêtrement, avec chaque SL retirant une Condition *Enchevêtré* supplémentaire.



OPTIONS : OBTENIR UNE FATIGUE.

Pour les MJ désireux d'avoir des personnages fatigués lorsqu'ils entreprennent des activités exténuantes, utilisez la règle suivante : Gagnez 1 Condition *Fatiguée* si vous échouez à un Test de Résistance après un nombre de Rounds d'effort continu égal à votre Bonus d'Endurance. Chaque SL prolonge le nombre de rounds qui passent avant que vous n'ayez besoin de nouveau de Test.

Fatigué

Vous êtes épuisé ou stressé, et vous avez certainement besoin de repos. Vous subissez une pénalité de -10 à tous les tests. L'élimination d'une Condition Fatigué nécessite normalement du repos, un sort ou un effet divin, bien que dans certains cas, comme lorsqu'une Condition *Fatigué* est causée par un excès de bagages (voir Encombrement page 293), simplement changer votre situation (par exemple en réduisant ce que vous porté) peut éliminer une Condition.



COMMENT SE REPOSER ?

La quantité de repos nécessaire pour éliminer une condition *Fatiguée* dépend du MJ et du style de jeu auquel vous jouez. Certains groupes préfèrent une approche relativement réaliste et enlèvent un état de fatigue après un repos prolongé. D'autres n'ont besoin que d'une heure de repos pour chaque état de *Fatigue,* préférant poursuivre l'aventure plutôt que de s'inquiéter des personnages fatigués. Et certains enlèvent une condition de *Fatigue* par Round de repos, gardant les choses simples et rapides. C'est à vous et à votre groupe de décider combien de repos vous avez besoin.

Empoisonné

Vous avez été empoisonné ou vous avez reçu une injection de venin. Tous les tests pour éliminer le poison ont leur difficulté déterminée par le poison ou le venin subi. A la fin de chaque Round, perdez 1 Blessure, en ignorant tous les modificateurs. De plus, subir une pénalité de -10 à tous les tests.

Si vous atteignez 0 Blessures quand vous êtes empoisonné , vous ne pouvez guérir aucune Blessures tant que toutes les Conditions *Empoisonné* ne sont pas éliminées. Si vous tombez inconscient après avoir été empoisonné , faites un **Test de Résistance** après un nombre de rounds égal à votre bonus d'Endurance ou mourez horriblement. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous à la section Blessures à la page 172.

A la fin de chaque Round, vous pouvez tenter un **Test de Résistance**. En cas de succès, retirez une Condition *Empoisonné*, chaque SL supprimant une Condition *Empoisonné* supplémentaire. Un **Test de Soins** donne les mêmes résultats. Une fois que toutes les Conditions *Empoisonné* sont éliminées, gagnez 1 Condition *Fatigué*

A Terre

Vous êtes tombé au sol, peut-être parce que vous n'avez plus de blessures, parce que vous avez trébuché ou parce que vous avez été frappé par quelque chose d'assez gros. A votre tour, votre Mouvement ne peut être utilisé que pour se lever ou ramper à la moitié de votre Mouvement en mètres (note : s'il vous reste 0 Blessures). Vous subissez une pénalité de -20 à tous les tests impliquant un mouvement de n'importe quelle sorte, et tout adversaire essayant de vous frapper en combat au corps à corps gagne +20 pour vous toucher.

Contrairement à la plupart des autres Conditions, A Terre ne s'empile pas - vous êtes soit A Terre , soit vous ne l'êtes pas. Vous perdez l'état A Terre quand vous vous levez.

Étourdi

Vous avez été frappé à la tête ou autrement désorienté ou confus ; vos oreilles bourdonnent probablement, et peu de choses ont un sens.

Vous êtes incapable de faire une Action à votre tour mais vous êtes capable de faire la moitié de votre mouvement normal. Vous pouvez vous défendre dans des Tests opposés - mais pas avec la Langue (Magick). Vous souffrez également d'une pénalité de -10 à tous les tests. Si vous avez des conditions d'*étourdissement* , tout adversaire qui tente de vous frapper au combat en mêlée gagne +1 Avantage avant de lancer l'attaque.

A la fin de chaque Round, vous pouvez tenter un Test de **Résistance Stimulent (+0).** En cas de succès, supprimez une condition *étourdie* , chaque SL retire une condition *étourdie* supplémentaire.

Une fois que toutes les conditions d'*étourdissement* sont supprimées, gagnez 1 condition de *fatigue* si vous n'en avez pas déjà une.

Surpris

Vous avez été pris au dépourvu et vous n'êtes pas du tout prêt pour ce qui va vous arriver. Vous ne pouvez pas faire d'Action ou de Mouvement à votre tour et ne pouvez pas vous défendre lors de Tests opposés. Tout adversaire qui tente de vous frapper au combat en mêlée gagne un bonus de +20 au combat.

La condition *Surprise* ne s'empile pas, donc vous ne collectez pas plusieurs conditions *Surprise* , même si vous êtes techniquement surpris plusieurs fois dans un Round.

A la fin de chaque Round, ou après la première tentative d'attaque, vous perdez la Condition *Surprise* .

Inconscient

Vous êtes assommé, endormi ou incapable de vous réveiller. Vous ne pouvez rien faire à votre tour et vous êtes complètement inconscient de votre environnement. Toute attaque en mêlée vous ciblant frappe automatiquement à l'endroit choisi par l'attaquant avec le maximum de SL qu'il peut marquer, et inflige également une Blessure Critique ; ou, si le MJ préfère, tout coup en Corps à Corps vous tue. Tout coup de combat à distance fait automatiquement la même chose si le tireur est à portée de Bout Portent.

La condition inconsciente ne s'empile pas - vous êtes soit inconscient, soit vous ne l'êtes pas - donc vous ne collectez pas plusieurs conditions inconscientes .

Se remettre de l'inconscience exige des circonstances différentes selon la raison pour laquelle vous êtes tombé inconscient. Reportez-vous à la section Blessures à la page 172 pour plus d'informations à ce sujet. Si vous dépensez un point de résolution pour supprimer une condition inconsciente, mais que vous n'avez pas résolu la cause de l'incapacité, vous obtenez une autre condition inconsciente à la fin du tour. Lorsque vous perdez la condition inconsciente, vous obtenez les conditions couchées et fatiguées .

DESTIN & PERSÉVÉRANCE

Que ce soit les tripes, la chance ou la faveur des dieux, il y a quelque chose de spécial en vous. Le destin et la Persévérance représentent les différentes façons dont vous vous démarquez des masses.

Les personnages gagnent leur destin de départ et leur persévérance dans la création de personnages (voir page 34). Les deux sont liés à des réserves de points : Le destin à la fortune, la persévérance à la résolution. Vous pouvez dépenser vos points pour obtenir de petits avantages, et ces réserves se renouvelleront au cours du jeu. Vous dépensez vos points de Destin ou de Persévérance pour un avantage significatif pendant le jeu, mais cela les réduit de façon permanente et réduit également le nombre de points de Fortune ou de Résolution associés. Bien que les Points de Destin et de Persévérance puissent être récupérés, cela n'arrive que rarement, alors dépensez-les avec précaution.

Bien qu'ils soient très rares et normalement réservés aux PJ, le MJ peut aussi vouloir appliquer le Destin et la Persévérance aux PNJ remarquables, comme une némésis nécromantique, un luminaire local d'importance ou un leader sectaire récurrent.

Destin et Fortune

Les personnages des joueurs ont un destin. Bien que leur avenir ultime soit un mystère et qu'il n'y ait aucune garantie qu'il sera glorieux, héroïque ou même agréable, ils sont apparemment prédestinés pour une cause qui a son importance.

Pour représenter ceci, vous commencez à jouer avec un certain nombre de Points de Destin. Les points du destin vous démarquent du reste des habitants de l'Ancien Monde. Ils vous permettent de survivre contre vents et marées et de l'emporter là où les gens ordinaires échouent.

Le destin est directement lié à vos points de Fortune. Les points de fortune sont dépensés pour recevoir des bonus mineurs, y compris la possibilité de relancer. si vous échouez aux tests ou si vous obtenez un avantage car la chance vous favorise, il est probable que le nombre que vous avez fluctuera énormément au cours du jeu. Le destin détermine combien de points de Fortune vous pouvez avoir, et être dépensé en permanence dans les circonstances les plus terribles pour éviter la mort.

Dépenser la Fortune

Vous pouvez dépenser un point de fortune de votre réserve pour vous donner un coup de chance : frapper avec une arbalète alors que vous l'auriez manqué autrement ; ou un adversaire vous échappe peut-être, vous donnant une chance de faire une attaque. Vos trois options sont :

- Relancez un test échoué.
- Ajouter +1 SL à un Test après l'avoir lancé.
- Au début du Round, choisissez quand agir dans ce Round sans tenir compte de l'ordre de l'Initiative.

Dépenser Le Destin

Vous pouvez dépenser un point de destin permanent pour éviter la mort et survivre même dans les situations les plus improbables. Dans ce cas, choisissez l'une des deux options suivantes :

- **Mourir un autre jour :** Au lieu de mourir, votre personnage est assommé, laissé pour mort, emporté par une rivière ou autrement mis hors d'action ; votre personnage survivra, quelles que soient les circonstances de l'incident fatal, mais ne prendra plus part à la rencontre actuelle.

- **Comment ça s'est passé ? :** Votre personnage évite complètement les dégâts causés par un coup de chance extraordinaire, comme glisser au moment où un coup est sur le point de se déclencher, une arme qui se bloque mystérieusement ou une source de lumière qui aveugle un adversaire ; votre personnage peut continuer sans pénalité, mais ne bénéficie pas de garantie de survie dans les tours suivants.



La première option vous met hors jeu, mais vous permet de vous battre un autre jour, car tout personnage peut être battu, ensanglanté, meurtri, et peut-être même capturé dans le jeu. La seconde option vous permet de continuer à vous battre côte à côte avec vos compagnons, mais vous laisse en grand danger, ce qui signifie que vous devrez peut-être dépenser plus de points de Destin dans les Rounds suivants pour garantir votre survie. Chaque option comporte des avantages et des inconvénients, selon le contexte de la situation, et c'est à vous de décider quel est le meilleur choix à prendre.

Le MJ décrit comment vous survivez à une situation donnée après avoir dépensé un point de la Valeur du Destin.

Récupérer le Destin et la Fortune

Vous regagnez tous les points Fortune au début de chaque session de jeu, jusqu'à concurrence du maximum de votre Destin en cours. De plus, certaines rencontres dans le jeu peuvent également reconstituer (ou supprimer !) des points de Fortune.

Votre MJ peut vous accorder un point de destin pour un acte d'héroïsme extrême, de bravoure ou d'importance. Normalement, cela n'arrive qu'à la fin d'une aventure importante, alors assurez-vous de les dépenser avec soin car ils se renouvellent rarement.



LONGUES SESSIONS DE JEU

Certains joueurs préfèrent des sessions courtes de quelques heures, d'autres préfèrent des marathons d'une journée. Si votre groupe préfère des sessions plus longues, remplissez les points Fortune à des moments narrativement appropriés, environ toutes les quatre heures.

PERSÉVÉRANCE & RÉSOLUTION

Alors que les points du destin représentent votre destinée, peut-être choisie par une divinité lointaine et indifférente, la Persévérance est une indication de votre motivation personnelle et de votre détermination à endurer et à surmonter les obstacles que vous rencontrez.

Comme le Destin, la Persévérance est directement liée à un nombre de points, cette fois-ci appelé Résolution. Les points de résolution sont dépensés pour franchir des obstacles mineurs, comme ignorer les effets négatifs des blessures critiques d'un Round ou supprimer des Conditions. La Persévérance détermine votre limite supérieure de points de résolution et peut être dépensée en permanence pour vous faire traverser des situations qui semblent impossibles à résoudre.

Dépenser Résolution

Vous pouvez dépenser un point de résolution pour puiser dans vos réserves intérieures : peut-être affronter un ogre terrifiant sans broncher, ou ignorer les effets des coups, même les plus puissants. Vos choix sont :

- Devenez immunisé contre la psychologie jusqu'à la fin du prochain tour. Voir Psychologie à la page 190.
- Ignorez tous les modificateurs de toutes les Blessures Critiques jusqu'au début du round suivant.
- Supprimez une condition ; si vous avez supprimé la condition A Terre, regagner 1 Blessure en vous remettant sur vos pieds



Dépenser Persévérance

Vous pouvez aussi choisir de dépenser des points de Persévérance pour défier la corruption intérieur, ou pour réussir là où il semble certain que vous devriez échouer. Ici, vous avez les deux options suivantes :

- **I Renie-toi !.:** Vous pouvez choisir de ne pas développer une mutation . Parce que vous ne subissez pas de mutation, vous ne perdez aucun point de corruption. Voir Corruption à la page 182 pour plus d'informations à ce sujet.

- **I N'échouera pas !** Plutôt que de lancer le résultat d'un test, vous choisissez plutôt le nombre, ce qui vous permet de réussir même dans les situations les plus difficiles. Dans un Test Opposé, vous gagnez toujours par au moins 1 SL. Vous pouvez même choisir de le faire sur un Test déjà échoué.

Exemple: *Un chef bandit est dans le carnage, ayant accumulé 10 Avantages tout en évitant les coups du groupe. Les choses sont sur le point de se gâter ! Salundra décide d'attaquer le bandit, mais perd le Test Opposé par 7 SL, ce qui va faire très mal. Ainsi, elle dépense un point de Persévérance permanent pour invoquer " Je n'échouerai pas ". Cela signifie qu'elle gagne automatiquement le Test Opposé par +1 SL. Elle choisit également le résultat du jet de dé pour obtenir 11, ce qui provoque un Critique. Le chef du bandit aura des blessures et une blessure critique. Plus important encore, son déchaînement prend fin car il perd aussi tous les 10 Avantage alors que le combat tourne en faveur des héros.*

Sauvegarder la Persévérance en permanence pour repousser l'influence du Chaos est sage, mais cela n'enlève pas vos points de Corruption, ce qui signifie que la mutation est encore dangereusement proche. Par comparaison, l'utilisation de la Persévérance permanente pour réussir n'importe quel Test peut vous permettre de porter un coup sur une cible autrement impossible à atteindre, de créer un artefact qui étonne tous ceux qui le voient avec une compétence de métier, ou même de lancer parfaitement un sort qui serait normalement impossible à exécuter.

Lorsque vous dépensez un point de Persévérance, prenez le temps de décrire l'énorme exploit de volonté que votre personnage a entrepris, et comment cela se manifeste en jeu.

Regagner de la Persévérance et de la Résolution

La résolution est retrouvée chaque fois que vous agissez selon votre Motivation (voir Motivation à la page 34). Pendant le jeu, chaque fois que vous avez l'impression d'avoir fait cela, vous pouvez demander au MJ si vous pouvez récupérer un ou plusieurs points de résolution.

Example: *Griselda est une religieuse avec la Motivation 'Sigmar'. Tandis que ses alliés vont dans une taverne à la recherche d'indices, elle choisit de visiter le temple local pour faire un don et offrir des prières à sa divinité. Comme cela correspond à sa Motivation, son MJ décide de reconstituer un de ses points de Résolution mais dit au joueur de Griselda qu'elle devra prier et donner dans un temple différent pour recevoir cet avantage encore cette semaine.*

Le MJ peut accorder un point de Persévérance pour un acte d'une extrême importance pour votre Motivation, nourrissant votre âme en permanence, mais un tel événement sera très rare.

Example: *Après de nombreuses aventures, Griselda finance enfin un nouveau temple à Sigmar dans son village natal de Velten non loin de Nuln. Le MJ. en reconnaît l'importance pour la foi de Griselda et lui accorde un point de Persévérance permanent.*



BLESSURE

Presque tous les personnages subiront des blessures au cours du jeu. Les règles sur les blessures vous montrent comment y faire face et comment les guérir, dans la mesure du possible.

Blessures, Blessures Critiques, et Mort

La perte de blessures représente des coupures et des écorchures mineures, des contusions et des coups, et même l'épuisement des réserves d'énergie spirituelle et mentale. En comparaison, les blessures critiques sont beaucoup plus graves, exprimant des blessures graves, des os cassés, des muscles déchirés et de la chair déchiquetée. Gagner trop de blessures critiques, et vous risquez la mort.

Blessures

Les blessures sont perdues en subissant des dommages. Chaque fois que vous subissez un point de dégâts, vous perdez 1 Blessure. Donc, si vous subissez 8 points de dégâts, vous perdez 8 Blessures. Souvent, surtout au combat, votre bonus d'Endurance ou vos Points de Protection peuvent réduire les dégâts subis.

Donc, si vous avez été touché au bras pour 10 Dommages et que votre Bonus d'Endurance était de 3, et que vous aviez une armure de cuir sur ce bras pour 1 Point d'Armure, vous subirez 6 Blessures (10-3-1 = 6). Les règles vous diront quand vous pouvez ou ne pouvez pas réduire les dégâts avec des points d'Endurance et d'Armure.

Si vous perdez toutes vos blessures, les blessures que vous avez subies vous submergeront et vous obtiendrez l'état *A Terre*. Tant que vous n'avez pas guéri au moins une blessure, vous ne pouvez pas perdre la Condition *A Terre* ; pire, si vous n'êtes pas guéri dans un nombre de rounds égal à votre bonus d'Endurance, vous perdez connaissance, gagnant la Condition *Inconscient*. Vous ne reprendrez pas conscience tant que vous n'aurez pas guéri au moins une blessure **(voir Guérison à la page 181).**

Si vous subissez suffisamment de Dommages pour être amené à des Blessures négatives (disons que vous avez subi 5 Dommages alors qu'il ne vous restait que 2 Blessures) vous avez une Blessure Critique. Si vous souffrez de blessures négatives moins nombreuses que votre bonus d'Endurance (donc moins de -4 blessures si votre bonus d'Endurance est de 4), vous soustrayez -20 du résultat de votre tableau critique, avec un résultat minimum de 01 **(voir page 174)**. Note : Vous ne faites jamais vraiment de blessures négatives. Le plus petit nombre de blessures que vous pouvez avoir est 0.

Blessures Critiques

Les Blessures Critiques sont le plus souvent subies au combat quand on cherche vraiment à vous blesser. Les deux principales causes de Blessures Critiques sont lorsqu'un Coup Critique est infligé, ou lorsque vous perdez plus de Blessures que vous en avez **(voir Combat page 159 pour en savoir plus sur la façon dont les Coups Critiques se produise)**.

Chaque Blessure Critique que vous recevez aura un impact sur votre aptitude à ne pas fonctionner de la même façon. Pour déterminer les effets d'une Blessure Critique, reportez-vous aux Tableaux Critiques (**voir page 174**).



À PORTER DES COUPS

Les règles supposent que vous souhaitez infliger toutes les blessures critiques possibles. Cependant, il est également possible que vous souhaitiez simplement soumettre, et non tuer, vos adversaires. Ou peut-être que vous vous entraînez. En gardant cela à l'esprit, vous pouvez ignorer tout coup critique que vous devez infliger à vos adversaires si vous déclarez que vous " Retenez votre coup " avant de lancer le dé pour toucher. Si vous faites cela, assurez-vous de bien décrire la situation, en indiquant clairement que vous utilisez le plat de votre lame ou que vous faites ce que vous pouvez pour éviter de blesser correctement votre adversaire.

Mort

Si vous prenez la Condition *Inconsciente* et que vous avez 0 Blessures, comparez le nombre total de Blessures Critiques que vous endurez actuellement avec votre Bonus d'Endurance. Si vous avez plus de Blessures Critiques que votre Bonus d'Endurance, vous succombez à vos horribles blessures et mourrez à la fin du round à moins que, par miracle, quelqu'un ne guérisse une de vos Blessures Critiques.

De plus, si vous avez la Condition *Inconsciente*, quiconque vous attaque avec des armes appropriées peut vous tuer, s'il le souhaite.

Cependant, dans le feu de l'action, ceux qui sont apparemment morts sur le sol sont presque toujours ignorés en faveur des combattants qui sont toujours debout.

Enfin, quelques résultats tirés des tableaux critiques peuvent entraîner la mort. Si l'un d'entre eux se produit, il est temps de dépenser en permanence un point de Destinée si vous en avez un (voir page 170).



OPTIONS : MORT SUBITE

Plutôt que de vous inquiéter des blessures graves et des décès prolongés, vous voudrez peut-être simplement savoir si quelqu'un est mort ou non. Le MJ peut le faire en utilisant les règles de Mort subite, ce qui accélère considérablement le jeu. Lorsque vos cibles subissent plus de dégâts qu'elles n'ont de blessures, elles meurent simplement d'une manière dramatique ou gagnent immédiatement l'état d'inconscience. C'est à vous de choisir.

La mort subite est particulièrement utile pour traiter rapidement les ennemis mineurs tels que les Brigands, les Cultistes ou les Animaux sauvages, bien qu'elle ne devrait pas être utilisée pour les PJ ou les PNJ importants.



TABLEAUX CRITIQUES

Lorsque vous recevez une Blessure Critique en perdant plus de Blessures que vous n'en avez, lancez 1d100 et référez-vous à la Table Critique appropriée. pour déterminer ce qui s'est passé. Quand vous recevez un Coup Critique (voir page 159), vous ne déterminez pas l'emplacement du coup en inversant votre jet comme d'habitude. Vous subissez le nombre de Blessures indiqué, non modifié par le Bonus d'Endurance ou les Points de Protection, mais celles-ci ne déclencheront jamais une seconde Blessures Critiques. De plus, vous souffrez de tout effet additionnel noté. Si votre personnage souffre de l'état inconscient, vous restez inconscient jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous receviez des soins médicaux (voir Guérison à la page 181), sauf indication contraire. Si le résultat indique que vous avez des os cassés, des muscles déchirés ou une partie du corps amputée, reportez-vous à la section Os cassés à la page 179, Muscles déchirés à la page 179 ou Membres amputées à la page 180. Lorsque vous résoudrez les Dommages non Critiques de l'attaque, utilisez n'importe quel nouvel emplacement de Coups pour déterminé la Blessure Critique.

BLESSURES CRITIQUES À LA TÊTE

Lançer	Description	Bléssures	Effects Additionnel
01–10	*Blessures dramatiques*	1	Une fine blessure sur le front et la joue. Gagner 1 Condition de saignement. Une fois la plaie cicatrisée, l'impressionnante cicatrice qu'elle laisse fournit un bonus de +1 SL aux Tests sociaux appropriés. Vous ne pouvez obtenir cet avantage qu'une seule fois.
11–20	*Coupure mineure*	1	La frappe ouvre la joue et le sang se répand partout. Gagner 1 Condition de saignement.
21–25	*Œil déloger*	1	Le coup déloge l'œil de votre orbite. Gagner 1 état aveuglé.
26–30	*Oreille bourdonnant*	1	Votre oreille subit un impact écœurant, la laissant bourdonner. Gagner 1 Condition de Surdité.
31–35	*Coups Sec*	2	Le coup submerge votre vision avec des spots et des lumières clignotantes. Gagnez 1 Condition Étourdie.
36–40	*Œil au beurre noir*	2	Un coup sec frappe l'œil, provoquant des larmes et beaucoup de douleur. Gagner 2 Conditions Aveuglées.
41–45	*Oreille tranchée*	2	Votre côté de la tête prend un coup sévère, coupant profondément votre oreille. Gagner 2 Condition de Surdité et 1 Condition de Saignement.
46–50	*Frappé au front*	2	Un puissant coup de poing au centre du front. Gagnez 2 Conditions de Saignement et une Condition Aveuglée qui ne peut pas être supprimée tant que toutes les Conditions de Saignement ne sont pas supprimées.
51–55	*Mâchoire fracturée*	3	Avec un craquement écœurant, la douleur remplit votre visage lorsque le coup vous fracture la mâchoire. Gagnez 2 conditions étourdies. Souffrir d'une **blessure (mineure) os brisé.**
56–60	*Blessure majeure de l'œil*	3	Le coup déchire votre orbite. Gagner 1 Condition Saignements. Également gagner 1 Condition Aveuglée qui ne peut pas être enlevée jusqu'à ce que vous receviez des Soins Médicaux.
61–65	*Blessure majeur a l'oreille*	3	Le coup endommage votre oreille, vous laissant avec une perte auditive permanente dans une oreille. Souffrir d'une pénalité de -20 à tous les tests relatifs à l'audition. Si vous souffrez à nouveau de ce résultat, votre audition est définitivement perdue car la deuxième oreille devient silencieuse. Seule la magie peut guérir ça.
66–70	*Nez cassé*	3	Un coup solide au centre du visage qui fait couler le sang. Gagner 2 Conditions Saignement. Effectuez un test de résistance **stimulant (+0),** ou obtenez également une Condition Étourdie. Après la cicatrisation de cette blessure, gagnez +1/-1 SL sur les jets sociaux, selon le contexte, sauf si la **chirurgie** est utilisée pour remettre le nez à sa position initiale.
71–75	*Mâchoire brisée*	4	La fissure est écœurante lorsque le coup vous frappe sous le menton, vous brisant la mâchoire. Gagnez 3 Conditions Étourdies. Faites un test de résistance **stimulant (+0)** ou obtenez une Condition Inconsciente. Souffrir d'une **blessure (majeure) os brisé.**
76–80	*Coup Commotionner*	4	Votre cerveau vibre dans votre crâne quand le sang jaillit de votre nez et de vos oreilles. Prenez 1 Condition Surdité, 2 Saignements et 1d10 Conditions Étourdies. Gagnez une Condition Fatiguée qui dure 1d10 jours. Si vous recevez une autre Blessure Critique à la tête alors que vous souffrez de la Condition Fatiguée, faites un Test de Résistance Moyenne (+20) ou gagnez également une Condition Inconsciente.

81–85	*Bouche Cassée*	4	Avec un craquement écœurant, votre bouche est soudainement remplie de dents cassées et de sang. Gagner 2 Conditions Saignement. Perdre 1d10 dents - **Amputation (Facile).**
86–90	*Oreille Mutilée*	4	Il ne reste pas grand-chose de votre oreille quand le coup la déchire. Vous obtenez 3 Conditions Surdité et 2 Conditions Saignement. Perdez votre oreille **-Amputation (moyenne).**
91–93	*Œil Dévasté*	5	Un coup à l'œil l'éclate complètement, causant une douleur extraordinaire. Gagnez 3 Aveuglés, 2 Saignements, et 1 Condition Étourdie. Perdre l'œil - **Amputation (difficile).**
94–96	*Coups Défigurant*	5	Le coup écrase tout votre visage, détruisant vos yeux et votre nez dans un nuage de sang. Gagnez 3 Saignements, 3 Aveuglés et 2 Étourdis. Perdez vos yeux et votre nez - **Amputation (difficile).**
97–99	*Mâchoire Mutilée*	5	Le coup vous arrache presque la mâchoire, car il détruit complètement votre langue et fait voler vos dents dans une pluie de sang. Gagnez 4 Saignements et 3 Étourdissements. Faites un test de **résistance très dur (-30)** ou obtenez une Condition Inconsciente. Souffrez d'une **blessure os brisé (dure)** et perdez votre langue et 1d10 dents - **Amputation (Difficile).**
00	*Décapité*	Mort	Votre tête est entièrement coupée de votre cou et vole dans les airs, atterrissant à 1d10 mètres de distance dans une direction aléatoire (voir Dispersion). Ton corps s'effondre, mort sur le coup.

BLESSURES CRITIQUES AU BRAS

Lancer	Description	Blessures	Effects Additionnel
01–10	*Bras Secouée*	1	Votre bras est secoué lors de l'attaque. Lâchez ce qu'il y avait dans cette main.
11–20	*Coupures Mineures*	1	Gagnez un état de saignement car votre bras est gravement blessé.
21–25	*Entorse*	1	Vous vous foulez le bras et vous souffrez d'une **Déchirure Musculaire (mineure)**.
26–30	*Bras en Mauvais Etat*	2	Votre bras est très secoué lors de l'attaque. Laissez tomber ce qui était tenu dans cette main, ce qui est inutile pour 1d10 - Bonus d'Endurance Rounds (minimum 1). Pour le moment, traitez la main comme perdue **(voir la section Amputés).**
31–35	*Muscles Déchirés*	2	Le coup vous frappe dans l'avant-bras. Gagnez une Condition Saignement et **Déchirure Musculaire (Mineure).**
36–40	*Main qui Saigne*	2	Votre main est mal coupée, ce qui rend votre prise glissante. Gagner 1 Condition Saignement. Pendant que vous souffrez de cette Condition de Saignement, faites un Test de **Dextérité Moyenne (+20)** avant d'entreprendre toute Action qui requiert que quelque chose soit tenu dans cette main ; si vous échouez, l'objet glisse de votre emprise.
41–45	*Clé de Bras*	2	Votre bras est presque arraché de son orbite. Laissez tomber ce que vous tenez dans la main correspondante ; le bras est inutile pour 1d10 Rounds **(voir Amputations).**
46–50	*Plaie Béante*	3	Le coup ouvre une plaie profonde et béante. Gagner 2 Conditions Saignement. Jusqu'à ce que vous receviez une intervention **chirurgicale** pour recoudre la plaie, tout dommage au bras correspondant vous infligera également une Conditions de Saignement lorsque la blessure se rouvrira.
51–55	*Rupture Nette*	3	Un bruit de craquement retentit lorsque le coup frappe votre bras. Lâchez tout ce qui était tenu dans la main correspondante et gagnez une **Blessure (mineure) os brisé**. Réussir un **test de résistance difficile (-10)** ou obtenir une Condition Étourdie.
56–60	*Rupture de Ligaments*	3	Vous lâchez immédiatement ce qui était tenu dans cette main. Souffrir d'une **Déchirure Musculaire (Majeure).**

61–65	*Profonde Entaille*	3	Gagnez 2 saignements à mesure que votre bras est mutilé. Gagnez 1 Condition Étourdie et souffrez d'une d**échirure musculaire (mineure).** Faites un **test de résistance difficile (-20)** ou gagnez la condition Inconsciente.
66–70	*Artère endommagée*	4	Gagnez 4 Conditions Saignement. Jusqu'à ce que vous receviez une **chirurgie**, chaque fois que vous subissez des dommages à ce bras, vous obtenez 2 Conditions Saignement.
71–75	*Coude broyé*	4	Le coup écrase le coude, l'os et le cartilage se brisent. Vous lâchez immédiatement ce qui était tenu dans cette main et vous obtenez une **Blessure d'Os Brisé (Majeure).**
76–80	*Épaule disloquée*	4	Votre bras est arraché de sa cavité. Réussir un **test de résistance difficile (-20)** ou obtenir la condition Étourdie et la Condition A Terre. Laissez tomber ce que vous tenez dans cette main : le bras est inutile et compte comme perdu **(voir la section Amputation)**. Gagnez 1 Étourdie jusqu'à ce que vous receviez des soins médicaux. Après cette attention médicale initiale, **un test moyen étendu (+20)** nécessitant 6 SL est nécessaire pour remettre le bras à l'état initial, après quoi vous pouvez reprendre son utilisation. Les tests effectués à l'aide de ce bras sont pénalisés de -10 pendant 1d10 jours.
81–85	*Doigt sectionné*	4	Vous regarder bouche bée l'horreur de votre doigt qui vole - **Amputation (moyenne)**. Gagner une Condition Saignement.
86–90	*Main fendue*	5	Ta main s'ouvre à cause du coup. Perdre 1 doigt -**Amputation (Difficile).** Gagner 2 Saignements et 1 Étourdie. Pour chaque tour suivant où vous ne recevez pas de soins médicaux, vous perdez un autre doigt lorsque la plaie se déchire ; si vous manquez de doigts, vous perdez la main - **Amputation (Difficile).**
91–93	*Biceps martelé*	5	Le coup sépare presque le biceps et le tendon de l'os, laissant une plaie atroce qui pulvérise du sang sur vous et votre adversaire. Vous lâchez automatiquement tout ce que vous tenez dans la main associée et vous souffrez d'une **Déchirure Musculaire (Majeure)** et 2 Saignements et 1 Condition Étourdie.
94–96	*Main mutilée*	5	Votre main est déchiquetée et saigne. Vous perdez votre main **-Amputation (Difficile).** Gagnez 2 Condition Saignement. Faites un test de **Résistance Difficile (-20)** ou gagnez les Conditions Étourdi et A Terre.
97–99	*Tendons tranchés*	5	Vos tendons sont coupés par le coup, laissant votre bras qui pend inutilement - **Amputation (Très Difficile)**. Gagnez 3 Saignements, 1 A Terre et 1 Étourdi. Réussir un **test de Résistance Difficile (-20)** ou gagner Inconscient
00	*Démembrement brutal*	Mort	Votre bras est sectionné, pulvérisant du sang dans une direction aléatoire **(voir Dispersion)**, avant que le coup ne vous transperce le thorax.

BLESSURES CRITIQUES CORPS

Lancer	Description	Blessures	Effects Additionnel
01–10	*C'est une égratignure !*	1	Gagner 1 Condition Saignement
11–20	*Coup au ventre*	1	Gagnez 1 Condition Étourdie. Réussir un **test de Résistance Facile (+40),** ou vomir, en obtenant la Condition A Terre.
21–25	*Coup bas !*	1	Faites un test de **résistance difficile (-20)** ou gagnez 3 Conditions Étourdi.
26–30	*Dos tordu*	1	Souffrir d'une blessure **Déchirure Musculaire (Mineure) .**
31–35	*Enroulé*	2	Gagnez une Condition Étourdie. Faites un test de **Résistance Moyenne (+20),** ou gagnez la Condition A Terre. Le mouvement est réduit de moitié pendant 1d10 rounds à mesure que vous reprenez votre souffle.
36–40	*Blessures aux côtes*	2	Tous les tests en Agilité subissent une pénalité de -10 pendant 1d10 jours.

41–45	*Arracher l'articulation*	2	Choisir au hasard un bras. Laissez tomber ce que vous tenez dans cette main ; le bras est inutile pendant 1d10 rounds **(voir Amputations).**
46–50	*Blessure déchiquetée*	2	Prendre 2 Conditions Saignement.
51–55	*Côtes fêlées*	3	Le coup casse une ou plusieurs côtes. Gagnez une Condition Étourdie. Obtenir une **Blessure Os Brisé (Mineure).**
56–60	*Plaie ouverte*	3	Prenez 3 Conditions Saignement. Jusqu'à ce que vous subissiez une intervention **chirurgicale**, toute blessure que vous recevez à l'endroit où vous avez été touché infligera un autre Saignement à mesure que la coupure se ré-ouvert.
61–65	*Coupures douloureuses*	3	Gagnez 2 Conditions Saignement et une Condition Étourdie. Faites un **test de Résistance Difficile (-20)** ou gagnez la Condition Inconscient pendant que vous perdez connaissance à cause de la douleur. A moins d'atteindre 4+ SL, vous criez également à l'agonie.
66–70	*Lésions artérielles*	3	Gagnez 4 Conditions Saignement. Jusqu'à ce que vous receviez une **Chirurgie,** chaque fois que vous recevez des Dommages à l'Endroit du touché, gagnez 2 Conditions de Saignement.
71–75	*Tiré vers l'arrière*	4	Votre dos se mue en douleur vive lorsque vous vous froissez un muscle. Souffrir d'une **Déchirure Musculaire (Majeure).**
76–80	*Hanche fracturée*	4	Gagnez une Condition Étourdie. Faites un **Test de Résistance Stimulant (+0)** ou passez également le Test de Résistance ou gagnez la Condition A Terre. Souffrir d'une **Blessure Os Brisé (Mineure).**
81–85	*Blessure thoracique majeure*	4	Vous prenez une blessure importante à la poitrine, en amincissant la peau des muscles et des tendons. Prendre 4 Conditions Saignement. Jusqu'à ce que vous receviez une **Chirurgie,** pour recoudre la plaie entre elles, toutes les Blessures que vous recevez à l'emplacement de la Blessure vont aussi causer 2 Conditions de Saignement lorsque les plaies se ré-ouvre.
86–90	*Blessure à l'estomac*	4	Contractez une Plaie Suppurante **(voir Maladie et infection)** et obtenez 2 Conditions Saignement.
91–93	*Cage thoracique écrasée*	5	Gagnez une Condition Étourdie qui ne peut être enlevée que par des Soins Médicaux, et souffrez d'une **Blessure Os Brisé (Majeure).**
94–96	*Fracturée l'articulation*	5	Gagnez la Condition Inconsciente jusqu'à ce que vous receviez des Soins Médicaux, et souffrez d'une **Blessure Os Brisée (Majeure).**
97–99	*Hémorragie interne*	5	Gagnez une Condition Saignement qui ne peut être enlevée que par la Chirurgie. Pourriture du sang (voir **Maladie et infection**).
00	*Déchiré en deux*	Mort	Vous êtes tailladé en deux. La moitié supérieure atterrit dans une direction aléatoire, et tous les personnages à moins de 2 mètres sont couverts de sang.

BLESSURES CRITIQUES AUX JAMBES

Lançer	Description	Blessures	Effets supplémentaires
01–10	*Orteil déchiqueté*	1	Dans la bagarre, tu te cognes l'orteil. Réussir un **Test de Résistance Facile (+20)** ou subir -10 aux **Tests d'Agilité** jusqu'à la fin du tour suivant.
11–20	*Cheville tordue*	1	Tu passes au-dessus de ta cheville, tu te fais mal. Les **Tests d'Agilité** subissent une pénalité de -10 pour 1d10 tours.
21–25	*Coupure mineure*	1	Gagner 1 Condition de Saignement.
26–30	*Perte d'équilibre*	1	Dans la bagarre, vous perdez l'équilibre. Réussir un **Test de Résistance de + 0** ou gagner la Condition A Terre.
31–35	*Cuisse Frapper*	2	Un coup douloureux vous frappe dans le haut de la cuisse. Obtenir une condition de saignement et passer un Test de **Résistance +20** trébuchement, obtenant ainsi la Condition A Terre.

36–40	*Cheville foulée*	2	Vous vous foulez la cheville, ce qui vous cause une **Déchirure Musculaire (Mineure).**
41–45	*Genou tordu*	2	Tu tords ton genou trop fort. Les Tests d'Agilité subissent une pénalité de -20 pour 1d10 tours.
46–50	*Orteil mal coupé*	2	Gagner 1 Condition Saignement. Après la confrontation, faites un Test de Résistance de +0 . Si vous échouez, perdez 1 orteil -**Amputation (moyenne).**
51–55	*Mauvaise entaille*	3	Gagnez 2 Conditions Saignement à mesure qu'une blessure profonde fait apparaître votre tibia. Réussir un Test de Résistance de +0 ou gagner la Condition A Terre.
56–60	*Genou très tordu*	3	Vous vous tordez le genou en essayant d'éviter votre adversaire. Gagnez une **Blessure Déchirure Musculaire (Majeure).**
61–65	*Jambe entaillée*	3	Une coupure tranche la hanche. Gagnez 1 A Terre et 2 Conditions Saignement, et souffrez d'une Fracture de l'Os (Mineure). De plus, faites un **Test de Résistance de -20** ou obtenez également une Condition Étourdi à cause de la douleur.
66–70	*Cuisse déchirée*	3	Gagnez 3 Conditions Saignement au fur et à mesure que l'arme ouvre le haut de votre cuisse. Réussir un Test de Résistance de +0 ou gagner la Condition A Terre. Jusqu'à ce que vous receviez la Chirurgie pour recoudre la plaie, chaque fois que vous recevez des dommages à cette jambe, recevez également 1 Condition Saignement.
71–75	*Tendon rompu*	4	Gagnez une Condition A Terre et Étourdie, car l'un de vos tendons se déchire violemment. Réussir un **Test de Résistance de -20** ou obtenir la Condition inconscient. Votre jambe est inutile (voir **Amputées**). Souffrir d'une **Déchirure Musculaire (Majeure).**
76–80	*tibia sculpté*	4	L'arme passe à travers votre jambe par le genou, en tranchant dans l'os et à travers les tendons. Gagner la Condition Étourdi et A Terre. En outre, souffrir d'une **Déchirure Musculaire (Majeure)** et d'une **Blessure à l'Os Brisé (Mineure).**
81–85	*Genou brisé*	4	Le coup s'est logé dans votre rotule et l'a brisée en plusieurs morceaux. Vous obtenez 1 Saignement, 1 A Terre et 1 Condition Étourdi, et un **Os Brisé (Majeure)** lorsque vous tombez au sol, serrant votre jambe abîmée dans vos bras.
86–90	*Genou disloqué*	4	Votre genou est arraché de sa cavité. Gagnez la Condition A Terre. Réussir un **Test de Résistance de -20**, ou obtenir la Condition Étourdi, qui n'est pas retiré tant que vous n'avez pas reçu de **Soins Médicaux**. Après cette attention médicale initiale, un **Test de Guérison étendu (+20)** nécessitant 6 SL est nécessaire pour remettre le genou à l'état initial et vous pourrez alors le réutiliser. Le mouvement est réduit de moitié, et les tests effectués à l'aide de cette jambe subissent une pénalité de -10 pendant 10 jours.
91–93	*Pied broyé*	5	Le coup vous écrase le pied. Faites un **Test de Résistance de +20** ; si vous échouez, gagnez la Condition A Terre et perdez 1 orteil, plus 1 orteil supplémentaire pour chaque SL inférieur à 0 - **Amputation (moyenne)**. Gagner 2 Conditions Saignement. Si vous ne recevez pas de Chirurgie dans les 1d10 jours, vous perdrez complètement le pied.
94–96	*Pied sectionné*	5	Votre pied est sectionné à la cheville et atterrit à 1d10 mètres dans une direction aléatoire - Amputation (Difficile) (voir Dispersion). Vous obtenez 3 Saignements, 2 Étourdi et 1 Condition A Terre.
97–99	*Tendon coupé*	5	Un tendon important à l'arrière de votre jambe est coupé, ce qui vous fait crier de douleur lorsque votre jambe s'affaisse. Gagnez 2 Saignements, 2 Étourdi, et 1 Condition A Terre et regardez avec horreur votre jambe qui ne fonctionnera plus jamais - **Amputation (Très Difficile).**
00	*Bassin fracturé*	Mort	Le coup vous brise le bassin, vous sectionnent une jambe et vous amènent à la suivante. Vous mourez instantanément d'un choc traumatique.



MAINS GUÉRISSEUSES

Les blessures critiques sont souvent désagréables, donc si vous voulez survivre à vos voyages dans l'Ancien Monde, il est recommandé de porter une armure et d'amener au moins un compagnon ayant une certaine forme d'habileté de guérison ou de sorts, et peut-être même un chirurgien qualifié. Si vous ne le faites pas, vous risquez de succomber à vos blessures ou à votre infection bien avant d'arriver au prochain village.

OS BRISÉS

Les petites fractures peuvent guérir d'elles-mêmes, mais les fractures graves, dont l'os dépasse de la chair à des angles bizarres, sont une toute autre affaire. Si vous souffrez d'un os cassé, il sera marqué comme mineur ou majeur.

Mineur

Vous avez fracturé un de vos os, mais il est toujours aligné, ce qui signifie qu'il peut guérir de lui-même sans soins médicaux. L'emplacement du coup est inutilisable jusqu'à ce que la fracture soit guérie. Pour les coups de bras et de jambe, il ne reste plus qu'un seul membre, car l'autre est trop douloureux à utiliser et peut nécessiter un bandage. Utilisez les règles d'un bras ou d'une jambe sectionnés pour le représenter (voir Amputés).

Pour les coups à la tête, vous n'aurez plus qu'une alimentation liquide et vous serez pénalisé de -30 à tous les tests de langue. Pour les coups sur le corps, votre force et votre mobilité seront sévèrement limitées : subissez une perte de -30 à vos caractéristiques de force et d'agilité, et la moitié de votre mouvement.

Guérison : Une fracture met 30+1d10 jours pour guérir. A la fin de ce test, un test de résistance moyenne (+20) réussi signifie que l'os s'est bien solidifié, et aucun effet à long terme ne sera subi. Si le test échoue, vous subissez une perte permanente de -5 à tous les tests d'agilité lorsque vous utilisez un bras endommagé, une perte permanente de -5 à votre caractéristique d'agilité pour une blessure mal guérie au corps ou aux jambes, ou une perte permanente de -5 aux tests de langage parlé pour une blessure mal guérie à la tête.

Un test de **guérison moyen réussi (+20)** dans la semaine suivant la fracture annulera le besoin du test de résistance, mais la zone affectée doit rester liée et maintenue en place pour la durée de la guérison. Si la fixation doit être enlevée, un autre **test de guérison moyen (+20)** effectué dans la journée devra être réussi pour éviter le test de résistance.

Majeur

L'un de vos os est gravement brisé et repose à un angle étrange ou s'est fracturé au point de se briser. Il est peu probable qu'il guérisse correctement sans soins médicaux.

L'emplacement du coup est effectivement inutilisable jusqu'à ce que la fracture soit guérie. Utilisez les mêmes règles que pour les os cassés (mineurs).

Guérison: La guérison prend 10 jours de plus. Tous les tests associés sont stimulants (+0). Toute pénalité en cas d'échec aux tests augmente à -10.



DECHIRURE MUSCULAIRE

Les entorses ou les déchirures de vos muscles ou ligaments entraînent des douleurs importantes et une perte d'usage possible, selon la gravité, qui sera marquée comme mineure ou majeure.

Mineur

L'un de vos muscles est foulé ou déchiré, ce qui entraîne une diminution des capacités et beaucoup de douleur. Souffrir d'une pénalité de -10 à tous les tests impliquant l'endroit. Si une jambe est touchée, réduisez également de moitié votre Mouvement.

Guérison : Le muscle guérira partiellement en 30 jours - bonus d'Endurance. L'utilisation de la compétence Guérison réduira le temps d'un jour, plus un jour supplémentaire par SL (vous pouvez obtenir cet avantage une seule fois).

Majeur
L'un de vos muscles ou certains tendons importants ont été gravement endommagés, ce qui a entraîné des douleurs extrêmes et une perte importante de la capacité du membre atteint.

Souffrez des mêmes effets que les déchirures musculaires (mineures), mais les pénalités sont de -20 à tous les tests.

Guérison : Le muscle guérira partiellement en 30 jours, après quoi la pénalité pour l'utilisation du membre sera réduite à -10 pour tous les Tests pertinents. Le muscle guérira complètement après 30 jours de plus - vos Bonus d'Endurance. L'utilisation de la compétence Guérison ne fait pas grand-chose mais vous informe de ne pas utiliser l'Emplacement affecté.

Parties Amputées
Bon nombre des blessures critiques les plus graves entraînent la perte d'une partie du corps, comme les doigts, les mains, les pieds ou même une jambe entière ! Si un personnage souffre de plus d'une partie du corps sectionnée, il est probablement temps de commencer à chercher un substitut approprié pour atténuer toute pénalité possible (voir Chapitre 11 : **Guide du consommateur**).

Chaque fois que vous souffrez d'une blessure critique marquée **Amputation (Difficulté),** vous devez réussir un **Test de Résistance** (la difficulté est indiquée entre parenthèses) ou obtenir un état A Terre. En cas d'échec (-2) ou pire, vous obtenez également une Condition Étourdie ; en cas d'échec Impressionnant (-4 ou pire), vous obtenez une Condition Inconscient.

Toutes les amputations nécessitent une intervention chirurgicale pour guérir correctement, ce qui signifie qu'une blessure ne peut pas être guérie tant que vous n'avez pas consulté un chirurgien. Voir Chirurgie à la page 181.

Bras
Utilisez les règles pour les mains perdues, mais vous ne pouvez pas attacher un bouclier au bras puisque vous n'en avez pas.

Oreille
Perdre une oreille est douloureux, mais vous apprendrez bientôt à vivre sans elle. Si vous avez la malchance de perdre vos deux oreilles, subissez en permanence une pénalité de -20 à tous les tests de perception auditive. De plus, vous subissez une pénalité de -5 à tous les tests de Sociabilité par oreille perdue lorsque les autres peuvent voir votre état sans oreille.

Yeux
Pour tous, perdre un œil est horrible, mais on apprend vite à compenser. Si vous avez le malheur de perdre les deux yeux, subissez une pénalité de -30 à tous les tests influencés par la vue, tels que les tests d'armes, les tests d'Esquive, les tests de Conduites, et similaires. De plus, vous souffrez d'une pénalité de -5 à tous les tests de Sociabilité pour chaque orbite cicatricielle que les autres peuvent voir.

Doigts
La perte d'un doigt entraîne une diminution de la préhension, ce qui augmente les risques de maladresse des tests avec cette main. Pour le premier doigt perdu, tout test pertinent est raté avec un 1 sur le dé des unités . Pour deux doigts perdus, tout test pertinent et raté avec un 1 ou un 2 sur le dé des unités , et ainsi de suite.

De plus, vous subissez une pénalité de -5 à tous les tests utilisant la main en question par doigt perdu. Une fois que 4 doigts ou plus sont perdus sur une main, utilisez les règles pour une main coupée.

Pied
Réduisez votre Déplacement de moitié de façon permanente et subissez une pénalité de -20 à tous les Tests qui dépendent de la mobilité, tels que Esquive. Perdre les deux pieds rend la marche difficile. Peut-être pourriez-vous engager un homme de main pour vous porter ?

Mains
Vous prenez une pénalité de -20 pour tous les tests qui reposent sur l'utilisation des deux mains et vous ne pouvez pas manier une arme à deux mains ; cependant, un bouclier peut être attaché au bras blessé. Si la main perdue est votre main principale, vous prenez la pénalité habituelle de -20 aux tests de mêlée effectués avec des armes en utilisant votre main secondaire. Pour chaque 100 XP que vous dépensez, vous pouvez réduire cette pénalité de 5 en réapprenant à tout faire avec l'autre main. Si vous perdez vos deux mains, il est probablement temps de maîtriser le combat au crochet.

Jambe
Traitez ceci comme un pied perdu, mais vous ne pouvez pas du tout utiliser la compétence Esquive.

Nez
La perte d'un nez en donne une apparence bizarre . Souffrez une perte permanente de -20 pour votre Sociabilité et subissez une pénalité de -30 à tous les tests impliquant le sens de l'odorat.

Dents
La perte de dents peut être inesthétique et peut rendre l'alimentation difficile. Pour chaque deux dents que vous perdez, vous souffrez également d'une perte permanente de 1 de votre caractéristique de Sociabilité.

De plus, une fois que plus de la moitié de vos dents (Humains : 16 ; Elfes : 18 ; Semi-Hommes et Nains 20) ont disparu, vous trouvez la consommation de solides beaucoup plus difficile que vos pairs, doublant les heures de repas et rendant certains aliments presque impossible à manger, une question largement un peu plus liée au jeu de rôle et de description de vos gestes narratifs.

Orteils
La perte d'orteils a un effet négatif sur votre équilibre. Pour chaque orteil perdu, subissez une perte permanente de -1 à vos caractéristiques d'agilité et d'habileté d'arme.

Langue
La perte d'une langue vous laisse grogner et fredonner, ou compter sur la langue des signes de fortune, pour communiquer. Vous échouez automatiquement à tous les tests de langue impliquant l'expression orale.

Guérison

Avec le temps, la plupart des blessures guérissent. Mais certains sont pires que d'autres. Ce qui suit explique comment guérir les blessures et les blessures critiques.

Guérir les Blessures

Vous êtes considéré comme blessé si vous avez perdu l'une de vos blessures.

Sans soins médicaux, vous pouvez tenter un **Test de Résistance Moyenne (+20)** après un bon sommeil une fois par jour. Vous Guérissez des Blessures égales à la SL + votre Bonus d'Endurance. Pour chaque jour que vous passez à vous détendre, vous guérissez également un nombre supplémentaire de Blessures égal à votre Bonus d'Endurance.

Si vous souhaitez guérir plus de blessures que cela, vous devez être accompagné d'une personne possédant les compétences de Soins (voir Chapitre 4 : **Compétences et talents**) ou vous aurez besoin de bandages, d'un cataplasme de guérison ou autre (voir Chapitre 11 : **Guide pour les consommateurs**).

Il n'y a pas de pénalité pour avoir été blessé. Les plaies perdues sont considérées comme de petites coupures, contusions et autres blessures facilement ignorées.

Guérir les Blessures Critiques

Si vous avez reçu des Blessures Critiques, on dit que vous êtes Blessé Critiquement. Les blessures critiques peuvent être très graves. Reportez-vous au Tableau Critique approprié pour voir exactement quelles sont les pénalités que vous subissez pour les Blessures Critiques que vous subissez. Les Blessures Critiques ne comptent pas comme cicatrisées tant que toutes les conditions qu'elles infligent ne sont pas enlevées et que tous les modificateurs négatifs non permanents ne sont pas résolus. Lorsque vous êtes gravement blessé, vous pouvez toujours guérir vos blessures en suivant les règles normales.

ASSISTANCE MÉDICALE

Plusieurs résultats et conditions de Blessures Critiques ne peuvent être résolus tant que vous n'avez pas reçu des soins médicaux. Ceci inclut, mais n'est pas limité à, ce qui suit :

- Utilisation réussie de la compétence Soins.
- Application d'un pansement, d'un cataplasme de cicatrisation ou d'un produit similaire.
- Utilisation réussie d'un sort ou d'une prière qui guérit les blessures..

Chirurgie

Certaines blessures ne se limitent pas à de simples sutures et à des cataplasmes nauséabonds. Si vous souffrez d'une Blessures Critiques où la Chirurgie est nécessaire pour la soigner (elle sera marquée : Chirurgie), vous subirez les pénalités indiquées jusqu'à ce que vous consultez un médecin ou un barbier chirurgien dûment formé, ou d'une autre manière, vous trouverez un équivalent magique ou divin en chirurgie.

De plus, si vous souffrez d'une amputation d'une partie du corps, vous ne pouvez pas guérir l'une des Blessures subies avant qu'un chirurgien ne la traite avec succès par un Test de Soins. Pour plus d'informations sur la chirurgie, reportez-vous à la section Chirurgie au c**hapitre 4 : Compétences et talents.**

Autres Dommages

Le Vieux Monde est un endroit dangereux, cachant d'innombrables façons de mourir. Ce qui suit couvre quelques-unes des autres façons les plus courantes de recevoir des Dommages pendant le jeu.

Noyade et Suffocation

Si vous êtes prêt, vous pouvez retenir votre souffle pour le bonus d'Endurance x 10 secondes sans test. Après cela, vous pouvez commencer à suffoquer ou à vous noyer. Si vous n'êtes pas préparé et soudainement privé d'air, vous commencerez à suffoquer immédiatement.

Chaque Round au cours duquel vous suffoquez, vous perdez 1 Blessure. Si vous atteignez 0 Blessures, vous recevez immédiatement la Condition Inconsciente. Après cela, vous mourrez d'asphyxie ou de noyade après Bonus Endurance Rounds.

Exposition

Toutes les 4 heures passées dans un environnement difficile - comme des températures sous zéro, un désert chaud ou une tempête hurlante - vous devez passer un Test de Résistance. Les environnements extrêmes exigent un test toutes les 2 heures.

Froid : Votre premier échec entraîne une pénalité de -10 a la Capacité Balistique, l'Agilité et la Dextérité. La deuxième défaillance réduit toutes les autres Caractéristiques de -10. La troisième faute et les suivantes causent 1d10 de Dommages non modifiés par les Points d'Armure, avec un minimum de 1 Blessure perdue. Si vous atteignez zéro blessure, vous prenez immédiatement une Condition Inconscient. Certaines Objets fournissent des bonus à ces tests. Voir page 302.

Chaleur: Votre premier échec cause une pénalité de -10 à l'Intelligence et à la Force Mentale, et ajoute une Condition *Fatiguée*. Le second échec réduit toutes les autres caractéristiques de -10% et ajoute une autre Condition *Fatiguée.* Le troisième échec et les suivants causent 1d10 Dommages non modifiés par les Points de d'armure, avec un minimum de 1 Blessure perdue. L'élimination des objets lourds annule 1 test raté.

Soif et Faim

Être à court de provisions peut être néfaste. Le manque d'eau est pire. Les Tests de Résistance pour endurer la soif et la faim deviennent de plus en plus difficiles (cumulatifs -10 pour chaque test). Les personnages sans nourriture et sans eau ne peuvent pas guérir les Blessures ou récupérer la Fatigue naturelles.

Eau : Chaque jour sans eau nécessite un **Test de Résistance**. Le premier test échoué entraîne une pénalité de -10 **Intelligence, Force Mental** et **Sociabilité**. Les échecs suivants réduisent toutes les caractéristiques de -10 et causent 1d10 de dégâts non modifiés par les Points de d'Armure, avec un minimum de 1 Blessure perdue.

Nourriture : Tous les 2 jours sans nourriture, un Test de Résistance est nécessaire. Le premier test échoué entraîne une pénalité de -10 de Force et d'Endurance. Les défaillances suivantes réduisent toutes les autres caractéristiques de -10 et causent 1d10 de dégâts non modifiés par les Points d'Armure, avec un minimum de 1 Blessure perdue.

CORRUPTION

Tous les Festag, les prêtres Sigmarite prêchent depuis les hautes chaires sur les dangers des Puissances Ruineuses, sur la façon dont les bonnes gens doivent éviter les tentations des démons qui murmurent de chaque ombre. Ils déclarent que toutes les âmes sont en péril perpétuel, de simples pas qui mènent à la corruption et à la mutation. Et ils ont peut-être raison.

Les points de corruption sont utilisés pour montrer le glissement lent et progressif de votre âme vers les Dieux Noirs du Chaos. Chaque fois que vous êtes exposé à une source potentielle de corruption, vous pouvez accumuler des points de corruption. Plus vous en avez, plus vous vous rapprochez du Chaos, et plus votre âme devient sombre jusqu'à ce que, finalement, vous changiez...



Gagner des Points de Corruption

Pendant le jeu, il y a deux voies principales pour gagner la corruption : les affaires obscures et les influences corrompues.

Sombres Affaires

Parfois, il faut juste réussir. Le plus souvent, il s'agit de réussir un test important. Si un tel test échoue, vous pouvez utiliser un point Fortune pour relancer le test, en espérant le réussir une deuxième fois. Mais s'il échoue à nouveau ? Ou vous n'avez plus de points Fortune ? Alors c'est l'heure d'un pacte noir.

Vous pouvez volontairement choisir de prendre un point de corruption pour relancer un Test, même s'il a déjà été relancé. C'est toujours un choix pour vous, pas pour le MJ - bien qu'il n'y ait rien de mal à ce que le MJ vous rappelle doucement que vous pouvez essayer à nouveau. Après tout, qu'est-ce qui pourrait arriver de pire ?



OPTIONS : LES TÉNÈBRES S'IMPLIQUENT...

Certains joueurs inventifs préfèrent embellir leurs accords sombres avec des événements troublants se déroulant dans le jeu. Si vous aimez le style, c'est à vous de décider comment ces événements doivent se manifester, mais les adapter à l'histoire du personnage concerné est toujours une bonne idée. Peut-être que la souillure influence subtilement la zone locale, provoquant la fuite des animaux ou la pourriture des plantes ?

Peut-être pourriez-vous rouler sur la table Échec d'Incantation du Chapitre 8 : Magie pour créer un événement aléatoire (particulièrement approprié pour les magiciens et les sorcières) ? Pensez au test lié à l'acte sombre, puis considérez les événements qui pourraient se produire pour assurer votre succès.

Influences Corrompues

Les points de corruption sont généralement gagnés par l'exposition à un lieu, une personne ou un objet souillé par le Chaos, ou à une situation particulièrement aimée par un des dieux des ténèbres.

Si vous rencontrez une influence corrompue, tentez un **Test de Résistance Stimulent (+0)** ou un **Test de Calme Stimulent (+0)**, tel que déterminé par le MJ - habituellement les influences physiques résistent avec Résistance, la corruption spirituelle avec résistent Calme.

Plus l'influence corrompue est forte, plus vous aurez besoin de SL pour l'éviter. Ce qui suit fournit quelques exemples d'influences de corruption avec le nombre de SL nécessaire pour éviter complètement les points de Corruption.

Exposition Mineure

Ces influences corrompues, bien que relativement insignifiantes, mettent toujours en danger une âme faible. Si un Test ne résiste pas à une exposition aussi mineure, gagnez 1 point de Corruption.

- Témoin d'un Petit Démon.
- Contact avec un Mutant, de la Malpierre raffiné, ou un Artefact altérer du Chaos .
- Céder au désespoir, à la rage, à l'excès ou au besoin de changer votre sort.
- Etre proche de Malpierre
- Exposition prolongée aux adorateurs du Chaos, aux Temples du Culte du Chaos, aux Skavens, aux repaires mutants, etc.

Exposition Modérée

Les influences corrompues modérées sont un danger pour chaque âme et doivent être évitées en toutes circonstances. Si un test échoue

gagnez 2 points de corruption. Sur un succès marginal (0-1), gagnez 1 point de corruption. Sur un succès (2+), vous ne gagnez aucun point de corruption.

- Témoin de plusieurs Démons.
- Contact avec un Démon, de la Malpierre, ou un objet profane.
- Embrasser le désespoir, la rage, l'excès ou le désir de devenir quelqu'un différent.
- Exposition prolongée à la Malpierre raffinée.
- Brève exposition à un environnement imprégné de Dhar, magie noire utilisée par les Nécromanciens et les Sorciers du Chaos.

Exposition Majeure
Si vous vous trouvez confronté à une influence corrompue majeure, fuyez. Reste trop longtemps, et tu ne seras peut-être plus jamais le même. Pour chaque Test échoué à résister à une exposition majeure, gagnez 3 points de Corruption. Si vous réussissez avec un succès marginal (0-1), gagnez 2 points de corruption. Sur un succès (2-3), vous gagnez 1 point de corruption. Ce n'est que si vous obtenez un Succès Impressionnant (4+) que vous ne gagnez aucun point de Corruption.

- Témoin d'un Grand Démon.
- Contact prolongé avec un Démon, de la Malpierre ou un objet profane.
- Faire un marché avec un Démon.
- Consommation de Malpierre raffiné.
- Exposition prolongée à un environnement imprégné de dhar (voir Magie pour en savoir plus).



Corrompre

Personne n'est épargné par l'exposition aux Puissances Ruineuses. Finalement, leur esprit et leur corps se tordent dans de nouvelles formes méconnaissables.

Si vous gagnez plus de points de corruption que votre Bonus de Force Mental plus votre Bonus d'Endurance, passez immédiatement un **Test de Résistance Stimulent (+0)**. Si elle est réussie, vous avez retarder votre corruption pour l'instant, mais vous devrez tester à nouveau la prochaine fois que vous gagnerez des Points de Corruption. Si vous échouez, votre corps ou votre esprit est sur le point de muter.

Rupture du Corps et de l'Esprit.

Alors que la corruption ravage votre âme, le souffle déformant du Chaos murmure à l'intérieur de vous, soit envenimant votre chair dans une nouvelle forme, soit en fracturant votre psyché avec un savoir exquis dont elle ne peut se débarrasser.

Tout d'abord, perdez des points de corruption égaux à votre Bonus de Force Mental Ensuite, lancez un dés 100 et consultez le tableau suivant pour déterminer si c'est votre corps ou votre esprit qui revit et s'épanouit à nouveau.

	Elfe	Halfling	Humain	Nain
Corps	–	01–10	01–50	01–05
Esprit	01–100	11–100	51–100	06–100

Passez maintenant à la **Table sur la Corruption Physique** (page 184) ou à la **Table sur la Corruption Mentale** (page 185) pour voir ce qui se passe.

Limites de la Corruption

Une âme ne peut résister à autant de corruption avant de s'effondrer sur elle-même, laissant un désordre mutant. Si vous survivez assez longtemps pour gagner plus de mutations que votre Bonus d'Endurance, ou plus de corruption mentale que votre Bonus de Force Mental, vous êtes tombé dans le Chaos, votre âme complètement perdue par les Dieux du Chaos insouciants. A ce stade, il est temps de créer un nouveau personnage. Votre actuel est maintenant damné, devenant un PNJ contrôlé par le MJ, ce qui signifie que vous pourriez bien revoir cette misérable créature....

PERTE DE POINTS DE CORRUPTION

Une fois que les griffes des Dieux Noirs se sont enfoncées dans votre âme, enlever leur vile souillure est difficile, mais pas impossible. Au-delà de l'option moins que souhaitable de perdre des points de corruption en gagnant des mutations, il existe deux autres méthodes pour perdre des points de corruption : les chuchotements sombres et l'absolution.

Chuchotements Sombres

Même en considérant les plans insondables des dieux des ténèbres, il suffit de briser la santé mentale d'un homme pieux, donc essayer de comprendre leurs intentions, et pourquoi ils tendent de tordre une âme mortelle, ce n'est pas que stupide, c'est extrêmement dangereux. Mais c'est ce qu'ils font.

Le MJ peut demander à dépenser un de vos points de corruption pour utiliser les ténèbres qui s'accumulent dans votre âme pour déformer vos actions. Le choix de le faire ou non est toujours entre vos mains, mais si vous êtes d'accord, vous perdez 1 Point de Corruption. Voici des exemples de ce que l'on peut demander :

- Laisser un ennemi s'échapper.
- Tirer accidentellement sur un allié.
- S'endormir pendant la garde.

Bien sûr, si vous reniez le MJ et choisissez de ne rien faire de ces choses potentiellement terribles, vous gardez votre point de Corruption, mais les Puissances Ruineuses détiennent encore une partie de votre âme.



ÊTRE TRÈS PRUDENT

Utilisés avec parcimonie, les Points de Corruption sont très amusants car les Joueurs font des accords pour des relances et les échangent contre des moments de jeu de rôle mémorables alors que les trahisons mineures se propagent, mais si vous jouez avec un groupe qui ne comprend pas facilement le vieux monde, ces points peuvent augmenter très rapidement et envoyer les personnages dans la spirale des changements et des folies. Cela devrait probablement être évité. La mutation est en fait une condamnation à mort si elle est découverte, il est donc important que les nouveaux joueurs soient avertis lorsque leurs actions peuvent mener à la corruption. Tout comme chaque enfant de l'Empire est averti des dangers posés par les Puissances Ruineuses, les joueurs doivent être avertis que la Malpîerre ne doit pas être touché ni même approché, que les artefacts souillés sont dangereux et que les Cultistes du Chaos doivent être évités à tout prix. Bien sûr, les circonstances de l'aventure en cours peuvent forcer votre groupe dans les situations les plus horribles avec la corruption à chaque coin de rue, mais c'est WFRP.

TABLEAU DE CORRUPTION PHYSIQUE

Utilisez les descriptions ci-dessous pour vous aider à créer une version unique de votre mutation. Prenez le temps de décrire comment il se manifeste, en ajoutant autant de détails horribles que vous l'osez. Dans tous les cas, si votre mutation est évidente, non seulement vous subissez des pénalités importantes aux tests de Sociabilité selon les circonstances, mais les gens s'enfuiront probablement de devant vous, la Garde sera appelée, les chasseurs de sorciers débarqueront et la vie deviendra rapidement très difficile.

D100	Description	Effect
01–05	Jambes animales	+1 Mouvement
06–10	Corpulent	–1 Mouvement, +5 Force, +5 Endurance
11–15	Doigts Distendus	+10 Dextérité
16–20	Émacié	–10 Force, +5 Agilité
21–25	Œil Enorme	+10 au tests de Perception impliquant la vue
26–30	Articulations de jambe	+5 Agilité
31–35	Bouche supplémentaire	Lancez sur la table Localisation pour voir où
36–40	Tentacule de chair	Gagnez le caractère de créature Tentacules. Voir page 342
41–45	Peau lumineuse	Lumière effective d'une bougie
46–50	Beauté inhumaine	+10 Sociabilité; vous n'avez pas de cicatrices
51–55	Visage inversé	–20 a tout les tests de Sociabilité
56–60	Peau de fer	+2 Points d'Armure a toute les Localisation, –10 Agilité
61–65	Langue tordue	–10 à tous les tests de langue lorsque vous parlez
66–70	Plumes rayées	Lancez deux fois sur la table Localisation pour voir où
71–75	Jambes courte	–1 Mouvement
76–80	Écailles épineuses	+1 Points d'Armure a toute les Localisation
81–85	Cornes irrégulières	+1 Points de d'Armure à la tête ; compte comme une arme de créature de dégâts égale à votre BF (voir page 343)
86–90	Pus suintant	Lancez sur la table de localisation pour voir où
91–95	Museau a moustache	+10 Pistage
96–00	Choix du MJ	Le MJ choisit un caractère de mutation ou de créature. Voir page 338

TABLEAU DE CORRUPTION MENTALE

Un esprit corrompu peut être moins évident qu'un tentacule qui pousse, mais il peut être tout aussi dévastateur pour votre vie. Utilisez la description que vous lancez pour construire une mutation mentale unique qui correspond à votre personnage, en prenant un peu de temps pour créer un nouvel état d'esprit crédible. Il s'agit d'une ouverture pour dépeindre votre personnage d'une manière nouvelle et potentiellement horrible, afin que vous puissiez également utiliser votre mutation mentale comme une occasion de changer votre Motivation.

D100	Description	Effect
01–05	Horribles fringales	–5 Sociabilité, –5 Force Mental
06–10	Bête intérieur	+10 Force Mental, –5 Sociabilité, –5 Intelligence
11–15	Rêves chaotiques	Gagner la Condition *Fatiguée* pendant les deux premières heures de chaque jour
16–20	Peau Crevassée	–5 Instinct, –5 Dextérité
21–25	Fantasmes erratiques	–5 Instinct, –5 Force Mental
26–30	Préoccupation effrayante	–10 Force Mental
31–35	Pulsions haineuses	Sujet à l'Animosité (voir **Psychologie**) à tous les pas de votre espèce
36–40	Cœur creux	+10 Force Mental, –10 Sociabilité
41–45	Pensées jalouses	–10 Sociabilité
46–50	Esprit solitaire	–10 à n'importe quel test lorsqu'il est seul
51–55	Blocages mentaux	–10 Intelligence
56–60	Urgence profane	–10 Force Mental, +10 Agilité
61–65	Moral fragile	Gagnez la Condition Brisée si vous échouez à un Test dérivé de la Force Mental
66–70	Esprit Suspicieux	–5 Instinct, –5 Intelligence
71–75	Chasseur de frissons	+10 Force Mental, –10 Instinct
76–80	Visions torturées	–10 Instinct
81–85	Totalement décontenancé	–20 Sociabilité, +10 Force Mental
86–90	Malice sans fin	–10 à n'importe quel Test sans blesser ; +10 aux Tests pour blesser un autre
91–95	Rage profane	Sujet à la Frénésie (voir **Psychologie**), +10 Aptitude armes
96–00	Trouillard inquiet	+5 Agilité, –5 Sociabilité

Absolution

Au fur et à mesure que les points de corruption s'accumulent et que vous sentez le poing oppressant des dieux des ténèbres s'enrouler autour de votre âme assiégée, votre peur peut vous amener à chercher l'absolution. Mais demander pardon à un prédicateur local ne suffira pas. La tache du toucher des dieux des ténèbres n'est pas si facile à nettoyer. Les limites exactes de ce qui est nécessaire pour éliminer la corruption sont laissées entre les mains du MJ, mais elles sont rarement, voire jamais, simples.

Les aventures imprimées peuvent inclure des situations où la corruption peut être supprimée, mais si vous souhaitez chercher votre propre voie vers l'absolution, pensez à ce qui suit.

- Purifiez un temple profane pour les Dieux Noirs. Bien que l'acte même puisse vous exposer à plus de corruption....
- Terminez un saint pèlerinage et recevez la bénédiction d'un grand prêtre à la fin du long et dangereux voyage.
- Détruisez un artefact impie, ou mettez-le en sécurité d'une autre manière, en déjouant les plans des dieux des ténèbres.
- Rejoignez un ordre saint et consacrez votre vie à l'un des Dieux opposés au Chaos.

OPTIONS : LENTES MANIFESTATIONS

La manifestation d'une mutation du corps ou de l'esprit peut survenir rapidement, mais il s'agit normalement d'un processus lent, qui peut commencer par une démangeaison, une tache de peau floconneuse ou un nouveau tic, et ne se transforme que plus tard en un nouvel œil, des plumes inattendues ou un état d'esprit entièrement différent. Si vous préférez prolonger le processus de mutation, peut-être pour jouer sur l'horreur des mutations inévitables à venir, nous vous encourageons à le faire. Ceci est laissé entre les mains du MJ pour les détails selon les goûts et préférences individuels.

MALADIE ET INFECTION

La peste et la pestilence - le domaine de Nurgle, le dieu du chaos, de la maladie et du désespoir - sont une réalité quotidienne de l'Ancien Monde. Les épidémies annuelles de maladies frappent tous les niveaux de la société, bien que les gens ordinaires en soient généralement les plus touchés. Pour lutter contre ces terribles infections, la plupart se tournent vers les bras accueillants de l'ennemie jurée de Nurgle, Shallya, la déesse de la miséricorde et de la guérison, mais ceux qui souffrent réellement d'une maladie se tourneront souvent vers n'importe quel remède possible, s'assurant que les sages femmes, les herboristes et les dokteurs itinérants ne sont jamais hors la loi même lorsque les plus colporteurs font la manche plutôt que les véritables remèdes.

FORMAT DE MALADIES

- **Nom** : Le nom de la maladie.
- Une description de la maladie
- **Contraction:** Comment la maladie est contractée.
- **Incubation:** Combien de temps avant que la victime ne présente des symptômes ?
- **Durée:** Combien de temps durent les symptômes de la maladie si elle n'est pas traitée ? À la fin de la durée, la maladie prendra fin.
- **Symptômes:** Les effets de la maladie sur la victime. Voir **Symptômes** (page 188) pour une liste de tous les symptômes et leur effet sur un personnage.
- **Permanent:** Certaines maladies sont si horribles qu'elles ont des conséquences permanentes. Cette section n'est incluse que si l'affection a de tels effets à long terme.

LA LITANIE DE LA PESTE

Ce qui suit offre un petit échantillon des infections, des variole et des fléaux qui sévissent dans les coins sombres de l'Ancien Monde et sont présentés comme une inspiration pour créer vos propres maladies.

La Peste Noire

Les historiens prétendent qu'il y a des siècles, les rats ont envahi l'Empire et que la peste noire a suivi, tuant neuf personnes sur dix. Des poussées inexpliquées de l'horrible maladie se produisent encore aujourd'hui, et lorsqu'elles se produisent, elles amènent toujours des nonnes blanches. Le culte de Shallya a juré de faire tout ce qui est en son pouvoir pour éradiquer la maladie, donc, en utilisant les anciennes lois et les droits qui lui ont été accordés, on érige un cordon sanitaire blanc partout où il rencontre la peste, en s'assurant que personne ne peut quitter ou entrer dans la zone de quarantaine avant que le foyer soit contenu et les corps correctement détruits.

Contraction: Effectuer un Test de Résistance Moyen (+20) pour chaque heure, ou partie d'heure, passée dans une zone infestée de puces infectées, ou lorsqu'elle est exposée à des liquides infectés.
Incubation: 1d10 minutes
Durée: 3d10 jours
Symptômes: Pustules, Brûlure (modérée), Fièvre, Gangrène, Malaise

Pourriture du Sang

Votre sang est malade, et votre cœur pompe maintenant la maladie à travers votre corps. Le traitement de la pourriture est des plus courant, mais certains dokteurs pratiquent plutôt des incisions prudentes près du cou pour libérer le sang contaminé, demandant au patient d'ingérer de grandes quantités de sang sain pour remplacer ce qui est perdu. Que le patient accepte ou non de tels remèdes, sans traitement, la pourriture du sang est mortelle et se terminera probablement par une visite de la Guilde des pleureurs et du Culte de Morr.

Contraction: Dans le cas d'une autre maladie ou d'une blessure critique.
Incubation: Instantanée
Durée: 1d10 jours
Symptômes: Brûlure, Fièvre (Sévère), Malaise

Le Flux Sanglant

Le Flux Sanglant est un problème persistant dans l'Empire, et largement considéré comme une malédiction sur les impies par les Dieux. La malencontreuse maladie fait que sa malheureuse victime évacue les intestins par la force et fréquemment. Le flux sanguin est endémique dans les armées de l'État, où l'on dit souvent qu'il tue plus de soldats que tout ennemi. Parmi les remèdes typiques, mentionnons le pouding au sang pour remplacer les coliques perdues, le " bouchage " et le frottement des graisses dans la zone affectée pour atténuer l'effet aigu.

Contraction: Si vous échouez à un **Test d'Endurance Facile (+40)** après qu'une source infectée soit entrée dans la bouche.
Incubation: 2d10 jours
Duration: 1d10 jours
Symptômes: Ecoulement (Sévère), Persistent (Difficile), Fièvre, Malaise, Nausées



L'UTILISATION DES MALADIES

Certains groupes aiment les maladies parce qu'elles ajoutent un aspect sinistre et rude à leurs aventures WFRP, et fournissent des personnages médicaux dans des carrières comme Apothicaire, Sorcière de Village, Herboriste, et Médecin - sans parler des prêtres et sorciers - d'utilité supplémentaire. D'autres trouvent les maladies utiles dans des circonstances spécifiques, peut-être déployées pour un effet dramatique dans des histoires comme Skaven ou Nurgle Chaos Cultists. Et certains joueurs de WFRP trouvent que les maladies sont une nuisance facilement oubliée.

C'est à vous et à votre groupe de trouver la meilleure façon d'inclure les maladies dans votre jeu, mais sachez que certaines peuvent être très désagréables et qu'il n'est jamais amusant d'avoir un PJ coincé au lit en train de récupérer alors que le reste du groupe part à l'aventure, alors soyez prudent dans leur déploiement.

Blessure Suppurante

Les coupures et les écorchures infectées sont courantes, ce qui signifie qu'il existe de nombreuses superstitions expliquant comment les traiter au mieux. Les filets faits de feuilles et d'excréments enveloppés, de peau de crapaud et de plumes de colombe sont courants, tout comme le frottement de la blessure dans le bon sol de Sigmar. La plupart des médecins s'en débarrassent et préfèrent les remèdes plus scientifiques, comme mélanger le fiel d'un bœuf noir avec trois cuillerées d'urine du patient et une demi cuillerée de sel de mer, qui est ensuite frotté dans la plaie en putréfaction, qui se remplit de pus. Les cris que cela suscite prouvent à quel point le remède est efficace.

Contraction: Si vous échouez à un **Test de Résistance Facile (+40)** après un combat avec une créature avec le trait Infectée (voir Bestiaire). Vous pouvez également développer une plaie qui s'envenime à la suite d'une infection mineure
Incubation: 1d10 jours, ou instantanément si un autre symptôme se manifeste.
Durée: 1d10 jours
Symptômes: Fièvre, Persistance (Difficile), Malaise, Blessés

Trot Galopant

On dit que la nourriture d'Halfling ne vous donnera pas des trots galopants, une affliction désagréable trop fréquente dans l'Empire, vu le peu de soin apporté à la bonne préparation des aliments, mais ceux qui souffrent du "Rumster's Revenge" des pâtés en croûte en solde à Altdorf, seraient contre, s'ils pouvaient échapper assez longtemps au petit coin....

Contraction: Si vous échouez à un **Test d'Endurance Facile (+40)** après qu'une source infectée soit entrée dans la bouche.
Incubation: 1d10 heures
Durée: 1d10 jours
Symptômes: Ecoulement (Modérer), Malaise, Nausée

Variole Démangeante

Les épidémies annuelles de variole des démangeaisons touchent la plupart des villes de l'Empire. La maladie, qui provoque des cloques qui démangent dans tout le corps, est relativement bénigne et n'entraîne que très rarement des complications durables, de sorte qu'elle concerne moins de parents soucieux ou de nobles vaniteux. Il est si commun que la plupart des temples de Shallya ont des fioles de pâte blanche à portée de main pour soulager les démangeaisons des affligés.

Contraction: Si vous échouez à un **Test de Résistance Moyenne (+20)** lors d'un contact avec une personne infectée ou échouez au même Test lorsqu'une personne infectée tousse ou éternue dans votre voisinage immédiat (à raison d'environ un Test par heure d'exposition). **Incubation:** 1d10 jours
Durée: 1d10+7 jours
Symptômes: Toux et Éternuements, Variole
Permanent: Une fois que la maladie est contractée, vous devenez immunisé contre la réapparition de la maladie.

Infection Mineure

Les infections mineures (plaies à cicatrisation lente avec un minimum de gonflements et de chaleur) sont extrêmement fréquentes. La plupart guérissent d'eux-mêmes, si peu se soucient de leur état avant qu'il ne soit trop tard, et le Portail de Morr s'ouvre.

Contraction: Si vous échouez à un Test de Résistance Très Facile (+60) après un combat où vous avez subi une Blessure Critique.
Incubation: 1d10 jours
Durée: 1d10 jours
Symptômes: Persistant (Facile), Malaise, Blessés

Variole de la Meute

La variole de la meute est une infection courante chez les chasseurs, les fourreurs et les commerçants. Elle est contractée par les bovins et les moutons infectés, y compris leurs peaux et leur laine, et par les corps des personnes tuées par cette maladie. Au début, il s'agit d'une petite éruption cutanée qui provoque des démangeaisons, mais bientôt des ampoules roses et désagréables qui s'étendent sur tout le corps, se concentrent sur le torse et les bras. Ce n'est pas la pire des véroles qui affligent l'Empire, mais elle persiste pendant très longtemps et peut parfois devenir mortelle.

Contraction: Si vous échouez à un **Test de Résistance Facile (+40)** après tout contact avec des animaux, peaux ou corps infectés.
Incubation: 1d10 jours
Durée 5d10 jours
Symptômes: Persistant (Difficile), Variole



Fièvre de Rat

Contractée par des rongeurs infectés, la redoutée fièvre de rat apporte des éruptions cutanées et des ulcérations enflammées avant que la fièvre ne monte et que le corps ne commence à avoir des spasmes. Bien que rarement mortelle, c'est une maladie débilitante, et il faut beaucoup de temps pour s'en remettre, alors la plupart sont prêts à tout essayer pour atténuer les symptômes. Parmi les remèdes courants, on trouve l'auto-flagellation à Altdorf (qui soulage les infections cutanées) et le badigeonnage de fromages de chèvre et de poivrons Kislevite importés de Talabheim. Dans les grandes villes, la fièvre des rats est aussi connue sous le nom de fièvre des tartes, étant donné le nombre de pâtés salés qui contiennent du rat contaminé au lieu de la viande plus chère.

Contraction: Si vous échouez à un **Test de Résistance Moyenne (+20)** après un combat quand vous êtes blessé par des rongeurs (y compris Skaven) avec le Traits Infectés, ou si vous échouez un **Test de Résistance facile (+40)** quand une source infectée entre dans votre bouche.
Incubation: 3d10+5 jours
Durée: 3d10+10 jours
Symptômes: Convulsions, Fièvre, Persistante (Moyenne), Malaise, Variole, Blessés

Symptômes

Cette section explique comment se manifestent les symptômes de chaque infection. Utilisez-les pour créer vos propres maladies répugnantes.



LE CHAUDRON DE NURGLE.

Nurgle, le dieu du chaos de la peste et de la décomposition, garde un chaudron bouillonnant dans le coin le plus sale de son jardin pourri, à l'intérieur duquel est brassée toute peste qui a jamais été, ou qui sera jamais. Et il n'y a aucune raison que vous ne puissiez pas faire la même chose ! Les douze symptômes fournis ici sont un excellent point de départ pour créer vos propres maladies fétides. Tout ce que vous avez à faire est de penser à une infection désagréable, de déterminer comment elle s'est contractée, de décider combien de temps elle dure, puis d'attribuer quelques symptômes.

Disons que vous vouliez créer une maladie appelée Toux du charançon. Vous décidez d'abord comment elle est contractée (à partir d'une exposition à des personnes déjà infectées ou à des acariens dans le foin, le blé et la farine, nécessitant un test de résistance moyenne (+20)), puis la durée de l'incubation et la durée (1d10 jours pour chacun), puis assignez les symptômes (toux et éternuements, et malaise). C'est fait !

Brûlure

Vous êtes gravement malade et peut-être près du portail de Morr, car des poisons mortels inondent votre corps.

Passez une **Résistance Très Facile (+60)** tous les jours (normalement quand vous dormez) ou mourez, peut-être dans votre sommeil, peut-être perdu dans une fièvre, peut-être dans une agonie. Si la brûlure est notée (Modérée), ce **Test est Facile (+40)** ; si elle est marquée (Grave), ce **Test est Moyen (+20)**.

Traitement: Aucun qui fonctionne.

Pustules

Vous avez d'énormes gonflements des ganglions lymphatiques, peut-être dans l'aine, le cou ou les aisselles. Ceux-ci sont extrêmement douloureux et peuvent saigner ou suinter du pus. Ils sont dégoûtants, malodorants, et certains prétendent que c'est un signe de la faveurs du Seigneur de Pestilence, croyant cacher de petits démons en croissance. La pratique courante consiste à exciser ces terribles expressions de souillure pour enlever tout ce qui se niche à l'intérieur, bien que cela entraîne souvent des **Blessures Suppurante**.
Souffrez une pénalité de -10 à tous les Tests Physiques, et à tous les Tests de Sociabilité si les Bulles peuvent être vues (ou senties !).

Traitement: Un Test de Guérison avec Chirurgie réussi peut perforer vos bulles, éliminant ainsi la pénalité. Si le Test échoue, obtenez une Blessure Suppurante. Si vos Bulles sont incisées, faites un Test de Résistance Difficile (-10) une fois par jour ou plus.

Convulsions

Votre corps convulse ou tremble périodiquement, car l'infection semble vous manipuler comme une marionnette.

Souffrez d'une pénalité de -10 à tous les Tests Physiques lorsque votre corps subit des convulsions hors de votre contrôle. Si ce symptôme est marqué comme (Modéré), la pénalité augmente à -20. S'il est marqué (Sévère), vous devez être attaché afin de ne pas vous blesser, ce qui vous laissera effectivement dans l'incapacité de faire quelque chose.

Traitement: Les herbes rares et les mélanges alchimiques peuvent atténuer ce symptôme pendant une journée, ramenant les convulsions sévères à modérées, et les convulsions modérées à standard. Ceux-ci peuvent être créés par n'importe qui avec les compétences d'un Apothicaire et l'accès aux ingrédients appropriés (qui peuvent coûter jusqu'à 10 Pistole ou plus par dose). Le médicament final est rare et généralement authentique (80%), et peut être acheté pour environ 1 CO par dose chez les Apothicaires, ce qui le met hors de portée de la plupart des citoyens de l'Empire.

Toux et Éternuements

Vous toussez ou éternuez par intermittence, propageant votre maladie tout autour de vous. Tous les personnages de votre environnement sont exposés à la maladie que vous portez et ont besoin d'un test de contraction une fois par heure, ou une partie de cette heure d'exposition.

Traitement: Aucun qui fonctionne.

Fièvre

Votre température est élevée, vous transpirez probablement et vous n'avez vraiment pas l'air bien. Souffrir d'une pénalité de -10 à tous les Tests Physiques et Sociabilité. Si votre fièvre est marquée comme (Grave), elle vous a complètement neutralisé, vous laissant alité. Prenez la condition Inconsciente, bien que la dépense d'un point de Résolution puisse vous faire reprendre conscience pendant quelques minutes.

Traitement: Il existe de nombreux remèdes courants, souvent dégoûtants, contre la fièvre, dont la plupart ne fonctionnent pas (seulement 10% des remèdes commerciaux sont authentiques). Un test de guérison réussi ne fait pas grand-chose de plus que de vous informer sur la durée probable de la fièvre. Les remèdes varient de quelques sous à plusieurs pistols en coût. S'ils sont authentiques, ils élimineront les symptômes d'une fièvre (pas grave) si vous réussissez un Test de Résistance (+0).

Écoulement

Il y a un gargouillement et un grondement, puis vous partez pour un autre sprint jusqu'aux toilettes extérieures de la maison. Pâle et fatigué, tu as eu de meilleurs jours. Toute situation donnée peut être le moment où vous n'avez qu'à aller aux toilettes. On s'attend à ce que vous saisissiez toutes les occasions qui se présentent pour faire un arrêt essentiel, et c'est en grande partie à vous de le faire. De plus, le MJ peut choisir n'importe quel moment de la séance de jeu pour prétendre que vous avez besoin d'y aller. Vous disposez d'un nombre de rounds égal à votre Bonus d'Endurance pour vous rendre à un endroit approprié pour vous soulager ; que vous y arriviez à temps ou non, votre corps se videra de façon spectaculaire. Si l'Écoulement est marqué comme (Modéré), le MJ peut vous y faire aller deux fois par session. S'il est marqué (Sévère), le MJ peut le faire trois fois, et vous perdrez également 1 Blessure par visite, car l'Écoulement sanglant vous laisse complètement vidé.

Traitement: Les vrais remèdes pour l'Écoulement sont rares (10% des remèdes commerciaux sont authentiques), mais beaucoup d'apothicaires et d'herboristes jurent que les leurs fonctionnent à chaque fois. Les coûts varient considérablement selon l'endroit où vous achetez les remèdes, de quelques pièces de monnaie en cuivre à un petit Sac d'argent. S'il est authentique, l'Écoulement peut être retenu pour votre Bonus d'Endurance en quelques heures en prenant un remède.

Gangrène

Votre chair devient noire, morte, infectée par quelque chose d'horrible, et ça ne va pas aller mieux. Lancez un dé 100 pour déterminer l'Emplacement (voir Combat). Si vous faites Corps, heureusement la gangrène ne s'est pas installée pendant cette infection. Si vous faites Tête, votre nez est affecté. Si vous faites Bras, c'est vos doigts. Si vous faites Jambes, c'est vos pieds. Chaque jour, effectuez un Test de Résistance Moyenne (+20). Si vous réussissez, vous retenez la gangrène ; si vous échouez, elle s'aggrave. Si vous échouez plus de fois que vous n'avez de Bonus d'Endurance, vous perdez complètement toute capacité avec l'emplacement affecté. Si cela se produit, utilisez les mêmes règles que pour l'amputation (voir Blessures critiques). Tant que vous avez la gangrène, souffrez d'une pénalité de -10 à tous les Tests de Sociabilité, et souffrez du symptôme Blessé. De plus, si vous n'en souffrez pas déjà, vous souffrez également de Brûlure jusqu'à ce que les tissus affectés soient amputés ; cela demeure même si vous êtes guéri de la maladie qui a provoqué le gangrène.

Traitement: L'amputation de la gangrène est le seul traitement efficace.

Persistant

Vous avez une infection qui refuse de disparaître. En effet, vous craignez que la maladie ne s'aggrave....
Après que votre maladie ait atteint la fin de sa durée, faire un Tests de Résistance avec la difficulté marquée sur le symptôme comme ça : Persistant (moyenne) ou Persistant (facile). Si le résultat est un échec marginal (0), la durée est prolongée de 1d 10 jours supplémentaires. S'il marque un Échec (-2), développez une *Blessure Purulente*. En cas d'échec retentissant (-6), vous développez plutôt la *Pourriture du Sang* .

Traitement: Les remèdes contre les infections persistantes sont courants et généralement relativement bon marché, coûtant rarement plus d'une pistole. Cependant, presque tous sont faux ou basés sur des Connaissances erronées.

Toute remède acheté n'a que 10% de chances d'être authentique, mais si c'est le cas, il n'est pas nécessaire de passer le test de résistance s'il est passé le bon jour (ce qui nécessite un Test de Soins pour le savoir).

Malaise

Tu ne te sens pas bien du tout. Vous êtes fatigué, vous avez de la difficulté à vous concentrer et vous êtes généralement malade. Prenez un état de Fatigue que vous ne pourrez éliminer que lorsque vous aurez guéri de votre maladie.

Traitement: La médecine traitant le *Malaise*, coûtant de quelques sous à une poignée d'argent, est habituellement authentique (75% chance) ; et, si oui, passez un **Test de Résistance (+0)** pour ignorer le symptôme pour le jour.

Nausée

Vous vous sentez très malade et vous avez tendance à vomir si vous bougez trop vite. Chaque fois que vous échouez à un test impliquant un mouvement physique, vos nausées vous envahissent et vous vomissez. Vous obtenez la condition Étourdie, qui représente le fait que vous êtes malade à répétition ou que vous vous relevez rapidement, selon votre situation actuelle.

Traitement: Les authentiques remèdes contre (60% les de nausées chances), sont et courants coûtent généralement une trentaine de sous ; s'ils sont authentiques, passez un **Test de Résistance (+0)** et la Nausée peut être ignorée pendant plusieurs heures, soit le nombre de jours équivalent à votre Bonus d'Endurance.

Variole

Vous êtes couvert de pustules, de gonflements enflammés, d'éruptions cutanées dégoûtantes ou de démangeaisons, qui sont peu susceptibles d'être votre caractéristique la plus attirante. La variole est en grande partie un problème d'ordre cosmétique, ce qui entraîne une pénalité de -10 pour les Tests de Sociabilité. De plus, n'oubliez pas de jouer le rôle et de décrire toutes les grattements ; si vous voulez vous en abstenir pendant un certain temps, passez un **Test moyen (+20) de Calme**. Lorsque la Variole se termine, faites un **Test de Calme Moyen (+20)**. Si cela échoue, inversez les dés de test et appliquez une cicatrice permanente à l'endroit où vous avez été touché, en montrant une zone où vous avez gratté et où la variole a mal guéri. Si l'emplacement du coup est la tête, perdez définitivement 1 en Sociabilité. Voir Combat pour plus d'informations sur les Emplacements des coups.

Traitement: les remèdes, Les qui variole sont sont généralement extrêmement des crèmes courantes, ou tout des huiles. Les plus grands temples de Shallya gardent souvent un stock de crème gratuitement (bien que des dons soient attendus) et les apothicaires et herboristes de toutes sortes vendent des produits similaires à des prix relativement bas (rarement plus de six ou sept sous pour une semaine de traitement, avec 90% de chances d'être de véritables médicaments). L'utilisation d'une crème augmente tous les **Tests Calme pour résister aux démangeaisons à Très Facile (+60)**, mais est généralement inesthétique.

Blessée

Vous avez une blessure ou une plaie ouverte qui ne guérit pas correctement à cause d'une infection. Pour chaque symptôme de blessure que vous avez, vous ne pouvez pas guérir l'une de vos plaies, qui reste ouverte et douloureuse, et qui peut suinter du pus nauséabond. Tous les jours, faites un Test de Résistance Facile (+20) ou gagnez une Blessure Purulente si vous n'en avez pas déjà une.

Traitement: Un Test de Soins quotidien réussi assure que la plaie est propre et ne nécessite pas un Test de Résistance pour être infectée davantage.

PSYCHOLOGIE

Nos émotions et nos instincts ont un impact puissant sur notre façon de réagir dans certaines circonstances. Ces règles apportent un autre niveau de drame à votre jeu et aident à donner vie aux habitants de l'Ancien Monde.

Test Psychologique

Si vous êtes exposé à l'un des traits psychologiques suivants, vous pouvez résister à ses effets en passant un Test de Calme au début du Tour, avec la Difficulté fixée par le MJ. Un test réussi dure jusqu'à la fin de la rencontre en cours, bien que d'autres tests puissent être nécessaires si les circonstances changent.

Example: *Brokk a l'Animosité (Elfes). Quand le Nain rencontre des Elfes hautains en train de boire du vin et de rire bruyamment dans une taverne, il Teste son Calme pour se contrôler ; il réussit, donc il ne subit aucune Animosité, mais il préfère cracher par terre en passant. Plus tard, quand l'un des Elfes bouge son bras, renversant sa bière, son MJ demande à Brokkk de tester à nouveau. Cette fois, il échoue. Alors, posant sa chope, il se retourne pour " parler " à l'elfe offensant, incapable de s'empêcher de se lancer dans une tirade sur ce qu'il pense exactement de leur prétendue agilité !*

Traits Psychologiques

Voici les traits psychologiques les plus courants de WFRP.

Animosité (Cible)

Vous nourrissez une inimitié pour la cible, qui sera normalement un groupe de personnes ou de créatures, comme les'Nordlanders', Les hommes-bêtes', ou les'Nobles'. Vous devez passer un test psychologique chaque fois que vous rencontrez le groupe. Si vous réussissez, vous pouvez grommeler et cracher, mais vous ne subirez qu'une pénalité de -20 à tous les tests de Sociabilité envers ce groupe. Si vous échouez, vous êtes soumis à l'Animosité .

À la fin de chaque Round suivant, vous pouvez tenter un autre test Psychologique pour mettre fin à l'Animosité . Si vous ne le faites pas, les effets de l'Animosité prennent naturellement fin lorsque tous les membres du groupe spécifié dans votre champ de vision sont complètement pacifiés ou disparus, ou lorsque vous obtenez la *Condition, Étourdie ou Inconsciente* , ou lorsque vous êtes soumis à une autre Psychologie.

Lorsque vous subissez l'Animosité , vous devez immédiatement attaquer les créatures désagréables, soit socialement (insultes, railleries, etc.) ou physiquement (le plus souvent avec les poings), comme il convient. Vous gagnez également un bonus de +1 SL sur toute tentative d'attaque sociale ou mentale du groupe. L'Animosité est vaincue par la Peur et la Terreur ...

Peur (Valeur)

Le trait de Peur représente une aversion extrême pour quelque chose. Les créatures qui causent de la Peur ont un indice de Peur ; cette valeur reflète la SL que vous devez réussir avec un Test **Calme** Étendu pour surmonter votre peur. Vous pouvez continuer à tester à la fin de chaque tour jusqu'à ce que votre SL soit égal ou supérieur à la valeur de la Peur de la créature. Jusqu'à ce que vous le fassiez, vous êtes soumis à la Peur .

Lorsque vous êtes sujet à la peur, vous souffrez -1 SL sur tous les Tests qui affectent l'origine de votre peur. Vous ne pouvez pas vous rapprocher de ce qui cause la peur sans réussir un **Test de Calme Stimulant (+0)**. S'il se rapproche de vous, vous devez réussir un **Test Calme (+0)** ou obtenir une Condition Brisée .

Frénésie

Avec un **Test de Force Mental**, vous pouvez vous faire entrer dans un état de Frénésie en vous psycho-stimulant, en hurlant, en mordant votre bouclier, ou similaire. Si vous réussissez, vous devenez sujet à la Frénésie.

Pendant que vous êtes sujet à la Frénésie , vous êtes à l'abri de toute autre psychologie, et vous ne fuirez ni ne reculerez pour aucune raison ; en effet, vous devez toujours vous diriger à pleine vitesse vers l'ennemi le plus proche que vous pouvez voir afin d'attaquer. En général, la seule action que vous pouvez faire est un Test de Compétence d'Armes ou un Test d'Athlétisme pour atteindre un ennemi plus rapidement. De plus, vous pouvez faire un Test de Mêlée d'Action Gratuit à chaque Round pendant que vous lancez tout ce que vous avez dans vos attaques. Enfin, vous gagnez un bonus de +1 Bonus de Force, telle est votre férocité. Vous restez dans la Frénésie jusqu'à ce que tous les ennemis dans votre ligne de vue soient pacifiés, ou jusqu'à ce que vous receviez la condition Étourdie ou Inconsciente . Une fois votre Frénésie terminée, vous recevez immédiatement un état de Fatigue .

Haine (Cible)

Vous êtes consumé par la *Haine* pour la Cible, qui est normalement un groupe de personnes ou de créatures, telles que'Hochlanders','Pieuvres des tourbières', ou'Esclaves'. Vous n'aurez jamais d'interaction sociale avec quelqu'un ou quelque chose que vous détestez de cette manière. Lorsque vous rencontrez l'objet de votre *Haine* , vous devez passer un **Test Psychologique**. Si vous échouez, vous êtes sujet à la *Haine* . À la fin de chaque Round suivant, vous pouvez tenter un autre **Test de Psychologie** pour mettre un terme à la *Haine* . Si vous le faites ou non, les effets de la *Haine* prennent fin naturellement lorsque tous les membres du groupe spécifié dans votre ligne de mire sont morts ou disparus, ou lorsque vous obtenez la Condition *Inconsciente* . Tout en étant sujet à la *Haine* , vous devez immédiatement tenter de détruire le groupe détesté par les moyens les plus rapides et les plus meurtriers possibles. Vous gagnez un bonus de +1 SL sur tous les **Tests de combat** contre le groupe spécifié, et vous êtes immunisé contre la *Peur* et *l'Intimidation* (mais pas la *Terreur*) causée par votre ennemi haïssé.

Préjudice (Cible)

Vous n'aimez vraiment pas la Cible, qui est normalement un groupe de personnes ou de créatures telles que les'Ostlanders', les'Elfes', ou les'Sorciers'. Vous devez passer un test psychologique chaque fois que vous rencontrez le groupe contre lequel vous avez des préjugés. Si vous réussissez, vous pouvez froncer les sourcils, mais vous agirez normalement, ne subissant qu'une pénalité de -10 à tous les tests

de Sociabilité envers ce groupe. Si vous échouez, vous êtes sujet à des *Préjugés* . A la fin de chaque Round suivant, vous pouvez tenter un autre test psychologique pour mettre fin au *Préjudice* . Si vous ne le faites pas, les effets du *Préjugé* prennent naturellement fin lorsque tous les membres du groupe spécifié dans votre champ de vision ont disparu, ou lorsque vous obtenez l'état *Étourdi* ou *Inconscient* , ou lorsque vous êtes soumis à une autre Psychologie.

En cas de Préjudice , vous devez immédiatement insulter la cible de votre préjudice. A voix haute.

Terreur (Valeur)

Certaines créatures sont si profondément troublantes qu'elles provoquent chez leurs ennemis une terreur terrible et glaciale. Lorsque vous rencontrez pour la première fois une créature causant la Terreur, faites un Test de Calme. Si vous réussissez, vous ne subissez aucun autre effet de *Terreur* ; si vous échouez, vous recevez un nombre de conditions *Brisées* égal à la Valeur de *Terreur* de la créature, plus le nombre de SL inférieur à 0.

Après avoir résolu le Test de Psychologie, la créature provoque la *Peur* , avec une Valeur de *Peur* égale à sa Valeur de *Terreur* .

Psychologie sur Mesure

Vous pouvez créer vos propres traits psychologiques pour refléter les événements de votre jeu. C'est quelque chose qui varie en fonction de votre groupe, et le style de jeu que vous choisissez de jouer. C'est aussi un domaine qui doit être traité avec sensibilité et, en cas de doute, éviter tout ce qui pourrait déranger un membre du groupe.

En plus des effets mécaniques de ces caractéristiques personnalisées, c'est une merveilleuse occasion de jeu de rôle ; le fait d'adopter des caractéristiques psychologiques personnalisées vous permet de montrer ou de pratiquer vos compétences de jeu de rôle, et peut-être de gagner un peu plus d'XP. Voir **Avancées** au **Chapitre 2 : Personnage** pour en savoir plus à ce sujet.

Lorsque vous créez des traits personnalisés, vous devez tenir compte à la fois de ce qui provoque la manifestation du trait et de l'effet qui en résultera. Le personnage sera-t-il immunisé contre certains traits psychologiques ou contre tous les autres ? Offrira-t-elle un bonus dans certaines situations ? Une pénalité chez les autres ? Comme toujours, votre MJ est l'arbitre ultime dans cette situation. Parmi les exemples de bonus ou de pénalités qu'un trait psychologique peut offrir :

- +1/–1 SL aux tests spécifiés
- Immunité à des traits psychologiques spécifiques
- Actions et Déplacements Prescrits ou Interdits
- Conditions de victoire

Voici quelques exemples de traits de caractère personnalisés pour inspirer les vôtres.

Exemple: Camaraderie

La camaraderie reflète des sentiments positifs envers un groupe d'individus.

Vous devez leur venir en aide si le groupe est menacé physiquement ou socialement, et vous gagnez un bonus de +1 SL à tous les Tests pour défendre ou soutenir le groupe.

Example: Amhold a eu une enfance difficile, grandissant dans la rue sans famille. Malgré son comportement bourru, il a la Camaraderie (Orphelins).

Exemple: Amour

Les poètes écrivent sans cesse de l'amour, et chaque ménestrel du Reikland connaît des douzaines de chansons faisant l'éloge de la puissance de l'amour. Si votre personnage a le trait d'Amour envers un ou plusieurs individus, cela reflète une connexion émotionnelle profonde et durable. Il peut s'agir d'un amour romantique intense pour une femme, un mari ou un amant, d'un amour familial fort pour un frère, une sœur, un parent ou un enfant, ou d'une amitié particulièrement forte.

Vous devez venir en aide à la personne que vous aimez si elle est menacée physiquement ou socialement. Vous êtes immunisé contre la *Peur* et les Intimidations tout en défendant vos proches, et vous gagnez un bonus de +1 SL à tous les Tests associés.

Example: *Rilla est une femme de rivière et voyage sur le Reik avec sa famille très unie. Elle a Amour (Fils), Amour (Frère) et Amour (Parents). Tu t'en prends à la famille de Rilla, tu t'en prends à Rilla !*

Example: Phobie

Une phobie reflète une peur spécifique ; elle peut être envers un type de créature, ou envers un objet ou une circonstance particulière, comme la Phobie (Insectes), Phobie (livres) ou Phobie (espaces confinés). Traitez l'objet de la Phobie comme provoquant la Peur 1. Vous voudrez peut-être augmenter le niveau de Peur si la Phobie est particulièrement puissante.

Example: *Doktor Johannsen est un antiquaire renommé. Malgré ses nombreuses aventures et récits dérisoire, il souffre de Phobie (Serpents) ; peu importe cette aversion, il semble les rencontrer avec une régularité alarmante.*

Example: Traumatisme

La vie de la plupart des Reiklanders est pénible, brutale et courte : cela vaut aussi pour les aventuriers, dont la vie est souvent particulièrement traumatisante. Chacun traite le traumatisme différemment, et vous pouvez choisir d'y réfléchir de différentes façons : cauchemars, abus de substances, flash-back, Animosité ou Haine envers un groupe particulier, ou Phobie . Un personnage qui a vécu une expérience traumatisante peut le manifester de différentes façons au fil du temps.

Example: *Le village de Horst a été détruit par un terrible incendie , il peut encore entendre leurs cris la nuit. Si Horst voit un personnage (ami ou ennemi) avec la Condition Enflammée, il doit faire un* ***Test de Calme Stimulent (+0)****. S'il échoue, il reçoit une condition Étourdie, plus une Condition Étourdie supplémentaire pour chaque SL inférieure à 0. De plus, chaque nuit, Horst fait un* ***Test Calme Facile (+40)*** *; s'il échoue, il souffre de cauchemars et gagne la Condition Fatiguée.*

ENTRE LES AVENTURES



Bien sûr qu'il y a quelque chose qui ne va pas chez nous. Ce monde a plus qu'assez de tristesse et de douleur pour aller de l'avant. Alors, que faisons-nous ? Nous recherchons des choses que même la peur courageuse et les confrontons dans l'obscurité. Vraiment, nous sommes les pions préférés des dieux. Alors : que dois-je faire de mon temps quand je ne suis pas en quête d'une folle ? "Je bois".

– l ieselotte a derhold, a dventurer

Cela peut prendre de nombreuses sessions de jeu, mais toutes les aventures finissent par se terminer. Lorsque cela se produit, vous pouvez avoir des semaines où votre personnage n'a rien à faire avant le début de la prochaine aventure. Ce chapitre fournit des outils pour détailler rapidement ce qui se passe pendant ce temps d'arrêt.

Pour commencer, vous allez sélectionner au hasard un événement. Vous dépenserez alors tout l'argent que vous avez acquis lors de votre dernière aventure et participerez à diverses activités appelées Efforts, allant de tâches courantes - comme travailler dans un métier ou gérer leurs affaires (à des entreprises plus spécialisées) comme consulter un sage ou tenter de développer une nouvelle compétence. Une fois ce processus terminé, vous résoudrez tous les problèmes qui découlent de vos choix, et vous serez alors prêt à commencer votre prochaine aventure.



OPTIONS : TOUT EST OPTIONNEL

Chaque règle de ce chapitre est facultative. Certains aimeront les règles rapides qu'il propose pour expliquer les événements entre les aventures, d'autres préféreront détailler cette fois en détail avec des jeux de rôle, y voyant une occasion de donner de la profondeur aux personnages ou de poursuivre des pistes et des idées qui pourraient devenir des aventures à part entière. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon. Considérez ce chapitre comme une source d'inspiration et faites ce que vous voulez !

ÉVÉNEMENTS

Avant de sélectionner vos Efforts, vous lancez d'abord 1d100 sur la table des Événements ci-contre. Certains événements n'affecteront que vous, d'autres peuvent affecter l'ensemble du groupe.



TABLE D'ÉVÉNEMENTS

01–03: Allié Accusé
Un de vos alliés (le choix du MJ) est impliqué dans un crime terrible. Un personnage titulaire d'un permis de la Guilde des juristes peut dépenser un Effort pour libérer l'allié en réussissant un **Test de Connaissances Moyennes (+20) (Droit)**. Sinon, 3 Efforts déployés par le groupe disculpera son allié (ou, s'il est coupable, fabriquera un alibi). Si l'allié est libéré, gagnez une *Faveur Majeure* (reportez-vous à la section *Faites-moi une faveur* - Effort à la page 198) pour une utilisation future. Sinon, leur allié est pendu !

04–06: Enchères des Arcanes
Les biens d'un voisin récemment décédé sont mis aux enchères, y compris un vieux livre poussiéreux d'origine inconnue. Si vous êtes en mesure de payer le prix demandé de 10 CO, le livre est à vous ! Au-delà de tout autre avantage que le livre peut apporter tel que déterminé par le MJ, tout personnage *Académique* qui tente la *Recherche Connaissances* Effort gagne +20 sur le Test.

07–10: Trahie !
Un ami, un membre de la famille ou un allié se retourne contre vous, dont les ramifications auront un impact sur votre prochaine aventure. Si vous n'avez pas d'amis, de famille ou d'alliés, le temps qui vous sépare de vos aventures est béatement sans histoire, quoique quelque peu ennuyeux.

11–14: Verrou pour les Malheureux
Un palefrenier paresseux n'a pas verrouillé la porte de l'écurie, et votre monture s'est échapper ! Si vous réussissez à un **Test de Dressage Moyen (+20) (Cheval)**, votre bête bien dressée retourne à la main qui la nourrit. Si vous échouez, votre coursier est parti, il est peu probable qu'on le revoie un jour. Si vous n'avez pas de monture, vous avez contracté une nouvelle ampoule douloureuse sur votre pied.

15–18: Oi ! Tu as renversé ma pinte !
Une dispute insignifiante dans la région s'est transformée en querelle - c'est le MJ qui décide qui vous avez offensé et comment. Cette personne ne manquera pas une occasion de petite vengeance,
probablement lors de la prochaine aventure....

19–21: Répression de la criminalité
Le Guetteur sévit contre la criminalité. Les Filous ne peuvent pas obtenir de revenus d'Effort, et si les Filous entreprennent une Effort *Bancaire* , ils peuvent seulement choisir un dépôt à haut risque, car les banques légitimes ne gèrent pas l'argent sale.

22–25: Le Percepteur Arrive
Une visite inattendue du percepteur d'impôts (avec plusieurs soldats en remorque) sillonne votre campement dans la région. Tous les personnages perdent 30% de leurs fonds avant qu'ils ne puissent être dépensés pour des Efforts.

26–29: Faux Argent
À leur grand étonnement, une série de fausses pièces de monnaie afflige les personnages. Un cinquième de toutes les pièces de monnaie sont touchées. Les personnages qui entreprennent l'opération *Effort Bancaire* perdront 20% de l'argent mis en banque, et les personnages qui entreprennent l'opération *Effort Revenu* réduiront également tout argent gagné de 20%.

30–33: Écoulement de Bénéfices
Les affaires sont particulièrement bonnes pour les gens impliqués dans le commerce Fluvial. Tous les habitants de la Rivière gagnent 50 % de plus sur les revenus qu'ils tirent de l'Effort*Revenue* au cours du prochain cycle d'Effort.

34–36: Prévenu, c'est Prévenu.
Le rêve d'un Énigmatique mystique, ou un Magister Céleste que vous rencontrez dans la rue, vous donne un présage mystérieux. Lors de votre prochaine aventure, vos points de Fortune maximum sont augmentés de 1.

37–40: Festivités
Une célébration est organisée ! Décidez de la nature de l'événement avec le MJ. Les possibilités incluent un mariage local, une récolte abondante, ou une exécution publique ! Vous êtes pris dans l'événement (et ses conséquences) et perdez un Effort.

41–44: Météo Défavorable
Les intempéries sont particulièrement fréquentes. Pour la prochaine aventure, tous les tests d'aptitudes sociaux subissent une pénalité de -10 (tout le monde est de mauvaise humeur) et les prix des aliments augmentent de 20% (en raison de la détérioration des produits stockés).

45–48: Météo Glorieux
De belles conditions vous inspirent et vous encouragent. Vous pouvez ajouter une nouvelle Ambition à Court Terme. Lorsqu'il est terminé, vous ne le remplacez pas par un nouveau.

49–52: Défaillance locale des cultures
La nourriture devient extrêmement rare et beaucoup de gens souffrent terriblement. Les personnages de la classe des Paysans ne peuvent pas entreprendre d'Effort *Revenu,* et les prix des aliments sont doublés dans la région pour la durée de la prochaine aventure.

53–56: Malveillante Maladie
Le flux sanguinolent balaie la ville. Faites un **Test de'Endurance Facile (+40)**. Sur un succès, le Flux passe. En cas d'échec, vous et la Guilde des laveurs allez bientôt vous connaître très bien. Contractez le Flux Sanglant voir page 186.

57–60: Complications Monstrueuses
Un monstre (choisi par le MJ dans le **chapitre 12 : Bestiaire**) provoque la panique parmi la population locale. L'Effort Revenu ne fournit pas de fonds jusqu'à ce que la bête soit traitée. Les personnages

peuvent choisir de sacrifier à chaque fois un Effort pour faire face à la menace (cette rencontre doit être un jeu de rôle). Si vous réussissez, vous gagnez un *Revenu* Effort gratuit pour représenter leurs récompenses individuelles, et une fête est organisée en leur honneur. Sinon, ou si le groupe choisit d'ignorer la créature, elle passera à autre chose ou sera tuée par un rival local.

61–63: Étreinte de Morr

L'un des parents, amis ou alliés du personnage meurt. Il peut s'agir de causes naturelles, d'un accident ou du début de quelque chose de sinistre....

64–65: Nouvelle Lune

Les nuits sont particulièrement sombres. Tous les personnages malhonnêtes qui entreprennent l'Effort*Revenu* reçoivent un bonus de +20% sur leur argent gagné.

66–67: Vieilles Dettes

Vous avez une*Faveur Majeure* ou une*Faveur Significative* . Gérer cette faveur fera partie de votre prochaine aventure et vous perdrez un Effort en préparation de ce qui est à venir.

68–69: L'occasion se présente à vous

Des soldats de passage, des marchands aux hauts talons ou des nobles en vacances traversent la région, et des personnages prêts à faire de la lèche en récoltent les faveurs. Les personnages de la classe Courtisan et de la classe Paysan gagnent +50% d'argent grâce à l'Effort*Revenu* .

70–71: Paix et Tranquillité

C'est dans ces moments-là que l'on se souvient de ce qu'est la vie : un bon sommeil et des fromages fins. Soyez satisfait au début de votre prochaine aventure.

72–73: Colporteur

Un colporteur Mage et voyageur qui aime les Commérages passe par là. Pour le prix d'un flacon de bière (3C) vous recevez un bonus de +10 à tous les Dernières Nouvelles Efforts que vous essayez.

74–76: Animal Pestilentiel

Un de vos animaux tombe malade ; faites un **Test de Soins des Animaux stimulant (+0)**. En cas de succès, votre bête s'en sortira. Sinon, la malheureuse créature meurt. Si vous n'avez pas d'animaux, vous êtes troublés par les mauvais présages de la création du MJ.

77–79: Saccagé

Avant que vous ne puissiez entreprendre un Effort *Bancaire,* votre planque fait l'objet d'une descente, et tout votre argent est pris. Si votre argent s'élève à moins d'une CO, les voleurs volent aussi votre objet le plus précieux.

80–82: Émeutes

Les gens du peuple sont furieux devant les hauts et les puissants !

Les personnages de la Classe des Courtisans ne peuvent pas prendre l'Effort Revenu car peu importe le nombre de gardes du corps qu'ils engagent, il n'est même pas vaguement sûr pour eux d'être à l'étranger pour affaires. De plus, tout dépôt dans une banque réputée (voir page 196) doit immédiatement vérifier si la violence et la perturbation ont entraîné la faillite de la banque. Cependant, les joueurs qui tentent un Effort de Dissidence Fomenté reçoivent un bonus de +10 à tous les Tests associés.

83–85: Doigts Collants

Votre bourse est coupée ! Vous perdez la moitié de l'argent avec lequel vous avez terminé la dernière aventure.

86–88: Soupçons d'hérésie

Vous tombez sur un chasseur de sorcières qui vous soupçonne d'avoir fréquenté des mutants, des cultistes, ou pire dans vos soi-disant "aventures". Il faut un **Test de Charme Très Difficile (-30)** pour convaincre le chasseur que vous êtes innocent. Si vous ne le faites pas, cela signifie que vous avez gagné un ennemi implacable qui ne manquera pas de vous causer des ennuis à l'avenir....

89–91: Sous le soupçon

Les mouvements irréguliers et la richesse soudaine du groupe ont éveillé les soupçons. Tous les personnages doivent renoncer à une Effort en faisant profil bas ou en prouvant leur innocence. Les personnages de la classe Filous ne peuvent pas utiliser les Effort du *Revenu* avant leur prochaine aventure.

92–94: Sans Histoire

Peu de choses intéressantes se produisent, vous laissant peut-être avec un goût pour le risque inspiré par l'ennui !

95–97: Estime Inattendu

Quelqu'un que vous avez aidé dans le passé a une chance de vous remercier de vos efforts. La nature précise de la récompense doit correspondre à vos actes passés et aux PNJ que vous avez aidés pendant le jeu ou dans votre histoire. Les témoignages de gratitude peuvent varier d'un seul objet de haute qualité, à un sac d'argent (qui sera disponible au début de la prochaine aventure). Bien sûr, tout ce qui brille n'est pas de l'or, et tous les cadeaux ne sont pas ce qu'ils paraissent....

98–00: Mercenaires Insolites

Un ou plusieurs rares mercenaires se présentent dans un village voisin à la recherche d'un emploi : un Duelliste Tilean de grande réputation, les soi-disant Birdmen de Catrazza, des Ogres au chômage sous le commandement d'un capitaine Halfling, ou d'autres groupes improbables. Les mercenaires se feront un plaisir d'entraîner n'importe quel personnage avec n'importe quel talent ou compétence martiale, à une réduction de 20% sur le prix, si les personnages entreprennent un entraînement ou un apprentissage singulier en Effort. De plus, tous les personnages qui entreprennent un Entraînement au combat avec un Effort reçoivent un bonus de +20 à tout Test pertinent.

EFFORTS

Entre les aventures, vous avez une sélection d'activités que vous pouvez entreprendre - c'est ce qu'on appelle les Efforts . Vous pouvez entreprendre un maximum d'un Effort par semaine que vous n'avez pas l'intention d'entreprendre, et un maximum de trois Efforts au total, peu importe le temps qui s'écoule entre les aventures. Le reste de votre temps, que ce soit des semaines, des mois ou des années, est consacré à vivre votre vie dans une paix relative - quoi que cela puisse paraître à votre personnage.

Bien que la plupart de ces Efforts peuvent être entrepris par n'importe qui, certains sont mieux adaptés à une classe ou à une carrière particulière.



D'UNE ANNÉE SUR L'AUTRE

Si la période entre les aventures est particulièrement longue, vous pouvez discuter avec le MJ de la façon d'allonger la portée narrative de vos Efforts . Par exemple, si vous voulez commander une nouvelle épée à l'Effort Commander, vous devrez peut-être d'abord trouver un forgeron compétent, puis les bons matériaux, puis attendre que les autres commandes soient terminées, puis peut-être que votre épée est dérobée et que le processus continue comme cela.

L'Argent à Brûler

Après avoir lancé sur la Table d'Événements, vous pouvez dépenser l'argent gagné lors de vos dernières aventures en utilisant les règles normales. Ensuite, après avoir terminé vos travaux, tout l'argent détenu par votre personnage est considéré comme dépensé.

Qu'est-ce qui lui est arrivé ? Il a été dépensé, volé, bu, joué, utilisé pour des réparations, pour rembourser des dettes ou des impôts, donné comme don de charité ou offrande pour un don, dépensé en pots-de-vin ou utilisé de la façon que vous préférez. Vous devriez concocter la meilleure histoire pour ce qui arrive à ces fonds, car cela explique beaucoup de choses sur votre personnage.

Si vous voulez conserver une partie de votre monnaie durement gagnée pour l'utiliser à l'avenir, vous devriez entreprendre l'Effort Bancaire à la page 196. Si vous voulez de l'argent au début de la prochaine aventure - honnêtement, ou autrement, selon votre carrière - vous devriez entreprendre le projet Effort *Revenus à* la page 198.

TÂCHES & RESPONSABILITÉS

Vous risquez de perdre un ou plusieurs de vos Efforts en raison de votre Carrière. ou Espèce.

Avec un Grande Pouvoir....

"Les gens du peuple ne comprendront jamais mes fardeaux, le poids des devoirs que j'ai à assumer, les coupables ne se jugeront pas eux-mêmes et il y a toujours tant de villages à nettoyer, car nos ennemis sont légion".

– lothar metzger, chasseur de sorcières

Au fur et à mesure que vous gravissez les échelons de votre carrière, vous accumulez des attentes et des responsabilités qui ne peuvent être évitées. Les nobles seigneurs doivent s'occuper des affaires de leurs domaines, les maîtres de guilde doivent superviser le travail de leur guilde et les capitaines de quart doivent surveiller leurs gardiens. Si vous négligez vos responsabilités, vous perdrez bientôt votre statut parmi vos pairs.

Si vous avez atteint l'un des deux premiers niveaux de votre cheminement de carrière et que vous n'entreprenez pas la recherche d'un revenu, qui reflète le respect de vos obligations, vous abandonnez un niveau dans votre carrière, passant du quatrième niveau au troisième, ou du troisième au deuxième. Cela ne coûte pas de Points d'Expérience, agissant comme un changement de carrière gratuit, même si c'est à la baisse.

Avec ce pas en arrière dans votre cheminement de carrière, vous aurez maintenant un statut inférieur et gagnerez moins d'argent si vous effectuez de futurs projets de recherche de revenu. Voir le chapitre 3 : Classes et carrières pour en savoir plus sur le statut. La perte de statut ne supprime pas les Progression acquises pendant que vous étiez dans votre carrière précédente.

Si vous souhaitez récupérer votre niveau de carrière perdu, vous devez une fois de plus payer le coût XP pour réintégrer le niveau supérieur de votre carrière et reprendre votre place dans la société.

L'Amélioration des Elfes

"Il y a des moments où j'ai du mal à supporter une Itdorf. Ce n'est pas la puanteur (bien que ce soit abominable) ce n'est pas le bruit non plus, c'est juste que vous êtes tous si laids à regarder, je sens que je dois regarder quelque chose de beau pendant un moment ou je sais que je vais commencer à crier, et ne jamais arrêter".

Les elfes, même ceux qui résident à l'intérieur des frontières de l'Empire, ne se considèrent pas comme des citoyens de l'Empire. Il y a des Hauts Elfes avec des positions diplomatiques à la cour de Karl-Franz Ier, ainsi que des commerçants et des princes marchands dans de nombreuses grandes villes de l'Empire, mais la majorité des Asur évitent les prises avec les humains (sans parler des Nains) et peu d'entre eux appellent un Reiklander " ami ".

Les Elfes des Bois sont encore plus éloignés ; presque mythiques, rarement vus, et quand ils apparaissent, ils ont toujours leurs propres préoccupations qu'ils partagent rarement avec les autres.



ESTIME ELFE

Vous noterez que les personnages elfes de haut rang qui ne souhaitent pas perdre leur statut de carrière ne pourront entreprendre qu'un seule Effort 'gratuit'. C'est intentionnel, conçu pour compenser certains des avantages innés que les personnages elfiques reçoivent, tout en reflétant le temps prolongé qu'il faut aux elfes de longue durée pour s'adapter au changement. Bien sûr, si vous pensez que cela pénalise injustement un personnage elfe, ou rend le jeu moins amusant, ignorez l'une des restrictions ou les deux.

Entre les aventures, tous les personnages elfes doivent entreprendre un Effort pour maintenir le contact avec leurs semblables et s'acquitter de leurs responsabilités envers leur peuple. Les Hauts Elfes donnent souvent des rapports sur des choses intéressantes qu'ils ont apprises aux agents d'Ulthuan à Altdorf ou à Marienburg, alors que les Asrai font la même chose avec les espions de leurs maisons arboricoles. Cette Effort n'offre aucun avantage en dehors de l'avantage inhérent d'être un elfe. Note : Les Elfes ne perdent un Effort que si la section Entre Aventures dure au moins 3 semaines, donc les Elfes ont au moins 3 Efforts d'Effort à compléter.

Efforts Généraux

Ci-dessous, vous trouverez des détails sur les Efforts que tout personnage peut entreprendre entre deux aventures.



VOLER SOLO

Les efforts sont conçus pour être entrepris par des personnages individuels, mais s'il y a des raisons pour qu'un plus grand nombre de membres du groupe soient impliqués, faites des jeux de rôle dans ces situations. De même, certains des Efforts peuvent présenter des points de départ naturels pour de nouvelles aventures. Par exemple, si un joueur perd tous ses fonds dans un Effort Bancaire, où est passé l'argent ? Et les voleurs ont-ils laissé des indices... ?

Entraînement des Animaux

Vous passez du temps à dresser un de vos animaux. Faire un Test de Dressage moyen (+20). En cas de succès, ajoutez une compétence à votre animal à partir du trait de créature entraînée (voir page 342).

Banques

Cette Effort vous permet de stocker des fonds pour une utilisation future. Comme indiqué dans Argent à Brûler, toutes les pièces restantes à la fin de votre phase " Entre Aventures " sont perdues avant le début de la prochaine aventure, à moins qu'elles ne soient sauvées avec cette Effort. Donc, si vous avez beaucoup d'argent en réserve, il vaut peut-être la peine de vous rendre à la banque. Si vous utilisez Effort Bancaire pour conserver votre argent, vous devez d'abord décider si vous voulez économiser votre argent en le plaçant auprès d'une institution bancaire de bonne réputation ou si vous voulez le placer dans un endroit moins sûr.

Investir : Vous devez faire partie des catégories sociales Or et Argent pour épargner auprès d'une banque. Votre argent sera raisonnablement en sécurité et devrait rapporter des intérêts. Lorsque vous effectuez un dépôt bancaire avec Effort Bancaire, déterminez le taux d'intérêt de votre compte en choisissant un chiffre entre 1 et 10 (ou bien vous pouvez simplement lancer 1d10). Il s'agit du taux d'intérêt que vous accumulerez et du risque que comporte l'investissement. Le retrait de fonds nécessite un autre retrait de Effort Bancaire. Cela peut se produire immédiatement après la première Effort ou après que les aventures ultérieures aient eu lieu. Lancer 1d100 : si vous lancez le dé à un taux égal ou inférieur à votre taux d'intérêt, l'entreprise a fait faillite et vous avez perdu tout votre argent. Si vous reportez le taux d'intérêt, vous recevez vos fonds initiaux, plus les intérêts accumulés.

Cacher : Tous les personnages peuvent choisir de cacher leur butin. Il s'agit d'une stratégie risquée, qui consiste à la cacher sur votre personne, dans votre matelas ou à l'enterrer quelque part. L'argent caché ne rapporte jamais d'intérêts. Les joueurs peuvent retirer de l'argent d'une cachette avant le début d'une aventure, sans entreprendre un Effort . Lance 1d100 : si vous lancez 10 ou moins, votre planque a été trouvée et vous avez perdu tout votre argent, sinon vous recevez vos fonds initiaux.

Si vous retirez vos fonds avec succès, ils seront à votre disposition au début de votre prochaine aventure, en plus de tous les fonds obtenus par le biais d'un*Revenus* Effort.

Example: *Le courage de Gerhard et Ulli face à une horde de Peaux vertes (sans parler de quelques pillages judicieux) leur a valu un butin de 10 couronnes d'or chacun. Gerhard, toujours prudent, décide de placer son argent auprès de la prestigieuse maison bancaire Bent, Crooke & Scarper. Gerhard gagnera 6% d'intérêt sur son dépôt (12 Pistole d'argent, voir page 288), et la banque fera faillite s'il fait un jet 6 ou moins sur d100 quand il essaie de faire un retrait.*

Ulli - un joueur dans l'âme - enterre son argent près d'un kilomètre sur la route d'Ubersreik. Il n'a pas besoin de faire un Effort pour avoir accès à son butin, mais tragiquement il obtient un 07 quand il essaie de le récupérer, et ne trouve que de la terre fraîchement dérangée, un coffre vide, et tout un tas de regrets.

Changer de Carrière

Dans une société aussi rigide et hiérarchisée que l'Empire, changer de carrière peut exiger du courage et de la persévérance. Prendre le temps d'établir les bonnes relations et d'apprendre ce que l'on attend de vous peut être très utile. En supposant que votre MJ est d'accord et que

vous avez terminé votre carrière actuelle, vous pouvez passer gratuitement à n'importe quel niveau de carrière qui correspond à l'histoire de votre personnage. Si vous n'avez pas terminé votre carrière actuelle, la modification coûte 100 XP. Le temps consacré à cette Effort représente les présentations appropriées, la distribution de pots-de-vin, l'obtention de permis et de licences, la publicité et d'autres activités similaires.

Commander

Alors, vous souhaitez posséder l'un des pistolets à répétition légendaires de Von Meinkopt ? Ou un casque sur mesure, avec un écusson personnalisé représentant vos victoires épiques ? L'Effort *Commande r* vous permet d'acquérir des articles inhabituels ou hautement spécialisés qui ne sont jamais simplement " stockés " dans les magasins de l'Empire. Il vous permet également d'organiser la création de pièces uniques. De telles choses prennent du temps, cependant....

Si vous recherchez un article d'une rareté exotique et connaissez une source capable de l'acquérir ou de le fabriquer, alors entreprenez cette Effort, dépensez les fonds nécessaires, et passez votre commande. L'objet sera alors prêt à être récupéré après votre prochaine aventure. Un personnage ne peut commander qu'un seul objet exotique par Effort ; l'acquisition d'objets supplémentaires nécessite d'autres Efforts de Commander. Si vous ne connaissez pas de source appropriée pour leur article, vous devrez d'abord consulter un expert dans le cadre d'un Effort.

Consulter un Expert

L'Ancien Monde regorge de connaissances anciennes et obscures, mais cette information n'est pas facilement disponible sur une quelconque boîte magique dans votre poche. Si vous voulez chercher un morceau d'arcane obscur, vous devez d'abord chercher un expert. Vous pouvez entreprendre la consultation d'un expert dans le cadre d'un autre Effort mission par exemple : des Efforts d'apprentissage inhabituels, ou pour obtenir un élément de connaissance spécifique. Il y a deux étapes à cette Effort : localiser l'expert, puis le consulter.

Tout d'abord, vous devez localiser votre expert (cette étape peut être sautée avec la permission du MJ si vous avez déjà identifié un expert approprié pendant vos aventures). Tentez un **Test de Commérages Stimulant (+0)** (la difficulté de ce test variera en fonction de la taille de la ville). Si vous réussissez, vous avez localisé votre expert. Si vous échouez, vous avez localisé le spécialiste autoproclamé le plus bruyant dans votre région, et le MJ a toute latitude pour varier la qualité ou l'exactitude des conseils obtenus. Vous pouvez bien sûr refuser de traiter avec cette source quelque peu suspecte, mais vous ne savez jamais si vous auriez pu trouver un diamant brut. Les MJ sont parfois opposés à cela.

Une fois que vous avez réussi à trouver un expert, vous devez le convaincre de vous parler. Selon ce que vous voulez savoir, cela peut se limiter à un simple **Test de Charme** ou à un modeste don au temple local de Verena. Dans des cas plus extrêmes, il se peut que vous deviez vous engager à exécuter une ou plusieurs Faveurs (voir Faites-moi une Faveur !) qui peuvent être sollicitées lors d'une aventure future, ou " rachetées " en passant des Efforts entre de futures aventures. Le niveau de Faveur dû dépend de la complexité et du danger de l'information que vous voulez, tel que déterminé par le MJ.

La nature précise des informations recueillies dépend de l'expert consulté et de ce que vous voulez savoir. Les universitaires connaîtront les origines et l'histoire complète d'un sujet qui leur est familier ; les magistrats des écoles de magie d'Altdorf comprennent l'histoire de la magie et de divers objets mystiques, en particulier les aspects relatifs à leur propre ordre ; un apothicaire général peut identifier même le poison le plus rare ; un universitaire vérénite peut avoir des informations concernant un nombre quelconque d'incidents historiques. En bref, l'expérience de l'expert influencera la façon dont les connaissances sont présentées et avec quels types de préjugés.

En plus des informations spécifiques que le MJ communique à son joueur, si un Effort *Consulter un Expert* et mené avec succès pour rechercher des connaissances (et non pour faciliter une autre Effort) vous donne une Relance Expert (notez-le sur votre fiche personnage dans Notes). Ce nouveau jet ne peut être utilisé que sur un Test portant spécifiquement sur les Connaissances révélées et doit être utilisé avant la fin de votre prochaine aventure.

Artisanat

Plutôt que de parcourir les magasins ou de charger quelqu'un d'autre de faire le travail difficile, vous pouvez créer vos propres Objets. Artisanat vous permet de faire n'importe quel objets à partir du **chapitre 11 : Guide du consommateur** (ou tout autre chose que le MJ permet) si vous avez les bonnes compétences professionnelles. Pour ce faire, vous avez besoin d'outils commerciaux appropriés, de matières premières et d'un accès à un atelier approprié. En général, les matières premières pour créer l'objet de votre choix coûteront le quart du prix courant du dit objet, et doivent être achetées avant le début du processus.
L'artisanat commence (avec une disponibilité déterminée par le MJ) ; le MJ peut décider que les matières premières sont moins chères ou plus chères en fonction de l'objet à créer et de la nature des matières premières requises.



ÉQUIPEMENT SUR MESURE

Avec la permission d'un MJ, un personnage peut entreprendre deux (ou plus) tentatives consécutives d'Effort de Commander pour acquérir des objets encore plus inhabituels : des commandes personnelles de la guilde du génie, un poison rare et virulent, ou un objet ensorcelé par magie. Les prix de ces choses vont généralement de " très élevés " à " stupéfiants " et peuvent impliquer une faveur ou deux (voir Faites-moi une faveur !) ou même une aventure entière pour acquérir des matières premières.



FAITES-MOI UNE FAVEUR !

une faveur est un travail d'avenir que vous assumez en échange d'une assistance immédiate, quelle qu'elle soit. dans l'ancien monde, rompre sa parole jurée est considéré comme une insulte et comporte des ramifications sociales importantes. personne ne fait confiance à ceux qui rompent son serment, ce qui signifie que son statut est réduit de 1 (voir page 49). les gens puissants et dangereux ont tendance à le prendre très, très mal si quelqu'un refuse une faveur qui leur est due, ce qui peut avoir des conséquences sanglantes.

les puissants trouvent souvent qu'il est beaucoup plus utile d'avoir plusieurs personnes qui leur doivent des faveurs que de simplement solliciter de l'argent en échange de leur aide. de plus, il peut s'agir d'un investissement : aider un étudiant aujourd'hui, faire appel à un avocat qui réussit des années plus tard. les faveurs peuvent être qualifiées d'" avantages ", de " services " ou d'" obligations " par différentes personnes, mais au bout du compte, elles sont toutes identiques.

les faveurs se déclinent en trois niveaux : mineur, majeur et significatif. Quel que soit le niveau d'une faveur, dans presque tous les cas, la personne à qui la faveur est due tiendra compte des capacités et de la sensibilité de la personne qu'elle demande. Il ne sert à rien d'exiger qu'une prêtresse de shallya assassine un marchand, par exemple, même si elle vous doit une faveur significative. cela dit, les faveurs sont des atouts que les pnJ peuvent exploiter pour faire pression sur votre conscience morale.

- **Une Faveur Mineure** représente une tâche simple qui peut être accomplie en quelques heures seulement. vous avez peut-être besoin d'un volontaire dans une maison de miséricorde shallyan ou d'une personne à qui parler en bien. avec la permission du mJ, vous pouvez entreprendre un effort pour rembourser cette faveur.
- **Une Faveur Majeure** est une entreprise plus longue ou plus risquée. cela peut prendre jusqu'à plusieurs semaines à réaliser et peut nécessiter des déplacements. on a peut-être besoin de vous pour surveiller une série de cambriolages, pour convaincre la Guilde des débardeurs et la Guilde des camionneurs de se retirer d'une guerre des corporations ou pour transporter un colis à une autre ville. avec la permission du mJ, vous pouvez entreprendre deux ou plusieurs efforts consécutifs pour payer cette faveur.
- **Une Faveur Significative** iest relativement rare et impli quera presque certainement de risquer sa vie et son int égrité physique. Des mois de voyage peuvent être nécessaires, et une agression majeure est probable. On vous demandera peut- être d'éliminer un chef de gang rival, d 'anéantir un campement gobelin ou de déclencher une émeute. Les faveurs significatives ne peuvent pas être remboursées par le biais d'Efforts ; elles sont jouées comme des aventures à part entière.

Pour fabriquer l'Objet, tentez un Test Commercial Étendu, avec une Difficulté fixée par le MJ, en utilisant généralement la Disponibilité de l'Objet comme guide.

Disponibilité	Difficulté
Commun	Moyen (+20)
Peu Commun	Stimulent (+0)
Rare	Difficile (–10)
Exotic	Très Dur (–30)

Le nombre de SL requis pour réussir le test est également fixé par le MJ, en utilisant comme référence le prix indiqué pour l'objet dans le Guide du Consommateur.

La SL requise est encore modifiée par les Qualités ou les Défauts que vous ajoutez a l'objet. Chaque Défaut divise par deux la SL requise, et chaque Qualité ajoute +5 (a l'entier supérieur pour les Défauts).

Chaque Effort que vous dépensez en Artisanat vous permet de faire un lancer de votre Test Étendu. Le travail inachevé peut être gardé dans tout ce que vous avez qui équivaut à un logement, ou transporté avec vous pendant que vous partez à l'aventure, si cela est possible.

Prix courants	SL
Cuivre	5
Argent	10
Or	15+

Revenu

Cette Effort couvre les nombreuses façons dont vous pouvez gagner de l'argent entre vos aventures. La majorité d'entre eux exerceront probablement une profession reconnue - les chasseurs de primes chassent les primes, les gardiens de rivières, les tueurs de troll tuent les trolls - les autres peuvent avoir recours à une compétence lucrative. Les personnages plus riches, comme les nobles et les marchands, peuvent recevoir une allocation en faisant (brièvement) plaisir

à leur famille ou en percevant des intérêts sur leurs investissements de leurs entreprises commerciales. Les catégories de Filous disposent d'un certain nombre de moyens pour obtenir des fonds, mais il est préférable de ne pas demander de détails.

Racontez brièvement comment votre personnage gagne de l'argent. Ceci est davantage destiné à des détails de fond amusants qu'à avoir des conséquences directes, bien que les MJ puissent bien recueillir des idées utiles ou sinistres pour une utilisation future, selon ce que vous décrivez. Vous acquérez alors le revenu avec lequel vous commencerez votre prochaine aventure, qui est votre revenu standard déterminé par votre statut (voir page 51). Certains résultats présentés dans le tableau des événements à la page 193 peuvent avoir une incidence directe sur votre revenu. L'argent que vous obtenez d'un Effort de*Revenu* vous est donné après que votre argent de la dernière aventure ait été dépensé (voir Argent à Brûler). En plus d'acquérir des fonds pour une utilisation ultérieure, si vous êtes au troisième ou au quatrième niveau d'une carrière et que vous entreprenez cette Effort, vous conservez automatiquement votre statut dans votre carrière. Reportez-vous à Avec un Grand Pouvoir... à la page 195 pour plus de détails.

Inventez !

Inventez vous permet d'inventer de nouvelles Objets. Cela se fait en deux. étapes : Planifier et Fabriquer Pour planifier votre nouveau objet, vous décidez d'abord des Objets que vous souhaitez combiner pour créer votre invention. Par exemple, les Pistolets ont été combinés avec d'autres Pistolets pour créer des Pistolets à répétition, et des Pigeons et ont été combinés avec des Bombes pour créer des Bombes Pigeons. Laissez libre cours à votre imagination. Une fois que vous avez votre projet en main, il est temps de faire les plans, ce qui coûte 1 Effort à essayer. Passez un **Test d'Ingénieur**, avec une difficulté déterminée par le degré d'extravagance de la combinaison d'objet que vous proposez, tel qu'il est déterminé par le MJ. Si vous réussissez, vous êtes prêt à commencer à Fabriquer. Chaque SL noté ajoute +1 SL à la tentative de Fabriquer votre invention, car les plans sont bien conçus et faciles à suivre.

Pour fabriquer l'invention, vous devez soit entreprendre un travail d'artisanat, soit faire appel a l'Effort Commander. Si c'est de l'Artisanat, vous construisez l'objet vous-même, et vous devez avoir les compétences appropriées pour le faire pour les Objets combinées ; ainsi, si vous combiniez des Pigeons avec des Bombes, vous auriez besoin de Dressage Animal et du commerce (Explosifs). La difficulté à fabriquer l'invention est toujours très dure (-30), et le SL est réglé comme normal. Les matières premières nécessaires à la construction de l'invention coûtent deux fois le prix indiqué pour les Objets combinées, et ont une cote de disponibilité égale à la plus rare des Objets utilisées dans votre invention. Si vous commandez l'invention, vous devrez probablement entreprendre un Effort Consulter un Expert d'abord pour trouver quelqu'un ayant les compétences requises. Cela fait, suivre l'Effort Commander comme d'habitude ; il coûte six fois le prix indiqué pour les Objets à combiner au commandant des travaux. Les règles exactes de votre nouvelle invention sont laissées à votre MJ pour finalisation.

Entraînement

L'Effort Entraînement vous permet de vous entraîner à une compétence ou à une caractéristique en dehors de votre carrière, en la traitant comme s'il s'agissait de la carrière. En plus du coût normal de l'XP, vous devez également verser de l'argent au tuteur. L'entraînement pour les compétences de base et toutes les caractéristiques coûte XP+1d10 sous en laiton, où XP est le nombre d'XP qu'il faut pour acheter l'Avancement. Le tutorat dans toutes les compétences avancées coûte le double de ce montant. Pour en savoir plus, lisez la section Avancements, à la page 43.

Vous devriez pouvoir trouver un tuteur pour la plupart des compétences, certainement dans une ville-état comme Altdorf, mais certaines compétences particulièrement inhabituelles peuvent exiger que vous recherchiez le bon instructeur, probablement en utilisant l'Effort Consulter un Expert - "Professionnels" qui peut vous apprendre comment décoincer correctement un verrou généralement ne le font pas savoir. D'autres compétences, en particulier les Connaissances, nécessitent souvent une institution d'apprentissage, et certaines sont carrément interdites dans l'Empire. Trouver un tuteur capable (et désireux) d'instruire quelqu'un sur des sujets proscrits - tels que ceux relatifs aux Puissances Ruineuses ou à la Nécromancie - peut être particulièrement dangereux, et peut-être même une aventure pour trouver un tel individu. Ces tuteurs demanderont aussi beaucoup plus que le " tarif en vigueur " pour le tutorat et auront probablement besoin d'une faveur significative (voir Faites-moi une Faveur).



Apprentissage Inhabituel

C'est une chose d'acquérir une compétence qui peut être facilement mise en pratique, c'en est une autre d'apprendre quelque chose pour laquelle on n'a peut-être aucune aptitude. Cette Effort vous permet d'essayer d'apprendre un talent en dehors de votre carrière. Il n'y a aucune garantie que cette tentative sera couronnée de succès, ce qui signifie qu'il y a de fortes chances que vous ne parveniez pas à apprendre le talent que vous espérez acquérir, en dépensant XP et de l'argent sans succès.

Vous ne pouvez apprendre un talent que si vous avez un tuteur approprié. Dans la plupart des grandes villes, ce ne sera pas un problème, mais si le talent est particulièrement obscur, ou si vous êtes loin d'une grande ville, le MJ peut vous demander de compléter un Effort Consulter un Expert avant.

Une fois que vous avez acquis un tuteur, les frais de formation du Talent sont de 2d10 pistole d'argent pour 100 XP qu'il vous en coûte pour acheter le Talent. Si vous payez ces frais, passez un **Test Difficile (-20)** en utilisant la Caractéristique ou la Compétence la plus pertinente pour le Talent tel que déterminé par le MJ. Si vous réussissez, vous avez appris le Talent. Si ce n'est pas le cas, vous avez échoué cette fois, mais vous pouvez réessayer avec une future Effort et gagner un modificateur +10 pour chaque tentative échouée.

Efforts de Classe

Les efforts de classe ont tendance à être plus simples que les efforts généraux et offrent souvent des avantages plus adaptés aux personnages d'une classe spécifique. N'importe quel personnage peut entreprendre n'importe quelle effort de classe, mais si vous n'appartenez pas actuellement aux classes spécifiées sous l'effort de classe, tous les tests que vous passez sont un niveau de difficulté plus difficile - donc, durs (-20) plutôt que difficile (-10), par exemple.

Entraînement au Combat

Forestier Guerrier

Les guerriers , trop éloignés du champ de bataille peuvent voir leurs compétences de combat perdre leur avantage. Un entraînement régulier et rigoureux permet non seulement d'atténuer ce problème, mais il peut aussi ajouter un avantage supplémentaire le moment venu. Si vous entreprenez cette Effort, vous passez vos journées à vous entraîner avec les armes que vous connaissez, à perfectionner vos compétences pour le jour où cela compte le plus.

Après avoir entrepris cette Effort, tentez un Test Stimulant (+0) en utilisant soit une compétence en mêlée ou à distance. Si vous réussissez, vous pouvez inverser un Test avec la Compétence associée une fois lors de votre prochaine aventure. Notez ceci sur votre feuille de personnage. Vous pouvez mettre en scène cette Effort plusieurs fois si vous le souhaitez.

Fomenter la Dissidence

Filous, Paysans

Si vous cherchez à semer l'agitation civile, entreprenez l'Effort Fomenter la Dissidence. En parlant avec les citoyens locaux, en organisant des réunions et en vous impliquant vous-même, vous pouvez diriger des conversations pour alimenter lentement la colère et le ressentiment envers une personne, un groupe ou une institution spécifique. Mais cela prend du temps, donc Fomenter la Dissidence prend deux Efforts pour tenter (et comptera aussi comme un Effort de Revenus si vous êtes dans la carrière Agitateur).

Pour entreprendre l'Effort, vous devez d'abord tenter un Test de **Moyen (+20)** Commérages pour comprendre les agitations de la région. Si vous réussissez, faites un Test de **Charme** avec la difficulté déterminée par l'impopularité de la cible. L'excitation de la colère contre un noble oppressif peut être un Test **Facile (+40)**, tandis que la mobilisation d'une foule pour protester contre le bon travail d'un hospice Shallyan peut être **Difficile (-20)**. Si vous échouez à l'un de ces tests, l'Effort échoue.

En cas de succès, il vous sera plus facile d'invoquer la colère des foules sur la cible que vous avez choisie. Lors de votre prochaine aventure, vous pouvez tenter un Test de **Charme** pour rassembler une foule émeutière afin d'accoster la cible, avec la difficulté déterminée par le MJ en fonction de la qualité de la planification de la foule à venir.

Un seul succès signifie que vous rassemblez assez de citadins en colère pour affronter la cible, en criant des insultes, en demandant justice, en jetant des légumes pourris et, en général, en accostant l'attention de leur colère. Un succès impressionnant ou stupéfiant peut mener à des lynchages incontrôlables, ou même à des tentatives de bûchers !



L'échec signifie que les gens n'ont pas l'estomac pour la colère ; l'échec par plusieurs SL peut signifier que la cible, ou leurs sympathisants, prendre conscience de vos actions....

Une fois que vous avez l'oreille d'une foule (en entreprenant avec succès cette Effort), vous pouvez essayer de rallier la foule contre une autre cible pendant une aventure, bien que cela soit plus difficile, et la difficulté du Test du **Charme** est deux niveaux supérieurs.

Les Dernières Nouvelles

Forestier, Riverain

Cette Effort vous permet d'apprendre les dernières nouvelles de très loin. Tentez un test de **Commérages Stimulant (+0).** Si vous réussissez, vous apprenez une rumeur intéressante ; chaque SL ajoute une autre rumeur, et ils peuvent même être liés à votre prochaine aventure. Si vous échouez particulièrement mal (un échec impressionnant), vous apprenez quelque chose de faux dont vous êtes convaincu qu'il est vrai ; pour le permettre, le MJ peut faire ce lancer en votre nom en secret.

Réputation

Lettrés, Filous, Courtisans

L'argent parle, comme on dit. Si vous cherchez à exercer votre influence et à élever votre statut, vous feriez mieux d'être prêt à répartir votre richesse autour de vous. Toute amélioration de votre réputation s'estompera une fois que les pièces cesseront de couler, vous devriez donc exploiter cet avantage tant qu'il durera.

Les personnages peuvent dépenser de l'argent pour augmenter leur statut de +1 pour la prochaine aventure, après quoi le bonus s'estompe. Cela coûte votre revenu maximum (voir page 52) - donc, si vous gagnez normalement 4d10 sous, cela coûte 40s - et exige un Test de Compétences de Carrière (+0). Si vous réussissez, votre statut augmente de +1. Si vous obtenez un succès étonnant (+6), il augmente de +2. Si vous échouez, vous venez de gaspiller votre argent. Si vous marquez un Échec Étonnant (-6), votre flagornerie a tellement exaspéré vos pairs, votre statut diminue de -1 (à un minimum de 0) pour toute la durée de votre prochaine aventure.

Rechercher des Connaissances

Lettrés

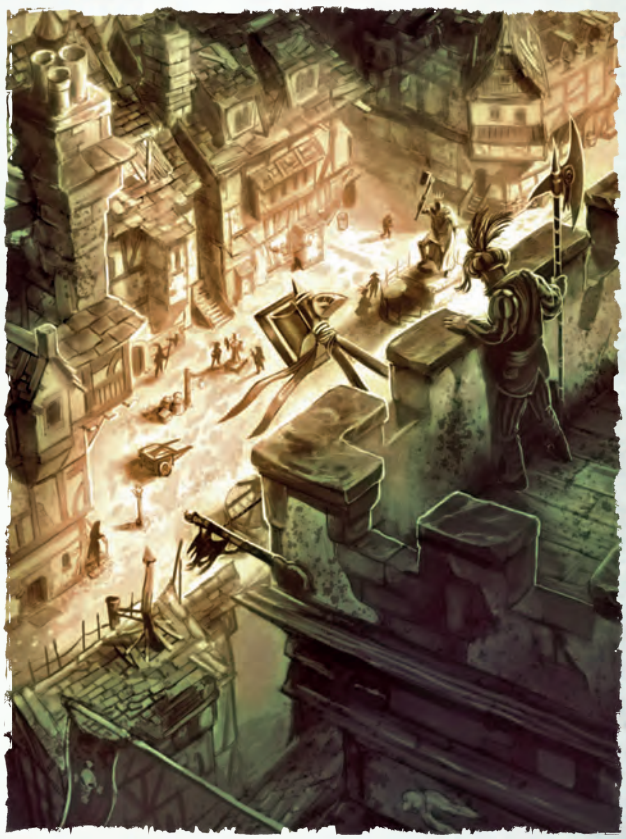
Cette Effort vous permet d'approfondir vos connaissances sur un sujet précis, comme le lieu d'une bataille, un événement historique célèbre ou un individu. Le personnage doit avoir accès à un lieu de connaissances approprié, tel qu'une bibliothèque, les annales d'une cale naine, les archives d'une guilde, ou un temple de Vérena.

Tester un Test de **Connaissances Moyenne (+20)**, en utilisant la Spécialisation Connaissances appropriée pour la connaissance que vous recherchez. Si vous n'avez pas la bonne spécialisation Connaissances et que vous êtes alphabétisé, vous pouvez toujours essayer d'apprendre quelque chose, mais il vous faudra un Test **Difficile (-10) Intelligence**. Si vous réussissez, vous apprenez un élément de connaissance intéressant utile ou caché sur le sujet recherché ; chaque SL ajoute un autre élément d'information pertinente. Si vous échouez particulièrement mal (un échec impressionnant ou stupéfiant), vous apprenez quelque chose de faux dont vous êtes convaincu qu'il est vrai ; pour faciliter cela, le MJ peut vouloir faire ce lancez en votre nom en secret.

Étudier une Marque

Filous

Vous utilisez cet Effort pour observer une cible potentielle et obtenir des avantages lors de futures entreprises criminelles. Un Charlatan peut étudier un marchand afin de mieux se faire passer pour lui lors d'une escroquerie future, ou un voleur de tombe peut s'attarder sur un temple de Morr, observant les allées et venues des prêtres pour se faire une idée de leurs pratiques et de l'aménagement de leur jardin de Morr.



Tentez un Test de **Perception Stimulant (+0)**, bien que la difficulté puisse être modifiée pour des cibles particulièrement faciles ou difficiles. Si vous réussissez, vous pouvez annuler un Test concernant votre cible une fois lors de votre prochaine aventure. Notez ceci sur votre feuille de personnage. Vous pouvez mettre en scène cette Effort plusieurs fois si vous le souhaitez. De plus, le MJ devrait fournir des informations (ou de la désinformation !) concernant votre cible en fonction de la SL que vous avez obtenue.

• RELIGION ET CROYANCE •



Les signes de la religion sont partout dans l'Ancien Monde, depuis les magnifiques temples des grandes villes jusqu'aux humbles sanctuaires et autels des maisons. L'Ancien Mondes fait de son mieux pour rester du bon côté de ses dieux.

Les clercs de haut rang sont riches et puissants, jouissant d'autant d'influence et de prestige que les plus grands nobles. l'autre bout de l'échelle, les prêtres de village s'occupent des besoins spirituels des communautés rurales, prêchant les principes de leur foi et intercédant auprès de leurs divinités patronnes au nom de leurs troupeaux. Plusieurs confessions soutiennent également les ordres des Templiers : ces armées privées de prêtres-soldats répondent à la tête de leur foi plutôt qu'à n'importe quel noble ou comte électoral, ce qui peut causer des frictions politiques importantes.

LES DIEUX

Les gens de l'Ancien Monde reconnaissent beaucoup de divinités. Certains sont vénérés dans tout l'Ancien Monde, d'autres sont limités à une seule nation ou région, et d'autres encore ne sont patrons que d'une seule ville ou affiliation professionnelle.

Dieux de l'Empire

Dans l'Empire, le panthéon des dieux est divisé en trois grandes catégories : les anciens dieux, les dieux classiques et les dieux provinciaux. Sigmar, le premier empereur et divinité patronne de l'Empire dans son ensemble, se distingue de ces derniers.

Les Anciens Dieux

Les anciens dieux font référence au panthéon des divinités adoré lorsque l'Empire était une forêt peuplée de tribus de barbares errantes. Beaucoup de dieux anciens étaient les patrons d'une des tribus, et à ce jour, certains sont encore associés aux anciens territoires de chasse géographiques de ces peuples anciens. Bien que peu le disent à voix haute, beaucoup de citoyens de l'Empire considèrent les anciens dieux comme les véritables divinités de l'Empire, et les dieux classiques comme des nouveaux venus.

Au fil du temps, cinq dieux ont pris de l'importance parmi les anciens dieux, vénérés par des cultes dominants qui se répandaient d'un bout à l'autre de l'Empire : Ulric, Taal, Rhya, Manaan et Morr, représentant les sphères primitives de la guerre, de la nature, de la fertilité, des mers et de la mort.

Les Dieux Classiques

Les dieux classiques se sont répandus à partir des terres méridionales de Tilea, d'Estalia et des Principautés Frontalières par des contacts commerciaux et diplomatiques. Aujourd'hui, leur culte est populaire dans les villes cosmopolites, et certains nobles et citadins les considèrent secrètement comme plus sophistiqués que les anciens dieux - bien que peu se risqueraient à exprimer de telles opinions à haute voix !

Les cultes les plus répandus des dieux classiques dans l'Empire sont dédiés à Verena, Myrmidia, Shallya et Ranald, patrons de la sagesse, de la stratégie, de la miséricorde et de la ruse. Caché derrière ceux-ci, il y a aussi Khaine, le Dieu du meurtre, bien que son culte soit interdit dans la plupart des endroits.

Les Dieux Provinciaux

L'Empire abrite une grande variété de divinités - des patrons de provinces, de villes, de forêts, de lacs, de rivières, d'artisanat, et bien plus encore. Formés en panthéons compliqués par les légendes et les mythes locaux, les dieux provinciaux ont souvent de petits cultes qui leur sont dédiés, mais peu ont beaucoup d'influence. Cependant, il y a des exceptions : bien au-dessus des autres dieux provinciaux, le culte de Handrich, le dieu du commerce, s'est répandu de manière significative avec le commerce et jouit maintenant d'une présence culte significative parmi la classe marchande croissante de l'Empire.

Sigmar

Sigmar a fondé l'Empire il y a plus de deux mille ans, et sa légende raconte comment il a vaincu des ennemis impensables et surmonté des obstacles impossibles à surmonter. Régnant pendant cinquante ans, il finit par abdiquer et se tourna vers l'est pour rendre son marteau de guerre magique, Ghal-Maraz, à ses forgerons : ses anciens alliés, les Nains. On ne l'a plus jamais revu. Peu de temps après, oracles et prophètes prétendirent que Sigmar était devenu un dieu, investi par Ulric devant tout le panthéon des dieux anciens et nouveaux.

Aujourd'hui, plusieurs siècles plus tard, le culte de Sigmar, patron de l'Empire, s'est répandu à tel point que son chef, le Grand Théogoniste, est sans doute plus puissant que l'empereur lui-même.

Autres Panthéons

Les différents pays et espèces de l'Ancien Monde ont tous leurs propres divinités. Certains, selon les théologiens, sont des aspects d'autres divinités adorées sous des noms différents. D'autres sont

Dieux du Reikland

Comme toutes les grandes provinces, le Reikland compte un large éventail de dieux provinciaux, dont certains se vantent même de petits cultes sophistiqués. Voici un exemple de certains d'entre eux.

Dieux	Spheres	Adorateurs	Offrandes	Notes
Bögenauer	Rivière Bögen	Bateliers, Marchands et Bögenhafeners	Monnaies, liasses de roseaux, meules de pierre	Un seul temple à Bögenhafen sans clercs à plein temps ; des sanctuaires bordent la rivière.
Borchbach	Rhétorique	Agitateurs, politiciens, avocats	Discours écrits, glands, plume d'oie	Plusieurs sanctuaires et deux temples de Borchbach se trouvent à Altdorf.
Clio	Histoire	Érudits	Objets anciens, pêches, sculptures	Un temple important du dieu classique Clio est rattaché à l'université d'Altdorf.
Dyrath	Femmes	Gent Féminine	Des fruits, du miel, menstruations	Dyrath n'a pas de temples, mais un culte secret se répand dans les villages et hameaux du Hägercrybs.
Grand-père Reik	Rivière Reik	Marchands, péniches, pêcheurs	Bière, anguilles, argent	Des sanctuaires parsèment le long de la rivière Reik, mais il n'y a pas de culte formel.
Katya	Beauté Désarmante	Catin, amants, célibataires	Monnaies, bijoux, habillement	Les temples de Katya servent aussi de bordels dans les villes du Vorbergland.

particulièrement vénérés par une espèce particulière : Grungni, le dieu nain des mines et de la fierté naine, Isha, déesse de la fertilité et de la nature qui est considérée comme la mère de tous les elfes, et Esmerelda, la déesse demi-fling du foyer et de la famille.

Les Dieux du Chaos

Les dieux démoniaques des royaumes du Chaos sont la plus grande menace pour l'Ancien Monde, chacun étant déterminé à apporter la ruine absolue au royaume mortel. Leur culte par les âmes perdues et damnées est omniprésent et clandestin, avec d'innombrables sectaires obscurs infiltrant tous les niveaux de la société. Khorne, Nurgle, Tzeentch et Slaanesh : Dieux de la rage, du désespoir, de l'ambition et de l'excès. Peu osent murmurer leurs noms tortueux, car ils abritent un pouvoir malveillant, et laissent dans leur sillage mutation et horreur.

LES CULTES

L'Ancien Monde compte de nombreux cultes dédiés à apaiser ou à séduire les divinités et à promouvoir les idéaux qu'elles incarnent. Les dirigeants de ces sectes ont souvent une influence sur la politique locale. Ils ne sont pas seulement les représentants de leurs dieux, mais ils commandent aussi des centaines, voire des milliers de clercs et de templiers : un pouvoir temporel qu'on ne peut ignorer.

Pour gérer leurs nombreux membres, la plupart des grandes sectes sont divisées en ordres, dont beaucoup opèrent à partir de lieux saints ou de temples importants.

Les Ordres

La plupart des cultes de l'Ancien Monde sont divisés en ordres, chaque ordre se concentrant sur différents aspects des préoccupations de leur dieu. Les ordres se présentent sous différentes formes, y compris les ordres monastiques de moines ou de moniales, les ordres templiers de chevaliers, les ordres sacerdotaux qui s'occupent des besoins sacrés de la communauté et les ordres mendiants de frères qui errent dans l'Ancien Monde et qui subsistent généralement grâce aux aumônes. Chaque ordre est organisé différemment en fonction de la loi et de la tradition de chaque culte, mais dans tous les cas, ils jurent allégeance au chef de leur culte, et non à la noblesse locale.

Les Lieux Saints

Les cultes maintiennent des lieux saints à travers l'Ancien Monde, beaucoup d'entre eux étant associés à des actes légendaires des dieux des temps mythiques. La plupart sont protégés par des bâtiments tels que des temples, des abbayes, des salles capitulaires ou des monastères. Certains sites plus anciens, ou moins connus, ne peuvent être marqués que par un sanctuaire ou une chapelle sans surveillance. Les bâtiments de culte sont généralement décorés à l'intérieur et à l'extérieur avec des scènes de la mythologie de la religion. Leur taille et leur disposition varient considérablement et suivent souvent les styles architecturaux régionaux. Certains détiennent des richesses extrêmes, en particulier dans les villes et les villages où une population plus aisée fournit une plus grande dîme. De plus grands bâtiments de culte abritent des douzaines de personnes, y compris des artisans laïcs, des gardiens et des serviteurs, tandis que de plus petits sites sont gérés par une poignée d'employés aidés par des bénévoles de la communauté. Dans les villages, un seul prêtre est la norme, soutenu par les fidèles.

Les sanctuaires et les chapelles sont des affaires plus modestes, de la taille d'une maison d'une pièce ou plus petite. Ils n'ont normalement pas de prêtre à plein temps, bien qu'ils puissent être sous la charge

d'un temple voisin ou - surtout dans les zones rurales - d'un prêtre errant qui se déplace d'un village à un autre et d'un sanctuaire à un autre. En l'absence d'un prêtre, les villageois prient sans surveillance, laissent de petites offrandes et maintiennent le sanctuaire en bon état.



OPTIONS : PETITES PRIÈRES

Les prières aux dieux sont rarement exaucées par ceux qui ne sont pas Bienheureux (voir page 134), mais les dieux écoutent parfois. Les prières offertes dans les lieux saints ont une chance de recevoir l'attention divine. Si l'offrande, les circonstances et la motivation sont appropriées, le MJ peut secrètement lancer d100 pour voir si vos prières sont exaucées. Sur un résultat de 01, ils le sont. Si vous avez l'aptitude à prier, le MJ peut augmenter cette chance. Quand de telles prières sont exaucées, les résultats peuvent ne pas être exactement ce que vous attendez - les dieux de l'Ancien Monde n'exaucent pas simplement les vœux - mais ce sera presque toujours quelque chose qui vous aidera à atteindre un but qui est important pour la déité. Il peut s'agir d'un bonus par rapport à un jet de dés, d'une utilisation ponctuelle d'une compétence ou d'une prière qui n'est pas disponible autrement, ou d'un autre avantage.

Cultes Principaux de l'Empire

Bien que des centaines de dieux soient vénérés à travers l'Empire, dix d'entre eux sont d'une importance particulière, chacun étant vénéré par des cultes couvrant les grandes provinces et ayant reçu une position spéciale de Magnus le Pieux il y a plus de deux cents ans.

Le Grand Conclave

Lorsque l'empereur Magnus le Pieux reconstruisit l'Empire après la Grande Guerre contre le Chaos, il réalisa que les schismes et les guerres civiles qui avaient secoué son royaume étaient souvent dus à des troubles religieux.

Pour éviter que cela ne se reproduise, Magnus créa le Grand Conclave, une réunion des cultes primaires de l'Empire qui se tenait tous les cinq ans, sous la présidence de l'empereur, pour examiner les griefs et discuter des résolutions.

Bien qu'extrêmement controversé à l'époque, le Grand Conclave est aujourd'hui pleinement accepté, et se déroule parallèlement à de grandes célébrations et festivités, avec la participation des représentants des dieux suivants : Manaan, Morr, Myrmidia, Ranald, Rhya, Shallya, Sigmar, Taal, Ulric et Verena. Bien qu'il existe d'autres cultes influents - comme le culte de Handrich, qui fait actuellement pression pour obtenir un siège au Conclave - les dix siégeant actuellement sont largement perçus comme les plus importants de l'Empire.

Dieux Principaux de l'Empire

Dieu	Spheres	Adorateurs	Offrandes
Manann	Les mers, les océans, le désert	Marins, pêcheurs, marchands	Poissons, pierres précieuses, or
Morr	Mort et rêves, Ostermark	Les entrepreneurs, les endeuillés, les chasseurs de morts-vivants, les mystiques	Pièces d'argent, encens, bougies
Myrmidia	Guerre stratégique, Tilea, Estalia	Estaliens, stratèges, Tileans	Lances, boucliers, vœux de devoir, trophées
Ranald	La ruse, les voleurs, la chance, les pauvres.	Filous, joueurs et pauvres	Cartes, monnaie, dés, nourriture
Rhya	Fertilité, vie, été	Agriculteurs, herboristes, sages-femmes	Premières récoltes, blé, fruits
Shallya	Miséricorde et guérison	Les pauvres, les médecins, les malades, les femmes maltraitées	Nourriture, médicaments, monnaie
Sigmar	L'Empire, Reikland	Peuple de l'Empire	Marteaux, monnaie, nourriture
Taal	La nature sauvage, le printemps, Talabecland	Les bergers, les forestiers et les autres populations rurales	Terre laissée à l'état sauvage, première mise à mort à la suite d'une chasse, animaux
Ulric	Guerre, hiver, loups, Middenland	Guerriers, Middenlanders	Armes, trophées, bière, peaux de loup.
Verena	Apprentissage, justice, sagesse	Scribes, avocats, universitaires	Livres, connaissances, actes justes

LE CULTE DE MANANN, DIEU DE LA MER

Siège du pouvoir : Marienburg, le désert
Chef du Culte : Matrice de la mer
Ordres primaires : Ordre de l'Albatros, Ordre des Grands
Festivals : Équinoxe de printemps, Équinoxe d'automne
Les livres saints populaires : Les 1000 Chants, Contes de l'Albatros, Liber Manaan
Les Saints Symboles Communs : Couronne à cinq dents, vagues, ancres

Volatile Manann, fils de Taal et Rhya, est le roi capricieux de la mer, maître des maelströms, et invocateur des tempêtes. Connu pour ses humeurs noires et son tempérament erratique, les gens prétendent que son culte est plus nécessaire que tout autre, car s'il y a un dieu qui doit être apaisé. Il est représenté comme un énorme homme à barbe noire avec des algues dans les cheveux et une grande couronne de fer noir à cinq pointes sur son front troublé. On dit qu'il habite au fond de l'océan, la montée et la descente de sa poitrine massive formant les vagues et les marées alors que les grands monstres des profondeurs se rassemblent dans sa cour.

Adorateurs

Manann est vénéré le long des côtes de l'Ancien Monde, là où les gens vivent de la mer ou vivent assez près pour que les tempêtes et les inondations menacent leurs maisons. Même ceux qui connaissent peu Manann lanceront une pièce de monnaie ou un autre petit trésor dans l'eau avant de commencer un voyage en mer dans l'espoir d'une traversée en douceur.

Le culte a un nombre important d'ordres, pour la plupart monastiques, chargés de garder les îles sacrées isolées. L'Ordre de l'Albatros est le plus grand, composé de prêtres qui maintiennent des temples à travers l'Ancien Monde et bénissent de leur présence des navires marchands ou navals. Souvent accompagné, l'Ordre du Marinier est le bras militaire de Manann, les marins templiers du culte, protecteurs assermentés de Marienburg.

Les clercs de Manann portent généralement des robes de couleur vert foncé-bleu ou bleu-gris, ornées d'un motif ondulé blanc.

Sites Saints

Les temples de Manann se trouvent dans toutes les villes côtières et dans la plupart des ports fluviaux où accostent des navires de mer. Le haut temple se trouve dans la grande ville portuaire de Marienburg : un immense complexe richement décoré et ouvert aux marées. La Matriarche de la Mer, chef de l'Ordre de l'Albatros, y est basée, une femme qui dirige ostensiblement tout le culte de Manann. dans la pratique, les clercs des dieux de la mer sont aussi mercuriels que leur dieu, aussi susceptibles d'être têtus que de servir.
Le culte entretient également de nombreux monastères et abbayes sur de petites îles isolées, la plupart dédiées à l'un des nombreux saints de Manann.

Pénitences

Les pénitences de Manann impliquent souvent des pèlerinages maritimes dangereux, des épreuves de voile ou des expéditions contre les ennemis des dieux de la mer, en particulier les adeptes du culte hérétique de Stromfels, Dieu des pirates, des naufragés et des requins.

CONTRAINTES

- Ne sifflez pas et ne jurez pas en mer ou sur une terre sainte.
- Ne jamais blesser un albatros.
- Première prise pour Manann.
- Un poisson et une pièce d'argent à chaque temple et sanctuaire manannien approché.
- Les contraintes traquent les serviteurs de Stromfels où qu'ils se cachent.



LE CULTE DE MORR, DIEU DE LA MORT

Siège du pouvoir : *Luccini, Tilea*
Chef du Culte : *Custode del Portale*
Ordres primaires : *Ordre du Suaire, Ordre de la Garde Noire, Ordre des Augures*
Festivals majeurs : *Hexensnacht, Geheimisnacht*
Les livres saints populaires : *Le Livre des Portes, Libro Dei Morti, Thernodies du Corbeaux*
LesSaints Symboles Communs: *Portails, Corbeaux Roses noires*

Urbane Morr, Dieu de la Mort et Roi des Enfers, est l'époux de Verena, le frère du meurtrier Khaine et le père de Myrmidia et Shallya. Il envoie des corbeaux divins pour guider les âmes mortes vers le Portail, la porte à colonnes entre les royaumes mortels et le royaume des dieux. Il conduit ensuite chaque âme de là à son lieu de repos final : soit les Enfers de Morr, soit l'au-delà d'un autre dieu. On le dépeint souvent comme un homme grand, aux cheveux foncés, d'allure aristocratique, à l'air ténébreux et intense.

Adorateurs

En dehors d'Ostermark, où Morr a une importance particulière, peu de gens souhaitent attirer l'attention du Dieu de la mort, donc normalement seuls les endeuillés le prient. Cependant, ceux qui sont assez désespérés ou courageux peuvent prier pour rêver de ce que l'avenir leur réserve, bien que l'on dise qu'il divulgue rarement quoi que ce soit qui ne soit pas associé à la mort.

L'Ordre du Suaire domine le culte, contrôlant directement tous les autres ordres et la Guilde des pleureurs, responsables de la surveillance des sépultures et des cimetières. En les soutenant, la Garde Noire est le plus grand ordre templier du culte, chargé de garder les temples et de pourchasser les morts-vivants. L'Ordre d'Augures peut être petit, mais il guide le Commandement par ses prédictions et organise l'Ordre d'Augures.
Devins prophètes de malheur : ces prêtres errants de Morr parcourent le pays en exécutant des prophéties de malheur pour tous les enfants humains à leur dixième année. En les rassemblant tous ensemble, chaque décennie, une grande convocation du sacerdoce de Morr a lieu à Luccini en Tilea, où l'avenir du culte est discuté autour de festivités à l'échelle de la ville, tous les clercs de Morr portent une robe simple, noire et à capuche, sans parure ni bordures.

Lieux Saints

Les temples de Morr se trouvent dans les Jardins de Morr : de grands cimetières enveloppés de roses noires qui fleurissent toute l'année et qui sont rarement utilisés pour autre chose que des services funéraires. La plupart sont des structures simples en pierre foncée, qui se distinguent par un large portail avec un lourd linteau en pierre - représentant le Portail de Morr. Les portes sont toujours ouvertes, comme les portes du royaume de la mort. A l'intérieur, les tempes sont nues. Tout le mobilier et l'équipement nécessaires sont gardés en réserve jusqu'à ce qu'on en ait besoin pour un service funèbre. Les sanctuaires de Morr prennent également la forme d'une porte d'entrée, généralement composée de deux piliers simples et d'un linteau. Dans certains cas, l'un des piliers est en marbre blanc et l'autre en basalte noir.

Pénitences

Les pénitences de Morr consistent généralement à chasser les nécromanciens et à détruire les morts-vivants, ou à trouver et restaurer les lieux de sépulture et les lieux saints tombés en désuétude et en mauvais état. Il demande aussi à l'occasion que les serviteurs de Khaine soient empêchés d'accomplir leurs sombres actions.

CONTRAINTES

- Respecter et protéger les morts.
- Traquez les Nécromanciens et les morts-vivants où qu'ils se rassemblent.
- Tenez compte de vos rêves.
- Ne refusez jamais d'organiser un service funèbre.
- Ne jamais participer à la résurrection des morts, sauf si autorisé par Morr, respecter et protéger les morts.



LE CULTE DE MYRMIDIA, DÉESSE DE LA STRATEGIE

Siège du pouvoir : *Magritta, Estalia*
Chef du Culte : *La Aguila Ultima*
Ordres primaires : *Ordre de l'Aigle, Ordre de la Lance Juste, Ordre du Soleil Flamboyant*
Festivals majeurs : *Aucun dans l'Empire*
Les livres saints populaires : *Bellona Myrmidia, Bellum Strategia, Le Livre de la Guerre*
Les Saints Symboles Communs : *Lancez une lance derrière un bouclier, des aigles, des soleils*

Dans l'Empire, Myrmidia , fille de Verena et Morr, sœur de Shallya, est la déesse de la stratégie et de la guerre scientifique. Cependant, dans le sud ensoleillé, Myrmidia est bien plus que cela : elle agit en tant que divinité patronne des royaumes estaliens et des états de la ville de Tilean, et est adorée avec fanatisme dans les deux royaumes. De ce fait, son culte est le plus important de l'Ancien Monde, malgré sa présence limitée dans l'Empire. Elle est souvent présentée comme une jeune femme grande, musclée, armée et équipée d'un style archaïque et méridional. Elle est connue pour son approche calme et honorable de toutes les questions, et ses ecclésiastiques font ce qu'ils peuvent pour imiter cela.

Adorateurs

Myrmidia donne aux généraux la perspicacité nécessaire pour gagner des batailles avec un minimum de pertes, et aux soldats les compétences nécessaires pour vaincre leurs ennemis rapidement et sans pertes importantes. C'est pourquoi son culte ne cesse de croître parmi les armées et les garnisons de l'Empire, en particulier dans le Reikland, l'Averland et le Wissenland.
Dans l'Empire, le culte a trois ordres d'importance. L'Ordre de l'Aigle s'occupe des temples et des communautés environnantes, et est dirigé depuis Nuln par l'Aigle du Nord, le plus puissant Myrmide au nord des voûtes. L'Ordre Templier de la Lance Juste a une chapelle attachée à chacun de ces temples, chacun étant commandé par le grand prêtre local. Un deuxième ordre templier, l'Ordre du Soleil Flamboyant, est le plus ancien ordre Myrmidien de l'Empire, et fonctionne indépendamment de l'Ordre de l'Aigle.
Les clercs de Myrmidia dans l'Empire portent normalement des capes bleues sur des robes blanches avec un liseré rouge, son symbole étant soit cousu sur la poitrine gauche, soit porté comme fermoir de cape.

Lieux Saints

La plupart des lieux saints de Myrmidia se trouvent à Estalia et à Tilea, et sont associés aux campagnes de la déesse à travers ces royaumes quand elle s'est manifestée comme mortelle il y a plus de deux mille ans. Dans l'Empire, la déesse a beaucoup moins de présence, avec des temples seulement dans les grandes cités et villes, et seulement un seul ordre monastique cloîtré dans le monastère de la jeune fille noire dans le Wissenland. Les temples de Myrmidia ont tendance à suivre les styles architecturaux de Tilea et d'Estalia, avec des toits en dôme couvrant le carré ou la salles rectangulaires. Leur extérieur est souvent sculpté de bas-reliefs représentant des scènes de bataille ou des tableaux d'armes et de boucliers. Les sanctuaires peuvent prendre la forme de temples miniatures, de statues de la déesse ou de sculptures autoportantes d'armes empilées, de boucliers et d'armures. Les lieux saints de Myrmidia sont également connus pour leurs représentations scandaleuses de la déesse et de ses saints, qui sont souvent présentés avec à peine plus que des écharpes à la taille, ce que de nombreux Sigmarites trouvent totalement inacceptable.

Pénitences

Les pénitences de Myrmidia sont généralement de nature militaire. On peut ordonner à un sectiste de vaincre un champion ennemi en combat singulier, ou d'entraîner un groupe de paysans et de les guider dans la défense de leur village. La protection des routes de pèlerinage vers les sites importants pour Myrmidia n'est pas non plus rare.

CONTRAINTES

- Agir avec honneur et dignité en toutes choses.
- Respectez les prisonniers de guerre et ne tuez jamais un ennemi qui se rend.
- N'ayez aucune pitié pour les ennemis de l'humanité qui ne se repentent pas.
- Obéissez à tous les ordres honorables.
- Préserver les faibles des horreurs de la guerre.



LE CULTE DE RANALD, DIEU DE LA RUSE.

Siège du pouvoir : *Aucun officiellement*
Chef du Culte : *Aucune officiellement, bien que des rumeurs persistent sur la présence d'un chef de secte marqué de dix croix.*
Ordres primaires : *Les croix, la fraternité, les doigts de travers*
Festivals majeurs : *Le jour de la folie*
Les livres saints populaires : *Les Dix Énigmes, Minuit et le Chat Noir, La Grande Blague*
Les Saints Symboles Communs : *Doigts croisés, Chats, Pies*

Selon le mythe, Ranald était autrefois un mortel, un gentil bandit qui volait les riches et donnait aux pauvres. Cela a tellement charmé Shallya que la déesse est tombée amoureuse. Un jour fatidique, elle trouva Ranald mourant, mortellement touché par les fléaux du Seigneur Fly. Incapable de l'accepter, elle laissa Ranald boire dans son calice sacré, lui accordant la vie éternelle de voyou. Mais tout cela n'était qu'une ruse - Ranald avait tout truqué - et, en riant, le nouveau dieu dansa joyeusement vers le ciel. Bien que généralement dépeint comme un humain élégant portant un sourire perpétuel, il y a peu de cohérence dans la taille, le poids, la couleur de peau, ou même le sexe de Ranald, bien que le dieu soit plus souvent dépeint comme un homme dans l'Empire. Plus un joyeux escroc qu'un criminel pur et simple, Ranald est réputé pour son goût de se dégonfler avec des ruses et des tours de passe-passe malins.

Adorateurs

Ranald est le plus souvent le mécène des brigands et des voleurs, mais le culte attire aussi les joueurs, les menteurs, les marchands, les filous, les pauvres et les opprimés.

Le culte de Ranald est, de l'avis général, une cohue désorganisée de charlatans, de voleurs et de clochards. Cependant, il est plus coordonné qu'il n'y paraît et se divise en trois ordres primaires. Les croix sont les plus acceptées - un sacerdoce qui supervise les jeux d'argent de la secte - et dont les recettes servent généralement à faire des dons pour les pauvres. La Fraternité est moins ouverte et s'apparente un peu à une société secrète de marchands - ils utilisent les affaires pour mettre à genoux les gens pompeux et cupides. Enfin, et c'est le plus répandu, il y a les Doigts crochus publiquement reniés, les cambrioleurs, les voyous et les menteurs de Ranald, un groupe qui est carrément méfiant.

Les cultistes de Ranald n'ont pas d'habit conventionnel pour les identifier, mais ils utilisent toujours des symboles croisés dans leurs vêtements quelque part, peut-être pour répéter un motif.

Lieux Saints

Ranald n'a pas d'organisation formelle de temple, bien que le culte maintienne des tanières de jeu apparemment sans lien dans la plupart des cités et des villes. De petits sanctuaires se trouvent dans les quartiers principaux de nombreuses bandes criminelles et maisons de marchands, et les quartiers les plus pauvres de nombreuses villes ont des sanctuaires dans la rue consacrés au Dieu de la chance. Ces derniers sont souvent entretenus par des " clubs sanctuaires " locaux qui fonctionnent à la fois comme des organismes sociaux et religieux, et sont généralement dirigés par l'un des doigts crochus. Les sanctuaires ne sont presque jamais élaborés, souvent une simple statue souriante avec les doigts croisés derrière le dos, ou un chat ou une pie grossièrement représenté, souvent façonné comme s'il souriait.

Pénitences

Les pénitences de Ranald consistent habituellement à voler dans des endroits fermés à clé et gardés pour récupérer des objets précieux ou laisser un gage de leur présence. L'humiliation des oppresseurs des pauvres est également fréquente - peut-être en faisant porter le chapeau à un capitaine de la Garde pour un crime ridicule, par exemple, ou en l'enfermant dans ses propres cellules. Ranald envoie souvent des sectaires aussi bien favorisés que désavantagés dans un " pèlerinage des doigts ", un ensemble de tâches qui prouvent la capacité et la loyauté.

CONTRAINTES

- Une pièce sur dix appartient à Ranald.
- Ne jamais trahir un autre aux autorités ; il n'y a pas de plus grand péché que d'informer.
- La violence est interdite sauf en cas de légitime défense.
- Il vaut mieux vivre libre et mourir que de vivre sous l'oppression.
- Il n'y a pas d'honneur parmi les voleurs, mais il y en a parmi les Ranaldans.



LE CULTE DE RHYA, DÉESSE DE LA FERTILITÉ

Siège du pouvoir : *Aucun officiellement*
Chef du Culte : *Aucun*
Ordres primaires : *Aucun*
Festivals majeurs : *Le solstice d'été, avec des équinoxes également célébrés*
Les livres saints populaires : *Aucune, bien qu'il existe de nombreuses traditions orales*
Les Saints Symboles Communs : *gerbe de blé, fruits, spirales*

La généreuse Rhya est la déesse de la fertilité et de l'été, largement connue comme la Mère de la Terre et celle qui soutient la vie. Bien que typiquement dépeint comme la femme de Taal, les mythes la relient à beaucoup de dieux, et elle a des enfants de plusieurs de ces relations. Les statues de Rhya, le plus souvent dépeintes comme de grandes et belles femmes couvertes de feuilles et de fruits, sont normalement nues, enceintes et entourées de ses enfants. Beaucoup de théologiens lient Rhya à l'Ancienne Foi, un culte préhistorique composé d'anciens fermiers et chasseurs qui vivaient de la terre avant la naissance de l'Empire, et que l'on trouve encore aujourd'hui dans des communautés isolées.

Adorateurs

Les populations rurales de l'Ancien Monde vénèrent Rhya, comptant sur elle pour leur fournir les récoltes dont leur vie dépend. Les femmes constituent le corps principal du culte, et la plupart des sages-femmes s'intéressent au moins en paroles à la Sagesse de Rhya, un ensemble de traditions orales entourant l'accouchement. Bien qu'elle ne soit pas ouvertement vénérée dans les cités et les villes - les citadins se tournent souvent vers Shallya à sa place - son nom est souvent lié à celui de Taal, elle est donc encore bien connue parmi ces gens.

Parce que le culte n'a pas de grands temples et ne protège pas de livres saints ou de reliques d'importance, de nombreux chercheurs croient que son culte est en déclin, et peut-être déjà mort. Ses nombreux adeptes ne font rien pour contredire ces propos.

Les cultistes de Rhya n'ont pas de vêtement fixe ou de vêtement préféré, bien que les verts soient très communs, tout comme l'utilisation de plantes, de fleurs ou d'herbes pour accessoiriser tout vêtement. Ils s'habillent souvent d'une manière jugée beaucoup trop révélatrice par la doctrine Sigmarite, ce qui peut causer des frictions car les adorateurs croient que céder à une telle pudeur revient à encourager le Prince des excès, car cela crée des désirs interdits. Les fervents de Sigmar sont invariablement en désaccord, croyant que l'abstinence et la tentation de restreindre est une meilleure réponse à ces dangers que l'indulgence.

Lieux Saints

Rhya n'a pas de grands temples, bien que de nombreux sites anciens construits à partir d'oghams (pierres debout) sont des centres de culte pour son culte, et certains font encore écho à chaque équinoxe avec les cris des célébrants fiévreux.

les Sanctuaires à Rhya sont souvent simple statue de la déesse, souvent entassé élevé avec des offres de nourriture et de boissons. Les sanctuaires plus anciens sont souvent faits de petites pierres sur pied marquées de motifs en spirale usés.

Pénitences

Les pénitences peuvent impliquer la réimplantation des zones dévastées, l'aide aux foyers brisés et l'entretien des bosquets sacrés. Il est également courant de trouver des Rhyans chargés de protéger des familles sans défense, ce qui peut souvent les mettre en désaccord avec les huissiers locaux et les forces de l'ordre.

CONTRAINTES

- Défendre les familles, les enfants et les cultures contre tout mal.
- Ne ressens jamais de honte pour la chair que Rhya t'a donnée.
- La vie est sacrée, ne faites pas de mal, nuire pour ne pas qu'une autre vie soit en danger.
- Ne jugez jamais qui l'autre aime.
- Interrompez l'œuvre du Prince de l'Excès où qu'il soif.



LE CULTE DE SHALLYA, DÉESSE DE LA MISÉRICORDE

Siège du pouvoir : *Couronne, Bretonnie*
Chef du Culte : *Grande Matriarche*
Ordres primaires : Ordre du Cœur Saignant, Ordre du Calice
Festivals majeurs : *Aucun*
Les livres saints populaires : *Le livre de la souffrance, Livre des Larmes, Le Testament de Pergunda*
Les Saints Symboles Communs : *Des colombes blanches, des clés, un cœur avec une goutte de sang.*

Shallya est la déesse de la guérison, de la miséricorde et de la compassion. Elle est la fille de Verena et Morr, et la soeur de Myrmidia. Shallya est normalement dépeinte comme une jeune et belle jeune fille dont les yeux sont perpétuellement pleins de larmes tandis qu'elle pleure pour la douleur du monde. On dit que la compassion de Shallya ne connaît pas de limites, et dans certains mythes - comme les histoires de Ranald qui la pousse à lui accorder l'immortalité, ou de Manaan qui la piège au fond de la mer - elle semble faire confiance au point de devenir folle. Cependant, ses adeptes soutiennent que sa miséricorde est accessible à tous, sans jugement. La vraie folie consiste à prétendre juger qui est digne de la grâce de Shallya et qui ne l'est pas.

Adorateurs

La plupart des Anciens pensent que le culte de Shallya est composé de guérisseurs et de médecins, mais ses adorateurs comprennent aussi de nombreuses personnes qui travaillent à soulager la souffrance d'autres genres : des âmes charitables qui aident les pauvres, des travailleurs dans les orphelinats, les asiles et les refuges, et même des gens courageux qui vont à la recherche de personnes perdues ou disparues au nom des leurs êtres chers. Le culte est régi par l'Ordre du Cœur Saignant, qui entretient tous les temples, les hospices, les maisons de miséricorde et les autres lieux saints. L'Ordre du Calice, beaucoup plus petit, charge ses mendiants de purifier l'influence du Seigneur des mouches, s'attaquant aux pires maladies et fléaux où qu'ils se développent.

Les cultistes de Shallya portent tous des robes blanches, souvent à capuchon, avec un symbole de cœur saignant brodé sur la poitrine gauche.

Lieux Saints

Le haut temple de tout le culte de Shallya se trouve à Couronne, en Bretonnie, construit sur une célèbre source thermale. Les gens du pays prétendent que les eaux magiques y ont été déversées du même calice que celui utilisé par Shallya pour accorder à Ranald l'immortalité, qu'ils prétendent être le Saint Graal de la Dame, la déesse patronne de la Bretonnie. Quoi qu'il en soit, c'est une destination populaire pour les pèlerins, dont beaucoup y voyagent pour être guéris de maladies incurables. Ailleurs, chaque ville, quelle que soit sa taille, possède un temple à Shallya, et la plupart des petites villes ont au moins un sanctuaire qui lui est dédié. Les temples de Shallya se composent normalement d'une cour avec un temple d'un côté et une infirmerie de l'autre, tous construits dans des styles du sud. Les plus grands temples ont de plus petites chapelles subsidiaires, généralement dotées par des familles locales, et sont souvent reliées à des hôpitaux. Les sanctuaires sont généralement simples, souvent avec la colombe ou le cœur de Shallya gravé dans la pierre, ou avec de petites fontaines jaillissant des larmes éternelles de simples statues.

Pénitences

Les pénitences imposées par Shallya consistent toujours à aider les malades, les pauvres ou les opprimés. Un cultistes peut être envoyé dans un village frappé par la peste pour soigner les malades jusqu'à ce que la maladie soit passée. Shallya charge souvent ses serviteurs d'aider les blessés de guerre ou de patrouiller les routes de pèlerinage populaires pour ceux qui ne peuvent achever leur voyage en raison de problèmes de santé.

CONTRAINTES

- Toujours prêter assistance sans porter de jugement, en se basant uniquement sur les besoins de la personne.
- Ne tuez jamais, sauf en cas de légitime défense ou lorsque vous affrontez les disciples du Seigneur de la Mouche.
- Traquez les serviteurs du Seigneur de la Mouche où qu'ils soient.
- Le travail de Shallya n'est jamais terminé, alors ne vous laissez pas aller à l'auto-indulgence.
- Ne prenez jamais les armes ; une canne et du courage suffiront.



LE CULTE DE SIGMAR, DIEU DE L'EMPIRE

Siège du pouvoir : *Altdorf, Reikland*
Chef du Culte : *Le Grand Théogoniste*
Ordres primaires : *Ordre de l'Enclume, Ordre de la Flamme Nettoyante, Ordre du Marteau d'Argent, Ordre de la Torche*
Fêtes Majeures : *Sigmarday (28e Sigmarzeit)*
Les livres saints populaires : *Le Livre de Sigmar, Deus Sigmar, Le Geistbuch*
Les Saints Symboles Communs : *Ghal-maraz (Le marteau de Sigmar), comètes à double queue, griffons*

Sigmar est le patron de l'Empire et son culte domine le royaume. Parce que Sigmar était autrefois l'empereur, son culte est inextricablement lié à la politique, et trois des membres les plus haut placés de ce culte sont directement impliqués dans les élections des nouveaux empereurs. Selon la légende, il y a 2 500 ans, la naissance de Sigmar a été annoncée par une comète à double queue, et il est né le premier fils du chef de la tribu Unberogen. Plus tard, il reçut le marteau de guerre magique Ghal-maraz ('Séparateur de tête' en cadeau du roi nain Kurgan Barbe de fer pour avoir sauvé sa vie des peaux vertes. Sigmar s'allia plus tard avec les Nains et leurs forces combinées pour vaincre les Peaux-Vertes. Il a ensuite été couronné comme le premier empereur des tribus humaines qu'il avait réunies. Après cinquante ans de règne extraordinaire, Sigmar a mystérieusement disparu, pour ensuite s'élever à la divinité, couronnée comme un dieu par Ulric, le saint patron de Sigmar dans la vie.

Adorateurs

La plupart des gens de l'Empire s'intéressent au moins pour la forme à leur dieu protecteur. Dans les provinces les plus dévouées, comme le Reikland, le culte de Sigmar fait partie intégrante de la vie quotidienne. Les gens assistent à des rassemblements hebdomadaires où les enseignements de Sigmar sont prêchés. Beaucoup vont aussi au temple pour s'entraîner comme milice locale, confesser les péchés et purifier l'âme, ou recevoir des conseils sur la façon d'être plus comme le Roi-Dieu de l'ancien temps. Le culte de Sigmar est composé d'un nombre incalculable de ordres différents. Le plus grand est l'Ordre de la Torche : Les prêtres de Sigmar qui dirigent leurs communautés locales. D'autres ordres importants sont : l'Ordre de la Flamme Nettoyante, composé d'inquisiteurs et de chasseurs de sorcières ; l'Ordre du Marteau d'Argent, qui comprend des prêtres guerriers et encore plus de chasseurs de sorcières ; et l'Ordre de l'Enclume, un ordre monastique chargé de préserver les actes et les lois de Sigmar. Le culte a aussi de nombreux ordres templiers. Les plus célèbres sont les fiers Chevaliers du Sang de Sigmar, les fanatiques Chevaliers du Cœur ardent et les militaristes Chevaliers Griffon. Étant donné l'ampleur du culte, il y a beaucoup d'uniformes, de vêtements et de robes différents, qui ont tous des couleurs, des coupes et des accessoires différents selon la tradition et les exigences locales.

Lieux Saints

Chaque ville, village et cité de l'Empire a au moins un temple à Sigmar. La Grande Cathédrale d'Altdorf compte des centaines de prêtres et d'ouvriers laïcs et est gardée par au moins deux ordres de Templiers ; à l'autre extrémité de l'échelle, une chapelle de village peut être visitée une fois par semaine par un prêtre itinérant, qui répond aux besoins de plusieurs petits villages. On trouve des sanctuaires dans la plupart des maisons, et des sanctuaires de cheminement parsèment toutes les grandes autoroutes, la plupart du temps martelés à l'aide de marteaux ou de comètes.

Pénitences

Les Sigmarites peuvent recevoir l'ordre de détruire une cellule d'adorateurs du Chaos, ou de dénoncer un fonctionnaire corrompu qui est secrètement de connivence avec les Puissances Ruineuses ou une puissance étrangère. Il est également courant d'être chargé de construire ou de reconstruire des communautés locales pour mieux promouvoir l'unité et la force de l'Empire.

CONTRAINTES

- Obéissez aux ordres.
- Aidez les nains, ne leur faites jamais de mal.
- Promouvoir l'unité de l'Empire.
- Etre fidèle au trône impérial.
- Repoussez sans pitié les peaux vertes, les adorateurs du Chaos et les sorcières infâmes.



LE CULTE DE TAAL, DIEU DE LA NATURE

Siège du pouvoir : *Talabheim, Talabecland*
Chef du Culte : *La Hiérarchie*
Ordres primaires : *Ordre du bois de cervidés, Les Longues Jarrets*
Festivals majeurs : *L'équinoxe de printemps, avec d'autres équinoxes également célébrés*
Les livres saints populaires : *Le Livre des Verts, Rites de l'Ancienne Forêt, Tome du Chemin de l'Été*
Les Saints Symboles Communs : *Bois de cervidés, chênes, haches de pierre*

Taal est le Dieu des animaux et des lieux sauvages et le roi de la nature. Il est le mari de Rhya et le père de Manaan, et est perçu par les Taalites comme le roi des dieux, bien que d'autres cultes le contestent. Toute la nature est de son ressort, des rivières serpentines aux plus hautes montagnes, du plus petit insecte à la plus grande bête. Il est normalement représenté comme un homme viril, puissant et bien bâti, aux cheveux longs et sauvages et aux bois qui ondulent, et il est connu pour son humeur capricieuse et son envie de chasser.

Adorateurs

Les gens ruraux à travers le Vieux Monde vénèrent Taal, et tous ceux qui gagnent leur vie dans des endroits sauvages prennent soin de ne pas l'offenser. Taal est la divinité patronne de Talabecland dans l'Empire, où son culte a une grande influence sur tous les niveaux de la société. Le culte de Taal a une variété de petites ordres consacrés aux lieux saints et aux bosquets à travers l'Ancien Monde, mais deux ordres poussent le culte en avant. L'Ordre des bois de cervidés sont les prêtres du culte, qui sont chargés d'enseigner la voie de Taal et de protéger les endroits sauvages de l'intrusion.
Ces Taalites sont particulièrement répandus à Talabecland, et leurs temples forestiers sont des centres d'activité pour les populations rurales. Les Longues Jarres sont un mélange de guerriers-prêtres et de Templiers qui errent généralement en tant qu'individus, nettoyant les lieux sauvages de corruption et veillant à ce que les communautés rurales ne fâchent en rien le père Taal.

Lieux Saints

Normalement, les temples de Taal sont de petites structures rustiques, construites en bois et en pierre brute d'une manière inchangée depuis d'innombrables siècles. Ils sont habituellement situés près d'éléments naturels d'émerveillement comme des chutes d'eau, des bassins tourbillonnants et des montagnes, et sont souvent équipés de petites huttes à sudation. Le haut temple de Taal à Talabheim est une sorte d'anomalie par rapport à celui-ci. Il s'agit plus d'un jardin noble bien entretenu, quoique sauvage, que d'un temple, et d'immenses services y sont organisés chaque semaine sous les sorbiers qui se répandent. Officiellement, le Hiérarque dirige le culte , bien qu'il passe la plupart de son temps dans les bosquets sauvages de la forêt voisine de Taalgrunhaar. Les sanctuaires de Taal sont à peine des structures. Certains vieux arbres sont considérés comme sacrés et les offrandes s'entassent à leur base. Des grottes, des bosquets forestiers et d'autres lieux naturels sont également utilisés comme sanctuaires, et en général, seuls un local ou un fervent adepte de Taal peut les trouver.

Pénitences

Les pénitences de Taal impliquent généralement l'élimination des monstres malades ou mutants des zones sauvages, la replantation d'arbres sacrés et l'entretien des bosquets importants pour le culte. On peut aussi ordonner à un adepte d'escalader une haute montagne et de laisser une pierre sur un cairn au sommet, ou de dégager un obstacle au sommet d'une chute d'eau. Quelle que soit la tâche spécifique qui doit être entreprise, les pénitences de Taal mettent presque toujours le cultiste au défi de survivre dans la nature.

CONTRAINTES

- Offrez une prière de remerciement pour chaque animal pris.
- Passer une semaine seule à communier avec la nature sauvage chaque année.
- Éviter les armures métalliques ; se revêtir des peaux de Taal.
- Fiez-vous à vos propres compétences, pas aux progrès de la poudre à canon ou de la technologie du froid.
- Ne jamais blesser un animal, sauf en cas de légitime défense, de nourriture ou de sacrifice.



LE CULTE D'ULRIC, DIEU DE LA GUERRE

Siège du pouvoir : *Middenheim, Middenland*
Chef du Culte : *Ar-Ulric*
Ordres primaires : *Ordre du Loup Hurleur, Ordre des Chevaliers du Loup Blanc*
Festivals majeurs : *Début de la campagne, Hochwinter, Fin de la campagne Populaire*
Les Livres Saints : *Liber Lupus, Teutognengeschichte, Le Credo ultime*
Les Saints Symboles Communs : *Loups blancs, griffes stylisées, Griffes*

Ulric est le Dieu féroce des loups, de l'hiver et de la guerre. Il est le frère de Taal et, selon les Connaissances d'Ulrican, le roi des dieux, bien que d'autres cultes le contestent. Il est normalement dépeint comme un barbare massif, lourdement barbu, portant un manteau de peau de loup blanc et portant une puissante hache de guerre nommée Blitzbeil. C'est un dieu distant, dur et impitoyable qui attend de ses adeptes qu'ils comptent sur la force et les prouesses de chacun. Il méprise la faiblesse, la lâcheté et la ruse, et favorise l'approche directe en toutes choses.

Adorateurs

Le culte d'Ulric est le plus fort dans le nord de l'Empire. La ville-état de Middenheim, avec son énorme haut temple d'Ulric, est le cœur de son culte, et le dieu est considéré comme le patron de la ville. Ailleurs, il est surtout vénéré par les guerriers et les soldats. Les Ulricans pieux peuvent généralement être repérés par leurs longs cheveux et leur barbe, car la plupart choisissent de ne pas les couper, imitant ainsi leur divinité sauvage. Le culte d'Ulric est divisé en deux ordres : les loups hurleurs sacerdotaux et les loups blancs templiers. Les loups hurleurs ne sont pas très populaires à l'extérieur du Middenland et du Nordland, considérés par la plupart des gens comme étant trop grossiers pour cette ère éclairée. En comparaison, les Chevaliers du Loup Blanc sont extrêmement populaires, de loin le plus grand ordre chevaleresque de l'Empire, et le plus ancien ordre templier de l'Ancien Monde. Les prêtres d'Ulric portent des robes noires avec un emblème de loup blanc hurlant sur la poitrine. Une peau de loup sur les épaules est aussi courante, tout comme les ornements en fourrure.

Lieux Saints

Le haut temple d'Ulric se trouve à Middenheim, et le chef du culte, Ar-Ulric (qui signifie le fils d'Ulric), a une énorme influence temporelle et spirituelle. Au fond du haut temple se trouve la Flamme d'Ulric, un énorme feu d'argent, toujours brûlant, accordé par le dieu de l'hiver pour guider son peuple. Ce miracle est au centre de plusieurs itinéraires de pèlerinage, et tous les Ulricans de Middenland sont censés se baigner dans sa lumière froide au moins une fois dans leur vie. On trouve des temples plus petits dans toutes les villes et villages, quelle que soit leur taille, mais ils sont plus grands et plus nombreux dans le nord que dans le sud. Des chapelles et des sanctuaires se trouvent dans les casernes et les forts de l'Ancien Monde.
Les temples ressemblent à des donjons fortifiés et sont normalement carrés. L'intérieur de la salle principale est éclairé par de petites fenêtres hautes dans les murs et par un feu toujours alimenté dans un foyer circulaire entretenu par le sacerdoce. Derrière le feu, généralement contre un mur arrière, se dresse une statue d'Ulric intronisé, souvent flanquée de deux énormes loups. Les sanctuaires sont semblables mais plus petits, avec une lampe à la place d'un feu et de petites statues d'à peine un pied ou deux de haut.

Pénitences

Les pénitences imposées par Ulric sont presque toujours des tests de force, de courage et d'habileté martiale. Tuer un monstre puissant, ou vider un nid de bêtes ou de hors-la-loi, sont des tâches typiques.

CONTRAINTES

- Obéissez à vos supérieurs.
- Défendez votre honneur en toutes choses et ne refusez jamais un défi.
- Soyez sincère et honnête ; en dehors d'une embuscade, la ruse et la tromperie sont interdites.
- Ne portez que des peaux de loups tués par des armes fabriquées de vos propres mains.
- La poudre noire, les casques, les arbalètes et la technologie ne sont pas du ressort d'Ulric.



LE CULTE DE VERENA, DÉESSE DE LA SAGESSE

Siège du pouvoir : *Aucun*
Chef du Culte : *Aucun*
Ordres primaires : *L'Ordre des Détartreurs, l'Ordre des Gardiens du peuple, l'Ordre des Mystères, l'Ordre de la Lumière éternelle*
Festivals majeurs : *Bénédiction de l'année*
Les livres saints populaires : *Canticum Verena, Eulogium Verena, Le livre des épées*
Les Saints Symboles Communs : *Balance de la justice, hiboux, épées pointées vers le bas*

Wise Verena, la déesse de l'apprentissage et de la justice, est l'épouse de Morr et la mère de Myrmidia et Shallya. Elle est généralement dépeinte comme une grande femme d'une beauté classique et porte généralement une épée et une balance. En tant que protectrice de la justice, elle s'intéresse à l'équité plutôt qu'à la théorie de la loi : elle s'oppose autant à la tyrannie et à l'oppression qu'au crime.

Adorateurs

Verena est vénérée dans tout l'Ancien Monde, en particulier dans le sud. Parmi ses disciples dévoués, on compte des érudits, des avocats et des magistrats, ainsi que quelques magistères des collèges de magie, en particulier celle des Ordres Gris et Lumineux.

Le culte de Verena n'a pas de hiérarchie rigide : on dit que Verena seule dirige le culte, et aucun intermédiaire mortel n'est nécessaire parce que la vérité est évidente et ne nécessite aucune interprétation. Les prêtres du Temple de l'Ordre des Gardiens de Lorette sont chargés de préserver les connaissances et de les faire partager à la communauté. Ils entretiennent une correspondance volumineuse entre eux, échangeant des informations et des nouvelles.

Les prêtres de l'Ordre des Détartreurs, tout aussi influents, sont très recherchés pour agir comme juges, arbitres et intermédiaires, en raison de leur célèbre impartialité et de leur maîtrise du droit. L'Ordre des Mystères est beaucoup plus petit et moins connu, et contient des guerriers-prêtres qui cherchent des Connaissances perdues et oubliées, où qu'elles se trouvent. Le dernier ordre majeur est celui des Chevaliers de la Lumière éternelle, des Templiers célèbres pour leurs talents de sabreurs, leur sens de l'équité et leur malchance légendaire. Les adeptes de Verena portent généralement une simple robe blanche, symbole de pure vérité et d'impartialité.

Lieux Saints

Les temples de Verena se trouvent dans la plupart des villes et des grandes cités, généralement situées dans les quartiers administratifs ou universitaires. La plupart des bibliothèques et des palais de justice comprennent un sanctuaire à la déesse, et de plus petits sanctuaires peuvent être trouvés dans les maisons de nombreux universitaires et avocats. Les temples ont généralement des façades à colonnades, avec des symboles de la déesse et des figures allégoriques de l'apprentissage présentées en bas-relief. À l'intérieur se trouve une grande statue de Vérène, normalement assise avec un livre sur ses genoux, une paire de balances dans sa main gauche, et sa main droite reposant sur la poignée d'une épée. Des salles plus petites partent du temple principal, y compris une bibliothèque et des chambres pour les prêtres accompagnateurs. Chaque temple possède au moins une salle de réunion où les négociations peuvent se dérouler sous les yeux de la déesse.

Pénitences

Les pénitences imposées par Verena impliquent normalement la récupération ou la préservation des connaissances, le redressement d'une injustice ou la résolution d'un différend. Les cultistes peuvent aussi être envoyés pour récupérer un livre de Connaissances longtemps oublié, ou pour servir d'intermédiaires dans une querelle difficile. Il peut s'agir d'un conflit frontalier entre agriculteurs ou d'un démêlage de la politique compliquée de deux royaumes au bord de la guerre.

CONTRAINTES

- Ne refusez jamais d'arbitrer un différend lorsqu'on vous le demande.
- Dites toujours la vérité sans crainte ni faveur.
- Protéger les connaissances à tout prix.
- Le combat doit être un dernier recours lorsque toutes les voies alternatives sont infructueuses.
- Ne devenez jamais un outil d'injustice ou d'hérésie.



LES DIEUX D'ANCETRES NAINS

Les Nains vénèrent leurs pères ancestraux, valorisant la tradition par-dessus tout. Bien que le Temps des Dieux Ancêtres ait eu lieu il y a plusieurs milliers d'années, les Nains conservent encore les archives de cette époque dans leurs plus anciennes Salles Cachées. Beaucoup de noms font écho à cette époque, créant un panthéon large et interdépendant, mais trois Dieux Ancêtres sont d'une importance particulière et sont connus par tous les Nains : Grimnir, Grungni et Valaya, chacun un progéniteur de l'espèce dans son ensemble. En plus des dieux ancêtres les plus anciens, les Nains vénèrent également les fondateurs des clans locaux en tant que divinités gardiennes.

Prêtres Nains

Ceux qui se consacrent aux cultes des dieux ancêtres n'utilisent pas les carrières de prêtre, de religieuse ou de prêtre guerrier, car les nains ont une relation très différente avec leurs dieux, cherchant à les imiter plutôt qu'à les adorer ou les apaiser.

Pour cette raison, si vous souhaitez jouer un Nain dédié à l'un des Dieux Ancêtres, choisissez simplement une carrière appropriée pour agir au mieux comme ce dieu. Donc, si vous vouliez imiter Grimnir, devenir prêtre de Grimnir, peut-être joueriez-vous une Tueuse et rejoindrez le Culte de la Tueuse, ou peut-être deviendriez-vous un Soldat.

DIEUX ELFIQUES

Les Elfes adoraient leurs propres dieux bien avant que les humains et la plupart des autres espèces n'existent sous leur forme actuelle. Leur panthéon est vaste, avec différents groupes de divinités considérés comme importants par les Elfes des Bois et les Hauts Elfes.

En gros, il y a deux groupes de dieux, le Cadaï et le Cytharaï. Les Cadaï gouvernent les cieux et ont des liens étroits avec leurs adorateurs elfes, les aidant directement là où ils le peuvent. Les égoïstes Cytharaï règnent sur le monde souterrain et se soucient peu des Elfes. A l'écart de ces deux cours, il y a un groupe de dieux non alignés, le plus important étant Morai-Heg la Crone, déesse du destin et de la mort.

Les Hauts Elfes vénèrent particulièrement les Cadai, et ont des prêtres sophistiqués dédiés à leurs enseignements. Ils apaisent les Cytharaï quand c'est nécessaire, mais il est illégal d'adorer n'importe qui sauf Mathlann, dont l'aide est demandée par les marins. Selon leurs mythes, Asuryan, le Dieu de la création, est le roi de tous les dieux, capable de prononcer le jugement sur eux tous.

Les Elfes des Bois adoptent une approche beaucoup plus équilibrée et ont des temples et des sanctuaires pour tous les dieux qui ont un impact sur leur vie, qu'ils soient Cadaï ou Cytharaï. En raison de leur étroite association avec les bois et les forêts, ils vénèrent Isha la Mère et Kurnous le Chasseur plus que tout autre, et des rumeurs persistent que les deux dieux prennent directement part aux affaires des Elfes des bois.

Selon certains théologiens - surtout des Elfes - les divinités de ce panthéon sont les vrais dieux, et les divinités adorées par les autres espèces sont simplement différents aspects des originaux des Elfes.

Prêtres elfiques

Les Hauts Elfes et les Elfes des Bois ont des prêtres pour les dieux, mais ils n'ont ni bénédictions ni miracles. Les Elfes ne croient pas que les dieux se manifestent de cette façon, et voient plutôt la magie comme un don des dieux. Pour cette raison, si vous souhaitez être un prêtre Elfes, utilisez la carrière de Sorcier, et choisissez parmi les Connaissances appropriées pour représenter la magie que votre dieu a donnée. Ainsi, un'prêtre' de Kurnous utiliserait les Connaissances des Bêtes, un adorateur d'Isha, les Connaissances de la Vie, et les fidèles d'Asuryan utiliseraient les Connaissances de la Lumière et le Feu.



DIEUX HALFLING

Certains disent que les Halflings sont superstitieux plutôt que religieux, et la plupart de leurs divinités soutiennent cette impression. La plupart des dieux et déesses Halfling ont à voir avec le foyer et la maison, la cuisine, les herbes, la Connaissance, les questions terrestres, et les préoccupations quotidiennes générales. Les dieux halfling sont pratiques plutôt que philosophiques : comme le dit l'adage : Des pensées profondes, mais pas de panais. Les Halflings montrent aussi du respect pour certaines divinités humaines - Sigmar, Taal et Rhya en particulier - mais c'est plus par désir d'éviter les conflits que par dévotion sincère.

Prêtres halfling

Les Halflings n'ont pas vraiment de prêtres, et ils ne construisent certainement pas de temples (bien que les humains semblent heureux de le faire pour eux, surtout les Sigmarites. Il y a mieux à faire que de bavarder sur les affaires de quelqu'un d'autre. Bien sûr, ils respectent les dieux et ont des sanctuaires à portée de main s'ils ont besoin d'un bavardage rapide, mais aucun ne fait une carrière en ne parlant qu'à un seul dieu - pourquoi se rendre si exclusif ? Si un dieu en particulier a besoin d'être apaisé, c'est généralement à un aîné local de faire ce qu'il faut au nom de la communauté, souvent après de nombreuses discussions avec les experts et les pairs concernés.

DIEUX PRIMAIRES NAINS

Dieux	Sphere	Adorateurs	Offrantes	Notes
Grimnir	Guerriers, Courage	Soldats, Tueurs.	Haches, Bijoux en or, Rancunes résolues.	Haut temple à Karaz-a-Karak ; le plus grand temple des Tueurs à Karak Kadrin. Mari de Valaya ; Frère de Grungni
Grungni	Les mines, Travail du métal, Travail de la pierre	Artisans, mineurs	Travail de la pierre fine ou du métal, armure de maille	Haut temple à Karak Azul. Mari de Valaya, Frère de Grimnir.
Valaya	La Bière, Le Foyer, Guérison	Artisans, universitaires, médecins	Bière, boucliers, nourriture	Haut temple de Karaz-a-Karak. Épouse de Grimnir et Grungni.

DIEUX PRIMAIRES ELFES

	Sphere	Adorateurs	Offrantes	Notes
Cadaï				
Asuryan	Toute la Création, les Cieux, Phénix	Dirigeants, juges, avocats en général	Plumes blanches, masques, cristaux blancs	Le Créateur et roi de tous les dieux. Asuryan créa les royaumes mortel et divin, et les sépara.
Isha	Fertilité, vie	Peuples ruraux de toutes sortes	Nourriture, larmes, cristaux verts	La Mère. Épouse de Kurnous. Isha a créé les Elfes.
Kurnous	Animaux, lieux sauvages, chasse	Les chasseurs, les bûcherons et ceux qui travaillent avec les animaux	Animaux, sang ennemi, cristaux d'ambre	Le roi de la chasse sauvage, seigneur des bêtes et mari d'Isha. Kurnous a créé tous les animaux.
Hoeth	Sagesse, connaissance, enseignement	Érudits, mages, perfectionnistes	Tomes, épées, cristaux jaunes	Le Seigneur de la Sagesse. Hoeth a élevé les Elfes à la sensibilité.
Cytharaï				
Atharti	Plaisir, séduction, serpents, l'esprit	Les hédonistes, les débauchés et ceux qu'ils ont perdus à cause de leurs émotions.	Serpents, pierres précieuses, cristaux rose pâle	La Dame du Désir. Atharti a libéré les émotions des Elfes après leur création. Les Hauts Elfes interdisent en grande partie son culte.
Khaine	Guerre, effusion de sang, violence	Guerriers et soldats de toutes sortes	Sang, armes, cristaux rouges	Le Main Sanglante.
Mathlann	Océans	Marins de toutes sortes	Or, poisson, cristaux turquoise	Le Seigneur des profondeurs. A peu d'amour pour tout ce qui est terrestre, y compris les Elfes.
Non-alignée				
Morai-Heg	Mort, destin, corbeaux	Les endeuillés	Os, plumes noires, cristaux noirs	La Couronne. L'adoration est généralement évitée car il est considéré comme peu sage d'attirer son attention.

DIEUX PRIMAIRES HALFLING

Dieux	Sphere	Adorateurs	Offrantes	Notes
Esmerelda	Foyer, maison, hospitalité	Tous les Halflings essaient d'imiter Esmerelda	Nourriture, feu, confort	La grand-mère à plusieurs reprises
Hyacinth	Accouchement, fertilité, sexe	Sages-femmes, femmes enceintes, fêtards	Eau bouillie, herbes médicinales	A un penchant pour les jumeaux et les triplés.
Josias	Élevage, animaux domestiques	Agriculteurs, éleveurs , jardiniers	Cultures,nourriture, soupes épaisses	Les Fidèles. Josias est connu pour travailler dur et se reposer avec vigueur.
Quinsberry	Connaissance, ascendance, tradition	Erudis	Livres, tapisseries, or	A une bibliothèque détaillant l'histoire complète et la lignée de chaque Halfling.

DIEUX DU CHAOS

Les Puissances Ruineuses du Chaos sont la plus grande menace existentielle pour l'Ancien Monde, mais beaucoup de choses à leur sujet restent un mystère. Le simple fait de rechercher cette connaissance est passible de la peine de mort sans l'autorisation du Culte de Sigmar. Et la recherche d'une telle permission attire un examen minutieux de votre personne et de vos motifs, et elle est rarement accordée.

Les Puissances Ruineuses sont considérées par le commun des mortels comme la manifestation punitive du péché, et la raison pour laquelle tous doivent se comporter dans des limites socialement acceptables comme le veulent les cultes. Se livrer à la violence, à la luxure, à la négligence ou à la curiosité inconvenante a des répercussions directes sur l'individu (car il est corrompu et sa communauté en souffre) et sur sa communauté, car son comportement déviant attire l'attention destructrice de cette force maléfique.

La personne moyenne connaîtra la plus puissante de ces forces par des noms évocateurs, tels que le Dieu du sang, le Seigneur de la peste, le Seigneur du changement et le Prince de la douleur. Même les érudits les plus instruits de ces traditions interdites ne peuvent que deviner ce qui motive ces pouvoirs obséquieux, ou même s'ils ont un autre objectif que leurs pulsions primitives.

Il semble qu'il y ait des factions concurrentes qui se consacrent à différents aspects de la ruine, et elles sont autant ennemies les unes des autres que du reste de l'Ancien Monde. Dans les rares occasions où ils coopèrent, comme ils l'ont fait pendant la Grande Guerre contre le Chaos il y a plus de deux cents ans. Certains prétendent que les cultes dédiés aux Dieux du Chaos ont infiltré l'Empire. La plupart d'entre eux le rejettent comme une absurdité, car aucun homme sensé ne serait assez stupide pour adorer l'une des Puissances de la Ruine.

PRIÈRES

Un petit nombre de fidèles se distinguent de leurs congénères, apparemment capables de faire appel à l'intervention directe de leur divinité sous la forme de miracles. Ceux qui accomplissent de tels exploits sont connus sous de nombreux noms dans différentes parties de l'Ancien Monde : Les saints vivants, les serviteurs des dieux, les sanctifiés, les volontés divines, les consacrés, mais, dans l'Empire, on les appelle le plus souvent " bienheureux ", qui est souvent utilisé comme un titre. Ainsi, si Sœur Anna était bénie par Sigmar, c'est-à-dire qu'elle recevait la grâce de Sigmar, capable de faire exaucer ses prières, elle deviendrait "La Bienheureuse Anna", ou, dans son intégralité, "La Bienheureuse Anna, Sœur de Sigmar".

Le Benis

Il y a deux Talents qui marquent spécifiquement ceux qui sont Bénis par les dieux : Bénis et Invoquer. Les personnages avec le Talent Bénis peuvent exécuter des Bénédictions, qui sont des manifestations mineures de la volonté divine, tandis que le Talent Invoquer permet aux Bénis de faire appel à leurs dieux pour des Miracles plus puissants. Pour en savoir plus sur ces talents, **voir le chapitre 4 : Compétences et Talents.**

Bénédictions et Miracles

La Bénédiction et les Miracles sont des prières prononcées par l'un des Bienheureux, et ensuite habilitées par un dieu. Pour réaliser une bénédiction ou un miracle, faites un **Test de Prière stimulant (+0)**. Si vous obtenez un succès, votre bénédiction ou votre miracle se manifeste selon ses règles, et un SL élevé vous donnera des effets bonus. Si vous obtenez un échec, vos paroles sont prononcées, mais votre dieu, pour une raison quelconque, refuse d'écouter. Si vous avez un Échec Critique a votre Test de Prière, vous avez offensé votre dieu et devez lancer sur la table de la Colère des Dieux.

Limitations

Vous devez être capable de parler pour entonner la prière, le rite, le chant ou le cantique requis pour faire une bénédiction ou un miracle. Chacune de vos bénédictions ou miracles ne peut être en vigueur qu'une seule fois, ce qui signifie que vous devez attendre qu'une prière existante prenne fin avant d'utiliser à nouveau la même prière.

Les invocations multiples d'une même prière par différents individus n'offrent pas de bonus cumulatifs. Ainsi, le fait d'entonner deux *Bénédictions de Finesse* ne donnera qu'un bonus de +10 à la Dextérité.

Points de Péché

Les Bienheureux sont surveillés de près par les dieux et risquent de gagner la disgrâce de leurs divinités s'ils agissent à l'encontre de la volonté de leurs dieux. Dans le jeu, ceci est représenté par des Points de Péché.

Si vous violez l'une des Contraintes du Culte énumérées sous votre dieu, le MJ vous accordera un ou plusieurs Points de Péché. Chaque fois que vous recevez un Point de Péché, il est ajouté à votre total actuel. Il n'y a pas de maximum au nombre de Points de Péché que vous pouvez gagner. Plus vous avez de points, plus votre dieu est susceptible d'être contrarié si vous faites appel à l'aide divine.



C'EST UN PÊCHE!

Il existe de nombreuses façons différentes pour les Bienheureux de briser leurs contraintes ; les MJ devraient considérer l'ampleur de l'infraction lors de l'attribution de leurs Points de Péché et les répartir proportionnellement, normalement de 1 à 3. Par exemple, l'une des contraintes du culte des Myrmidia consiste à respecter les prisonniers de guerre. Si un prêtre myrmide refusait à un prisonnier de guerre assoiffé un verre d'eau, il pourrait gagner un seul Point pour le péché. Battre un prisonnier serait une grande infraction, en obtenant peut-être 2 Points de Péché. Torturer ou tuer un prisonnier sans défense est inacceptable pour Myrmidia, gagnant facilement 3 Points de Péché ou peut-être plus.

Les MJ bienveillants peuvent souhaiter avertir les joueurs avant qu'ils ne commettent des infractions, surtout s'ils sont nouveaux à WFRP.

Péché et Colère

Faire appel à votre divinité quand vous avez agi contre la volonté du dieu est risqué. Chaque fois que vous faites un Test de Prière, si les unités du résultat est égal ou inférieur à votre total actuel de Points de Péché, alors vous subirez la colère des dieux, même si le Test de Prière est un succès.



OPTIONS : PRÊCHE-LE, MA SOEUR!

Chacun des dieux a des styles de prières différents, conçus pour être chantés de différentes manières. Qu'il s'agisse des cris de guerre d'Ulric, de chanson de marin de Manaan ou des lamentations de Morr, chacun exige que les mots soient prononcés (ou chantés) fermement, et avec conviction. Pour représenter cela, le MJ peut exiger que les tests de prière qui sont chantés discrètement ou avec méfiance aient une difficulté supérieure.

Colère des Dieux

La table de la Colère de Dieu est utiliser chaque fois que vous un Echec Critique sur un Test de Prière, ou lorsque les unités d'un Test de Prière sont égales ou inférieures à vos points de péché actuels. Le MJ peut aussi l'utiliser, ou en tirer les résultats, chaque fois que vous insultez bêtement l'un des dieux. Lorsque vous lancez le dé sur la table Colère des Dieux, ajoutez +10 au résultat pour chaque Point de Péché que vous avez accumulé. Après avoir lancé le dé et appliqué le résultat, réduisez vos points de péché de 1, à un minimum de 0.



TU DOIS PRIER !

Si un personnage se comporte d'une manière particulièrement pieuse, par exemple en accomplissant un pèlerinage pénible ou en faisant un don important à son culte, le MJ peut souhaiter supprimer un ou plusieurs points de pêché avec un Test de Prière réussi, utilisé pour montrer que vous êtes en quête d'absolution. Ceci, bien sûr, comporte aussi le risque de la colère des dieux. Sinon, la seule façon de supprimer les points de péché est de lancer le dé sur la table de la Colère des Dieux.

LA TABLE DE LA COLÈRE DES DIEUX

Lancer Pourcentage	Résulta
01-05	**Sainte Visions :** Les visions de ton dieu empoisonnent tes sens. Tenter un **Test de Résistance Moyenne (+20).** Si vous échouez, gagnez une Condition Étourdie. Le MJ détermine ce que peuvent être les visions.
06-10	**Réfléchissez à vos actes :** Tout Test de Prière réussi ne peut pas atteindre plus de +0 SL pour la semaine suivante.
11-15	**Tenez compte de mes leçons :** Vous souffrez d'une pénalité de -10 à votre Habileté de Prière pour les 1d10+Points de Pêché prochains Rounds.
16-20	**Prouvez votre dévotion :** Acquérir la condition de A Terre. Cette condition n'est pas supprimée tant que vous n'avez pas réussi un Test de Prière Moyen (+20).
21-25	**Testez ma patience :** Vous ne pouvez pas faire de Tests de Prière pour 1d10 Rounds.
26-30	**Vous ne comprenez pas mon intention :** Vous subissez une pénalité de -10 à toute compétence associée à votre déité (telle que déterminée par le MJ) pour les 1d10+Points de Pêché heures suivantes.
31-35	**Je trouve votre manque de foi troublant :** Vous ne pouvez pas faire de Tests de Prières pour 1d10+Points de Péché Rounds.
36-40	**Partagez ma douleur :** Vous souffrez de blessures de 1+points de péché, ignorant le bonus d'Endurance et les PA. Tentez également un **Test de Résistance Moyenne (+20)**. Si vous échouez, gagnez une Condition Étourdie.
41-45	**Votre cause est indigne :** Vos cibles gagnent la condition A Terre. Toutes les bénédictions ou miracles de votre divinité qui les ciblent échouent automatiquement pour les prochains 1d10+points de Péché jours.
46-50	**Cessez de jacasser :** Vous ne pouvez pas faire de Tests de Prière pour les prochains 2d10+Points de Péché rounds.
51-55	**Sentez Ma Colère :** Vous souffrez de 1d10+Points de péché Blessures. Tentez également un **Test de Résistance Stimulent (+0)**. Si vous échouez, gagnez une Condition Étourdie.

56-60	**Je ne vous aiderai pas :** Vous subissez une pénalité de -10 à une compétence associée à votre déité (telle que déterminée par le MJ) pour les prochains 1d10+points de péché jours .
61-65	**Blessures divines :** Gagnez 1+Points de péché Conditions de Saignement.
66-70	**Frappé de cécité :** Acquérir la condition de A Terre Gagnez 1+points de péché de Condition Aveugle, qui ne peut être éliminé qu'en passant un **Test de Prière Stimulent (+0),** avec succès en éliminant 1 + SL Conditions Aveuglées.
71-75	**Que Sacrifierez-vous :** Vous souffrez 1d10+Points de péché Blessures, ignorant le Bonus d'Endurance et les PAs. Essayez également un **Test de Résistance Difficile (-10)**. Si vous échouez, gagnez une Condition Étourdie.
76-80	**Vous avez péché contre moi :** Votre dieu est extrêmement agacé et vous force à faire des Tests de Prière en guise d'Action pour les prochains 1d10+Points Péché Rounds en pénitence.
81-87	**Purgez la chair :** Vous souffrez de 2d10+Points de péché Blessures, ignorant le bonus d'Endurance et les PA. Tentez également un **Test de Résistance Dur (-20)**. Si vous échouez, gagnez une Condition Étourdie. Si vous échouez avec -4 SL ou moins, obtenez une Condition Inconsciente qui dure un minimum de 1d10 Rounds.
88	**Interférence démoniaque :** Les Dieux des Ténèbres répondent à vos supplications au lieu de votre dieux. 1d10 Petits Démons apparaissent à moins de 2d10 mètres de votre position, et attaquent les cibles les plus proches.
89-95	**Craignez ma colère :** Gagnez 1+Points de péché en Conditions Brisées.
96-100	**Va faire pénitence :** Tu dois faire une pénitence.
101-105	**Châtiment :** Vous êtes réduit à 0 Blessures (si vous n'y êtes pas déjà) puis gagnez une Condition Inconsciente, qui ne peut pas être enlevée tant que vous n'avez pas récupéré au moins 1 Blessures.
106-110	**N'utilisez pas mon nom en Vain :** Vous perdez les Talents Bénis et Invoqués pour les prochains 1d10+Points de Péché jours.
111-115	**Ne comptez pas sur vos vanités :** Toutes vos Objet sont retirées, vous laissant nue. Pour chaque pénitence que vous complétez, vous aurez un objet magique pris qui vous sera retourné, si vous avez un.
116-120	**Vous abusez de ma pitié :** Vous perdez les Talents d'invoquer et de Bénir pour les prochains 2d10+Jours de Points de Péché.
121-125	**Vois Ta méchanceté :** Vous souffrez de visions atroces de tous vos échecs, qui semblent durer une éternité, mais qui sont terminés en un instant. Discutez avec votre MJ pour crée une psychologie personnalisée (voir page 190) qui reflète votre personnage qui vit l'expérience traumatisante.
126-130	**Éclairs et Tonnerre :** Ton dieu te frappe. Vous êtes réduit à 0 Blessures (si vous n'y êtes pas déjà) et obtenez la condition de Brûlure.
131-135	**Souffrez comme je souffre :** Vous gagnez 1+Points de péché chaque matin, jusqu'à ce que vous ayez fait une pénitence.
136-140	**Excommunication :** Vous perdez les Talents Invoquer et Bénir jusqu'à ce que vous exécutiez 2 Pénitences ; la première Pénitence rend le Talent Bénir, et la seconde rend le Talent Invoquer. Tous les adeptes de votre dieu sont automatiquement conscients de votre situation ; tous les Tests pour interagir avec eux sont automatiquement Très Difficile (-30), et ne peuvent être modifiés positivement au-delà de cela.
141-145	**Prouvez votre valeur :** Un serviteur divin de votre divinité apparaît à moins de 100 mètres et attaque, intervient, réprimande ou similaire selon la nature du dieu offensé.
146-150	**Je t'ai jeté dehors :** Tu es abandonné par ton dieu. Vous perdez définitivement les Talents Bénis et Invoqués, et vous perdez toutes les Avancées de Prière. De plus, tous les adeptes de votre dieu sont automatiquement conscients de votre situation ; tous les Tests pour interagir avec eux sont automatiquement très difficiles (-30), et ne peuvent être modifiés positivement au-delà.
151+	Appelé à rendre des comptes : Tu es convoqué devant ton dieu pour faire face au jugement final. A moins d'avoir un Point de Destins, vous ne revenez jamais. Si vous dépensez un Point de Destin, vous êtes renvoyé à un point choisi par le MJ, et vous subissez également les effets de **Je vous chasse**.



SERVITEURS DIVINS

Les serviteurs divins sont les serviteurs surnaturels des dieux dans le royaume matériel, de la même manière que les Démons servent les Dieux Noirs. Ils ont tendance à prendre la forme soit d'un animal favori - comme un loup blanc pour Ulric ou un aigle royal pour Myrmidia - soit d'un dévot défunt du dieu, comme un prêtre légendaire ou un templier. Pour crée des Serviteurs Divins appropriés au dieu à portée de main, utilisez les règles du **chapitre 12 : Bestiaire**, en modifiant un animal, un humain ou un démon comme bon vous semble.

Pénitence

Certains résultats de la Colère des Dieux demandent pénitence. Le MJ peut décider d'une pénitence appropriée en fonction de votre méfait, ou ils peuvent préférer que vous choisissiez votre propre pénitence, avec d'autres punitions à attendre si vous n'êtes pas suffisamment pénitent. Des exemples de pénitences typiques sont énumérés dans chaque description de culte. Les pénitences peuvent prendre la forme d'une vision, d'une inspiration divine ou, très rarement, d'une communication directe de votre divinité. Si vous n'êtes pas digne d'un tel contact, une pénitence peut être transmise par un autre membre de votre culte. Alternativement, un Serviteur Divin du culte pourrait se manifester - ce pourrait être un professeur mort, une figure de légende, ou un animal approprié - et vous informer de ce qui est réclamée. Le MJ devrait considérer les péchés impliqués, et comment le dieu en question réagirait probablement à ceux-ci.

BÉNÉDICTIONS

Les bénédictions sont des manifestations mineures de la volonté divine ; un personnage au Talent Béni reçoit les six bénédictions pour leur culte tel qu'indiqué dans **Bénédictions du Culte**.

FORMAT BÉNÉDICTION ET MIRACLE

- Nom de la Bénédiction ou du Miracle.
- **Distance** : Une portée en mètres, ou marquée comme'toucher', indiquant que vous avez besoin de toucher votre cible.
- **Cible** : le nombre de cibles touchées ; il se peut qu'il ne s'agisse que de vous.
- **Durée** : la durée de la bénédiction, généralement exprimée en tant que "instantanée" ou sous la forme d'un certain nombre de rounds.
- La description de ce que fait la Bénédiction

OPTIONS : PETITS PROBLÈMES

Les dieux s'irritent quand les Bienheureux abusent de leurs privilèges. Si le MJ le souhaite, des utilisations multiples de bénédictions et de miracles dans la même scène, sur la même blessure, sur la même cible, ou similaire peuvent mettre en colère les dieux, et entraîner des points de péché, allant généralement de 1 à 3.

NIVEAUX DE SUCCÈS

Pour chaque +2 SL que vous obtenez lors d'un Test de Prière lors d'une tentative de Bénédiction, vous pouvez choisir l'un des avantages suivants :

- **Distance :** +6 mètres.
- **Cibles:** +1
- **Durée:** +6 Rounds

Si la bénédiction en question a une durée " instantanée ", vous ne pouvez pas la prolonger. Vous pouvez choisir la même option plus d'une fois. Par exemple, si vous avez obtenu +4 SL sur une Bénédiction de Guérison, vous pouvez guérir trois cibles que vous touchiez, deux cibles à 6 mètres de distance ou une cible à 12 mètres de distance.

BÉNÉDICTIONS PAR CULTE

Manann	Bataille	Respiration	Courage	Robustesse	Sauvagerie	Ténacité
Morr	Respiration	Courage	Fortune	Justice	Ténacité	Sagesse
Myrmidia	Bataille	Conscience	Courage	Fortune	Protection	Justice
Ranald	Charisme	Conscience	Finesse	Fortune	Protection	Esprit
Rhya	Respiration	Conscience	Grâce	Guérison	Protection	Recuperation
Shallya	Respiration	Conscience	Guérison	Protection	Recuperation	Ténacité
Sigmar	Bataille	Courage	Robustesse	Puissance	Protection	Justice
Taal	Bataille	Respiration	Conscience	Robustesse	La chasse	Sauvagerie
Ulric	Bataille	Courage	Robustesse	Puissance	Sauvagerie	Ténacité
Verena	Conscience	Courage	Fortune	Droiture	Sagesse	Esprit

MANIFESTATIONS DIVINES

Les bénédictions sont subtiles, complètement imperceptibles pour ceux qui n'ont pas le Talent des Saintes Visions, leur manifestation étant généralement indiscernable à la bonne fortune. De cette façon, les clercs de l'Ancien Monde sans le Talent Béni semblent souvent être aussi efficaces que ceux qui en sont dotés.

Par comparaison, les miracles sont manifestes, toujours accompagnés de signes et de présages sacrés, qui doivent refléter les circonstances et la déité concernée. Par exemple, un miracle Ulrican peut être accompagné d'un vent glacial et du hurlement spectral des loups, tandis que ceux qui reçoivent un miracle de Manann peuvent se retrouver trempés d'eau salée.

Bénédiction de la Bataille
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Votre cible gagne +10 CC.

Bénédiction de la Respiration
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Votre cible n'a pas besoin de respirer et ignore les règles de suffocation.

Bénédiction du Charisme
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Votre cible gagne +10 Sociabilité.

Bénédiction de la Conscience
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Votre cible doit réussir un Test de Force mental Facile (+20) pour briser n'importe laquelle des Contraintes de votre divinité. S'ils échouent, ils sont couverts de honte et ne passent pas à l'action.

Bénédiction du Courage
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Votre cible gagne +10 Force Mental.

Bénédiction de la Finesse
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Votre cible gagne +10 de dextérité.

Bénédiction de la Fortune
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Le prochain test raté de votre cible peut être relancé. Le nouveau jet doit être accepté.

Bénédiction de la Grâce
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Votre cible gagne +10 Agilité.

Bénédiction de la Robustesse
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Votre cible gagne +10 D'endurance.

Bénédiction de la Guérison
Distance : Toucher
Cible : 1
Durée : Instantané
Votre cible guérit +1 blessure.

Bénédiction de la Chasse
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Votre cible gagne +10 CT

Bénédiction de la Puissance
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Votre cible gagne +10 Force.

Bénédiction de la Protection
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Les ennemis doivent faire un **Test de Force Mental Moyenne (+20)** pour attaquer votre cible comme des gouffres de honte à l'intérieur pour avoir envisagé la violence. S'ils échouent, ils doivent choisir une autre cible ou une autre Action.

Bénédiction de la Récupération
Distance : Toucher
Cible : 1
Durée : Instantané
Votre cible peut réduire d'un jour la durée d'une maladie dont elle est atteinte. Cette prière ne peut être tentée qu'une seule fois par cas de maladie et par personne.

Bénédiction de la Justice
Distance : 6 verges
Cible : 1
Durée : 6 rounds
L'arme de votre cible compte comme magique.

Bénédiction de la Sauvagerie
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Lorsque votre cible inflige une Blessure Critique, lancez deux fois le dé et choisissez le meilleur résultat.

Bénédiction de la Ténacité
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : Instantané
Votre cible peut retirer 1 condition.

Bénédiction de la Sagesse
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Votre cible gagne +10 Intelligence.

Bénédiction de l'Esprit
Distance : 6 mètres
Cible : 1
Durée : 6 rounds
Votre cible gagne +10 Instinct.



NOMS

Chaque Culte a des noms uniques pour chaque Bénédiction et Miracle - parfois plus d'un nom. Par exemple, le culte de Sigmar peut se référer à la bénédiction de la bataille comme " la litanie de la colère de Sigmar ", tandis que le culte d'Ulric peut l'appeler " la morsure acérée de l'hiver ". Les mots prononcés seront différents, mais l'effet final sera le même.

MIRACLES

Les miracles sont des manifestations majeures de la volonté d'un dieu, des événements impressionnants que tout le monde remarquera ; un personnage avec le Talent Invoquer pourra utiliser un des Miracles pour son culte, selon les listes qui suivent.

NIVEAUX DE SUCCÈS

Pour chaque 2 niveaux de réussite que vous obtenez dans un Test Miracle Prière, vous pouvez ajouter une portée, une durée ou des cibles supplémentaires égales à la valeur initiale indiquée dans le test Miracle Prière. Ainsi, un Miracle avec une portée de 50 mètres peut être augmenté de +50 mètres pour chaque +2 SL marqué.

Les miracles avec une Portée et une Cible 'Vous' ne peuvent viser que le Saint Prêtre faisant le Test de la Prière, et ne peuvent jamais avoir la portée ou les cibles augmentées. De même, si le miracle n'a pas de durée, il n'y a aucun avantage à choisir de prolonger sa durée.

Certains Miracles peuvent avoir des avantages supplémentaires, facultatifs, pour une SL supplémentaire inscrits dans leur description.

Miracles de Manann

Restez Calme

Distance : Bonus d'initiative Kilomètre
Cible : 1 voilier dans la ligne de mire
Durée : 1 heure
Vous volez le vent des voiles d'un navire ou d'un bateau. Il est complètement paralysé. Même par temps orageux, une zone d'eaux étrangement tranquilles et calmes entoure le navire tandis que des coups de vent, des pluies torrentielles et des crêtes impressionnantes s'élèvent et s'écrasent autour de lui. Cette zone de calme s'étend jusqu'aux triages de l'Initiative à partir du navire, et si le navire est propulsé par une autre méthode, comme l'aviron, la zone de calme voyage avec lui.

Visage d'Homme Noyé

Distance : Sociabilité mètres
Cible : 1
Durée : Bonus de Sociabilité Rounds
Vous implorez Manann de noyer vos ennemis. Les poumons de vos cibles se remplissent continuellement d'eau salée pendant que le Miracle est actif, et leurs cheveux flottent autour de leur tête comme submergés. Vos cibles deviennent Fatiguées et sont sujettes aux règles de Noyade et de Suffocation **(page 181)** pendant que le Miracle est en vigueur. Lorsque le miracle prend fin, vos cibles doivent tenter un **Test de Résistance Stimulent (+20)**. Si un échec est marqué, infligez également une Condition A Terre.



Beaux Vents

Distance : Bonus d'initiative Kilomètre
Cible : 1 voilier dans la ligne de mire
Durée : 1 heure
Les voiles des navires cibles se remplissent de vents favorables, ce qui leur permet d'atteindre leur destination en toute sécurité. Tant que ce Miracle est actif, le voilier se déplace à sa vitesse maximale, quels que soient le vent, la marée ou le courant, et tous les Tests effectués pour diriger le bateau reçoivent un bonus de +10.

La Bonté de Manann

Distance : Toucher
Cible : 1
Durée : Instantané
Vous implorez Manann de vous fournir de la nourriture. En pénétrant dans un plan d'eau, vous attrapez suffisamment de poissons pour nourrir une personne ; si vous pénétrez dans la mer, vous fournissez assez de poissons pour 2 personnes. Pour chaque +2 SL, vous pouvez nourrir une autre personne.

Pied Marin
Distance : Sociabilité mètres
Cible : 1
Durée : Bonus de Sociabilité Rounds
Vos cibles sont immédiatement trempées dans l'eau salée et enroulées comme sur le pont roulant d'un navire lancé dans la tempête. Leurs cheveux sont fouettés par les vents spectraux, et un torrent d'embruns leur fouette la peau. Ils gagnent chacun une Conditions Aveuglé, Sourds et Fatigués, et doivent tenter un **Test d'Agilité Moyen (+20)** pour utiliser leur Mouvement. S'ils échouent, ils acquièrent également une Condition de A Terre.

Marche surl'Eau
Distance : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus de Sociabilité minutes
Vous demandez à Manann de vous permettre de traverser une étendue d'eau libre comme s'il s'agissait d'un sol solide. Ceci ne fonctionne que sur de plus grands plans d'eau d'une largeur d'au moins 10 mètres. Tout ce qui est plus petit est trop éloigné du domaine de Manann pour qu'on le remarque.

Miracles de Morr

Masque Mortuaire
Distance : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus de Sociabilité Rounds
Morr passe à travers vous, perçant le Portail pour faire connaître sa présence à vos ennemis. Votre visage prend un air cadavérique, et vous gagnez Peur 1.

Détruire les Morts-Vivants
Distance : Vous
Cible : Zone d'effet
Durée : Instantané
Vous appelez le pouvoir de Morr de frapper tous les morts-vivants. Un feu noir se propage de votre corps dans un cercle parfait Bonus Sociabilité mètres à Toutes les cibles potentielles avec le Trait de créature Mort-Vivant perdent 1d10 Blessures, ignorant le bonus d'Endurance et la PA. Tout Mort vivant détruit par ce Miracle ne pourra plus jamais être élevé avec Nécromancie dans des conditions normales. Pour chaque +2 SL, vous pouvez augmenter la zone d'effet de +mètres de Bonus de Sociabilité.

Condamner
Distance : Toucher
Cible : 1
Durée : Instantané
En regardant profondément dans les yeux de votre cible tout en murmurant un hymne à Morr, on vous offre une vision du destin de la cible, un aperçu de ce que l'avenir vous réserve. Cela est presque toujours lié à la mort de la cible. Ce miracle ne peut être exécuté qu'une seule fois sur un personnage, après quoi le talent Condamné peut être acheté avec XP comme s'il était dans la carrière de la cible.

Derniers Rites
Distance : 1 mètre
Cible : 1
Durée : Instantané
Tu chantes un requiem solennel sur un cadavre. Ce miracle assure que l'âme est envoyée par le portail vers le royaume de Morr, et garantit que le cadavre ne peut être la cible d'aucun sort nécromantique. Si le Miracle cible un ennemi avec les Traits de Morts-Vivants et de Créatures Constructrices, il sera détruit.

Seuil du Portail
Distance : Toucher
Cible : Zone d'effet
Durée : Spécial
Vous tracez une ligne jusqu'à 8 mètres de long sur le sol tout en incantant un hymne à Morr. En promulguant le Miracle, un portail indistinct et obscur semble se manifester au grognement rauque des corbeaux. Les créatures avec le Trait de créature Mort-Vivant doivent réussir un **Test de Force Mental Stimulent (+0)** pour franchir la ligne. Les créatures avec des morts-vivants et des constructions ne peuvent tout simplement pas franchir la ligne. Le Miracle reste en vigueur jusqu'à l'aube.

La Main du Séjour de Morr
Distance : Toucher
Cible : 1
Durée : Bonus de Sociabilité heures (spécial)
Vous touchez les yeux d'un proche de la mort et demandez à Morr de guider l'âme en vous, mais ne la prenez pas. La cible doit avoir 0 Blessures et être volontaire. Pendant toute la durée du miracle, la cible acquiert la condition Inconsciente et ne se détériorera pas jusqu'à la fin du miracle, évitant la maladie, ignorant les blessures et les poisons critiques, et autres choses semblables. Ce miracle prend fin si une guérison appropriée est apportée, ou si vous exercez les derniers sacrements. Si vous faites cela, ce qui prend environ une minute, l'âme de la cible passera par le portail de Morr à sa mort, et le cadavre qui en résulte ne sera peut-être jamais la cible de Nécromancie.

Miracles de Myrmidia

Soleil Flamboyant
Distance : Vous
Cible : Zone d'effet
Durée : Instantané
Vous appelez Myrmidia à parcourir le champ de bataille des ennemis déshonorants, et un éclat aveuglant de lumière dorée éclate. Tous les non-Myrmidiens qui regardent dans votre direction reçoivent 1 Condition Aveuglé. Pour chaque +2 SL, ils reçoivent +1 Aveuglé.

Œil d'Aigle
Distance : Sociabilité mètres
Cible : Vous
Durée : Bonus de Sociabilité Rounds
Vous demandez à Myrmidia d'envoyer un Serviteur Divin pour vous accorder la connaissance de vos ennemis. Un aigle spectral se manifeste, s'élevant dans le ciel. L'aigle ressemble à un aigle normal et possède les capacités d'un

aigle normal, mais ne peut pas affecter physiquement le monde, ni être blessé de quelque façon que ce soit. Pendant que le Miracle est en vigueur, vous pouvez voir à travers les yeux de l'aigle et contrôler sa fuite, surveiller le champ de bataille et espionner vos ennemis. Votre vision est aiguë, mais vous n'avez accès à aucun de vos propres talents pour améliorer votre perception, comme Vision nocturne. En regardant à travers les yeux de l'aigle, vous ne pouvez pas voir à travers vos propres yeux, vous laissant potentiellement vulnérable.

L'appel de la Fureur
Distance : Sociabilité Mètres
Cible : Bonus d'Intelligence alliés
Durée : Bonus Sociabilité Rounds
Vos prières passionnées inspirent à vos alliés un mépris furieux pour leurs ennemis. Tous les alliés affectés reçoivent la Psychologie de la Haine à l'égard de tout engagement au combat.

Inspirant
Distance : Sociabilité Mètres
Cible : Bonus Intelligence alliés
Durée : Bonus Sociabilité Rounds
Vos prières enthousiasmantes inspirent la discipline et la coordination au sein des rangs. Les cibles affectées gagnent le Talent Percé la Ligne +1.

Bouclier de Myrrmidia
Distance : Sociabilité Mètres
Cible : Bonus Intelligence alliés
Durée : Bonus Sociabilité Rounds
Vos prières vigoureuses incitent Myrmidia à protéger vos alliés dans des torrents de lumière scintillants et étincelants, sous les coups de l'ennemi. Tous ceux qui sont affectés gagnent +1 PA sur tous les emplacements.

Lance de Myrrmidia
Distance : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus Sociabilité Rounds
Si vous maniez une lance, elle gagne la qualité Impact, et compte comme magique.

Miracles de Ranald

Une Invitation
Distance : 1 mètre
Cible : 1
Durée : Instantané
Vous jouez l'une des énigmes de Ranald concernant les portes, et si elles existent si elles sont fermées. Une porte, une fenêtre ou une écoutille que vous ciblez a une protection qui peut être défaite : la serrure se déverrouille, le loquet se déverrouille, la corde se dé-attache. Pour chaque +2 SL, vous pouvez choisir une autre méthode de verrouillage de la porte, de la fenêtre ou de l'écoutille.

Yeux de Chat
Distance : Sociabilité Mètres
Cible : Vous
Durée : Bonus Sociabilité Rounds
Existe-t-il quelque chose qui ne soit pas visible ? Vous jouez avec Ranald, qui envoie un serviteur divin sous la forme d'un chat en guise de réponse. Le chat ressemble à un chat normal et a les capacités d'un chat normal, mais il ne peut en aucun cas être blessé.

Pendant que le Miracle est en vigueur, vous percevez tout ce que le chat perçoit - la vue, le son, le toucher - et contrôlez ses mouvements. Vos sens sont aussi aiguisés que ceux d'un chat, mais vous n'avez accès à aucun de vos propres talents pour améliorer vos sens, comme la vision nocturne. Tant que le Miracle est en vigueur, vous ne pouvez rien percevoir par vos propres sens, vous laissant vulnérable.



La Grâce de Ranald
Distance : Toucher
Cible : 1
Durée : Bonus Agilité Rounds
Vous demandez à Ranald de laisser votre cible franchir les limites de la réalité. Votre cible gagne +10 Agilité, +10 Furtivité, et le Talent +1 *Agilité Féline* pour la durée du Miracle.

Homme Riche, Homme Pauvre, Mendiant, Voleur
Distance : 1 mètre
Cible : 1
Durée : Bonus Sociabilité Minutes
Vous souriez à Ranald en demandant pertinemment ce qu'est exactement la richesse de la cible ? Pour chaque cible affectée, choisissez une option

- le sac de la cible semble vide
- le sac de la cible semble plein
- la tenue vestimentaire de la cible semble bon marché et peu remarquable
- la tenue vestimentaire de la cible semble riche et finement travaillée
- un seul objet de valeur est impossible à percevoir

Pour chaque +2 SL, vous pouvez sélectionner un effet supplémentaire pour l'une de vos cibles.

Restez Chanceux !
Distance : Vous
Cible : Vous
Durée : Spécial
Croisant les doigts, vous posez l'énigme de Ranald et demandez ce qu'est, exactement, la chance ? Gagnez +1 point de Fortune. Pour chaque +2 SL, vous pouvez gagner un point de Fortune supplémentaire de +1, ce qui peut vous amener au-delà de votre maximum normal. Vous ne pouvez pas invoquer ce miracle à nouveau jusqu'à ce que vous atteigniez 0 points de Fortune.

Tu Ne M'as Pas Vu, N'est-Ce Pas ?
Distance : Sociabilité Mètres
Cible : 1
Durée : Bonus Sociabilité Rounds
Vous posez une énigme complexe concernant la réalité de ce qui n'est pas perçu. Les cibles touchées par ce miracle peuvent passer inaperçues et ne pas être remarquées, à condition qu'elles ne fassent rien pour attirer l'attention sur elles, comme toucher, attaquer, appeler quelqu'un, jeter un sort ou faire un bruit fort. Vous ne pouvez invoquer ce Miracle que si personne ne vous regarde pas.

Miracles de Rhya

Les Enfants de Rhya
Distance : Vous
Cible : Zone d'effet
Durée : Bonus Sociabilité Rounds
En posant les mains sur la terre, vous chantez une prière à Rhya pour qu'elle vous aide à comprendre son Royaume. Ce miracle ne peut être invoqué qu'à l'extérieur, en dehors des agglomérations. Vous sentez la présence et le passage de toutes les créatures sensibles dans Sociabilité Mètres. Chaque +2 SL étend la zone d'effet de +Sociabilité Mètres..

La Moisson de Rhya
Distance : Toucher
Cible : Vous
Durée :1 Round
Tu chantes à Rhya, et la vie jaillit. Les fruits, légumes et champignons comestibles poussent à l'endroit où vous les touchez. Pour chaque tour au cours duquel le Miracle est en vigueur, vous faites pousser suffisamment de nourriture pour nourrir une personne. Le type de nourriture dépend de l'endroit où vous vous trouvez : dans une caverne, vous pouvez cultiver des champignons, tandis qu'à l'extérieur, vous pouvez faire pousser de nombreux fruits et légumes différents.

Refuge de Rhya
Distance : Vous
Cible : Vous
Durée : Spécial
Vous chantez l'un des hymnes de Rhya concernant l'abri et la sécurité. Vous ne pouvez invoquer ce Miracle qu'à l'extérieur et en dehors des colonies. Vous découvrez un abri naturel parfait. Une combinaison de terre et d'arbres a formé un endroit parfait pour camper pour la nuit. L'endroit est protégé des vents et des pluies naturelles et dure aussi longtemps que vous y campez. L'abri est assez grand pour 1 personne. Pour chaque +2 SL, il convient à un autre individu. Quand vous quittez le camp, l'abri ne peut pas être redécouvert, comme s'il n'existait que par la volonté de votre déesse.

Le Succès de Rhya
Distance : Sociabilité Mètres
Cible : Bonus Sociabilité Alliées
Durée : Instantané
Tu chantes le chant de revitalisation de Rhya. Toutes les cibles affectées ont 1 Condition enlevée. Si cela enlève toutes les Conditions endurées, les cibles se sentent aussi rafraîchies que si elles venaient de se réveiller d'une bonne nuit de sommeil, et gagnent un bonus de +10 à tout test lors de leur prochain Tour.

Le Toucher de Rhya
Distance : Toucher
Cible : 1
Durée : Spécial
Vous imposez les mains sur une cible blessée ou malade pendant que vous chantez vos prières. Sélectionnez l'un des effets suivants :

- Guérison Bonus de Sociabilité Blessures.
- Guérison 1 Maladie d'origine naturelle

Pour chaque + 2 SL, vous pouvez choisir un autre effet et choisir le même effet plusieurs fois. Ce miracle est lent, avec des effets qui prennent au moins 10 minutes à se manifester. S'il est interrompu, le Miracle devra être réessayé.

L'Union de Rhya
Distance : Toucher
Cible : Spécial
Durée : Bonus Sociabilité Heures
Vous bénissez et consacrez l'union entre deux âmes. Pendant que le Miracle est en vigueur, si cela est biologiquement possible, le couple concevra un enfant.

Miracles de Shallya

Résistance de Anchorite
Distance : Sociabilité Mètres
Cible : 1
Durée : Bonus Sociabilité Rounds
Vos prières sincères font appel à Shallya pour qu'elle donne à la cible la force de survivre. La cible ne ressent aucune douleur et ne subit aucune pénalité causée par les Conditions.

Baume Pour l'Esprit Blessé
Distance : Toucher
Cible : 1
Durée : Bonus Sociabilité Minutes
Vous demandez à Shallya de calmer l'esprit troublé de vos cibles. Tous les traits Psychologiques sont enlevés pour la durée, et ensuite les cibles entrent dans un sommeil profond et reposant qui dure jusqu'au prochain lever du soleil, en supposant qu'elles ne soient pas dérangées. Les cibles involontaires peuvent faire un Test Stimulent (+0) de Calme pour résister au sommeil).

Catharsis Amère
Distance : Toucher
Cible : 1
Durée : Instantané
En réponse à vos prières sincères, Shallya attire un poison ou une maladie en vous et la purge, l'enlevant complètement du corps de votre cible. Pour chaque +2 SL vous pouvez purger une autre maladie ou poison. Pour chaque poison enlevé ou maladie guérie de cette manière, vous souffrez de Blessures égales à 1d10 - votre Bonus de Sociabilité, qui ne peut être modifié ni du Bonus d'Endurance ni des Points Armure.

Martyr
Distance : Sociabilité Mètres
Cible : 1
Durée : Bonus Sociabilité Rounds
Vous entonnez des prières sur la nécessité pour Shallya d'assumer la douleur du monde. Les dommages subis par vos cibles sont à la place subis par vous. Si vous subissez des Dommages à cause de ce Miracle, votre Bonus d'Endurance est doublé aux fins du calcul des Blessures subies à cause de ce Dommage.

Les Larmes de Shallya
Distance : Toucher
Cible : 1
Durée : Spécial
Vous faites appel avec passion à Shallya pour épargner une pauvre âme blessée alors que des larmes coulent librement sur vos joues. Vous priez pour 10 - Bonus Sociabilité Rounds, à ce moment vous guérissez la cible d'une Blessure Critique. Pour chaque +2 SL, vous pouvez guérir une autre Blessure Critique. Si votre prière est interrompue, la cible ne reçoit aucun bénéfice. Ce Miracle ne peut pas rattacher des parties du corps amputées.

Innocence Sans Tache
Distance : Toucher
Cible : 1
Durée : Instantané
En mettant la main sur les affligés, vous suppliez Shallya de les débarrasser de la corruption récemment acquise. La cible perd 1 point de Corruption, et peut en perdre un autre par +2 SL marqué. Cependant, les Dieux du Chaos n'aiment pas être aussi directement opposés. Si une tentative d'invoquer le Miracle déclenche une Maladresse, vous et la cible gagnez 1d10 points de corruption en plus de tout autre effet. Ce miracle doit être accompli dans l'heure qui suit l'obtention d'un point de corruption par la cible.

Miracles de Sigmar

Le Phare de la Vertu Bienfaisante
Distance : Vous
Cible : Zone d'effet
Durée : Bonus Sociabilité Rounds
Comme vous vociférer des prières au nom de Sigmar, vous devenez imbibé d'un feu saint de la justice. Tous les alliés de la Ligne de Vue vers vous enlèvent instantanément toutes les Conditions *Brisées*, et gagnent le Talent *Intrépide* tant que le Miracle est en vigueur et se maintiennent dans votre ligne de vue. Tous les Peaux-Vertes avec une Ligne de Vue vers vous sont sujets à la *Peur* 1.

Ne Tenez pas Compte de la Sorcière
Distance : Vous
Cible : Zone d'effet
Durée : Bonus Sociabilité Rounds
Vous demandez à Sigmar de protéger vos proches de l'influence du Chaos. Tout sort qui cible n'importe qui ou n'importe où à l'intérieur de la zone du Bonus de Sociabilité subit une pénalité de -20 aux tests de langue (Magick), en plus de toute autre pénalité. Pour chaque +2 SL, vous pouvez augmenter la zone d'effet de votre Bonus de Sociabilité en mètres.

Le Marteau Fougueux de Sigmar
Distance : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus Sociabilité Rounds
Vous chantez les bénédictions de la puissance de Sigmar. Si vous maniez un marteau de guerre, il compte comme magique, inflige + Bonus de Sociabilité au Dégâts, et toute cible touchée reçoit les Conditions *Enflammées* et *A Terre.*



Âme de Feu
Distance : Vus
Cible : Zone d'effet
Durée : Instantané
Vous appelez le pouvoir de Sigmar de frapper les ennemis de l'Empire. Un feu sacré explose de votre corps en explosant vers l'extérieur pour un nombre de mètres égale au Bonus de Sociabilité. Toutes les cibles à portée de tir subissent des blessures de 1d10 sans tenir compte du bonus d'Endurance et des PA. Les cibles ayant les traits de créatures mortes-vivantes et de démons obtiennent également la condition *Enflammée.* Pour chaque +2 SL, vous pouvez augmenter la zone d'effet de +2 mètres du Bonus de Sociabilité, ou infliger un +2 de dégâts supplémentaires aux Peaux-vertes, Morts-Vivant ou Serviteurs des Puissances Ruineuses affectées.

Comète à Deux Queues
Distance : Sociabilité Mètres
Cible : Zone d'effet
Durée : Instantané
Vous invoquez des litanies à Sigmar, l'appelant à frapper ses ennemis. Une comète à deux queues, qui s'enflamme dans son sillage, tombe du ciel pour frapper un point à portée de vue. Tout ce qui se trouve à l'intérieur de la zone du bonus de la Sociabilité à proximité du point d'impact subit 1d10 + SL de dégâts, ignorant le Bonus d'Endurance et les Points d'Armure, et obtient la Condition *Enflammé.* La cible doit se trouver à ciel ouvert et ne peut viser que ceux que Sigmar considère comme des ennemis.

Vaincre les Injustes
Distance : Sociabilité mètres
Cible : Bonus Sociabilité alliés
Durée : Bonus Sociabilité Rounds
Vos prières inspirent à vos alliés un mépris furieux pour les ennemis de Sigmar. Tous les alliés affectés reçoivent la Psychologie de la Haine envers les Peaux Vertes, les Morts-Vivants, et tous ceux qui sont associés au Chaos.

Miracles de Taal

Instincts Animale
Distance : Toucher
Cible : 1
Durée : Bonus Sociabilité Heures
Vous entonnez des chants décrivant les sens extraordinaires de Taal et l'appelant à l'aide. Pendant que le Miracle est en vigueur, vous gagnez +1 Talent de Sens Aigu (choix) et, si vous vous reposez, vous vous réveillerez automatiquement si une menace se trouve dans Initiative mètres.

Roi de la Nature
Distance: Sociabilité mètres
Cible: 1
Durée: Bonus Sociabilité Rounds
Vous chantez une prière faible, et Taal répond avec un animal sauvage approprié à la région environnante, qui agira selon vos souhaits pour la durée du Miracle. Voir Les Bêtes du Reikland à la page 314 pour des exemples d'animaux qui peuvent être appelés.

Cerf Bondissant
Distance : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus Sociabilité Rounds
Tu chantes au Père Taal, et il t'accorde sa faveur, t'imprégnant de rapidité et d'agilité. Vous gagnez +1 Mouvement et +1 Talent *Jambes Puissantes*. De plus, vous réussissez automatiquement tous les Tests d'Athlétisme pour sauter avec au moins +0 SL ; si votre score est inférieur, augmentez la SL à 0.

Le Seigneur de la Chasse
Distance: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus de Sociabilité Heures
Vous faites appel à Taal pour vous guider dans la chasse de votre proie, qui doit être un animal que vous avez vu, ou un individu que vous connaissez (limité par le MJ). Tant que le Miracle est en vigueur, vous ne pouvez pas perdre la trace de votre proie, sauf par des moyens surnaturels. Si votre proie entre dans un village, la piste s'arrête là. Vous recevez également un bonus de +10 à tous les Tests concernant votre proie pendant que vous êtes sous l'influence du Miracle.

Dent et Griffe
Distance: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus de Sociabilité Rounds
Vous demandez à Taal de vous accorder la puissance féroce de son royaume. Gagnez les Traits de Créatures de *Morsure* (Bonus de Force +3) et d'*Arme* (Bonus de Force+4). Ces attaques sont magiques..

Pieds Emmêlés
Distance: Sociabilité mètres
Cible: Zone d'effet
Durée: Instantané
Tu fais appel à Taal, en chantant des prières pour protéger ses endroits sauvages. Les racines, les vignes et les lianes s'enroulent autour de vos ennemis. Toutes les cibles se trouvant à l'intérieur des Mètres de Bonus de Sociabilité du point de la cible gagne une Condition Enchevêtrement. Pour chaque +2 SL, vous pouvez augmenter la zone d'effet de votre Bonus de Sociabilité en mètres, ou infliger une Condition Enchevêtrement supplémentaire. Pieds emmêlés a une Force égale à votre Force Mental pour vous libérer.

Miracles d'Ulric

Le froid de la Gelée Rauque
Distance: Vous
Cible: Cible : Zone d'effet
Durée: Bonus Sociabilité Rounds
Tu cries des prières de colère, et Ulric réplique avec froideur. Vos yeux prennent une teinte bleu acier et l'air autour de vous devient anormalement froid. Vous causez de la *Peur (1)* (voir page 190) chez tous les ennemis, et tous ceux qui se trouvent dans votre rayon d'action perdent -1 Avantage au début de chaque Round, car ils sont frigorifiés au plus profond des os.

Hurlement du Loup
Distance: Sociabilité Mètres
Cible: Spécial
Durée: Bonus Sociabilité Rounds
Tu hurles pour demander l'aide d'Ulric, et il envoie un serviteur divin mineur sous la forme d'un loup blanc. Le loup combat vos ennemis pour la durée du Miracle, avant de disparaître sur les Terres de Chasse d'Ulric avec un hurlement spectral et effrayant de sanglot. Les Loups Blancs ont les statistiques d'un Loup (voir page 317) avec les Traits de Créatures *Frénésie*, *Magie*, et *Taille (Large)*.

La Fureur d'Ulric
Distance: Sociabilité Mètres
Cible: 1
Durée: Bonus Sociabilité Rounds
Tu chantes des prières furieuses, et la férocité d'Ulric s'étend. Les cibles gagnent la Psychologie *Frénésie*.

La Fourrure du Loup d'Hiver
Distance: Toucher
Cible: 1
Durée: Bonus Sociabilité Heures
Vos prières mugissantes attirent l'attention d'Ulric, permettant à vos cibles de survivre à la morsure de son royaume. Bien que les cibles ressentent encore la douleur et l'inconfort causés par le froid et le temps hivernal, elles ne subissent aucune pénalité.

Le Jugement du Roi des Neiges
Distance: Sociabilité Mètres
Cible: 1
Durée: Instantané
Vous demandez à Ulric de manifester son mépris pour les faibles, les lâches et les menteur. La cible souffre de 1d10 blessures

ignorant le bonus d'Endurance et les points d'armure. Si le MJ juge que la cible n'est ni faible, ni lâche, ni malhonnête, vous en subirez les conséquences à la place.

La Morsures de L'Hiver
Distance: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus Sociabilité Rounds
Vous hurlez des prières concernant Blitzbeil, la hache assoiffée d'Ulric. Si vous maniez une hache, elle compte comme magique, elle cause des dégâts supplémentaires de + SL, et toute cible vivante touchée doit faire un test de **Résistance stimulant (+0**ou gagner un état *Étourdit*. De plus, les cibles atteintes perdent toutes leurs conditions de *Saignement* au fur et à mesure que leur sang gèle ; de même, les attaques de votre hache ne peuvent causer aucune condition de *Saignement.*

Miracles de Verena

Comme Verena en est Témoin
Distance: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus Sociabilité Rounds
En appelant Verena comme témoin, la vérité de vos paroles rayonne à la vue de tous. Pendant toute la durée du miracle, si vous ne dites que la vérité, tous les auditeurs croiront que vous parlez sincèrement. Cela ne signifie pas nécessairement qu'ils seront d'accord avec vos conclusions, bien sûr.



Justice Aveugle
Distance: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus Sociabilité Rounds
Tu articules des prières concernant les perceptions aiguës de Verena, capables de percer jusqu'à la vérité de toutes choses. Vous pouvez faire un test de **Perception simple et stimulant (+0)** pour voir à travers les sorts et les miracles d'illusion ou d'erreur d'orientation. Vous pouvez également faire un test **d'Intuition moyen (+20)** pour savoir si un personnage qui vous parle ment. Note : ceci ne vous dira que si le personnage croit qu'il dit la vérité, il ne vous avertira pas s'il se trompe.

Les Chaînes de la Vérité
Distance: Sociabilité Mètres
Cible: 1
Durée: Bonus Sociabilité Rounds
Votre appel à Verena, demandant son jugement concernant un criminel présumé. Si votre cible a commis un crime et prétend qu'elle ne l'a pas fait, alors qu'elle est affectée par ce miracle, elle obtient une condition Enchevêtrer qui ne peut pas être retirée pour le temps nécessaire. Si vous avez faussement accusé la cible, Verena est mécontente de votre manque de sagesse : vous gagnez +1 point de péché et devez immédiatement faire un jet sur **La Colère des Dieux.**

Épée de Justice
Distance: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus Sociabilité Rounds
Tu pries Verena de guider ta lame pour abattre les injustes. Si vous maniez une épée, elle ignore les PA, et compte comme magique. De plus, si les adversaires frappés sont des criminels (tel que déterminé par le MJ, ils doivent faire une **Résistance moyenne (+20**ou subir une condition *Inconsciente* qui dure au moins Bonus de Sociabilité Rounds Si un crime est commis sur les adversaires inconscients, vous souffrez de +1 point de péché par crime.

La Vérité Sera Dévoilée
Distance: Bonus Sociabilité Mètres
Cible: 1
Durée: Instantané
Vous entonnez des prières sur la capacité de Verena à trouver la vérité. Vous pouvez poser une seule question aux cibles. Il y sera immédiatement répondu de manière véridique et complète. Si vous le désirez, les cibles peuvent tenter de résister,
en contestant votre SL avec un **Test de Calme Moyen (+20** S'ils réussissent, ils peuvent refuser obstinément de répondre. S'ils atteignent +2 SL, ils peuvent retenir des informations mineures. +4 SL leur permet de ne pas divulguer des informations importantes tandis que +6 SL leur permet de mentir complètement. Vous saurez s'ils résistent avec succès, bien que vous n'ayez pas de connaissances spécifiques sur leur tromperie, ou de preuves de leur malhonnêteté.

Sagesse du Hibou
Distance: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus Sociabilité Rounds
Vous demandez à Verena de vous inculquer sa sagesse et son savoir. Vous gagnez un bonus de +20 sur tous les tests d'intelligence pendant que ce Miracle est en vigueur. De plus, vos pupilles se dilatent largement, et votre regard devient perçant et troublant : gain +1 *Menaçant* et le Talent *Sens Aigu (Vue)* .

MAGIE



Gardez vos canons, espèce d'idiot ! On n'en a pas besoin.

- thyrus Gorman, patriarche de l'ordre Lumineux

Les capacités magiques vous identifient comme une figure de terreur et de crainte dans l'Empire. Avant l'établissement des écoles de magie d'Altdorf, ceux qui étaient capables d'exercer la magie étaient traités de hors-la-loi. De nos jours, être une sorcière n'est pas illégal, mais jeter de la magie sans licence l'est. Les lanceurs de sorts au sein de l'Empire doivent soit étudier aux collèges de magie, soit s'abstenir de jeter des sorts, soit espérer que personne ne remarque leur activité illicite. Même les magistrats titulaires d'une licence sont généralement craints et évités , le statut juridique n'a rien fait pour réduire la crainte superstitieuse du commun des mortels.

La magie est considérée comme non naturelle et est connue pour ses aspects les plus sombres : les maléfices de la sorcellerie, la résurrection des morts et l'appel des entités démons. Même lorsqu'elle est pratiquée selon l'enseignement des Collèges, la magie peut être source d'ennuis. La source même de la magie est instable, et même le lanceur de sorts le plus expérimenté peut perdre sa concentration, entraînant des accidents dangereux et des effets secondaires imprévus.

L'AETHYR

Les érudits de la magie tirent leur apprentissage des Elfes, qui ont expliqué que la source de tout pouvoir magique est l'Aethyr. Cette dimension infinie, que l'on dit être la terre nourricière des démons et des esprits, existe au-delà du monde physique. Les Elfes enseignaient qu'au nord de l'Empire, une grande brèche dans le tissu du monde était déchirée jusqu'à l'Aethyr, et qu'elle répandait une magie brute. Ces énergies tourbillonnantes (connues sous le nom de Vents de Magie) soufflent dans le monde entier, se rassemblant et s'agitant dans de grandes tourbillons célestes, pour ne laisser tomber et pénétrer la terre et ses habitants que sous la pluie et les animaux qui s'y installent. Ce sont ces vents puissants que les sorciers et les sorcières utilisent pour alimenter leurs sorts.

Les Vents De Magie

Alors que le pouvoir magique éclate dans le royaume des mortels et s'étend du nord vers le sud, il se brise et se sépare, comme la lumière se fend à travers un prisme. Les Collèges de magie affirment que cela crée huit vents distincts auxquels on se réfère par la couleur, chacun ayant son caractère et ses forces propres. Les Elfes le soutiennent en enseignant les mêmes huit vents à leurs apprentis avant de passer à des magies plus puissantes.
Seule une petite minorité d'humains peut percevoir les vents, et encore moins peuvent les plier à leur volonté. La plupart des Elfes y sont sensibles et beaucoup d'entre eux ont la capacité de voir clairement les Vents (communément appelés La Seconde Vue, ou simplement la Vue) et beaucoup peuvent aussi apprendre à lancer la magie. Les Nains dédaignent la magie, peut-être parce qu'ils y sont partiellement immunisés, et aucun sorcier nain n'est connu. Les demi-hommes sont largement indifférents à la magie : sauf lorsqu'elle délivre des spectacles impressionnants ou divertissants.
Les Elfes ont ordonné (comme condition de leur enseignement) que les lanceurs de sorts humains n'utilisent chacun qu'un seul Vent de Magie. Ceux qui, bien qu'il soit possible de jeter des



QU'EST-CE QUE L'AETHYR ?

Il y a beaucoup de débats animés entre " experts " sur la nature de la magie. Les amphithéâtres des institutions les plus savantes de l'Empire voient souvent des chercheurs ambitieux exposer leurs dernières théories. Certains comparent la magie aux coulisses d'un théâtre, une masse de mécanismes, d'accessoires et de poulies cachées responsables du drame vu par le public. D'autres ont recours à des métaphores mathématiques, accompagnées de diagrammes ésotériques incompréhensibles. Bien que cela puisse se terminer par un semblant de finalité confiante, il n'y aura que des toux polies, des mains levées et une litanie d'objections et d'exceptions.

sorts en puisant dans de multiples vents, le faire est une proposition risquée pour l'esprit humain faible et corruptible. Cette sagesse a été adoptée par les Collèges, et chacun se spécialise dans une seule couleur.

Certaines sorcières en dehors du cadre des collèges considèrent ces restrictions comme ridicules, une tentative des Elfes de garder les magies les plus puissantes pour elles. S'appuyer sur des vents multiples est une voie rapide vers la puissance, mais aussi vers la damnation. Beaucoup de sorciers sans licence se sont avérés incapables de résister à cette tentation, une pratique habituellement appelée magie noire, pour être ensuite réduite à néant par les chasseurs de sorcières.

D'autres croient que les énergies magiques ne sont pas si facilement catégorisées. De nombreux types différents de " sorciers " et de " sorcières " peuvent être trouvés dans l'Ancien Monde, avec une certaine magie pratiquée qui semble se trouver en dehors de la magie des couleurs, comme les sorcières glacées de Kislev, ou les chamans et les sorciers que l'on trouve parmi certaines des autres espèces attaquant l'Empire, comme les Peaux Vertes.

Le Langage De La Magick

Les Vents de la Magie peuvent souffler à travers toutes choses sans cesse, mais ils sont relativement inoffensifs jusqu'à ce qu'ils soient exploités par le Langage de la Magie. Pour des raisons qui ne sont pas entièrement comprises, lorsque certains sons sont prononcés par ceux qui sont en syntonie avec la magie, les Vents répondent. Les Collèges de Magie enseignent une langue complexe appelée la lingua praestantia qui forme la base de leurs sorts, enseignés à l'origine à l'humanité par les Elfes. Bien qu'extraordinairement difficile à prononcer correctement, c'est une simplification significative de la langue elfique Anoqeyân, le langage utilisé par les Elfes pour façonner leur propre magie, plus puissante. Les Magistrats des Collèges et les Elfes ne sont pas les seuls à connaître la Langue de la Magie. Ses formes complexes sont également parlées par de nombreuses créatures magiques que l'on trouve dans l'Ancien Monde, y compris les Esprits et les Démons. Beaucoup de sorcières semblent comprendre instinctivement la langue, presque comme si elle s'était en quelque sorte logée en elles, implorant qu'on la parle comme un sort.

Les Huit Traditions

Chacun des huit vents de la magie a une connaissance associée, un corps de sorts et de savoirs que ses adeptes utilisent. Chacun des huit collèges de magie est dédié à l'étude d'une seule Connaissances, et leurs bâtiments sont construits de manière à focaliser leur vent pour faciliter un enseignement relativement sûr.

La Tradition de la Lumière



La Connaissance de la Lumière se rapporte à *Hysh*, le vent blanc. Hysh est considéré comme le Vent le plus difficile à percevoir et à manipuler, semblant diffus même à ceux qui ont de l'expérience avec la vue. Cela le rend difficile à manipuler mais moins imprévisible que les autres vents. Hysh est associé à la patience, l'intelligence et la pureté. Les Hiérophantes de l'Ordre de Lumière sont reconnus pour leur discipline, leurs connaissances et leur opposition dévouée au Chaos.

Les sorts des Traditions de Lumière sont parmi les plus puissants, y compris les rayons perçants de lumière aveuglante, et ceux qui bannissent les Démons et les Morts-Vivants du plan mortel. Il y a aussi des applications plus douces de Hysh utilisées pour guérir des camarades ou clarifier la pensée.



La Tradition du Métale



L'histoire du Métal se rapporte à celui de *Chamon*,vent d'orée. Chamon semble dense et lourd à la seconde vue s'enfonçant dans la terre et s'unissant à l'intérieur des métaux denses comme le plomb et l'or. Les alchimistes de l'Ordre de l'Or ont la réputation d'être exceptionnellement prosaïques dans leurs attitudes envers les sorciers, et beaucoup sont aussi intéressés à apprendre les faits de la physique et de la chimie qu'ils le sont dans le fonctionnement de la magie.



Les sorts du Métal impliquent souvent la transmutation ou l'altération du métal. Sur le champ de bataille, les alchimistes sont connus pour faire rouiller ou fondre les armures d'acier et les armes fines, pour alourdir leurs ennemis d'une armure soudainement dense ou pour enchanter les armes de leurs alliés d'une puissance étrange.



La Tradition de la Vie

La Tradition de la Vie se rapportent à *Ghyran*, le vent de jade. Le Ghyran un flux libre est associé à la croissance, à la fertilité et à l'alimentation.

Ghyran ressemble beaucoup à une pluie légère, tombant sur le sol et s'accumulant en spirales de remous. Il s'enfonce dans le sol et est aspiré dans les racines des plantes d'où il nourrit ensuite tout ce qui vit. Les druides de l'ordre de Jade préfèrent souvent vivre loin des villes, en harmonie avec les saisons et le monde naturel.



Les sorts des Traditions de la vie impliquent généralement la guérison et le rajeunissement, depuis la guérison des blessures jusqu'à la création d'un champ sans vie débordant d'énergie. Ils peuvent aussi avoir des applications offensives. Les ennemis d'un druide peuvent se retrouver soudainement emmêlés dans des ronces et des vignes d'une cruauté impitoyable.



La Traditions des Cieux

La Tradition des Cieux se rapporte à *Azyr*, le vent bleu. Elle cascade dans les cieux au-dessus de l'Ancien Monde, crépitant à travers les cieux, comme un grand nuage chargé. Les astromanciens de l'Ordre céleste, connus pour leurs manières calmes et contemplatives, utilisent le vent pour scruter l'avenir, l'objectif d'Azyr influençant ce qu'ils peuvent voir dans les étoiles... Les sorts des Cieux sont la manipulation du destin, la levée des obstacles de protection ou la malchance contre nature de l'ennemi qui a une vague d'ennemis. Sur le champ de bataille, les Astromanciens contrôlent également les forces élémentaires, faisant exploser leurs ennemis avec des éclairs, ou même attirant des étoiles filantes du ciel.





La Traditions des Ombres

Les rayons de l'Ombre se rapportent à *Ulgu,* le vent gris. Pour la Seconde Vue, il apparaît en un épais brouillard, se rassemblant dans des flaques partout où l'intrigue et la tromperie existent se transforment en grandes tempêtes et ce déchaînent quand le conflit éclatent. Les Magistrats de l'Ordre des Gardiens Gris, connus sous le nom de Gardiens Gris, sont secrets dans leurs façons de faire et font preuve d'une loyauté incertaine. Malgré cela, l'Ordre gris est reconnu pour sa sagesse et son habileté dans les négociations, et il est souvent sollicité pour des missions diplomatiques.



Les sorts de la Tradition des Ombres peuvent être utilisés pour masquer ou obscurcir, confondre et désorienter leurs ennemis. Au combat, les vrilles sombres et peu substantielles d'Ulgu qu'ils manient peuvent percer le cœur de leurs ennemis, éviscérant les troupes les mieux protégées, tout en laissant leur armure étrangement intacte.

La Tradition de la Mort

La Tradition de la Mort se rapporte à Shyish, le vent pourpre. Elle est attirée par les lieux de mort, tels que les champs de bataille, les jardins de Morr, et les sites de d'exécution . On dit que le vent souffle le plus fort pendant les périodes de transition, de sorte que les sorciers de l'Ordre de l'Améthyste ont tendance à travailler leurs plus grands rites au crépuscule avant l'aube, ou au coucher du soleil. Bien que le Shyish soit lié au temps et à la mortalité, il se distingue du la Nécromancie, la pratique illégale de ressusciter et liant la mort, qui utilise la magie noire du Dhar au lieu du Shyish . En effet, l'Ordre de l'Améthyste, tout comme le Culte de Morr, travaille sans relâche pour combattre la menace de la nécromancie.



Néanmoins, les sorts des Traditions de la mort ressemblent à Nécromancie pour l'œil non entraîné. Ils peuvent vider leurs cibles de leur force vitale, répandre la peur parmi leurs ennemis et contacter les esprits des défunts.

La Tradition du Feu

La tradition du Feu se rapporte à Aqshy, le vent rouge. Aqshy est un vent chaud et torride associé à l'audace, courage et zèle et est attiré par l'empirisme et la chaleur. Les Pyromanciens de l'Ordre Lumineux sont audacieux chaleureux, tempéré et font des Magistrats de Bataille impressionnants et destructeurs.

Beaucoup des sorts des Traditions du Feu sont de nature offensive, permettant au lanceur d'invoquer de grandes boules de feu, ou que les lames de leurs alliés s'enflamment. Même leurs sorts non offensive, comme la magie curative brute, sont encore de nature destructrice.

Les sorciers brillants sont également doués pour inspirer leurs alliés, rallier leur courage et inspirer la bravoure et la loyauté dans les troupes avec lesquelles ils servent.



La Tradition des Bêtes

La Tradition des Bêtes se rapporte au Ghur, le vent ambré, une force froide et primitive associée aux bêtes sauvages et aux êtres sauvages qui y vivent. À ceux avec la Seconde Vue, Ghur semble souffler faiblement dans les régions où la nature sauvage a été apprivoisée et où des colonies ont été construites. Cela peut expliquer pourquoi les chamans de l'Ordre de l'Ambre prennent souvent une existence hermitique et évitent leurs semblables.



Les sorts des Traditions des Bêtes permettent à un chaman de communiquer avec les animaux, de demander leur aide, et même de les appeler au combat. Le sorcier peut également utiliser la magie du changement de forme pour adopter des formes animales.

Magie Elfique

Les elfes sont des êtres de longue vie dont les esprits sont plus sensibles aux mécanismes de la magie que ceux de l'humanité. Les mages des Hauts Elfes s'entraînent habituellement dans plusieurs,voir parfois tous les huit vents dans le cadre de leur apprentissage, avant que les plus prometteurs ne commencent à étudier la Haute Magie : *Qhaysh* . C'est le mélange de multiples vents de magie en une énergie aveuglante et coruscante. Cette magie est impressionnante et difficile, et les Elfes prétendent qu'elle dépasse les capacités de l'humanité.

Les Elfes des Bois, eux aussi, utilisent les huit Vents de la Magie, bien que leurs Chanteurs de sorts se concentrent généralement sur les vents de Jade et d'Ambre. Les plus puissants étudient habituellement soit la Magie Haute comme les Hauts Elfes, soit la Magie Noire - un mélange fétide des huit vents qui peut créer des effets terriblement destructeurs.

Magie Noir

Bien qu'il soit difficile de maîtriser *Qhaysh* est le mélange sûr de plusieurs vents de magie, Dhar, connu communément sous le nom de magie noire, est une méthode beaucoup plus dangereuse pour lancer des sorts en utilisant plusieurs vents. Elle n'est généralement pratiquée que par des sorciers maléfiques, des nécromanciens et des sorcières puissantes, leur offrant une source séduisante de pouvoir brut, mais avec de terribles effets secondaires. Peu de gens peuvent canaliser Dhar pendant longtemps, sans succomber à l'influence corrompue du vent malveillant, leur corps et leur esprit étant déformés dans des états contre nature.

Dhar ressemble à un bourbier stagnant pour ceux qui ont la Seconde vue, se rassemblant dans des lieux saturés de mal, ou de corruption : les hôtels de pierre des Hommes-Bêtes, les idoles noires des sectaires du chaos, et des lieux où se sont produits des grands mouvements de plusieurs des Vents de Magie. Le Dhar est si dense et si puissant qu'il peut se fondre ou se cristalliser indépendamment en matière physique, formant finalement la substance très redoutée appelée la Malpierre.

La Malpierre

La Malpierre est un morceau de pure magie dans le plan matériel. Sa provenance contre nature est immédiatement évidente pour tous ceux qui la voient, car elle abîme les yeux et fait muter tout ce qui se rapproche trop longtemps. Bien que sa forme varie, elle possède souvent des facettes dures comme le silex et rayonne d'une lueur verte nauséabonde.

L'examen attentif de la substance ne doit pas être entrepris à la légère. la Malpierre est la substance du Chaos manifeste et sa présence est profondément corrompue. Ceux qui ont un contact direct avec de la Malpierre risquent la maladie, la folie et la mutation, et ceux qui ingèrent jusqu'à une pincée de cette substance se condamnent à une déformation catastrophique du corps et de l'esprit. Néanmoins, le monde est rempli d'imbéciles téméraires et ambitieux qui savent que cette substance volatile et dangereuse est une formidable source d'énergie pour les sorts et les rituels.

Les adeptes du Chaos et des Skavens n'hésitent pas à l'utiliser. Pour eux, la Malpierre est un don littéral des dieux pour être valorisée au-dessus de l'or et des bijoux, et pour être utilisée contre leurs ennemis.

Autres Traditions

Dans les coins les moins fréquentés de l'Empire, dans les villages et les communautés rurales loin de l'influence des Collèges de magie, des formes plus anciennes de magie sont encore pratiquées même si elles sont interdites et passibles de mort. Il en existe d'innombrables variétés, mais deux des traditions les plus courantes encore pratiquées par les humains sont Hedgecraft et Sorcellerie.

La Tradition du Hedgecraft

Les praticiens de Hedgecraft mènent généralement une vie tranquille en marge des petits villages humains, au service des communautés locales. Tout comme ils vivent leur vie dans la " haie " entre la civilisation et la nature sauvage, une grande partie de leur magie s'intéresse à l'espace limitrophe entre le monde matériel et le domaine des esprits. Leur magie a tendance à se concentrer sur le folklore, les esprits et le monde naturel, ainsi que sur les moyens d'aider les communautés rurales qui les abritent. Autrefois relativement courant dans l'Empire, plus de deux siècles de persécutions depuis la fondation des Collèges de magie les ont pratiquement anéantis.

La Tradition de la Sorcellerie

Bien que l'histoire de la sorcellerie ne soit pas intrinsèquement malveillante ou liée aux dieux du chaos, elle a une réputation bien méritée de malfaisance et de désagrément. Souvent autodidactes et utilisant de multiples vents de magie, ceux qui pratiquent la tradition de la sorcellerie manquent de la discipline ou des connaissances des magistrats du collège et sont exposés à un risque important de corruption. La combinaison des effets corrosifs du Dhar et le fait d'être évité par les gens de l'Empire de droite font souvent de ces sorcières des âmes amères et malveillantes, leur cœur dur et sifflant, leur regard funeste et maléfique.

REGLES DE LA MAGIE

La Seconde Vue

Le Talent de la Seconde Vue (voir page 144) vous permet de percevoir les Vents de la Magie, et comment la magie influence le monde autour de vous. La Seconde Vue affecte tous vos sens, et la façon dont elle se manifeste dépend de l'expérience et de l'entraînement individuels : Ainsi, là où Aqshy peut avoir une odeur chaude de cannelle pour un pyromancien, il peut avoir l'impression que des maux de téte pour un autre.

Si vous avez une Seconde Vue, vous pouvez utiliser n'importe quelle compétence appropriée avec vos sens aéthyriques, le plus souvent votre Intuition, votre Perception, et vos compétences en pistage. Par exemple, un Magistrat suivant la trace d'une sorcière en fuite pourrait faire un test de pistage, suivant les faibles traces de *Dhar* sur le chemin de la sorcière, plutôt que leurs traces au sens propre. Ou une sorcière cherchant à voir quelle sorte de magie s'était rassemblée localement pourrait utiliser Perception pour examiner les vents de plus près. Comme les sens terrestres, la Seconde Vue ne disparaît pas simplement, ce qui est une source de grand malaise pour ceux qui préfèrent ne pas avoir à se soucier des Vents de la Magie mais ne peuvent pas aider ce qu'ils perçoivent. Cela signifie que le MJ peut demander des tests, ou passer des tests en votre nom, pour voir si vous repérez des détails magiques subtils dans votre environnement, même si vous ne les recherchez pas.

Sorts

Il existe quatre types de sorts : Sorts mineurs, arcanes,traditions et chaos. Les sorts mineurs sont des tours simples qui utilisent une quantité négligeable de magie. Les sorts des arcanes sont des sorts génériques ouverts à ceux qui étudient n'importe quelle traditions de la Magie ou de la Magie du Chaos. Les sorts de Traditions sont ceux que vous ne pouvez apprendre que si vous savez la Traditions ; c'est-à-dire que pour apprendre des sorts de Tradition de Feu, vous avez besoin du Talent Magique des Arcanes (Feu). Les sorts du Chaos sont ceux pratiqués par ceux qui ont perdu leur âme à cause du Chaos.

Mémorisé un Sort

Avoir en tête les structures linguistiques complexes de la Langue (Magick) est une tâche difficile, donc le simple fait de transcrire un sort dans votre grimoire ne vous permet pas d'apprendre un sort.

Pour mémoriser un sort (et donc pouvoir le lancer sans avoir accès à votre grimoire) vous devez généralement dépenser la quantité d'XP notée dans votre talent de lanceur de sorts **(voir Chapitre 4 : Compétences et talents)**. Une fois qu'un sort a été mémorisé, un lanceur de sorts le connaît en permanence, sauf circonstances particulières.

Test D'incantation

Pour lancer un sort, faites un **Test de Langue (Magick)**. Si vous réussissez, faites correspondre votre SL au Numéro de Lancer (CN) du sort (indiqué dans la description du sort individuel). Si votre SL est égale ou supérieure au CN du sort, il est lancé comme expliqué dans la description du sort. En cas d'échec, la tentative de sort échoue, et rien d'autre ne se produit.

Incantation Critique

Si le jet est critique (voir page 159), les vents de la magie se sont déchaînés dangereusement, vous donnant plus de puissance, mais à un prix élevé. A moins que vous n'ayez le Talent de Diction Instinctive, vous lancez le dé sur la Table des Erreurs d'Incantation Mineur lorsque la puissance dépasse votre contrôle, mais vous pouvez également choisir l'un des effets suivants

- **Lancer Critique:** Si le sort cause des dégâts, il inflige également une Blessure Critique. Voir page 172 pour plus de détails.
- **Puissance totale:** Le sort est jeté, quel que soit son CN et votre SL obtenu, mais il peut être Dissipé.
- **Force imparable:** Si vous avez obtenu suffisamment de SL pour lancer votre sort, il ne peut pas être Dissipé.

Tableau Des Erreurs D'Incantation Mineures

01-05	**Signe de la sorcière :** la prochaine créature vivante née dans un rayon d'un kilomètre est mutée.
06-10	**Lait aigre :** Tout le lait dans un rayon de 1d100 mètres devient aigre instantanément.
11-15	**Brûlure :** Les champs à vole d'oiseaux égale a votre bonus de Force Mental en kilomètres souffrent d'un fléau, et toutes les cultures pourrissent pendant la nuit.
16-20	**De la cire d'âme :** Vos oreilles se bouchent instantanément avec une cire épaisse. Gagnez 1 état de surdité, qui n'est pas enlevé jusqu'à ce que quelqu'un les nettoie pour vous (avec une utilisation réussie de la compétence Soins).
21-25	**Lumière de sorcière :** Vous brillez d'une lumière étrange liée à vos Connaissances, émettant autant de lumière qu'un grand feu de joie, qui dure 1d10 Rounds.
26-30	**Les murmures de la chute :** Passez un Test de **Force Mental de Routine (+20)** ou gagnez 1 Point de Corruption.
31-35	**Déchirures :** Votre nez, vos yeux et vos oreilles saignent abondamment. Gagner 1d10 Conditions de saignement.
36-40	**Tremblement de terre de l'âme :** Gagnez la condition A Terre
41-45	**Détaché :** Sur votre personne, chaque boucle se détache et chaque lacet se détache, ce qui peut faire tomber les ceintures, ouvrir les poches, faire tomber les sacs et faire glisser les armures.
46-50	**Habit Rebelle :** vos vêtements semblent se tordre avec leur propre intelligence. Recevez 1 Condition enchevêtrée avec une Force de 1d10×5 pour résister.
51-55	**Malédiction de la sobriété :** Tout l'alcool dans un rayon de 1d100 mètres se dégrade, avec un goût amer et désagréable.
56-60	**Drainage de l'âme :** Gagner 1 Condition Fatiguée, qui reste pendant 1d10 heures.
61-65	**Conduit à la distraction :** Si vous êtes engagé dans un combat, obtenez la condition Surpris. Par ailleurs, vous êtes complètement effrayé, votre cœur s'emballe et vous êtes incapable de vous concentrer pendant quelques instants.
66-70	**Visions impie :** Des visions fugaces d'actes profanes et impurs vous harcèlent. Recevez un état d'aveuglement ; passez un test de **calme stimulant (+0)** ou gagnez-en un autre.
71-75	**Langue Mielleuse :** Tous les tests de langue (y compris les tests de d'Incantation) subissent une pénalité de -10 pour 1d10 Rounds.
76-80	**L'Horreur! :** Réussir un test de **calme dur (-20)** ou gagner 1 état brisé.
81-85	**Malédiction de la corruption :** Gagnez 1 point de corruption.
86-90	**Double Problèmes :** L'effet du sort que vous avez lancé se produit ailleurs dans un rayon de 1d10 km. A la discrétion du MJ, dans la mesure du possible, cela devrait avoir des conséquences.
91-95	**Multiplier les malheurs :** Lancez deux fois sur cette table, en relançant tous les résultats entre 91-00.
96-00	**Chaos en cascade :** Lancez à nouveau le dé sur la **Table des Erreurs Majeures.**

Tableau Des Erreurs D'Icantation Majeur

01-05	**Voix Fantomatiques:** Tout le monde dans les Force Mentale Mètres entend un murmure sombre et séduisant de voix émanant du Royaume du Chaos. Toutes les créatures sensibles doivent réussir un Test de Calme Modéré (+20) ou gagner 1 point de Corruption.
06-10	**Hexeyes:** Vos yeux prennent une couleur non naturelle associée à vos Traditions pendant 1d10 heures. Bien que vos yeux soient décolorés, vous avez un problème de cécité qui ne peut être résolu par aucun moyen.
11-15	Choc Aéthyrique: vous subissez 1d10 blessures, ignorant votre Bonus de D'endurance et vos Points de Protection. Réussir un **test de résistance moyenne (+20)**, ou également obtenir une Condition *Étourdie.*
16-20	**Marcheur de la mort:** Vos pas laissent la mort dans leur sillage. Pour les prochaines 1d10 heures, toute vie végétale près de vous mourront.
21-25	**Rébellion intestinale:** Vos intestins bougent de façon incontrôlable et vous vous salissez. Gagnez une Condition *Fatiguée,* qui ne peut pas être enlevée jusqu'à ce que vous puissiez changer vos vêtements et vous nettoyer.
26-30	**La flamme de l'âme:** Obtenez une Condition Enflammée, alors que vous êtes enveloppé de flammes impie avec une couleur associée à vos Traditions.
31-35	**Parlez en Langues :** Vous bavardez inintelligiblement pendant 1d10 rounds. Pendant ce temps, vous ne pouvez pas communiquer verbalement, ni faire de tests de lancer, bien que vous puissiez agir normalement.
36-40	**Plein de monde:** Vous êtes engagé par un essaim de rats aéthyriques, d'araignées géantes, de serpents, ou similaires (au choix du MJ). Utilisez les profils standard pour le type de créature concerné, en ajoutant le Trait de Créature de l'essaim. Après 1d10 rounds, si elle n'est pas encore détruite, l'essaim bat en retraite.
41-45	**Poupée de chiffon:** Vous êtes projeté à 1d10 mètres dans les airs dans une direction aléatoire, prenant 1d10 blessures à l'atterrissage, ignorer les points de protection, et recevant la Condition deA Terre
46-50	**Membre congelé:** Un membre (déterminé au hasard) est congelé sur place pendant 1d10 heures. Le membre est inutile, comme s'il avait été amputé (voir page 180).
51-55	**Ombre à paupières :** Vous perdez le bénéfice du Talent de la Seconde Vue pendant 1d10 heures. Les tests de Canalisation subissent également une pénalité de -20 pour la durée.
56-60	**Prospective chaotique :** Gagnez un bonus de 1d10 points Fortune (cela peut vous amener au-delà de votre limite naturelle). Chaque fois que vous dépensez un de ces points, gagnez 1 point de corruption. Tous les points restants à la fin de la session sont perdus.
61-65	**Lévitation :** Vous êtes porté dans les airs sur les vents de la magie, flottant à 1d10 mètres au-dessus du sol pendant 1d10 Minutes. D'autres personnages peuvent vous déplacer de force, et vous pouvez vous déplacer en utilisant des sorts, des ailes ou similaires, mais continueront à revenir à votre position de lévitation si vous ne le faites rien. Reportez-vous aux règles de chute (voir page 166) pour savoir ce qui se passe lorsque la lévitation prend fin.
66-70	**Régurgitation :** Vous vomissez de façon incontrôlable, vomissant beaucoup plus de vomissures nauséabondes que votre corps ne peut en contenir. Obtenez la Condition *Étourdie,* qui dure 1d10 Rounds.
71-75	**Tremblement de terre du chaos :** Toutes les créatures dans un rayon de 1d100 mètres doivent réussir un Test Athlétisme moyen (+20) ou obtenir la Condition de*Couché.*
76-80	**Cœur de traître :** Les Dieux Noirs vous incitent à commettre d'horribles perfidies. Si vous attaquez ou trahissez un allié dans toute la mesure de vos capacités, regagnez tous vos points de Fortune. Si vous faites perdre un Point de Destin à un autre personnage, gagnez +1 Point de Destin.
81-85	**Mauvaise répression :** Gagnez 1 point de Corruption, la Condition de A Terre, et une Condition *Fatiguée.*
86-90	**Puanteur de l'enfer :** Tu sens vraiment mauvais maintenant ! Vous gagnez le Trait de Créature Distrayant (voir page 339), et probablement l'inimitié de toute personne ayant un sens de l'odorat. Cela dure 1d10 heures.
91-95	**Drainage de Puissance :** Vous ne pouvez pas utiliser le Talent utilisé pour lancer le sort (en général Magie des arcanes, bien qu'il puisse être la Magie du chaos, ou un Talent similaire), pendant 1d10 minutes.
96-00	**Rétroaction aéthyrique:** Tous ceux qui se trouvent à moins d'un mètre de votre Bonus de FM (amis et ennemis) subissent 1d10 blessures, ignorant le Bonus d'Endurance et les Points de Protection, et reçoivent la Condition de A Terre. S'il n'y a pas de cibles à portée, la magie n'a nulle part où s'échapper, alors votre tête explose, vous tuant instantanément.

Echec d'Incantation

Si vous perdez le contrôle de l'énergie magique que vous utilisez pour canaliser, les choses tournent invariablement mal. Si vous échouez à votre test de lancer, vous souffrez d'une erreur de lancer. Lancez 1d100 et consultez la Table des Erreurs d'Incantation Mineurs.



INFLUENCES MALIGNES

Incanter près des sources de la corruption rend le contrôle des vents de la magie beaucoup plus difficile. Lorsque vous tentez un Test de Langue (Magick) ou un Test de Canalisation à proximité d'une Influence Corrompue (voir page 182), tout jet de 8 (représentant le symbole du Chaos à huit pointes) sur les unités donne une Erreurs d'Incantation Mineure quand la magie devient sauvage. Si vous avez déjà une Erreur Mineure sur le Test pour une autre raison, l'Erreur devient une Erreur Majeure.

La durée

Si un sort est jeté avec succès, il reste en vigueur pour sa durée à moins qu'il ne soit dissipé. Vous ne pouvez pas simplement mettre fin à vos sorts déjà en jeu, mais vous pouvez tenter de les Dissiper.

Grimoires

Certains lanceurs de sorts possèdent un livre de sorts, ou grimoire, dans lequel ils transcrivent leurs sorts. Les apprentis copient les sorts de leur maître, tandis que les Magistrats expérimentés recherchent activement de nouveaux sorts auprès d'autres Magistrats, échangeant souvent des sorts contre des faveurs. Un lanceur de sorts peut lancer un sort directement à partir d'un grimoire si le sort appartient à une Traditions qu'il possède. Ce faisant, vous doublez le CN.

Missiles Magique

Certains sorts sont marqués comme des missiles magiques ; ce sont des sorts qui causent des dégâts, ces sorts qui sont tous régis par les mêmes règles. Lorsqu'un missile magique est lancé avec succès et qu'il cible un autre personnage, l'emplacement de la touche est déterminé en inversant les dés lancés lors du T**est de Langue (Magick)** et en se référant à la table des emplacements de touche (voir page 159). La SL du Test de Langue (Magick) est ajoutée à la valeur des dégâts du sort et votre Bonus de FM pour déterminer le total des dégâts infligés. Ces dégâts sont réduits par les Points d'Endurance et de Protection de la cible comme d'habitude.

Sorts de Contacte en Combat

Certains sorts exigent que vous touchiez la cible. Si vous êtes en combat, ou si la cible ne veut pas être touchée, vous devez faire un test de mêlée opposée (combat en mêlée ou en esquive) après avoir complété le test de lancer. Si vous faites cela et que votre sort était un missile magique, le test de mêlée (bagarre) est utilisé pour déterminer l'endroit où le coup a été frappé, pas le test de langue (magick).

.

Ingrédients

Les lanceurs de sorts peuvent canaliser leur magie à travers un ingrédient approprié avant de lancer leurs sorts. Ceci offre une protection contre les Erreurs , car l'ingrédient syntonisé absorbe le pire de tout effet de contrecoup magique.

Si vous utilisez un ingrédient lors du lancer, tout Erreurs Majeure subie devient une Erreur Mineure, et toute Erreur Mineure n'a aucun effet. S'il est utilisé de cette façon, l'ingrédient est consommé ou détruit par le procédé, même si aucun Erreurs n'a été fait.

Les ingrédients coûtent le CN en pistole d'argent pour les sorts Arcanes et Traditions. Chaque fois que vous achetez un nouvel ingrédient, marquez sur votre feuille de personnage le sort qu'il supporte ; les ingrédients ne fonctionnent que pour des sorts spécifiques, pas pour tous les sorts dans vos Traditions. Pour ceux qui cherchent à ajouter du caractère à leurs ingrédients, des échantillons d'ingrédients pour chacun des principaux Traditions de Magie sont fournis par les listes de sorts individuels.

Limitations

Au fur et à mesure que les sorts sont prononcés, vous devez être capable de parler (et non pas bâillonné, étranglé ou sous l'eau) pour lancer. Si votre voix est inhibée, le MJ devrait augmenter la difficulté de votre test de langue (magie) à jeter un sort. De plus, le langage de la magie doit être parlé (ou chanté, pour ceux qui utilisent les Traditions de la Lumière) clairement, et souvent à haute voix, pour que les sorts fonctionnent ; la magie est tout sauf subtile. À titre indicatif, plus le CN d'un sort est élevé, plus le sort est chanté fort.

Chacun de vos sorts ne peut être en vigueur qu'une seule fois, ce qui signifie que vous devez attendre la fin d'un sort lancé, ou être dissipé, avant de pouvoir utiliser à nouveau le même sort. De plus, les sorts offrant des bonus ou des pénalités ne s'accumulent pas. Au lieu de cela, le meilleur bonus et la pire pénalité s'applique à chaque sort jeté sur vous. Donc, si vous aviez un sort offrant un bonus de +20 FM, et un autre de +10 FM, vous gagnez un bonus de +20 FM, et non de +30.

Enfin, sauf indication contraire, vous devez toujours être capable de voir - c'est-à-dire d'avoir une ligne de visée - vers votre cible.



AVANTAGE ET MAGIE

L'avantage au combat s'applique aux tests d'Incantation et non aux tests de Canalisation. Lorsque vous lancez de la magie, vous pouvez également bénéficier d'Avantage de la manière suivante : Si la cible a déjà reçu un sort de la même Tradition jeté sur elle au cours de ce Round, gagnez +1 Avantage au fur et à mesure que vous lancez, comme la montée en puissance de vos Vent canalisant la magie. Voir page 164 pour les règles Avantage..

Test de Canalisation

Certains sorts magiques exigent beaucoup plus de magie que ce que l'on peut normalement trouver dans le monde. Pour alimenter de tels sorts, il est possible d'attirer les Vents de la Magie et de les concentrer sous une forme plus puissante en utilisant la compétence Canalisation. Canaliser les vents de la magie peut être une procédure dangereuse, mais c'est le seul moyen sûr de lancer des sorts puissants. Pour canaliser la magie d'un sort, fait un teste de canalisation prolongé.

Lorsque votre SL atteint le CN de votre sort sélectionné, vous avez canalisé suffisamment de magie pour le lancer .Lors du Round suivant, vous pouvez lancer votre sort en utilisant les règles normales de lancer, mais comptez le CN du sort choisi comme 0. Si le test de lancer échoue, vous perdez également toute votre énergie magique canalisée, et vous souffrez d'une Erreur d'Incantation Mineur car tout se libère de votre emprise aéthyrique.

Canalisation Critique

Si vous lancez un Critique lors du Canalisation, vous avez canalisé un puissant flux de magie et vous pouvez lancer votre sort au tour suivant quelle que soit la SL que vous avez obtenue au Test Étendu jusqu'à présent ; cependant, tant de magie concentrée si rapidement en un seul endroit entraîne un contrecoup magique : lancez 1d100 sur la Table de Erreur Mineur à moins que vous n'ayez le talent Harmonisation Aethyric (voir page 137).

Échec

Canaliser les vents de la magie dans un grand flux est dangereux. Vous comptez n'importe quel double ou n'importe quel jet se terminant par un 0 au-dessus de votre compétence comme un échec, donc, 00, 99, 90, 88, et ainsi de suite. Si vous ratez un test de canalisation, vous souffrez d'une erreur de jugement. Lancez 1d100 et consultez la Table des Erreurs d'Incantation Majeurs.

Interruptions

La concentration est vitale lors de la canalisation. Si vous êtes distrait par quelque chose (des bruits forts, des dommages, des lumières clignotantes, etc.) vous devez réussir un **Test de Calme Dur (-20)**, ou subir une Erreur d'Incantation Mineure et perdre toute la SL que vous avez accumulée dans le test de Canalisation Prolongée jusqu'ici.

Repousse les Vents

Porter des couleurs appropriées au vent de magie que vous manipulez aide à attirer la magie vers vous. C'est la raison pour laquelle la plupart des Magistrats choisissent de s'habiller dans la tenue traditionnelle de leur ordre.

Tous les tests de lancer et de canalisation subissent une pénalité de -1 SL si vous êtes habillé de façon inappropriée pour le vent de magie que vous essayez d'attirer, comme déterminé par le MJ. En particulier, les armures de métal et de cuir repoussent la plupart des vents : le métal est chargé du vent doré Chamon, tandis que le cuir conserve des traces de l'ambre Ghur . Ainsi, les lanceurs de sorts portant une armure subissent une pénalité de -1 SL à tous les Tests de Lancer et de Canalisation pour chaque Point d'Armure sur l'emplacement ayant le plus d'armure. Les lanceurs avec le Talent Magique des Arcanes (Métal) peuvent porter une armure métallique sans pénalité ; ceux avec le Talent Magique des Arcanes (Bêtes) peuvent ignorer les pénalités des armures en cuir.



Dissiper

Si un sort vous cible, ou un endroit que vous pouvez voir à portée des mètres de votre Force Mentale, vous pouvez vous opposer au Test de lancer avec Langue (Magick) en lançant un contre-sort. Faites un **Test de Langue Opposée (Magick)**. Si vous gagnez le test d'opposition, vous dissipez le sort reçu ; si vous échouez, le sort utilise la SL du test d'opposition pour déterminer si le lancer a réussi comme d'habitude. Vous ne pouvez tenter de dissiper qu'un seul sort à chaque tour.

Dissiper les Sorts Persistants

Si un sort a un effet durable, vous pouvez tenter de dissiper ce sort pour votre Action. Pour ce faire, un **Test de Langue Étendue (Magick)** est effectué. Lorsque votre SL atteint le CN du sort en cours, vous réussissez à le dissiper.

Plusieurs lanceurs de sorts essayant de dissiper le même sort, chacun des jets séparément. S'ils lancent leurs jets en utilisant la même tradition, ils peuvent décider de faire un Test Assisté à la place.

Utiliser De La Malpierre

Officiellement, l'utilisation de la Malpierre est interdite par les pouvoirs en place. Officieusement, je peux dire qu'il n'est officiellement jamais utilisé dans ce collège. Officiellement, je ne peux pas dire quelles utilisations non officielles il pourrait avoir. Mais officieusement, je pourrais peut-être dire qu'il a certaines utilisations non officielles. Mais ce n'est certainement pas officiel.

-Wilhelm Holswigs Chliestein, Gardien Gris, conteur, et menteur.

La Malpierre est une source d'énergie si riche que même un petit fragment de la matière offre assez de magie pour alimenter n'importe quel sort en peu de temps. Bien sûr, la sagesse d'alimenter n'importe quel sort avec de la Malpierre, et la sagesse de porter de la Malpierre sur votre personne, est discutable.

Un assistant utilisant de la Malpierre lors de l'Incantation et la Canalisation double leur SL pour les tests appropriés. En outre, l'Incantation ou la Canalisation avec de la Malpierre est une influence corruptrice. Voir page 182 pour plus de détails sur la corruption, et page 236 pour la Canalisation près des influences malignes.

DE MULTIPLES ARCANES

Si vous êtes un elfe, vous pouvez apprendre un nombre d'arcanes égal à votre Bonus de FM. Si vous avez FM 65, vous pouvez apprendre 6 des 8 Traditions d'Arcanes. Cependant, cela demande du temps et des efforts. Vous ne pouvez pas acheter un nouveau Talent Magique des Arcanes tant que vous n'avez pas maîtrisé le précédent en prenant au moins 20 Avancées dans la Compétence de Canalisation, et en apprenant au moins 8 sorts de, votre Traditions actuel. Alternativement, n'importe quel sorcier peut apprendre une seul Tradition Sombre en plus d'une autre Tradition, en supposant qu'il soit assez fou et qu'il puisse trouver un professeur ou un grimoire interdit pour étudier.



OPTIONS: LES VENTS TOURNANTS

Les vents de la magie tourbillonnent selon des schémas insondables et des rafales imprévisibles. Avant chaque scène (ou même avant chaque round dans des zones de turbulences magiques) le MJ peut rechercher la force des vents pertinents pour la scène, pour voir s'ils soufflent fort ou faiblement. Le modificateur peut être ajouté à vos tests d'Incantation et de Canalisation. Le MJ pourrait décider de ne le faire que dans les régions où les vents de la magie sont particulièrement sauvages, par exemple à la suite de puissants sorts, dans des lieux magiques, près de portails chaotiques, et lorsque Morrslieb est à son maximum. Si vous avez le talent de la seconde vue, un test de perception facile (+40) détectera de telles perturbations.

1d10	Modificateur
1	–30
2-3	–10
4-7	–
8-9	+10
10	+30

LISTE DES SORTS

Les sorts mineurs sont énumérés en premier, suivis des sorts des Arcanes, puis des 8 Traditions élémentaires (Magie des couleurs), puis des 2 Traditions sorcières, suivis de 2 Traditions sombres, et enfin d'un sort pour chacun des 3 Traditions du Chaos. Les Traditions Sombre et les Tradition du Chaos sont beaucoup plus courts que les autres étant donné qu'ils sont présentés pour des personnages PNJ. Toutes les règles spéciales pour chaque Traditions sont présentées avant la liste des sorts.

Sort Mineur page 240
Sorts Arcane: page 242
Tradition des Bêtes: page 245
Tradition de la Mort: page 246
Tradition du Feu: page 247
Tradition des Cieux: page 248
Tradition du Métal: page 249
Tradition de la Vie: page 251
Tradition de la Lumière: page 252
Tradition des Ombres: page 253
Tradition de Hedgecraft: page 254
Tradition de la Sorcellerie: page 255
Tradition de la Démonologie: page 256
Tradition de la Nécromancie.: page 256
Magie du Chaos: page 257

SURPUISSANCE

Pour chaque +2 SL au dessus du CN que vous obtenez dans un Test d'Incantation, vous pouvez ajouter une Portée, Zone d'Effet, Durée ou Cibles supplémentaires égales à la valeur initiale indiquée dans le sort. Les sorts avec une Portée et une Cible de 'Vous' peuvent uniquement cibler le lanceur de sorts qui effectue le Test de lancer. Les sorts avec une portée de' Toucher' ne peuvent pas être étendus. Si le sort n'a pas de durée, vous ne pouvez pas le prolonger.

Vous pouvez choisir la même option plus d'une fois. Par exemple, si vous avez obtenu + 4 SL au-dessus de votre CN avec une cible de 1, vous pouvez maintenant cibler 3 individus. Certaines sorts peuvent être assortis d'avantages supplémentaires, facultatifs, pour une SL supplémentaire, indiqués dans leur description.

GRIMOIRES

Si vous commencez à jouer avec un grimoire, c'est au MJ de déterminer combien de sorts votre maître y a enregistrés. Certains Maîtres sont plus généreux que d'autres, mais la plupart fournissent au moins quatre nouveaux sorts à étudier, et peu fournissent plus de huit. Si vous avez un sort Mémorisé, vous n'avez pas besoin d'accéder à votre Grimoire pour le lancer. Si vous n'avez pas encore mémorisé un sort, vous pouvez utiliser votre Grimoire pour le lancer avec vos deux mains. Cela double le CN du sort et expose votre Grimoire à d'éventuels dommages ou vols.

FORMAT DE SORT

- **CN:** C'est le chiffre de lancer du sort.
- **Portée:** C'est la portée du sort, généralement indiquée en mètres. Si la portée est 'vous', elle ne peut être lancée que sur le lanceur de sorts. Si la portée est 'toucher', la cible doit être touchée par le lanceur.
- **Cible:** il décrit ce qui peut être ciblé par le sort. Il s'agit d'un ou plusieurs individus. Les sorts marqués d'un oe (une zone d'effet) touchent tous les individus dans ce diamètre. Si la cible est notée comme "spéciale", cela sera précisé dans la description. Les sorts avec 'Spécial' pour Cible ne peuvent pas utiliser les niveaux d'accès pour affecter des cibles supplémentaires.
- **Durée:** La durée de l'effet. instantané signifie que l'effet du sort se produit instantanément puis est terminé. La durée exprimée en fonction d'une caractéristique Bonus Rounds/minutes/heures etc. signifie un nombre de cette unité de temps égal au Bonus Caractéristique du lanceur de sorts.
- **Description:** L'effet du sort est décrit ici.



LES ÉCOLES DE MAGIE ET LES SORTS MINEUR

Les sorts mineurs, ou cantiques comme les collèges préfèrent souvent les appeler, utilisent de minuscules quantités de n'importe quel vent, et sont souvent appris instinctivement par les lanceurs de sorts lorsque leur talent se manifeste en premier. Ainsi, une fois que leur formation au sein des collèges a commencé, les Magistrats apprennent rarement de nouveaux sorts mineur. Techniquement, elles sont classées comme sorcellerie, et sont donc illégales dans l'Empire.

Alors que les Collèges de magie ferment généralement les yeux sur leur utilisation étant donné qu'ils sont si mineurs, les chasseurs de sorcières ne sont pas toujours aussi compréhensifs.



Sorts Mineur

Pour les quelques Humains bénis (ou maudits, selon votre point de vue) par l'étincelle de la magie, elle se manifeste généralement autour de la puberté, et presque toujours avant que 25 étés se soient écoulés. Les premières indications d'une sorcellerie imminente sont souvent des petits tours, des ruses, des cantiques ou autres, montrant que le futur sorcier devrait probablement être formé pour la sécurité de tous.

Pour les Elfes, ce n'est qu'une partie de leur croissance, et ceux qui s'intéressent à la magie sont formés pour développer leurs talents en plein essor. Pour les humains, en supposant qu'ils évitent de se faire lyncher, cela signifie probablement des années de formation en tant qu'apprenti d'un des huit collèges de magie, après quoi ils ne devraient plus jamais utiliser les petits trucs qu'ils ont appris dans leur jeunesse. Mais la plupart le font.

Comme les sorts mineure ne sont pas codifiés officiellement, ils portent plusieurs noms différents. Les joueurs sont encouragés à inventer leurs propres noms, reflétant leur personnalité.

Ami des Animaux

CN: 0
Portée: 1 Mètres
Cible: 1
Durée: 1 heure
Vous vous faites des amis avec une créature qui est plus petite que vous et qui possède le Trait de Créature *Bestial*. L'animal vous fait entièrement confiance et vous considère comme un ami.



Repères

CN: 0
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Instantanée
Vous sentez l'afflux des Vents de Magie depuis leur source. Tu sais où est le nord.

Éblouir

CN: 0
Portée: Toucher
Cible: 1
Durée: Bonus FM Rounds
La cible obtient 1 condition Aveuglée et 1 Condition Aveuglée au début de chaque round pour la durée du sort.

Un Pas Prudent

CN: 0
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: FM minutes
La magie qui s'écoule à travers vos pieds garantit que la matière organique que vous piétinez reste intacte : les brindilles ne se brisent pas, l'herbe revient à sa position initiale et même les fleurs délicates ne sont pas endommagées. Ceux qui cherchent à utiliser la compétence de Pistage pour vous poursuivre en terrain rural subissent une pénalité de -30 à leurs tests.

Conservez

CN: 0
Portée: 1 mètre
Cibles: 1
Durée: Bonus de FM Jours
Vous conservez jusqu'à une journée de rations. Pendant ce temps, ils ne pourriront pas, ne développeront pas de moisissure et ne se décomposeront pas, bien qu'ils puissent encore être endommagés par des facteurs externes, tels que l'humidité, les brûlures ou l'empoisonnement.

Fléchette

CN: 0
Portée: FM Mètres
Cible: 1
Durée: Instantanée
Vous faites voler une petite fléchette d'énergie magique de vos doigts. C'est un missile magique avec des dégâts de +0.

Drainage

CN: 0
Portée: Toucher
Cible: 1
Durée: Instantanée
Vous touchez vos cibles, drainant leur vie. Cela compte comme un missile magique avec des dégâts de +0 qui ignore les Points de Protection. Vous guérissez alors 1 Blessure.

Écoute Indiscrète
CN: 0
Portée: FM Mètres
Cible: 1
Durée: Bonus Instinct minutes
Vous pouvez entendre ce que vos cibles disent comme si vous étiez juste à côté d'elles.

Rafale
CN: 0
Portée: FM Mètres
Cible: Spécial
Durée: Instantanée
Vous créez un bref coup de vent, assez fort pour souffler une bougie, faire claquer une porte ouverte ou propulser quelques pages sur le sol.

Lumière
CN: 0
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: FM minutes
Vous créez une petite lumière, à peu près équivalente à une torche, qui brille de votre main, de votre bâton ou d'une autre partie de votre personne. Pendant que le sort est actif, vous pouvez choisir d'augmenter l'illumination à celle d'une lanterne, ou de la diminuer à celle d'une bougie, si vous réussissez un test de canalisation moyenne (+20)..

Flamme Magique
CN: 0
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM Rounds
Vous allumez une petite flamme qui scintille à la vie dans la paume de votre main. Il ne vous brûlera pas, mais émettra de la chaleur et allumera des objets inflammables, comme une flamme naturelle

Feux de Marais
CN: 0
Portée: FM mètres
Cible: Spécial
Durée: FM minutes
Vous créez un certain nombre de lumières magiques clignotantes jusqu'à votre bonus d'intelligence. Ils ressemblent à des torches ou à des lanternes à capuchon. Pour autant qu'ils restent dans le champ de vision, pour votre Action, vous pouvez contrôler les lumières en réussissant un Test de Canalisation Moyenne (+20) ; une réussite vous permet d'envoyer les lumières se déplaçant dans n'importe quelle direction. Ils se déplaceront à pas de marche en ligne droite, passant à travers tout objet (ou témoin) sur leur chemin, à moins que vous ne les testiez à nouveau pour changer leur direction.

Murmure Chuchotant
CN: 0
Portée: FM Mètres
Cible: Spécial
Durée: Bonus FM Rounds
Vous faites entendre votre voix à un moment donné dans les limites de FM Mètres, quelle que soit la ligne de visée. Votre voix sonnera à partir de ce point, et tous ceux qui sont à portée de voix l'entendront.

Ouvrir la Serrure
CN: 0
Portée: Toucher
Cible: Spécial
Durée: Instantanée
Une serrure non magique que vous touchez s'ouvre.

Produire un Petit Animal
CN: 0
Portée: Toucher
Cible: Spécial
Durée: Instantanée
Vous mettez la main dans un sac, une poche ou un chapeau, ou sous un rocher, un buisson ou un terrier, produisant un petit animal d'un type que vous vous attendriez à trouver dans les environs, comme un lapin, une colombe ou un rat. S'il n'y a pas d'animaux locaux appropriés, le sort ne fait rien. Le tempérament de l'animal n'est pas garanti.

Protection Contre la Pluie
CN: 0
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus Endurance heure
Vous pouvez vous garder au sec quel que soit le temps, sans être affecté par les précipitations. Ceci affecte la pluie, la grêle, le grésil et la neige, ainsi que toute eau similaire tombant du ciel, mais pas l'eau stagnante.

Purifier Eau
CN: 0
Portée: 1 mètre
Cible: Spécial
Durée: Instantanée
Vous purifiez toute l'eau à l'intérieur d'un récipient, tel qu'une bouteille d'eau, un gobelet ou un pichet à eau. Toutes les impuretés non magiques, comme le poison ou les contaminants, sont éliminées, laissant l'eau potable, claire et limpide. Si le récipient contenait un autre liquide qui est principalement de l'eau (comme de la bière ou du vin) celui-ci est également purifié et se transforme en eau délicieuse, pure et non alcoolisée.

Flétrir
CN: 0
Portée: 1 mètre
Cible: Spécial
Durée: Instantanée
Vous faites pourrir immédiatement un volume de matière organique de la grosseur d'un poing. Les aliments périssent, les vêtements s'effritent, les cuirs se ratatinent (perdant 1 point d'armure sur 1 emplacement touché), et similaires, comme dicté par le MJ.

Sommeil
CN: 0
Portée: Toucher
Cible: 1
Durée: Bonus FM Round
Vous touchez votre adversaire, l'envoyant dans un sommeil profond. Si la cible a la Condition *A Terre* , elle acquiert la Condition Inconsciente lorsqu'elle s'endort. Ils restent inconscients pendant un certain temps, bien que des bruits forts ou le fait d'être

déplacés ou bousculés les réveilleront instantanément. Si vos cibles sont debout ou assises lorsqu'elles sont affectées, elles commencent à se réveiller lorsqu'elles touchent le sol, ce qui leur permet d'atteindre la Condition A Terre, tout en restant conscientes.

Si vos cibles ne résistent pas et sont convenablement fatiguées, elles passeront, à la fin du sort, dans un sommeil profond et reposant.

Printemps
CN: 0
Portée: Toucher
Cible: Special
Durée: Bonus FM rounds
Vous touchez le sol et l'eau jaillit en bulles à raison de 1 pinte par Round, pour un total de votre Bonus d'Instinct en pintes.

Choc
CN: 0
Portée: Toucher
Cible: 1
Durée: Instantanée
Votre cible obtient 1 Condition Étourdie.

Mains Sournoises
CN: 0
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM Rounds
Vous téléportez un petit objet (pas plus grand que votre poing) de la personne dans votre main..

Sons
CN: 0
Portée: FM mètre
Cible: Special
Durée: Bonus FM round
Vous créez de petits bruits à proximité. Vous pouvez créer des bruits silencieux et indistincts qui sonnent comme s'ils provenaient d'un endroit précis à portée de vue, quelle que soit la ligne de visée. Les bruits peuvent évoquer quelque chose de spécifique, comme des pas, des chuchotements ou le hurlement d'un animal, mais rien de si distinct qu'il puisse transmettre un message.

Pendant que le sort est actif, vous pouvez contrôler les sons en réussissant un test de **Canalisation Moyen (+20)**. Un succès vous permet de déplacer les sons vers un autre point de la portée, ou d'augmenter ou de diminuer leur volume.

Tics
CN: 0
Portée: Bonus FM mètre
Cible: Special
Durée: Instantanée
Vous faites bouger légèrement un petit objet. Quelque chose peut tomber d'une étagère, ou un livre peut claquer ses pages. Si l'objet est tenu, le porteur doit réussir un test de Dextérité Moyen (+20) ou laisser tomber l'objet.

Avertissement
CN: 0
Portée: 1 mètre
Cible: Special
Durée: Instantanée
Vous canalisez la magie dans un objet, en remarquant immédiatement s'il a été empoisonné ou piégé.



Sorts Arcanique
Les sorts des arcanes représentent des formulations courantes de la lingua praestantia . La façon dont ces sorts se manifestent dans la pratique dépendra des facteurs suivants ton *Talent Magique des Arcanes* . Par exemple, un lanceur de sorts avec le Talent de *Magie des arcanes* (Feu) peut amener l'objet à le surchauffe, tandis qu'avec la *Magie des arcanes* (Ombres), l'objet peut devenir légèrement insubstantiel, ce qui le fait littéralement glisser entre les doigts de la cible.

Traitez les sorts des arcanes comme des options supplémentaires pour toutes les traditions de la magie, y compris les Sorcières, les Ombres et le Pouvoir du Chaos. Ils sont comptés comme des sorts de Connaissances de toutes les façons, ce qui signifie qu'ils bénéficient de tous les avantages des sorts de Traditions, et ne peuvent être appris et enseignés que par ceux qui partagent les mêmes *Magies des Arcanes* .

Note: Tout sort marqué d'un '+' à la fin de la Durée gagne le texte supplémentaire suivant : Lorsque le sort prend fin, vous pouvez faire un Test de FM pour prolonger la Durée de +1 round.

Armure Aéthyrique
CN: 2
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM round +
Vous gagnez +1 Point de Protection à tous les Emplacements de Touché en vous enveloppant d'une couche protectrice de magie.

Arme Aéthyrique
CN: 2
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM round +
Vous créez une arme de mêlée avec des dégâts égaux à votre Bonus de FM. Ceci peut prendre n'importe quelle forme, et ainsi utiliser n'importe quelle compétence de mêlée que vous pouvez posséder. L'arme compte comme magique.

Bouclier Flèche
CN: 3
Portée: Vous
Cible: AoE (Bonus FM mètre)
Durée: Bonus FM round +
Les missiles contenant des matières organiques, telles que les flèches à tige en bois, sont automatiquement détruits s'ils passent dans la zone d'effet, ne causant aucun dommage à leur cible. Les missiles ne contenant que des matières inorganiques, tels que des couteaux ou des coups de pistolet, ne sont pas affectés.

Explosion
CN: 4
Portée: FM mètre
Cible: AoE (Bonus FM mètre)
Durée: Instantanée
Vous canalisez la magie dans une explosion détonante. C'est un *Missile Magique* avec des dégâts +3 qui cible tout le monde dans la Zone d'Effet.

Projectile
CN: 4
Portée: FM mètre
Cible: 1
Durée: Instantanée
Vous canalisez la magie dans un projectile endommageant. *Projectile* est un missile magique avec des dégâts de +4.

Souffle
CN: 6
Portée: 1 mètre
Cible: Special
Durée: Instantanée
Vous lancez immédiatement une attaque de *Souffle*, comme si vous aviez dépensé 2 Avantage pour activer le Trait de Créature *Souffle* (voir page 338). Le souffle est un missile magique dont les dégâts sont égaux à votre bonus d'Endurance. Le MJ décide quel type d'attaque par Souffle convient le mieux à votre Talent de Magie des Arcanes.

Pont
CN: 4
Portée: FM mètre
Cible: AoE (voir description)
Durée: Bonus FM round +
Vous créez un pont d'énergie magique, avec une longueur et une largeur maximales de votre Bonus FM en mètres. Pour chaque +2 SL, vous pouvez augmenter la longueur ou la largeur de votre Bonus FM en mètres.

Attaque en Chaîne
CN: 6
Portée: FM mètre
Cible: Special
Durée: Instantanée
Vous canalisez un rayon torsadé dans un déchaînement de magie sur votre cible. C'est un missile magique avec un +4 de dégâts. Si l'*Attaque en Chaîne* réduit une cible à 0 Blessures, elle saute sur une autre cible dans la portée initiale du sort, et dans le Bonus FM mètres de la cible précédente, infligeant à nouveau les mêmes dégâts. Il peut sauter un nombre maximum de fois égal à votre Bonus de FM. Pour chaque +2 SL atteint, il peut s'enchaîner à une cible supplémentaire.

Sang Corrosif
CN: 4
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM round
Vous vous imprégnez de magie, prêtant à votre sang une puissance redoutable. Vous obtenez le Trait de Créature *Sang Corrosif* (voir page 339).

Sombre Vision
CN: 1
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM round
Vous renforcez votre Seconde Vue pour aider vos sens ordinaires. Pendant que le sort est actif, gagnez le Trait de Créature *Vision Noire* (voir page 339).

Distrayant
CN: 4
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM round
Tu t'enveloppes de magie, qui tourbillonne autour de toi, distrayant tes ennemis. Pendant que le sort est actif, gagnez le Trait de créature *Distrayante* (voir page 339).

Dôme
CN: 7
Portée: Vous
Cible: AoE (Bonus FM mètre)
Durée: Bonus FM rounds
Vous créez un dôme d'énergie magique qui empêche les attaques entrantes. Toute personne se trouvant dans la Zone d'Effet obtient le Trait de Créature *Éviter* (6+) (voir page 343) contre les attaques magiques ou à distance provenant de l'extérieur du dôme. Ceux qui se trouvent à l'intérieur peuvent attaquer à l'extérieur du dôme comme d'habitude, et le dôme ne gêne pas le mouvement.

Tomber
CN: 1
Portée: FM mètre
Cible: 1
Durée: Instantanée
Vous canalise la magie dans un objet tenu par un adversaire. Ça pourrait être une arme, une corde ou la main de quelqu'un. A moins qu'un test de **Dextérité Stimulant (+0)** ne soit réussi, l'objet est lâché. Pour chaque +2 SL, vous pouvez imposer un -10 supplémentaire au test de Dextérité.

Enchevêtrement
CN: 3
Portée: FM mètre
Cible: 1
Durée: Special
En utilisant la magie, vous piégez votre cible, vous l'enveloppez dans ce qui correspond à votre tradition : vignes, ombres, leurs propres vêtements... Votre cible gagne une Condition *Enchevêtrée* avec une Force égale à votre Intelligence. Pour chaque +2 SL, vous pouvez donner à la cible +1 Condition d'*Enchevêtrement* supplémentaire. Le sort dure jusqu'à ce que toutes les conditions *Enchevêtrées* soient supprimées.

Effrayant
CN: 3
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM Rounds
En vous enveloppant dans la magie, vous devenez effrayant et intimidant. Gagner *Peur* 1. Pour chaque +3 SL, vous pouvez augmenter votre valeur de peur de un.



Voler
CN: 8
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM Rounds +
Vous pouvez voler, que ce soit en déployant des ailes, en montant sur un pilier de lumière magique, ou par une autre méthode. Gagnez le Trait de Créature *Vol (Agilité)* (voir page 339).

Bouclier Magique
CN: 4
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM Rounds
Vous vous enfermez dans des rubans de magie protectrice. Tant que le sort est actif, ajoutez Bonus FM + SL aux tentatives de dissipation que vous faites.

Déplacer un Objet
CN: 4
Portée: FM mètre
Cible: 1
Durée: 1 Round
En utilisant la magie, vous saisissez un objet non sensible pas plus grand que vous, en le déplaçant avec la force de votre volonté, qui est considérée comme ayant une Force égale à votre FM. Vous pouvez déplacer l'objet jusqu'aux Bonus FM mètres. Si quelqu'un tente d'entraver le mouvement de l'objet, faites un test de **FM/Force Opposer**. Pour chaque +2 SL, vous pouvez augmenter la distance sur laquelle l'objet est déplacé par le Bonus FM mètres.

Aura Ordinaire
CN: 4
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: FM minutes
Vous drainez tous les Vents de Magie de l'intérieur de votre corps et de vos possessions, en enlevant toute aura magique. Pendant toute la durée du sort, vous apparaissez banal aux yeux du Talent *Sens Magique* et d'autres personnes similaires. Vous n'avez effectivement aucune capacité magique et votre nature magique ne peut être détectée par aucun moyen. Tant que ce sort est en vigueur, vous ne pouvez lancer aucun autre sort.*Aura Ordinaire* est immédiatement dissipé si vous faites un Test de Canalisation.

Pousser
CN: 6
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Instantanée
Toutes les créatures vivantes à l'intérieur du Bonus FM mètre sont repoussées a une distance égale a votre Bonus FM mètres et gagnent la ConditionA Terre. Si cela les met en contact avec un mur ou un autre obstacle de grande taille, ils subissent des dommages égaux à la distance parcourue. Pour chaque +2 SL, vous pouvez repousser les créatures d'un autre Bonus de FM en mètres.

Téléportation
CN: 5
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Instantanée
En utilisant la magie, vous pouvez vous téléporter jusqu'à votre Bonus de FM en mètres. Ce mouvement vous permet de traverser des espaces vides, d'éviter les périls et les pièges, et d'ignorer les obstacles. Pour chaque +2 SL, vous pouvez augmenter la distance parcourue par votre Bonus de FM en mètres.

Terrifiant
CN: 7
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM Rounds
Vous gagnez le Trait de Créature Terreur (1) (voir page 191).

Éviter
CN: 5
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM Rounds
Vous vous enveloppez de magie protectrice et obtenez le Trait de Créature*Éviter (9+)* (voir page 343).

MAGIE DES COULEURS

Ce qui suit fournit huit listes de huit sorts, avec une liste pour chaque couleur de magie.



La Tradition Des Bêtes

Le vent ambré, Ghur, porte avec lui une férocité primitive et glaciale, qui dérange autant les bêtes que les créatures sensibles. Chaque fois que vous réussissez à lancer un sort de la tradition des bêtes , vous pouvez également obtenir le Trait de Créature Peur (1) (voir page 190) pour les prochaines 1d10 Rounds

Ingrédients: Les chamans utilisent de la fourrure, de la peau, des os et des peaux d'animaux, enveloppés dans des tendons et recouverts de runes de sang pour concentrer le vent ambré. Souvent, les griffes sont grattées, les organes séchés et les plumes trempées dans des senteurs rares, et il n'est pas rare de trouver des excréments, de l'urine et autres déjections également utilisés.

Talons d'Ambre

CN: 6
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM Rounds
Vos ongles se transforment en serres d'ambre cristallin d'une tranchante méchanceté diabolique. Les attaques non armées effectuées en Mêlée (Bagarre) comptent comme magiques, infligent des dégâts égaux à votre Bonus de FM, et infligent +1 Condition de *Saignement* lorsqu'elles causent une perte de Blessures.

Forme de Bête

CN: 5
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: FM minutes
Vous imprégnez vos os et votre chair de Ghur, en déformant votre corps en celui d'une créature. Une fois lancé, sélectionnez une nouvelle forme dans la section Bêtes du Reikland du Bestiaire (voir page 314). Obtenez tous les traits standard de la créature, à l'exception du Trait *Bestial* . De plus, remplacez votre F, E, Agi, et Dex par ceux de la créature, puis recalculez vos blessures... Pour chaque + 2 SL, vous pouvez inclure 1 des caractères optionnels de créatures fournis.

Dans Forme de bête, vous ressemblez à une version normale de la créature, avec une coloration ambrée et brune. Vous ne pouvez pas parler, ce qui signifie que vous ne pouvez pas jeter de sorts, ou tenter de dissiper.

Maître des Bêtes

CN: 10
Portée: Bonus FM mètres
Cible: 1
Durée: Bonus FM jours
Votre haleine s'évapore et vos yeux prennent un éclat ambré brillant lorsque Ghur vous imprègne. Votre regard et vos paroles convaincront 1 créature possédant le trait *Bestial* que vous êtes son maître de meute, et qu'elle se battra à mort pour vous protéger. Sous réserve de votre maîtrise, il suivra vos instructions et comprendra instinctivement des instructions simples. Si la créature est libérée du sort (pendant toute la durée qui s'écoule, ou si le sort est dissipé) elle conservera suffisamment de respect et de crainte pour ne pas vous attaquer, à moins d'y être contrainte. Vos alliés n'ont peut-être pas cette chance.

Langue de Bête

CN: 3
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: FM minutes
Vous pouvez communier avec toutes les créatures possédant le caractère bestial. Ghur vous bouche la gorge, et votre langage devient un grondement, un sifflement et un rugissement comme il convient aux bêtes à qui vous parlez. Bien que les créatures ne soient pas obligées de vous répondre ou de faire ce que vous dites, la plupart seront assez curieuses pour vous écouter.

Vous gagnez +20 sur tous les tests de charme et de dressage d'animaux Tant que ce sort est actif, vous ne pouvez parler qu'avec des bêtes - vous ne pouvez pas parler une langue civilisée, et ne pouvez communiquer avec votre groupe qu'en utilisant des gestes ou la langue (Bataille). Notez que cela signifie également que vous ne pouvez lancer aucun sort, ou dissiper, tant que la langue des bêtes est active.

Le Fléau du Destin

CN: 8
Portée: FM mètres
Cible: AoE (Bonus FM mètres)
Durée : Bonus FM rounds
Vous convoquez un groupe de corbeaux ou d'autres oiseaux locaux pour attaquer vos ennemis.



Le troupeau attaque tous ceux dans la Zone d'Effet qui ne possèdent pas le Talent de Magie des Arcanes (Bêtes) férocement, infligeant un Dégât de +7 à la fin du Round. Le troupeau reste en jeu pendant toute la durée du sort. Pour votre Action, vous pouvez faire un **Test Emprise sur les Animaux Moyen (+20)** pour déplacer le troupeau vers une autre cible à portée. Tant qu'elles se trouvent dans la Zone d'Effet, toutes les cibles gagnent +1 Condition *Aveuglé* .

Peau de Chasseur

CN: 6
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM Rounds

Vous vous couvrez d'un manteau scintillant de Ghur . Tant que le sort dure, gagnez un bonus de +20 d'Endurance et les Traits de Créatures Vision Noire et Peur (1) (voir page 339), ainsi que le Talent du *Sens Aigu (Odorat)* .



La Lance d'Ambre

CN: 8
Portée: FM mètres
Cible: Spécial
Durée: Instantané

Tu lances une grande lance de Ghur pur en ligne droite. Il s'agit d'un missile magique avec des dégâts de +12, qui frappe la première créature sur son chemin, ignorant les PA de cuir et de fourrure. Si la cible subit des blessures, infligez également +1 Condition de *Saignement*, après quoi la lance continue sur son chemin, frappant chaque cible de la même manière, mais à -1 Dégâts à chaque fois. Si la lance n'inflige aucune blessure, sa progression est arrêtée et le sort prend fin. La Lance d'ambre n'inflige qu'une blessure minimum (voir page 236) à la première cible qu'elle touche.

Forme Sauvage de Wyssan

CN:8
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM Rounds

Vous faites appel au pouvoir sauvage de Ghur pour vous imprégner, en vous livrant à ses délices sauvages. Obtenez les traits de créatures suivants (voir page 338) :*Arboricole, Armure (2), Belligérant, Gros, Morsure (Bonus de Force +1), Peur (1), Fureur, Magie, Arme (Bonus de Force +2)*. Tant que le sort est en place, vous êtes incapable d'utiliser les compétences linguistiques ou les connaissances.

La Tradition De La Mort

Le vent violet de Shyish entraîne avec lui des vents secs et poussiéreux et le bruissement insistant du sable qui traverse le sablier du Temps. Les cibles affligées par les sorts de la tradition de la mort sont vidées de leur vie, affaiblies et apathiques. Vous pouvez assigner +1 Condition *Fatiguée* à toute cible vivante affectée par un sort de cette tradition. Une cible ne peut avoir qu'une seule Condition *Fatiguée* obtenue de cette manière à la fois.

Ingrédients: Les os des créatures sensibles sont très présents dans la magie améthyste, tout comme les objets de la mort, y compris le bois ou les clous des cercueils, les liquides d'embaumement, les sabliers, les pièces d'argent et la terre de tombe, tous présentés ou gravés avec soin. Les pierres précieuses violettes, les matériaux et les fleurs (en particulier les roses) sont également courants.

Caresse de Laniph

CN: 7
Portée: Toucher
Cible: Spécial
Duré : Instantané

Lorsque vous tendez la main, elle semble fanée, voire squelettique, tirant Shyish du corpus de votre cible. Cela compte comme un missile magique avec des dégâts de +6 qui ignore le bonus d'Endurance et les Points de Protection. Pour chaque 2 Blessures infligées, vous pouvez récupérer 1 Blessures.

Mots de la Mort

CN: 6
Portée: Toucher
Cible: 1
Durée: Bonus FM Rounds

Touchant le corps d'une âme récemment disparue (celle qui est décédée le dernier jour), vous rappelez brièvement son âme. Pendant la durée du sort, vous pouvez communiquer avec l'âme morte, mais elle ne peut rien faire d'autre que parler. Il n'est pas obligé de vous répondre, mais les morts ne mentent pas.

Fourrure Pourpre de Shyish

CN: 9
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM Rounds

Vous tirez autour de vous une fourrure faite de fins fils de magie pourpre. Gagnez + Bonus FM PA a toute les localisations et le Trait de Créature *Peur (1)* (voir page 339). Pour chaque +2 SL, vous pouvez augmenter votre indice de peur de 1.

Sanctifier

CN: 10
Portée: Toucher
Cible: AoE (Bonus FM mètres)
Durée: FM minutes

En inscrivant un cercle magique, vous le protégez avec Shyish, formant une barrière impénétrable contre les morts-vivants. Les créatures ayant le Trait de Créature *Morts-Vivants* ne peuvent ni entrer ni sortir du cercle.

Faux de Shythe
CN: 6
Portée: Vous
Cible: Vous
Durée: Bonus FM Rounds
Vous faites apparaître une faux magique, qui peut être utilisée au combat, en utilisant la compétence de *Mêlée (Arme d'hast)*. Elle agit comme une faux normale avec un Dommage égal à votre Bonus de FM+3. Les Ennemis avec le Trait de Créature *Mort-Vivant* ne reçoivent pas d'Avantage lorsqu'ils sont Engagés en combat avec vous.

Vortex de l'âme
CN: 8
Portée : FM mètres
Cible: AoE (Bonus FM mètres)
Durée: Instantané
Vous lancez une boule chatoyante de Shyish qui éclate en flammes violettes, tourbillonnant de visages fantomatiques, les bouches frémissantes dans la terreur silencieuse. Les cibles dans la Zone d'Effet reçoivent +1 Condition *Brisée*. Contre des cibles avec le Trait de Créature Morts-Vivants, le Vortex de l'Âme est un missile magique avec des dégâts de +10 qui ignore le bonus d'Endurance et les Points d'Armure.



Volez la Vie
CN : 7
Portée : FM mètres
Cible : 1
Durée : Instantané
De minces brins de brume violette vous relient brièvement à votre cible, qui se dissipe sous vos propres yeux. Ceci compte comme un missile magique avec des dégâts de +6 qui ignore les Points d'Armure et inflige +1 de Condition *Fatigué*. De plus, vous enlevez toutes les conditions de Fatigue que vous souffrez actuellement, et vous pouvez vous soigner vous-même jusqu'à la moitié des Blessures que la cible a subies, arrondi à la valeur supérieure.

Franchissement du Seuil
CN : 6
Portée : Toucher
Cible : Spécial
Durée : Instantané
Votre toucher apporte la libération de la mort à une seule cible mortellement blessée. Si vous touchez avec succès une cible avec 0 Blessures restantes et au moins 2 Blessures Critiques, la mort suit rapidement. De plus, la cible ne peut pas être élevée au rang de Mort-Vivant.

La Tradition Du Feu
Tradition du Feu, et le Vent vif d'Aqshy, est tout sauf subtil. Ses sortilèges sont invoqués avec ferveur et se manifestent sous forme de bombardements.

+1 Condition *Enflammé* sur toute personne ciblée par les sorts des Connaissances de Feu, à moins qu'elle ne possède également le Talent de Magie des Arcanes (Feu). Chaque Condition *Enflammé* dans les Bonus FM mètres ajoute +10 aux tentatives de Canalisation ou d'Invocation avec Aqshy .

Ingrédients: Les pyromancien utilisent une vaste sélection de matériaux inflammables comme ingrédients, qui sont souvent immolés à mesure que le sort est jeté, y compris le charbon, les huiles, les graisses et les bois rougeoyants. Les objets à l'abri du feu sont également courants, comme les clés de fer, les sections sculptées d'une grille de foyer et les petites pierres de four.

Égide d'Aqshy
CN : 5
Portée : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus FM rounds
Vous vous enveloppez dans un manteau ardent d'Aqshy, qui canalise la flamme dans les égide. Vous êtes complètement à l'abri des dommages causés par des tirs non magiques, y compris les attaques de monstres par souffles , et ignorez toute condition d'incendie que vous recevez. Vous recevez le trait de créature *Éviter (9+)* (voir page 343) contre les attaques de feu magiques, y compris les sorts des Connaissances du Feu.

Cautérisation
CN : 4
Portée : Toucher
Cible : 1
Durée : Instantané
En canalisant Aqshy à travers vos mains, vous les posez sur les blessures d'un allié. cicatrisent immédiatement les plaies 1d10 Blessures et éliminent toutes les conditions de Saignement. De plus, les blessures ne s'infecteront pas.

Les cibles qui n'ont pas le *Talent Magique des Arcanes (Feu),* doivent réussir un **Test de Calme (+0)** ou crier à l'agonie... Si elle échoue par -6 ou plus de SL, la cible gagne la condition *Inconsciente* et est marquée de façon permanente, se réveillant 1d10 heures plus tard.

Couronne de Flamme
CN : 8
Portée : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus FM Rounds
Vous canalisez Aqshy dans une majestueuse couronne de feu inspirant autour de votre front. Gagnez le Trait de *Peur (1)* et +1 Talent de *Chef de Guerre* tant que le sort est actif. Pour chaque +2 SL, vous pouvez augmenter votre valeur de Peur de +1, ou reprendre le Talent de Chef de Guerre. De plus, gagnez un bonus de +10 sur toutes les tentatives de Canalisation et d'Incantation avec Aqshy tant que le sort est en cours.

Cœurs Flamboyants
CN : 8
Portée : FM mètres
Cible : AoE (Bonus FM mètres)
Durée : Bonus FM Rounds
Votre voix prend une riche résonance, faisant écho à la passion ardente d'Aqshy. Les Alliés affectés perdent toutes les Conditions *Brisées* et *Fatiguées* , et gagnent les Talents *Percé la Ligne*, *Intrépide* et *Cœur Solide* tant que le sort est en vigueur.

Mur de Feu
CN : 6
Portée : FM mètres
Cible : AoE (spécial)
Durée : Bonus FM Rounds
Vous canalisez une traînée de feu d'Aqshy, créant un mur de flammes. Le Mur du Feu est un Bonus de FM mètres de large et 1 mètre de profondeur. Pour chaque +2 SL, vous pouvez allonger la longueur du Mur de Feu de + Bonus FM mètres. Quiconque traverse le Mur de Feu Gagne 1 Condition Enflammé et subit un coup avec des dégâts égaux à votre Bonus de FM, géré comme un missile magique.



Les Grands Feux de U'Zhul
CN : 10
Portée : FM mètres
Cible : AoE (Bonus FM mètres)
Durée : Bonus FM Rounds
Vous lancez une grande explosion explosive d'Aqshy sur un ennemi, qui éclate en un feu furieux, brûlant de la chaleur d'une forge. C'est un missile magique avec +10 de Dégâts qui ignore les Points d'Armure et inflige +2 Conditions *Enflammé* et la Condition *A Terre* sur une cible. Toute personne se trouvant dans la Zone d'Effet de cette cible subit des dégâts +5 en ignorant les Points d'Armure, et doit réussir un Test d'Esquive ou gagner 1 Condition *Enflammé* . Le sort cesse de se comporter comme un missile magique lorsque le feu continue de brûler dans la zone d'effet pendant toute la durée du sort. Toute personne se trouvant dans la Zone d'Effet au début d'un round subit 1d10+6 de Dégâts, sans tenir compte des PA, et gagne +1 en Condition *Enflammé.*

Épée Flamboyante de Rhuin
CN : 8
Portée : FM mètres
Cible : 1
Durée : Bonus FM Rounds
Vous enflammez une épée dans des flammes magiques. L'arme a des Dommages +6 et la Qualité *Impact* (voir page 298), et toute personne frappée par la lame gagne 1 Condition *Enflammé* Si les utilisateurs ne possèdent pas le Talent Magique des Arcanes (Feu), et qu'ils rate une attaque avec l'Épée Flamboyante, ils obtiennent +1 Condition *Enflammé*

Purge
CN : 10
Portée : FM mètres
Cible : AoE (Bonus FM mètres)
Durée : Bonus FM Rounds
Vous allumez des flammes intenses pour brûler la souillure et la corruption dans une zone. Tout ce qui est inflammable est en feu, et toutes les créatures de la région prennent les conditions +SL *Enflammé* . Si l'endroit contient une influence corrompue, comme Dhar, de la Malpierre ou un objet souillé par le Chaos, il commencera à brûler et noircira, lui aussi. Ce sort peut être maintenu dans les rounds suivants en réussissant un **Test de Canalisation stimulant (+0)**. Le temps précis nécessaire pour éliminer l'influence de la corruption sera déterminé par votre MJ. A titre indicatif, une petite quantité (plus petite qu'un gland) de Malpierre, ou un objet mineur teinté de Chaos, peut nécessiter 10 - Bonus de FM (minimum de 1 Round). Une plus grande quantité de Malpierre (de la taille d'un poing) ou un objet plus puissant teinté par le Chaos peut nécessiter le double de cette quantité. Un puissant Artefact du Chaos peut prendre des heures, voire plus... Voir page 182 pour plus de détails sur les Influences Corruptrices.



La Tradition Des Cieux
Les sorts des arcanes lancés depuis la Tradition des Cieux sont accompagnés du crépitement des éclairs et de l'odeur de l'ozone. Les sorts causant des dégâts ignorent
Points de protection des armures métalliques, et se dirigeront vers toutes les autres cibles dans un rayon de 2 mètres, à l'exception de celles avec le Talent Magique des Arcanes (Cieux), infligeant des dégâts d'un niveau égal à votre Bonus de FM, manipulé comme un missile magique .

Ingrédients : Les instruments astronomiques, les graphiques, les lentilles et les symboles dominent la magie céleste, tout comme les ingrédients associés à l'augure, comme les viscères, les miroirs, les boules de verre et les langues des oiseaux. Certains sorts basés sur le vent utilisent des ailes et des plumes, alors que ceux qui impliquent l'électricité préfèrent des éclats de métal sculpté.



MYSTIQUES
La Carrière de Mystique peut accéder au Talent de la Magie des Arcanes (Cieux). Les Mystiques qui prennent ce Talent ne peuvent accepter que ces sorts (et aucun autre, même les sorts des Arcanes) : Les doigts du destin, croisés, le premier signe d'Amul, le deuxième signe d'Amul, le troisième signe d'Amul. Pour avoir accès au reste des sorts de Magie des arcanes (Cieux), ils devront entrer dans la carrière de Sorcier.

Bouclier Céruléeen
CN : 7
Portée : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus FM Rounds
Vous vous enfermez dans une cage crépitante d'électricité d'Azyr . Pendant toute la durée du sort, gagnez SL+ Points d'Armure à tous les Emplacements contre les attaques en mêlée. Si vous êtes attaqué par des armes métalliques (telles que des poignards, des épées et des lances à pointes métalliques) votre attaquant subit + Bonus FM dégâts

Comète de Casandora
CN : 10
Portée : Instinct mètres
Cible : AoE (Bonus Instinct mètres)
Durée : Spécial
Vous canalisez tout l'Azyr que vous pouvez rassembler et vous dirigez vers le ciel, appelant une comète pour semer la dévastation parmi vos ennemis. Sélectionnez un point cible à l'intérieur de la zone. A la fin du tour suivant, faites un **Test de Perception Facile (+20).** Pour chaque SL+ que vous obtenez, vous pouvez déplacer votre point d'impact par Bonus Instinct mètres.

Pour chaque SL-, le MJ déplacera le point d'impact Bonus Instinct mètres dans une direction aléatoire. La comète de Casandora agit alors comme un missile magique avec des dégâts de +12 qui touche toutes les cibles dans la Zone d'Effet, qui gagnent également +1 *Enflammé* et la Condition *A Terre*.

Les Doigts Volage du Destin
CN : 6
Portée : Vous
Cible : AoE (Bonus Instinct mètres)
Durée : Bonus FM Rounds
Tous les alliés dans la Zone d'Effet, à l'exception de ceux qui ont le Talent Magique des Arcanes (Cieux), créent une réserve unique pour leurs Points de Fortune. Tous peuvent piocher dans la réserve, premier arrivé, premier servi. Lorsque le sort prend fin, vous réattribuez les Points de Fortune restants aussi équitablement que possible.

Traversée Étoilé
CN : 7
Portée : FM mètres
Cible : 1
Durée : Bonus Instinct Rounds
Tant que ce sort est actif, vous pouvez dépenser des Points de Fortune pour forcer un adversaire à relancer des Tests.

Arc T'Essla
CN : 7
Portée : FM mètres
Cible : 1
Durée : Instantané
Un éclair crépitant jaillit du bout de vos doigts, frappant votre cible. C'est un missile magique avec des dégâts de +10 qui inflige 1 Condition *Aveuglé*.

Le Premier Signe d'Amul
CN : 3
Portée : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus Instinct Rounds
Gagnez +1 Point de Fortune. Pour chaque +2 SL au dessus du CN, gagnez +1 de plus. Tous ces points inutilisés à la fin de la Durée sont perdus.

Le Second Signe d'Amul
CN : 6
Portée : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus Instinct Rounds
Gagnez des Points de Fortune +SL. Pour chaque +2 SL au dessus du CN, gagnez +1 point de Fortune supplémentaire. Tous les points inutilisés à la fin de la Durée sont perdus.

Le Troisième Signe d'Amul
CN : 12
Portée : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus Instinct Rounds
Gain +1 Point de Destin. Si le Point de Destin n'est pas utilisé à la fin de la Durée, il est perdu.



La Tradition Du Métal
Le vent de Chamon est très dense, et s'attache rapidement aux substances métalliques. Les sorts de cette Connaissances sont accompagnés de lumière dorée et de

de chaleur, et sont particulièrement efficaces contre les ennemis assez fous pour se protéger de métal. Les sorts infligeant des dégâts ignorent les Points d'Armure métallique, et infligent un bonus de dégâts égal au nombre de Points d'Armure métallique portés sur tout Lieu les Emplacement touché. Donc, si votre sort touche un Emplacement du bras protégé par 2 Points d'Armure en métal, il inflige +2 de dégâts supplémentaires et ignore les Points d'Armure.

Ingrédients : Les métaux lourds de tous types, ésotériquement incrustés ou sculptés, constituent la majorité des ingrédients de l'Or, bien que de nombreux sorts utilisent aussi des Objets associés à une forge, y compris les sections d'un soufflet marquées par une formule mathématique, des morceaux inscrits d'une enclume, ou des fragments d'un four.

Creuset de Chamon
CN : 7
Portée : Bonus FM mètres
Cible : 1
Durée : Instantané
Vous canalisez Chamon dans un seul objet métallique non magique, tel qu'une arme ou un morceau d'armure. L'article fond, dégoulinant sur le sol sous forme de métal fondu, refroidissant presque immédiatement. S'il est porté, l'objet est abandonné. S'il est usé, le porteur subit un coup comme un missile magique avec des dégâts égaux à votre Bonus de FM qui ignore le Bonus d'Endurance. Pendant que l'objet est détruit, le métal conserve sa valeur de base et peut être utilisé par un forgeron comme matière première.

Arme Enchantée

CN : 6
Portée : Toucher
Cible : spéciale
Durée : Bonus FM Rounds
Vous enveloppez une arme non magique unique avec des rubans lourds de Chamon, ce qui augmente sa puissance. Pendant toute la durée du sort, elle est considérée comme magique, reçoit un bonus de dégâts égal à votre Bonus de FM, et obtient la Qualité *Incassable* (voir page 298). Pour chaque +3 SL, vous pouvez également ajouter 1 Qualité ou retirer 1 Défaut de l'arme, tant que le sort est en vigueur.

Plume de Plomb

CN : 5
Portée : FM mètres
Cible : AoE (Bonus FM mètres)
Durée : Bonus FM Rounds
En faisant appel au vent d'or, vous modifiez la densité des biens de votre cible, en augmentant ou en diminuant leur poids. Pendant toute la durée du sort, choisissez un effet pour chaque personne dans la zone d'effet :

- Compte comme Encombré
- Compte comme pas Encombré

Voir page 293 pour plus de détails sur L'Encombrement

Or des Fous

CN : 4
Portée : Toucher
Cible : 1
Durée : FM minutes
Vous tissez Chamon dans un objet non magique fait de métal, modifiant fondamentalement sa nature alchimique. Pendant toute la durée du sort, tout le métal de l'objet devient or. Ce n'est pas une illusion : il s'est transformé en or. Lorsque le sort prend fin, l'objet revient à son métal d'origine. Ce sort peut ruiner de bonnes armes, rendre les armures trop lourdes à porter et transformer les pièces de plomb en quelque chose de beaucoup plus attrayant. Les effets ponctuels résultant de ce sort sont laissés entre les mains du MJ.

Forge de Chamon

CN : 9
Portée : Bonus FM mètres
Cible : Spécial
Durée : FM minutes
Vous altérez la qualité d'un seul article en métal. Vous pouvez ajouter 1 qualité ou supprimer 1 défaut. Pour chaque +2 SL, vous pouvez ajouter une autre Qualité ou supprimer un autre Défaut.

Robe Scintillante

CN : 5
Portée : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus Endurance Rounds
Des averses sauvages de Chamon tourbillonnent autour de vous, déviant les coups et interceptant les missiles et les attaques magiques. Obtenez le Trait de créature *Éviter (9+)* (voir page 343) contre toutes les attaques et tous les sorts qui vous visent. Chaque coup sauvegardé avec succès augmente l'efficacité de la *Éviter* de 1, jusqu'à un maximum de *Éviter (3+)*.

Métal Mutable

CN : 5
Portée : Toucher
Cible : 1
Durée : Bonus FM Rounds
Vous touchez un objet non magique en métal, qui devient instantanément chaud au toucher lorsque vous y glissez Chamon. Vous pouvez plier et déformer l'objet avec un **Test de Force Moyenne (+20)**. Si vous souhaitez effectuer une modification plus complexe, vous pouvez tenter un **Test de Métier moyenne (+20) (Forgeron, ou Similaire)** à la place.

Transmutation de Chamon

CN : 12
Portée : FM mètres
Cible : AoE (Bonus FM mètres)
Durée : Bonus FM Rounds
Vous arrachez Chamon des métaux portés par vos ennemis, et de la terre elle-même, transformant brièvement la chair de vos ennemis en métal. Il s'agit d'un missile magique affectant tout le monde dans la Zone d'Effet, avec des dégâts égaux à votre Bonus de FM ; le sort ignore le Bonus d'Endurance et inflige +1 Condition *Aveuglé, Sourd et Étourdie*, qui durent toute la durée de l'enchantement. Toutes les cibles affectées gagnent +1 Point d'Armure du métal enveloppé autour de leur corps, mais souffrent également de Suffocation (voir page 181). Si les cibles meurent pendant que le sort est en vigueur, elles sont enfermées en permanence dans une coquille de métal, un rappel macabre des risques de la sorcellerie.



La Tradition De La Vie

Les sorts lancés avec Ghyran, le Vent de Jade, sont imprégnés de vie, ont tendance à se manifester avec une lumière verte vibrante, et sont souvent accompagnés par une lumière naturelle, des phénomènes avec des qualités surnaturelles. Les vignes, les sous-bois, les arbres et les rivières se plient tous aux volontés des druides.

Recevez un bonus de +10 sur les jets d'Incantation et de Canalisation lorsque vous êtes dans un environnement rural ou sauvage. Les créatures vivantes (par exemple celles qui n'ont pas les Traits *Démoniaques* ou *Morts-Vivants*) visées par les sorts des arcanes des Connaissances de la Vie ont toutes les Conditions de *Fatigue* et de *Saignement* éliminées après que tout autre effet ait été appliqué au cours des flots de vie par magiques à travers ces créatures. Les créatures avec le Trait de Créature Morts-Vivants, par contre, subissent des dégâts supplémentaires égaux à votre Bonus de FM, ignorant le Bonus d'Endurance et les Points d'Armure, si elles sont affectées par un sort lancé avec les Connaissances de la Vie.

Ingrédients : Les druides utilisent une grande variété d'ingrédients d'origine naturelle, allant des graines et des noix rares, des humus recueillis auprès de créatures sensibles au cours de la vie, des sèves peu communes, du limon fertile, des eaux de source et divers ingrédients vivants, dont des plantes et de petits animaux.



Peau d'Écorce

CN : 3
Portée : Toucher
Cible : 1
Durée : Bonus FM Rounds
La peau de la cible devient dure et rugueuse comme l'écorce d'un arbre. Une fois affecté par le sort, ajoutez +2 au bonus d'Endurance de la cible, mais subissez une pénalité de -10 à l'Agilité et à la Dextérité.

Sang de la Terre

CN : 6
Portée : Vous
Cible : AoE (Bonus FM mètres)
Durée : Bonus FM Rounds
Pour lancer ce sort, vous devez être en contact direct avec la terre. Le fait de rester pieds nus compte. Pendant toute la durée du sort, toutes les créatures en contact direct avec la terre dans AoE guérissent des blessures égales à votre Bonus de FM au début de chaque Round.

Plancher de Terre

CN : 8
Portée : Vous
Cible : Vous
Durée : Instantané
En jetant le sort, vous disparaissez immédiatement dans le sol dans un torrent sauvage de *Ghyran* . Vous apparaissez au début du tour suivant à n'importe quel point dans votre FM mètres, , en jaillissant violemment de la terre. Pour chaque +2 SL, vous pouvez augmenter la distance parcourue par votre FM en mètres. Tous les ennemis que vous engagez sur votre apparition gagnent la condition *Surprise*. Ce sort ne vous permettra pas de vous déplacer dans la pierre mais vous permettra de vous déplacer dans l'eau.

La Graisse de la Terre

CN : 4
Portée : Toucher
Cible : 1
Durée : Bonus FM jours
Vous inondez le corps de la cible de Ghyran . La cible n'a pas besoin de manger ou de boire, mais elle éliminera tout de même ses excréments comme d'habitude, bien que les déjections soient verdâtre.

Forêt d'Épines

CN : 6
Portée : FM mètres
Cible : AoE (Bonus FM mètres)
Durée : Bonus FM Rounds
Ce sort ne peut viser qu'une parcelle de terre (bien que cette parcelle puisse être très petite). Vous faites éclater vers le haut un nœud dense de ronces à pointes et de vignes enchevêtrées, recouvrant la zone d'effet.

Tant que le sort est actif, quiconque tente de traverser la zone à pied sans le Talent Magie des Arcanes (Vie) doit faire un **Test d'Agilité Dur (-20).** Un échec signifie qu'ils obtiennent 1 Condition de *Saignement*, et 1 Condition *d'Enchevêtrement,* avec votre FM utilisée pour sa Force. Après la fin du sort, la croissance demeure, mais perd ses propriétés surnaturelles.

Le Mensonge de la Terre

CN : 5
Portée : Bonus Instinct Km
Cible : Vous
Durée : Spécial
Touchant la terre, vos sens s'écoulent à travers le Ghyran en traçant la région voisine. Après avoir communié pendant 1 minute, vous recevez une carte mentale détaillée des éléments naturels (terres, forêts, rivières, mais pas les colonies) à portée. On peut y faire référence, par exemple, à des zones de terrain déboisé ou à des fossés creusés. Chaque fois que vous augmentez la portée avec SL, le temps de communion avec le sol augmente de +1 minute.

Fleur de Vie

CN : 8
Portée : Bonus FM mètres
Cible : Spécial
Durée : Spécial
Vous provoquez l'inondation par Ghyran d'une zone dévastée ou désolée. Vous pouvez cibler soit un lit de rivière asséché, un puits, un champ ou un animal domestique. Si vous réussissez à lancer le sort, la cible revient à la vie :

- Une rivière asséchée recommence à couler
- Un puits sec ou pollué devient propre et frais
- Un champ, un vignoble ou un verger prend vie, et toutes les cultures atteignent immédiatement leur pleine maturité.
- Un animal malade ou improductif devient sain. La bête atteinte est maintenant saine et productive (les vaches produisent du lait, les poules pondent des œufs, les pelages et les peaux des moutons et les vaches sont sains et lustrés) et toutes les maladies sont guéries.

Régénérer

CN : 6
Portée : Toucher
Cible : 1
Durée : Bonus FM Rounds
Votre cible obtient le Trait de Créature *Régénérée* (voir page 341).



La Tradition De La Lumière

Les sorts des arcanes chantés par les Connaissances de la Lumière ont tendance à émettre des rayons éblouissants d'une lumière blanche aveuglante, ou à envelopper le lanceur dans des vagues scintillantes de lumière radieuse. de pureté. Vous pouvez infliger une condition *Aveuglée* à ceux qui sont ciblés par les sorts Connaissances de Lumière, à moins qu'ils ne possèdent le Talent de la Magie des Arcanes (Lumière).

Si une cible a les Traits de Créatures Démoniaques ou Morts-Vivants, les sorts infligent également un Coup supplémentaire de dégâts égal à votre bonus d'Intelligence qui ignore le bonus d'Endurance et les Points d'Armure.

Ingrédients : Les Hiérophantes des Connaissances de la Lumière utilisent de nombreux artefacts associés à la sainteté et aux lieux saints, complétés par des cristaux, du verre, des pyramides et de petites statues, tous sculptés avec des symboles sacrés, des serpents tortueux et des récits moraux. Les bougies blanches, les sculptures en argent et le papier blanchi sont également courants.

Bannissement

CN : 12
Portée : Vous
Cible : AoE (Bonus FM mètres)
Durée : Instantané
Vous envoyez un halo purificateur *de* Hysh par les mains, affectant toutes les créatures de la zone d'effet dont l'Endurance est inférieure à votre FM. Les cibles ayant les Traits de Créatures *Morts-Vivantes* et *Démoniaques* obtiennent le Trait de Créatures *Instables* (voir page 343). Si elles ont déjà le Trait *Instable*, elles sont réduites à 0 Blessures.

Lumière Aveuglante

CN : 5
Portée : FM mètres
Cible : Vous
Durée : Instantané
Vous émettez une lumière vive et aveuglante de votre main ou de votre bâton. Tous ceux qui vous regardent, à moins qu'ils ne possèdent le Talent Magie des Arcanes (Lumière), reçoivent +SL Conditions *Aveuglé.*

Clarté de la Pensée

CN : 6
Portée : Toucher
Cible : 1
Durée : Intelligence minutes
Vous calmez l'esprit de votre cible, lui permettant de penser clairement. Tous les modificateurs négatifs sur leurs facultés intellectuelles (des Conditions, Mutations mentales, Psychologies, ou toute autre source) sont ignorés pendant que le sort est en vigueur.

Le Fléau du Démon

CN : 10
Portée : Bonus FM mètres
Cible : 1
Durée : Instantané
Vous invoquez un souffle de*Hysh* qui traverse la frontière entre le royaume du Chaos et le monde matériel. Le Tests d'Incantation est Opposé à la cible qui fait un Test de FM. Si vous gagnez, vous détruisez une cible avec le Trait de Créature *Démoniaque* avec une lumière blanche aveuglante, la renvoyant d'où elle vient. Si le sort réussit à bannir un démon, tous ceux qui regardent votre cible, à moins qu'ils ne possèdent le Talent Magie des Arcanes (Lumière), reçoivent +SL Conditions *Aveuglé.*

Guérison de la Lumière

CN : 9
Portée : Bonus FM mètres
Cible : 1
Durée : Instantané
Votre cible brille d'une lumière vive et purifiante (lumière équivalente à celle d'un feu de camp), Bonus d'Intelligence + Bonus de FM de guérison des blessures. Si la Cible réussit un Test de **Résistance Très Difficile (-20)**, 1 point de Corruption gagné dans la dernière heure est également éliminé.

Filet d'Amyntok

CN : 8
Portée : Bonus Intelligence mètres
Cible : 1
Durée : Bonus Intelligence Cibles Rounds
Vous jetez un filet délicat tissé de fils de *Hysh* sur vos cibles, dont les esprits sont submergés d'énigmes et de casse-tête, les laissant paralysés par l'indécision. Les cibles gagnent +1 Condition *Étourdie*, qu'elles ne peuvent pas perdre tant que le sort est en vigueur. Lorsque les cibles se remettent de leur condition, elles testent leur intelligence au lieu de la compétence de résistance. Les cibles avec le Trait de Créature *Bestiale* sont immunisées contre ce sort.

La Protection de Phâ

CN : 10
Portée : Vous
Cible : AoE (Bonus FM mètres)
Durée : Bonus FM Rounds
Vous invoquez une aura protectrice de lumière pure et sainte. Les créatures profanes (celles qui ont le Trait de Créature Mort-Vivant ou Démoniaque, celles qui ont des mutations et celles qui ont plus de Corruption que leur Bonus de FM et d'Endurance combinés) ne peuvent entrer dans la Zone d'effet. Tous ceux qui se trouvent déjà dans la Zone gagnent la condition *Brisé* jusqu'à ce qu'ils partent. Les créatures de la Zone ne gagneront aucun point de Corruption tant que le sort est actif.

Vitesse de la Pensée

CN : 8
Portée : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus FM Rounds
Un treillis de Hysh recouvre votre esprit, vous permettant de penser rapidement. Gagnez un bonus de +20 à Intelligence et Instinct.



La Tradition Des Ombres

Les sorts lancés par les Connaissances des Ombres sont sournois et rusés, et la lingua praestantia peut donc être murmurée furtivement. Tout sort de protection peux vous enrouler dans l'ombre et la fumée tourbillonnante, ce qui rend votre corps inconsistant, peut-être même en laissant passer les lames à travers vous sans faire de mal en apparence. De plus, tous les sorts jetés des Connaissances des Ombres infligeant des Dégâts ignorent tous les Points d'Armure non magiques.

Ingrédients : Tout ce qui sert à cacher, à envelopper ou à dissimuler est transformé en ingrédients gris, y compris les cosmétiques, les parfums, les foulards, les lunettes, les miroirs et les perruques. Les objets tirés de professions imprégnées d'intrigues et de sagesse sont également courants, avec des artefacts diplomatiques, des symboles de rang et l'expression ultime du pouvoir (une lame) qui prévaut.

Ombres Étouffantes

CN : 6
Portée : Bonus FM mètres
Cible :1
Durée : Bonus FM Rounds
Vous enroulez des vrilles ombragées d'Ulgu autour du cou de vos ennemis. En supposant qu'ils ont besoin de respirer, ils acquièrent une Condition *Fatigué* de +1, ne peuvent pas parler, et sont sujets aux règles de Suffocation (voir page 181).

Doppelgangeur

CN : 10
Portée : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus Intelligence minutes
Vous tissez un masque et un manteau d'Ulgu autour de votre forme, en assumant la ressemblance d'une autre créature humanoïde avec laquelle vous êtes familier (comme déterminé par le MJ). Votre apparence trompera automatiquement n'importe qui sans le Talent de la *Seconde Vue,* bien que certains puissent remarquer si certains de vos manières sont fausses. Ceux qui ont ce talent doivent passer un Test de **Perception Difficile (-10)** pour remarquer que vous êtes en train de déguiser votre forme. Cela ne leur permet pas de voir à travers le sort. Ils doivent le dissiper pour ce faire.

Illusion

CN : 8
Portée : FM mètres
Cible : AoE (Bonus Instinct mètres)
Durée : FM minutes
Vous filez une toile de brins complexes d'Ulgu , obscurcissant la Zone d'Effet avec une image illusoire de votre choix. Vous tromperez automatiquement n'importe qui sans le Talent de la *Seconde Vue* . Ceux qui ont ce talent doivent passer un **Test de Perception Difficile (-10)** pour remarquer l'illusion. Cela ne leur permet pas de voir à travers le sort. Ils doivent le dissiper pour ce faire.

L'illusion est, par défaut, statique. Pour votre Action, vous pouvez faire un Test de **Canalisation Difficile (-20)** pour faire bouger l'illusion pour ce Round.

Troubles de l'Esprit

CN : 6
Portée : 1 mètres
Cible : 1
Durée : FM minutes
Vous évoquez des fils délicats d'Ulgu dans l'esprit de votre Cible, faisant disparaître tout souvenir antérieur de vous pour la durée du sort. Une fois le sort terminé, la cible doit réussir un **Test d'Intelligence moyenne (+20)**, ou la perte de mémoire devient permanente jusqu'à ce qu'elle soit dissipée.

Miasme Mystifiant

CN : 6
Portée :FM mètres
Cible : AoE (Bonus FM mètres)
Durée : Bonus FM Rounds
Vous évoquez une masse tourbillonnante de brume traversée d'une ombre vacillante qui vole et confond les sens. Toute personne dans la brume qui ne possède pas le Talent Magie des Arcanes (Ombres) est affectée par le Miasme, gagnant +1 *Aveuglé*, *Sourd*, et Condition *Fatigué* , qui restent pour la durée du sort. Toute personne affectée qui tente de se déplacer doit passer un **Test de Perception Stimulant (+0)**, ou obtenir la Condition *A Terre*. Si le sort est dissipé une fois en jeu, toute personne affectée par le sort doit faire un **Test Instinct Facile (+40)**, ou obtenir la Condition *Étourdie* .

Coursier de l'Ombre

CN : 6
Portée : Bonus FM mètres
Cible : 1
Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil
Vous invoquez un sombre coursier. La chair contre nature de la créature est sombre et noire comme minuit, et elle doit être à la fois solide et immatérielle. Suivez les règles pour un cheval monté. Lorsque

le Coursier de l'Ombre est à l'abri de la lumière du soleil, il acquiert également les Traits des Créatures suivants : Vision Obscure Éthéré, Magique, Insensible Furtif, Foulée Peur (1) et Éviter (+9) .
Même s'ils ne sont pas substantiels, les Coursiers de l'Ombre peuvent être montés. Les cavaliers avec le Talent Magie des Arcanes (Ombre) le font avec un bonus de +20 aux **Tests d'Équitation.** Ceux qui n'en ont pas souffrent d'une pénalité de 20 aux **Tests d'Équitation**. Les Coursiers de l'Ombre sont infatigables, ils n'ont donc pas besoin de repos (même si leurs cavaliers instables le peuvent !). Alors que les premiers rayons de l'aube se lèvent à l'horizon, les coursiers se fondent dans un brouillard immatériel. Si le cavalier est encore sous contrôle à la fin du sort ou lorsqu'il est dissipé, il subira des dégâts de chute (voir page 166).

Pas de l'Ombre

CN :8
Portée :FM mètres
Cible : Vous
Durée : Instantané
Vous créez un portail obscur d'Ulgu à travers l'aethyr. Vous disparaissez de votre position actuelle et apparaissez immédiatement jusqu'à votre FM mètres. Tous les ennemis que vous avez engagés lors de votre disparition ou de votre réapparition obtiennent la condition Surprise
.

Linceul d'Invisibilité

CN :8
Portée : Toucher
Cible :1
Durée : Bonus FM Rounds

Vous enveloppez la cible dans un linceul d'Ulgu . La Cible devient invisible et ne peut être perçue par les sens ordinaires. Le sort trompera automatiquement n'importe qui sans le Talent de la *Seconde Vue* . Ceux qui ont le talent doivent passer un **Test de Perception Stimulant (+0)** pour remarquer qu'il y a quelqu'un à proximité, mais ils ne seront pas en mesure de localiser l'endroit précis. Ils doivent dissiper le Linceul d'Invisibilité pour ce faire. Vous êtes toujours perceptible par les autres sens, et le sort prendra fin si vous attirez l'attention sur vous en faisant de grands bruits ou en attaquant quelqu'un.

MAGIE DE SORCIÈRE

Ce qui suit fournit deux listes de six sorts pour les lanceurs de sorts qui ne sont pas encore absorbés par les collèges de magie, qui sont presque toujours en fuites des chasseurs de sorciers et Sigmarite.

La Tradition de Hedgecraft

Les Hedgefolk croient que leur tradition est un don des Dieux, se référant à leurs lanceurs de sorts comme étant les Bienheureux. En raison de leurs traditions anciennes et de leurs croyances ancestrales, leurs sorts ne peuvent être lancés sans ingrédients, qui font partie intégrante de leur processus de lancer des sorts.

Heureusement, les ingrédients qu'ils utilisent se trouvent facilement à la périphérie des colonies et sont généralement des herbes ou des plantes. Vous recevez 1 ingrédient + SL sur un test de Recherche de nourriture à l'aide de la Connaissance (Herbes), comme décrit à la section Cueillette de nourriture et d'herbes à la page 131, ou vous pouvez les acheter pour 5 sous de cuivre chacun.

Ingrédients : Hedgefolk utilise des matériaux locaux faciles à trouver, préparés selon des normes rigoureuses à l'aide d'outils spéciaux. Ainsi, les ingrédients peuvent inclure des choses telles que les ailes d'une libellule tuée avec une épingle d'argent, des tiges de peuplier polies à la cire d'abeille sur Sonnstill, ou des os enterrés sous une haie pendant un mois d'hiver.

Bonne Volonté

CN : 0
Cible : vous
Portée : AoE (Bonus Sociabilité mètres)
Durée : Bonus FM Rounds
Vous créez une atmosphère propice à la convivialité et à la bonne humeur. Tous les Tests de Sociabilité dans la Zone d'Effet reçoivent un bonus de +10, et les Psychologies de l'Animosité et de la Haine n'ont aucun effet.

Chevauchée de Mirk

CN : 0
Portée : Vous
Cible : Vous
Durée : Bonus FM minutes
Parlant d'anciennes paroles magiques, votre esprit quitte votre corps, pénétrant dans l'Hedge, l'espace sombre entre le monde matériel et le royaume spirituel. Pour la durée, votre présence à l'écart du monde, capable d'en être le témoin invisible, mais sans l'affecter d'aucune façon. Les barrières physiques ne sont pas un obstacle pour vous, et vous pouvez passer à travers des obstacles non magiques à volonté. Votre corps reste en place, immobile et insensible.
A la fin du sort, vous serez soudainement ramené à votre corps. Si votre corps est tué pendant que vous marchez sur l'Hedge, votre esprit errera sans but pour l'éternité.

Népenthe

CN : 0
Portée : Toucher
Cible : Spécial
Durée : Bonus FM Rounds
Vous marmonnez des mots de pouvoir sur une potion d'herbes préfabriquée, la transformant magiquement en un philtre puissant. Si elle est ivre pendant que le sort est en vigueur, la cible peut choisir d'oublier complètement un individu, de façon permanente.

Nostrum

CN : 0
Portée : Toucher
Cible : Spécial
Durée : Bonus FM Rounds
Vous incantez un sort sur un courant d'air déjà préparé, l'imprégnant d'un pouvoir magique. Si elle est ivre pendant que le sort est en vigueur, la cible guérit immédiatement les Blessures égale a votre Bonus de FM et est guérie d'une maladie. Pour chaque +2 SL, vous pouvez guérir une maladie supplémentaire.

Séparez les Branches
CN : 0
Portée : Vous
Cible : Vous
Durée : FM minutes
Vos pupilles se dilatent au fur et à mesure que vous terminez votre incantation, et vous êtes capable de voir dans le monde des Esprits. Cela vous permet de percevoir les créatures invisibles, les Esprits et les Démons, même ceux qui sont marqués comme impossibles à voir.

Charme Protecteur
CN : 0
Portée : Toucher
Cible : Spécial
Durée : Bonus FM jours
Vous imprégnez un charme d'un sort de protection. Ceux qui portent le charme gagnent le Talent de la Résistance Magique . S'ils ont déjà ce Talent, le charme ne fait rien de plus.

La Tradition de la Sorcellerie
Les sorts des Connaissances de la sorcellerie puisent dans n'importe quel vent de magie disponible, sans se soucier de mélanger les vents et les résultats potentiellement horribles. Chaque fois que les pratiquants de la sorcellerie tirent sur une table d'Erreur D'incantation, ils gagnent également 1 point de Corruption. De plus, vous pouvez infliger une Condition de Saignement à toute personne ciblée par les sorts des Connaissances de la Sorcellerie. Enfin, canaliser ou lancer des sorts de cette Connaissances nécessite automatiquement un lancer sur la table des erreurs d'Incantation mineurs à moins qu'ils ne possèdent un composant, où lorsque le composant ne fournit aucune protection supplémentaire vous lancez une Erreur d'Incantation. Heureusement, les ingrédients pour les Connaissances de la sorcellerie sont bon marché et facilement disponibles : des parties du corps de petits animaux pour la plupart. Les ingrédients coûtent pas cher à l'achat le CN d'un sort en pièces de monnaie en cuivre, au lieu de pistole en argent. Alternativement, une sorcière peut chercher des composants, en utilisant la compétence Survie en Extérieur : un jet de recherche de nourriture réussi reçoit 1 + ingrédient SL

Ingrédients: Les sorcières utilisent un horrible mélange de parties du corps d'animaux, souvent récoltés lorsqu'une créature est encore en vie. Il n'est pas rare de les trouver tenant les yeux de lézard, les orteils de chien, le gésier d'âne, ou bien, bien pire dans leurs mains ensanglantées lorsque ils lancent leurs magies fétides

Brûlure
CN : 14
Portée : Bonus FM mètres
Cible : Spécial
Durée : Spécial
Vous pouvez cibler un puits, un champ ou un animal domestique. Si vous réussissez le sort, la cible souffre d'un fléau :

- Un puits endommagé devient instantanément saumâtre et stagnant.
- Toute culture actuellement plantée dans un champ est atteint de pourriture bactérienne durant la nuit.
- Un animal en piteux état est malade. La bête affligée ne produit plus rien (les vaches ne produisent plus de lait, les poules ne produisent plus d'œufs, les manteaux et les peaux deviennent galeux et inutilisables) et mourront en 10-SL jours.

Menace Rampante
CN : 6
Portée : FM mètres
Cible : 1
Durée : Bonus FM Rounds
Vous appelez un essaim de créatures rampantes et sournoises pour harceler vos ennemis. Chaque cible affectée est immédiatement attaquée par un essaim de Rats Géants, d'Araignées Géantes ou de Serpents. Utilisez les profils standard pour le type de créature concerné, en ajoutant le Trait de Créatures Essaim. Pour votre Action, vous pouvez faire un **Test Emprise sur les Animaux Stimulant (+0)** pour diriger 1 ou plusieurs essaims pour attaquer une cible différente.

A la fin du sort, les essaims restants disparaissent dans l'ombre.

Malédiction de la Douleur Paralysante
CN : 10
Portée : FM mètres
Cible : 1
Durée : Bonus FM Rounds
En poignardant une représentation grossière de votre cible (une poupée ou une marionnette) vous infligez une douleur paralysante. Une fois le lancer réussi, choisissez quel emplacement de coup vous voulez poignarder :

- **Jambe** - La jambe devient inutile, comme si elle avait été amputée (voir page 180). Si elle court, la cible gagne aussi la Condition*A Terre* et subit des dégâts en chute libre.

- **Bras** - Le bras devient inutile, comme s'il avait été amputé (voir page 180). Si la cible tenait quelque chose dans cette main, elle est automatiquement abandonnée.

- **Corps** - La cible est à l'agonie, gagnant +1 Condition Fatiguée, et doit passer un Test **d'Endurance Dur (-20)** ou gagner la Condition *A Terre*.

- **Tête** - La cible obtient l'état Étourdie, et doit réussir un Test de **Résistance moyenne (+20)** ou obtenir la Condition *Inconsciente* pour la Durée.

Pendant que le sort est en vigueur, pour votre Action, vous pouvez faire un Test de Canalisation, en poignardant à nouveau la poupée, pour affecter un autre emplacement.

Malédiction du Malheur
CN : 8
Portée : Bonus FM Km
Cible : 1
Durée : Bonus FM jours
L'ingrédient de ce sort est quelque chose qui appartient à la cible, soit une possession personnelle, soit une mèche de cheveux. Pour la durée, votre cible n'a pas de chance. Les lacets se cassent, les chaises se cassent, et d'autres effets narratifs mineurs les gênent. La cible subit une pénalité de -10 à tous les Tests, en plus de tout autre modificateur, et ne peut pas dépenser ses points de Fortune.

Horreur Hantée
CN : 8
Portée : Toucher
Cible : AoE (un seul endroit)
Durée : FM jours
Vous ciblez un seul endroit, comme une maison ou une clairière, et infligez des rêves obsédants et des cauchemars éveillés à tous ceux qui y entrent. Ceux qui entrent alors que le sort est en vigueur sont troublés par des sensations étranges, des ombres qui voltigent, et des voix murmurées qui se cachent au seuil de l'ouïe. A moins qu'ils ne possèdent le Talent de Magie des Arcanes (Sorcellerie), ils gagnent +1 Condition *Fatigué* . Ensuite, à moins qu'ils ne réussissent un **Test de Calme Moyen (+0)**, ils gagnent une autre Condition Fatigué de +1 et la Condition *Brisé* , qui ne sont enlevées que lorsqu'ils quittent l'endroit.

Le Mauvais Œil
CN : 6
Portée : FM mètres
Cible : Spécial
Durée : Instantané
Vous fixez les yeux sur une cible unique, qui doit vous regarder. Effectuez un Test Calme/Intimidation Opposé, en ajoutant n'importe quelle SL de votre jet d'Incantation à votre résultat. Votre adversaire gagne 1 Condition *Fatigué* par +2 SL par laquelle vous gagnez. Si vous gagnez par 6+ SL, votre adversaire gagne la Condition *Brisé* .

MAGIE NOIRE
Ce qui suit fournit deux courtes listes de quatre sorts de magie noire.

Tradition de la Démonologie
Les Connaissances interdites de la Démonologie s'occupent d'invoquer, de lier et de contrôler les Démons, typiquement pour renforcer le lanceur de sort. C'est horriblement dangereux, conduisant généralement à la chute du démonologue, car leur âme est prise par les Puissances Ruineuses et un nouveau Sorcier du Chaos est né.

Détruire les Démons Mineur
CN : 6
Portée : FM mètres
Cible : 1
Durée : Bonus FM Rounds
Votre sort perturbe le Dhar en maintenant une cible Démon ensemble, et la ramène vers vous. Une cible avec le Trait de Créature Démoniaque et une FM inférieure à la votre, perdait des Blessures égale à votre Bonus de FM, ignorant le Bonus d'Endurance ou les Points d'Armure. A votre tour, vous pouvez augmenter l'une de vos Caractéristiques de +10 pendant toute la durée de la période où vous siphonnez des énergies profanes.

Détecter le Démon
CN : 4
Portée : FM mètres
Cible : Spécial
Durée : Instantané
Votre charme réside dans les influences démoniaques de la région environnante. Vous savez automatiquement s'il y a un démon qui se manifeste à portée, qu'il soit invoqué, lié à un artefact, qui en possède quelqu'un d'autre, ou similaire.

Manifestation d'un Petit Démon
CN : 8
Portée : Bonus FM mètres
Cible : Spécial
Durée : Bonus FM Rounds
Vous canalisez un flux écœurant de Dhar, forçant brièvement un déchirement dans le tissu de la réalité. Un Petit Démon se manifeste immédiatement (voir page 335 pour deux exemples : une Sanguinaire ou une Démonettes). Effectuez un **Test de Canalisation Opposé Dhar)/FM** du Démon. S'il réussit, le démon répondra à une commande que vous avez émise, littéralement, puis disparaîtra (en supposant que la commande soit terminée avant la fin de la durée). En cas d'échec, le démon attaque immédiatement.

Pentagramme
CN : 10
Portée : Toucher
Cible : AoE (Bonus FM maximum mètres de l'autre côté)
Durée : FM minutes
En déposant un Pentagramme sur le sol et en le marquant de symboles impurs, vous vous prémunissez contre toute influence démoniaque. Les créatures démoniaques ne peuvent pas entrer ou sortir du Pentagramme à moins que leur FM ne soit plus du double de la vôtre.

Tradition de Nécromancie
La nécromancie est un art magique ancien et sanglant qui consiste à maîtriser la mort et à rechercher l'immortalité, souvent en découpant des corps en décomposition. Considérée comme l'une des magies les plus ignobles et les plus hérétiques, rares sont ceux qui étudient ses secrets à la légère, car les horreurs des morts et des morts-vivants ne peuvent être sous-estimées.

Ressusciter les Morts
CN : 8
Portée : FM mètres
Cible : AoE (Bonus FM mètres)
Durée : Jusqu'au lever du soleil
Vous canalisez un flux lourd de Dhar dans la terre nue, ce qui fait que les vieux os se rassemblent et s'élèvent. SL+1 Les squelettes remonteront vers le haut dans la zone affectée à la fin du round, et ils seront organisés selon vos préférences dans la zone d'effet. Ils commencent par la Condition *A Terre* . Les morts-vivants invoqués sont entièrement sous votre contrôle et peuvent exécuter des ordres simples . Si vous êtes tué ou obtenez une Condition *Inconsciente* , le sort prend fin et les morts-vivants invoqués s'effondrent. Pour chaque +2 SL que vous marquez, vous pouvez invoquer un squelette SL supplémentaire.

Réanimer
CN : 8
Portée : FM mètres
Cible : AoE (Bonus FM mètres)
Durée : Jusqu'au lever du soleil
Vous canalisez devant vous des brins de vermifuges de Dhar épais, vous les enfoncez dans des cadavres, vous réanimez ce qui était autrefois mort. Réanimer das cadavres égale a votre Bonus de FM + SL (comme des Zombies) ou des cadavres

(comme des Squelettes) à portée. Ils commencent par la Condition *A Terre.* Les morts-vivants invoqués sont entièrement sous votre contrôle et peuvent exécuter des ordres simples. Si vous mourez ou obtenez une Condition *Inconsciente* , le sort prend fin et les cadavres réanimés meurent à nouveau. Pour chaque +2 SL que vous marquez, vous pouvez réanimer un Bonus de FM supplémentaire, Squelettes ou Zombies +SL.

Crâne Hurlant
CN : 8
Portée : FM mètres
Cible : Spécial
Durée : Instantané
Vous criez les mots aigus du sort et un grand crâne noir couvert d'un feu pourpre verdâtre se forme devant vous, puis s'envole vers l'avant en hurlant et en gloussant. Le crâne se déplace en ligne droite pour la portée du sort, en suivant les contours du terrain, en passant par tous les obstacles sur son chemin. Crâne Hurlant est un missile magique qui n'affecte que les cibles qui n'ont pas le Trait de Créature *Mort-Vivant* , et dont les dégâts correspondent à votre Bonus de FM. Toute Blessures souffrant du sort doit passer un **Test de Calme (+0)** ou prendre une Condition *Brisé* .

L'appel de Vanhel
CN : 6
Portée : FM mètres
Cible : Spécial
Durée : Instantané
Vous manipulez des flux compliqués de Dhar dans vos cibles, les remplissant d'une énergie écrasante. Votre bonus d'intelligence sur des cibles avec le Trait de *Mort-Vivant* obtiennent un mouvement ou une action libre (vous choisissez l'une ou l'autre pour affecter toutes les cibles) ceci est pris au moment où le sort est lancé. Pour chaque +2 SL que vous marquez, vous pouvez revigorer un bonus d'intelligence supplémentaire.

LA MAGIE DU CHAOS

Trois des quatre Grandes Puissances du Chaos ont une Connaissance unique de la Magie - seul Khorne, le Dieu du Sang, qui abhorre la magie perfide et tout ce qu'elle représente, n'a pas de Connaissances qui lui soient propres. Un sort est fourni ici pour chacun des principaux Dieux du Chaos, qui peut être ajouté pour donner du goût à vos Cultistes du Chaos en plus des sorts des Arcanes et des Connaissances de Démonologie.

Tradition de Nurgle
Les Connaissances du Nurgle répandent des maladies et des saletés, mélangeant les excès gonflés du Vent de Jade avec la corruption qui vient à portée de main, puis la crachant partout.

Flux de Corruption
CN : 9
Portée : Spécial
Cible : Spécial
Durée : Instantané
Votre gueule se distend horriblement avant que vous ne vomissiez un torrent de saletés et d'horreurs malades. Faites immédiatement une attaque de Souffle comme si vous aviez dépensé 2 Avantage pour activer le Trait de Créature *Souffle* (voir page 338). Il compte comme un missile magique avec des dégâts égaux à votre Bonus d'Endurance, et il ignore les Points d'Armure. L'attaque a également les Traits de Corruption et de Poison listés sous le Trait de Créature *Souffle*. De plus, si l'une des cibles reçoit plus que son Bonus d'Endurance dans les Blessures, elle doit réussir un **Test de Résistance (+0)** ou contracter une Pourriture Sanglante (voir page 186). Pour chaque +2 SL obtenu, vous pouvez également augmenter les dégâts de +2.

Tradition de Slaanesh
Les Connaissances de Slaanesh apportent la torture et l'excès, tout étalé devant le Prince de la douleur et du plaisir pour sa jouissance éternelle, pressant typiquement un mélange pervers des vents améthyste, or, et jade dans quelque chose tordu et exotique.

Acquiescement
CN : 5
Portée : FM mètres
Cible : 1
Durée : Bonus FM Rounds
Votre magie perce au plus profond de votre cible, inondant l'âme d'une conscience aiguë de leurs rêves brisés. La caractéristique Instinct de la cible tombe à 10, si elle n'était pas déjà plus basse, lorsque l'esprit se tourne vers l'intérieur. Au tour de la cible, tous les mouvements sont aléatoires comme déterminé par le MJ lorsque le personnage se lamente de la vie, disant de façon obscène ce qui aurait dû être . De plus, la cible ne peut effectuer une Action que si un **Teste de Calme (+0)** est d'abord réussi ; en cas d'échec, la Cible est beaucoup trop occupée à se plaindre de ce qui aurait pu être , pour faire autre chose.

Tradition de Tzeentch
Tzeentch est le maître de la magie, de la trahison et du mensonge. Les Connaissances de Tzeentch en sont l'illustration parfaite, car elle s'enorgueillit d'une multitude de sorts puissants axés sur le changement, qui s'inspirent tous fortement des vents gris, améthyste et lumineux.

Trahison de Tzeentch
CN : 6
Portée : FM mètres
Cible : 1
Durée : Bonus FM Rounds
Vous canalisez les brins fins des méfaits traîtres des vents de la magie directement dans l'esprit de votre cible, déformant les motivations, sapant les désirs et attisant les feux du mécontentement. La cible ne peut plus utiliser les Talents, et n'ajoute pas d'Avances de Compétences lors de la réalisation des Tests de Compétences, ce qui signifie que la cible ne peut plus utiliser que les Tests de Compétences contre des Caractéristiques non modifiées.



LE MAÎTRE DE JEU



Être le maître de jeu (MJ) est la meilleure chose qui soit. Pendant que les joueurs s'affairent avec leur personnage misérable, vous êtes en charge du monde entier ! Si vous êtes un nouveau MJ, cela peut être un peu intimidant, mais ne vous inquiétez pas, vous vous y habituerez rapidement, et nous vous expliquerons les bases ici.

La responsabilité la plus importante d'un MJ est de s'assurer que tout le monde s'amuse, y compris vous. Vous jonglerez avec les rôles de conteur, d'arbitre et d'animateur, mais ne perdez pas de vue le fait que la raison pour laquelle tout le monde joue le jeu, c'est pour passer un bon moment. Équilibrez votre récit en permettant aux joueurs de mettre l'accent sur le temps et l'autonomie dans leurs actions. Si une scène ne fonctionne pas, finissez-la rapidement et passez à autre chose. Équilibrez les règles du jeu avec le plaisir de chacun - si quelque chose semble contre-intuitif ou prend trop de temps, changez-le. Concentrez-vous toujours sur ce que votre groupe trouve amusant.

Vous êtes le monde. Tout ce avec quoi les joueurs interagissent vient de vous. Vous fournissez le monde qu'ils explorent. Vos descriptions leur disent ce qu'ils voient, entendent, touchent, sentent et goûtent. Vous jouerez le rôle des personnes et des créatures avec lesquelles ils interagissent. Vous décrivez le résultat de chaque action qu'ils entreprennent et déterminez comment les règles du jeu sont appliquées.

Vous êtes les règles. Assurez-vous de bien comprendre les règles pour que le jeu se déroule rapidement et en douceur. Familiarisez-vous avec le livre de règles pour trouver ce dont vous avez besoin. Choisissez rapidement si vous allez résoudre une action avec une décision de MJ ou si vous voulez que le joueur fasse un Test. Ce choix sera en partie une question de style personnel - est-ce que vous et vos joueurs aimez vous fier aux feuilles de personnage pour définir ce qui se passe ou préférez-vous ne retenir les jets de dés que pour les situations les plus importantes ? Une interprétation correcte et ouverte des résultats des Tests démontre à vos Joueurs que leurs actions ont des conséquences, et que vous êtes cohérent et juste dans votre application des règles.

Vous êtes l'intrigue. Avant le jeu, vous préparerez l'aventure en vous assurant de savoir quels événements sont prévus et qui y participera. C'est généralement une bonne idée d'avoir des plans d'urgence en place si les joueurs sautent aux mauvaises conclusions et partent à la dérive (ils le feront plus souvent que vous ne le pensez !). Assurez-vous d'avoir toutes les informations du jeu pour les personnages principaux de l'aventure, ainsi que les personnes ou les objets que les personnages pourraient avoir à combattre. Familiarisez-vous avec le contexte de l'aventure et la région dans laquelle elle se déroule, et vous serez en mesure d'improviser efficacement. Vous pouvez également préparer des événements de réserve à utiliser au cas où l'improvisation serait nécessaire.

Vous êtes le leader. Encouragez le bon jeu en vous assurant que tout le monde a la chance de participer et que le jeu se déroule bien. Rappelez aux joueurs que les discussions sur les règles se déroulent en dehors du jeu,



et que vous devez être capable de continuer à diriger le jeu pour obtenir le maximum de plaisir ! Soyez attentionné et respectueux de vos joueurs. Soyez conscient du contenu qui pourrait être inconfortable pour certaines personnes, par exemple la violence graphique, le sexe ou l'horreur. Vérifiez que c'est bon avant que ces sujets n'apparaissent dans un jeu. Justifiez votre autorité en étant juste envers tout le monde, en appliquant les règles de manière cohérente et en organisant le meilleur jeu béni Sigmar de ce côté-ci des montagnes du Bord Du Monde.

Conseil Général

Il y a beaucoup de conseils sur les jeux de société. C'est un sujet énorme et qui nécessite beaucoup plus d'espace qu'ici, alors nous ajoutons beaucoup de conseils sur le site web de **Cubicle 7** - continuez à consulter le site car nous prévoyons de continuer à développer cette section. Le reste de ce chapitre fournit quelques conseils spécifiques sur ce qu'il faut faire aux différentes étapes d'un jeu.

En guise d'entrée (ou de mise à jour pour les MJ expérimentés) voici une liste condensée de choses à prendre en compte :

- Apprenez à bien connaître ce livre.
- Donnez aux joueurs ce qu'ils attendent du jeu sans ruiner vos propres plans.
- Assurez-vous que les nouveaux groupes de personnages ont des raisons de s'aventurer ensemble.
- Réfléchissez à la façon de manipuler ou de contourner le contenu qu'un joueur pourrait ne pas trouver à son goût.
- Les marque-page vers lesquelles vous reviendrez souvent, telles que **Chapitre 8 : Magie** si l'un de vos joueurs est un Mage.
- Connaître les dispositifs de l'intrigue et savoir comment les utiliser à bon escient.
- Assurez-vous que les défis que vous lancez à vos joueurs sont réalisables et que tous les ennemis qui ont besoin d'être vaincus peuvent l'être.
- Entremêlez un peu de relief dans des jeux d'horreur.
- Décidez quelles parties de l'aventure devraient être faciles et rapides à résoudre, et lesquelles devraient être les plus dramatiques et les plus difficiles.
- Quelles parties de l'aventure doivent être réussies pour que l'histoire soit satisfaisante, et comment allez-vous vous assurer qu'elles se déroulent sans que vos joueurs se sentent trop pris au piège ?
- Quand il s'agit des résultats des tests, soyez ferme mais juste.
- Soyez prêt à faire une grosse affaire de joueurs en utilisant ou en gagnant des points de Destin et de Résilience.
- Dressez une liste de phrases descriptives appropriées pour les lieux où se déroule l'aventure, pour aider les scènes improvisées.
- En cas de doute, il est préférable de s'amuser.
- Donnez aux personnages des défis qui exigent de l'improvisation ou une pensée créative.
- Vous ne pouvez pas détailler tous les personnages que vous rencontrez, mais une seule caractéristique - un accent, une phrase accrocheuse ou un tic - aide à rendre tout le monde mémorable !

Notes sur les Règles

Au fur et à mesure que vous jouerez à des jeux de **WFRP**, les règles deviendront de plus en plus familières. Pour vous donner une longueur d'avance, ces points méritent d'être pris en compte dans un premier temps

- **Tests :** L'utilisation des différentes méthodes de résolution des actions (voir page 150) vous donne un contrôle considérable sur le rythme du jeu - utilisez-les !
- **Points de Fortune :** Encouragez vos joueurs à les dépenser pendant le jeu ou vous découvrirez que des joueurs prudents en ont plusieurs à la fin de la session inutilisés, et ont probablement échoué à certains tests qu'ils auraient pu réussir.
- **Avantage :** L'avantage accélère le combat en ajoutant de l'élan pour gagner chaque tour. Rappelez-vous que tous les avantages sont perdus lorsque vous perdez un round, ou si vous êtes touché par des attaques à distance ou magiques - Les avantages ne sont pas aussi terrifiants qu'il y paraît, même si les empilements sont élevés. Si les personnages sont débordés, ils peuvent envisager de se désengager, puis de s'enfuir ou d'attaquer de loin. Les personnages peuvent également dépenser des points de Persévérance pour gagner automatiquement un tour et éliminer toute accumulation d'Avantage que leurs ennemis auraient pu obtenir.
- **Tests opposés :** Presque tous les Tests de Combat sont Opposés, ce qui signifie que quelqu'un gagne toujours, même si les deux combattants échouent effectivement leurs Tests individuels. Rappelez-vous que la différence dans la SL assurera toujours un gagnant. Cela signifie que même les combattants les plus pauvres recevront des coups dès le départ, sans aucune compétence ni finesse.
- **Pas d'opposition :** Si vous trouvez des adversaires qui refusent de se défendre de peur de mal lancer dans un Test Opposé, alors il est clair que leurs personnages ne font rien, c'est-à-dire qu'ils comptent comme impuissants (voir page 162).

Création de Personnages

Avant le début de votre premier partie en **WFRP,** les joueurs devront créer des personnages ou choisir l'un des personnages prêts à jouer fournis sur le site Web de **Cubicle 7** ou dans le **Starter Set WFRP.** Les personnages prêts à l'emploi sont déjà formés dans un groupe

et sont prêts à partir, mais si vos joueurs créent les leurs, vous devriez les guider tout au long du processus.

La création d'un personnage peut prendre un certain temps, il peut donc être utile de lui consacrer la première session de jeu, donc informez les joueurs à l'avance pour gérer leurs attentes. Vous pouvez guider les joueurs à travers chaque étape de la création d'un personnage, mais les joueurs ayant leurs propres livres de règles peuvent accélérer considérablement les choses. Guidez les nouveaux joueurs dans la façon dont les différentes parties de leur personnage seront utilisées dans le jeu, et encouragez les joueurs à coordonner leurs choix afin qu'ils puissent construire un groupe largement capable. Une bonne répartition des classes vous donne, ainsi qu'aux joueurs, plus d'options pendant le jeu. Si le groupe n'a pas de lanceurs de sorts par exemple, vous ne pouvez pas lancer des aventures qui exigent que les joueurs suivent des indices magiques.



Encouragez les joueurs à impliquer d'autres personnages dans l'histoire de leur propre personnage et faites des suggestions pour les aider. Cela aide à lier le groupe entre eux et devrait leur faciliter le choix d'une Ambition de Groupe. Évitez de créer un groupe de desperadoes disparates qui ne travailleront pas ensemble et ne coopéreront jamais sur quoi que ce soit. Cela devient désuet rapidement et peut mener à des expériences de jeu insatisfaisantes.

Le groupe devrait avoir une raison de se serrer les coudes, de travailler ensemble et d'être motivé à s'engager dans les aventures qui les attendent. Une bonne façon de s'assurer que le groupe a cela est de demander simplement à vos joueurs d'expliquer exactement pourquoi leurs personnages travaillent ensemble, et pourquoi ils vont s'aventurer ensemble à l'avenir. Vous serez peut-être surpris de voir à quel point vos joueurs peuvent être inventifs.

Avoir une bonne idée des aventures que vous avez planifiées signifie que vous pouvez tisser des liens avec elles dans l'arrière-plan de chaque personnage. Si vous avez un contrebandier dans le groupe et que vous savez qu'une partie des aventures à venir implique un réseau de contrebande, faites travailler vos contrebandiers dans le passé de ce personnage. Si un Culte du Chaos est au cœur de l'aventure, décidez peut-être qu'un membre important de la famille d'un personnage sera un membre secret du culte. Ces détails personnels rendront le jeu plus passionnant et immergeront vraiment les joueurs dans le monde du jeu.

Si votre groupe ne coopère pas, vous pouvez toujours essayer des motivations externes. Par exemple: la promesse d'une récompense incroyable à laquelle les personnages ne peuvent résister, ou le fait d'être " sollicité " pour faire un travail par un client puissant qui n'accepte pas les refus .

La phase de création du personnage est aussi un excellent endroit pour discuter du genre de jeu auquel tout le monde veut jouer. Identifier le contenu à éviter (par exemple la violence graphique, le sexe ou l'horreur) est tout aussi important que de déterminer le jeu que vos joueurs vont apprécier. Certaines personnes pourraient ne pas être à l'aise d'en parler devant d'autres, alors assurez-vous de donner à tout le monde la chance de communiquer en privé avec vous à ce sujet, et ne demandez pas pourquoi - la préférence est suffisante. En cas de doute, faites preuve de prudence et n'oubliez pas que l'objectif est de faire en sorte que tout le monde s'amuse.

À la Table

Pendant les sessions où vous exécutez des parties de **WFRP** comme le MJ, voici ce que vous allez faire :

1. Préparer le décor

Au début du jeu, le MJ devrait donner un résumé de ce qui s'est passé dans l'aventure jusqu'à présent - dans la première session d'une aventure, ce sera plutôt le contexte de l'aventure sur le point de commencer. C'est le résumé d'une série télévisée:'Précédemment dans **WFRP**...' : soyez bref et doux.

Ensuite, vous allez décrire où se trouvent les personnages et ce qui se passe autour d'eux. Donnez des instructions immédiates pour passer à l'action - assurez-vous que le jeu démarre de façon excitante. Terminez par un événement ou une question qui signifie que les joueurs doivent s'impliquer immédiatement - même un simple coup à leur porte, ou un gobelet de bière qui leur est lancé et qui se jette dans la salle des fêtes mène immédiatement à l'action.

2. Écouter les joueurs

Les joueurs réagiront à la mise en scène et interpréteront ce qui se passe, souvent d'une manière que nous, les MJ, qualifierions d'" intéressante ". En tant que MJ, vous connaissez déjà l'intrigue de l'aventure, mais les joueurs devront la résoudre, peut-être avec un faux départ ou deux. Ne paniquez pas s'ils partent dans la mauvaise direction - ils y arriveront à la fin, et vous aurez beaucoup de plaisir en cours de route.

Alors, résolvez leurs actions immédiates dans le jeu tout en écoutant attentivement comment ils vont réagir à l'intrigue pour vous donner le temps

de penser à la partie suivante. Assurez-vous que chaque joueur a la possibilité de contribuer - demandez activement à tout joueur qui n'a pas encore participé ce que son personnage va faire.

3. Décrire les conséquences des actions des Joueurs

Vous réagirez aux actions du joueur en fonction de ce qu'il réalise. S'ils parlent à l'un des personnages que vous avez décrits comme étant présent dans la scène, vous leur répondrez dans le rôle de cette personne. S'ils prennent des mesures qui nécessitent la résolution de Tests, vous déciderez quelle compétence est testée, les modificateurs du Test, et interpréterez le résultat - ce qui se passe à cause de cette action. Parfois, ce sera le début d'une séquence d'événements à laquelle d'autres joueurs peuvent se joindre, ou il peut s'agir d'une simple action qui est rapidement résolue. Encore une fois, assurez-vous que tout le monde a l'occasion de faire quelque chose et de contribuer au jeu. Demandez directement à des joueurs plus calmes de s'assurer qu'ils ont le droit d'essayer.

Cette phase du jeu dirigée par le joueur peut durer un certain temps, car vous faites avancer l'histoire à tour de rôle, et le MJ est largement dans un rôle réactif. Même les MJ expérimentés peuvent être étonnés des tangentes que les joueurs peuvent poursuivre, et certains jeux très mémorables proviennent de ce style de jeu improvisé.

4. Décrire les événements de la partie en cours de l'intrigue

Pendant que la phase dirigée par le joueur est en cours, le MJ sera au courant de l'intrigue d'aventure qui se déroule dans l'Aethyr. Au moment opportun, les événements de l'intrigue s'écrouleront. Les joueurs vont maintenant réagir aux événements avant de formuler leur nouveau plan et de le poursuivre dans leur style inévitablement désordonné. Ces moments peuvent être utilisés comme des corrections de parcours, donnant des indices supplémentaires sur ce qui se passe réellement, et aidant les joueurs à se remettre sur les rails.

Attention toutefois à ne pas être trop direct ou trop évident avec ces événements - personne n'aime avoir l'impression d'être forcé vers une conclusion inévitable. Donnez aux joueurs l'autonomie nécessaire pour tout gâcher, mais n'ayez pas peur de modifier votre intrigue sur le pouce si elle rend le jeu plus agréable.

Voyage

Voyager dans l'Ancien Monde peut être dangereux. Des brigands, des mutants et des bêtes se cachent dans l'ombre, une menace omniprésente, peut-être rejoints par ceux qui ont pour but spécifique de contrecarrer les actions des joueurs. Certaines parties de l'Empire ont été corrompues par la magie, le chaos, la nécromancie, ou pire, et peuvent facilement consumer le voyageur imprudent. Même la météo est une menace !



C'est à vous de décider comment vous voulez représenter les dangers du voyage dans votre partie. Parfois, vous aurez simplement envie de vous lancer dans l'aventure et d'aborder les voyages avec une description simple de la durée du voyage et des points clés en cours de route. La plupart des trajets se feront soit par route, soit par voie fluviale, la route étant l'option la plus dangereuse et la moins chère.

Voyager par la Route

Les routes du Reikland sont souvent grossières mais fiables. Les routes entre les grandes villes sont relativement sûres et bien entretenues. Cependant, les routes lointaines peuvent n'être rien de plus que des pistes boueuses. Indépendamment de la qualité, toutes les routes doivent être entretenues, de sorte que la plupart sont à péage.

Il existe un vaste réseau de lignes de diligences dans toute la province. Les lignes les plus fréquentées sont desservies plusieurs fois par jour par des diligences . Les nombreuses Maisons de coches du Reikland sont en concurrence féroce, les prix sont donc souvent raisonnables et la fiabilité est bonne. Les Quatre Saisons est la plus grande compagnie de diligences et est représentée sur toutes les routes principales.

Les auberges en bordure de route sont souvent placées à la convenance des Maisons Cocher. Par conséquent, les déplacements à pied, surtout à l'écart des grands axes routiers, risquent de ne pas atteindre un endroit sûr pour se reposer avant la tombée de la nuit.

Voyage par Rivière

Les voyages fluviaux sont souvent simples et peut-être même relaxants. Cependant, cela dépend de la recherche d'un bateau à destination et en provenance d'endroits commodes. Les barges à passagers dédiées ne circulent qu'entre les grandes villes, mais elles peuvent être corrompues ou persuadées de déposer des personnes en cours de route. Pour se rendre dans des endroits plus obscurs, il faut habituellement faire de l'attelage avec un bateau cargo, ce qui peut être difficile pour les grands groupes.

Prix des Voyages

Les prix indiqués dans les frais de voyage ne comprennent pas les repas, l'hébergement ou le fourrage, bien que les diligences et les bateaux à passagers facturent généralement le forfait complet pour les longs trajets. Les prix des forfaits peuvent être calculés en combinant le voyage avec la nourriture et les prix de pension. Sur certains traverses, l'hébergement n'est pas nécessaire, car les passagers dorment sur le navire, soit sur le pont, soit dans une cabine privée.

Les frais de déplacement des barges de chargement devraient être négociés individuellement avec les capitaines des barges. Souvent, un tel passage peut être obtenu à un prix très réduit, ou même gratuitement, si le passager est prêt à travailler et qu'il sait ce qu'il fait.

Les voyages de haute qualité sont disponibles et de rigueur parmi la noblesse, et peuvent coûter plusieurs fois le prix indiqué, généralement dix fois ou plus. D'opulents navires à passagers sillonnent les grandes villes de l'Empire, comme le célèbre Empereur Luitpold qui sillonne le fleuve Talebec entre Altdorf et Talabheim.

FRAIS DE VOYAGE

Tous les coûts indiqués ici sont par kilomètre parcouru, et ne sont que des guides libres. Les diligences et les barges plus rapides coûtent généralement deux fois plus chers Les exemples plus bas coûtent la moitié du prix. Augmentez ou diminuez la vitesse de +/- 1 pour des exemples plus rapides ou plus lents.

Transport	Mouvement	Coût	Distance
DILIGENCE	6		
Intérieur		–/2	par kilomètres
Extérieur		–/1	par kilomètres
BARGE	8		
Cabine		–/5	par kilomètres
Pont		–/2	par kilomètres
TAXI	6	–/3	par District
FERRY	4	–/1	pou 20 mètres

Temps de Voyage

Utilisez Mouvement pour déterminer la vitesse de déplacement en kilomètres à l'heure. Donc, si le mouvement le plus lent d'un groupe était 3, il voyageait à environ 3 km/h.

En tenant compte des repos, des arrêts nécessaires et d'une topographie typique, un groupe peut voyager l'équivalent de 6 heures par jour sans avoir besoin de tests de résistance. Si vous voyagez plus vite ou plus loin, donnez une Condition de *Fatigue* à ceux qui échouent à ce Test, avec une *Fatigue* supplémentaire s'ils sont en charge (voir page 293).

La vitesse de la barge peut augmenter ou diminuer jusqu'à 30 % si vous allez en aval ou en amont, selon ce que vous jugez approprié.

Événements de Voyage

Qu'il s'agisse d'un voyage quotidien ou simplement de permettre aux participants de payer un tarif approprié et d'arriver ensuite à la destination de leur choix, de temps à autre, il est bon d'ajouter quelques événements de voyage. C'est l'occasion de montrer un aspect différent de l'Ancien Monde, ou de donner un nouveau rythme à l'aventure.

Un jeu axé sur l'intrigue peut parfois se contenter d'une attaque clairement définie de " bons et de méchants " hommes-bêtes. Une session tendue et sombre peut bénéficier d'une nuit de partage de divertissements avec un cirque itinérant. De plus, vous pouvez intégrer ces rencontres dans votre récit en cours si vous le souhaitez.

Trouver les caravanes brûlées du cirque plus tard dans le voyage est une façon émouvante de personnaliser les actions des antagonistes. Les événements de voyage sont également parfaits pour préfigurer des événements à venir ou pour renforcer les thèmes d'une aventure.

C'est à vous de décider dans quelle mesure vous voulez que ces événements de voyage soient importants pour vos joueurs. Certains pourraient simplement consister en une brève description, tandis que d'autres pourraient former la base d'une séance de jeu entière. Certains MJ préfèrent lancer 1d10 par jour de voyage et ont a un événement sur un 8+ (signifiant le symbole à 8 points du Chaos - quelque chose d'inattendu et aléatoire s'est produit) , d'autres comme un événement unique pour chaque voyage d'un jour ou plus. C'est à vous de le déterminer, mais si vous jouez une aventure imprimée par **Cubicle 7** qui inclut un voyage, les événements suggérés et les temps de voyage seront inclus. Ainsi, le tableau suivant peut être utilisé comme vous le souhaitez, et suppose un seul événement pour le trajet parcouru.

1d10	Evénement
1	**Voyage de repos :** Le voyage est heureusement sans incident, les personnages se reposent bien, le paysage est particulièrement inspirant, et peut-être rencontrent-ils un guérisseur PNJ ou un prêtre serviable. Les personnages peuvent guérir toutes les blessures et récupérer toutes les Conditions *Fatiguées*.
2	**Comme c'est intéressant !** Une rencontre fortuite sur la route avec d'autres voyageurs, une auberge ou un sanctuaire particulièrement bon, ou une ruine ancienne intrigante donne une histoire merveilleuse à partager.
3	**Voilà qui est utile !** Les personnages découvrent quelque chose de pertinent pour leur aventure : des commérages, un message perdu, un spectacle dont ils n'étaient pas censés être témoins, ou autre.
4	**Voyage fatigant !** L'itinéraire est bloqué. Un pont peut être en aval, une rivière bloquée ou une route inondée, ou tout autre obstacle insurmontable. Un personnage fait un Test de Survie Extérieure Moyenne (+20) pour trouver un bon itinéraire alternatif, sinon tout le monde arrive un jour en retard, avec une Condition Fatiguée.
5	**Poursuivi !** Un ennemi suit les traces des personnages et doit être traité ou neutralisé avant de pouvoir atteindre sa destination. S'ils n'ont pas encore d'ennemi évident, regardez les arrière-plans des personnages - il y aura quelque chose là-dedans. La confrontation pourrait être violente à moins qu'ils ne puissent s'en sortir en parlant, et perdre leur filature pourrait ajouter des jours à leur voyage.
6	**Voleurs! :** D'une façon ou d'une autre, les personnages se font voler. Peut-être que c'était quelqu'un qui voyageait avec eux, partageant leur feu de camp pour la nuit ou juste une brève conversation sur la route. Est-ce qu'ils s'arrêtent pour chasser leurs biens ou est-ce qu'ils les décrivent comme un risque de la vie d'aventurier ?
7	**Pas Eux encore !** Un rival ou une autre source d'ennui tourmente les personnages sur leur chemin. Jouez ceci pour rire, mais rendez-les vraiment ennuyeux et un fléau mineur récurrent dans la vie du personnage. Jamais assez pour tomber dans la violence, mais presque. Il peut s'agir d'un membre d'une guilde rivale obsédé par l'idée de " gagner " la confiance d'un membre du groupe, ou d'un passager d'une diligence au comportement particulièrement irritant.
8	**Mauvaise influence !** Les personnages rencontrent quelqu'un qui semble les aider mais qui a des intentions sinistres. Ce type malodorant qui connaît un raccourci à travers le Jardin du Morr et insiste pour que vous y alliez en premier. La charmante vieille aristocrate qui vous invite à dîner dans sa maison ancestrale. La femme débraillée qui sait où trouver tous les " meilleurs " champignons. Amusez-vous bien !
9	**Même la nature te déteste !** Les personnages se trouvent en danger à cause de la nature. Des animaux mortels, des orages, des maladies, des insectes, etc. Cela peut se traduire par de la violence, ou par une condition, ou encore par une petite mais vicieuse rencontre lorsqu'ils choisissent la mauvaise hutte de berger comme abri.
10	**Attaqué !.:** Les personnages sont attaqués pendant leur voyage. Il peut s'agir d'une rencontre malchanceuse en rapport avec la région qu'ils traversent (les Hommes-Bêtes dans la forêt profonde, par exemple) ou d'un stratagème de leurs ennemis (voyous engagés pour empêcher les personnages de rejoindre leur destination). S'ils échouent à un Test de **Perception de Moyen(+20)**, ils peuvent même tomber dans une embuscade !

Vous voudrez peut-être donner aux joueurs la possibilité d'éviter des événements désagréables en réussissant un Test de Perception, un Survie à l'extérieur, ou tout autre Test qui a du sens à ce moment. S'ils voyagent avec un moyen de transport payant, vous pourriez décider que cela les aide à surmonter les difficultés.

Après le Jeu

Essayez de terminer votre session d'une manière narrative satisfaisante, soit par un moment de résolution, de révélation, de mystère, ou par le redoutable cliffhanger, laissant vos joueurs attendre la prochaine session avant d'apprendre ce qui arrive à leurs personnages.

Attribution d'XP

A la fin de chaque session, vous devriez récompenser vos joueurs pour leur XP. C'est l'occasion de récompenser vos joueurs pour leur coopération, leurs bons jeux de rôle et le plaisir qu'ils procurent. Rappelez-vous qu'il vaut mieux utiliser la carotte que le bâton - ne punissez pas les joueurs qui n'ont pas coopéré, récompensez ceux qui l'ont fait. Les gens auront bientôt le message !

Des bonus supplémentaires de 25-50 XP pourraient être accordés pour un excellent jeu de rôle, un travail d'équipe, ou tout autre travail dans l'esprit des choses. Si vous jouez une aventure publiée de **Cubicle 7**, vous y trouverez la liste des récompenses XP suggérées pour chaque session.

Récupérer le Destin et la Persévérance

Un joueur qui dépense un point de Destin ou de Persévérance est un événement significatif. Les personnages ont généralement peu de ces points, et ils sont puissants, donc ils doivent être dépensés avec sagesse. Après tout, dépenser le Destin ou la Persévérance réduira également le nombre de points de Fortune et de Résolution dont dispose un personnage.

L'attribution de points de Destin et de Persévérance des Joueurs est également un événement rare et spécial. La fin d'une longue aventure ou d'une campagne d'une importance significative peut être récompensée par un point de Destin. Ou un personnage qui accomplit quelque chose d'une importance personnelle extraordinaire peut se voir attribuer un point de Persévérance. Si vous jouez à des aventures imprimées à partir de **Cubicle 7**, des points évidents pour attribuer des points du Destin, et parfois des points de Persévérance, sont inclus.

L'ATTRIBUTION DE POINTS D'EXPÉRIENCE

Session normale		Fin de l'aventure		Fin de la campagne	
Performance	**Récompense XP**	**Performance**	**Récompense XP**	**Performance**	**Récompense XP**
Faible	75	Faible	100	Faible	150
Bon	100	Bon	150	Bon	200
Exceptionnel	125	Exceptionnel	200	Exceptionnel	250




Visitor's Guide
to the
Reikland

• LE GLORIEUX REIKLAND •

A Sa Majesté Impériale, l'Empereur Karl-Franz Ier, par la Grâce des Dieux, Comte Electeur et Grand Prince du Reikland, Prince d'Altdorf, Comte de l'Ouest March, Défenseur de la foi de Sigmar, je recommande ce texte, un examen de son royaume le plus illustre, le Grand Prince du Reikland, centre du Saint Empire. Que Dieu règne longtemps !

Apprenez-en davantage sur la province la plus puissante de l'Empire et sur son peuple qui travaille dur et qui est uni par le culte du Roi-Dieu Sigmar. Admirez les comtes électeurs du Reikland qui ont dirigé le glorieux Empire pendant près d'un siècle, et leur généreux mécénat qui enrichit notre patrie sans mesure. Admirez l'impressionnant réseau de canaux du Reikland, ses vastes travaux routiers, son agriculture sophistiquée et sa classe mercantile en plein essor, qui confirment le Reikland comme un véritable joyau de l'Empire.

Émerveillez-vous devant ce royaume impérial le plus riche et le plus cosmopolite de tous, et voyez qu'il s'agit d'une puissance culturelle, magique et académique sans égale, attirant les artisans, sorciers et érudits les plus impressionnants dans ses nombreuses institutions savantes, consolidant sa réputation comme le plus grand domaine du vieux monde.

En vérité, naître Reiklander, c'est naître béni par les Dieux Eux-même. Rendez grâce à Sigmar et soyez loué.

- Les paroles de Sainte Mère Halma Habermann de Sigmar
- Enregistré fidèlement par l'humble scribe Melistius de l'Ordre de l'Enclume en 2510 IC

Fier au cœur de l'Ancien Monde, le Reikland est la plus riche et la plus puissante des grandes provinces de l'Empire. Connue pour ses ingénieurs, ses magiciens et ses marchands, et pour être le berceau du Culte de Sigmar, c'est un royaume de montagnes vertigineuses, de rivières serpentantes, de forêts sombres et de puissants centres commerciaux. De son trône dans la ville d'Altdorf, l'empereur Karl-Franz Ier règne non seulement sur le Reikland, mais sur tout l'Empire qui se trouve au-delà.



LE MENSONGE DE LA TERRE

Le Reikland se trouve à l'ombre des imposantes montagnes grises et ses basses terres sont entièrement boisées, à l'exception des régions défrichées qui entourent la multitude de villes et villages prospères de la grande province. Il n'a pas de littoral, mais le Reik - le plus grand fleuve de l'Ancien Monde qui définit la plupart des frontières orientales et septentrionales tortueuses du Reikland - est si large et profond que toute une marine de navires de guerre et de navires marchands s'étend sur sa longueur.

Une grande partie des terres près du Reik est gorgée d'eau et marécageuse, avec de longues étendues de tourbières, de marécages et de plaines boueuses dangereuses, dont la plus grande est le marais Grootscher, à la frontière avec le terrain vague à l'ouest. Plus à l'intérieur des terres, le Reikland grimpe jusqu'aux collines escarpées du Skaag et aux Hägercrybs hantés, deux hautes terres boisées cachant des régions isolées à deux pas de chez nous, qui ne sont pas touchées par la présence humaine. Les forêts finissent par s'effondrer au fur et à mesure que la terre s'élève vers les Montagnes Grises, la frontière naturelle du Reikland avec la Bretonnie au sud, et s'ouvre sur une vaste plaine de contreforts fertiles et de prairies ouvertes appelée le Vorbergland.

Les Montagnes, les Contreforts, et Vorbergland

Le Reikland est un royaume accidenté, avec ses forêts ondulantes brisées par des sommets, des rochers et des crêtes, dont beaucoup sont surmontés de châteaux et de tours de guet en ruines datant d'époques antérieures, marquées par la guerre. Surplombant cette multitude de chaînes de montagnes mineures se dressent les Hägercrybs et les Skaag Hills, deux régions montagneuses du centre et du nord du Reikland, leurs mines fortement fortifiées responsables d'une grande partie de la récente prospérité du royaume. Plus au sud, les arbres s'amincissent jusqu'aux plaines exposées et aux contreforts du Vorbergland fertile qui s'étendent entre la forêt de Reikwald et les dangereuses Montagnes Grises, des sommets qui offrent une richesse et un danger énormes dans la même mesure.

Les Montagnes Grises

Les sommets interdits des Montagnes Grises sont criblés de tunnels qui s'effondrent et surmontés de ponts aériens en ruines datant de l'époque où les Nains régnaient sur la région. Mais cette époque est révolue et il ne reste plus qu'une poignée de clans déterminés à défendre leurs terres ancestrales, Karak Azgaraz et Karak Ziflin, récemment reconquis, étant deux des plus grands encore debout.

Les montagnes et les tunnels en dessous sont maintenant envahis par les Orques et les Gobelins, les Trolls des montagnes, les Skavens, et pire encore. Alors que cela rend les Montagnes Grises particulièrement dangereuses, beaucoup prétendent que les Nains tombés au champ d'honneur cachent des trésors perdus dans le temps, si bien que les téméraires et les désespérés sont attirés vers les anciennes salles comme des papillons de nuit vers une flamme. Peu d'entre eux survivent à leur avidité.

S'accrochant précairement à la bordure escarpée des Montagnes Grises, les seigneurs méridionaux du Reikland ont coulé de nombreuses mines cherchant à extraire l'importante richesse minérale et métallique de la chaîne. Celles-ci sont protégées par des tours de guet isolées et de hautes forteresses qui montent la garde contre les attaques des montagnes, chacune entourée par les décombres d'anciennes fortifications qui ont échoué.

L'épine glaciaire des Montagnes Grises est si haute qu'elle est presque infranchissable, formant une frontière presque impénétrable entre le Reikland et les duchés bretonniens au sud-est. Seuls deux cols fiables percent les hauteurs gelées : le col bien défendu de la Hache-Mordant, gardé par les forteresses de Helmgart et Monfort, et le col Gris Lady qui mène de Ubersreik à Parravon. Les deux cols sont fortement patrouillais et taxés, ce qui conduit certains marchands et contrebandiers appauvris à engager des guides de montagne pour les conduire à travers des cols de moindre importance comme le Corridor tortueux ou le Col Durak, une entreprise peu recommandée.

Les Hägercrybs

Dominant le centre du Reikland, les Hägercrybs en lisière de brume s'étendent de la Principauté d'Altdorf au nord jusqu'à Fribourg d'Ubersreik au sud, et sont si fortement boisés qu'aucune route ne les traverse d'est en ouest, entraînant de longs déplacements pour les voyageurs d'un côté ou de l'autre.

Les contreforts sont principalement peuplés de moutons et de leurs bergers, mais, selon les archéologues, les Hägercrybs étaient autrefois le cimetière sacré des Unberogens, la tribu humaine de Sigmar Lui-même. A l'appui de ces efforts, on peut voir d'anciens cairns s'élever à partir des clairières de nombreux hauts plateaux, dont certains sont également marqués par des menhirs qui se profilent à l'horizon. C'est peut-être pour cette raison que les Hägercrybs ont une mauvaise réputation d'être hantés, et peu sont prêts à s'égarer trop profondément dans ses forêts. On dit que ceux qui rencontrent des brouillards épais se levant d'anciens brouillards, avec des gémissements de morts qui résonnent de l'intérieur. Au niveau local, ce genre de discours est rejeté nerveusement comme les délires des bergers ivres de cidre, car l'alternative est de croire les récits d'anciens rois affamés du sang des vivants.

Ignorant ces propos, les seigneurs des Hägercrybs ordonnent à plusieurs reprises que les mines soient creusées dans les collines à la recherche de minéraux et de métaux rares. La plupart échouent, leurs mineurs ne se sont jamais revus, mais une poignée d'entre eux ont réussi et ont apporté une richesse considérable à la région.

Les Collines Skaag

Les collines rocheuses du Skaag s'étendent à l'ouest de la rivière Bögen et longent la rive sud du Reik avant de tomber sous les arbres du duché de Gorland. Près du centre, le Reikwald s'éloigne des falaises rocheuses et des couches de roches stratifiées qui s'élèvent vers les hautes terres de la crête de Prie, parsemées d'éboulis. Une seule route traverse les pentes plus douces des collines du Skaag au sud, en commençant à Trosreut, à l'ombre du château Grauenberg, jusqu'à Holthausen, mais de nombreux chemins et sentiers secondaires traversent également la région, dont la plupart ont commencé comme pistes de chèvres.

Autrefois, les flancs des collines regorgeaient de petites mines riches en veines d'argent et de fer. Au fil des siècles, la plupart d'entre elles se sont épuisées, laissant de nombreuses colonies abandonnées, dont beaucoup ont été récupérées par la forêt. Aujourd'hui, les habitants s'approchent de ces ruines avec prudence, car les chasseurs, les hors-la-loi et des gens beaucoup plus sinistres utiliseraient ce qui reste des bâtiments intacts.

Le Vorbergland

Entre les sommets menaçants des Montagnes Grises et les forêts profondes du Reikwald se trouve le Vorbergland, une région vallonnée qui s'étend sur toute la longueur du Reikland et qui est connue pour ses vallées fertiles, ses prairies ondulées et ses plaines balayées par le vent.

Les provinces productives du sud-est autour de Böhrn, Ubersreik, Stimmigen et Dunkelberg sont connues localement sous le nom de Suden Vorbergland, et sont les régions les plus cultivées du Reikland. Ils sont parsemés de nombreuses villes, villages, fermes et vignobles florissants et sont souvent surnommés le " jardin de Ranald " en raison des grandes quantités de vin qu'ils produisent pour l'exportation.

Plus à l'ouest, le Vorbergland est tourmenté par les fréquentes attaques orques et gobelins des montagnes, ce qui signifie qu'une grande partie du territoire est peu peuplée, à peine plus qu'un terrain de chasse pour les animaux sauvages et les monstres des cimes. Cela fait des baronnies et des duchés locaux une destination populaire pour les chasseurs de gibier et les historiens de la nature du zoo impérial qui cherchent à capturer des créatures rares, bien que seuls les imprudents voyagent dans cette région sans un garde lourd et un guide bien informé.

Drachenberg

Surplombant le centre du Vorbergland, on peut apercevoir à des kilomètres à la ronde le pic du Drachenberg, enveloppé par la rivière Bögen, qui scintille de mille feux. Chaque fois que des problèmes surgissent, les habitants des villes voisines de Wheburg jettent un coup d'œil vers la montagne et font le signe de la comète de Sigmar pour combattre le mal, car Drachenberg a une réputation en chûte. Son nom se traduit à peu près par "Pic du Dragon" et, comme son nom l'indique, la montagne a longtemps été un lieu de prédilection des grands animaux, ainsi que d'autres créatures monstrueuses comme les Basilisks, les Wyverns et les Manticores.

L'immense Dragonne rouge, Caledair - la " faux de feu " - a fait son repaire dans des grottes près du sommet de la montagne et a chassé dans les champs du Vorbergland pendant des générations. Bien qu'on ne l'ait pas vue depuis plus d'un siècle, personne ne peut dire avec certitude si elle est vraiment partie ou si elle dort encore dans la montagne.

Le Drachenberg est un lieu traître, avec des versants abrupts qui entravent les grimpeurs, et des routes difficiles pour atteindre son sommet à pic. Bien que les arbres encombrent ses contreforts, ils sont clairsemés le long de ses pentes supérieures et le sol de surface est très meuble, ce qui a permis à plus d'un alpiniste imprudent de glisser et de mourir brisé. Pourtant, les braves et les insensés tentent encore d'escalader le Drachenberg, car qui sait quels trésors peuvent se trouver cachés dans ses hauteurs inconnues ?

Les Sinistres et Sombres Forêts

Les forêts étendues du Reikland sont considérées comme l'une des plus sûres de l'Empire, mais elles s'éloignent des rivières et des routes bordées d'arbres très fréquentées, et ces propos impulsifs sont vite oubliés. Des kilomètres inexplorés de chênes, de pins, d'ormes et de hêtres cachent bien plus que des bandits et des animaux sauvages désespérés. Et plus on s'enfonce, plus c'est dangereux.

Le Reikwald

Le Reikwald couvre presque tout le Reikland à l'extérieur du Vorbergland, ne s'éclaircissant qu'autour des collines déchiquetées du Skaag ou là où il est défriché par les villes et villages bordant la rivière Reik et ses nombreux affluents. La plupart des voyageurs de la région préfèrent la sécurité relative des voyages fluviaux à celle des voyages sur des routes incertaines, et avec raison ; le Reikwald est un lieu de prédilection pour les parias, les égorgeurs et autres gens sans loi. Bien que tous les itinéraires principaux soient patrouillés par des gardes routiers, leur nombre est trop faible et les routes trop longues, il n'est donc pas rare de rencontrer des diligences retournés et d'autres signes de banditisme. La majorité des clairières ouvertes et des ruines abandonnées des guerres passées sont revendiquées comme camps par des hors-la-loi ou par l'un des troupeaux d'Homme-Bêtes errant dans le bois plus profond, et les incursions pour nettoyer ces endroits isolés par des régiments de l'armée de l'État du Reikland ne sont pas rares.



Dans la plupart des régions, la canopée du Reikwald n'est pas envahie par la végétation au point de bloquer la lumière du soleil, mais ses profondeurs sont souvent sombres et les brouillards épais sont fréquents, surtout le long des tronçons plus marécageux de la rivière Reik. Les érudits prétendent qu'avant la fondation de l'Empire, la tribu Unberogen des Humains traversait cette forêt brumeuse aux côtés de tribus plus anciennes dont les noms sont maintenant perdus dans la mémoire. Des anneaux concentriques de pierres sur pied sculptées, appelés'oghams', existent encore à cette époque, bien que beaucoup soient envahis par la végétation et presque impossibles à trouver sans un guide. On dit que les communautés isolées qui suivent encore des voies anciennes - de vieilles croyances dont on dit qu'elles datent d'avant la venue de Sigmar - tiennent ces sites pour sacrés. Les intellectuels des collèges de magie postulent que de terribles batailles ont déjà été livrées pour ces anciens sites mégalithiques, et il n'est pas rare de trouver des magistères plus riches pour financer des explorations dans les profondeurs du Reikwald et en apprendre davantage sur les pierres magiques.

Bois des Pins Sanglants

Au sud d'Altdorf, un affleurement de pins pousse le long de la face sud des collines magiques de l'Ambre et se déverse dans les profondeurs du Reikwald. Appelé pin sanglant pour son bois de marron profond, le bois d'œuvre est très recherché par les artisans d'Altdorf et est le plus souvent utilisé pour produire des meubles exquis destinés aux marchés haut de gamme de Marienburg et Nuln. Récemment, le pin du sang est devenu difficile à trouver, car les Bois du Pin du sang sont infestés par les Gobelins des forêts de la tribu Spiderclaw qui ont réussi à apprivoiser une poignée d'araignées géantes . Peu osent y travailler aujourd'hui, car ceux qui tentent de couper les arbres disparaissent tout simplement, leurs cris résonnant des brumes haut dans les arbres avant de se taire soudainement. Cela n'a, bien sûr, servi qu'à augmenter la valeur de Pins de Sang, ce qui a profondément enragé les acheteurs, dont plusieurs se sont mis à embaucher des mercenaires et des particuliers pour nettoyer les Gobelins, estimant qu'il est moins cher de jeter les corps sur le problème que de payer plus pour leur nouveau classeur.

Le Grissenwald

L'extrémité sud-est du Reikwald se ramifie vers le sud le long de la frontière du Stirland et s'amincit en remontant la rivière vers la ville-état de Nuln. Cette vaste partie de la forêt est connue localement sous le nom de Grissenwald, un boisé serré rempli d'arbres déformés et de sous-bois tordus, dont les profondeurs seraient remplies de bêtes, de sorcières et de tribus de mutants sauvages. C'est pourquoi la plupart des bûcherons locaux voyagent en groupe et restent rarement à l'extérieur à la tombée de la nuit, et il est courant de trouver des affichettes sur les arbres en bordure des routes pour leur faire gagner du travail pour retrouver des amis et des parents disparus dans les boyaux de la forêt.

Les Rivières, les Canaux et les Lacs

Les nombreuses rivières qui s'écoulent des lacs glacés et des cascades des montagnes Grises jusqu'au Reik sont au cœur de la réussite économique du Reikland. Des barges regorgeant de marchandises naviguent sur le plus grand de ces fleuves, apportant divers biens à la capitale d'Altdorf, dont beaucoup sont ensuite expédiés ailleurs dans l'Empire ou vendus à Marienburg en aval du fleuve.

Pour soutenir les ambitions commerciales du Reikland, les maisons nobles et marchandes les plus riches investissent dans de vastes canaux conçus et construits par les célèbres ingénieurs d'Altdorf. L'impact de ces voies navigables impressionnantes est indéniable, les marchandises circulant plus vite que jamais, mais elles nécessitent un entretien et une protection qui sont tous deux coûteux. Pour s'assurer que les naufrageurs et les pirates de rivière que les canaux attirent n'ont qu'un impact minimal, des gardes routiers, des garde-forestiers, des garde-côtes, sont employés au besoin mais souvent ils ne valent pas plus que le coup des criminels qu'ils prétendraient contrarier.

Le Reik

Le Reik transporte plus de trafic et de commerce que toutes les autres rivières de l'Ancien Monde réunies. En effet, le fleuve est si massif que près de la moitié de l'eau douce de l'Ancien Monde coule sur sa longueur, car non seulement il draine tout le Reikland avec ses nombreux affluents, mais il draine la plupart de l'Empire au-delà. Lorsque le Reik se jette dans le Reikland, il est déjà si large qu'il semble souvent plus lac que rivière, ce qui rend impossible l'utilisation de méthodes d'ingénierie standard. Alors que cet immense cours d'eau s'approche d'Altdorf pour rejoindre les eaux sombres du Talabec, les deux rivières se divisent en un réseau complexe de canaux qui s'étendent vers l'extérieur pour former les Altdorf Flats brumeux. De nombreux distributeurs plus minces qui en résultent peuvent être franchis, ce qui fait d'Altdorf un centre commercial naturel car c'est le seul endroit où l'on peut traverser le Reik à pied sur plusieurs centaines de kilomètres. Ce fait unique a assuré la domination d'Altdorf dans la région, tant sur le plan militaire que budgétaire.

Au-delà des plaines d'Altdorf, les canaux marécageux se convergent et le Reik commence son long voyage vers l'ouest en direction de la mer. À ce point, il est si large que la rive opposée se glisse parfois dans la brume, et est si profonde que même le plus grand navire de haute mer peut naviguer sans crainte. Par conséquent, les navires de guerre de la marine impériale, dont certains sont si gros qu'ils ont des équipages plus nombreux que la population des petites villes, non seulement patrouillent ces eaux, mais ils y sont aussi construits, la plupart étant mis à l'eau depuis le Reiksport, un port en eau profonde construit sur les côtes d'Altdorf. Les îles rocheuses sont communes dans ce dernier tronçon, dont la plupart sont protégées par d'anciennes forteresses, supplantées par des pirates fluviaux, ou complètement abandonnées, ne comptant qu'une poignée d'anciennes criques de contrebandiers.

Le Bögen

Les habitants de Bögenhafen affirment que Bögenauer, la divinité patronne de leur ville, est responsable de l'état de Bögen, un état dont le commerce est un bienfait. Le Bögen est une rivière relativement calme avec un débit clair, régulier, mais pas trop rapide, qui permet au trafic de remonter la rivière presque aussi facilement que de redescendre la rivière. Sa grande profondeur permet aux grands bateaux fluviaux de naviguer en toute sécurité depuis le Reik jusqu'à Bögenhafen. Bien que sa source se trouve profondément dans les sommets glaciaires des Montagnes Grises, le Bögen devient chaud lorsqu'il coule à travers le Vorbergland vallonné, ce qui provoque souvent la formation de brume épaisse le long de ses rives. La plupart des soirs, des doigts de brouillard se lèvent du Bögen, enveloppant des vrilles autour des villages voisins et de la Reikwald environnante. C'est souvent assez épais pour obscurcir la vision, donc les voleurs, les contrebandiers, et pire encore, l'utilisent pour dissimuler leurs activités nocturnes.

Le Canal de Grünberg

Le canal de Grünberg est un ajout récent aux voies navigables du Reikland. Commandée par l'empereur Luitpold III dans le cadre d'une importante dot versée à l'ancien baron de Grünburg, elle a été achevée en 2506IC et est depuis devenue d'un usage intensif. Le canal contourne les eaux peu profondes et traîtresses des marais de Reiker, surplombés par le château de Reikguard, et une grande partie du trafic fluvial de la Teufel se dirige maintenant vers Altdorf. Les murs de Grünburg protègent le poste de péage situé à l'extrémité sud du canal, et toute péniche qui souhaite le franchir doit payer une taxe basée sur la longueur du navire qui entre dans le système du canal. Les files d'attente sont fréquentes à l'aube et au crépuscule, mais sinon, le péage voit rarement des clients. À l'extrémité nord, à la périphérie de Prieze, il y a une maison d'éclusier qui sert également de caserne et d'écurie pour les douze gardes routiers payés pour patrouiller le sentier du canal et aider les barges au besoin. Cette aide prend généralement la forme d'une taxe de protection impromptue qui, si elle n'est pas payée, laisse la péniche incriminée ouverte aux attaques de bandits. Des attaques qui s'ensuivent inévitablement pour ceux qui refusent de payer.

Le Teufel

Le Teufel descend des montagnes vers Ubersreik, puis vers le nord jusqu'au Reik en passant par Auerswald et Grünburg. Ses eaux ont une teinte nettement rougeâtre causée par les dépôts de fer dans la boue et le limon, bien que les conteurs suggèrent que ce sont les guerres interminables entre les nains des montagnes grises et les farfadets qui ont irrémédiablement coloré le fleuve. Le Teufel reçoit beaucoup de pluie et déborde régulièrement, surtout au printemps, inondant souvent ses eaux boueuses profondément dans la forêt environnante. Les auberges - souvent construites en hauteur pour éviter les inondations - sont courantes le long du Teufel, tout comme les bandits, car une grande partie de la rivière traverse la Reikwald. Des gardes de la route patrouillent régulièrement sur les rives du Teufel et n'en apprécient aucun qui s'attarde sans raison valable.

Les Canaux du Vorbergland

Les canaux du Vorbergland sont une merveille d'ingénierie. Commandés par le précédent archiduc du Haut-Teufel en collaboration avec les maisons de commerce de Nuln et Marienburg, les canaux font la fierté du sud, transportant le commerce du Wissenland à travers le Vorbergland et inversement. Composé de cinq canaux reliant cinq affluents majeurs du Reik, le système relie Nuln à Carroburg, en évitant complètement les impôts élevés d'Altdorf.

Récemment, les Nains de Karak Azgaraz ont envoyé des délégations aux seigneurs de Suden Vorbergland pour exiger la fermeture des canaux, affirmant que les anciens traités des siècles passés étaient brisés par une démonstration inacceptable d'un travail mal fait. Cela a provoqué un tollé chez les diplômés de l'Imperial Engineers' School qui considèrent les écluses à vapeur et les pompes à eau intelligentes comme un sommet de l'ingénierie humaine.

Le Canal de Weissbruck

Le canal de Weissbruck, qui relie les rivières Bögen et Reik et évite ainsi les taxes de Carroburg de Middenland, reçoit tout au long de l'année un trafic régulier en provenance et à destination d'Altdorf. Un péage pour utiliser le canal est payé une seule fois, quelle que soit l'extrémité à laquelle le navire entre. Le canal a une largeur de 25 pieds, avec des points d'accostage fréquents et de nombreux endroits où séjourner le long de sa longueur.

Les barges locales ne sont pas disposées à en discuter avec des étrangers, mais il y a beaucoup d'histoires inhabituelles murmurées sur le canal. Les ingénieurs nains qui l'ont conçu auraient déterré des artefacts pré-Unberogen lorsqu'ils ont creusé la voie navigable pour la première fois, et les choses n'ont jamais été bonnes dans la région depuis. Certains jurent même que si Morrsleib - la plus petite des deux lunes - est pleine, on peut naviguer le canal vers le nord vers un autre endroit que le Reik....



Les Marais Maudits et Fétides

Bien que Middenland au nord revendique de nombreux marais célèbres - tels que le Furdienst, les Marais Midden et Shadensumpf - les rives du Reikland ne sont pas moins engorgées, laissant souvent place aux tourbières, ou aux marais, qui sont dangereux, surtout le long des puissants cours du Reik. Le plus grand d'entre eux est le marais de Grootscher, à la frontière avec le désert, mais il existe de nombreux autres exemples, tels que les marécages d'Altdorf, ceux de Reiker et ceux d'Uhland Bog.

Marais de Grootscher

Le marais Grootscher, le plus grand marais du Reikland, s'étend sur les deux rives du Reik. Elle s'étend sur une cinquantaine de kilomètres dans le Reikland et le Middenland depuis la frontière avec le désert, et est considérée par beaucoup comme un lieu maudit, car c'est le site d'une des plus célèbres défaites militaires de l'Empire du siècle dernier : La bataille du marais Grootscher, où la Terre désertique a assuré son indépendance de la domination impériale.

De nos jours, le marais Grootscher demeure la prairie malodorante qu'il a toujours été, remplie d'oiseaux malodorants et infestée de Trolls de rivière. Pendant les périodes de disette, lorsqu'il est impossible de trouver de la viande pour se nourrir, les Trolls sont affamés et les rumeurs selon lesquelles ils se glissent dans le Reik pour arracher les imprudents aux navires qui passent. Le fait d'être envoyé pour nettoyer le marais Grootscher est considéré comme l'une des pires punitions imaginables par les armées d'État du Reikland ; même les soldats les plus robustes hésitent lorsqu'on leur en donne l'ordre.

Les voyageurs sur le Reik rapportent occasionnellement les bruits de cornes étranges et inquiétantes qui résonnent à travers les épais brouillards qui sont fréquents dans le marais, et les sages locaux font remarquer que les Trolls ne s'en servent pas. De vieux matelots du Reik sont d'accord, puis changent rapidement de sujet....

LE BOOM DES CHAMPIGNONS

Les médecins, les apothicaires et les érudits paient tous des prix élevés pour la multitude de champignons rares et de plantes inhabituelles qui ne poussent que dans le dangereux marais maudit de la ville de Marienburg. Cependant, plusieurs cultures de Daemon's Tand, Rood Puffball et Dodeshors Polypore, trois des champignons les plus précieux du désert, ont récemment été découvertes dans le marais Grootscher. Sentant de gros profits, Klaes Adaans, un camp de marchands en pleine croissance dans le village d'Oberseert surplombant le marais, embauche des cueilleurs de champignons prêts à affronter les zones humides. Cela entraîne une activité accrue qui attire non seulement les Trolls de rivière affamés dans la région, mais aussi les Gobelins désireux de les capturer. Klaes se soucie peu de ces trivialités, et ne les mentionnera certainement pas ; tout ce qu'il veut.
est une récolte régulière de champignons lucratifs. Ceux qui ont le cœur dur et l'œil vif peuvent récolter de vraies récompenses ici... ou devenir de la viande pour le garde-manger d'un Troll's.

Plaines d'Altdorf

Les rivières Reik et Talabec se divisent autour de la ville d'Altdorf en des centaines de canaux en mouvement, des vasières noires souillées et des marais qui s'étendent au nord et au sud de la grande ville. Connues sous le nom de Plaines d'Altdorf, ces vastes terres humides sont dominées par des joncs et des roseaux et sont réputées pour leur odeur nauséabonde et leurs tourbières infestées par le rouleau fluvial. A une vingtaine de kilomètres à l'ouest d'Altdorf, les canaux serpents convergent à nouveau vers la large Reik, où les eaux coulent plus à l'ouest vers la Principauté de Carroburg.

Les plaines sont traversées par six chaussées principales qui s'étendent à partir des terres agricoles fertiles qui entourent immédiatement Altdorf. Chaque chaussée est ponctuée de plusieurs ponts en pierre, dont certains sont en forme de nain et datent de l'époque de Sigmar. Leurs routes sont de plus en plus fréquentées par les diligences et les trains marchands en provenance et à destination de la capitale, de sorte que les gardes routiers effectuent de nombreuses patrouilles. De même, les cours d'eau marécageux sont un refuge pour les contrebandiers qui cherchent à contourner les lourds péages et taxes d'Altdorf, de sorte que les bateaux et les épées sont un spectacle fréquent dans les eaux incertaines, à la recherche de criminels et pour chasser les monstres des marais plus gros.

Marais Reiker

Situés entre les hauteurs de Reiker et les collines Hohesesienen, au confluent paresseux de la Reik et de la Teufel, les marais de Reiker sont notoirement traîtres et les capitaines inexpérimentés s'échouent souvent dans leurs eaux peu profondes, à première vue. Des drapeaux en lambeaux et des panneaux de signalisation corrodés marquent les sections les plus périlleuses, mais ils sont terriblement insuffisants. Des guides fluviaux connus localement sous le nom de'huffers' sont disponibles pour guider les bateaux à travers les eaux pour un prix raisonnable, dont la plupart se rassemblent dans les villes de Prieze et Babenborn sur le Reik, et en nombre beaucoup plus restreint à Buxhead sur le Teufel. Les eaux sont les plus dangereuses dans le tronçon de cinq milles à l'extrémité du Teufel, où il rencontre le Reik. Surnommés localement " la folie de Léopold " en l'honneur de l'empereur qui a essayé et échoué à plusieurs reprises à draguer les eaux rouge-siltées afin de les rendre sûres pour les navires à fort tirant d'eau, les capitaines de péniches avisés les évitent complètement, préférant payer les péages pour traverser le canal Grünberg plutôt que de mettre leur équipage et leurs marchandises en danger.

Tourbières d'Uhland

Une tourbière balayée par le vent au sud du comté de West March, les tourbières humides d'Uhland sont traversées par la Westerfluss, la rivière qui forme la frontière naturelle entre le désert et le Reikland. Des tas de tourbe découpée dans la tourbière sont empilés dans les petits villages près de la tourbière, où des blocs séchés sont utilisés pour alimenter les feux locaux en hiver ou expédiés en aval pour être vendus le long de la rivière Reik. Dans les profondeurs sud-ouest de la tourbière, un certain nombre d'anciennes pierres sculptées s'élèvent de la terre détrempée, attirant les cultistes locaux de Rhya et des divinités plus anciennes pour les adorer pendant les équinoxes importants. Un groupe de ces pierres, appelées les Pierres de Corbeau, a une réputation particulièrement fétide, et la tourbière environnante est noircie en permanence. Les gens du pays avertissent les habitants de ne jamais se rendre aux pierres près des jours de fête du Geheimistag ou de l'Hexenstag, car ils prétendent que les corbeaux se rassemblent en nombre impossible et que des choses innommables surgissent de la tourbière pour semer la terreur parmi les vivants.

CHRONOLOGIE DU REIKLAND

Il s'agit d'un résumé des principaux événements concernant l'histoire de la Grande Province du Reikland.

c. -500 Ic

La tribu Unberogen des Humains s'installe sur les terres où se trouve maintenant Altdorf et commence à fortifier la région. Il sera saccagé de nombreuses fois par des tribus rivales, des Hommes-Bêtes, des Orques, des Gobelins, et d'autres créatures viles. Néanmoins, le site est stratégiquement important au confluent du Reik et du Talabec, et un mélange de conquête et de commerce favorise l'épanouissement de la colonie. Bientôt, selon les érudits, la ville fortifiée est appelée le " village riche ", ou Reichsdorf. Au fil des siècles, elle devient Reikdorf, avec la terre environnante appelée le Reikland.

-30 Ic

Une comète à double queue sillonne le ciel, annonçant la naissance de Sigmar au chef Björn de la tribu Unberogen à Reikdorf. La comète mène une horde d'Orques à la maison natale de Sigmar, et sa mère, Griselda, est tuée dans l'attaque, laissant Sigmar avec une haine éternelle des Peaux-Vertes.

-15 Ic

Un convoi marchand de Karaz-a-Karak est pris en embuscade par les Orques, et ils capturent le roi Kourgan Barbe de fer. Sigmar sauve le roi, et en retour est nommé un Dawonger, ami nain, et reçoit le plus grand trésor du roi, le marteau de guerre magique Ghal-Maraz.

-8 Ic

Après la mort de son père, Sigmar devient chef de la tribu Unberogen.

-7 Ic

Sigmar se rend compte que la menace que représentent les Peaux-Vertes est beaucoup trop grande pour que sa tribu puisse y faire face seule, alors il lance une campagne pour que toutes les tribus humaines environnantes soient sous son autorité.

-2 Ic

Après plusieurs années de guerre et de diplomatie, Sigmar lie douze des tribus humaines sous son règne et s'allie à plusieurs autres.

-1 Ic

La première bataille de la passe de feu noire. La plus grande horde d'Orques et de Gobelins que le monde ait connue est vaincue par les Humains et les Nains dirigés par le Grand Chef Sigmar et le Roi Kurgan, mettant fin aux guerres des Gobelins qui ont duré des siècles.

0 Ic

Sigmar est couronné empereur par les chefs des douze tribus et c'est la naissance de l'Empire. Le forgeron nain Alaric le fou est chargé de créer douze épées à runes, une pour chacun des chefs tribaux, en tant que symbole de leur pouvoir et de leur fonction. en remerciement de leurs sacrifices pour mettre fin à la Guerre des Gobelins.



1 Ic

La première guerre contre le chaos. L'Empire nouvellement fondé est attaqué par les forces de Morkar l'Unique, élu du Chaos. La guerre est terrible, courte et dévastatrice. Finalement, Morkar est tué par Sigmar dans une bataille d'une journée qui aurait fendu la terre et déchiré le ciel.

c. 2 Ic

Sigmar nomme les douze chefs tribaux ses " comtes ", dont les érudits modernes affirment qu'ils peuvent s'inspirer du mot classique vient, signifiant " compagnon ", car ils étaient ses compagnons sur le champ de bataille contre les Greenskins et contre les tribus du Chaos du Nord.

c. 7 Ic

Sigmar tue le nécromancien Morath et prend la couronne de la sorcellerie. Reconnaissant son mal, Sigmar l'enferme sous Reikdorf.

11 Ic

Bataille de Drakenmoor. Le Grand Enchanteur, Constant Drachenfels, dirige une armée de Gobelins et de Démons contre la nouvelle capitale de Sigmar et subit la première défaite de son existence éternelle. Cette perte choquante le hantera longtemps après sa Réincarnation, plusieurs siècles plus tard.

15 Ic

Bataille de la rivière Reik. Nagash, le Seigneur d'Undeath, rassemble une horde de monstres sans vie et tente de réclamer la Couronne de la Sorcellerie à Sigmar. Les morts-vivants ont presque submergé les Reiklanders et leurs alliés nains, mais, après une bataille épuisante, Sigmar finit par abattre Nagash, faisant tomber en poussière l'armée immortelle.

50 Ic

Après cinq décennies de règne extraordinaire, Sigmar disparaît. Pour éviter de détruire l'empire de Sigmar, les chefs de tribus finissent par accepter de voter pour un nouvel empereur à partir de leur propre rang, et choisir Siegrich de la tribu Asoborn. Ainsi, les comtes sont devenus des " comtes électeurs ", et chacun jure d'être un compagnon et protecteur de leur empereur élu.

51 Ic

L'empereur Siegrich I meurt dans un accident de chasse. Après un mois mouvementé, le prince Hedrich des Unberogènes est élu empereur Hedrich Ier, et ramène le siège de l'Empire à Reikdorf.

69 Ic

Johann Helstrum arrive à Reikdorf et prétend avoir des visions saintes concernant Sigmar. Il prêche qu'il a été témoin de l'Ascension de Sigmar à la Divinité. Tel est l'amour que les Unberogènes ont pour leur empereur perdu, Helstrum est facile à croire.

73 Ic

Johann Helstrum construit un temple à Sigmar à Reikdorf. L'histoire se souviendra toujours de lui comme du premier Grand Théogoniste des Culte de Sigmar, et le premier homme à reconnaître la divinité de Sigmar.

c. 100 Ic

L'empereur Hedrich Ier reçoit les douze lames de rune d'Alaric le Fou qui ont été commandées 100 ans plus tôt. Chacun de ces 'Runefangs' est une arme unique d'une puissance extraordinaire, et ils sont transmis aux chefs tribaux. Avec le temps, les Runefangs deviendront de véritables symboles des comtes électeurs.

246 Ic

Un Haut Temple de Sigmar est achevé à Reikdorf, et il agit comme le centre du culte qui s'étend maintenant à travers tout l'Empire. Cette expansion rapide conduit à un conflit ouvert avec les cultes d'Ulric et Taal.

990 Ic

L'empereur Ludwig I, communément appelé Ludwig le Gros, accorde au Grand Théogoniste un vote pour choisir le prochain empereur. Bien que certains comtes-électeurs crient à l'injustice et que les autres cultes s'étonnent du favoritisme flagrant, l'empereur Ludwig semble beaucoup plus intéressé par les somptueux banquets préparés pour lui par le culte de Sigmar, à Reikdorf.

1000 Ic

1000 ans après que Sigmar fut couronné empereur, le Culte de Sigmar achève un nouveau Haut Temple à Reikdorf. C'est le plus grand temple de tout l'Empire, et cimente le culte Sigmar comme culte principal dans le Reikland. Pour fêter ça, l'empereur Ludwig rebaptise sa ville Altdorf, démontrant ainsi son âge et son importance pour l'Empire dans son ensemble.

1053-1115 Ic

Le règne de Boris Goldgather. L'empereur Boris Ier s'avère exceptionnellement peu populaire et corrompu, son régime étant connu pour ses impôts exorbitants, son gouvernement faible et sa négligence complète de l'armée.

1106-1110 Ic

La montée du Drakwald : Des hommes-bêtes et d'autres créatures viles affluent sous les voûtes tordues du Drakwald, pillant villages, villes et fortifications à travers la province du Drakwald. Lorsque le dernier héritier du trône de Drakwald est tué au combat contre un énorme Bestigor, l'empereur Boris Ier choisit de placer la Runefang du Drakwald à Altdorf. Quand un héritier approprié sera trouvé, la Runefang sera transmise publiquement. En privé, Boris n'a pas l'intention d'abandonner la lame magique.

1111-1115 Ic

La Peste Noire. La maladie envahit le Reikland, tuant neuf personnes sur dix et affaiblissant la moitié des survivants. Les Skavens sortent alors de leur sous-Empire et attaquent. Quand l'empereur Boris Ier meurt de la peste en 1115 IC, personne ne le remplacera dans la période d'anarchie qui suit.



1115-1124 Ic

La guerre des rats. Les Skavens réduisent systématiquement en esclavage le reste de la population de l'Empire et exterminent effectivement ce qui reste de la province de Drakwald. En réponse, le comte électeur Mandred de Middenland rassemble une défense désespérée et, avec l'aide d'alliés elfes de la forêt de Laurelorn, ramène enfin les Skavens en sous terre. À la fin de la guerre, Mandred le victorieux est élu empereur par les trois lignées d'électeurs survivants.

1152-1359 Ic

Age de la Guerre. L'empereur Mandred II est assassiné par les Skavens en 1152 IC. Les comtes électoraux ne peuvent s'entendre sur un successeur car ils sont trop préoccupés par l'invasion de leurs grandes provinces dévastées par leurs rivaux, ce qui entraîne un conflit qui dure depuis plus de deux siècles. Pendant ce temps, les princes du Reikland gouvernent leur Grande Province sans entraves alors que la guerre civile fait rage à travers l'Empire.

1359-1547 Ic

Le temps des deux empereurs. Dans un effort désespéré pour mettre fin à l'effusion de sang, les électeurs se réunissent à Altdorf et finissent par s'entendre sur les points suivants un choix pour l'empereur, couronnant le comte électeur Wilhelm de Stirland comme empereur par une majorité d'un. La comtesse électrice Ottila de Talabecland est scandalisée et prétend que le vote est truqué. A son retour à Talabheim, elle se déclare Impératrice sans vote, et est soutenue dans sa revendication par les Cultes de Taal et Ulric. Elle interdit ensuite le culte de Sigmar à Talabecland, un décret qui dure presque mille ans. Les guerres civiles s'intensifient.

1421 Ic

La construction navale prend de l'importance dans le port de Altdorf, le Reiksport. Bientôt, des navires de qualité construits dans le Reikland sillonnent le réseau fluvial du Reik.

1489 Ic

Le prince du Reikland commande officiellement une marine, inquiet de l'influence des navires venant de Talabheim, Carroburg, Nuln et Marienburg. Pour limiter leur influence, Altdorf construit plusieurs ponts surbaissés sur le Reik et le Talabec pour bloquer de plus gros navires et contrôler le commerce.

1547-1979 Ic

Le temps des trois empereurs. Après que les Sigmarites aient raté une tentative d'assassinat lorsque les électeurs refusent de soutenir leur choix pour le prochain empereur, le comte électeur de Middenland dénonce les élections impériales comme une imposture corrompue, et se déclare l'empereur de droit. Il a le soutien du culte d'Ulric, qui s'était récemment disputé avec les empereurs de Talabecland.

L'Empire compte maintenant trois empereurs : L'empereur élu soutenu par le culte de Sigmar, l'empereur des Ottiniens soutenu par le culte de Taal, et l'empereur des Loups appuyé par celui d'Ulric. Les guerres civiles s'intensifient.

c. 1450-1550 Ic

Les chevaliers de retour de la croisade contre l'Arabie ont trouvé de nouveaux ordres chevaleresques et de nouvelles salles capitulaires à travers le Reikland. Ils financent également le premier temple de Myrmidia à Altdorf, un simple bâtiment sponsorisé par les Chevaliers du Soleil Flamboyant nouvellement investis.

1681 Ic

La Nuit des morts sans repos. Les morts soulèvent dans les Jardins de Morr. Les cadavres se lèvent, les os tremblent, et les morts parcourent le pays, semant la terreur et la confusion. Des villes et des villages entiers sont envahis avant que l'aube n'apporte un répit à la faim rapace des défunts.

1707-1712 Ic

WAAAGH ! Gorbad ! et le premier siège d'Altdorf. Profitant de l'Empire divisé, l'Orc Warboss Gorbad Ironclaw envahit avec une marée de Peaux vertes sur ses arrières, détruit la Grande Province du Solland, pille Nuln et beaucoup du Wissenland, et finalement rase presque un tiers des localités avant que sa vague verte se brisse contre les murs d'Altdorf; mai pas avent que le prince de Aldorf, et empereur élu, Sigismund IV soit tué.

1940 Ic

Le festin empoisonné. Le Grand Enchanteur, Constant Drachenfels, dans l'une de ses plus célèbres trahisons, invite l'Empereur élu, Carolus II, et toute la cour impériale et ses familles, à un
un grand festin dans son château. Drachenfels empoisonne ses invités, les paralysant. Il les affame ensuite à mort devant le merveilleux banquet qu'il a préparé. Cela anéantit plusieurs lignées de nobles lignées importantes du Reikland, déstabilisant profondément la grande province et les empereurs élus dans leur ensemble.

1979-2303 Ic

L'âge des ténèbres. La comtesse électrice Magritta de Westerland est élue impératrice, mais le culte de Sigmar refuse de la couronner, ainsi que tout autre comte électeur ou comtesse, laissant l'empire sans empereur élu. Tout le système électoral s'effondre, et bientôt la plupart des provinces ne se battent que pour elles-mêmes. Les seigneurs de guerre mesquins revendiquent des titres sur un coup de tête alors que de nouveaux royaumes, comtés, duchés, principautés et d'autres s'élèvent et tombent à mesure que la terreur se répand dans ce qui était l'Empire.

2010-2146 Ic

Les Guerres des Vampires. L'Empire s'est effondré en milliers de factions rivales, et les Seigneurs Vampires de Sylvanie se lèvent pour exploiter la tourmente. Au total, trois guerres majeures sont déclenchées par trois comptes de vampires différents qui tentent d'éradiquer l'Empire fracturé. Chaque fois, les vampires sont repoussés par un mélange d'alliances improbables, de manœuvres désespérées et d'une stratégie intelligente.



2051 Ic

Deuxième siège d'Altdorf. Le seigneur vampire Vlad von Carstein est tué. Son épouse, Isabella von Carstein, se suicide, incapable de continuer sa vie sans lui. Leurs armées se scindent rapidement en factions ennemies, mettant fin à la Première Guerre des Vampires.

2100 Ic

Après que la Bataille des Quatre Armées, qui n'a pas été concluante, se finit par de multiples tentatives d'assassinat par de supposés alliés du côté de l'Empire, il est décidé qu'il est temps de choisir un Empereur pour rassembler tout le monde. Le comte électeur Helmut est le candidat le plus populaire pour cela, jusqu'à ce qu'on découvre qu'il est en fait un zombie sous le joug de Konrad von Carstein, le seigneur vampire qu'ils essaient d'éliminer. Tout projet d'élection d'un empereur est abandonné.

2135 Ic

Troisième siège d'Altdorf. Le seigneur vampire Mannfred von Carstein lance une attaque hivernale surprise sur la capitale du Reikland alors qu'elle se remet d'un été de conflits civils mais est finalement repoussée lorsque le Grand Théogoniste de Sigmar utilise un sort interdit pour défaire la nécromancie du vampire.

2203 Ic

Une brèche dans les royaumes du Chaos s'ouvre au château Drachenfels, entraînant l'anéantissement de presque tous les êtres vivants, de Bögenhafen à Ubersreik. Après plus d'une semaine de terreur, la brèche se referme mystérieusement.

2302-2304 Ic

La Grande Guerre contre le Chaos. Asavar Kul, Champion du Chaos, mène une horde d'une taille inimaginable à Kislev, mettant tout à sac sur son passage. En réponse, Magnus von Bildhofen, un jeune noble de Nulner qui prétend être inspiré par Sigmar, rassemble l'Empire fracturé et brisé en une armée puissante pour secourir Kislev. Il finit par vaincre Asavar Kul aux portes de Kislev aux côtés de ses alliés Kislevite, Nain et Elfique.

2304-2369 Ic

Le règne de Magnus le Pieux. Magnus von Bildhofen est élu empereur Magnus I, le premier empereur élu représentant toutes les Grandes Provinces de Sigmar depuis presque mille ans. . Sur la vague de popularité qu'il a obtenue en remportant la Grande Guerre contre le Chaos, il entreprend immédiatement des réformes radicales pour mettre fin à la corruption qui avait amené l'Empire à genoux, créant de nouvelles lois pour limiter la noblesse, les cultes, les guildes et bien plus encore. Il supervise également la fondation de nombreuses nouvelles institutions, y compris la création officielle des armées de l'Empire, de la marine impériale et, de façon controversée, des collèges de magie d'Altdorf, rendant la magie légale pour la première fois dans tout l'Empire.

2308-2310 Ic

La troisième guerre du Parravon. Le duché bretonnien de Parravon envahit le Reikland à travers le col de la Dame grise, affirmant que l'escalade militaire à Ubersreik causée

par le regroupement de la nouvelle armée est en rupture avec un ancien traité. Ils sont rapidement repoussés et l'année suivante, Parravon est assiégé. Finalement, après un an d'escarmouches occasionnelles à l'extérieur des murs extraordinairement hauts de Parravon, et beaucoup de cris d'insultes, le roi de Bretonnie traite au nom de Parravon avec l'empereur Magnus I, mettant fin à la guerre.

2402-2405 Ic

La quatrième guerre du Parravon. Le duché bretonnien de Parravon envahit à nouveau le Reikland par le col de la Dame grise. Ubersreik est assiégé deux fois pendant la guerre, mais ne tombe pas. La paix est finalement négociée par l'intervention de l'empereur Dieter IV qui accepte de payer aux Parravonnais une somme d'argent exorbitante pour battre en retraite, attirant de nombreuses critiques à la cour.

2415 Ic

La Nuit des Mille Duels Arcaniques. La guerre éclate entre les huit collèges de magie d'Altdorf, ravageant de grandes parties de la ville et entraînant la mort de six des huit patriarches. Le Culte de Sigmar fait pression sur le Prince d'Altdorf et l'Empereur Dieter IV pour qu'ils ferment les Collèges, ce qu'ils font, ce qui entraîne l'exécution de nombreux magistères, et met effectivement un terme à leur usage légal dans l'Empire. Beaucoup des magistères survivants fuient les Collèges, pour ne jamais revenir.

2420-2424 Ic

WAAAGH ! Grom ! Le Gobelin Warboss Grom la bedaine mène une énorme horde de Peaux-Vertes à travers l'Empire, saccageant plusieurs villes et villages du Reikland, avant de se diriger vers l'ouest, invaincu, où il prend ensuite la mer. Le manque de magistères dans les collèges de magie suspendus est largement blâmé pour les défaites militaires répétées subies par les armées du Reikland.

2429 Ic

Westerland achète son indépendance de l'Empire en soudoyant l'empereur Dieter IV, en se réformant en tant que désert avec Marienburg comme capitale. Utilisant les lois anti-corruption mises en place par Magnus le Pieux presque cent ans plus tôt, les électeurs comptent destituer Dieter dans le scandale qui en résulta. Il est remplacé par le Grand Prince Wilhelm de la Maison Holswig-Schliestein du Reikland, qui est nommé Empereur Wilhelm III, à sa succession à la tête de l'Empire impérial qui règne encore aujourd'hui.

La bataille du marais Grootscher. L'empereur Guillaume III, sous la pression des Comtes Électeurs pour répondre à la scission du Wasteland de l'Empire, rassemble les armées d'État pour envahir Marienburg. À la fin de l'automne, les forces opposées se rencontrent au marais Grootscher, juste à l'extérieur de Siert, et l'Empire est mis en déroute par la marine avancée de Marienburg, des mercenaires et des milices bien entraînés et la magie des alliés Haute-Elfes du Wasteland. A contrecœur, Wilhelm reconnaît verbalement l'indépendance du Wasteland, mais refuse de la ratifier avec un traité. Marienburg l'accepte et trace sa nouvelle frontière à Siert.



2430 Ic

L'Empereur Guillaume III, consterné par l'incapacité de l'Armée d'État à contrer efficacement les mages elfes et les navires de Marienburg, rétablit les Collèges de Magie après leur suspension de 15 ans et investit d'importantes ressources dans la construction navale du Reiksport..

2431 Ic

Le Grand Feu d'Altdorf. Le collège Lumineux, qui vient d'être rétabli, allume accidentellement un incendie à Altdorf lorsqu'un sort se raté, brûlant de nombreux bâtiments à même le sol. De nombreux pressions sur l'empereur Guillaume III pour qu'il suspende à nouveau les collèges, mais il décide finalement de les garder ouverts, mais avec une plus grande supervision du Culte de Sigmar.

2453 Ic

Quatrième siège d'Altdorf. Le roi Liche, Arkhan le Noir, envahit le Reikland d'un déferlement interminable de cadavres qui se dirigent droit vers Altdorf. Une fois le siège commencé, Arkhan se glisse inaperçu dans le Haut Temple de Sigmar et vole le redoutable Liber Mortis gardé à l'intérieur. Quelques minutes après son évasion, son armée s'effondre, laissant des milliers de carcasses moisies à l'extérieur des murs de la ville sous le regard confus et soulagé des soldats de l'État.

2480 Ic

Au château de Drachenfels, Constant Drachenfels est tué par le prince héritier Oswald de Königswald en Ostland.

2483 Ic

L'empereur Luitpold III signe des traités avec le Wasteland pour permettre aux navires de guerre de la marine impériale de passer par le port urbain de Marienburg. Pour la première fois depuis la sécession du Wasteland, la marine du Reiklander navigue en haute mer, bien que les péages pour le faire soient exorbitants.

2502 Ic

L'empereur Luitpold III meurt dans son sommeil. Lors d'un vote serré, le fils de Luitpold est élu pour le remplacer, Karl-Franz Ier est couronné empereur dans le Haut Temple de Sigmar à Altdorf.

2505 Ic

Par décision impériale, le dramaturge Detlef Seirk tente de monter une pièce ambitieuse au château Drachenfels pour l'empereur Karl-Franz et la noblesse de l'Empire. C'est une erreur désastreuse.

2508 Ic

Malathrax le Puissant, un énorme dragon de feu de malheur, terrorise le Vorbergland, rasant les villages et emportant le bétail, avant de le conduire vers le nord à travers le Hägercrybs. Après plusieurs mois de poursuite et l'éradication de tout l'Ordre de Chevalerie de l'Épée d'Ebon, le Dragon est tué par le Maréchal de chasse impérial Markus Wulfhart, qui place trois flèches dans son cœur.

POLITIQUES

Le Reikland se perçoit comme un royaume progressiste et civilisé, à l'écart de la barbarie rétrograde des autres provinces. Elle est gouvernée par un comte électeur portant le titre de " Grand Prince du Reikland " - la " grande " appellation indiquant que le prince est un électeur pour le prochain empereur lorsque l'actuel meurt. La terre du grand prince est divisée en un patchwork de fiefs individuels gouvernés par des ducs, des comtes, des margraves, des grands prêtres, des abbés et autres souverains. Ces provinces, dont les seigneurs ont prêté serment au grand-prince, sont collectivement appelées les " Domaines Reikland ", dont la plupart sont gouvernés par les mêmes familles ou institutions depuis des générations, ce qui leur confère une influence considérable. Les décrets du grand-prince sont ratifiés par le " Parlement du Reikland ", une assemblée composée des seigneurs des États du Reikland. Cependant, certains pouvoirs ont été réservés à la Couronne pendant les réformes impériales de Magnus le Pieux il y a deux siècles, notamment : le droit de convoquer et de commander l'armée d'État du Reikland, l'augmentation des impôts d'urgence en temps de crise, le droit d'autoriser une nouvelle frappe de monnaie, et le droit de convoquer un tribunal du grand seigneur intendant si un noble puissant est accusé d'un crime.

Conseil du Reikland

Le Conseil du Reikland, qui comprend dix " Grands Seigneurs ", s'occupe des affaires courantes de la province. Le conseil se réunit chaque semaine dans la salle Wilhelm de la Volkshalle à Altdorf pour discuter des questions d'importance. Il est rare que plus de six des grands seigneurs y assistent en même temps, et presque jamais le prince en personne.

Les Grands Seigneurs du Reikland

Les Dix Grands Seigneurs du Conseil du Reikland, sont nommés par le grand prince. Alors que la plupart des roturiers n'auraient jamais pu espérer rencontrer de tels dignitaires, leurs agents et représentants se trouvent partout.

Grand Seigneur De La Chaire

Conseiller proche du grand prince, le Grand Seigneur de la Présidence dirige officiellement le Conseil du Reikland à la place du comte électeur.

L'actuel Grand Seigneur de la Chaire, le stoïque Graf Archibold von Lilahalle, s'est vu accorder le poste influent après avoir été grièvement blessé tout en sauvant la vie de l'Empereur Luitpold III de la lame d'un assassin. Des blessures douloureuses et persistantes le confinent dans un fauteuil roulant à vapeur ; une ironie, ce n'est que le son d'une mélodie malavisée.

Grand Seigneur Intendant

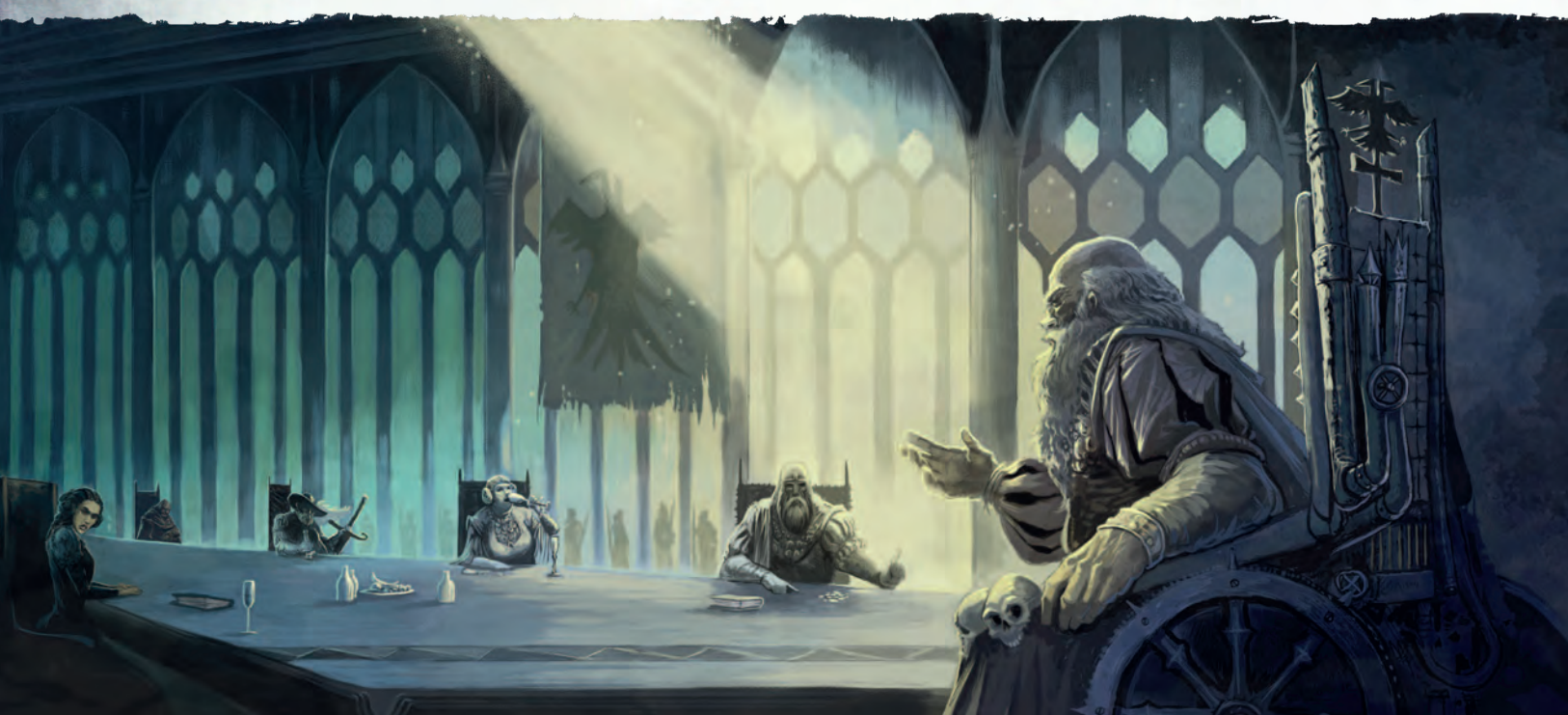
Le Haut seigneur intendant est le seul homme légalement autorisé à juger un crime commis par le seigneur d'un domaine du Reikland. Comme on fait rarement appel à la Cour du Grand Grand Seigneur Indentant (la plupart des seigneurs étant tout simplement trop puissants pour être appelés à la barre le poste est largement cérémoniel. Néanmoins, le Grand Seigneur intendant est sans doute le plus ancien des grands seigneurs, et il remplace souvent le Grand Prince lorsqu'il ne peut (ou ne veut pas y assister.

L'actuel Grand Seigneur intendant est l'archiduc Adelbert von Bögenberg, un homme tranquille avec peu d'expérience de la loi, mais une compréhension fine des gens. Comme une grande partie du temps du grand prince est consacrée aux affaires impériales, il est sans doute le dirigeant de facto du Reikland, au grand dam du Seigneur de la chaire.

Le Grand Seigneur Trésorier

Le Grand Trésorier est responsable de la trésorerie du Reikland et de la collecte des impôts. Cette position est extraordinairement importante et est presque toujours détenue par un proche allié de la Couronne.

L'actuelle Trésorière est le génie vieillissant Grafina Elena von Midwald, une amie chère de l'ancien grand prince, bien connue pour son appréciation franche des grands vins et des gentils hommes.



Grand Seigneur Ambassadeur
Le Grand Ambassadeur organise les relations extérieures du Reikland et dirige la Chambre noire d'Altdorf : les fameux espions du Reikland.

Le Graf Liepmund Holzkrug, l'actuel ambassadeur du Seigneur, est un homme intense et farouchement ambitieux, dont la famille est un puissant rival de la Maison Holswig-Schliestein à Altdorf. Il est connu pour sa nature vindicative, sa politique impitoyable et son amour de la chasse au gibier rare et exotique.

Grand Seigneur Juge
Le Grand Juge est la voix ultime sur toute la loi du Reikland, qui est très différente de la loi impériale.

L'actuel Grand Juge du Reikland est également Seigneur Suprême de l'Empire : Lectrice Agatha von Böhrn de Verena. Elle est expérimentée dans toutes les questions juridiques, et largement considérée comme l'une des personnes les plus intelligentes de l'Empire, en particulier par ceux qui l'ont soudoyée.

Grand Seigneur Chancelier
Le Grand Chancelier est le conseiller spirituel de la couronne et supervise la chancellerie du Reikland et le Sceau d'argent.

L'actuelle Grande Chancelière est la Grande Prêtresse Halma Habermann de Sigmar, une femme robuste au teint pâle, aux joues rosées et aux membres épais. Bien que généralement charmante et accessible, elle s'exprime avec zèle dans son opposition aux Collèges de magie, et les rumeurs sont nombreuses concernant les atrocités dont elle a été témoin pendant son service dans l'Ordre du Marteau d'argent.

Grand Seigneur Chambellan
Le Grand Chambellan dirige le palais d'Altdorf et la Volkshall attenante. Cette position est sans doute l'une des plus influentes dans le Reikland, car la plupart de la politique impériale de haut niveau se déroule dans le giron du chambellan.

L'actuel Grand Chambellan est la Duchesse Elze von Skaag, une négociatrice astucieuse et une planificatrice attentive qui soutient publiquement l'empereur Karl-Franz en toutes choses. Le mari d'Elze, le duc Alardus von Skaag, serait profondément frustré par le fait que sa femme réside à Altdorf et non à Skaggerdorf avec lui ; en comparaison, cela semble lui convenir parfaitement, car la plupart des soirées, on peut la trouver en train de se promener avec ses gardes du corps.

Grand Seigneur Maréchale
Le Grand Seigneur Maréchale est chargé de diriger les armées du Reikland et de veiller à ce que chacun des régiments du Reikland soit levé, financé et mis à la disposition de la Couronne selon les besoins.

L'actuel maréchal est le général vétéran Duc Kurt Helborg, ami proche et tuteur de l'actuel grand prince - l'empereur Karl-Franz - et considéré comme le meilleur épéiste de l'Empire. Les engagements militaires de Helborg font en sorte qu'il occupe rarement son siège au conseil, ce qui correspond à son penchant naturel.

Grand Seigneur Connétable
Le Grand Connétable est l'autorité suprême en matière de généalogie et d'héraldique du Reikland.

L'actuel Grand Connétable du Seigneur est Grafina Matrella von Achern, une femme souriante, sans intérêt pour la généalogie, mais avec un appétit vorace pour les intrigues politiques. Elle a su tirer le meilleur parti de cette position relativement insignifiante, en présidant plusieurs conseils privés au nom du Grand Prince. Il est difficile de concilier le comportement pétillant et maternel qu'elle projette et sa réputation parmi ses pairs comme la femme la plus impitoyable du Reikland.

Grand Seigneur Amiral
Le Grand Amiral est responsable de l'Amirauté du Reik, et donc de toute la marine du Reikland.

L'actuel Grand Amiral est le vénérable Adalmann von Hopfberg, Seigneur de la Mer. Le Seigneur de la mer (qui est maintenant assez sénile a pris résidence dans le Grand Hospice il y a une quinzaine d'années, et l'Amirauté gouverne la marine sans son influence (ou ingérence depuis lors.

La Commission du Reikland
La Commission du Reikland, qui se réunit au besoin dans la Chambre Holzkrug de la Volkshall à Altdorf, est chargée de contrôler les décrets du Grand Prince du Reikland, de les adopter ou de les renvoyer à la Couronne avec les modifications proposées.

Comme la plupart des seigneurs des domaines du Reikland n'ont pas le temps d'assister eux-mêmes, ils envoient généralement à leur place des enfants, des conjoints, des parents ou des serviteurs privilégiés, bien que des décrets d'une grande importance amènent souvent des seigneurs inquiets de tout le Reikland à y assister en personne. Etant donné le nombre d'agents que le Grand Prince du Reikland charge d'influencer la Commission du Reikland, la plupart des votes sont une formalité.

Les Domaines du Reikland
Les domaines du Reikland sont gouvernés par les vassaux du Grand Prince du Reikland. Leurs souverains peuvent faire ce qu'ils veulent de leurs terres, partageant les fiefs avec leur famille et leurs amis comme bon leur semble, bien que la création de nouveaux titres héréditaires nécessite l'approbation du Prince du Reikland et de la Cour du Reikland.

Chaque domaine a une série d'obligations juridiques et militaires distinctes envers la Couronne, mais tous sont tenus de construire et d'entretenir au moins un régiment pour l'armée de l'État du Reikland, soldats généralement utilisés en temps de paix comme gardiens, gardes routiers ou garde-forestiers. La plupart des domaines du Reikland sont féodaux, composés de petits fiefs dirigés par des vassaux, dont beaucoup détiennent des titres héréditaires qui existent depuis des siècles.

EXEMPLE DE DOMAINE DU REIKLAND

La baronnie de Böhrn est un domaine du Reikland du Vorbergland dirigé par la maison Böhrn depuis plus de quatre siècles. La baronne Agetta tient la cour dans la ville de Siedlung et a actuellement six vassaux : trois avec des titres héréditaires (Baron Markham de Siebbach, Comtesse Osterhild de Kaltenwald, et Baron Baltzer de Ettlindal) et trois avec des titres non héréditaires, qui ont tous été nommés par Agetta personnellement. Directeur Fabian de Ort, Directeur Luethold du Koff, et Castellan Fronika du Neumarkt. Les trois vassaux héréditaires ont, à leur tour, un total de sept vassaux à eux.

La baronne n'assiste pas à la Cour du Reikland ; elle compte plutôt sur sa jeune sœur influente, la princesse Agatha von Böhrn, pour s'en occuper à sa place. Agatha réside à Altdorf, où elle est membre du Conseil impérial d'État et du Conseil du Reikland, tout en exerçant ses fonctions de lectrice de Verena.



CONFIGURATION

Le Reikland s'enorgueillit d'être l'une des provinces les plus peuplées et les plus civilisées de l'Empire. Néanmoins, de grandes étendues du royaume sont encore sauvages, recouvertes de forêts et vierges de la main de l'Homme. Bien que ces forêts soient relativement sûres par rapport aux dangers extraordinaires que l'on trouve dans les grandes forêts d'autres régions de l'Empire, les coins les plus sombres du Reikwald abritent encore toutes sortes de terribles créatures.

Ainsi, même après deux mille cinq cents ans d'expansion, la plupart des localités du Reikland se trouvent le long du Reik et de ses nombreux affluents, reliés par la rivière, sinon toujours par route. Ce n'est qu'au sud du Vorbergland, dans le grenier du Reikland, que les hameaux ruraux s'étendent librement, reliés par des routes bien entretenues et de remarquables canaux.

Altdorf et les Multiples Villes

On dit que toutes les routes et les rivières mènent à Altdorf, la cité la plus grande et la plus riche de l'Empire, mais il y a beaucoup d'autres endroits intéressants à visiter au-delà des murs blancs et hauts de cette cité. De nombreuses villes, grandes et petites, se situent à travers le Reikland, la plupart étant des centres commerciaux ou industriels. Un nombre croissant de ces centres commerciaux florissants ont également le statut de " freistadt ", ce qui signifie qu'ils sont des " villes libres " : des chartes leur sont accordées pour se gouverner, généralement par l'intermédiaire d'un conseil de bourgmestre avec peu ou pas d'intervention des maisons nobles locales.

Altdorf

L'empereur Karl-Franz Ier a sa cour à Altdorf, capitale du Reikland et de l'Empire dans son ensemble. Elle se dresse fièrement au confluent des puissantes rivières Reik et Talabec, ainsi qu'à la fin

de nombreuses grandes routes commerciales, et est de loin la ville la plus riche de l'Empire. Cela lui permet de se développer et de se renouveler en permanence, avec l'arrivée quotidienne de nouveaux citoyens pleins d'espoir et plus de commandes de nouveaux ponts, bâtiments et merveilles techniques présentées chaque semaine aux bourgmestre de la ville que la plupart des villes le convoitent en un an.

Aujourd'hui, Altdorf est une cité de ponts à vapeur, d'îles mal assorties, d'énormes immeubles et d'innombrables cohortes de personnes : on ne peut traverser ses rues tortueuses sans se familiariser de plus en plus avec de parfaits étrangers. Parce qu'il attire des marchands et des diplomates de partout dans le monde connu, il est aussi étonnamment cosmopolite ; non seulement les gens de tous grades, espèces, croyances et origines se côtoient librement, mais même les sorciers sont monnaie courante, recevant rarement plus d'hostilité qu'un regard méfiant ou une bénédiction murmurée.

Toujours étonnant de l'extérieur, le quartier des elfes, toujours très peuplé, prospère près du Reiksport (le port en eau profonde et le chantier naval d'Altdorf) fondé il y a plus d'un siècle par des princes marchands Haute Elf qui faisaient le commerce du Reik depuis Marienburg. L'ancienne alliance entre l'Empire et les Nains existe depuis l'époque de Sigmar et garantit que de nombreux clans nains y résident également dans des communautés très unies, certains ayant travaillé dur sur la maçonnerie de la ville pendant des générations, bien que leur nature têtue les empêche naturellement d'appeler Altdorf leur foyer. Il y a même une population de Halfling en bonne santé, dont la plupart gagnent leur vie en servant de la bonne nourriture et de meilleures bières dans les auberges d'Altdorf, dont beaucoup sont gardées par l'importante population Ogre de la ville. Des créatures encore plus étranges habitent également la ville, dont aucune n'est plus fantastique que celles du zoo impérial, qui abrite une myriade de monstres et d'animaux, dont l'Abomination de Stirland et du Drakwald la Gibberbeast, tous mis en cage pour le plaisir du public.

C'est une population énorme et variée qui contribue à préserver l'un des traits les plus célèbres d'Altdorf : il est malodorant, connu avec affection et avec trop de précision comme "Le Grand Reek". Pendant les mois chauds de l'été, la puanteur de l'Altdorf Flats devient si forte que nombre des citoyens les plus riches de la ville fuient vers les propriétés de campagne ou les somptueux palais ensoleillés de Grenstadt, dans le sud de l'Averland.

Les fauteur de troubles omniprésent ne fait pas grand-chose pour faciliter la vie des citoyens d'Altdorf, une foule connue pour être uniquement véhémente et sujette aux émeutes, surtout si elles sont le fait de nouvelles taxes. Même les actions apparemment insignifiantes des bourgeois et des nobles locaux peuvent susciter leur colère, mais le fait que bon nombre de leurs protestations soient tout à fait justes ne diminue en rien la ferveur de la Couronne à étouffer toute rébellion qui pourrait descendre dans la rue.

Altdorf est également un centre d'apprentissage renommé. Les fils et les filles des familles aisées s'inscrivent à l'Université d'Altdorf, souvent avec peu d'intérêt pour les aptitudes scolaires ; ceux qui ont un potentiel scolaire, mais sans l'influence financière nécessaire, trouvent souvent leur chemin vers le Haut Temple de Verena, car la déesse de la sagesse a toujours une place pour ceux qui ont de l'intelligence. La célèbre école impériale des ingénieurs, fondée par le génie tuiléen Leonardo da Miragliano, se trouve également dans les murs d'Altdorf. Ici, certaines des âmes les plus courageuses et les plus téméraires de l'Empire conçoivent des méthodes nouvelles et inventives pour faire pleuvoir la mort ardente sur les ennemis de l'humanité. Comme on pouvait s'y attendre, l'école a été reconstruite plus d'une douzaine de fois depuis sa fondation.

L'établissement d'enseignement le plus important d'Altdorf est sans doute aussi le plus mystérieux : les Collèges de magie. Fondés il y a plus de deux siècles à la demande de l'empereur Magnus le Pieux, les collèges sont guidés par les principes et les préceptes du maître elfe TECLIS. Les collèges sont chargés de former des citoyens doués comme par magie pour canaliser leurs talents dangereux dans la défense de l'Empire. Les rumeurs de l'influence déformante des puissantes énergies magiques recueillies par tant de sorciers vivant à proximité immédiate persistent ; les rues mêmes de la capitale auraient été tordues, et certains bâtiments universitaires seraient cachés à tous sauf à ceux qui ont été bénis (ou devraient être maudits) par la sorcellerie, mais peu croient ces rumeurs.

Altdorf est aussi le cœur battant du Culte de Sigmar, en contraste flagrant avec les mystères obscurs des Collèges de Magie et comme un rempart contre toute sorcière ou tout magistère dévoyé. Il y a plus de deux mille cinq cents ans, Sigmar est née, a grandi et a finalement été couronnée comme premier empereur dans les limites de la ville moderne d'Altdorf, et comme il se doit, la ville possède maintenant plus de temples Sigmarite et de lieux saints que toutes les autres villes de l'Empire réunies. En effet, on dit souvent qu'on ne peut pas balancer un hérétique sans frapper un temple de Sigmar dans la ville.

LIVRAISON SPÉCIALE

Un commerçant vous offre des honoraires ridiculement élevés à celui qui livrera un colis. La contrepartie est que le paquet est destiné à l'un des collèges de magie ; le marchand prétend être terrifié par les sorciers. Pour compliquer les choses, personne ne sait vraiment où se trouve le collège en question (le Collège de la Lumière) et certains prétendent qu'il existe " en dehors de l'espace normal ", quoi que cela signifie. Le paquet est chaud au toucher et semble vibrer faiblement lorsqu'on le touche ; jusqu'à quel point les messagers en devenir ont-ils désespérément besoin d'argent ?

Auerswald

La ville animée d'Auerswald s'élève au confluent des rivières Teufel, Tranig et Ober, ce qui en fait l'une des routes commerciales les plus fréquentées (et donc les mieux surveillées) du Reikland. Les gens d'Auerswald ont tendance à être forts et déterminés, mais leur charme et leur esprit célèbre leur confèrent un charme aisé qui les rend rarement outrageants, quelle que soit l'intensité des négociations.

Le Graf au pouvoir, Ferdinand von Wallenstein, laisse la direction d'Auerswald à un conseil de bourgmestre, préférant de loin ses luxueux palais d'Altdorf et de Nuln à se salir les mains

avec un pouvoir direct. Son oncle, Lord Adelbert von Wallenstein, est un vieux cheval de guerre grizzli mais hale, qui passe la plupart de ses journées à chasser les Gobelins et les bandits dans le Reikwald à l'est de la ville.

Une grande partie d'Auerswald est construite sur d'épais pilotis au-dessus de la plaine inondable de la rivière Teufel, qui est souvent en crue. Reliés par un labyrinthe déconcertant de rampes, de ponts et d'échelles de corde, les personnes de l'extérieur peuvent facilement se perdre. Plus d'un maladroit est tombé dans la boue après s'être livré à des excès dans les tavernes locales.

Ces dernières années, des rumeurs se sont répandues au sujet d'une bande organisée de maîtres-chanteurs et d'escrocs opérant depuis la ville, bien qu'aucun témoin n'ait vécu assez longtemps pour témoigner de leur existence.

Bögenhafen

La plus grande et la plus prospère de toutes les villes de marchands du Vorbergland, Bögenhafen se trouve au cœur même du Reikland et sert de carrefour pour la grande province. Situé à égale distance entre les capitales d'Altdorf et de Monfort, c'est une étape cruciale sur la principale route commerciale entre l'Empire et la Brétonnie. Les marchandises de Bretonnie et des quatre coins de l'Empire y sont échangées contre du bois de construction, de la laine et des métaux locaux expédiés des Montagnes Grises.

Bögenhafen est situé dans le duché du Graf Wilhelm von Saponatheim, mais il se contente de laisser la ville être dirigée par un conseil local (dont les membres sont dominés par des membres de la guilde locale des marchands, ainsi que par des représentants des dockers et des luthiers) tant que les fonds continuent à lui couler entre les mains. Comme les marchandises en provenance du nord sont transférées d'un convoi à une péniche à Bögenhafen, la ville est toujours bien garnie d'entrepôts pleins à craquer de vins fins et de fromages coûteux et parfumés.

SALE BESOGNE

Les habitants de Bögenhafen sont fiers, à juste titre, de leur ville animée pour de nombreuses raisons, parmi lesquelles l'entretien de leurs vastes égouts par l'association des maçons de la ville. L'intimité du réseau d'égout s'est révélée être une aubaine pour les contrebandiers qui cherchent à éviter les taxes, tarifs et frais imposés par les guildes et les nobles de la ville d'en haut.

La surveillance de la ville embauche régulièrement des citoyens intéressés pour fouiller les égouts à la recherche de mécréants et de puits ; bien sûr, les gangs criminels ne sont pas le seul danger qui se cache sous Bögenhafen...

Diesdorf

Diesdorf et ses villages environnants, l'une des nombreuses villes situées sur la rivière Reik entre Altdorf et Nuln, se consacrent à la production de maïs, qui est principalement commercialisé en aval de la capitale. La dépendance de la ville à l'égard d'une seule culture signifie que si le mildiou cause la mort du maïs, la ville elle-même peut suivre. Cependant, ceux qui visitent Diesdorf peuvent conclure que sa principale exportation est, en vérité, la ferveur religieuse. Magnus le Pieux a un jour prononcé un discours légendairement puissant dans la ville après que les gens aient beaucoup voyagé pour l'entendre.

Depuis lors, Diesdorf est devenu un lieu de pèlerinage important pour les fervents Sigmarites et, les jours de fête, la population de la ville est souvent doublée. Malgré sa taille relativement petite, Diesdorf possède de nombreux temples et autels de Sigmar, et la plupart des familles de la ville comptent au moins un membre servant dans le clergé Sigmarite.



Dunkelberg

Au sud des principaux centres commerciaux du Reikland, le bourg de Dunkelberg s'étend sur plusieurs collines le long de la rivière Grissen. Les parties les plus anciennes et les plus riches de la ville sont situées sur les collines, ce qui donne aux nobles et à la classe marchande montante assez riche de s'offrir les maisons les plus anciennes, une vue imprenable de la campagne environnante. Malgré sa taille de plus en plus grande, les voyageurs notent l'aspect " rustique " de Dunkelberg, avec des marchés réguliers qui encombrent ses rues sinueuses. Les acheteurs peuvent y acheter du bétail, des produits locaux, plusieurs excellents vins fruités produits par les villages environnants et des produits artisanaux provenant de tout le Sud du Vorbergland. De vastes'champs de jachère' s'étendent à partir de la ville, où le linge local est teint en blanc par le soleil autour des cultures..

La position de Dunkelberg près des Montagnes Grises et de la forêt sauvage des Graugrissen conduit à des raids réguliers des tribus gobelins. Alors que les parties les plus riches de la ville sont bien fortifiées et protégées par un haut mur de pierre, les autres n'ont aucune défense significative. Ainsi, les citoyens les plus pauvres ont appris à ne pas trop s'attacher à leur maison, à leurs biens ou à leurs êtres chers.

ORPHELINTS BLANC

Dunkelberg a un excès d'orphelins, le résultat de raids fréquents de gobelins, de maladies et d'autres événements désagréables. Plutôt que de les laisser à leurs dépens, le duc local a établi un certain nombre d'orphelinats pour fournir abri et nourriture aux enfants ; cependant, pour gagner leur vie, il met les orphelins, vêtus de leur uniforme blanc caractéristique, à travailler dans les champs de jachères. les visiteurs à Dunkelberg seront peut-être surpris de voir autant de travailleurs, mais le dédain cruel pour les riches de la ville qui se sont formés en leur faveur est peut-être pire. Sœur Alella, une prêtresse shallyane locale, a récemment exprimé son inquiétude au sujet du bien-être de ces gamins, affirmant même que plusieurs enfants ont disparu dans des circonstances suspectes, et cherche de l'aide pour découvrir la vérité sur la situation réelle de ces derniers.

Eilhart

Connus et célébrés par les buveurs de vin dans tout l'Ancien Monde, les vignobles autour d'Eilhart produisent les succulents raisins, et donc le vin, qui partage son nom. Eilhart est largement considéré comme l'un des meilleurs vins blancs du Reikland, apprécié non seulement pour sa saveur légère et rafraîchissante, mais aussi pour ses célèbres gueules de bois, qui ne se détériorent guère, même si la boisson était consommée la nuit dernière, Eilhart s'est aussi récemment fait connaître dans le Reikland, et jusqu'à Marienburg, pour ses bières acides et rafraîchissantes à base de houblon parfumé et de céréales locales.

Grâce à l'excellente qualité de ses boissons alcoolisées, Eilhart est devenue une destination populaire pour les croisières en bateau fluvial, où les épicuriens se rendent en ville pour déguster ses produits dans les nombreux débits de boissons, brasseries et vignobles qui y sont proposés. Certains prétendent que le grand nombre de visiteurs bretons (attirés par l'excellent vin) peut expliquer l'enthousiasme récent des habitants pour la bière.

Grünburg

En aval de plusieurs grandes villes commerçantes, Grünburg n'est pas étrangère au commerce de marchandises à destination du Reik, mais c'est dans la fabrication de bateaux fluviaux que Grünburg excelle vraiment. Les chantiers navals de la ville sont en activité constante, produisant les péniches qui maintiennent le commerce du Reikland à flot.

Les champs ouverts au sud-est de Grünburg semblent verdoyants et paisibles, mais sont connus localement sous le nom de Plaines de bataille. C'est ici, il y a longtemps, que l'avancée impitoyable du redoutable seigneur de guerre orc Gorbad Ironclaw a finalement été bloquée. Unique dans l'histoire militaire impériale, la bataille de Grünburg a été presque entièrement disputée par des troupes montées des deux côtés. Ce caprice de l'histoire a fait des Plaines de bataille un site intéressant pour les archéologues, les antiquaires et les pilleurs de tombes, tous désireux de déterrer les vestiges sous une terre gorgée de sang.



Holthusen

Nichée le long de la Schilder, Holthusen est un point important sur la route commerciale entre Eilhart et Marienburg. La ville s'occupe principalement du vin et de la bière, ainsi que des barriques dans lesquelles ils sont stockés. Les tonneliers de Holthusen sont réputés à juste titre pour leurs fûts robustes, dont le plus célèbre est le Holthusen Hogshead, qui serait assez solide pour résister aux tirs directs des canons, tout en laissant la précieuse boisson intacte. La majorité des vignerons et des brasseurs du Vorbergland occidental utilisent des barriques Holthusen ; en effet, beaucoup d'entre eux y vieillissent leur stock dans des entrepôts spécialisés profondément enfoncés dans le sol pour les garder dans un environnement tranquille.

Holthusen est entouré de plusieurs cercles de hautes palissades et les gens de la ville sont souvent sur les nerfs, car si peu de bandits osent menacer la ville, des bêtes sauvages vivant au fond du Reikwald voisin attaquent régulièrement sans avertissement avant de se rabattre dans la forêt. Beaucoup de citoyens croient que les créatures ont une soif insatiable de vin, bien que certains craignent que le sang soit leur boisson préférée. Quoi qu'il en soit, la ville a décidé de laisser des barriques de vin bon marché à la lisière de la forêt environnante dans l'espoir que les bêtes prendront leurs offrandes et partiront en paix. Bien sûr, si un chasseur de sorcières entend parler de cet apaisement, il y aura probablement un jugement à rendre...

L'ARBRE GIVRE

Dans une clairière située à quelques kilomètres au nord-est de Holthusen se dresse un arbre unique dans tout le Reikwald : un magnifique pin pris dans la glace toute l'année. L'Arbre Givré, comme on l'appelle, ne fond jamais et envoie constamment de la neige et de la glace en cascade sur les sous-bois gelés . L'arbre est froid au toucher et même la hache la plus puissante ne fait que casser à peine l'épaisse couche de glace qui recouvre son écorce.

Le site a été revendiqué par le Culte d'Ulric, et est le principal lieu de pèlerinage des Ulricans dévots au sud du Reik. Pour ceux qui ont une inclinaison arcanique, l'écorce de l'arbre, perpétuellement glacée, possède certaines propriétés magiques utiles, et donc précieuses. Mais les Ulricans sont rarement heureux d'avoir des sorciers qui fouillent dans leurs sites sacrés, donc obtenir une partie de l'écorce en toute sécurité est une entreprise risquée. Par conséquent, le Seigneur Magistère Schlotter de l'Ordre Lumineux est prêt à payer de grosses sommes d'argent pour des hommes courageux pour avoir ce qui ne lui est pas donné.

Kemperbad

Ancienne ville à l'histoire longue et alambiquée, la Grande Freistadt de Kemperbad est connue et célébrée pour produire la meilleure eau-de-vie du Reikland. Bien qu'elle fasse partie du Reikland, Kemperbad se trouve sur la rive est du Reik ; historiquement, la ville a été conquise et gouvernée par des nobles de Talabecland, Stirland et le Reikland, qui ont changé de mains à plusieurs reprises par une série de mariages, traités et guerres. Depuis l'obtention d'une charte lui accordant le droit à l'autonomie en 1066IC de Boris Goldgather, Kemberbad est une ville libre dirigée par un conseil local.

Sa situation privilégiée sur le fleuve, associée à la capacité d'imposer et de conserver ses propres taxes, a rendu la ville très riche. Pour cette raison, les marchands de Kemperbad sont légendairement ostentatoires, s'habillant dans des tenues si voyantes qu'elles font honte à un paon, et assez coûteuses pour les mendiants aux moyens les plus modestes. Sans surprise, la noblesse voisine regarde les coffres de Kemperbad avec des yeux envieux, et certains envoient des agents pour déstabiliser la ville.

Schädelheim

Située près du marais Grootscher, au confluent du Mos et du Reik, Schädelheim profite au maximum de sa position lucrative sur la route commerciale entre Marienburg et Altdorf, avec un grand nombre d'auberges et de quais pour bateaux et péniches de passage-. Des ferries y font régulièrement la navette entre les deux rivières, et c'est une plaque tournante pour les communautés disparates des marais voisins.

Juste au sud du centre de la ville se trouve un ancien temple dédié à Morr, le dieu de la mort. Le grand bâtiment, en ruine, préside Schädelheim depuis son origine, peut-être même avant la fondation de la ville. C'est pour cette raison que de nombreux habitants ont une affinité particulièrement forte avec Morr, une situation rarement vue dans l'Empire en dehors d'Ostermark, et très inhabituelle pour le Reikland fortement sigmarite. C'est quelque chose que les Sigmarites locaux sont désireux de rectifier.

Schilderheim

Fière d'être située au confluent de la Schilder et de la Reik, Schilderheim est l'une des plus importantes villes commerciales du Reikland. Elle abrite également un éventail étonnamment diversifié d'oiseaux sauvages, en particulier d'échassiers. Le plus remarquable est la grue rouge, un oiseau sédentaire que l'on trouve principalement sur le Reik et qui est connu pour l'utilisation de pierres lourdes pour fendre les palourdes des rivières.

Bien que la ville soit déjà prospère, la corporation des marchands et les bourgmestre de Schilderheim ont de plus grandes aspirations, regardant avec envie la richesse d'Altdorf et de Marienburg. Voulant leur part de cette tarte, la guilde locale des arrimeurs a récemment augmenté ses prix, une mesure très impopulaire qui a suscité beaucoup d'insatisfaction, dont certaines ont fait des vagues dans la rue. Pour éviter ces frais supplémentaires, un certain nombre de commerçants ont à l'occasion cherché à contourner complètement les arrimeurs, faisant leurs affaires sur le fleuve même, en échangeant non seulement des stocks, mais des cargaisons complètes de péniches. Des maisons marchandes liées à cette pratique ont récemment trouvé des quais incendiés, des entrepôts rasés et des péniches coulées ; bien sûr, les arrimeurs soutiennent que cela n'a rien à voir avec leurs honorables membres. La Guilde des marchands, à son tour, est prête à payer beaucoup d'argent à quiconque peut le prouver.

Stimmigen

Le pont principal sur l'Ober et l'accès au canal de Vorbergland assurent le passage d'un grand nombre de marchandises par Stimmigen en direction d'Ubersreik, ce qui en fait l'une des villes de marché les plus fréquentées du sud du Vorbergland. Célèbre pour ses vergers luxuriants, elle est à l'origine de la pomme la plus connue du Reikland, l'Ernwald, une pomme sucrée et aigre-douce. L'Ernwald ne prospère que dans les environs de Stimmigen, résistant aux tentatives de le cultiver ailleurs dans l'Empire. En plus des horticulteurs curieux et des fermiers jaloux, l'Ernwald a attiré une importante population de Halfling dans la région, dont les délicieuses tartes aux pommes, pâtisseries et crumbles (sans parler du cidre acidulé) peuvent se retrouver toute l'année dans la plupart des hôtels locaux et particulièrement pendant la semaine des tartes au début de l'automne. Cette fête est célébrée par tous à Stimmigen, l'occasion pour les riches comme pour les pauvres de se régaler de dégustations et de concours alimentaires, et en général de se régaler de toutes sortes de pâtisseries.

Ubersreik

La ville d'Ubersreik est située près du col de la Dame Grise, l'un des deux seuls cols majeurs qui traversent les Montagnes Grises pour se rendre en Bretonnia. Pour cette raison, la ville voit régulièrement des commerçants et des voyageurs de tout le Vieux Monde. La puissante forteresse connue sous le nom de Black Rock est reliée aux remparts de la ville, au cas où des voyageurs moins bienvenus tenteraient d'y pénétrer. Ubersreik a une longue association

avec les clans nains voisins des Montagnes Grises, et dans une situation unique à Ubersreik, des représentants de la population naine de la ville siègent au conseil municipal. L'un des édifices les plus célèbres d'Ubersreik, son spectaculaire pont sur la rivière Teufel, a été construit par des nains à l'époque de Magnus le Pieux. Largement considéré comme l'un des plus impressionnants exploits techniques du Reikland, il relie la route commerciale qui va de Bögenhafen à Dunkelberg puis Nuln. Ubersreik fait du commerce de toutes sortes, mais il est surtout connu pour son minerai et le travail du métal des Nains.

Pour plus de détails sur Ubersreik, voir le **kit de démarrage WFRP.**

Weissbruck

A l'origine, Weissbruck n'était qu'un petit village de pêcheurs parmi tant d'autres le long de la Bögen. Au cours du siècle dernier, Weissbruck est rapidement devenu un port animé pour les marchandises et les voyageurs qui se déplacent entre Bögenhafen et Altdorf. Le changement de fortune de Weissbruck est dû à ses dirigeants astucieux, les Grubers, qui ont décidé de capitaliser sur les riches gisements de charbon et de fer que l'on trouve dans les collines du Skaag. Cet approvisionnement immédiat en ressources indispensables a permis aux Grubers, avec la permission et le partenariat du prince d'Altdorf, au commandant des ingénieurs nains de construire un canal en 2462IC, ce qui a rapidement accéléré la croissance de la ville, apportant avec elle toute une série de citoyens.

Bien que la production des mines ait ralenti au cours des dernières années, le commerce n'a cessé d'augmenter. Malgré la richesse de ses souverains, Weissbruck conserve un peu le caractère d'une ville minière typique ; les mineurs et dockers puissants assurent une paix précaire et la menace de violence n'est jamais loin. Comme la production des mines a diminué, de plus en plus de mineurs sont descendus des collines du Skaag, une main-d'œuvre croissante, agitée et sans emploi qui n'a pas grand-chose d'autre à faire que de boire du rotgut bon marché et d'aller se plaindre aux étrangers.

Wheburg

Wheburg est la première ville rencontrée après avoir quitté les Grey Montagnes Grises sur la route de Helmgart à Bögenhafen. La proximité de la forteresse de Helmgart assure un passage régulier des troupes et la ville offre une caserne importante pour les soldats en visite. Ayant survécu aux conditions climatiques extrêmes des montagnes (sans parler des armées ravageuses d'Orques et de Gobelins, et des monstres potentiels qui se réfugient dans le Drachenberg voisin) les visiteurs arrivent à Wheburg avec un puissant désir de fêter la vie.

Pour répondre à ce besoin, Wheburg est devenu célèbre pour son hospitalité, et ses habitants sont largement considérés comme les plus amicaux du Reikland, pour un certain prix. Les rues sont bordées de tavernes, d'auberges et de maisons de jeu, sans parler d'établissements moins salubres où tous les plaisirs de la chair sont fournis et où l'on peut se procurer des substances illicites. Bien que les bagarres et les délits mineurs soient courants, les choses deviennent rarement trop incontrôlables étant donné le nombre important de soldats habituellement sur place pour disperser les fêtards turbulents (sauf, bien sûr, lorsque ces fêtards sont eux-mêmes des soldats hors service). Passer du temps à Wheburg avant le mariage est devenu une sorte de rituel de passage pour les Reiklanders bien nantis, et il est courant d'entendre des hommes et des femmes dire " ce qui se passe à Wheburg, reste à Wheburg " à plusieurs coins de rue.

Les Bastions et les Forteresses

La frontière sud du Reikland est dominée par les Montagnes Grises, qui sont à leur tour dominées par une série de



forteresses, construites et reconstruites pour se défendre contre les Trolls des montagnes, les Peaux-Vertes, les morts sans repos, ainsi que le Royaume voisin de la Bretonnie.

La rivière Reik est également parsemée de bastions pour empêcher les attaques, mais il y a surtout des vestiges pierreux du passé brisé de l'Empire lorsque le Reikland a fait la guerre aux autres grandes provinces et à lui-même. Il ne reste plus que des forteresses stratégiques, facilement surpassées en nombre par des châteaux tombés en ruines, leur force antique et leur histoire passée presque oubliée, tout comme leur maçonnerie en pierre qui s'effrite et se dégrade au gré des siècles.

La Tour de Pierre Noire

Bien que les cols de la Morsure de la Hache et de la Dame Grise soient les itinéraires les plus connus sur les Montagnes Grises, ils ne sont pas les seuls à traverser la chaîne. Le Corridor tortueux est une gorge étroite à travers les montagnes non loin de la frontière avec le Wasteland. Il est inutile pour la plupart des marchands, car il est beaucoup trop serré pour les chariots ou les chevaux, et dangereux car une grande partie du chemin est perché sur le rebord des escarpements, ce qui signifie que le moindre glissement pourrait mener à une fin déshonorante et peu flatteuse.

Complètement impraticable en hiver et périlleux à tout autre moment, le Corridor tortueux n'était connu que des éleveurs de chèvres et des contrebandiers jusqu'à ce qu'une série de raids de Peaux-Vertes porte le col à l'attention des autorités.

Il y a plusieurs décennies, l'empereur Matthieu II a ordonné la construction d'une forteresse pour surveiller le couloir tortueux après plusieurs invasions. Neuf ans plus tard, la Tour de Pierre Noire fut achevée, tirant son nom de la pierre foncée extraite localement qui forme ses murs, et de l'ardoise qui surmonte ses tours.

Sa position bien au-dessus du couloir tortueux offrait aux tireurs d'élite de l'Empereur une excellente perchoir d'où ils pouvaient utiliser leurs talents mortels ; cependant, son statut de bastion du Reiklander fut de courte durée. Un oubli au stade de la planification a fait en sorte que la tour a été construite sur des terres revendiquées par les Nains de Karak Ziflin. Ne voulant pas déranger les Nains, l'Empereur céda la tour, au grand dam du Margrave de Geetburg qui l'avait financée.

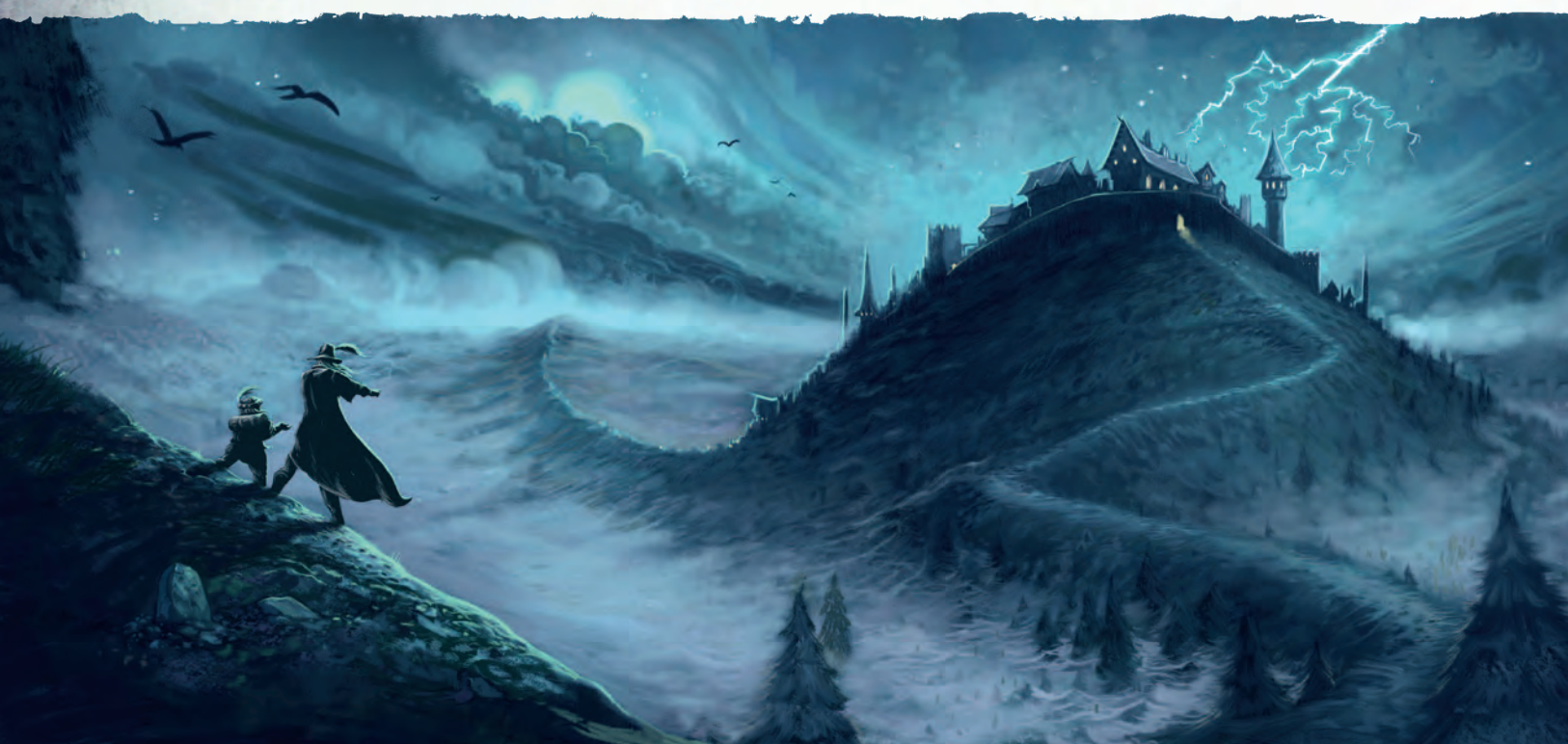
Aujourd'hui, les Nains permettent " généreusement " à une garnison limitée de stationner aux côtés de leurs propres troupes à la Tour de la Pierre noire, une structure largement reconstruite. Avec les Reiklanders qui s'irritent sous le commandement des nains, et les nains qui dénigrent constamment le travail de pierre qu'ils doivent encore remplacer, la Tour est une poudrière de ressentiment et d'animosité, créant une atmosphère tendue (et certains pourraient dire non durable dans laquelle on ne peut pas se permettre d'avoir un tel ressentiment.

Le Manoir Steirlich

Sur le versant sud du Hägercrybs, dans le duché de Grauwerk, se dresse un manoir fortement fortifié sur une crête balayée par le vent. Le manoir est ancien, une propriété de la famille von Bruner, et actuellement dirigé par Graf Steirlich : le Graf et son imposant manoir ont été nommés en l'honneur d'un ancêtre célèbre qui a reçu un don de l'empereur Mandred Ratslayer en 1138IC.

Le Graf est d'un œil d'acier et ambitieux, avec une cicatrise aussi large que le Reik. Il est bien connu des petits habitants de la région pour sa détermination à éradiquer les bandits et à traquer d'autres menaces qui auraient osé empiéter sur sa propriété. En effet, certains chuchotent qu'il pourrait être un peu trop disposé à enquêter sur des événements contre nature, car de sombres rumeurs de corruption courent autour des descendants de la lignée von Bruner.

Certes, le sombre et beau Graf est toujours à l'affût de cœurs forts, de volontés fermes et de bras solides pour l'aider à maintenir la paix, si peu d'entre eux expriment leurs craintes à haute voix.



Helmgart

Située dans les Montagnes Grises, la ville forteresse de Helmgart garde la frontière avec la Bretonnie depuis le côté est du col de la Morsure de la Hache. Les relations de l'Empire avec la Bretonnie n'ont pas toujours été courtoises et si les remparts de Helmgart ne sont plus bordés de crânes vieillissants dans des casque élaborées, ils subsistent très probablement dans la cave du château. De nos jours, les soldats de Helmgart sont plus souvent appelés à patrouiller le col, protégeant les voyageurs et les marchands des peaux vertes, des bandits et autres menaces.

Le donjon de Helmgart a été sculpté directement dans la montagne par les Nains il y a longtemps. Trois niveaux de murs de pierre solides étayent une grande montagne de granit, dominant le terrain environnant et offrant une excellente vue sur la route en contrebas. A côté de Helmgart proprement dit, se dresse un immense et imposant mur qui n'est séparé que par un seul et long tunnel entre les deux versants montagneux abrupts : c'est la seule route qui mène en Bretonnie. Parmi les troupes qui garnissent la forteresse se trouvent un certain nombre de régiments. Plus célèbre encore, les artilleurs des maraudeurs de Mackensen sont bien connus pour leur précision mortelle, une réputation redoutable peut-être aidée par le manque de couverture sur la route sous les hauts murs. La forteresse se trouve à une extrémité de la grande route qui mène directement à Bögenhafen, et de là à Altdorf.

En tant que gardien de la principale route commerciale vers l'Empire à partir de la Bretonnie, Helmgart est à parts égales une citadelle imposante et une ville commerciale animée. Ici, les marchands bretons troquent de l'eau-de-vie, du vin, des tissus fins, des armes et des armures, tandis que leurs homologues du Reiklander amènent leurs marchandises dans la province au sud. Les clans nains locaux échangent aussi des lingots d'argent, de plomb et de fer, ainsi que des pièces précieuses d'orfèvrerie forgée par les Nains. Avec tant de marchands et de commerçants, la place du marché de Helmgart est un lieu animé, plein d'opportunités sans fin et de voleurs innombrables.

La Pierre

Surplombant l'une des nombreuses îles du Reik d'Essel, le massif promontoire connu simplement sous le nom de La Pierre peut être vu à des kilomètres à la ronde. Un sentier sinueux serpente le long de la face escarpée et jusqu'aux murs abrupts de la citadelle qui couronne le mont rocheux, et les murs de la ville qui se trouve dans ses bas-fonds, un petit quai apparemment insignifiant. Les capitaines lui donnent une large place quand ils passent, les plus superstitieux d'entre eux faisant une offrande de sel et d'acier au grand-père Reik pour protéger leur passage. Aucun flambeau ne brille sur les sombres remparts, bien que la lueur occasionnelle d'un casque de garde atteste que les troupes patrouillent les remparts.

Inconnue de la plupart des gens, la Pierre est une prison sûre contenant des criminels dangereux qui, pour diverses raisons sensibles et politiques, ne peuvent être simplement exécutés. Certains ont des amis et une famille puissants, ou sont eux-mêmes des nobles dont les crimes, s'ils étaient publiquement reconnus, causeraient scandale et honte aux yeux des grands et des bienfaiteurs de l'État du Reikland. D'autres sont des otages politiques, détenus pour s'assurer de l'acquiescement de parents rebelles. Et, bien sûr, quelques-uns en savent tout simplement trop, leurs précieux secrets préservés dans La Pierre contre leurs besoins futurs. Personne ne connaît vraiment les conditions à l'intérieur des murs de la Pierre ; personne ne veut vraiment demander.

Les Villages, les Hameaux, et des Lieux Saints

Dans tout le Reikland, la plupart des centaines de villages et hameaux innombrables sont regroupés à proximité des villes pour la protection et le commerce. Par comparaison, dans le Sud du Vorbergland , les villages sont répartis plus librement parmi les terres agricoles, parsemant le paysage sur quelques kilomètres environ, en comptant sur la protection des forteresses dans les montagnes et les régiments de l'État qui sont éloignés des grandes villes marchandes. En raison d'une bizarrerie dans la loi du Reikland installée par les Sigmarites il y a plusieurs siècles, les villages sont assimilés à tout petit village comprennent un temple de Sigmar ; les hameaux, par comparaison, sont ceux sans ce soutien spirituel, et sont souvent de ce fait de plus petite taille.

Outre ces petits villages, le Reikland abrite un nombre incalculable de monastères isolés, d'abbayes, de temples et d'autres lieux saints. Bien que la plupart soient situés dans des endroits qui ne sont pas trop éloignés de la protection, certains exemples bien fortifiés peuvent être trouvés dans les endroits les plus improbables, souvent pour des raisons religieuses ou historiques, que ce soit sur les flancs d'une montagne, dans les profondeurs d'une forêt, au centre d'un lac, ou dans un endroit encore moins probable.

Monastère de la Sainte Parole

Au fond du Reikwald, à l'ouest d'Altdorf, loin de toute route facile à traverser, se trouve le monastère de la Sainte Parole. Ce site sacré est entretenu par l'Ordre Sigmarite de l'Enclume. L'Ordre de l'Enclume est responsable du respect des lois qui régissent le culte de Sigmar et du maintien de tous les détails des pratiques du culte.

Le Monastère de la Parole Sainte abrite le plus grand trésor de l'Ordre : les Testaments de Sigmar. Recueillis peu de temps après l'abdication de Sigmar, les Testaments sont un recueil des souvenirs écrits des guerriers et des citoyens qui ont connu Sigmar Heldenhammer avant son ascension vers la divinité. Considéré comme le recueil le plus précis de ce que Sigmar a réellement dit et des pratiques qu'il a maintenues dans la vie, les Testaments sont parmi les œuvres les plus saintes du Reikland.

Ce n'est pas normalement la pratique de l'Ordre de l'Enclume d'accepter des visiteurs, mais le Monastère de la Sainte Parole n'est pas un monastère normal. Des pénitents à la recherche de détails obscurs sur les fondements de la loi de Sigmar viendront de tout l'Empire pour interroger les moines en robe noire et verte sur la doctrine.

Les nobles et les marchands très fortunés qui ont manifesté à plusieurs reprises leur dévotion au culte de Sigmar se verront parfois accorder la permission de faire un pèlerinage au Monastère de la Sainte Parole. Bien que personne ne soit autorisé à lire les Testaments originaux, ni même à les toucher, le fait de laisser regarder une ou deux des pages originales est considéré comme un honneur sacré au-delà du prix.

Rottfurt

Des dizaines de villages bordent la rivière Teufel, les plus facilement oubliables, voire remplaçables. Ce n'est pas le cas de Rottfurt, dont le nom est parlé dans des tons feutrés et révérencieux par les érudits et les sorciers de tout l'Empire. Bien qu'il s'agisse avant tout d'un village de bergers,

produisant de la laine et du mouton, Rottfurt produit également un parchemin de peau de mouton célèbre et réputé pour son prix. Le parchemin possède une faible brillance, prend bien l'encre et résiste à la décoloration beaucoup plus longtemps que d'autres petits parchemins.

C'est pour cette raison que les brebis aux épaisses toisons pâles de Rottfurt font la fierté du village et lui procurent tout le confort nécessaire. Ils se nourrissent de l'herbe luxuriante des hauteurs voisines de Hammastrat et sont généralement autorisés à se promener comme ils le souhaitent pendant la journée. Les bergers contribuent à une milice tournante, chargée de protéger à tout prix leurs précieux troupeaux.

Cependant, ces derniers temps, le bétail a disparu ; curieusement, les gardes se sont toujours endormis, malgré tous leurs efforts. Au réveil, un autre mouton a disparu. Ce qui a commencé comme une frustration mineure est devenu une véritable obsession pour la population locale, avec autant de théories farfelues et spéculatives qui déferlent sur les esprits comme des étoiles dans le ciel.

Wörlin

Le petit hameau de pêche de Wörlin est presque impossible à repérer de la rivière. Le village est entouré d'un certain nombre de petits îlots rocheux et de promontoires, et abrité par des milliers d'arbres qui s'inclinent. Ces " saules de Wörlin " bordent les rives du Reik sur plusieurs kilomètres, et il semble que personne n'ait d'intérêt à utiliser leur bois. Une grande partie du commerce passe par Wörlin, mais très peu se passe en réalité à Wörlin car la plupart des marchandises de passage sont destinées à des marchés plus lucratifs.

L'ORIGINE DU PROBLÈME

Le jour de la fête de Sonnstill, le " cercle du hameau " - un conseil des anciens du hameau - se réunit pour " arroser les saules ". Cette cérémonie simple consiste à chanter, à danser, à festoyer et à trancher la gorge d'un étranger viril en éclaboussant de sang les racines assoiffées de la reine Saule et en étanchant son appétit sanguinaire pendant encore un an.

Si la cérémonie est terminée, la Reine est heureuse et veillera à ce que le hameau soit à l'abri des enfants de la forêt. Si la cérémonie est interrompue, la Reine se réveille et convoque ses enfants, amenant les Hommes-Bêtes brayant par le plus grand nombre à abattre tous sur leur passage. Mais les étrangers envisagent rarement de telles conséquences lorsqu'ils ont un couteau sous la gorge.

Zahnstadt

La ville isolée de Zahnstadt est considérée par la population locale comme le " dernier village du Vorbergland ", après quoi les collines vallonnées deviennent désertiques et froides avant de remonter vers les montagnes grises infestées de peaux vertes. A l'ombre de ces sommets, Zahnstadt se faufile le long de la rive sud de la Mos, au fond d'une vallée sombre où s'élèvent de tot us côtés des rochers sombres. Le soleil brille seulement En été, le soleil ne brille sur le village qu'une heure ou deux à midi, se cachant derrière les falaises environnantes le matin, et rampant derrière les montagnes à mesure que la journée s'allonge.

En hiver, il n'y a pas du tout de lumière directe du soleil, enfermant le village dans un sombre cycle de crépuscule et d'obscurité. Malgré cela, les habitants de Zahnstadt sont célèbres pour leurs dispositions brillantes et leur gaieté perpétuelle, un trait de caractère que les étrangers trouvent souvent forcé et déroutant. Chaque maison de Zahnstadt est peinte d'un mélange éclatant de couleurs différentes, souvent contrastées. Son auberge accueillante, le Soleil vers l'Est, est célèbre pour son feu de cheminée toujours allumé et pour ses chansons joyeuses qui résonnent jusqu'à la nuit.

LES PÉCHÉS DU PASSÉ

Zahnstadt est depuis longtemps aux prises avec quelque chose de bien pire qu'un manque de soleil enrichissant : les vampires. Vers la fin de la troisième guerre des vampires, Janos von Carstein a déserté les armées épuisées du seigneur vampire Mannfred von Carstein. Après avoir échappé pendant des semaines à la poursuite des serviteurs vengeurs de son maître, il s'est retrouvé par hasard dans la sombre Zahnstadt et a réalisé que c'était l'endroit idéal pour s'enterrer. Presque trois cents ans plus tard, il s'y cache encore, et le temps l'a rendu audacieux. Il dort maintenant sous le soleil torride dans un cercueil ostentatoire tapissé de velours, se levant chaque soir pour tenir la cour à l'auberge, forçant les gens du coin à chanter des chansons heureuses de sa patrie, la Sylvanie.

La rumeur n'est pas seulement parvenue aux oreilles des chasseurs de sorcières, mais aussi aux oreilles de Mannfred von Carstein, récemment ressuscité, qui a ordonné la comparution de son fils traître devant lui. Il serait malheureux, en effet, que de pauvres âmes sans méfiance arrivent à l'auberge dans le soleil lugubre la nuit même où les chasseurs de sorcières arrivent pour enquêter, et la nuit même où les agents de Mannfred choisissent d'extraire Janos avant que les chasseurs de sorcières découvrent sa vraie nature....

LES SITES ANTIQUES ET DE TERRIBLES RUINES

La longue et sanglante histoire du Reikland remonte bien avant l'époque de Magnus le Pieux et de la Grande Guerre contre le Chaos ; des reliques d'anciennes atrocités jonchent le royaume, et c'est un voyageur sage et prudent qui vérifie la présence d'anciennes pierres debout avant de dresser son camp d'un soir. Certains de ces sites portent des légendes obsédantes d'une renommée macabre et d'un spectacle effroyable, mais la plupart des villes et villages possèdent leurs propres ruines locales, avec des histoires d'horreur et de sang versé.

L'Anneau de Pierre noire

Les sages ne s'aventurent pas sur l'Anneau de pierre noire. Au nord de Blutroch,

près de la route Altdorf-Bögenhafen, se trouve le chemin qui mène à cet endroit d'une puissance terrible et ancienne. À la tombée de la nuit, les six pierres sculptées de façon suggestive brillent d'un vert éclatant, comme de la cire de Morrslieb, avec une luminosité flétan.

Au centre de l'anneau de pierre noire se trouve une dalle monolithique de roche non identifiable, tachée en permanence du sang des innombrables innocents qui y ont été sacrifiés au cours des millénaires.

Malgré la réputation de l'anneau, les voyageurs semblent attirés par ses environs malveillants, attirés par des légendes au potentiel mystique et des artefacts perdus au terrible pouvoir obscur. Même les fréquentes observations d'hommes-bêtes et de sectistes (en particulier autour de la Geheimnisnacht) ne peuvent dissuader ces âmes courageuses, certains diront même téméraires.

Château Drachenfels

Comme le serre torsadé d'une griffe malformée, les sept tours du château Drachenfels s'agrippent au ciel dans un geste de malveillance et de méchanceté. Chacune de ses tourelles déformées est ornée de fenêtres, ressemblant à des yeux sans nombre, alertes à l'arrivée de tout voyageur malchanceux (ou imprudent) de quoi trébucher dans la tanière du Grand Enchanteur, Constant Drachenfels.

Drachenfels (sorcier,nécromancien et démonologue mythiquement puissant) a déjà tourmenté l'humanité avant l'époque de l'Empire ; déjà ancien lorsqu'il a subi sa première grande défaite contre Sigmar Heldenhammer, il revient toujours dans son repaire, comme une blessure qui ne se soigne jamais, dans les Montagnes Grises, et dont le fléau est toujours en voie d'en devenir le dernier. Les rumeurs disent que les ruines apparemment tranquilles, le plus souvent réduites à l'état de décombres et longtemps abandonnées, sont moins abandonnées qu'il n'y paraît....

Helspire

Se dressant dangereusement sur les sommets surplombant le col de la morsure de la hache, le Helspire est une forteresse sinistre, taillée directement dans la roche vivante des montagnes gris et ornée des restes d'innombrables victimes. Il semble abandonné depuis longtemps et aussi immobile que la tombe ; pourtant, les rares nuits occultes, on peut voir des lumières anciennes briller le long de ses remparts, projetant des ombres sinistres sur le col, même la nuit la plus noire qui soit. Ces nuits-là, l'Helspire se révèle comme une citadelle des morts inquiets, et des chevaliers squelettiques s'élancent, fouillant le flanc de la montagne, terrorisant à la fois les Reiklanders et les Bretonniens. On sait peu de choses sur le château, et aucun vivant ne prétend avoir percé ses sombres murs ou savoir qui commande les légions de morts-vivants qui s'y cachent. Certains disent qu'une cabale de nécromanciens l'appelle la maison, d'autres chuchotent que c'est la crypte d'un vampire, et certains murmurent même que la forteresse est dirigée par une puissante Liche, un puissant sorcier dans la vie et s'attache à survivre pour poursuivre une vengeance sanguinaire depuis des siècles. Peut-être à cause de cette incertitude, on dit que l'Helspire est rempli de richesses pillées dans l'Ancien Monde, mais personne ne sait la vérité, car ceux qui cherchent de tels trésors ne reviennent jamais ou ne parlent jamais.

Le Lorlay

Doté d'une vue époustouflante, le Lorlay est une imposante formation rocheuse qui se dresse fièrement au centre du Reik, à environ 40 kilomètre en aval de Grissenwald. Les chenaux de part et d'autre de l'île en saillie coulent rapidement et profondément, et malgré l'étroitesse relative de la rivière à cet endroit, aucun passage n'a été construit avec succès.

Les légendes romantiques abondent d'une belle jeune fille elfique, pâle de peau et souple , qui nage dans les eaux agitées de l'aube et du crépuscule. Pour cette raison, le Lorlay est un endroit populaire pour les riches Reiklanders qui organisent des enterrements de vie de garçon taalite avant le mariage, et un nombre surprenant d'auberges de grande classe peut être trouvé à proximité. Les histoires de la jeune fille d'eau chantante sont particulièrement répandues parmi les marins du Reikland, et si l'on en croit leurs histoires, elle a été aperçue par la moitié des marins de la marine.

Les Pierres Chantantes

A l'ouest de Schädelheim, au fond d'une vallée boisée, se dresse un ancien dolmen. Ses pierres sont anciennes , disposées en spirale autour d'une disposition centrale d'énormes piliers coiffés d'une énorme dalle, ne ressemblant à rien de plus qu'un autel titanesque. Du sol, il est presque impossible de discerner le motif complexe des pierres, surtout vu les arbres et les buissons qui ont poussé parmi les menhirs.

Lorsqu'un vent d'ouest souffle sur la vallée, en provenance du désert, les pierres produisent un étrange grésillement qui résonne sur des kilomètres. Alors que certains locaux prétendent qu'écouter le chant des pierres peut donner un aperçu des problèmes ou accorder une sagesse étrange, d'autres déclarent qu'une telle absurdité est une hérésie, ne sachant rien d'autre que des problèmes vient du trafic d'un pouvoir si impie, et sont plus que disposés à utiliser la violence pour sauver l'âme des imbéciles.



LE GUIDE DU CONSOMMATEUR



Après soixante ans dans le métier, voici les trois leçons les plus importantes que j'ai apprises. Un : l'amitié ne veut rien dire. Deux : sans ambition, tu n'es rien. "Trois : aussi infructueuse que soit la perspective, on peut toujours faire couler plus de sang d'une pierre.

- Ubel Rikard-Goellner, Prince Marchand

Les accessoires que vous recevez de votre classe et de votre carrière **(voir le chapitre 2 : Caractère)** sont suffisants pour vous aider à commencer, mais vous pourriez vouloir plus d'équipement. Lors de la création d'un personnage, il est possible d'acheter sans restriction des objets supplémentaires dans les listes de ce chapitre. Cependant, une fois que vous commencez à jouer, la disponibilité de certains accessoires est limitée, alors assurez-vous d'acheter tout ce que vous voulez et pouvez vous permettre avant de commencer à jouer.

LISTE DES OBJETS

Armes : Page 293
Armure : Page 299
Sacs et contenants : Page 301
Vêtements et accessoires : Page 302
Nourriture, boissons et hébergement : Page 302
Outils et trousses : Page 303
Livres et documents : Page 304
Outils et ateliers de Métiers : Page 305
Animaux et véhicules : Page 306
Drogues et Poisons : Page 306
Herbes et Breuvage : Page 307
Prothèses : Page 308
Objets divers : Page 308
Embauches : Page 309

ARGENT

Avant de pouvoir acheter de nouveaux objets, vous devez d'abord comprendre comment l'argent fonctionne dans l'Empire.

Les pièces de monnaie de l'Empire sont le plus souvent frappées en 3 coupures : Sous de Cuivre (S), Pistole d'Argent (/), et couronnes d'or (CO). Les pièces de monnaie pèsent habituellement autour d'une once et, comme leur valeur inhérente est déterminée par le poids, même les pièces étrangères peuvent être facilement évaluées à l'aide d'une balance, mais elles attireront probablement un œil suspect.

Les valeurs standard des pièces de monnaie sont :
1 couronne en or (1CO) = 20 Pistole d'argent (20/-) = 240 sous en cuivre (240s)

1 Pistole d'argent (1/-) = 12 sous en cuivre (12s)

C'est habituellement abrégé en :
1 CO = 20/- = 240s



ARGENT, ARGENT,ARGENT

Pour les nouveaux venus au **WFRP**, se rappeler qu'il y a 12 sous dans un pistole et 20 pistoles dans une couronne, pour un total de 240 sous à une couronne, peut prendre un peu de temps pour s'y habituer, surtout si l'argent est un peu mélangé, comme celui-ci : 6/8, soit 6 pistoles et 8 sous. Ce chiffre peut sembler arbitraire au départ, mais si vous le traduisez en centimes, il devient un 80s beaucoup plus compréhensible, soit un tiers d'une couronne en or. En effet, une pièce de 80s est assez courante dans l'Empire, et est appelée un noble.

Ne vous inquiétez pas trop de bien comprendre les pièces de monnaie pour commencer. Un moyen facile de garder tout bien dans votre tête est de traduire tous les prix en centimes et d'y penser dans votre monnaie locale pour avoir une idée des chiffres. Ainsi, si vous êtes français, vous pourriez penser à un sous en cuivre comme 1€, une pièce d'argent comme valant environ 13€, et une couronne comme 271€. Ce n'est pas exact, mais cela aide à garder l'argent compréhensible jusqu'à ce que vous y soyez habitué. Donc, si quelqu'un vous a offert un emploi pour 10 Pistoles, pensez à 130€, ce qui est beaucoup d'argent. Mais si quelqu'un vous a offert un emploi pour 10 CO, c'est beaucoup plus tentant, 2710€!

Le Coût de la Vie

Alors qu'ils errent dans l'Empire, les aventuriers remplissent probablement leurs sacs à main de pièces des trois monnaies, peut-être pauvres un jour, riches à l'improviste le lendemain. Cependant, en dehors de l'aventure, la plupart des vies se concentrent sur un seul type de pièce de monnaie comme déterminé par le statut social (voir page 49).

Ceux qui cherchent à conserver leur statut d'héritier doivent aussi maintenir leur apparence. Après tout, si vous semblez toujours plus pauvre que vous ne l'êtes, il n'est pas surprenant que les autres pensent que vous êtes pauvre. En pratique, s'habiller et manger comme prévu, et utiliser des objets qui conviennent à votre position, est suffisant pour que la plupart des gens vous acceptent simplement à leur juste valeur. Dans la pratique, c'est au MJ qu'il appartient de déterminer ce qu'il faut faire, en s'inspirant de ce qui suit :

- **Niveau en cuivre :** Il est peu probable que les membres les plus pauvres de la société voient une pièce d'or au cours de leur vie. Ils mènent une vie humble, subsistent avec des aliments simples et dorment dans des chambres partagées, et ont peu d'apparences à entretenir. En effet, les camarades sont plus susceptibles de les accuser d'avoir des airs et des grâces pour avoir trop dépensé en vêtements et en nourriture que pour avoir trop peu dépensé.

- **Niveau Argent :** Les classes moyennes qui peuvent utiliser des pièces de cuivre pour de la bière et de l'or pour les achats importants, mais les Pistoles sont leur monnaie standard. Ils mangent bien, dorment dans des lits confortables et portent des vêtements de bonne qualité.

- **Niveau Or :** Les élites les plus riches s'occupent rarement des pauvres. Ils mangent des aliments de luxe, dorment sur des draps de satin et se distinguent toujours de la foule par leurs vêtements et objets coûteux.

Pour les MJ qui préfèrent les chiffres précis, dépenser environ la moitié de votre statut chaque jour est généralement suffisant pour maintenir les apparences, même si vous vivez peut-être un peu frugalement. Donc, si vous avez un statut Argent 4, dépenser au moins 2 pistols par jour fera l'affaire pour la nourriture et la pension, alors que si vous avez un statut Cuivres 2, il vous suffit de dépenser un sous par jour.



ARGENT : ARGOT !

Divers termes argotiques sont utilisés pour désigner les pièces de monnaie dans tout l'Empire. Voici quelques-uns des termes les plus courants.

- Couronne d'or : marks, Karls, Gelt
- Pistoles d'argent : Bob, shimmies, mucks.
- Sous de Cuivre : pfennigs, clanks, shrapnel

Monnaie Criminelle

Évidemment, s'il y a de l'argent en jeu, il y aura des gens qui chercheront à profiter de tous les avantages possibles, y compris les options criminelles. Pour les Filous de votre groupe, deux stratagèmes concernant les pièces de monnaie valent la peine d'être connus.

Contrefaçon

La diversité des monnaies qui circulent dans l'Empire signifie que la contrefaçon est très répandue. Les Reiklanders sont peut-être habitués à voir des pièces provenant d'autres provinces, mais ils craignent toujours d'être arnaqués. Un Test **Évaluations** réussi détectera les pièces contrefaites, généralement en inspectant les pièces pour en vérifier le poids et la dureté.

En fait, la production de fausses pièces de monnaie est beaucoup plus difficile. Il faut un Test **Art (Gravure)** pour sculpter une matrice d'estampage convaincante, puis un Test **Métier (Forgeron)** pour frapper les pièces, généralement à l'aide d'un assistant. L'inclusion d'une teneur plus élevée en métaux précieux rend les Tests **Évaluer** plus difficiles pour détecter les contrefaçons ; l'utilisation de moins d'un cinquième facilite grandement la détection des fausses pièces.



Découpage

Les escrocs peuvent tailler des éclats de métal précieux loin des bords des pièces de monnaie. Cette escroquerie s'appelle le " découpage " ou le " rasage " et est pratiquée principalement par les commerçants ou les préposés au péage qui ont accès à une grande quantité de l'argent des autres personnes. Les limailles d'or et d'argent sont ensuite fondues et vendues à des bijoutiers, à des faussaires ou à des receleurs. Les pièces découpées peuvent être détectées à l'aide de la Compétence **Évaluer** ; plus il y a de pièces découpées, plus le Test est facile.



LE CRITÈRE NULN

Altdorf est peut-être l'actuelle capitale du Reikland et de l'Empire, mais les normes monétaires sont établies dans la ville-état de Nuln au sud. Historiquement, Nuln était la capitale de l'Empire jusqu'à ce que la Maison Holswig-Schliestein restaure le trône d'Altdorf il y a un siècle, et de nombreuses institutions impériales l'habitent encore. Le Nuln Standard ne régit que le poids et la métallurgie des pièces de monnaie, et non l'imagerie des timbres, qui varie considérablement selon les provinces.

ALLER AU MARCHÉ

Une fois que vous commencez à jouer, la disponibilité de marchandises plus rares est limitée. Après tout, il est difficile de trouver un clavecin dans un hameau de cinq maisons, mais pas tant que ça dans les magasins et les marchés de la capitale impériale, Altdorf.

Les règles suivantes pour l'achat et la vente sont toutes facultatives. Le MJ peut préférer jouer le rôle à chaque visite à chaque marché, colporteur ou magasin, ce qui signifie que les tests de disponibilité ne sont pas requis car le MJ indique simplement ce qui est ou non achetable. De même, le MJ peut préférer que vous vérifiez simplement les listes des objets, vérifiez la disponibilité et, si le test réussit, dépensez la pièce sur ce que vous voulez. Peut-être même sans marchandage !



OPTIONS : SUIVRE L'ARGENT

Là où certains groupes aiment suivre de près chaque centime, peut-être même en utilisant des jetons ou des pièces fantaisies pour représenter les pièces en jeu, d'autres préfèrent ignorer toute comptabilité des finances. Les règles du jeu supposent que vous comptez chaque pièce, mais si vous souhaitez simplifier l'argent, vous pouvez le faire en utilisant votre statut. Si un article coûte moins cher que votre niveau de Statut (donc si vous avez un Statut Argent 2, tout article coûtant 2 Pistoles d'argent ou moins) vous êtes supposé pouvoir acheter autant que nécessaire de cet article. Au-delà, vous pouvez acheter un maximum d'un article par jour qui coûte plus cher avec un Test de Marchandage, avec la difficulté fixée par le MJ en fonction du coût de l'article et du marché local.

DISPONIBILITÉ

Tous les objets ont une disponibilité, soit Commun, Peux Commun, Rare, ou Exotique.

On trouve des objets communs dans presque tous les coins de l'Empire et on suppose qu'ils sont toujours facilement disponibles.

Les articles peux commun et rares sont moins courants, et vous devez passer un Test de Disponibilité pour trouver les articles en stock sur le marché local ; la possibilité de passer le Test dépend de la taille du stock de l'établissement.

Les objets exotiques sont super rares et ne sont disponibles que si le MJ le dit, ou si vous commandez l'objet auprès d'un artisan approprié (peut-être avec un Effort Commission, voir page 197), ou si vous le faites vous-même (peut-être avec une un Effort Artisanat voir page 197).

Une fois que vous connaissez la disponibilité d'un article, vérifiez dans le tableau suivant pour voir s'il est en stock.

	Village	Ville	Cité
Commun	En Stock	En Stock	En Stock
Peux Commun	30%	60%	90%
Rare	15%	30%	45%
Exotic	Pas en Stock	Pas en Stock	Pas en Stock

Si vous échouez à un Test de Disponibilité pour les articles Peux Commun ou Rares, vous pouvez soit relancer le test lorsque vous arrivez à une nouvelle localité, soit réessayer la semaine prochaine si le colonie est plus grande ou de taille moyenne.

Si un article est en stock, c'est au MJ de déterminer combien sont disponibles. En règle générale, les villages n'ont qu'un seul article en stock, les villes ont 1d10 articles et les villes en ont autant.



selon ce que le MJ juge approprié. Ces quantités sont généralement doublées pour les articles communs et réduites de moitié pour les articles rares (arrondi à l'unité supérieure).

La Négociation et l'Échange

Les gens de l'Empire aiment les bonnes affaires, et des foules d'acheteurs enthousiastes remplissent chaque jour les places des villes à la recherche des meilleures affaires. Lors de l'achat de biens, il y a deux compétences principales à tester : Évaluer et Marchandage.

Évaluer est utilisé par les consommateurs pour identifier la qualité d'un article (voir la section sur l'artisanat ci-dessous). De même, le vendeur peut utiliser Évaluer pour estimer la valeur d'échange des pièces ou pour repérer les contrefaçons. N'importe qui peut également utiliser Évaluer pour estimer les prix des articles rares ou exotiques à +/-10% près.

Le Marchandage est utilisé couramment par les consommateurs et les fournisseurs, généralement dans le cadre de Tests Opposés. On s'attend à des marchandages et la plupart des prix sont légèrement majorés pour tenir compte de cela. Gagner un Test de Marchandage réduit le prix de 10% (ou peut-être jusqu'à 20% avec un succès étonnant (6+) ou avec le Talent du Négociateur). L'échec d'un concours de Marchandage signifie généralement que le vendeur se méfie de votre monnaie.

Jeux de Rôles Achat

Il n'est pas nécessaire de faire des jeux de rôle détaillés pour se rendre au marché pour les achats courants. Le MJ peut préférer que vous parcouriez les listes d'équipement et vérifiez vous-même la disponibilité. Les achats importants qui impliquent de l'artisanat, ou qui nécessitent un marchandage supplémentaire, peuvent être amusants pour jouer un rôle dans le personnage. Dans certains scénarios, les commerçants sont des PNJ importants avec des personnalités ou des rôles d'histoires distincts, donc cela vaut toujours la peine d'interagir avec eux. Tenez compte de ce qui suit lorsque vous jouez à un jeu de rôle en faisant les courses :

- Le MJ peut annuler la disponibilité en fonction des détails locaux. Par exemple, les chaloupes de base sont automatiquement disponibles si l'aventure se déroule dans un village de pêcheurs qui compte un constructeur de bateaux de renom.
- Les pourcentages de disponibilité peuvent être augmentés de +10% ou +20% si un personnage est particulièrement diligent, s'il appartient à une carrière pertinente telle que Marchand ou Receleur, ou passe une journée entière à faire des achats et des Tests Commérages.

Vendre

Vendre vos objets en période de désespoir, ou simplement se débarrasser de votre butin, est géré exactement de la même manière que l'achat, mais cette fois vous gagnerez de l'argent. Ainsi, vous vérifiez d'abord la disponibilité d'un acheteur de la même manière que pour le stock. Vous négociez et échangez ensuite, avec Tests Évaluer et Tests de Marchandage comme le MJ le préfère, et enfin vous fixez un prix. Généralement, le coût de base lors de la vente est la moitié du prix indiqué de l'article, ce qui signifie que lorsque vous vendez d'occasion, vous gagnez généralement entre un quart et la moitié de la valeur de l'article après le marchandage.

Si vous avez une carrière de Receleur ou de Marchand, et que vous investissez du temps dans les Tests Commérages et que vous parcourez la ville locale, vous trouverez peut-être quelqu'un prêt à payer jusqu'à 80% de la valeur indiquée de l'article, mais cela reste entre les mains du MJ.

Baisse du Prix

Si vous ne trouvez pas d'acheteur, vous pouvez essayer de baisser le prix. Chaque fois que vous acceptez la moitié de l'argent que vous êtes prêt à accepter, la disponibilité d'un acheteur augmente d'une étape.

Exemple : *Le caporal Mauser a fui son régiment de l'armée d'État avec un Fusil du Hochland qu'il a volé, et il est prêt à le vendre. Comme il s'agit d'un article exotique, il n'y a pas d'acheteurs immédiats qu'il puisse trouver dans la rue. Le MJ détermine que le prix de base auquel Mauser peut s'attendre est la moitié de la valeur de l'arme (donc 50 CO, la moitié des 100 CO qu'elle vaut), donc Mauser décide de baisser le prix de moitié deux fois, disant qu'il acceptera 12 CO 10/-, ce qui augmente la disponibilité de l'acheteur à deux échelons, de Exotique à Peux Commun.*

L'Echange

Le commerce rural et commercial implique souvent de troquer une marchandise contre une autre sans échanger de l'argent. Pour résoudre ce type de troc, comparez la disponibilité des articles échangés à celle des articles acquis. Le ratio de troc indique combien d'" unités " doivent être échangées et combien d'" unités " de l'autre marchandise sont acquises. Les "unités" sont définies en vérifiant les prix des listes d'équipement des deux articles et en les regroupant en paquets de valeur à peu près équivalente.

TAUX DE TROC

Objet Négocier	Objets Acquis			
	Commun	Peux Commun	Rare	Exotic
Common	1:1	2:1	4:1	8:1
Peux Commun	1:2	1:1	2:1	4:1
Rare	1:4	1:2	1:1	2:1
Exotic	1:8	1:4	1:2	1:1

ARTISANAT

Les articles disponibles dans les magasins, les étals et les salles marchandes de l'Empire varient considérablement en qualité. Tout n'est pas égal, et les règles d'artisanat le reflètent en utilisant les qualités et les défauts des objets.

Une qualité d'élément rend l'Objet un peu meilleur, mais plus difficile à trouver. Un article défectueux rend l'Objet un peu plus difficile, mais plus facile à trouver.

Qualités de l'Objet

Un Objet est appelé de qualité s'il a plus de qualités que de défauts. Pour chaque qualité d'article dont dispose l'objet, doublez son prix et faites en sorte qu'il soit un échelon de moins disponible. Un objet avec plus de qualités que son encombrement, et qui n'a pas de défauts, s'appelle un objet de la meilleure qualité.

Exemple : *Une bêche qui a les qualités d'objet fin et durable coûte quatre fois plus cher que le prix catalogue, et réduit la disponibilité de Commun à Rare.*



Durable

Fabriqué avec des matériaux résistants, l'objet peut recevoir des points de +Dommages durables avant qu'il ne subisse des dommages négatifs (voir Dégâts d'arme et Dégâts d'armure aux pages 296 et 299) et gagne un jet résistant à 9+ sur 1d10, et ce avec un lancer de sauvetage en cas de brisure immédiate par les sources comme Piège Lame (voir page 298). Cette qualité peut être prise plusieurs fois. Chaque fois qu'il est pris, le jet de sauvegarde augmente de 1 (par ex. de 9+ à 8+).

Example:*Molli possède une épée de haute qualité avec Durable 3, ce qui signifie qu'elle peut subir 3 Dommages avant de subir des dommages négatifs, et a un jet de sauvegarde de 7+ contre la rupture.*

Délicat

Méticuleusement conçu pour plaire à l'œil. Cette qualité est un signe de statut social et peut être prise plusieurs fois. Plus la qualité est élevée, plus elle semble impressionnante.

Poids Léger

Astucieusement conçu pour faciliter le transport. Réduire les Points Encombrement de 1.

Pratique

Fabriqué de façon experte avec un souci de fonctionnalité. Un test échoué utilisant cet élément reçoit +1 SL. S'il s'agit d'une pièce d'armure, les pénalités pour son port sont réduites d'un niveau (par exemple de -30 à -20).



OPTIONS : GUILDES D'ARTISANAT

La plupart des artisans de l'Empire sont membres de guildes qui protègent leurs droits et assurent des normes d'artisanat appropriées. Si une ville ou une cité contient une guilde d'artisans, les produits de qualité médiocre qui s'y rattachent sont rarement disponibles.

Si le MJ indique que vous faites vos achats dans une ville où il y a des guildes d'artisans, chaque article défectueux réduit la disponibilité au lieu de l'augmenter. De plus, la première Qualité de l'article ne réduit pas la Disponibilité. Les prix sont toujours modifiés comme d'habitude.

Défauts d'Objet

Un objet est appelé défectueux s'il a plus de défauts que de qualités. Chaque défaut divise par deux le prix indiqué et améliore la disponibilité d'une étape. Beaucoup de vendeurs vendent des articles défectueux, mais prétendent qu'ils sont tout sauf défectueux. Un test réussi avec toute compétence appropriée - comme Évaluer, CC, ou Commerce pour les outils, permettra de repérer de telles activités sournoises.

Note: Les articles exotiques ne voient pas leur disponibilité modifiée par des défauts, ils sont toujours difficiles à trouver, même les exemplaires de mauvaise qualité.

Example: *Une cotte de mailles à la fois encombrante et peu fiable coûte un quart du prix catalogue et augmente la disponibilité de Rare à Commun.*

Moche

Fabriqués sans aucune conscience esthétique, les objets laids attirent l'attention négative, et les tests de Sociabilité peuvent même subir une pénalité de -10.

Mauvaise Qualité

Fabriqué à la hâte par un amateur ou un fraudeur. L'élément se casse lorsqu'il est utilisé dans un Test échoué en lançant un double. De même, les armure de Mauvaise qualité se brise si un coup critique est infligé vers l'endroit de la localisation qu'elle protège.

Peu Fiable
Fabriqué sans attention à la fonctionnalité, un test échoué utilisant cet élément reçoit -1 SL. De plus, les pénalités pour le port d'une armure peu fiable sont doublées.

Encombrant
D'une conception maladroite et bâclée. Augmenter L'encombrement de +1 (les petites objet ne peuvent normalement pas avoir ce défaut). Les vêtements encombrants et les armures ont Encombrement 1 même lorsqu'ils sont portés, et les pénalités de Fatigue pour les armures sont doublées.

ENCOMBREMENT

Même le Nain le plus endurci ne peut pas porter un nombre illimité d'Objets. Pour vous aider à savoir combien vous transportez, tous les objets sont marqués comme pesant un certain nombre de points Encombrement (parfois abrégé en'Enc'), généralement de 0-3, où 0 représente un objet insignifiant qui est facile à transporter, et 3 représente quelque chose qui est une prouesse pour vous et dont la quantité de points Encombrement peut varier selon votre Force + Bonus Endurance. Ainsi, l'homme moyen peut commencer à jouer avec environ 6 points d'encombrement.

EXEMPLES D'ENCOMBREMENT

Enc	Exemple d'Objets
0	Couteau,Piece, Bijoux
1	Epée,Mandoline,Sac en Bandoulière
2	Grand Épée, Tente, Sac a Dos
3	Hallebarde, Fût, Large Sacs

Petits Objets
Le bon sens dicte habituellement le nombre d'articles plus petits qu'une personne peut transporter avant de se retrouver Encombrée. A titre indicatif, l'argent pèse 1 point encombrement pour 200 pièces.

Objets Surdimensionnés
Certains gros articles pèsent 4 points d'encombrement ou plus, comme les tonneaux ou les sacoches. Normalement, vous ne pouvez transporter qu'un seul objet surdimensionné, et cela nécessite probablement les deux mains.

Bêtes de Somme
Les animaux de trait ignorent la formule standard Bonus de Force + Bonus d'endurance pour les points Encombrement. Les points encombrement pour les mulets, les chevaux, les charrettes et les diligences sont énumérés dans leurs descriptions. Chaque passager de taille humaine est supposé peser environ 10 points encombrement, modifiés par l'AG si nécessaire.

Objets Portés
Les articles portés, comme les armures, les vêtements et les bijoux, ont tous leur charge diminuée de 1, ce qui signifie souvent qu'ils comptent pour une charge de 0 quand ils sont portés.

Surchargée
Les personnages qui dépassent leur capacité d'encombrement peuvent être ralentis et devenir fatigués par les voyages. Réduction des mouvements et de la fatigue de déplacement occasionnés par les empilements de charges avec toutes les pénalités d'armures. De plus, chaque fois que vous devez prendre une condition Fatiguée lorsque vous êtes surchargé pour une raison autre que le fait d'être surchargé, gagnez un +1 supplémentaire.

Enc	Pénalité
Jusqu'à la limite	Pas de pénalités
Jusqu'à deux fois la limite	-1 Mouvement (min : 3), -10 Agilité, +1 Fatigue de voyage
Jusqu'à trois fois la limite	-2 Mouvement (min : 2), -20 Agilité (min : 10), +2 Fatigue de voyage
Plus que 3×	Vous ne bougez plus.

Encombrement et Attributs
Les pénalités de mouvement pour Encombrement sont appliquées immédiatement et ne peuvent être enlevées qu'en laissant tomber l'équipement.

Encombrement et Fatigue de Voyage
Les *conditions Fatigue* s'accumulent à la fin d'une journée de voyage et ne peuvent être éliminées qu'avec un long repos.

ARMES

Les armes utilisées dans tout l'Empire varient en fonction des préférences provinciales, des exigences religieuses, de l'inclination individuelle et de vieille tradition. Vous trouverez ici une sélection des armes de mêlée et à distance les plus couramment utilisées, qui sont présentées selon le format suivant.

- **Groupe d'armes :** Chaque arme est répertoriée par son groupe d'armes. Si une arme est à deux mains, elle est marquée (2M)
- **Prix :** Le prix pour un exemplaire moyen de l'arme.
- **Enc :** Encombrement pour l'arme.
- **Disponibilité :** La disponibilité de l'arme.
- **Distance/Portée :** La longueur de l'arme, ou la portée de l'arme en mètres.
- **Dommages :** Les dégâts de l'arme, qui sont ajoutés à votre SL pour les toucher.
- **Qualités et Défauts :** Toute qualité d'arme ou défaut de l'arme qu'elle possède.

Le Bonus de Force est abrégé en BF dans les tables d'armes.

ARMES DE MELEE

Arme	Prix	Enc	Disponibilité	Longeur	Dommage	Qualités et Défauts
BASIC						
Arme de Poing	1CO	1	Commun	Moyen	+BF+4	–
Arme Improvisée	N/A	Variable	N/A	Variable	+BF+1	Inoffensif
Dague	16/–	0	Commun	Très Court	+BF+2	–
Couteau	8/–	0	Commun	Très Court	+BF+1	Inoffensif
Bouclier (Targe)	18/2	0	Commun	Personnel	+BF+1	Bouclier 1, Défensif, Inoffensif
Bouclier	2CO	1	Commun	Très Court	+BF+2	Bouclier 2, Défensif, Inoffensif
Bouclier (Large)	3CO	3	Commun	Très Court	+BF+3	Bouclier 3, Défensif, Inoffensif
CAVALERIE						
(2M)Marteau de Cavalerie	3CO	3	Peu Commun	Long	+BF+5	Contondant
Lance	1CO	3	Rare	Trés Long	+BF+6*	Impacte, Empalent
ESCRIME						
Fleuret	5CO	1	Peu Commun	Moyen	+BF+3	Rapide, Empalent, Précise, Inoffensif
Rapiére	5CO	1	Peu Commun	Long	+BF+4	Rapide, Empalent
BAGARRE						
Main Nue	N/A	0	–	Personnel	+BF+0	Inoffensif
Poings d'Acier	2/6	0	Commun	Personnel	+BF+2	–
FLÉAU						
Fléau à Grain	10/–	1	Commun	Moyen	+BF+3	Distrayante Imprécis, Enchevêtré
Fléau	2CO	1	Peu Commun	Moyen	+BF+5	Distrayante, Enchevêtré
(2M)Fléau Militaire	3CO	2	Rare	Long	+BF+6	Distrayante, Impact, Épuisant, Enchevêtré
PARADE						
Main Gauche	1CO	0	Rare	Très Court	+BF+2	Défensif
Brise-épée	1CO 2/6	1	Peu Commun	Court	+BF+3	Défensif, Piège-lame
ARME D'HAST						
(2M)Halebarde	2CO	3	Commun	Long	+BF+4	Défensif, Entailler, Empalent
(2M)Lance*	15/–	2	Commun	Très Long	+BF+4	Empalent
(2M)Pique	18/–	4	Rare	Massive	+BF+4	Empalent,
(2M)Bâton	3/–	2	Commun	Long	+BF+4	Défensif, Contondant
DEUX-MAINS						
(2M)Epée Bâtarde	8CO	3	Peu Commun	Long	+BF+5	Endommageant, Défensif
(2M)Grande Hache	4CO	3	Peu Commun	Long	+BF+6	Entailler, Impact, Fatiguant
(2M)Pioche	9/–	3	Commun	Moyen	+BF+5	Endommageant, Empalent, Lent
(2M)Marteau de Guerre	3CO	3	Commun	Moyen	+BF+6	Endommageant, Contondant, Lent
(2H)Zweihänder	10CO	3	Peu Commun	Long	+BF+5	Endommageant, Entailler

* Les lances comptent comme Arme Improvisée si elles sont utilisées lors d'une manche où vous n'avez pas chargé.

ARMES DE DISTANCE

Arme	Prix	Enc	Disponibilité	Portée	Dommage	Qualités et Défauts
POUDRE NOIR*						
(2M)Tromblon*	2CO	1	Peu Commun	20	+8	Explosion 3, Dangereux, Rechargement 2
(2HM)Long Fusil du Hochland	100CO	3	Exotic	100	+9	Minutieux, Précise, Rechargement 4
(2M)Fusil*	4CO	2	Peu Commun	50	+9	Dangereux, Rechargement 3
Pistolet*	8CO	0	Rare	20	+8	Pistolet, Rechargement 1
ARC						
(2M)Arc Elfique	10CO	2	Exotic	150	+SB+4	Endommageant, Précise
(2M)Arc Long	5CO	3	Peu Commun	100	+SB+4	Endommageant
(2M)Arc	4CO	2	Commun	50	+SB+3	–
(2M)Arc Court	3CO	1	Commun	20	+SB+2	–
ARBALETE						
Arbalète de Poing	6CO	0	Peu Commun	10	+7	Pistolet
(2M)Arbalète Lourde	7CO	3	Rare	100	+9	Endommageant, Rechargement 2
(2M)Arbalète	5CO	2	Commun	60	+9	Rechargement 1
ENGENIERIE						
(2M)Fusil a Répétition*	10CO	3	Rare	30	+9	Dangereux, Rechargement 5, Répétition 4
Pistolet a Répétition*	15CO	1	Rare	10	+8	Dangereux, Pistolet, Rechargement 4
EMMÊLENT**						
Lasso	6/–	0	Commun	BFx2	–	Enchevêtré
Fouet	5/–	0	Commun	6	+SB+2	Enchevêtré
EXPLOSIFES						
Bomb	3CO	0	Rare	BF	+12	Explosion 5, Dangereux, Impact
Incendiaire	1CO	0	Peu Commun	BF	Special***	Explosion 4, Dangereux
FRONDE						
Fronde	1/–	0	Commun	60	+6	–
(2M)Bâton Fronde	4/–	2	Peu Commun	100	+7	–
LANCER						
Bolas	10/–	0	Rare	BF×3	+BF	Enchevêtré
Fléchette	2/–	0	Peu Commun	BF×2	+BF+1	Empaler
Javelot	10/6	1	Peu Commun	BF×3	+BF+3	Empaler
Caillou	–	0	Commun	BF×3	+BF	–
Hache de Lancer	1CO	1	Commun	BF×2	+BF+3	Entailler
Couteau de Lancer	18/–	0	Commun	BF×2	+BF+2	–

* Toutes les armes Poudre Noir et d'ingénierie ont les Qualités Poudre Noire et Endommageant
** Les armes Emmêlant n'ont pas de fourchette de portée, seulement la portée indiquée.
*** Une Incendiaire donne à chaque cible affectée 1+SL de Conditions Enflammées.

MUNITION

Arme	Prix	Enc	Disponibilité	Portée	Dommage	Qualités et Défauts
POUDRE NOIR ET INGENERIE						
Balle et Poudre (12)	3/3	0	Commun	Comme l'arme	+1	Empaler, Pénétrant
Projectile Improviser et Poudre	3s	0	Commun	Arme à moitié	–	–
Petit Projectile et Poudre (12)	3/3	0	Commun	Comme l'arme	–	Explosive +1
ARC						
Flèche (12)	5/–	0	Commun	Comme l'arme	–	Empaler
Flèche Elfique	6/–	0	Exotic	+50	+1	Précise, Empaler, Pénétrant
ARBALETE						
Carreaux (12)	5/–	0	Commun	Comme l'arme	–	Empaler
FRONDE						
Bille de Plomb (12)	4s	0	Commun	–10	+1	Contondant
Bille de Pierre (12)	2s	0	Commun	Comme l'arme	–	Contondant

ARMES DE POING

L'arme de poing' est utilisée pour décrire n'importe laquelle d'un certain nombre d'armes de base qui, bien que différentes, sont supposées être effectivement les mêmes dans le jeu, y compris les épées, haches, marteaux, masses, massues, lances, et autres.

MUNITIONS À POUDRE NOIRE

Les Tromblon sont les seules armes répertoriées qui utilisent les munitions Petit projectile ou Projectile Improviser. Toutes les autres armes à poudre noire et de génie utilisent des balles.



Dommages d'Armes

Certains résultats de Maladresse (voir page 160) ou sorts peuvent endommager votre arme. Pour chaque point de dégâts infligés à votre arme, réduisez ses dégâts de -1. Si les dégâts sont réduits à +0 (ou SB +0), l'arme est endommagée au-delà de toute considération, et compte maintenant comme une Arme Improvisée. Si une Arme Improvisée est endommagée, elle est considérée comme inutilisable pour le combat en mêlée.

Les armes peuvent être réparées par les Artisans appropriés pour 10% du coût de l'arme par point de dommage subi. Les armes réduites à des armes improvisées ne peuvent pas être réparées. Vous pouvez aussi réparer vos propres armes si vous avez les compétences et les outils appropriés,et dans le cas de plus d'un point de dommage, si vous disposez d'un atelier.

Groupes d'Armes de Mêlée

Toutes les armes de mêlée sont assignées à un groupe d'armes. Chaque groupe d'armes requiert une compétence distincte pour maîtriser son utilisation. Ainsi, Mêlée (Fléau) vous permet d'utiliser les Fléaux et est une compétence distincte de Mêlée (Arme d'Hast), qui vous permet d'utiliser les armes d'Hast. Si vous utilisez une arme d'un Groupe où vous n'avez pas d'Avances, vous Testez votre CC pour frapper avec cette arme. Vous souffrez de tous les défauts de l'arme, mais vous ne pouvez utiliser aucune de ses qualités. Certains groupes d'armes de mêlée ont aussi des règles spéciales.

Cavalerie

Les armes de cavalerie sont supposées être utilisées lorsqu'elles sont montées. Lorsqu'elles ne sont pas utilisées à cheval, toutes les armes à deux mains du groupe d'armes de cavalerie comptent également comme armes à deux mains. Les armes de cavalerie à une main ne sont normalement pas utilisées lorsqu'elles sont démontées.

Fléau

Les personnages non qualifiés ajoutent le défaut de l'arme Dangereux à leurs Fléaux, et les autres Qualités d'Arme énumérées ne sont pas utilisées.

Parade

Toute arme à une main avec la qualité défensive peut être utilisée en mêlée (parade). En mêlée (parade), une arme peut être utilisée pour s'opposer à une attaque entrante sans la pénalité normale de -20 en main gauche (voir page 163).

Longueur des Armes

Les longueurs des armes sont progressivement plus longues comme suit.

- **Personnel :** Vos jambes et vos poings, peut-être votre tête, et tout ce qui s'y rattache.
- **Très court :** Moins de 30cm de longueur.
- **Court :** Jusqu'à 60cm de longueur.
- **Moyenne :** Jusqu'à 90cm de long.
- **Longue :** Jusqu'à 1m80 de long.
- **Très long :** Jusqu'à 3m de long ; peut Engager des ennemis jusqu'à 4 mètres de distance, au lieu de seulement 2.
- **Massif :** N'importe quoi de plus de 3m de long ; peut Engager des ennemis jusqu'à 6 mètres de distance, au lieu de seulement 2.



OPTIONS : LONGUEUR D'ARMES ET COMBAT RAPPROCHER

Ce sont des règles simples pour ceux qui aiment utiliser la longueur d'arme pour plus qu'une simple description de l'apparence, et un obstacle possible dans les tunnels sombres.

LONGUEUR D'ARMES

Si votre arme est plus longue que celle de vos adversaires, ils subissent une pénalité de -10 pour vous frapper car vous trouvez plus facile de les tenir à distance.

COMBAT RAPPROCHER

En tant qu'action, vous pouvez effectuer un Test en Mêlée Opposée pour tenter de pénétrer à l'intérieur de la longueur d'arme de votre adversaire. Le vainqueur choisit si le combat continue comme d'habitude ou comme'Combat Rapprocher'. Pendant les combats rapprocher, toute arme plus longue que Court est considérée comme une arme improvisée.

Groupes d'Armes à Distance

Les armes à distance sont difficiles à maîtriser. Vous ne pouvez pas tenter un test à distance pour une arme pour laquelle vous n'avez pas la bonne spécialité. Donc, si vous connaissez Distance (Poudre Noir), vous ne pouvez pas tenter un Test Distance (Arc) . Cependant, il y a quelques exceptions.

Poudre Noire et Explosifs

Ceux qui sont à distance (Ingénierie) peuvent utiliser des armes à poudre noire et des armes explosives sans pénalité.

Arbalètes et Lancers

Les arbalètes et les armes jetées sont relativement simples à utiliser. Vous pouvez tenter un test à distance (arbalète) ou à distance (lancer) en utilisant votre CT, mais l'arme perd toutes ses qualités tout en conservant ses défauts.

Ingénierie

Toutes les armes d'Ingénierie peuvent être utilisées par les personnages à distance (poudre noire), mais les armes perdent toutes leurs qualités d'armes tout en conservant leurs défauts.

La Portée d'Armes

A weapon's range is its medium range in yards. **Chapter 5: Rules** presents modifiers if a weapon is at Point Blank, Short, Long, or Extreme range. Calculate ranges as follows:

CALCUL DE VALEURS DISTANCE

Bout Portant = Portée÷ 10
Courte= Portée ÷ 2
Longue = Portée x 2
Extrême = Portée x 3

EXEMPLES DE DISTANCE DE TIR

Arme	Bout Portant	Courte	Moy	Longue	Extrême
Arc	5	25	50	100	150
Arbalète Lourde	10	50	100	200	300
Pistolet	2	10	20	40	60
Fronde	6	30	60	120	180

Qualités des Armes

Certaines armes ont des avantages spécifiques par rapport à d'autres, qui sont décrites dans la section Qualités des armes.

Minutieux

L'arme est fiable et facile à utiliser. Gagnez un bonus de +10 à n'importe quel Test en tirant avec cette arme.

Poudre Noir

Le bruit d'une fusillade suivie de volutes de fumée et de confusion peut être terrifiant. Si vous êtes visé par une arme à poudre noire, vous devez réussir un **test de calme moyen (+20)** ou passer une Condition Brisée, même si le tir est manqué.

Explosion (Notation)

Tous les personnages se trouvant à moins d'un mètre du point de cible touché subissent des dégâts SL +Arme, et subissent toutes les Conditions infligées par l'arme.

Endommageant

Une arme qui inflige des dégâts peut utiliser le score le plus élevé de ses unités ou de la SL pour déterminer les dégâts causés par un coup réussi. Par exemple, si vous faites un jet de 34 lors de votre Test

d'attaque et que le nombre cible était de 52, vous pouvez choisir d'utiliser le SL, qui dans ce cas est 2, ou le résultat du dé des unités, qui est 4. une arme Non Dommageante ne peut jamais être aussi Endommageant (Non Dommageante a la priorité).

Défensif
Les armes défensives sont conçues pour parer les attaques imminentes. Si vous maniez une telle arme, gagnez un bonus de +1 SL à n'importe quel test en mêlée lorsque vous vous opposez à une attaque imminente.

Distrayante
Les armes distrayantes peuvent être utilisées pour repousser un adversaire en raison de leur nature dangereuse ou de leur nature en forme de fouet. Au lieu de causer des dégâts, une attaque réussie avec une arme distrayante peut forcer un adversaire à reculer d'un mètre par SL, ce qui vous permet de gagner le Test Opposé.

Enchevêtré
Votre arme s'enroule autour de vos adversaires, les empêtrant dans un nœud. Tout adversaire touché avec succès par votre arme obtient la Condition Enchevêtrée avec une valeur de Force égale à votre Caractéristique de Force. Lorsque vous Enchevêtrée un adversaire, vous ne pouvez pas utiliser l'arme pour frapper. Vous pouvez mettre fin à l'Enchevêtrement quand vous le souhaitez.

Rapide
Les armes rapides sont conçues pour frapper avec une vitesse telle que la parade n'est pas une option, ce qui laisse un adversaire sur une broche avant qu'il puisse réagir. Un manieur d'une arme rapide peut choisir d'attaquer avec l'arme rapide en dehors de la séquence d'Initiative normale, soit en premier, dernier ou quelque part entre les deux, comme il le souhaite.

De plus, tous les Tests de Mêlée pour se défendre contre les armes rapides subissent une pénalité de -10 si votre adversaire utilise une arme sans la Qualité Rapide ; les autres compétences se défendent normalement. Deux adversaires avec des armes rapides combattent dans l'ordre d'Initiative (l'un par rapport à l'autre) comme d'habitude. Une arme rapide ne peut jamais être lente (lente est prioritaire)

Entailler
Les armes d'Entaille ont des lames lourdes qui peuvent traverser les armures avec une facilité terrifiante. Si vous touchez un adversaire, vous endommagez un élément de protection ou de bouclier touché d'un point et blessez la cible.

Impact
Certaines armes sont tout simplement énormes ou causent des dommages terribles en raison de leur poids ou de leur conception. Lors d'un coup réussi, ajoutez le résultat du dé des unités au jet d'attaque à tout Dommage causé par une Arme d'Impact. Une arme non endommageante ne peut jamais avoir d'Impact (non endommageante est prioritaire).

Empalé
Les armes empalées peuvent tuer d'un seul coup net. Les armes Empalez causent un Coup Critique sur n'importe quel nombre divisible par 10 (i.e. : 10, 20, 30, etc.) aussi bien que sur les doubles (i.e. : 11, 22, 33) obtenu à égalité ou sous un Test approprié en combat.

Si l'empalement provient d'une arme à distance, la munition utilisée s'est fermement logée dans le corps de la cible. Les flèches et les carreaux nécessitent un **Test de Soins Stimulent (+0)** pour être retirées, les balles nécessitent un chirurgien **(voir le Talent en Chirurgie au Chapitre 4 : Compétences et talents)**. Vous ne pouvez pas guérir 1 de vos blessures pour chaque flèche ou balle non enlevée.

Pénétrant
L'arme est très efficace pour pénétrer l'armure. Les PA non métalliques sont ignorés, et le premier point de tous les autres armures est ignoré.

Pistolet
Vous pouvez utiliser cette arme pour attaquer au Corps à Corps.

Précise
L'arme atteint facilement la cible. Gagnez un bonus de +1 SL à tout Test réussi en attaquant avec cette arme.

Contondante
Les armes Contondante sont particulièrement efficaces pour frapper les ennemis dans la soumission. Si vous réussissez un coup à la tête avec une arme Contondante, tentez un **Test de Force/Résistance Opposée** contre l'adversaire frappé. Si vous gagnez le test, votre adversaire obtient une Condition Étourdie.

Répétition (Notation)
Votre arme garde ses tirs (Notations), se recharge automatiquement après chaque tir. Lorsque vous utilisez tous vos coups, vous devez recharger complètement l'arme en suivant les règles normales.

Bouclier (Notation)
Si vous utilisez cette arme pour vous opposer à une attaque imminente, vous comptez comme ayant des Points de Protection (Notation) sur toutes les parties de votre corps. Si votre arme a une Valeur de Bouclier de 2 ou plus (donc : Bouclier 2 ou Bouclier 3), vous pouvez également vous opposer aux tirs des missiles en Approche dans votre Ligne de Vue.

Piège Lame
Certaines armes sont conçues pour piéger d'autres armes, et parfois même les briser. Si vous marquez un Critique lorsque vous vous défendez contre une attaque d'une arme tranchante, vous pouvez choisir de le piéger au lieu de causer un Coup Critique.

Si vous choisissez de le faire, passez un Test de **Force Opposée,** en ajoutant votre SL du précédent Test en Mêlée. Si vous réussissez, votre adversaire lâche la lame car elle est arrachée. Si vous obtenez un succès étonnant, non seulement vous désarmez votre adversaire, mais la force de votre manœuvre brise sa lame à moins qu'elle n'ait la qualité Incassable. Si vous échouez au test, votre adversaire libère la lame et peut continuer à se battre normalement.

Incassable
L'arme est parfaitement bien fabriquée ou construite dans un matériau particulièrement résistant. Dans presque toutes les circonstances, cette arme ne se brisera pas, ne se corrodera pas et ne perdra pas son tranchant.

Enchevêtré
Les armes Enchevêtrentes ont généralement de longues chaînes avec des poids à la fin, ce qui rend très difficile de les parer de manière efficace. Les tests en mêlée qui s'opposent à une attaque d'une arme Enchevêtrentes subissent une pénalité de -1 SL, alors que les frappes en parade s'enroulent sur le dessus des boucliers ou autour des lames.

Défaut d'Armes
Certaines armes sont simplement difficiles à utiliser, ou tout simplement dangereuses, comme le décrivent les défauts d'armes.

Dangereuses
Certaines armes sont presque aussi susceptibles de vous blesser que votre adversaire. Tout test raté, y incluant un 9 ou un multiple de 10 sur le dé d'unités, entraîne une Maladresse (voir **Chapitre 5 : Règles** pour en savoir plus sur les Maladresses).



Imprécise
Les armes imprécises sont difficiles à utiliser car elles sont difficiles à manier ou à viser. Recevez une pénalité de -1 SL lorsque vous utilisez l'arme pour attaquer. Une arme imprécise ne peut jamais être précise (l'imprécision prime).

Rechargement (Notation)
L'arme est lente à recharger. Une arme non chargée avec ce défaut nécessite un **Test à Distance Étendue** pour que le groupe d'armes (Notation) SL approprié soit en mesure de le recharger. Si vous êtes interrompu pendant le rechargement, vous devez tout recommencer à zéro.

Lent
Les armes lentes sont encombrantes et lourdes, ce qui les rend difficiles à utiliser correctement. Les personnages utilisant les armes lentes frappent toujours en dernier dans un Round, quel que soit l'ordre d'Initiative. De plus, les adversaires gagnent un bonus de +1 SL à n'importe quel Test pour se défendre contre vos attaques.

Épuisant
L'arme est épuisante à utiliser ou difficile à utiliser. Vous ne bénéficiez des Caractéristiques d'*Impact* et *Dommageante* qu'au Tour où vous Chargez.

Inoffensif
Certaines armes ne sont pas très efficaces pour pénétrer les armures. Tous les PA sont doublés contre des armes non Dommageante. De plus, vous n'infligez pas automatiquement un minimum de 1 Blessure à un coup réussi en combat.

ARMURE

Tout d'abord, évitez tout contact. C'est votre principe de base. Et si vous ne pouvez pas, portez toujours une protection. ... Quoi ?

- Caporal'Nobbilar de Nobbs' Nobbilar, instructeur de combat de base.

Les armures sont listées dans le format suivant :

- **Type d'armure :** Chaque armure est répertorié par matériau de fabrication, par ordre d'efficacité protectrice.
- **Prix :** Le prix pour acheter une pièce moyenne de l'armure.
- **Enc :** Encombrement de l'armure.
- **Disponibilité :** La disponibilité de l'armure.
- **Pénalité :** Toute pénalité pour le port de cette pièce d'armure spécifique en plus de la charge (page 293). **Note :** Une armure apporte une pénalité si vous en portez une, comme le port d'une maille apporte une pénalité de -10 *Discrétion.*
- **Emplacements :** Les emplacements que l'armure protège.
- **AP :** Le nombre de Points de Protection que l'armure fournit aux Emplacements protégés.
- **Qualités et Défauts :** Toutes les qualités d'armure ou tous les défauts que l'armure peut posséder.

Dommages d'Armure
Lorsque une pluie de coups frappe votre armure, elle peut être endommagée, peut-être de façon permanente.

Chaque fois que vous recevez des dommages a votre armure, les PA de l'emplacement endommagé sont réduits de 1.

Si cela réduit les PA à 0 , l'armure qui s'y trouve devient inutile. L'armure est généralement endommagée de deux façons :

1. Une aptitude spéciale déclenche, comme un sort ou un talent, qui endommage une pièce d'armure.
2. Une Blessure Critique est déviée

Déviation Critique
Cela ne se produit que si vous le souhaitez. Si vous subissez une Blessure Critique suite à une attaque infligée sur un emplacement protégé par une armure, vous pouvez choisir de laisser votre armure être endommagée de 1AP afin d'ignorer cette Blessure Critique.

Vous souffrez toujours de toutes les Blessures normales (et étant donné que vos PA sont de 1 point inférieurs, vous souffrez probablement d'une Blessure supplémentaire), mais vous évitez les effets des Blessures critiques car le coup est absorbé par votre armure qui est maintenant endommagée.

ARMURES

Armure	Prix	Enc	Disponibilité	Pénalités	Localisation	PA	Qualités et Défauts
CUIR SOUPLE							
Chemise en cuir	12/–	1	Commun	–	Bras,Corps	1	–
Veste en cuir	10/–	1	Commun	–	Corps	1	–
Jambières de cuir	14/–	1	Commun	–	Jambes	1	–
Capuche de cuir	8/–	0	Commun	–	Tête	1	Partiel
CUIR POLIE							
Cuirasse	18/–	2	Peut Commun	–	Corps	2	Point Faible
MAILLE**							
Chaussettes de maille	2CO	3	Peut Commun	–	Jambes	2	Flexible
Cuirasse de Maille	3CO	3	Commun	–	Bras, Corps	2	Flexible
Coiffe de Maille	1CO	2	Peut Commun	–10% Perception	Tête	2	Flexible, Partiel
Chemise de Maille	2CO	2	Peut Commun	–	Corps	2	Flexible
PLATE**							
Cuirasse	10CO	3	Peut Commun	–	Corps	2	Impénétrable, Points Faibles
Casque Ouvert	2CO	1	Commun	–10% Perception	Tête	2	Partiel
Brassards	8CO	3	Rare	–	Bras	2	Impénétrable, Points Faibles
Jambière de Plate	10CO	3	Rare	–10 Discrétion	Jambe	2	Impénétrable, Points Faibles
Casque	3CO	2	Rare	–20% Perception	Tête	2	Impénétrable, Points Faibles

* Le cuir souple peut être porté sans pénalité sous toute autre armure.

** Le port de maille ou d'une plate confère une pénalité de -10 en Discrétion chacun.

Réparation d'Armure

Il coûte 10% du prix de base de l'armure par PA perdu pour le réparer. Donc, si vous aviez un manteau de cotte de mailles à manches avec 1PA de dommages sur le corps et 1PA de dommages sur les bras, il vous en coûtera 20% du coût de base de votre armure pour le réparer, dans ce cas 12/-. Si une section de votre armure est complètement brisée, il vous en coûtera 30% du coût de base de l'armure à réparer, et vous devrez probablement attendre un certain temps avant qu'elle soit terminée.

Vous pouvez également réparer votre propre armure si vous possédez les Compétences Métier appropriées, les outils et, pour l'armure de plate, un atelier.

Qualités d'Armure

L'armure peut posséder les qualités d'armure suivantes :

Flexible

L'armure flexible peut être portée sous une couche d'armure non flexible si vous le souhaitez. Si vous le faites, vous bénéficiez des deux.

Impénétrable

L'armure est particulièrement résistante, ce qui signifie que la plupart des attaques ne peuvent tout simplement pas y pénétrer. Toutes les Blessures Critiques causées par un chiffre impair pour vous toucher, comme 11 ou 33, sont ignorées.

Defauts d'Armure

Certaines armures ont des points faibles, tels que décrits par les défauts d'armure.

Partiel

L'armure ne couvre pas la totalité des localisations. Un adversaire qui obtient un nombre pair pour frapper, ou qui obtient un Coup Critique, ignore les PA de l'armure partielle.

Points Faibles

L'armure a de petits points faibles où une lame peut se glisser si votre adversaire est suffisamment habile ou chanceux. Si votre adversaire a une arme avec la qualité Empalé et obtient un Critique, les PA de votre armure sont ignorés.



OPTIONS : ARMURE RAPIDE

Pour ceux qui veulent des règles simples et rapides pour l'armure, utilisez ce qui suit. L'armure est divisée en trois groupes : Léger, moyen et lourd. Ceux de la catégorie Légère portent surtout du cuir, ceux de la catégorie moyenne portent surtout de la maille et ceux de la catégorie lourde portent surtout de la plate.

Armure	Prix	Enc	Disponibilité	Pénalité	Localisation	PA	Qualités et Défauts
Light Armour	2CO	1	Commun	–	Tout	1	Flexible
Medium Armour	5CO	5	Peut Commun	–10% Perception –10 Discrétion	Tout	2	Flexible
Heavy Armour	30CO	6	Rare	–20% Perception –20 Discrétion	Tout	3	Impénétrable, Points Faibles

EMBALLAGES ET CONTENEURS

Les objets peuvent être emballés dans des sacs à dos, des sacs et des sacoches, ce qui facilite leur transport. Le tableau indique la valeur du montant de charge pour le transport d'un paquet ou d'un autre conteneur (Enc), et le nombre de charge que le conteneur peut transporter (Portées). Vous ne comptez que la valeur Enc pour déterminer le nombre de points d'encombrement portés. Le bon sens dicte si les articles peuvent être transportés dans des conteneurs (p. ex. les hallebardes ne peuvent être transportées dans des sacs à dos).

Objets	Coût	Enc	Contenue	Disponibilité
Sac à dos	4/10	2	4	Commun
Tonneau	8/–	6	12	Commun
Fût	3/–	2	4	Commun
Flacon	5/–	0	0	Commun
Pichet	3/2	1	1	Commun
Chope en Étain	4/–	0	0	Commun
Bourse	4d	0	1	Commun
Sac	1/–	2	4	Commun
Grand, Sac	1/6	3	6	Commun
Sacoche de Selle	18/–	4	8	Commun
Sac à Bandoulière	1/–	1	2	Commun
Étui à Parchemin	16/–	0	0	Peut Commun
Outre de Peau	1/8	1	1	Commun



Sac à dos : Compte comme " Porté " lorsqu'il est attaché au dos.
Tonneau : Capacité : 120l de liquide.
Fût : Capacité : 35l de liquide.
Flacon : Capacité : 0,5l de liquide.
Pichet : Capacité : 3,5l de liquide.
Sac : Nécessite 1 main à porter.
Grand sac : Nécessite 1 main pour le porter (ou 2 mains si elle est pleine).
Sac à bandoulière : Compter comme " porté " lorsqu'il est porté par-dessus l'épaule.
Outre de Peau : Contenance 3,5l de liquide.

VÊTEMENTS ET ACCESSOIRES

Les styles vestimentaires dans l'Empire varient considérablement. En règle générale, les roturiers portent des tuniques simples avec des culottes ou des robes. Les citoyens de la classe moyenne préfèrent les modes bouffant avec des chapeaux et des bas ou des robes. Les élites exhibent des capes, des fourrures et des chapeaux flamboyants avec des plumes extravagantes et énormes, le plus exotique sera le mieux !

Objet	Coût	Enc	Disponibilité
Amulet	2s	0	Commun
Bottes	5/–	1	Commun
Cape	10/–	1	Commun
Vétement	6/–	1	Commun
Manteau	18/–	1	Commun
Costume	1CO	1	Peut Commun
Habit Noble	12CO	1	Peut Commun
Poudre de visage	10/–	0	Commun
Gants	4/–	0	Commun
Chapeau	4/–	0	Commun
Capuche ou Masque	5/-	0	Commun
Bijoux	Varies	0	Commun
Parfum	10/-	0	Commun
Épingles (6)	10/-	0	Peut Commun
Symbole Religieux	6/8	0	Commun
Robes	2CO	1	Commun
Sceptre	8CO	1	Rare
Chaussures	5/-	0	Commun
Bague Seaux	5CO	0	Rare
Tatouage	4/-+	0	Peut Commun
Uniform	1CO 2/-	1	Peut Commun
Cane de Marche	3CO	1	Commun

Cape: Protège le porteur contre les éléments.

Manteau: Protège le porteur contre les éléments et le froid extrême ; en l'absence d'un bon manteau ou similaire, vous serez pénalisé pour résister à l'exposition au froid (voir page 181).

Habit de Noble: La tenue Nobles comporte des embellissements tels que des poignets et des cols en dentelle, un excès de tissu de haute qualité et des chaussures pointues. Les serviteurs portent également une tenue élégante pour les banquets et les cérémonies, bien que leurs jupons et corsets soient moins ostentatoires que les modes des nobles et sont donc disponibles à moitié prix.

Chapeau: Les chapeaux de qualité sont des symboles de statut dans les villes de l'Empire. Plus le chapeau est flamboyant, mieux c'est.

Bijoux: Les prix varient selon l'artisanat, le type de métal et la valeur des pierres précieuses. En règle générale, les bagues communes sans pierres précieuses coûtent 10 pièces équivalentes à leur type de métal (laiton, argent ou or) alors que les colliers coûtent 20 pièces du même type de métal.

Sceptre: Les plus hauts responsables juridiques portent des sceptres pour indiquer leur statut.

Bague Seaux: Des bagues en or avec des timbres gravés sont portées par les nobles et les officiels de la guilde, qui les utilisent pour imprimer l'héraldique ou les insignes dans la cire à cacheter.

Cane de Marche: Les cannes en bois poli avec des capuchons en métal sont des symboles de statut parmi les citadins les plus riches.

NOURRITURE, BOISSONS ET HÉBERGEMENT

Une chambre et une pension de mauvaise qualité coûtent la moitié du prix indiqué, et une bonne qualité coûte le double du prix indiqué. La consommation d'aliments ou de boissons de mauvaise qualité comporte un risque de 10 % d'exposition aux trots galopants (voir page 187).

Objet	Coût	Enc	Disponibilité
Bière,chopine	3s	0	Commun
Bière, fût	3/-	2	Commun
Bière,chopine Bugman's XXXXXX	9s	0	Exotic
Nourriture, épicerie/jour	10s	1	Commun
Repas, auberge	1/–	0	Commun
Rations, 1 jour	2/–	0	Commun
Chambre, commune/nuit	10s	–	Commun
Chambre, privé/nuit	10/–	–	Commun
Spiritueux, chopine	2/–	0	Commun
Écuries/nuit	10s	–	Commun
Vin, bouteille	10s	0	Commun
Vins & Spiritueux, verre	1/–	0	Commun

Bière, fût: Capacité 10l Les fûts vides peuvent être rechargés pour 18s.

Bière Bugman's XXXXXX : Les marchands parcourent l'Ancien Monde pour acheter cette puissante bière naine de la célèbre brasserie fondée par Josef Bugman. La bière Bugman's est disponible dans la plupart des grandes villes. Une chopine de Bugman compte pour 4 bières normale pour les cas d'intoxication **(voir Résistance à l'alcool page 121)**, et accorde l'immunité aux Tests de *Peur* durant 1d10 heures.

Chambre, Commune: Les clients qui dorment dans des pièces communes doivent se méfier des voleurs.

Chambre, Auberge: Hébergement pour 2 personnes. Les grandes chambres coûtent le double du prix et peuvent accueillir 4 personnes.



OUTILS ET TROUSSES

La majorité des outils sont considérés comme des armes improvisées lorsqu'ils sont utilisés au combat, mais les MJ peuvent décider que les outils lourds ou tranchants (par exemple, les barres à mine et les faucilles) comptent comme armes de poing. Bon nombre des outils individuels énumérés ici sont inclus dans les trousses d'outils de Métier et les ateliers, et n'ont pas besoin d'être achetés séparément.

Piège a Animaux: Utilisé pour attraper le gibier (**voir Cueillette d'aliments et d'herbes à la page 131**).

Trousse d'antitoxine: Contient un petit couteau, des herbes et un pot de sangsues. Un Test de **Soins** réussi avec une trousse antitoxine élimine toutes les Conditions *Empoisonnées*. Le traitement prend au moins deux rounds.

Trousse de Déguisement: Contient assez d'accessoires pour quatre déguisements (perruques et maquillage, par exemple) ainsi que du matériel pour changer votre apparence utilisé par ceux qui possèdent la compétence de Interprétation (acteur) (cire, faux sang et prothèses, par ex.).

Hameçons: Peut être utilisé pour attraper du poisson (voir Cueillette d'aliments et d'herbes à la page 131).

Outils de Crochetage: Un assortiment de petits outils de formes variées nécessaires pour utiliser la Compétence Crochetage sans pénalité.

Objet	Coût	Enc	Disponibilité
Boulier	3/4	0	Peut Commun
Piège a animaux	2/6	1	Commun
Trousse Antitoxine	3CO	0	Peut Commun
Crochet d'Amarrage	5/–	1	Commun
Balai	10d	2	Commun
Seau	2/6	1	Commun
Ciseau à bois	4/2	0	Commun
Peigne	10s	0	Commun
Barre à mine	2/6	1	Commun
Béquill	3/–	2	Commun
Trousse de Déguisement	6/6	0	Peut Commun
Boucles d'oreilles	2/–	0	Peut Commun
Hameçons(12)	1/–	0	Commun
Balai Brosse	1/6	0	Commun
Plateau	1CO	0	Peut Commun
Marteau	3/–	0	Commun
Miroir à main	1CO 1/6	0	Exotic
Bêche	4/–	2	Commun
Clef	1/–	0	Commun
Couteau	8/–	0	Commun

Objet	Coût	Enc	Disponibilité
Outils de crochetage	15/–	0	Peut Commun
Menottes	18/–	0	Peut Commun
Balai à franges	1/–	2	Commun
Clous (12)	2s	0	Commun
Pinceau à peinture	4/–	0	Commun
Pilon & mortier	14/–	0	Commun
Pioche	18/–	1	Peut Commun
Perche (3 mètres)	8/–	3	Commun
Plume d'oie	3/–	0	Commun
Râteau	4/6	2	Commun
Loupe	3CO	0	Rare
Scie	6/–	1	Commun
Faucille	1GC	1	Commun
Pelle	8/–	2	Commun
Crampons	1/–	0	Commun
Timbre, gravé	5GC	0	Peut Commun
Pince en Acier	16/–	0	Commun
Télescope	5CO	0	Rare
Pinces à épiler	1/–	0	Peut Commun
Trousse d'écriture	2CO	0	Peut Commun

Menottes: PLes prisonniers qui tentent de se libérer des menottes souffrent d'une blessure et doivent passer un **Test de Force Très Dur (-30).**

Perche: Une longue perche utilisée pour le transport par barge ; elle est considérée comme une arme improvisée.n.

Loupe: Les lentilles en verre avec poignées offrent un bonus de +20 aux Tests de Lecture/Ecriture pour déchiffrer une écriture minuscule ou peu lisible. Les Tests de Perception pour la recherche de détails tels que les portes secrètes ou les compartiments reçoivent également un bonus de +20.

Trousse d'écriture: Contient une plume d'oie, un pot d'encre et un tampon encreur.

LIVRES ET DOCUMENTS

La presse à imprimer est une invention récente dans l'Empire, de sorte que la plupart des livres sont encore écrits à la main, certains avec des pages ornées d'enluminures exquises, d'autres guère mieux que des notes griffonnées. Dans les grandes agglomérations, les documents officiels, les journaux et les dépliants sont généralement imprimés par la presse, de même que de nombreux poèmes, romances et textes universitaires importants. Tous les prix ne sont que des suggestions, car le contenu et la qualité varient considérablement.

Objet	Coût	Enc	Disponibilité
Livre, Apothicaire	8CO	1	Peut Commun
Livre, Art	5CO	1	Peut Commun
Livre Cryptographie	8CO	1	Exotic
Livre, Ingénieur	3CO	1	Peut Commun
Livre, Droit	15CO	1	Rare
Livre, Magie	20CO	1	Exotic
Livre, Medecine	15CO	1	Rare
Livre, Religion	1CO	1	Commun
Permis de Guilde	N/A	0	N/A
Brochure	1/–	0	Commun
Document juridique	3/–	0	Commun
Plans	3CO	0	Peut Commun
Parchemin/Feuille	1/–	0	Commun

Livre, Apothicaire: Les livres d'apothicaire sont habituellement écrits à la main. Un livre d'apothicaire de base contient des descriptions d'ingrédients et des instructions illustrées pour le processus de fabrication . Les formules pour les toniques digestifs, les Breuvage de guérison et les Breuvage vitaux sont habituellement incluses (voir **Herbes et Breuvage**). Les textes avancés contiennent des formules pour des Breuvage plus exotiques.

Livre, Art: Pièces de théâtre, poèmes, ballades ou arrangements musicaux griffonnés sur du parchemin, les livres d'art se présentent sous de nombreuses formes. Ils comprennent également des traités sur la perspective, la forme et le style, souvent écrits par des peintres ou des sculpteurs célèbres, comme Leonardo da Miragliano .

Livre, Cryptographie: Là où les chiffres et les clés de chiffrement individuels peuvent être écrits sur une ou deux pages, les livres de cryptographie sont souvent des codex manuscrits portant sur les mathématiques, la numérologie et le cryptage alphabétique.

Livre, Ingénieur: La majorité des livres d'ingénierie sont imprimés . L'ingénierie est une science avancée dans l'Empire, en grande partie grâce à l'école impériale du génie d'Altdorf et à la guilde des ingénieurs nains. Pour cette raison, les textes d'ingénierie sont souvent rédigés, co-rédigés ou édités par des nains.



Livre, Droit: Les lois varient considérablement d'une région à l'autre. Les villes dotées de presses d'imprimerie compilent la législation en volumes reliés, tandis que les juges des petites villes se fient souvent à des documents écrits à la main il y a des siècles. Les livres de droit utilisés par les avocats ou les juges itinérants combinent souvent des pages imprimées et écrites de différentes villes de l'Empire, rassemblées et reliées ensemble dans une même couverture.

Livre, Magie: Les grimoires de sorts sont habituellement écrits par des Mage, et leurs couvertures sont souvent fermées par des serrures. Parfois, les grimoires sont même protégés par des alarmes magiques. Le port d'un grimoire de sort est punissable comme hérésie, à moins que le sorcier propriétaire ne soit autorisé par les Collèges de Magie.

Livre, Médecine: Les textes médicaux peuvent être rédigés ou imprimés, selon le prestige du médecin auteur. Les illustrations sont courantes et comprennent habituellement des dessins d'autopsie détaillés et des diagrammes de procédure.

Livre, Religion: Les livres de religion existent sous toutes les formes dans l'Empire, un royaume réputé pour ses coutumes religieuses. Il existe un marché passionné pour les textes les plus populaires, dont la plupart sont produits à bas prix par des imprimeries.

Permis de Guilde: Les permis de guilde sont généralement imprimés sur des feuilles de parchemin, estampillées d'un sceau officiel et signées par le maître de guilde local. Les permis de guilde ne sont pas vendus ; ils sont plutôt accordés aux membres de la guilde selon les traditions et les lois de chaque guilde.

Document Juridique: Un simple document juridique comme un testament, une reconnaissance de dette ou une lettre d'intention.



OPTIONS : GUILDEURS

Si vous possédez un permis de guilde approprié, vous pouvez utiliser vos contacts privilégiés pour trouver des objets rares. Si vous échouez à un Test de Disponibilité lorsque vous essayez d'acheter un article, vous pouvez faire un Test de Commérage pour parler avec vos collègues de la guilde et voir si certains savent où vous pourriez trouver ce dont vous avez besoin. Si vous réussissez, l'un de vos contacts a quelques suggestions utiles à vous faire et vous pouvez relancer le Test de Disponibilité.

OUTILS MÉTIER ET ATELIERS

Les outils de métier sont nécessaires si vous souhaitez passer un Test de Métier pour faire ou réparer quelque chose, et les exemples ci-dessous sont un échantillon des nombreuses options disponibles. Les ateliers sont nécessaires pour les projets de plus grande envergure, comme la création de nouveaux objets.

Objet	Coût	Enc	Disponibilité
Outils de Métier	3CO	1	Rare
Attelier	80CO	N/A	Exotic

Apothicaire: Les outils comprennent le pilon et le mortier, les cuillères, les pots, les poids et les balances. Les ateliers comprennent également des brûleurs à huile et des étagères remplies d'ingrédients.

Artisan: La gamme potentielle d'outils utilisés par les artisans est large. Exemples de trousses inclus :

- **Menuisier:** Marteau et clous, scie, tige de mesure, craie et fil à plomb. Les ateliers comprennent également des tours, des rabots, des pinces et un approvisionnement en bois de construction.
- **Graveur:** Pinces , poinçons, cire, acide, marteau et burins. Les ateliers comprennent également des matrices et des presses.
- **Forgeron:** Marteaux, pinces, poinçons, estampes, embouts, mèches et tarières. Les ateliers comprennent également une enclume, un four, un bloc matrice, des marteaux de forgeron et des lingots de métal.

Parmi les autres artisans, mentionnons: Armurier, Archetier, Brasseur, Chandelier, Calligraphe, Cartographe, Cordonnier, Cuisinier, Couvreur, Embaumeur, Tailleur de pierre, Souffleur de ver, Orfèvre, Fabricant d'arme a feu, Bijoutier, Travailleur de cuir, Maçon, Peintre, Potier, Charpentier, Tailleur de pierre, Tailleur, Tanneur, Vigneron, Tisserand, Fabricant d'arme et Sculpteur sur Bois.



Artiste: Pinceaux et peintures, marteaux et burins, râpes et limes, grattoirs. Les ateliers comprennent également des chevalets ou des piédestaux et des fournitures de toile, de parchemin, de vélin, de bois, d'argile ou de pierre non taillée.

Ingénieur: Sablier, tige de mesure, cordon de mesure, boussole de traçage, et équerre en T. Les ateliers comprennent également des poulies, des cordes et des tables à dessin.

Herboriste: Pilon et mortier, petits couteaux, sécateurs et gants. Les ateliers comprennent également des supports de séchage, des crépines, des entonnoirs, des bols et des bocaux.

Navigateur: Quadrant, astrolabe, cartes et boussoles, sablier et ligne de sonde.

Médecin: Aiguilles et sutures, bandages, scalpel, vinaigre, forceps, et un spéculum. Les ateliers comprennent également des dessins anatomiques, des outils assortis et une table d'opération.

ANIMAUX ET VÉHICULES

Les animaux sont utilisés à tous les niveaux de la société dans l'Empire. Voir le **chapitre 12 : Bestiaire** pour des exemples de profils d'animaux. Comme pour les **emballages et les conteneurs** (voir page 301), tous les véhicules ont une indication du nombre de Points d'Encombrement qu'ils peuvent transporter **(Porteurs)**.

Objet	Coût	Enc	Port	Disponibilité
Chariot	20CO	–	25	Commun
Poulet	5s	1	0	Commun
Carrosse	150CO	–	80	Rare
Canoë	2CO	6	10	Peut Commun
Destrier	230CO	–	20	Peut Commun
Chien collier et laisse	1/7	0	–	Commun
Cheval de trait	4CO	–	20	Commun
Pigeons Apprivoisés	3/–	1	0	Peut Commun
Chien Apprivoisés	2CO	–	0	Rare
Cheval de guerre léger	70CO	–	18	Commun
Singe	10CO	2	1	Rare
Mule	5CO	–	14	Commun
Poney	10CO	–	14	Commun
Cheval de selle	15CO	–	16	Commun
Barge de rivière	225CO	–	300	Rare
Canot	6CO	–	60	Peut Commun
Selle et Harnais	6CO	4	–	Commun
Dilligence	75CO	–	30	Commun
Vers (6)	1s	0	–	Commun

Chariot: Un chauffeur et un animal de trait requis.
Carrosse: Deux chauffeurs et quatre chevaux sont requis
Canoë: Les canoë sont de petits bateaux légers qui peuvent accueillir une personne et être transportés facilement. Ils sont faits de cuir ou d'écorce tendue sur un cadre de bois, et pagayes avec une seule rame.
Destrier: Cheval dressé pour la guerre.
Barge de rivière: Trois membres d'équipage sont requis.
Canot: Un rameur requis.
Diligence: Un chauffeur et deux chevaux sons requis.

DROGUES ET POISONS

Les drogues récréatives, bien qu'elles ne soient pas illégales dans la plupart des régions de l'Empire, sont fréquemment associées à des rituels et cultes douteux par le Culte de Sigmar. Les attitudes sont plus libérales dans les grandes villes où l'on trouve des tanières offrant des épices, des racines bizarres ou le Délice de Ranald. Le poison n'est pas illégal non plus, mais le fait d'en posséder ne peut que soulever des questions quant à l'usage auquel il est destiné.

Objet	Coût	Enc	Disponibilité
Lotus Noir	20CO	0	Exotic
Tuecœur	40CO	0	Exotic
Champignon casquette de fou	5CO	0	Exotic
Racine de mandragore	1CO	0	Rare
Fleur de lune	5CO	0	Peut Commun
Délice de Ranald	18/–	0	Peut Commun
Salive	1CO 5/–	0	Rare
Racine bizarre	4/–	0	Rare

Lotus noir: Cette plante mortelle pousse dans les jungles du Southland et est utilisée pour le venin des limbes. Les victimes qui souffrent d'au moins 1 blessure par une lame recouverte de sève prennent immédiatement 2 Conditions Empoisonnées. Résisté avec un test de **Résistance Difficile (-10).**

Tuecœur: La combinaison des venins d'un Amphisbaena (un serpent rare à deux têtes) et d'un Jabberslythe produit un poison inodore et incolore. Lorsqu'il est ingéré, le mélange mortel inflige 4 Conditions Empoisonnées. Résisté avec un Test de Résistance Difficile (-10).

Champignon casquette de fous: Ces champignons hallucinogènes sont mangés par les fanatiques gobelins avant la bataille. Ils induisent une rage Berserk, ajoutant +10 Force, +4 Blessures, et le Talent de Frénésie. Lorsque l'effet s'estompe, l'utilisateur perd 1d10 Blessures. Les personnes qui ne sont pas des peaux vertes doivent également réussir un **Test de Résistance Stimulent (+0)** ou contracter une Infection Mineure. **Durée :** Actif lorsqu'il est mâché plus 2d10 minutes supplémentaires.

Racine de mandragore: Ce stimulent hautement addictif pousse sous la potence et est mastiqué pour garder l'esprit en éveil. Les utilisateurs doivent réussir un Test de FM à chaque Round pour effectuer une Action ou un Mouvement (en choisir un) ; de plus, le Mouvement est réduit de moitié. Cependant, les Tests de Calme reçoivent un bonus de +20. **Durée :** Actif lorsqu'il est mâché plus 1d10×10 minutes supplémentaires.

Fleur de lune: Ce tranquillisant est un produit séché qui ne pousse que sur les feuilles de la forêt de Laurelorn. Les elfes utilisent la fleur de lune pour traiter la peste noire, en accordant un bonus de +30 à tous les tests associés pour que les elfes résistent à la maladie, sinon elle n'a aucun effet sur leur espèce. D'autres peuvent inhaler les vapeurs en faisant bouillir la mousse et

s'ils échouent à un **Test de FM très dur (-30)**, ils obtiendront une Condition Inconsciente ; si le résultat est positif, ils obtiendront un bonus de +20 aux Tests Calme et un Etat Fatigués. La Fleur de lune est utilisé par les médecins les plus chers comme anesthésique. **Durée :** 1j10+5 heures.

Délice de Ranald: Ce stimulant à forte dépendance est un composé synthétique à base de soufre, de mercure et d'autres éléments. L'inhalation de la poudre donne un bonus de +1 au Mouvement, et de +10 à CC, F, E, et Agi. Ce dernier pour 3 heures, après quoi l'utilisateur subit une pénalité de -2 de mouvement et de -20 sur les caractéristiques de CC, F, E et Agi. **Durée :** 1 jour.

Salive: Extrait des sangsues trouvées dans les marais de l'Empire, cet hallucinogène extraordinairement puissant apporte des visions de quelque chose de profondément désiré, comme un amant perdu, un ami mort, ou un enfant disparu. Appelé salive des rues, il est populaire auprès de ceux qui sont perdus dans le désespoir. Lors de l'exposition, vous devez passer un **Test de Résistance Très Dur (-30)** ou être perdu dans une illusion totalement réelle, ce qui est une affaire que le MJ doit gérer. Durée : 1d10 minutes.

Racine bizarre: L'une des drogues de rue les plus répandues dans l'Empire, Racine bizarre est mâchée, apportant un sentiment d'euphorie et d'agréables hallucinations, dont certains suggèrent qu'elles pourraient être liées au vent de magie. Cette drogue donne un bonus de +10 aux Tests de Résistance et de FM, mais une pénalité de -10 aux Tests d'Agilité, d'Instinct et d'Intelligence. **Durée :** Actif lorsqu'il est mâché plus 1d10×10 minutes supplémentaires.

HERBES ET BREUVAGES

Les herbes médicinales peuvent être achetées ou cueillies dans la nature (voir Cueillette d'aliments et d'herbes à la page 131). La préparation à l'aide d'outils de métier (Herboristerie) est habituellement nécessaire pour extraire les ingrédients médicinaux de la plante et créer des cataplasmes. Les breuvages peuvent être brassées à l'aide de la compétence métier (Apothicaire).

Objet	Coût	Enc	Disponibilité
Tonique Digestive	3/–	0	Commun
Racine de Terre	5CO	0	Peut Commun
Coagulant	15/–	0	Exotic
Breuvage de soins	10/–	0	Peut Commun
Cataplasme de soins	12/–	0	Commun
Ombre de nuit	3CO	0	Rare
Salicorne	12/–	0	Commun
Breuvage Revitalisant	18/–	0	Peut Commun

Tonique Digestive: Fournit +20 aux Tests de Récupération des maux d'estomac tels que les *Trots Galopants* ou le *Flux Sanglant* (voir **Maladies et Infections** à la page 186).

Racine de Terre: Cette herbe est ingérée pour annuler les effets des ampoules causées par la peste noire (bien que les gonflements soient encore importants). De plus, gagnez un bonus de +10 sur tous les Tests concernant la maladie. **Dose :** 1 par jour.

Coagulant: Lorsqu'ils sont étalés sur une plaie, les cataplasmes faits à partir de ce coagulant à base de plantes éliminent toutes les Conditions de *Saignement* sans un Test de Soins. **Dose :** 1 par Blessure Critique.

Breuvage de soins: Si vous avez plus de 0 Blessures, récupérez immédiatement le Bonus d'Endurance Blessures. **Dose :** 1 par rencontre.



Cataplasme de soins: Cette compresse médicinale nauséabonde est fabriquée à partir d'excréments et d'urine d'animaux combinés à un nombre illimité d'herbes communes telles que Sigmafoil, Tarrabeth et Valerian. Vous ne souffrez d'aucune infection mineure du a une Blessure Critique traitée avec un Cataplasme de Guérison.

Ombre de nuit: La consommation de cette herbe fait tomber la victime dans un sommeil profond après 2-3 heures, à moins qu'un Test de Résistance soit passé avec succès. Le sommeil d'une Ombres de nuit dure 1d10+4 heures. **Dose :** 1 par personne.

Salicorne: Lorsqu'il est tenu sous le nez de quelqu'un, l'arôme d'un brin écrasé de cette herbe enlève 1 Condition *Étourdie*. **Dose :** 1 par rencontre.

Breuvage Revitalisant: Boire ce breuvage élimine instantanément toutes les Conditions *Fatiguées*.

PROSTHÈTES

Que ce soit par la maladie, la guerre ou le malheur, il est relativement courant dans l'Empire de perdre des parties du corps. Pour ceux qui le font, il y a une variété d'alternatives disponibles. Toutes les prothèses ont une charge de 0 lorsqu'elles sont portées.

Objet	Coût	Enc	Disponibilité
Cache-œil	6s	0	Commun
Faux Œil	1CO	0	Rare
Fausse Jambe	16/–	2	Peut Commun
Nez Doré	18/–	0	Peut Commun
Crochet	3/4	1	Commun
Merveille d'ingénierie	20CO	1	Exotic
Dents en Bois	10/–	0	Rare

Cache-œil: Souvent décoré, un cache-œil est utilisé pour recouvrir les orbites cicatrisées.

Faux Œil: Particulièrement populaires parmi les riches qui préfèrent ne pas porter de cache-œil grossier, les faux yeux se présentent sous de nombreuses formes, du bois au verre poli.

Fausse Jambe: Une fausse jambe (ou juste un faux pied, à moitié prix), vous permet d'ignorer 1 point de perte de mouvement dû à la partie manquante du corps. De plus, pour 100 XP, vous pouvez regagner le dernier point de perte de mouvement en vous entraînant à utiliser votre nouvelle partie du corps, et pour 200 XP, vous réapprenez à utiliser l'Esquive à nouveau. Tout cela exige que vous ne perdiez pas votre fausse jambe.

Nez Doré: Bien que la plupart soient en bois ou en céramique, le terme " nez doré " est largement utilisé. Vous pouvez ignorer la perte de Sociabilité parce que vous n'avez pas de nez.

Crochet: Vous avez un crochet attaché là où vous aviez l'habitude d'avoir une main. Un outil étonnamment agile une fois que vous y êtes habitué, vous pouvez racheter la pénalité de -20 sur tous les tests impliquant deux mains pour 100 XP vous enlever un 5 de la pénalité, éliminant complètement la pénalité pour 400 XP. **Ajouter :** Au Corps à Corps, les Crochets comptent comme des Dagues.

Merveille d'ingénierie: Seulement pour les plus riches, vous commandez une œuvre d'art de l'une des Guildes des ingénieurs, ce qui vous permet d'ignorer complètement la perte d'une oreille, d'une main, d'un bras ou d'une jambe, car le sifflement de la vapeur et les bruits des machines remplacent le sang et les muscles. Si jamais vous recevez une Blessure Critique à la merveille, elle tombe automatiquement en panne et doit être reprise pour une réparation coûteuse (au moins 10% du coût de base, en fonction de la nature de la Blessure Critique reçue).

Dents en Bois: Les fausses dents sont souvent magnifiquement sculptées et peintes, et parfois une amélioration significative des dents d'origine. Vous ignorez toutes les pénalités pour perte de dents.

OBJETS DIVERS

Si les joueurs souhaitent acheter quelque chose qui ne figure pas sur cette liste, le MJ peut faire référence à des articles similaires pour connaître le prix et la disponibilité.

Objet	Coût	Enc	Disponibilité
Balle	5s	0	Commun
Bandage	4s	0	Commun
Baton	1/–	0	Commun
Sac de Couchage	6/–	1	Commun
Couverture	8s	0	Commun
Bougie (12)	1/–	0	Commun
Bâche en Toile	8/–	1	Commun
Craie	10s	0	Commun
Fusain de Charbon	10s	0	Commun
Couverts de table	3/6	0	Commun
Lampe Davrich	2CO	1	Rare
Jeu de Cartes	1/–	0	Commun
Casserole	8/–	1	Commun
Tasse	8s	0	Commun
Dés	10s	0	Commun
Poupée	2/–	0	Commun
Grappin	1CO -/10	1	Peut Commun
Instrument	2CO	1	Rare
Huile de lampe	2/–	0	Commun
Lantern	12/–	1	Commun
Lampe Tempête	1CO	1	Peut Commun
Allumette	1s	0	Commun
Panier	7/6	1	Commun
Pipe et Tabac	3/4	0	Peut Commun
Pancarte	1/–	2	Commun
Assiette	1/–	0	Commun
Bol	1/–	0	Commun
Chiffons	1s	0	Commun
Corde, 10 mètres.	8/4	1	Commun
Tent	12/–	2	Peut Commun
Boite a Amadou	4/2	0	Commun

Bandage: Un test de soins ou de dextérité réussi enlève +1 Condition de Saignement supplémentaire.

Sac de Couchage: Les Tests de Résistance obtenus pour résister à l'exposition au froid (voir page 181) gagnent un bonus de +20 au repos.

Bougie: Fournit un éclairage de 10 mètres lorsqu'il est allumé.

Lampe Davrich: Une lampe de sécurité émettant la lumière d'une bougie, d'abord développée pour les mines du Reikland par le maître ingénieur Davrich Stephansson. Il s'enflamme vivement dans le grisou (gaz explosifs) ; après 1d10 tours d'exposition à la lampe, le grisou explose. Il est sage de se retirer avant que cela ne se produise.

Grappin: Couplé à une corde, il permet de grimper sur des surfaces difficiles à escalader.

Instrument: Divers instruments sont inclus dans cette catégorie. Le prix standard et l'encombrement correspondent à des instruments de taille moyenne (mandoline, corne d'harmonie, petit tambour, etc.). Les petits instruments coûtent la moitié du prix et 0 point d'encombrement (par ex. flûte, flûte à bec, tambourin). Les instruments plus grands sont le double du prix et 2 points d'encombrement (par ex. harpe, luth, grand tambour).

Huile de lampe: Contient assez de combustible pour 4 heures d'utilisation standard, ou 8 heures de flamme basse équivalente à une bougie.

Lanterne: Fournit un éclairage sur 20 mètres.

Lampe Tempête: Les volets protègent la flamme du vent et permettent également de diriger la lumière dans un arc de 90° ou de l'assombrir complètement. Fournit un éclairage sur 20 mètres, ou 30 lorsqu'il est ciblé.

Tent: Une tente de taille moyenne pouvant accueillir quatre personnes dormant dans un espace restreint. Les petites tentes peuvent accueillir 2 personnes pour la moitié du prix et 1 point d'encombrement. De grandes tentes peuvent accueillir 8 personnes pour le double du prix et 4 points d'encombrement.

MERCENAIRES

Si vous avez besoin de muscles ou de cerveaux supplémentaires pendant l'aventure, vous pouvez payer des PNJ pour vous accompagner. Vous pouvez embaucher n'importe quel professionnel avec la permission du MJ, et il est payé un montant égal à son statut social pour un travail rapide, ou le triple pour une journée complète de travail. Le MJ peut augmenter ou diminuer ce montant en fonction de la personnalité individuelle et des circonstances locales.

Si la tâche à accomplir est dangereuse de façon inattendue, les recrues doivent s'attendre à recevoir le double de la rémunération normale à moins qu'un Test de *Commandement* ne soit passé avec succès. Des Tests de *Commandement* peuvent également être exigés lorsque des recrues se voient confier des tâches complexes et indépendantes, ou si elles ont de bonnes raisons de fuir une rencontre. Les profils de mercenaire Rapide sont créés en ajoutant 5 Avances à chaque Caractéristique de Carrière et Compétences par niveau de la Carrière embauchée, et 1 Talent par niveau. Les recrues ayant plus d'expérience que cela coûtent habituellement plus cher.

EXEMPLES DE RECRUES

Recrues	Travaille Rapide	Coût Journée	Coût Semaine	Notes
Eclaireur Local	5s	15s	10/–	Fonctionne de façon autonome sans Tests de Commandement
Mercenaire Saisonner	3/–	9/–	3CO 12/–	Exige une part du butin dans lieu du péril
Avocat	3/–	9/–	3CO 12/–	Rédaction d'un simple Document juridique coûte de 2 à 4 Pistol
Porteur	1/–	3/–	1CO 4/–	Transporte 10 Points d'Encombrement
Scribe	2/–	6/–	2CO 8/–	Traduit également 1-2 autres langues courantes
Docteur	5/–	15/–	5CO	Un seul frais de visite 4-6 Pistols pour des attention Médicale

ACOLYTE

Les sbires sont des mercenaires, des compagnons, des amis, des animaux domestiques ou d'autres PNJ qui sont effectivement des membres permanents de votre groupe. Contrairement aux autres PNJ, les Acolytes doivent avoir des feuilles de personnage complètes, tout comme un PC, et sont généralement attachés à un joueur, soit en tant qu'employé, ami, propriétaire ou similaire. Les Acolytes gagnent la moitié de l'XP de ce joueur, arrondi à l'inférieur, que le joueur peut dépenser au nom de l'Acolyte. Les sbires ne font pas seulement des alliés mémorables, mais si votre personnage meurt, ils peuvent aussi faire de merveilleux remplacements de PC au lieu de créer un nouveau personnage.

• BESTIAIRE •



L'adversité avec le monstre fait l'homme. La prospérité avec l'homme fait le monstre.

- Albrecht Zweistein, Professeur Middenlander

Les créatures présentées dans le Bestiaire sont des exemples génériques et typiques de leur espèce. Nous vous encourageons à les personnaliser et à créer les vôtres, en utilisant les statistiques trouvées ici et en ajoutant des compétences et des talents si vous le jugez nécessaire, peut-être même en utilisant le système Carrière complet pour créer de terrifiantes adversaires. La façon la plus rapide de créer des adversaires rapides est d'utiliser les Traits de Créatures ; toutes les créatures sont fournies avec un ou plusieurs Traits de Créatures, mais d'autres peuvent être ajoutés si nécessaire, et ils peuvent être combinés avec des compétences et talents comme bon vous semble.

Les traits **facultatifs** énumérés à côté de chaque créature présentent certaines des variantes les plus courantes de l'espèce. Cependant, vous pouvez choisir d'appliquer n'importe quel trait à n'importe quelle créature si elle correspond à ce que vous voulez représenter dans votre jeu.

Pour plus d'informations sur les règles relatives aux traits de créatures, reportez-vous à la page 338.

LOCALISATIONS SUR CRÉATURES

À un moment donné, vous devrez peut-être déterminer l'emplacement d'une créature qui n'a pas la forme d'un être humain. Normalement, c'est simple. Pour les quadrupèdes, il suffit de faire des coups de bras pour les coups de jambe avant, et des coups de jambe pour les coups de jambe arrière. Ou pour les oiseaux, faites en sorte que les coups de bras correspondent aux coups d'ailes. Cependant, certains d'entre eux nécessitent une attention particulière, comme les serpents et les araignées. Pour ceux-là, utilisez l'option **Lieux de frappe alternatifs**.

Pour toute créature de 2 degrés plus grande que vous (voir **Taille** à la page 341), choisissez l'emplacement à atteindre en fonction de ce qui est le plus proche de vous (ou en ligne de mire pour les tirs).

Si un animal a une zone de touche sans table critique, comme un tentacule, une queue ou une aile, lancez sur la table des bras et décrivez les résultats d'une manière appropriée.

LIEUX DE COUPS ALTERNATIFS

SERPENTS		ARAIGNÉES	
01–19	Tête	01–09	Tête
20–00	Corps	10–79	Jambes
		80–00	Corps



TRAITS DE CRÉATURES GÉNÉRIQUES

Les caractères génériques de créatures ajoutent de la variété à vos PNJ. Les traits suivants sont ajoutés à la liste facultative de toutes les créatures.

Peur, Animosité, Armure, Gros, Brute, Intelligent, Rusé, Élite, Rapide, Robuste, Haine, Leader, Préjudice, Dur, Arme

Note : La plupart des créatures ont une Arme suggérée incluse, et peut-être aussi une Armure, mais cela ne les empêche pas d'être changées comme bon vous semble.

BESTIAIRE FORMAT

- Nom: Le nom de la créature
- La description de la créature.
- Attributs : Les 12 attributs de la créature.
- Traits: Les Traits de la Créature, la créature l'a presque toujours fait.
- Facultatif: Caractéristiques communes de la créature que la créature peut avoir lorsque vous créez les vôtres.

LES PEUPLES DU REIKLAND

Chapitre 2 : Le personnage présente les premiers peuples du Reikland. Cette section explique comment créer rapidement des équivalents PNJ, et présente également les Ogres.

Pour les personnages importants de votre campagne, vous pouvez utiliser les règles complètes de création de personnage. Cependant, parfois, vous voulez juste un PNJ rapide. Pour créer rapidement un PNJ, utilisez l'un des profils standard suivants et appliquez les Traits de Créatures selon vos besoins, ceux listés dans les **Traits Génériques de Créatures** étant les meilleurs choix initiaux.



HUMAINS

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

Traits: Préjudice (choisir un), Arme+7
Optionnel: Maladie, Distance+8 (50), Lanceur de Sorts

NAINS

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
3	40	30	30	40	30	20	40	30	50	20	16

Traits: Animosité (choisir un), Haine(Peaux-Verte), Résistance Magique (1), Vision Nocturne, Préjudice (choisir un), Arme+7
Optionnel: Fureur, Distance+8 (50)

HALFLINGS

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
3	20	40	20	30	30	30	40	30	40	40	10

Traits: Vision Nocturne, Taille (Petit), Arme +5 **Optionnel:** Distance+7 (25), Discret

ELFES (HAUT ET BOIS)

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
5	40	40	30	30	50	40	40	40	40	30	13

Traits: Animosité (choisir un), Préjudice (choisir deux), Vision Nocturne, Arme +7 **Optionnel:** Arboricole, Magique, Résistance Magique, Distance+9 (150), Discret, Lanceur de Sorts (n'importe leque),Traqueur

Ogres

Gros, bruyants, brutaux et extrêmement violents, les Ogres sont poussés par le besoin de remplir leur prodigieux ventre musclé. Ils manquent d'esprit ou d'intelligence pour le faire intelligemment, le défaut de recourir à la force est juste dans la plupart des situations. Originaires de pays loin à l'est, les ogres sont un spectacle courant dans l'Ancien Monde car ils aiment se promener, toujours à la recherche de nouvelles saveurs Au fil des décennies d'excursions alimentaires, ils travaillent dur pour s'intégrer, en portant des vêtements locaux et en suivant les coutumes locales qu'ils comprennent, car c'est plus susceptible d'attirer le prochain repas.

Dans l'Empire, ils servent fréquemment dans l'armée d'État et font partie du paysage quotidien dans les grandes villes, où ils sont recrutés à titre de mercenaires. Les Halfling de la Gaffers Guild (entrepreneurs en construction) a effectivement accaparé le marché de la main-d'œuvre bon marché Ogre dans de nombreuses villes de l'Empire, une source de grand désagrément pour leurs rivaux.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	30	20	45	45	10	25	20	20	30	20	30

Traits: Armure 1, Affamé, Préjudice (Peuple Mince), Vision Nocturne, Taille (Grand), Arme+8
Optionnel: Belliqueux, Infecté, Traqueur



Oui, je les ai fait venir parce que j'avais besoin de renforts. Oui, je sais qu'ils mangent votre précieux bétail. Et, oui, je sais que les Ogres ont un gros appétit. J'ai mis un avis sur la caserne de garde locale pour offrir un petit paiement à quiconque a les moyens de les faire partir. Cela devrait être plus que suffisant.

-Augustus von Raushvel, Baron de Raush Vale



HALFLINGS ET OGRES

personne ne sait pourquoi, mais les Halflings et les Ogres s'entendent bien. La plupart des anciens des clans Halfling ont un ou deux gardes du corps ogres, et on dit que l'ancien du Moot voyage rarement sans son vieil ami Zorarth Legbiter, un ogre gris qui vit dans l'Empire depuis presque un siècle. En retour, de nombreuses bandes de mercenaires ogres emploient des cuisiniers Halfling. Cependant, cette relation ne se maintient pas toujours, comme lorsque Golgfag Maneater, capitaine mercenaire , employant un petit clan de Halflings pour le nourrir lui et son régiment après une grande victoire. Ce qui était bien jusqu'à ce que Golgfag réalise que les cuisiniers avaient un bien meilleur goût que la nourriture qu'ils avaient préparée....

Examples

Vous trouverez ci-dessous deux exemples de PNJ humains créés en utilisant uniquement des Caractéristiques de Créatures et des Caractéristiques aléatoires standard.



Bella la Noir – Brigand Humaine

Le mari de Bethilda a été massacré par des hommes-bêtes lors d'une descente dans le village de Reikherz. Quatre mois plus tard, elle a été expulsée pour non-paiement du loyer. Désespérée, Bethilda approcha son cousin, Alwin, un hors-la-loi recherché. Après un peu de persuasion, Bethilda a rejoint sa bande de brigands qui harcelaient la route de Karstadt-Siedlung et a été surprise de voir à quel point elle trouvait le braquage de la route passionnant. Aujourd'hui, elle se fait passer pour Bella la noir et s'est forgé une réputation d'impitoyable brutalité qui préoccupe son cousin de plus en plus.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
3	32	35	41	45	30	25	29	27	34	33	19

Traits: Animosité (les Riche, Homme-Bêtes), Arboricole, Armure (Légère 2), Préjudice (Huissiers, Avocats), Distance+8 (50), Brute, Robuste, Arme+8



Pol Dankels – Sorcier Humain

Pol pensait qu'il suivrait les traces de ses parents en dirigeant la boulangerie du Béni Bertram à Tahme, mais les dieux avaient un autre plan. C'est le jour de son vingt-troisième anniversaire, le jour où sa femme a appris qu'il couchait avec sa sœur et a essayé de prendre leurs trois enfants, que quelque chose s'est brisé. Les spectateurs ont affirmé que ses yeux brillaient en jaune et que des flammes orange jaillissaient de ses mains. Pour Pol, le monde est devenu rouge quand la boulangerie a brûlé. C'était il y a sept mois. Pol est sur la route avec ses trois enfants depuis, fuyant désespérément les chasseurs de sorcières et les agents de sa femme. Il ne se fera pas prendre. Ses enfants ont besoin de lui.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	24	26	27	46	49	26	34	65	47	44	14

Traits: Ruse, Intelligent, Préjudice (Sigmarites), Lanceur de Sorts (Sorcellerie), Dure, Arme+5



CRÉATURES ALÉATOIRES ET ESPÈCES PERSONNALISÉES

Le Bestiaire présente les Caractéristiques sous la forme d'un nombre rond, tel que 20, 25 ou 30. Évidemment, dans la pratique, les chiffres varient considérablement d'une personne à l'autre. Si vous souhaitez créer des caractéristiques au hasard, soustrayez -10, puis ajoutez 2d10. Ainsi, une caractéristique de 30 se traduit par 2d10+20. Si une Caractéristique commence à 5, il suffit de lancer 1d10 pour le faire aléatoirement. Ceci peut même être utilisé pour créer des PC à partir d'espèces traditionnellement PNJ en utilisant des Caractéristiques aléatoires et en ajoutant une carrière appropriée, créant, par exemple, un soldat Ogre, un ingénieur Skaven ou un noble Vampire. Évidemment, il faudra un peu de souplesse pour que cela fonctionne, mais si vous êtes intéressé à jouer des personnages comme celui-ci, ce n'est pas difficile à faire.

LES BÊTES DU REIKLAND

Nous présentons ici un aperçu des animaux sauvages et domestiqués que l'on trouve dans le Reikland.



Ours

L'ours, qui erre dans les endroits sauvages du Reikland, est solitaire et généralement timide, ne devient agressif que lorsque les intrus menacent ses petits ou lorsqu'il est blessé. Lorsque la nourriture se fait rare, ils s'approchent des villages et des voyageurs non protégés, en particulier ceux qui sont négligents avec leurs provisions.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	35	-	55	45	20	25	15	10	15	-	28

Traits: Armure 1, Bestial, Morsure+9, Vision Nocturne, Taille (Grand), Nerveux, Foulée, Arme+8
Optionnel: Affamer, Infecté, Infestation, Taille (Enorme), Territorial, Formé (Brisé, Divertir, Guerre)

Sanglier

En fouillant dans la forêt, les sangliers sont des créatures solitaires, mais lorsqu'ils sont pris au piège, ils se battent avec leurs défenses acérées avec une ténacité qui choque ceux qui ne sont pas préparés. Bien que la plupart mesurent de 0,5 à 1,80 mètres de long, certaines atteignent des proportions remarquables, les plus grandes étant appréciées par les Orques, qui les utilisent comme montures de guerre féroces.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
7	35	-	33	35	33	35	-	10	10	-	10

Traits: Armure 1, Bestial, Cornes (Défenses), Vision Nocturne, Nerveux, Foulée, Arme+6
Optionnel: Belliqueux, Frénésie Infecté, Infesté, Taille (Grand), Territorial, Formé (Brisé, Magique, Monture, Guerre)



Chiens

Les chiens sont élevés à des fins multiples dans l'Ancien Monde. Alors que les toutous dorlotés des courtisans d'Altdorf ne représentent pas une menace pour la vie de l'aventurier, les grandes races, y compris celles élevées pour la guerre et les combats de chiens, peuvent représenter une menace considérable.



M	CC	BS	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	25	-	20	20	35	30	-	15	10	15	5

Traits: Bestial, Vision Nocturne, Nerveux, Taille (Petit), Foulée, Arme+5
Optionnel: Armure 1, Frénésie, Infecté, Taille (de Petit a Moyen), Territorial, Traqueur, Former (Brisé, Divertir, Chercher, Garde, Magie, Guerre)



Rats Geant

Les rats se déplacent partout et sont particulièrement répandus dans les villes et les villages. Plus les gens sont nombreux, plus les rats sont regroupés avec eux, ce qui est particulièrement mauvais lorsque les créatures sont porteuses de maladies. Bien que typiquement petits, ils peuvent atteindre des proportions monstrueuses, avec des rapports de rats sous Altdorf de la taille d'un humain et plus grand. Des chasseurs de rats sont employés pour les garder sous contrôle.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	25	-	30	25	25	35	-	15	15	-	5

Traits: Bestial, Infecté, Vision Nocturne, Taille (Petite), Nerveux, Foulée, Arme+4
Optionnel: Armure 1, Maladie (fièvre de rat ou peste noire), Taille (petite à moyenne), Essaim, Entraînée (guerre)

Araignées Géantes

Les araignées géantes rôdent au fond des forêts et des grottes de l'Empire, mais peuvent vivre n'importe où, y compris dans les greniers poussiéreux et les caves sombres. La plupart piègent leurs proies avec des toiles solides avant d'injecter du venin. Bien que la plupart aient la taille d'un gros rat, certaines espèces d'araignées géantes sont d'une taille terrifiante. Les gobelins des forêts capturent souvent des spécimens plus grands pour les monter.



M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
5	35	25	15	25	10	35	30	5	25	-	2

Traits: Bestial, Vision Nocturne, Taille (petite), Foulée de Paroi, Toile 40, Arme+3
Optionnel: Armure 1, Arboricole, Morsure, Taille (petite à énorme), Essaim, Venin (Moyen), Entraîné (Brisé, Garde, Magie, Monture,Guerre)

Chevaux

Les chevaux sont élevés pour de nombreux travaux, y compris des montures rapides pour les messagers, des chevaux de trait robustes pour les chevaliers, et de puissants chevaux de trait pour les fermiers. Ils sont si utiles que le commerce de chevaux est presque un sport de compétition dans le Reikland. Les'Horse Copers' (vendeurs de chevaux) sans scrupules veulent gagner de l'argent aux dépens de l'acheteur ignorant, peindre et limer les dents des chevaux âgés ou mettre des chiffons sur le nez pour faire tremper le mucus, alors l'acheteur ignorant doit se méfier.



M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
7	25	-	45	35	15	30	-	10	10	10	22

Traits: Bestial, Taille (Large), Nerveux, Foulée, Arme+7

Optionnel: Armure, Entraîné (Brisé, Conduire, Divertir, Magie, Monture et Guerre)



Pigeons

Les pigeons sont élevés à travers le Reikland pour transmettre des messages de toutes sortes. Récemment, ils sont devenus célèbres pour transporter une cargaison plus mortelle, car l'oiseau facilement accessible est devenu le favori des ingénieurs, habitués à déployer leurs " bombes pigeons " avec plus ou moins de succès.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
2	15	-	5	15	25	40	-	10	20	10	1

Traits: Bestial, Vole 100, Taille (minuscule), Nerveux, Arme+0

Optionnel: Taille (petite), Entraîné (Briser, à la maison)

Serpents

On trouve des serpents dans tout l'Empire, en particulier dans les forêts. La plupart sont inoffensifs, mais certains possèdent un venin mortel ou étranglent leurs victimes jusqu'à leur mort par suffocation. Comme de nombreuses créatures de l'Ancien Monde, elles peuvent atteindre des proportions gigantesques, comme l'énorme ver Fen, ce qui représente un réel danger, même pour le plus fort des mercenaires.



M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
3	40	-	30	25	25	40	-	5	45	-	8

Traits: Armure 1, Bestiale, De sang froid, Rapide, Taille (petite), Arme+5

Optionnel: Constricteur, Taille (minuscule à énorme), Marécage , Essaim, Venin (très facile - très difficile)



Loups

Les loups chassent habituellement en meute et ont la réputation d'être des chasseurs tenaces, poursuivant leur proie sur des dizaines de kilomètres sans repos ni répit. Plusieurs espèces rôdent dans le Reikland, y compris les féroces loups géants, qui sont capturés et élevés par les Gobelins pour servir de gardes et de montures.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	35	-	35	30	35	30	-	15	15	-	10

Traits: Armure 1, Bestial, Vision Nocturne, Nerveux, Foulée, Traqueur, Arme+6
Optionnel: Frénésie, Infecté, Taille (grande), Territorial, Entraîné (Brisé, Conduit, Va chercher, Garde, Magie, Monture, Guerres)

LES MONSTRUEUSES BÊTES DU REIKLAND

Dans tout le Reikland, toutes sortes de monstres de grande taille et dangereux chassent, s'attaquant aux imprudents et aux insouciants, les ramenant dans leurs tanières bordées d'os pour les consommer à l'occasion.

Basilic

Ces reptiles à huit pattes sont solitaires et insaisissables. Prétendue être l'une des créatures les plus anciennes du Chaos, on dit qu'elle est remplie d'une telle rancune et que le venin sur le sol même où elle marche est empoisonné. Leur morsure aussi est toxique, mais c'est leur regard pétrifiant qui terrorise le plus. Rarement rencontrés de nos jours, les basilics sont un ennemi des plus dangereux. Leurs glandes et leurs organes sont très prisés par les sorciers et les alchimistes, de sorte que les chasseurs opportunistes chassent souvent le Basilics dans les lieux sauvages du Vorbergland, mais peu reviennent.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	45	35	55	55	25	15	-	15	15	-	64

Traits: Armure 2, Bestiale, Morsure+9, Sang froid, Immunité (poison), Infecté, Vision Nocturne, Regard Pétrifiant, Taille (Enorme), Foulée, Queue+8, Venin, Arme+9
Optionnel: Mutant, Territorial



Pieuvre des Marais

Les pieuvres des tourbières rôdent dans les eaux peu profondes, habituellement dans les marais et les marécages. Ils attendent leurs proies dans un calme parfait, capables de sentir les vibrations des créatures qui s'approchent, puis sortent de l'eau boueuse, cherchant à s'agripper et à les noyer avec leurs tentacules puissants. Habituellement tachetés de vert et de brun, les pieuvres des tourbières sont parfaitement camouflées pour les environnements marécageux, leurs yeux immenses et limpides étant souvent les seuls indices qui trahissent leur présence. La plupart ont des tentacules de 6 mètres de longue et un corps d'environ 1m80 de long, mais les histoires disent qu'ils poussent plusieurs fois cette taille, surtout s'ils ont un approvisionnement régulier en viande.



M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
3	35	-	80	75	15	55	-	5	65	0	56

Traits: Amphibie, Bestiale, Constricteur, Taille (grande), Discret, Arpenteur de Marécage, 8×Tentacules+9
Optionnel: Taille (Enorme-Monstrueux), Territoriale



Squigs des Cavernes

Les Squigs sont de grosses créatures, généralement rondes et fongiques, qui vivent profondément sous terre dans les grottes les plus sombres et les plus enfouies dans l'eau. Ils possèdent une gueule béante et de grandes dents pointues, et sont prisés par les Gobelins pour leur chair et leurs peaux, et pour agir comme gardiens et animaux de compagnie.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	45	-	50	30	10	40	-	5	15	-	12

Traits: Bestial, Rebond, Infecté, Vision Nocturne, Arme+9 **Optionnel:** Aquatique, Souffle (acide ou gaz), Vision Obscure, Frénésie, Fureur, Cornes, Taille (Mini-Enorme)

Demigryphes

Avec leur tête d'aigle et leur corps de lion, les démigryphes sont des créatures puissantes à la prestance noble. Ils parcourent les forêts et les prairies de l'Empire, généralement loin des habitations humaines, chassant individuellement. Les démigryphes captifs sont déployés par les ordres chevaleresques les plus durs de l'Empire au fur et à mesure que la guerre s'intensifie. Contrairement aux montures monstrueuses plus grandes, qui sont généralement prises quand elles sont jeunes ou élevées en captivité, la capture d'un démigryphe adulte est un rite de passage chez certains ordres.



M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
7	35	-	55	40	30	45	-	15	25	-	30

Traits: Armure 1, Bestial, Morsure+9, Vision Nocturne, Taille (Large), Foulée, Arme+9
Optionnel: Entraîné (Brisé, Conduite, Garde, Monture, Guerre)

Dragons

Les dragons régnaient sur le ciel bien avant que les espèces les plus anciennes ne sillonnent le monde connu. Bien que les Dragons d'aujourd'hui ne soient que l'ombre de leurs anciens frères, ils restent parmi les créatures les plus puissantes connues de l'Empire. Les quelques anciens dragons survivants sont terriblement immenses et se réveillent rarement de leur sommeil. Si un dragon s'offusque d'un petit groupe d'aventuriers, il est temps de courir.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	65	60	65	65	60	25	15	45	85	25	104

Traits: Armure 5, Morsure+10, Souffle+15 (divers), Vol 80, Vision Nocturne, Taille (Enorme), Queue+9, Arme+10
Optionnel: Arboricole, Immunité (en choisir une), Infesté, Magie, Corruption mentale, Mutation, Taille (monstrueux), Lanceur de sorts (divers), Arpenteur de Marécage, Entraîné (Monture), Morts vivants, Venin





Bêtes des Marais

Élevés par des lanceurs de sorts de la souillure des marais et des tourbières, les Bêtes des Marais sont des automates apparemment sans cervelle tenus ensemble par la magie. Vaguement humanoïdes, ils sont composés de boue, d'os, de branches et de bave, et nécessitent d'importantes quantités de magie pour conserver leur intégrité. De temps en temps, ils sont élevés par des sorciers habiles en magie de Jade pour agir comme gardes du corps ou pour accomplir une tâche spécifique nécessitant une force brute ou une extermination sans esprit. Parfois, ils se lèvent indépendamment, frayés dans des mares stagnantes où le flux de la magie a été corrompu. Le Collège de Jade à Altdorf maintiendrait une vingtaine de créatures en tant que bête de somme, ramassant et portant des Magistères supérieurs, maintenu par le dévouement de douzaines d'apprentis.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
5	35	-	50	55	10	15	10	-	-	-	40

Traits: Fabriquer, Vision Obscure, Dure à Tuer, Infectée, Régénérer, Taille (grande), Stupidité, Arpenteur de Marécage, Instable, Arme+8
Optionnel: Frénésie, Affamé, Infesté, Territorial

Fimir



Le Fimir est une créature reptilienne mystérieuse, borgne et aveugle qui arpente les recoins les plus sombres des marais humides et des tourbières de l'ouest du Reikland. Ils évitent la lumière du soleil, ne se manifestant généralement qu'à l'aube ou au crépuscule, ou sous le couvert de brume et de brouillard pour faire disparaître les victimes dans un but mystérieux et répugnant. Les sorcières humaines assez téméraires ou désespérées pour se mêler des affaires de Démons sont connues pour chercher les Fimir pour apprendre leurs mystères maléfiques, car on dit qu'elles convoquent et contrôlent ces entités. On ne sait pas si le plus grand risque réside dans le trafic avec les Puissances Ruineuses, ou dans le traitement avec le Fimir, mais tout le monde le sait. Les Fimirs ont une société matriarcale. Le chef de chaque clan est une sorcière puissante appelée Meargh, et elle est aidée par un cadre de petits lanceurs de sorts appelés Dirach. La majorité des membres du clan sont de petits Shearls, qui sont protégés par une caste guerrière, les Fimm, qui ont des pointes osseuses et des bosses sur leur queue, utilisées pour casser les os des adversaires peu avertis.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	35	20	45	40	30	20	20	30	30	15	30

Traits: Armure 2, De Sang-Froid, Vision Nocturne, Taille (Large), Arpenteur de Marécage, Arme+8
Optionnel: Queue+7, Magie (Démonologie)

Nous avons passé notre lune de miel dans la maison d'été de la famille au bord de la mer. Un matin, en prenant l'air le long des falaises, la brume s'est rapprochée. C'était soudain calme et étrangement calme. Puis, de nulle part.... des Démons des marais ! D'énormes brutes borgnes à la poitrine de tonneau. J'ai été envoyé s'écraser au sol avec un coup de queue. Un autre a emmitouflé Greta et l'a jetée par-dessus son épaule. Puis ils se sont volatilisés dans le brouillard, aussi rapidement et silencieusement qu'ils étaient apparus. "Je jure que c'est la vérité de Verena.

- Oleg Grauhof, marchand du Reiklander, peu avant d'être pendu pour le meurtre de sa femme.



Géants

Les géants sont des créatures solitaires qui évitent généralement la civilisation. La plupart des endroits reculés et élevés autour de l'Empire, s'enfonçant dans des grottes et des ruines oubliées loin des plus petits, bien qu'ils migrent parfois vers les contreforts à la recherche de nourriture. Ils sont réputés pour leur agressivité et leur férocité, en partie à cause de leur taille intimidante, de leur alimentation de bœuf et de leur association aux armées des Peaux vertes qui les réduisent à la misère. En vérité, de nombreux géants sont des âmes douces, sujettes à des accès de colère et farouchement protectrices de leur vie privée, mais pas nécessairement hostiles aux autres. En raison de leur longue durée de vie, les rumeurs suggèrent qu'ils amassent d'anciennes Connaissances, bien que la plupart semblent moins lucides, et certainement plus intéressés par l'alcool que par les débats sur l'histoire.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	30	30	65	55	30	20	15	25	25	20	72

Traits: Armure 1, Vision Nocturne, Taille (Enorme), Foulée, Solide, Arme+10
Optionnel: Bestial, Souffle (Vomissement ivre), Affamé, Infectée, Infesté, Taille (Monstrueux), Stupide

Griffons



Avec l'avant et les ailes d'un aigle et l'arrière-train d'un grand chat, les Griffons sont des bêtes élégantes avec un port naturellement fier et royal. Ils nichent haut dans les montagnes qui entourent l'Empire et sont des tueurs rapides et efficaces, non sujets à la destruction aveugle de créatures comme les Manticores ou les Hippogryphes. Peut-être à cause de cette noblesse apparente, l'image du Griffon est extraordinairement populaire dans l'Empire, utilisée dans l'héraldique, l'iconographie religieuse, et comme symbole de l'Empire lui-même. Le griffon est aussi l'une des bêtes les plus intelligentes. S'ils sont capturés relativement jeunes et soumis à un entraînement correct, ils peuvent être incroyablement loyaux, capables d'anticiper et d'obéir à une grande variété de commandes. Ils sont tellement recherchés que les chasseurs mourront régulièrement en essayant d'obtenir des œufs de Griffon pour les vendre. Le Griffon le plus célèbre du Reikland est peut-être Deathclaw. Hébergé au zoo impérial d'Altdorf, Deathclaw appartient personnellement au prince héritier du Reikland et aurait été éclos par l'empereur Karl-Franz lui-même - une histoire qui a conduit à l'impression de toutes sortes de caricatures obscènes dans des pamphlets séditieux.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	50	-	50	50	45	60	-	20	40	-	76

Traits: Armure 1, Bestial, Morsure+9, Vol 80, Vision Nocturne, Taille (Enorme), Arme+9
Optionnel: Entraîné (Brisé, Garde, Magie, Monture, Guerre)



Hippogryphs

Extraordinairement féroces et territoriaux, les hippogryphes ont normalement la tête, les ailes et les pattes avant d'un aigle et les pattes arrières d'un cheval. Originaires le plus souvent des Montagnes Grises, ils attaquent sans provocation, presque téméraires dans leur fureur, déchirant la chair en lanières pour être dévorées plus tard. Telle est leur rage, des champs entiers de bétail seront anéantis par un seul Hippogryphe, qui s'en ira ensuite avec son morceau de viande, laissant le reste aux oiseaux charognards. Ayant peu d'intelligence, quand les hippogryphes chassent, ils ont tendance à tuer tout ce qui est en vue, en supposant que tout ce qui n'est pas vu a disparu pour toujours, ce qui signifie que les victimes des Hippogryphes sont relativement faibles, car il suffit pour éviter de de trouver une bonne cachette pour se protéger.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
7	45	-	55	50	20	55	-	5	35	-	72

Traits: Animosité (Tout), Belliqueux, Bestial, Morsure+9, Vol 120, Vision Nocturne, Taille (Large), Foulée, Territorial, Arme+9
Optionnel: Brisé, Frénésie, Fureur, Haine (Tout), Entraîné (Brisé, Monture)



Hydre

L'Hydre à plusieurs têtes, semblable à celle d'un lézard, a un torse qui supporte un labyrinthe de cous et de têtes et qui crache un feu et mord farouchement. Créature étonnamment tenace et furtive, l'Hydre traque ses proies sur des kilomètres, mais trop souvent, il perd patience et charge, avec des hurlements des têtes qui se font entendre.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	45	-	50	55	15	35	-	15	25	-	68

Traits: Armure 3, Bestial, Souffle+10 (Feu), Constricteur, Vision Nocturne, Régénération, Taille (Enorme), Discret, Foulée, Traqueur, Arme+9
Optionnel: Belliqueux, Territorial, Venin

Jabberslythes

Le Jabberslythe est une ancienne créature du Chaos qui se cache sous les versants sombres des forêts les plus sombres et les plus profondes. Créature enragée, le Jabberslythe est un mélange déguisé de crapaud, de bourbier et d'insecte, tous remplis de sang noir corrosif qui jaillit librement à la moindre blessure. Pire encore, toute vision de cette horreur semble faire perdre la tête, gloussant et riant, se griffant les yeux et hurlant des cris étouffants, ce qui fait de lui une proie facile pour le Jabberslythe.

De plus, il a une langue collante qui peut fouetter et tirer son prochain repas dans sa gueule béante. Comme il sied à son apparence, la créature se déplace d'une manière bizarre et maladroite, et possède même des ailes, même si elles sont trop petites pour bien soulevez son torse ballonné.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
7	45	40	55	50	20	35	-	10	20	-	68

Traits: Armure 3, Bestiale, Morsure +9, Rebond, Sang corrosif, Distraction, Infecté, Vision Nocturne, Taille (Enorme), Queue +8, Langue +5 (12), Venin, Arme +9
Optionnel: Mutant, Territorial



Manticores

Heureusement rares, les Manticores sont implacablement féroces, poussés à débarrasser leur territoire de leurs leurs rivaux avec une brutalité hors du commun. Cela signifie que vous savez normalement quand vous vous déplacez sur le territoire d'une Manticore, des cadavres d'autres monstres jonchent le terrain . La créature a la tête et le corps d'un grand chat tordu (bien que parfois son visage semble presque trop humain), les ailes d'une chauve-souris, et une queue malfaisante, rabattue et barbelée.



M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	55	-	55	55	50	65	-	10	35	-	72

Traits: Armure 2, Bestial, Morsure+9, Vol 80, Taille (Enorme), Queue+8, Territorial, Venin, Arme+9
Optionnel: Haine (Prédateurs), Mutant, Entraîné (Brisé, Magique, Monture)

Quand je voyageais avec les Elfes à Ulthuan, j'ai vu beaucoup de choses qui étonneraient la plupart des gens . Une fois j'ai vu une Manticore, seulement au centre de sa tête de lion elle avait le visage d'un grand elfe ! Je suppose que c'était moins une Manticore, qu'un Elf-ticore.

- Adhemar Fitztancred, Gardien gris, Raconteur et Menteur.



Pégase

Les Pégases sont de beaux chevaux blancs avec de grandes ailes en forme de cygne. Ce sont des voltigeurs acharnés et inépuisables qui volent en grands troupeaux dans les hautes montagnes, prenant apparemment un grand plaisir à plonger et à tourbillonner sur les courants thermiques en spirale. Ils sont des candidats évidents pour des coursiers et beaucoup de guerriers ou d'éclaireurs ont essayé d'attraper un Pégase de leur propre chef. Ils sont très intelligents, et certains croient qu'ils ne se laissent capturer que s'ils le souhaitent, ce qui a conduit à toutes sortes de légendes romantiques fantaisistes insistant sur le fait que seuls ceux qui sont dignes ou assez vertueux peuvent être choisis.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
8	35	-	45	40	30	45	-	20	25	-	28

Traits: Vol 100, Taille (Large), Foulée, Arme+7
Optionnel: Entraîné (Brisé, Conduit, Magique, Monture, Guerre)

'Ayup, les champs sont luxuriants autour de ces parties, car c'est apparent. C'est la Pegasi, vous voyez. pas besoin d'acheter du fumier pour l'engrais, c'est un "cadeau" des dieux. Remarquez, vous ne voulez pas vous tenir sous les 'quand' ils survoleront. Désordonné. très désordonné.'

- Berthold Bruner, Agriculteur et Observateur de Pégase

Trolls

Les trolls sont des créatures sales et immondes qui infestent tous les coins de l'Ancien Monde. Ils s'adaptent rapidement à leur environnement et se déclinent en différents types, mais tous sont immenses et imposants. Ils sont sombres et guidés par leur instinct pour la nourriture, mais ils aiment amasser et leurs repaires peuvent être une mine de trésors utiles et précieux... et les restes sinistres de leurs repas. Bien qu'il existe de nombreuses espèces de Trolls, elles ont toutes en commun certaines caractéristiques : elles sont généralement extrêmement stupides, ce qui signifie que tout ennemi à l'esprit vif peut les dominer ; elles peuvent se régénérer, ce qui les rend extrêmement difficiles à tuer ; et elles sont capables de régurgiter leur dernier repas à volonté, vomissant une bile âcre sur une distance terriblement impressionnante - même si elles sont répugnantes à faire cela car ça leur donne très faim.



M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	30	15	55	45	10	15	15	10	20	5	30

Traits: Armure 2, Morsure+8, Dure à Tuer, Infectée, Régénérer, Taille (grande), Stupide, Solide, Vomi, Arme+9
Optionnel: Aquatique, Bestiale, Frénésie, Faim, Infesté, Résistance Magique, Mutation, Vision Nocturne, Insensible, Discret, Arpenteur de Marécage.

Je vous assure, monsieur, que nous avons fait des études approfondies à ce sujet et que nous avons perdu certains de nos taxonomistes les plus courageux dans cette entreprise. Il y a précisément vingt-trois variétés de Trolls vivant actuellement dans l'Empire, dont dix-sept sous-variétés et deux observations non vérifiées qui doivent encore être classées. Ce niveau de détail est exactement ce pour quoi la Société Impériale a été créée ; nous savons que nos chiffres sont exacts.

- Ignace de Nuln, Homme de Lettre

À LA RECHERCHE D'UN TROLL



Il existe un certain nombre d'espèces de Trolls, vous devriez donc vous sentir libre de les personnaliser à volonté. Parmi les trolls les plus susceptibles de perturber les parties dans le Reikland figurent :

Trolls du Chaos: Celles-ci portent une ou plusieurs Mutations. Ces " dons " des Dieux Noirs du Chaos les rendent particulièrement dangereux et imprévisibles. Ces malheureuses créatures sont souvent contraintes de se mettre au service de guerriers du chaos en maraude, ou D'homme-bêtes, plus le Troll subit une mutation sévère, plus la faveur des Puissances Ruineuses est perçue comme grande et plus la valeur du monstre pour ses troupes est grande.

Trolls de rivière: Rôdant dans les marais stagnants et fétides du Reik, les Trolls de rivière sont malheureusement un phénomène courant. Ce sont des chasseurs opportunistes qui utilisent leurs peaux semblables à celles des mauvaises herbes pour flotter comme des amas de plantes ou des débris flottants, ou pour attendre dans des bancs boueux que de petits bateaux ou des voyageurs téméraires approchent.

Trolls de pierre: Rarement vus à l'extérieur des chaînes de montagnes de l'Empire, les Trolls de pierre ont des peaux extrêmement dures qui se sont ossifiées en plaques blindées rugueuses, semblables à de la pierre, qui protègent le troll des dommages et l'aident à se fondre dans leur environnement. Ils font leurs tanières dans des grottes et sont l'un des dangers les plus communs rencontrés par ceux qui traversent les Montagnes Grises.

Wyvernes

Bien que les non-éduqués les confondent souvent avec les Dragons, au-delà de leurs similitudes superficielles, les Wyvernes qui sentent mauvais ne sont en rien comme ces créatures dignes. Lâchement charognards et malvoyants, ils ont tendance à assouvir leur appétit vorace en éliminant des créatures sans défense (surtout des moutons et des chèvres) en évitant le combat direct quand c'est possible. Contrairement aux autres monstres des montagnes, les Wyvernes ne sont pas particulièrement territoriaux et ont tendance à se déplacer lorsque leurs territoires de chasse sont envahis.



M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	55	-	60	55	15	45	-	10	50	-	84

Traits: Armure 2, Bestial, Vol 90, Taille (Enorme), Venin, Arme +10
Optionnel: Souffle (Venin), Cornes, Queue+9, Entraîné (Brisé, Garde, Magie, Monture, Guerre).

LES HORDES DES PEAUX-VERTES

Les Orques et les Gobelins sont le fléau de la civilisation. Ils font sans cesse des raids à partir de leurs fortifications rudimentaires, le plus souvent en se faisant la guerre entre eux, en éliminant les faibles et en vénérant les forts. Inévitablement, un seigneur de guerre Peaux Vertes finira par émerger de ces escarmouches fratricides et liera les tribus voisines sous une seule bannière. Puis les tambours de la guerre sonnent, et la marée verte gonfle à nouveau, prête à envahir chaque village et chaque ville sur son passage, ne laissant dans son sillage que sang et ruines.



Orques

Les Orques sont méchants, brutaux, belliqueux et presque immunisés contre la douleur. Ils ont un corps musclé et massif, des épaules larges et puissantes, et ne laisseront pas une petite chose comme un bras perdu se mettre en travers d'un bon morceau. Ils sont bâtis pour le combat et n'aiment rien de plus que de le faire. Quand ils n'ont pas d'ennemis à combattre, ils s'attaquent à des groupes rivaux de Peaux-Vertes. S'il n'y a pas de groupe rival, ils se battront entre eux. Bien qu'ils ne soient pas aussi nombreux que les Gobelins, ils sont plus grands et plus durs, et ils le leur font savoir à chaque occasion. Les Orques peuvent atteindre une taille prodigieuse, avec des Orques plus grands, plus forts, plus résistants et plus agressifs, et donc plus prestigieux, car la puissance est égale à la loi dans leur société belliqueuse. Certains Orques chevauchent d'immenses sangliers au combat, un spectacle qui ne manque jamais de terrifier.

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

Traits: Armure 3,Animosité (peaux-Vertes) Belliqueux, Dure à Tuer, Infecté, Vision Nocturne, Arme+8
Optionnel: Insensible, Distance +8 (50), Taille (Grand)

Nous sommes les meilleurs. Nous ne sommes pas des Gobbos ou des Trollz stoopides, nous sommes bien'ard ! Et si quelqu'un dit qu'on ne l'est pas, on va piétiner Der Edz.

- Gurkkk Skulltaka, Chef Orque

Goblins

Maigrichon, vindicatif, agile et intelligent, l'instinct de conservation d'un gobelin ne doit jamais être sous-estimé. Bien que lâches, les Gobelins s'unissent volontiers si cela leur assure un avantage écrasant en nombre. Les Gobelins se joignent fréquemment aux armées orques (pas toujours par choix) en se servant opportunément du butin de guerre, tandis que d'autres s'occupent de la plupart des combats.



M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	25	35	30	30	20	35	30	30	20	20	11

Traits: Animosité (Peaux-Vertes), Armure 1, Peur (Elfes), Infecté, Vision Obscure, Arme+7
Optionnel: Arboricole, Haine (Nains), Vision Nocturne, Distance +7 (25), Venin

Des milliers de gobelins, monsieur, des milliers d'entre eux !
- Lieutenant Bromkopf, fantassin du 24e régiment de Reikland.



Snotlings

Créatures au cerveau de petits pois qui ressemblent à des chiots enthousiastes et incontrôlés, les Snotlings sont des charognards et des pilleurs naturels qui ramassent les os et les objets brillants partout où ils vont, ou reproduisant les exploits qu'ils voient.

Si les Gobelins ou les Orques les poussent dans le conflit, ils se battent en essaims puants, essayant de submerger leurs ennemis par le simple poids des nombres. Pour ce faire, ils trouvent toutes sortes de substances dégoûtantes et nocives, comme des champignons toxiques et des déchets corporels, à jeter sur leurs ennemis.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	25	15	25	20	20	30	-	15	30	-	7

Traits: Bestial, Infecté, Vision Nocturne, Taille (Petite), Arme+4
Optionnel: Brisé, Essaim, Entraîné (Brisé, Ramassé, Garde), Venin

LA MORT AGITÉ

Ni vivants, ni vraiment morts, les morts-vivants ne sont que les cadavres animés d'êtres jadis vivants, à qui l'on a accordé une vie impie à travers la discipline obscure de la Nécromancie, une parodie de la mort qui leur est propre. Les hordes de cadavres errants des morts agités se présentent sous de nombreuses formes, des cadavres réanimés de zombies et de squelettes aux fantômes et banshees spectraux hurlants, en passant par les seigneurs vampires manifestent leur malveillance.



Squelettes

Les squelettes sont les os sans chair de ces morts de longue date, réanimés par la magie noire pour marcher sur la terre comme des parodies des vivants. Ceux qui sont morts et n'ont pas été enterrés selon les rituels de Morr, le Dieu de la mort, peuvent être ressuscités sous cette forme par un nécromancien suffisamment puissant. Les squelettes se battront jusqu'à ce que leurs os soient brisés en morceaux. Ils n'ont pas de courage car ils n'ont pas peur. Ils ne peuvent pas être tués parce qu'ils ne sont pas vivants.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	25	25	30	30	20	20	25	-	-	-	12

Traits: Armure 2, Fabriquer, Vision Obscure, Peur 2, Insensible, Morts-vivants, Instable, Arme+7
Optionnel: Corruption (Mineure), Infectée, Territoriale



C'EST VIVANT ! VIVANT !

Les nécromanciens peuvent lever et commander les morts-vivants, mais ils sont eux-mêmes des mortels (quoique morbides et effrayants, obsédés par la conquête de la mortalité). Utilisez les attributs humains à la page 311 et ajoutez *Lanceur de Sort* (Nécromancie) pour créer un Nécromancien.



OPTIONS : DOMMAGE OS

Pour refléter la nature osseuse des squelettes, vous pouvez imposer une pénalité de -1 points de dégâts aux Blessures infligées par les armes sans le trait *Contondant*.

J'ai levé le couvercle lourd en espérant trouver le glorieux masque mortuaire doré de Khetanken. Mais nous avions été mal informés. Une main osseuse s'est levée et m'a attrapé le cou. Surpris, j'ai fait tomber le couvercle, et la main et l'avant-bras ont été sectionnés, emprisonnant la créature non-morte dans le sarcophage. Mais il s'est maintenu fermement, serrant mon cou pour que je puisse à peine respirer ! J'ai cru que j'allais mourir. Mais Sœur Célestine a jeté une partie de son eau sacrée par-dessus la chose, et elle est redevenue inanimée.
"Je m'en sers comme gratte-dos maintenant.

- Hubert Karter, Voleur de Tombeau

Zombies

Comme les squelettes, les zombies sont des créatures mortes-vivantes réanimées et liées entre elles par une magie fétide. Contrairement aux squelettes, ils sont morts si récemment qu'une grande partie de leur corps corporel existe toujours, pourrissant et leur chair malade s'affaisse sur leurs organes gonflés et miteux. Pendant qu'ils se battent, leur chair et leurs organes se détachent de leurs os, libérant une odeur nauséabonde et toxique, assez puissante pour retourner le ventre de tous les soldats sauf les plus endurcis d'entre eux.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	15	-	30	30	5	10	15	-	-	-	12

Traits: Fabriquer, Vision Obscure, Peur 2, Insensible, Morts-vivants, Instable, Arme+7 **Optionnel:** Armures, Corruption (Mineure), Malade, Distrayant, Infecté, Infesté, Territorial





MORT INQUIET

Toute créature morte-vivante avec le trait de fabriquer est liée magiquement à la magie noire. Ce sont soit des automates sans esprit réanimés par un nécromancien, soit des automates sans vie dans un endroit où Shyish, le vent magique de la mort, ou Dhar, la vile magie noire, se rassemble et stagne, transformant la mort en quelque chose de nouveau.



Loups Épouvantable

Quand la terre abandonne les morts, ce ne sont pas seulement les humains qui ressuscitent ; des parodies macabres de loups géants, aux yeux brillants, et des lambeaux de chair tombant de leurs carcasses en décomposition, les Loups Épouvantable rôdant la nuit pour leurs maîtres nécromancien. Dans le Reikland, on dit qu'ils errent dans les forêts hantées des Hägercrybs quand Morrslieb est plein, à la recherche de proies pour assouvir leur faim insatiable, maudits par un appétit de chair et un instinct accru pour l'odeur du sang.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
9	30	-	35	35	30	30	-	-	-	-	24

Traits: Armure 1, Fabriquer, Vision Obscure, Peur 2, Taille (Large), Foulée, Traqueur, Morts-vivants, Instable, Arme+6
Optionnel: Corruption (mineure), Distrayante, Infectée, Insensible, Territoriale

Ghouls de Crypte

Certaines des créatures les plus pitoyables de l'Ancien Monde, les Ghouls de la crypte sont des créatures laides, courbées, à la peau jaunâtre et sale, aux dents pointues et jaunes capables de déchirer la chair de leurs victimes. Les Ghouls sont attirés par les énergies magiques de Shyish et de Dhar, ce qui signifie en pratique qu'ils sont attirés par les cimetières et les cryptes, et autour des champs de bataille.



M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	30	-	35	30	30	35	25	20	20	5	11

Traits: Morsure+5, Infecté, Vision Nocturne, Arme+6
Optionnel: Bestial, Insensible, Venin



Varghouls

La plupart des vampires concilient leur besoin de sang avec un semblant de civilité et de décorum, se présentant comme l'aristocratie des morts-vivants. Cependant, certains évitent leur façade humaine, embrassant la bête à l'intérieur. Ces Varghouls sont sauvages et féroces, des créatures dépourvues de tout raffinement, entièrement abandonnées à l'auto-gratification animale. Ils se manifestent sous la forme d'une grosse bête bouffie, comme une chauve-souris, se régalant de leur besoin fondamental de sang.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
8	55	-	55	55	30	50	20	10	60	-	42

Traits: Armure 1, Bestial, Morsure+8, Peur 4, Vision Obscure, Haine (Vivant), Affamé,
Régénération, Taille (Grande), Morts-vivants, Vampirique, Arme+9
Optionnel: Corruption (mineure), Fuite, Fureur, Terreur 3, Territorial, Traqueur

Spectre de Cairn

Les Spectres de Cairn sont des esprits particulièrement puissants, les restes spectraux d'aspirants nécromanciens qui cherchaient à prolonger leur existence par magie noire. Dans la vie, ils avaient une forte volonté ; dans la mort, leur volonté malveillante les pousse à exercer une vengeance effrayante sur les âmes brûlantes des vivants. Beaucoup de ces Spectres hantent les cairns brumeux qui parsèment le paysage de l'Empire, tels que les Hägercrybs tombés.



M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	35	-	35	30	15	30	25	25	50	15	14

Traits: Étreinte Glaciale, Vision Obscure, Éthéré, Terreur 3, Morts-vivants, Instable, Arme+9
Optionnel: Bestial, Champion, Insensible, Territorial

Banshees de Tombes



Les Banshees de la Tombe sont les restes spectraux de sorcières autrefois puissantes dont l'esprit est imprégné de l'énergie fétide de dhar . Leur vie après la mort est tourmentée par la perte et l'amertume, un vide béant dans leur âme qui les pousse à relâcher des hurlements terrifiants et déchirants assez puissants pour rendre ceux qui l'entendent folle, ou même pour arrêter leur cœur

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	30	-	30	30	20	30	30	25	40	20	13

Traits: Vision Obscure, Éthéré, Hurlement Fantomatique, Terreur 3, Morts-vivants,
Instable, Arme+7
Optionnel: Bestial, Fuite, Fureur, Insensible, Territorial

Vampires

Les vampires se considèrent comme les maîtres de la nuit. Beaucoup peuvent passer pour des êtres humains, certains fonctionnant même pendant de longues périodes parmi les vivants. Malgré leur apparence extérieurement humaine, aucun cœur ne bat sous leur peau pâle, et au lieu d'une faim mortelle, ils possèdent une soif constante de sang. Tous les vampires de l'Ancien Monde descendent en fin de compte d'anciennes lignées de sang qui ont pris naissance il y a des millénaires, loin au sud. Bon nombre d'entre eux sont extrêmement fiers de leur héritage et des traits et traditions qui les distinguent des autres. Les vampires de lignées différentes sont souvent des rivaux amers, mais ils sont assez astucieux pour s'unir quand il le faut pour affronter de plus grands ennemis.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	60	40	50	40	50	70	40	40	60	40	19

Traits: Morsure+8, Vision Nocturne, Morts-vivants, Vampirique, Arme+9
Optionnel: Bestial, Champion, Corruption (mineure), Vision Obscure, Dure à Tuer, Distrayant, Peur, Vol, Frénésie, Fureur, Affamé, Corruption mentale, Insensible, Pétrifiant, Génération, Magie (Mort ou Nécromancie), Traqueurs, Marcher sur les Mures.



FANTÔMES

Les fantômes sont les esprits des âmes tourmentées qui sont mortes avec des histoires inachevées. Tout comme les squelettes et les zombies, les fantômes peuvent être convoqués par des vampires ou des nécromanciens, ou peuvent hanter des zones imprégnées de Dhar . Dans des circonstances exceptionnelles, des esprits particulièrement motivés peuvent se frayer un chemin à partir du royaume de Morr dans la poursuite de leurs propres affaires, bien que de tels événements attirent rapidement l'attention du culte de Morr, ou des magistères de l'Ordre Amethyste. Lorsqu'ils sont convoqués par les arts nécromantiques, les fantômes se rassemblent en essaim, formant de grandes armées d'esprits qui sautent et plongent parmi leurs ennemis, répandant la peur et le désarroi dans leur sillage.



M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	30	-	30	30	10	30	20	15	15	-	10

Traits: Vision Obscure, Éthéré, Peur 2, Morts-vivants, Instable, Arme+6
Optionnel: Bestial, Fureur, Haine, Essaim, Territorial

ESCLAVES DES TÉNÈBRES

Chaos. Le mot même suffit à envoyer des gens superstitieux se précipiter vers le temple de Sigmar, faisant le signe du marteau quand ils fuient. Mais, pour tous les bons citoyens de l'Empire craignent l'invasion du Chaos ou l'attaque des Hommes-Bêtes, le vrai danger se trouve dans les frontières de l'Empire ; les cultistes rôdent dans les caves, les nobles corrompus traitent avec des Démons, les habitants ignorants font offrandes de leurs enfants mutés plutôt que les tue rapidement et grossissent sans le savoir les rangs des armées de ces Damnés.

HOMMES-BÊTES LES ENFANTS DU CHAOS

Les hommes-bêtes sont des hybrides grotesques d'animaux et d'humains. Ils se considèrent comme les vrais enfants du Chaos, bénis par les Dieux Noirs avant toutes les autres espèces. Leurs troupeaux sauvages hantent les forêts, se rassemblent en troupeaux et se prosternent devant des autels profanes en pierre recouverts d'excréments.



GORS

Les Gors, les Hommes-Bêtes les plus communs, hantent presque toutes les forêts de l'Ancien Monde. Leur apparence varie considérablement, mais tous combinent des traits bestiaux et humains, souvent avec la tête et les pattes des chèvres et le torse et les bras des humains. La seule caractéristique que tous les Gor possèdent universellement est une grande paire de cornes (plus elles sont grandes, mieux c'est, car elles indiquent le statut des Hommes-Bêtes) un trait qui les distingue de Ungor et Turnskins). Les plus grands Gors sont connus sous le nom de Bestigors.

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

Traits: Arboricole, Armure 1, Fureur, Cornes +6, Vision Nocturne, Arme+7
Optionnel: Armure 2, Corruption (mineure), Maladie (variole de la meute), Infectée, Infesté, Mutation, Taille (grande), Lanceur de Sots (Bêtes)



Ungors

Les Ungors ont des vestiges de cornes ou des cornes très courtes et sont donc à peine considérés "Gor" par le reste du troupeau. Certains ont même des visages ressemblant à des humains, ce qui en fait des infiltrateurs efficaces, mais aussi une cible pour le ridicule. En effet, les Ungors sont mal traités par les Gors, et sont souvent rabougris ou mal nourris par rapport à leurs frères à cornes , ce qui en fait des êtres amers désireux de faire retomber leur jalousie sur autrui.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	35	30	30	35	30	35	25	25	35	25	12

Traits: Arboricole, Vision Nocturne, Arme+6
Optionnel: Armure 1, Corruption (mineure), Maladie (variole de la meute), Infecté, Infesté, Mutation, Distance + 7 (25), Taille (petite)



Minotaurs

Les Minotaures son massifs et monstrueux, semblables à des taureaux, dominent même les plus grands Bestigors. Les troupeaux avec un grand contingent de Minotaures se considèrent particulièrement bénis par les Dieux Noirs. Les hommes-bêtes se rassemblent autour des Minotaures car leur présence imposante donne du courage.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	45	25	44	45	20	35	25	20	30	15	30

Traits: Cornes+9, Affamé, Vision Nocturne, Taille (Grand), Arme+9
Optionnel: Arboricole, Belliqueux, Corruption (mineure), Maladie (variole de la meute), Furie, Infecté, Infesté, Mutation



Bray-Shaman

Bray-Shaman est né avec la capacité instinctive d'exercer les pouvoirs du Chaos, qu'il déploie avec une terrifiante capacité. Unique parmi les Hommes-Bêtes, ils n'ont jamais besoin de se défendre des autres membres de leur troupeau, comme aucun n'oserait faire du mal à un Bray Shaman, comme on croit que ce sont les Dieux Noirs eux-mêmes qui parlent à l'aide de leur volonté.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	40	30	30	45	40	35	25	30	50	30	16

Traits: Arboricole, Corruption (mineure), Fureur, Cornes+6, Vision Nocturne, Magie (Bêtes, Tout Chaos, Mort ou Ombre), Arme+7
Optionnel: Maladie (variole de la meute), Infectée, Infesté, Mutation, Taille (grande)

LES CULTISTES, LES PERDUS ET LES DAMNÉS

Comme une poutre pourrie sous des murs blanchis à la chaux, un ennemi terrible se cache discrètement à l'intérieur de l'Empire. Dans chaque province et ville, les hommes et les femmes sont séduits par les attraits subtils du Chaos, séduits par la promesse du pouvoir, de la connaissance, de la force ou de la délivrance.

Mutants

L'un des des destins les plus tragiques d'un être humain est de succomber à l'influence mutante du Chaos. Cela peut se produire sans rime ni raison, et même des bébés peuvent naître mutants. Lorsqu'une telle situation se produit, de nombreux parents se rendent compte qu'ils ne sont pas capables de faire preuve de la volonté de tuer leurs enfants, alors abandonnent plutôt leur progéniture dans les bois, soit pour se faire tuer ou accueillir par des mutants ou d'autres Hommes-Bêtes. Aussi innocents qu'ils soient, tous les mutants sont une source de terreur pour le commun des mortels, donc la plupart tombent aux mains des Dieux Noirs, abandonnés et aigris, ou mettent fin à tout cela avant qu'il soit trop tard.



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

Traits: Corruption (mineure), Mutation, Arme+7
Optionnel: Tous les Traits de Créatures



OPTIONS : L'ENNEMIS INTÉRIEUR

Les cultistes et les mutants ont tendance à se cacher à la vue de tous, et la plupart sont, ou étaient, des membres ordinaires de la société. Ainsi, les orientations de Peuples du Reikland pour la création des PNJ à la page 311 fournissent un point de départ alternatif.



Cultists

Pour ceux qui ne sont pas touchés par le fléau du Chaos, cela semble horriblement étranger, mais pour ceux qu'il affecte, chaque pas vers la damnation, chaque idée qui les rapproche du Chaos, semble non seulement logique, mais inévitable. Certains adeptes particulièrement dévoués de cultes proscrits reçoivent de leurs dieux des " cadeaux ", des mutations fétides qui assureront leur mort si les chasseurs de sorciers découvrent leur secret.

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

Traits: Arme+6
Optionnel: Armure 1, Corruption (mineure), Mutation, Magie (chaos)

Guerriers du Chaos

Des brutes costauds lourdement blindées, ornées de pointes et de symboles larmoyants de leurs dieux, les Guerriers du Chaos ne sont clairement plus humains. Il ne reste rien de leurs vies antérieures, ils existent pour servir leur sombre protecteur et rien de plus. Alors que la plupart des guerriers du Chaos sont des maraudeurs exaltés venant de pays loin au nord, quelques cultistes choisis peuvent recevoir un trophée d'armure du Chaos des Dieux Noirs, leur offrant un grand pouvoir, au prix de ne plus retirer cette armure tant qu'ils vivent. Comme peu de guerriers sont leurs égaux, et aucun chevalier n'est mieux protégé, leur vie est souvent très longue.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	55	30	45	45	45	55	30	35	55	25	17

Traits: Armure 5, Champion, Corruption (mineure), Arme+8
Optionnel: Belliqueux, Maladie, Distrayant, Frénésie, Corruption mentale, Mutation, Magie (Chaos)



Dans le nord redouté se trouve le plus grand danger. C'est le produit d'un autre lieu, d'une autre époque, libéré sur nous par le malheur et l'erreur des dieux morts depuis longtemps. Elle saisit affamée pour notre monde, tremblant d'attente, envoyant des hordes du peuple le plus guerrier et le plus jaloux de tous : notre propre famille, les tribus de l'Homme.

- Phitzer, Sorcière Wissenlander

DÉMONS, LES HÔTES MURMURANTS

Les démons sont des horreurs blasphématoires des royaumes du Chaos, la volonté impie des dieux du Chaos qui se manifeste Sur le Reikland, les Démons n'apparaissent probablement que s'ils sont convoqués par les Cultistes des Puissances Ruineuses. Bien qu'il soit peu probable que leur présence dure aussi longtemps que le royaume matériel répugne à leur existence, les ravages qu'ils font sont si profonds qu'aucun de ceux qui rencontrent des Démons ne peut oublier l'expérience, fracturant leur esprit.

Alors que la plupart des Démons doivent allégeance à l'un des quatre Dieux du Chaos, certains sont de simples bêtes de l'Aethyr, ne possédant aucune volonté particulière, se répandant dans l'Ancien Monde dans une frénésie de destruction dès qu'ils le peuvent. Seuls quatre exemples de Démons sont donnés ici (deux Petits Démons et deux Princes Démons) mais tout autre Démon dont vous avez besoin peut facilement être crée à l'aide des Traits de Créatures.

Sanguinaires de Khorne

Les Sanguinaires de Khorne, choisies par Khorne, sillonnent les champs de bataille de l'Ancien Monde, emportant crânes et vies en l'honneur du Dieu du sang. Des dents tranchantes et aiguës en forme d'aiguilles dépassent des visages monstrueux et cornés. Leur peau rouge sang est dure comme du cuivre, forgée sur l'enclume d'une guerre incessante. Chaque Sanguinaire porte une lame Hellblade, une lame méchamment tranchante, trempée dans le sang, qu'elle manie avec un déchaînement imprudent, se livrant à la douce sensation d'un massacre impitoyable.



M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
5	55	35	45	35	60	40	30	25	70	15	17

Traits: Armure 5, Champion, Griffes, Corruption (Modérée), Démoniaque 8+, Peur 3, Frénésie, Cornes+8, Insensible, Instable, Arme+9



Demonettes de Slaanesh

Comme toutes les créatures du Prince de la Douleur et du Plaisir, les Demonettes de Slaanesh sont à la fois belles et horribles. Possédant une allure surnaturelle qui défie tout sens et toute rationalité, ils rendent leurs ennemis impuissants à résister, tant ils sont enchantés par la sensualité profane de leurs formes monstrueuses. Ils ont une peau crémeuse et pâle et de grands yeux noirs de jais. Des cheveux sauvages, fluides et anormalement colorés ornent leurs couronnes délicates. Au lieu de leurs mains, leurs bras minces se terminent par des griffes sinueuses en forme de pince de crabe.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	60	50	40	30	65	60	35	30	70	45	17

Traits: Champion, Corruption (modérée), Démoniaque 8+, Distrayant, Peur 2, Vision Nocturne, Instable, Arme+9

PRINCES DÉMON

Le but ultime de tous les champions du Chaos est l'apothéose : accéder au rang de Démon et servir leur maître pour l'éternité en tant que Prince Démon dans le Royaume du Chaos. Puissantes figures de grand pouvoir, les Princes Démons sont de terribles ennemis que même les plus grands héros de l'Empire se refusent à affronter.



Slenderthigh Fouetlangue – Prince Démon de Slaanesh

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	95	110	115	120	100	95	40	70	85	85	86

Traits: Armure 1, Champion, Corruption (Major), Démoniaque 8+, Distrayant, Cornes+15, Vision Nocturne, Taille (grand), Magie (Slaanesh), Terreur 3, Instable, Arme+16

Fr'hough Bouchesoufle – Prince Démon de Nurgle

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	70	35	120	150	50	20	30	85	120	50	108

Traits: Armure 4, Souffle+12 (Corrosion), Corruption (Major), Démoniaque 7 +, Vision Obscure, Maladie (Variole purulente), Cornes+14, Infecté, Infesté, Taille (Grand), Magie (Nurgle), Terreur 3, Instable, Arme+15

LES DÉTESTABLES HOMMES RATS

Les skavens sont une espèce malveillante d'hommes-rats vivant sous les pieds de tous, observant, attendant patiemment. Ils vivent dans les égouts et les tunnels sous les villes de l'Empire et sont si rarement vus que ceux qui les dépeignent comme de simples Hommes-Bêtes ou des Mutants. Peu de gens se doutent de la sinistre vérité : un Empire Souterrain existe juste sous leurs pieds, ses tunnels s'étendent entre chaque ville de l'Ancien Monde et au-delà.

La société Skaven est construite sur le dos des esclaves capturés dans l'Ancien Monde. A l'appui de cela, de nombreux Humains louches fournissent des esclaves et de la Malpierre en échange de faveurs douteuses et de connaissances secrètes : car le réseau d'espions Skaven est vaste et omniprésent.

Conscients de la position délicate qu'ils occupent, se régalant des entrailles souterraines d'autres sociétés, les Skavens protège leurs secrets par tous les moyens nécessaires. Ceux qui sont assez fous pour parler ouvertement d'une civilisation complexe d'hommes-rats sensés se retrouvant sous les rues pavées de l'Empire peuvent mourir dans un caniveau, victime malheureuse d'un accident peu plausible.

Je n'ai jamais rien vu. Il n'y avait pas d'homme à rats, vous entendez ? Juste de la malchance. Wilbur a glissé et est tombé, c'est tout. Il est tombé d'une échelle sur son propre couteau. Dix fois. Pas de chance, c'est tout.

– Kristiana Fellger, responsable des égouts à la retraite

Guerrier des Clans



La plupart des Skavens sont des Guerrier des Clants, issus de l'un des nombreux clans complexes de Skavens qui se chamaillent, se querellent, et finalement se battent entre eux. Ils agissent généralement sur les ordres des Skavens de statut supérieur, mais sont toujours à la recherche d'un moyen d'obtenir une meilleure position, le plus souvent par trahison. Ils s'habillent habituellement de cuir moisi ou de tissu sale, avec des morceaux de métal rouillé et terni servant d'armure de fortune. Les Guerriers des Clants sont souvent envoyés comme éclaireurs ou pilleurs pour chercher des biens, chercher de la Malpierre, ou faire des raids à la recherche d'esclaves.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
5	30	30	30	30	40	35	30	30	20	20	11

Traits: Armure 2, Infecté, Vision Nocturne, Arme+7 **Optionnel:** Maladie (fièvre de rat), Mutation, Crientif, Discrétion, Pisteur



Vermines de Choc

Les combattants d'élite des Skavens sont les Vermines de choc : plus gros, plus forts, plus coriaces et plus disciplinés que les Guerriers des clans. Ils serviront de base à toute attaque majeure et constitueront les gardes du corps d'importants Skaven. Les Vermines de choc sont généralement bien armés et cuirassés, arborant des combinaisons d'armes que leur clan préfère.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
5	45	35	35	35	55	50	30	30	25	20	11

Traits: Armure 4, Infectés, Vision Nocturne, Arme+8
Optionnel: Maladie (fièvre de rat), Mutation, Pisteur



Rat Ogres

Les Ogres Rats sont des brutes monstrueuses, élevées dans les cavernes sombres de l'Empire Souverain par les dresseurs fous des chefs de meute du Clan Molder. Ils sont stupides, mais lorsqu'ils sont conduits par leurs maîtres Skaven, ils sont intrépides et implacables au combat. Rarement rencontrés seuls, ils ont tendance à accompagner les Prophète Gris, ou d'autres Skavens de rang, servant de garde du corps.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
5	35	10	55	45	35	45	25	10	25	15	30

Traits: Armure 1, Infecté, Vision Nocturne, Taille (Grand), Stupide, Arme+9
Optionnel: Corruption (mineure), Vision Obscure, Maladie (fièvre de rat), Infesté, Mutation, Queue+8, Traqueur, Entraîné (Brisé, Garde, Monture, Guerre)

TRAITS DE CRÉATURES

Ce sont les traits des créatures. Utilisez-les pour créer des PNJ uniques.

Effrayé (cible)
La créature a peur de la cible. Voir page 190 pour les règles de peur.

Amphibie
La créature est à l'aise dans l'eau. Il peut ajouter son Bonus d'Agilité à la SL de tous les Tests de Natation et se déplacer à pleine vitesse dans l'eau.

Arboricole
La créature est à l'aise dans les forêts. En forêt, il ajoute son Bonus d'Agilité à la SL de tous les Tests d'Escalade et de Discrétion.

Animosité (cible)
La créature n'aime pas la cible. Voir page 190 pour les règles d'Animosité.

Armure (Valeur)
La créature est protégée par une armure ou une peau épaisse. Elle a des Points d'Armure de Valeur sur tous les Localisations.

Belliqueux
La créature adore gagner un combat. Tant qu'il a plus d'Avantage que son adversaire, il est Immunisé à la Psychologie.

Bestial
La créature n'a ni pensée ni langage rationnel. Elle s'éloigne du feu et acquiert un état brisé si elle est frappée par lui. En défense, il n'utilise que la Compétence d`Esquive. Si elle perd plus de la moitié de ses Blessures, elle tentera de fuir, sauf si elle protège ses petits ou si elle a le Trait Territoriale. Si c'est le cas, il entre en Frénésie (voir page 190). Les créatures bestiales n'ont aucune caractéristique de Sociabilité

Gros
La créature est un grand exemple de son espèce. Il reçoit +10 de Force et d'Endurance, et -5 d'Agilité.

Morsure (Valeur)
A son tour, la créature peut faire une Attaque Gratuite en dépensant 1 Avantage. Les dégâts de l'attaque sont égaux à la Valeur de Dégâts et incluent déjà le Bonus de Force de la créature.



ATTAQUES GRATUITES
Une Attaque Gratuite est une attaque normale CT ou CC qui n'utilise pas votre Action pendant votre Tour.

Béni (Divers)
La créature est bénie et peut promulguer des bénédictions ; la divinité correspondante est indiquée entre parenthèses.

Bondir
La créature peut bondir haut, peut-être avec des membres puissants, de la magie ou des ailes trapues. En chargeant ou en courant, il double sa caractéristique de mouvement et peut ignorer tous les terrains et personnages intermédiaires lorsqu'il saute par-dessus eux.

Souffle Distant (Type)
Le souffle de la créature est une arme puissante. A son tour, pour le coût de 2 Avantage, il peut activer son Souffle comme une Attaque Gratuite. Choisissez 1 cible qu'il peut voir à moins de 20 mètres du Bonus d'Endurance. Tous les personnages se trouvant à l'intérieur de la zone du bonus de Force de cette cible sont touchés, ainsi que tous les personnages se trouvant entre la créature et la cible. Effectuez un **Test CT/d'esquive** contre toutes les cibles affectées (le seul jet de la créature auquel chaque cible individuelle s'oppose). Toutes les cibles qui échouent subissent des dégâts égaux à la Valeur de l'attaque. De plus, si le Trait est marqué avec l'un des types suivants entre parenthèses, appliquez les règles associées.

- **Froid:** Les cibles gagnent une Condition*Étourdie* pour chaque 5 Blessures complètes subies (minimum de 1).
- **Corrosion:** Tous les Armures et Armes transportés par les cibles affectées subissent 1 Dégâts.
- **Feu:** Toutes les Blessures causées ignorent les Points d'Armure. Les cibles ont une Condition*Enflammée.*
- **Electricité:** Toutes les Blessures causées ignorent les Points d'Armure. Les cibles ont une Condition*Étourdie.*
- **Poison:** Toutes les Blessures causées ignorent les Points d'Armure. Les cibles obtiennent une Condition *Empoisonnée.*
- **Fumer:** La zone se remplit de fumée, bloquant la ligne de vue pour le Bonus d'Endurance Rounds.

La créature est immunisée contre son propre souffle . Cette attaque est magique.

Brute
La créature est lourde et brutale. Il reçoit -1 Mouvement, -10 Agilité, et +10 Force et Endurance.

Champion
La créature est un guerrier extraordinairement habile. Si elle gagne un Test Opposé en défense en mêlée, elle peut causer des dégâts comme si elle était l'attaquant.

Étreinte Glaciale
Le toucher de la créature refroidit l'âme de l'ennemi. Pour le coût de 2 Avantage et de son Action, il peut tenter un **Test opposer CC/Mêlée ou Esquive.** Si elle gagne, la cible perd 1d10 + SL Blessures sans modification pour le Bonus de d'Endurance ou les Points Armures. Cette attaque est magique.

Astucieux
La créature a l'esprit particulièrement vif. Il reçoit +20 Intelligence et +10 Instinct.

Sang-Froid
La créature a le sang-froid et réagit lentement. Il peut inverser tous les Tests de FM qui ont échoué.

Constriction
La créature peut serrer et écraser sa proie. Tout jet réussi donne à la cible une Condition Enchevêtrer. La créature peut alors entrer dans un Attraper si elle le souhaite. Voir page 163.

Fabriquer
La créature est une construction magique, tout à fait insensée, liée entre elle par des liens magiques. Il n'a aucune caractéristique d'intelligence, de force mental ou de sociabilité, et n'a jamais besoin de les tester. S'il n'a pas de Mage pour le contrôler, ou s'il ne possède pas le Trait Territorial, il serpente sans réfléchir, suivant les flux de la magie ambiante. Dans le but de calculer ses Blessures, elle utilise son Bonus de Force quand un Bonus de FM est requis. Toutes ses attaques sont magiques.

Sang Corrosif
Le sang de la créature est corrosif. Chaque fois qu'elle est Blessée, le sang éclabousse et toutes les cibles Engagées avec elle prennent 1d10 Blessures modifiées par le Bonus d'Endurance et les Points d'Armure, jusqu'à un minimum de 1.

Corruption (Force)
La créature est souillée par le Chaos, ou peut-être imprégnée de magie noire. La force de la corruption est indiquée entre parenthèses. Voir page 182.

Rusée
La créature est exceptionnellement rusée. Il reçoit +10 Sociabilité, Intelligence et Instinct.

Vision Obscure
La créature peut voir dans l'obscurité comme la lumière du jour.

Démoniaque (Cible)
L'essence de la créature est de la magie brute et les ichor impies traversent ce qui se passe dans ses veines. Les créatures démoniaques n'ont pas besoin des conditions préalables à la vie: nourriture, eau, air…

Toutes ses attaques sont *magiques* . Lancez 1d10 après avoir reçu un coup, si la créature lance le chiffre cible ou plus, le coup est ignoré, même si c'est un coup critique. Si la créature est réduite à 0 Blessures, son âme retourne immédiatement dans les royaumes du Chaos, la retirant du jeu.

Dure à Tuer
Peu importe à quel point la créature est touchée, elle se relève. Toutes les blessures critiques qui n'entraînent pas la mort peuvent être guéries ; il suffit d'attacher les parties du corps nécessaires aux bons endroits, peut-être avec des agrafes ou de grosses pointes pour les maintenir en place, et ça va aller. Même la " mort " peut être " guérie " si les parties appropriées, comme une tête perdue, sont attachées au corps. Si la mort survient et que toutes les parties sont en place, il peut tenter un T**est de Résistance Stimulant (+0)** exigeant un **SL de 6** au début de chaque round pour le Bonus Endurance Rounds après la mort. Si un test est réussi, la créature renaît à la vie avec 1 Blessure.

Maladie (Type)
La créature porte la maladie listée. D'autres devront tester si nécessaire pour la contraction. Voir page 186.

Distrayant
Cette créature distrait ou embrouille ses ennemis, peut-être en exsudant un musc soporifique ou une puanteur nauséabonde, ou peut-être que son apparence est bizarrement horrifiante. Toutes les cibles vivantes dans un nombre de mètres égal à son Bonus d'Endurance subissent une pénalité de -20 à tous les Tests. Une cible ne peut subir cette pénalité qu'une seule fois, quel que soit le nombre d'ennemis gênants qu'il y a.

Elite
Cette créature est un vétéran au visage dur. Il reçoit +20 en CC, CT et FM.

Éthéré
La forme de la créature est insubstantielle, lui permettant de passer à travers des objets solides. Il ne peut être endommagé que par des attaques magiques.

Rapide
La créature se déplace à une vitesse inattendue. Elle reçoit +1 de Mouvement et +10 d'Agilité.

Peur (Valeur)
La créature provoque une Peur surnaturelle chez les autres créatures, avec une force égale à sa Valeur. Voir page 190.

Vol (Valeur)
En tant que mouvement de la créature, elle peut voler jusqu'à des mètres de ça Valeur. Lorsqu'il vole, il ne tient pas compte de tous les terrains, obstacles ou personnages intermédiaires. A la fin du mouvement, il décide s'il a atterri ou s'il vole encore. Il peut utiliser ce coup pour charger. S'il commence son tour de vol, il doit choisir de Voler pour son Mouvement. S'il ne peut pas le faire, le MJ décide jusqu'où la créature tombe (voir page 166).

Lorsque vous le ciblez, mesurez la distance horizontale comme d'habitude, puis augmentez la portée d'un échelon. Ainsi, un tir à longue portée deviendrait un tir à portée extrême, et s'il est à portée extrême, il ne peut pas être touché.

En vol, il subit une pénalité de -20 à toutes les tentatives de combat à distance car il saute et roule dans le ciel.

Frénésie
La créature peut être *Frénétique* . Voir page 190.

Fureur
La créature peut se déchaîner en une rage dévorante. Il peut dépenser tout son Avantage (minimum de 1) pour devenir sujet à la Haine aux adversaires au combat rapproché. Si la créature a au moins 3

Avantages, elle peut dépenser tout son Avantage pour devenir sujette à la *Frénésie* . Voir page 190.

Hurlement Fantomatique
La créature peut émettre un hurlement glacial, capable de tuer ceux qui l'entendent. A son tour, la créature peut dépenser tout son Avantage (minimum de 2), pour déchaîner un cri hideux comme une Attaque gratuite.

Toutes les cibles vivantes dans un rayon d'un nombre de mètres égal à l'Instinct de la créature gagnent immédiatement 3 Conditions de *Surdité* et subissent 1d10 Blessures sans compter les Points d'Armure et le Bonus d'Endurance. Les personnes affectées doivent également réussir un **Test de Résistance Moyen (+20)** ou obtenir une Condition *Brisée*.

Robuste
Cette créature peut subir plus de dégâts que la plupart des autres. Augmenter ses Blessures d'un nombre égal à son Bonus d'Endurance (appliqué avant tout modificateur de Taille).

Haine (cible)
La créature déteste vraiment la Cible. Voir Haine à la page 190.

Cornes Valeurs (Aspect)
La créature a des cornes ou un autre appendice pointu (si son caractère de cornes représente une fonctionnalité), il sera noté entre parenthèses. Lorsque la créature obtient un Avantage pour Charger, elle peut faire une Attaque Gratuite avec ses Cornes, effectuée normalement, en utilisant sa Valeur de Dégâts pour calculer les dégâts (son Bonus de Force est déjà inclus).

Affamé
La créature a toujours faim de viande fraîche. S'il tue ou neutralise un adversaire vivant (ou s'il croise un nouveau corps), il doit réussir un **Test de Force Mental moyen (+20)** ou perdre son prochain Action et mouvement.

Immunité (Type)
La créature est complètement immunisée contre un certain type de dommage, comme le poison, la magie ou l'électricité. Tous les Dommages de ce type, y compris ceux causés par une Blessure Critique, sont ignorés.

Immunité à la Psychologie
Qu'elle soit courageuse, excessivement stupide, ou simplement prise dans l'instant présent, la créature est tout à fait intrépide. Il ignore les règles de la psychologie. Voir page 190.

Infectés
La créature, ou son arme, est porteuse d'une méchante infection. S'il fait perdre des Blessures à un adversaire vivant, il doit réussir un **Test de Résistance Facile (+40)** ou contracter une *Blessures Suppurante* (voir page 187).

Infestée
La peau de la créature est infestée de puces mordantes ou similaires. Tous les adversaires subissent une pénalité de -10 pour le frapper au combat en mêlée car les parasites les distraient et les submergent.

Chef
La créature est un chef expérimenté. Il reçoit un bonus de +10 à la Sociabilité et en Force Mental. **Note:** ce Trait ne peut pas être pris par les créatures avec le Trait Bestial.

Magique
La créature est entourée de magie. Toutes ses attaques comptent comme magiques, ce qui signifie qu'il peut nuire à des créatures qui ne sont sensibles qu'aux attaques magiques.

Résistance à la Magie (Valeur)
La magie a un effet réduit sur la créature. La SL de tout sort qui l'affecte est réduite de la Valeur indiquée. Ainsi, *Résistance Magique* 2 réduirait la SL de 2.

Corruption Mentale
La créature a le Chaos à l'esprit. L e tableau sur la corruption mentale se trouve à la page 185.

Miracles (Variés)
La créature peut faire des miracles ; la divinité correspondante est indiquée entre parenthèses.

Mutation
La créature est " bénie " par une mutation. Lancer sur le tableau sur la corruption physique qui se trouve à la page 184.

Vision Nocturne
La créature a le talent de *Vision Nocturne*. Voir page 141.

Insensible
La créature ne ressent aucune douleur ou peut l'ignorer. Toutes les pénalités de non-amputation subies par les blessures critiques sont ignorées, bien que les conditions soient subies normalement.

Regard Pétrifiant
Le regard de la créature peut transformer la chair en pierre. Pour son Action, il peut dépenser tout son Avantage pour déchaîner son regard (minimum de 1). La créature effectue un **Test Opposée CT/Instinct,** en ajoutant 1 SL par Avantage dépensé. Son adversaire gagne 1 Condition Étourdie pour 2 SL par laquelle il gagne. Si elle gagne d'au moins 6 SL, sa cible est définitivement transformée en pierre.

Si la cible est un lanceur de sorts, le test peut être Opposé avec la Langue (Magick) au lieu de l'Instinct car les contres sorts peuvent être lancés.

Préjudice (Cible)
La créature n'aime pas la Cible. Voir page 190 pour les règles sur les Préjudices.

Distance (Portée)
La créature a une arme à distance. L'arme inflige des Dommages égaux à la Valeur et la portée en mètres est indiquée entre parenthèses.

Piétinement
Pour son Mouvement, la créature peut faire une attaque de piétinement si elle est plus grande que son adversaire (voir Taille).

Régénérez

La créature est capable de guérir à un rythme extraordinaire, même en régénérant des organes coupés. Au début de chaque round, s'il lui reste plus de 0 Blessures, il régénère automatiquement 1d10 Blessures. S'il lui reste 0 Blessures, il régénère une seule Blessure sur un résultat de 1d10 de 8+. Si jamais elle obtient un 10 pour se régénérer, elle régénère également complètement une Blessure Critique, perdant ainsi toutes les pénalités et Conditions qui lui sont associées. Les Blessures Critiques ou les Blessures causées par le Feu ne peuvent pas être régénérées et doivent être enregistrées séparément.



UTILISER LA TAILLE

Si vous souhaitez utiliser la Taille pour agrandir une créature (par exemple convertir une Araignée Géante en Araignée Gigantesque) augmenter la Force et l'Endurance de +10 et réduire l'Agilité de -5 par taille que vous augmentez . Inversez cette opération si vous souhaitez réduire la taille d'une créature.

Taille (Divers)

Ce trait représente des créatures dont la taille diffère de celle du gibier standard (c.-à-d. à peu près de taille humaine). Il y a sept degrés de Taille, allant du minuscule au monstrueux.

Taille	Examples
Minuscule	Papillon, Souris, Pigeon
Petit	Chat, Faucon, Bébé Humain
Minime	Rat Géant, Halfling, Enfant Humain
Moyen	Nain, Elfe, Humain
Grand	Cheval, Ogre, Troll
Enormes	Griffon, Wyvern, Manticore
Monstrueux	Dragon, Géant, Grand Démon

Modificateurs de Taille au Combat

Si plus grand:

- Ses armes gagnent la Qualité Endommagent si la créature fait un Degré de Taille de plus, et Impact si elle fait deux Degrés de Taille de plus.
- Il multiplie les Dommages causés par le nombre de degrés de taille plus grand (ainsi, 2 degrés =×2, 3 degrés =×3, et ainsi de suite) ; cette multiplication est calculée après que tous les modificateurs ont été appliqués.
- Toutes les frappes réussies contre des cibles plus petites activent la règle du Coup de Grâce, même si la cible survit (voir page 160).

Si plus petit:

- Il gagne un bonus de +10 pour toucher.

Se Défendre Contre les Grandes Créatures

Vous subissez une pénalité de -2 SL pour chaque degré de taille plus grand que celui de votre adversaire lorsque vous faite un Teste Opposé de mêlée pour vous défendre . Il est recommandé d'esquiver un Géant quant il balance un arbre, au lieu de le parer !

Peur et Terreur

Si la créature est perçue comme agressive, elle provoque la peur chez toute créature plus petite qu'elle, et la terreur chez toute créature deux degrés de taille plus petite. Le classement de la peur ou de la terreur est égal à la différence du degrés de taille. Donc, si la créature est Grande, et que son adversaire est Petite, cela causera Terreur 2. Voir page 191.

Se Déplacer au Combat

Une créature plus grande ignore la nécessité de se désengager si elle souhaite abandonner le combat en mêlée ; au lieu de cela, elle écarte les petits combattants du chemin, se déplaçant où elle veut.

Force Opposée

Pendant les Tests de **Force Opposée** (et similaires), si une créature est plus grande de 2 degrés ou plus, elle gagne automatiquement. Si une créature est plus grande d'un degrés de taille, la plus petite créature doit lancer un Critique pour se défendre contre ce jet. Si c'est le cas, la SL est comparée comme d'habitude. Tous les autres résultats signifient que la créature la plus grande gagne.

Piétinement

Les créatures qui sont plus grandes que leurs adversaires peuvent faire un Piétinement comme Attaque Gratuite, en dépensant 1 Avantage, en frappant vers le plus bas ou en chassant les petits ennemis de leur chemin. Cette attaque inflige des dégâts égaux à son Bonus de Force.

Blessures

Les créatures plus grandes ont plus de blessures:

Taille	Bléssures
Minuscule	1
Petit	Bonus Endurance
Minime	(Bonus Endurance x2) + Bonus de Force mental
Moyen	Bonus de Force+(Bonus Endurancex2) + Bonus Force Mental
Grand	(Bonus Force+(Bonus Endurance x2) + Bonus Force Mental) ×2
Enormes	(Bonus Force+(Bonus Endurance x2) + Bonus Force Mental)×4
Monstrueux	(Bonus Force+(Bonus Endurance x2) + Bonus Force Mental) ×8

Craintif
La créature est facilement effrayée par la magie ou les bruits forts. Si cela se produit, il reçoit +3 Conditions Brisées.

Magie (Divers)
La créature peut lancer des sorts ; les Connaissances spécifiques de la Magie seront indiquées entre parenthèses.

Discret
La créature est particulièrement furtive. Il ajoute un nombre égal à son Bonus d'Agilité à la SL de tous les Tests de Discrétion.

Foulée
La créature a une longue foulée, peut-être parce qu'il s'agit d'un quadrupède ou qu'elle a des jambes particulièrement longues. Multipliez le mouvement de course par 1,5 lorsque vous courez.

Stupide
Bien qu'elle ne soit pas entièrement dépourvue de conscience de soi (et donc dépourvue du Trait Bestial), la créature est stupide. S'il est près d'un allié sans le Trait Stupide, ils le guident et rien ne se passe. Sinon, il doit passer un **Test Intelligence Facile (+40)** au début de chaque Round, ou devenir très confus. Si cela se produit, il bave, s'assoit ou se cure le nez, faisant peu de choses, perdant à la fois son Mouvement et son Action pour ce Tour.

Arpenteur de Marécage
La créature est chez elle dans un marais. Elle ne subit aucune pénalité de mouvement pour se déplacer sur un terrain marécageux.

Essaim
Les essaims sont de grands nombres de la même créature agissant comme une seule et même créature. L'essaim compte comme une seule Créature qui ignore les règles de Psychologie (voir page 190), et peut ignorer les règles d'Engagement quand elle utilise son Mouvement. Les essaims ignorent toutes les règles du Trait Taille Créature (même s'ils n'ont pas tué leur adversaire) voir page 160). Tous les adversaires Engagés avec un Essaim perdent automatiquement 1 Blessure à la fin de chaque Round car l'Essaim submerge tout ce qui s'approche. L'essaim a cinq fois les blessures d'un exemple normal de la créature et gagne +10 Capacités de Combat. Toute tentative de tirer sur l'essaim gagne un bonus de +40 pour toucher.

Attaque de Queue (Valeur)
La queue de la créature est capable de balayer les ennemis. A son tour, elle peut faire une Attaque Gratuite en dépensant 1 Avantage. La Queue inflige des Dommages, **ce qui inclut déjà son Bonus de Force**. Les adversaires dont la taille est inférieure à celle de la créature et qui souffrent de blessures à la suite de l'attaque, obtiennent également la Condition *A Terre*

Tentacules (Valeur)
La créature a un nombre de tentacules égal à #. Elle gagne une Action d'Attaque Gratuite par tentacule. L'attaque de chaque tentacule inflige des dégâts de la Valeur, c**e qui inclut déjà son Bonus de Force**. Si elle cause des dégâts, elle peut aussi donner à son adversaire une Condition *Enchevêtrée* , qui déclenchera un Attraper entre la cible et le tentacule. Si une tentacule est en train d'attraper, utilisez l'Action d'Attaque Libre du tentacule pour résoudre Attraper, pas l'Action de la créature (voir page 338).

Territorial
Cette créature est protectrice d'une zone ou d'un endroit particulier. Elle se battra jusqu'à la mort pour la protéger et ne poursuivra normalement pas ses ennemis s'ils fuient cette zone.

Terreur (Valeur)
La créature provoque une Terreur surnaturelle et glaciale chez d'autres créatures, à la Valeur donnée. Voir page 191.

Entraîné (Compétences Entraînées)
Ce trait représente les animaux qui ont été dressés par l'entremise de la Compétence en Dressage d'Animaux. Les compétences que l'animal connaît sont indiquées entre parenthèses. N'hésitez pas à créer vos propres compétences.



Brisé: L'animal est entraîné à ignorer son trait Bestial. Il reçoit 2d10 en Sociabilité
Conduire: L'animal est dressé pour tirer une carriole, une charrue, une calèche, une caravane, un fourgon, etc.
Divertir: L'animal est dressé pour divertir les autres. Il ajoute un bonus de +10 aux Tests Divertissement, Interprétation ou Jouer.
Va chercher: L'animal est dressé pour aller chercher. C'est normalement réservé aux chiens et similaires.
Garde: L'animal est dressé à rester au même endroit ou à rôder en tant que gardien, ce qui lui confère le Trait Territorial.
A la maison: L'animal est dressé pour retourner à la maison s'il est relâché ou perdu.
Magie: L'animal est entraîné à ignorer *Crientif* quand il s'agit de magie, ce qui est nécessaire pour la plupart des chevaux utilisés par les Magiciens.
Monture: L'animal acceptera un cavalier. Certaines créatures sont particulièrement belliqueuses et n'accepteront pas un cavalier sans les compétences adéquates. Donc, pour monter un Griffon, vous avez besoin de la Compétence Équitation (Griffon).
Guerre: L'animal est entraîné pour la guerre, gagnant +10 Capacité de Combat. Il peut aussi ignorer *Crientif* pour les bruits forts.

Attaque de Langue (Portée)
La langue préhensile de la créature peut s'enrouler autour de sa proie, la traînant jusqu'à une fin effroyable. A son tour, elle peut faire une Attaque Gratuite en dépensant 1 Avantage. C'est une attaque à distance qui inflige des dégâts égaux à sa Valeur nominale (la portée est entre parenthèses). Si l'attaque touche, la cible reçoit 1 Condition *Enchevêtrée* et, si la cible est d'une Taille plus petite, elle est traînée vers la créature, et est Engagée dans un combat en mêlée. La créature peut alors choisir de relâcher la cible, d'effectuer une Attaque Gratuite en utilisant son Trait d'Arme, ou de garder la cible enveloppée dans sa langue, en déclenchant un Attraper (voir page 163).

Dure
La créature est plus résistante aux dommages que la normale, et il est peu probable qu'elle recule. Il reçoit +10 Endurance et Force Mental.

Traqueur
Les traqueurs sont habiles à suivre leurs proies, généralement par l'odorat ou l'ouïe. Ils ajoute SL égal à leur Bonus Instinct à tous les Tests de Pistage.

Morts-Vivants
Les morts-vivants ne sont ni vivants, ni morts, ce qui signifie qu'ils ne dépendent pas des conditions préalables habituelles de la vie : air, nourriture, eau... Ce trait est le plus souvent utilisé lorsque les sorts, miracles ou autres capacités n'affectent que les morts-vivants.

Instable
Le corps de la créature est maintenu par des magies fétides qui sont intrinsèquement instables dans le domaine matériel. Chaque fois qu'il termine un Round engagé avec un adversaire ayant un Avantage supérieur, la créature est repoussée, et les magies qui la maintiennent ensemble s'affaiblissent. Elle perd autant de Blessures que la différence entre son Avantage et l'Avantage le plus élevé qui lui est associé.. Si jamais la créature atteint 0 Blessures, les magies qui la maintiennent en place s'effondrent, et elle " meurt ".

Vampirique
La créature se nourrit de sang et tire une grande force physique de cet acte. Chaque fois qu'il réussit une attaque de Morsures contre un adversaire approprié, il guérit autant de Blessures que son adversaire en perd. Boire du sang de cette façon est la seule façon de guérir.

Venin (Difficulté)
Les attaques de la créature sont empoisonnées ou envenimées. Lorsqu'il cause des blessures, son adversaire obtient une Condition *Empoisonnée*. Si aucune difficulté n'est marquée pour résister au Venin, on suppose qu'il s'agit d'un Stimulant. Voir page 169.

Vomit
La créature peut cracher un flux de corruption corrosive, en plongeant ses adversaires dans de la crasse à moitié digérée et répugnante. A son tour, en dépensant 3 Avantage, la créature peut activer son Vomit comme Attaque Gratuite. La créature choisit 1 cible qu'elle peut voir à l'intérieur du Bonus de Endurance mètres ; toutes les cibles à l'intérieur d'une zone de deux mètre sont également touchées.

La créature effectue un **Test Opposé Capacité de Tir/Esquive** contre toutes les cibles affectées (un seul jet opposé par chaque cible individuelle). Le test est généralement **Facile (+40)** pour la créature qui vomit à une distance rapprochée, et **Stimulent (+0)** pour les adversaires. Toutes les cibles perdantes subissent un Coup avec un Dommage de Bonus d'Endurance de la créature +4 et reçoivent une Condition Étourdie.

Toutes les Armures et Armes portées par les cibles affectées subissent 1 Dégâts car le vomi acide le corrode.

Éviter (Valeur)
Peut-être parce qu'ils sont magiques, portent un talisman spécial, ou sont tout simplement chanceux, certains coups semblent juste ratés. Lancez 1d10 après qu'un coup subit, si la créature obtient ça Valeur ou plus, le coup est ignoré, même si c'est un coup critique.

Marcher sur les Murs
La créature peut sans effort escalader des surfaces verticales et même parcourir des plafonds, prête à tomber sur des proies peu prudentes. Il se déplace à pleine vitesse sur n'importe quelle surface appropriée et passe automatiquement tous les Tests Escalade.

Arme (Valeur)
La créature porte une arme de mêlée, ou utilise des dents, des griffes, ou similaire en combat.

L'arme inflige des dégâts égaux à sa Valeur, qui **inclut déjà le Bonus de Force de la créature**. Typiquement, ce sera 4 + son Bonus de Force (représentant une Arme de Poing).

Toile (Valeur)
La créature peut créer des toiles pour piéger les ennemis non avertis. Chaque fois qu'il réussit à frapper, l'adversaire obtient une Condition *Enchevêtrée*, avec une Force de la Valeur donnée. Voir page 168.

WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY

Nom	Espece	Classe
Carriére	Niveau de Carriére	
Chemin de carriére		Status
Age	Taille	Cheveux	yeus

Caractéristiques

	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
Initial										
Avancés										
Actuel										

Déstin

Déstin	
Fortune	

Persévérance

persévérance	résolution	motivation

Experience

Actuel	Dépensé	total

Mouvement

mouvement		marche		course	

Compétences de Base

Nom	caractéristique		Adv	Compé
Art	Dex			
Athlétisme	Agi			
Corruption	Soc			
Charme	Soc			
Emprise Animale	FM			
Escalade	F			
Calme	FM			
Résistance a l'alcool	E			
Esquive	Agi			
Conduite	Agi			
Résistance	E			
Interprétation	Soc			
Jeux	Int			

Compétences de Base

Nom	Caractéristique		Adv	Compé
Commérages	Soc			
Marchandage	Soc			
Intimidation	F			
Intuition	I			
Commandement	Soc			
Mêlée (Basic)	CC			
Mélée	CC			
Navigation	I			
Survie en Extérieur	Int			
Pércéption	I			
Equitation	Agi			
Canotage	F			
Discrétion	Agi			

Groupés & Avancées

Nom	Caractéristique		Adv	Compé

Talents

Nom du Talent	Fois Pris	Description

Ambitions

Court-Terme

Long-Terme

Groupe

Nom du Groupe

Court-Terme

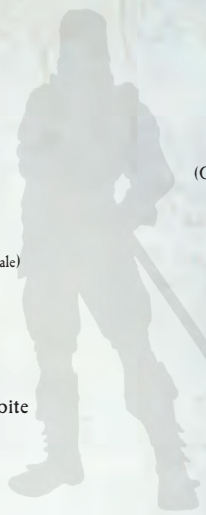
Long-terme

Membres

Armures

Nom	Localisation	Enc	PA	Qualités

Points d'Armure



01-09 Tête

10-24 Bras Gauche (Ou Bras Secondaire)

25-44 Bras Droit (ou Bras Principale)

45-79 Corps

90-00 Jambe Droite

80-89 Jambe Gauche

Bouclier

Equipements

Nom	Enc

Psychologie

Corruptions & Mutations

Fortune

Sous	
Pistols	
Couronnes	

Encombrement

Armes	
Armures	
Objets	
Enc max	
Total	

Bléssures

BF		
BE×2		
BFM		
Robuste		
Bléssures		

Armes

Nom	Group	Enc	Allonge/Portée	Dommage	Qualités

Sort et Bénédictions

Nom	CN	Portée	Cible	Durée	Effect
					Péchés

CONTINUEZ VOS AVENTURES AVEC....



Pour en savoir plus sur les aventures présentées dans Nuits Éprouvantes et Dure Journées ainsi que sur d'autres merveilleuses extensions de jeux et une foule de ressources supplémentaires, rendez-vous sur

www.cubicle7.co.uk

CUBICLE 7 SEVEN