

La Sombre Magie du Chaos

Les sortilèges qui vont suivre sont tirés du supplément "MAGIE" de "WARHAMMER BATTLE" et adaptés au système WARHAMMER JRF.

Sortilèges Occultes

Cette magie des plus noires n'est connue que par les plus fous ou les plus puissants sorciers chaotiques, et n'est consignée dans aucun grimoire connus, sauf dans le légendaire Livre d'Ashur égaré quelque part dans les royaumes du chaos.

Seuls les sorciers les plus déments, ayant eût l'occasion de faire une incursion dans l'essence même du chaos peuvent avoir appris un ou plusieurs de ces sorts extrêmement dangereux tant pour le sorcier lui-même que pour ses adversaires.

Il est évident que seuls les plus puissants sorciers d'alignement chaotique (voir mauvais si le MJ le désire) pourront connaître l'existence de ces sorts et peut-être les incanter, et que les PJs les ignoreront totalement jusqu'à en subir les conséquences. Tout de même, si par hasard l'un des PJs était un nécromancien ou un démoniste de haut rang en parfait accord avec son alignement (chaotique ou mauvais) il pourrait, peut-être, éventuellement, et avec beaucoup de "chance", se faire enseigner l'un de ces sorts par un PNJ d'envergure.

Éclair maléfique

Niveau de sort : 3
Points de magie : 8
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané

Composant : Un miroir d'obsidienne polie fabriqué à partir d'un fragment ramassé au maximum deux journées après une éruption volcanique.

Ce sort permet de lancer 1 ou 2 éclairs maléfiques par tour. Tous les éclairs lors du même tour seront dirigés sur la même cible ou le même groupe. Les éclairs atteignent automatiquement leur cible. S'ils sont lancés sur un groupe ils touchent 1D3 créatures par niveau du sorcier.

Chaque touche cause 2D8 points de blessure (non amortis par une armure éventuelle) avec une force de 5. Les cibles inflammables ne subiront pas les 2D4 points supplémentaires dus au feu car cet éclair est fait d'énergie chaotique pure.

Les créatures craignant le feu ou la magie devront faire un test de peur.

Ces éclairs maléfiques sont des projectiles magiques, les victimes pourront donc les esquiver par un test réussi d'Initiative; elles ne subiront ainsi que la moitié des dommages.

Le pouvoir des éclairs maléfiques ne s'arrête pas là, en effet, toute victime subissant effectivement des dommages et y survivant devra réussir un test de FM ou voir sa chair altérée par une mutation chaotique (laissée au choix du MJ) qui se déclarera dans Endurance x2 mois.

Vent de lames

Niveau de sort : 3
Points de magie : 12
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané

Composant : Une épée miniature avec une lame de cristal et une poignée en or, trempée pendant 8 jours et 8 nuits dans le sang de 8 démons mineurs de Khorne.

Grâce à ce sort le sorcier peut invoquer un vent de lames étincelantes par jour. Les lames ainsi créées se déplacent en ligne droite et frappent la première cible ou le premier groupe sur son chemin infligeant 3D6 points de blessures (modifiable par l'armure) avec une force équivalente à 2 fois le niveau de magie du sorcier (F 6 ou 8).

Les victimes pourront en annuler les effets grâce à un test réussi d'Initiative avec un malus de 20%.

La transformation de Kadon

Niveau de sort : 4
Points de magie : 8 par heure
Portée : personnel
Durée : Selon points de magie dépensés
Composant : Un fragment de Pierre Distordante qui devra être absorbée lors de l'incantation et une partie du corps de la créature concernée.

Avec ce puissant enchantement le sorcier se transformera entièrement en l'une de ces créatures du chaos: chimère, manticores, hydre ou wyvern (vouivre). Il faudra toutefois respecter un délai de 24 heures entre deux transformations sous peine de rester à jamais sous la forme de créature concernée. Un test de FM sera effectué à cet effet par le sorcier avec un malus de 1% par heure manquante (de -1% à -24%).

Le sorcier obtiendra donc toutes les caractéristiques physiques de la créature mais gardera ses propres facultés mentales, de plus l'armure naturelle offerte par la créature (écailles ou cuir épais) sera considérée comme magique. Il ne pourra plus lancer de sort tant qu'il restera sous sa forme altérée.

Le mangeur d'âme

Niveau de sort : 4
Points de magie : 8 par cible

Portée : 12 mètres de rayon (voir description)
Durée : 1 round
Composant : Le coeur séché d'un clerc de niveau 4 d'une divinité neutre, bonne ou loyale ayant pratiqué au moins un exorcisme sur un humain.

Ce sort créera un nuage d'énergie chaotique de 12 mètres de rayon centré au dessus du sorcier. Chaque créature se trouvant sous ce nuage perdra DEFINITIVEMENT 1D3 x 10% de FM (une FM portée à zéro signifie la mort).

Les effets pourront en être atténués grâce à un test réussi de FM. Les victimes ne subiront ainsi la perte "que" de 10% de FM. En contrepartie le sorcier perdra automatiquement et définitivement (à moins de se plier à un rituel extrêmement compliqué qui sera expliqué plus loin) 1 point de F, E;1D6 points de B et 10% d'Int et de FM. Si l'une de ces caractéristiques (sauf B) devait atteindre zéro, le sorcier serait tué.

Le rituel de restitution d'âme

Outre le fait qu'il faille trouver différent ingrédients, la préparation de ce rituel dure 1 heure et son accomplissement en prend 2. Le sorcier devra disposer d'un coeur de Buveur de Sang de Khorne, du cerveau d'un Duc du Changement de Tzeentch, des vicères d'un Grand Immonde de Nurgle, et des parties génitales d'un Gardien des Secrets de Slaanesh.

Le sorcier devra laisser macérer ces 4 composants dans le sang de 8 huit vierges humaines ou elfes, sacrifiées de ses mains avec une dague de bronze, pendant 1 heure. Il placera les 4 composants dans 4 récipients d'argent placés aux quatre coins d'un carré tracé avec son sang, lui même se trouvant au milieu d'un pentacle tracé à la chaux. Le sorcier

devra ensuite "déguster" ces différents composants en buvant entre chacun d'eux une coupe d'un quart de litre du sang dans lequel ont macéré les différents organes des démons.

Suite à ce festin démoniaque il devra dépenser 20 points de magie et réussir un test de FM. Si le test est réussi il regagnera TOUS les points perdus précédemment (F, E, B, Int, FM). Si le test de FM échoue,

il faudra recommencer le rituel dans 8 semaines..

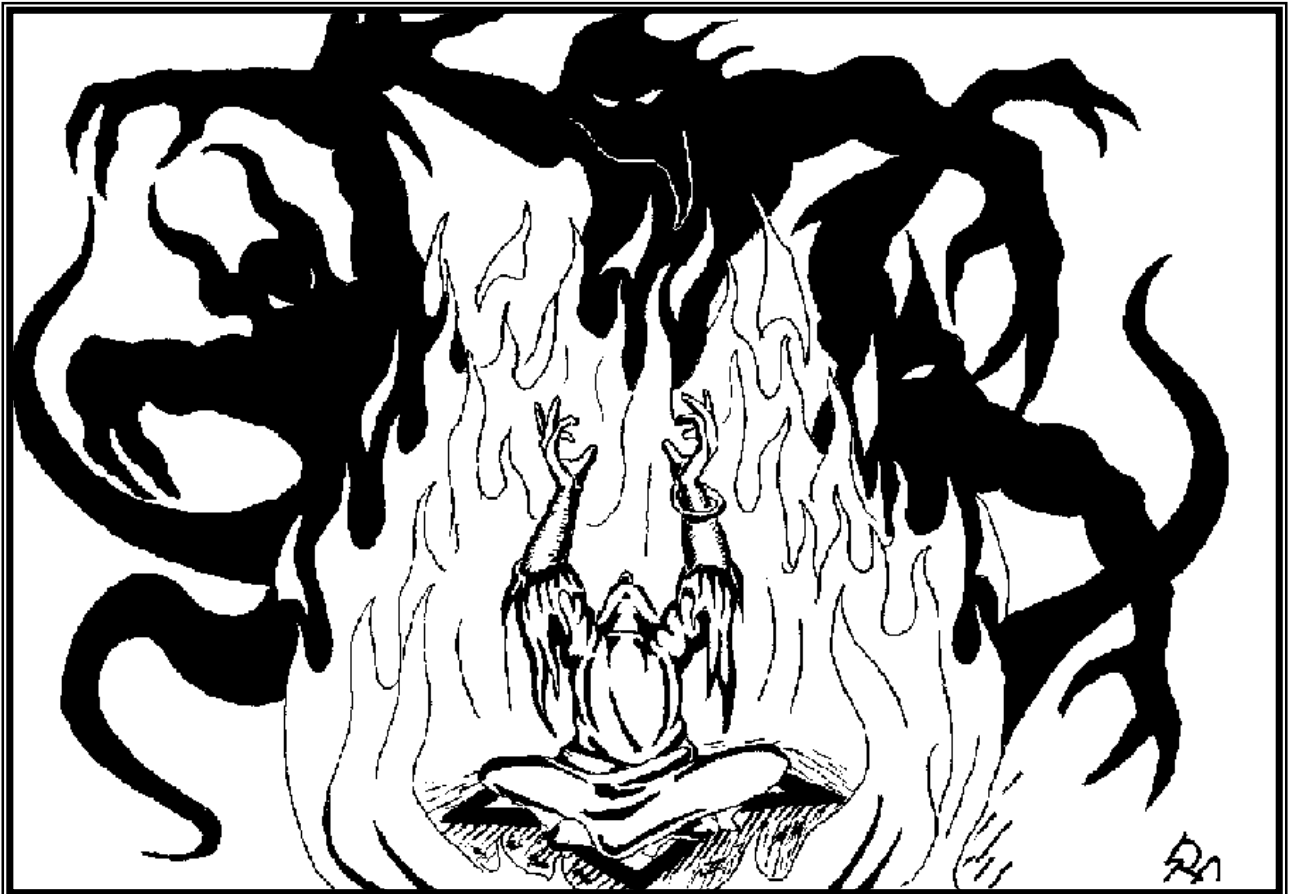
Sorts d'allégeance

Une grande majorité des sorciers chaotiques préfèrent garder leur indépendance vis à vis des Seigneurs du Chaos pour ne pas avoir à assouvir les caprices de ces derniers. Néanmoins, d'autres, plus puissants, acceptent de courir le risque de se soumettre aux volontés de ces dieux afin d'accroître leur pouvoir.

Cette soumission volontaire se déroule lors d'un rituel sanglant où le sorcier jure allégeance à son futur maître. Si le sorcier parvient au bout de ce rituel effroyable sans y perdre irrémédiablement la raison, alors il recevra comme grâce divine la connaissance de l'un des sorts de son maître. Ce rituel vous est décrit ci-après.

Rituel de soumission

Ce rituel devra être effectué dans la demeure personnelle du sorcier (et non dans un quelconque endroit où vivrait de temps en temps le sorcier) et à la tombée de la nuit.



La cérémonie devra être réalisée par le sorcier en présence de huit de ses serviteurs, drogués au préalable, afin de ne pas avoir conscience des atrocités qu'ils subiront lors de cette cérémonie et qui devront être sacrifiés. Le sorcier tracera de son sang le symbole du dieu concerné au sommet des branches d'un pentacle également fait de son sang. Il se placera ensuite en son centre et commencera à psalmodier les paroles interdites dans la langue noire du chaos. Si le dieu entend cet appel un cercle de flammes surnaturelles se formera autour du sorcier; celui-ci y verra apparaître des silhouettes démoniaques et des formes abérrantes. A ce stade faites un test de terreur, s'il est réussi la cérémonie continue normalement en revanche si le test rate le dieu concerné jugera le sorcier inapte à le servir et le fera mourir dans d'atroces souffrances. Si le sorcier est jugé digne de servir son futur maître il devra appeler ses huit serviteurs qui se jetteront dans les flammes pour y être instantanément consumés.

Le Seigneur du Chaos pourra alors, peut-être, accorder sa grâce au sorcier en lui offrant la connaissance d'un de ses sorts et 2D8 points de magie. Pour cela le sorcier fera un test sous 1/10e de FM modifié selon les critères suivants :

- Sorcier niveau 3 + 2%
- Sorcier niveau 4 + 4%
- Sorcier mauvais + 4%
- Sorcier chaotique + 8%
- Sorcier nécromant + 1%
- Sorcier démoniste + 5%
- Par tranche de 2 pts de magie sacrifiés définitivement +1%
- Par mutation du chaos du sorcier + 2%
- Par tranche de 10% d'Int + 1%

Tous ces critères sont cumulables sauf le niveau de magie et l'alignement.

Les sorts seront classés selon chaque dieu, Slaanesh, Nurgle et Tzeentch (sachant que Khorne ne favorise pas la magie).

Pavane de Slaanesh

Niveau de sort : 3
Dieu : Slaanesh
Points de magie : 8
Portée : 48 mètres
Durée : 1 tour
Composant : aucun

Le sort sera lancé indifféremment sur une victime ou sur un groupe.

Si les victimes ne réussissent pas un test sous la moitié de leur FM, elles se mettront à rire joyeusement en se tordant sur le sol. Elles seront alors considérées comme cibles inertes ayant été sujette à la terreur, elles lâcheront donc tout ce qu'elles avaient en mains

Rayon de Slaanesh

Niveau de sort : 4
Dieu : Slaanesh
Points de magie : 8
Portée : 48 mètres
Durée : 3D6 round
Composant : aucun

Ce sort peut être lancé sur un individu ou sur un groupe auquel cas 1D3 victimes seront concernées

Le sorcier projette un rayon multicolore qui viendra frapper la (ou les) première cible sur son chemin. La victime subira alors les effets d'un sort de stupidité magique (WJRF page 159). De plus toutes les caractéristiques (sauf Int modifiée par la stupidité magique) seront réduite de moitié. La victime sera proche de l'euphorie et de l'extase.

Malédiction Charnelle

Niveau de sort : 4
Dieu : Slaanesh
Points de magie : 8
Portée : 24 mètres
Durée : instantané
Composant : aucun

Ce sort peut être lancé sur une seule cible à la fois et non sur un groupe entier, et ce à raison d'une fois par jour. La victime aura le droit à un test d'Endurance afin de ne pas subir les effets de ce sort. La victime sera progressivement et irréremédiablement transformée en larve du chaos dont le profil vous sera donné plus loin. Cette mutation prendra 1 tour et tout personnage confronté à cette vision abominable devra réussir un test de terreur ou "gagner" 1 point de folie.

Larve du chaos



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	25	-	5	5	10	25	1	-	-	5	-	10	-

Cette larve ressemble à un gros ver translucide d'environ 2m de long et possédant encore le visage atrocement déformé de la malheureuse victime du sort. Cette créature ne fera rien d'autre que se déplacer aléatoirement, elle n'attaquera pas mais pourra se battre en cas d'agression, donnant des coups de dents à ses adversaires.

Miasmes de pestilence

Niveau de sort : 3
Dieu : Nurgle
Points de magie : 8 par tour
Portée : 5 mètres de rayon (voir description)
Durée : 1 tour (renouvelable)
Composant : aucun

Ce sort créer un nuage putride de cinq mètres de rayon centré sur le sorcier. Toute personne entrant dans cette zone verra toutes ses caractéristiques, sauf B, réduite de moitié, ces effets dureront encore 1 tour après que la personne soit sorti de la zone. De plus, un test de contre-poison devra être réussi à chaque tour de présence dans le nuage, sous peine d'attraper l'Hydatidose Foudroyante, maladie qui vous sera décrite dans l'aide de jeu "Les maladies du Vieux Monde". Ce sort pourra être lancé au rythme d'un par tour.

Flot de putréfaction

Niveau de sort : 3
Dieu : Nurgle
Points de magie : 8
Portée : 10 mètres
Durée : instantané
Composant : aucun

Le sorcier vomi un jet putride de sang, de pus, de bave, d'asticots et autre ordures sur une seule cible. La victime encaisse 1D6 dommages de force 4 non modifiable par une éventuelle protection non magique. De plus, la victime sera entièrement recouverte de différents insectes forts désagréables qui se feront un plaisir de rentrer par TOUS les orifices et sera petit à petit, dévorée de l'intérieur, provoquant ainsi des dégâts à long terme. Un puissant vermifuge devra être administré à la victime pour lui éviter ce triste sort. Ce sort pourra être lancé au rythme d'un par jour

Vent de peste

Niveau de sort : 4
Dieu : Nurgle
Points de magie : 8
Portée : 2400 mètres de rayon
Durée : 2 tours (renouvelable)
Composant : aucun

Le sorcier invoque un vent de peste fétide, accompagné par des plaintes, des rires déments et d'autres bruits de mort et de folie. Ce sort transmet la nourriture de Nurgle chez ses victimes qui se changent en portepeste. Le vent inflige 3D6 points de dommages modifiables par l'endurance. Chaque victime dont les points de blessure atteignent zéro, se transforme en portepeste.

Aucun jet de contre-magie n'est autorisé pour contrer ce sort. Ce sort dure normalement 2 tours mais peut être prolongé au prix de 2 fois le nombre de points de magie dépensés au tour précédent (8, 16, 32, 64, ...).

Ce sort pourra être lancé une fois toutes les 24 heures, mais pourra être prolongé autant de fois que le sorcier a de points de magie.

Le feu rose de Tzeentch

Niveau de sort : 3
Dieu : Tzeentch
Points de magie : 8
Portée : 24 mètres
Durée : instantané
Composant : aucun

Un flot de flammes magiques roses jaillit du bout des doigts du sorcier pour atteindre sa victime ou un groupe. Les victimes subissent 2D6 points de dommages avec une force de 6, modifiable par l'Endurance et l'armure. Toute victime encaissant par ce sort un coup critique recevra autant de mutations que le bonus du coup critique. Ces mutations pourront être évitées en réussissant un test de contre-magie avec FM/2 (noter qu'il faudra un test par mutation éventuelle). Pour chaque mutation subie, la victime gagnera un point de folie. Ce sort pourra être lancé une fois par jour.

Eclair du changement

Niveau de sort : 4
Dieu : Tzeentch
Points de magie : 8
Portée : 24 mètres
Durée : instantané
Composant : aucun

Le sorcier lance un éclair de magie brute sur une seule cible à la fois. La victime devra réussir un test d'Endurance moins 20% pour éviter de se métamorphoser en un tas de gelé indescriptible et mourir ainsi dans d'atroces souffrances. Toute personne voyant cette scène prendra automatiquement 1 point de folie et devra réussir un test contre la terreur ou prendre un point de folie supplémentaire. Ce sort ne pourra être lancé qu'une fois par jour.

La tempête de feu de Tzeentch

Niveau de sort : 4
Dieu : Tzeentch
Points de magie : 8
Portée : 48 mètres
Durée : instantané
Composant : aucun

Le sorcier invoque une grande masse tourbillonnante de flammes et l'envoie sur un groupe ou une cible isolée à portée. La tempête couvre une zone de 10 mètres de diamètre, ainsi si le sort est initialement lancé sur une cible isolée, il se peut que d'autres personnes s'y trouvent également. Si le sorcier lui-même devait s'y trouver il n'en subirait pas les effets. Les victimes perdront 2D6 points de dommages avec une force de 8, modifiables uniquement par l'Endurance. Celles dont les points de blessures atteindront zéro verront leur corps se scinder en 1D3 horreurs roses (il va sans dire que la mort est immédiate dans ce cas). Ce sort pourra être lancé une fois par jour.

Akshaan Le Lynx
Gardien du Sablier Éternel