

RÉSUMÉ PROMOTIONS, EXPÉRIENCES & MAGIE

PROMOTIONS

Promotion gratuite

Afin d'illustrer son expérience passée, le personnage reçoit une «promotion» gratuite lors de la création de son personnage :

1. Augmentation de +5% dans une caractéristique du profil principal.
 2. Augmentation de +1 dans une caractéristique du profil secondaire.
- Remarquez qu'un personnage ne peut bénéficier d'une promotion que si elle fait partie de son plan de carrière.

Bonus de Force et le bonus d'Endurance ne sont pas soumis au système des promotions. En effet, ils découlent respectivement de la Force et de l'Endurance. Si le joueur accède à une même compétence via différentes carrières, il peut dépenser 100xp supplémentaires pour bénéficier d'un bonus de +10% et la cumuler trois fois, une fois pour acquérir la compétence et deux fois pour obtenir des bonus

Seconde carrière

Au fil de vos aventures, le MJ vous attribuera des points d'expérience (xp). Ceux-ci récompensent les bonnes idées, les efforts d'interprétation et la réussite des aventures.

100 xp offrent, au choix :

1. Augmentation de +5% d'une caractéristique de votre profil principal.
2. Augmentation de +1 d'une caractéristique de votre profil secondaire.

MAGIE

Focalisation et ingrédients

Il existe deux manières d'augmenter les chances de lancer un sort. La première consiste à effectuer un test de Focalisation juste avant de lancer le sort. Si le test est réussi, un bonus égal à la valeur de Magie s'ajoute au jet d'incantation. Après une Focalisation, l'incantation du sort doit être l'action suivante.

Pour accroître encore les chances de lancer, le joueur peut utiliser des ingrédients spéciaux octroyant un bonus allant de +1 à +3 au jet d'incantation. Tout ingrédient ne peut servir qu'à une seule incantation de sort et utilisé avant de faire le jet de dés.

Lancer un sort

Le lanceur effectue une action d'incantation par un jet de d10 égal à sa caractéristique Magie ou limiter les jets si il possède plus de Magie (pour éviter les doubles ou les 1). Il additionne le résultat des dés : résultat supérieur ou égal à la difficulté du sort, incantation réussie.

Variante issue de la version 4, le lanceur de sort utilise les résultats de magie en trop pour allonger la durée du sort, son action, son aire d'effet, ou sa portée (voir tableau ci-dessous) :

EFFETS SUPPLÉMENTAIRES

Points de magie supplémentaires	Durée	Portée	Aire d'Effet	Action
1	+25 %	ou +25 %	ou +25 %	
2	+50 %	ou +50 %	ou +50 %	
3	Doublée	ou Doublée	ou Doublée	
4	+25 %	+25 %	+25 %	
5	+50 %	+50 %	+50 %	
6	Doublée	Doublée	Doublée	
7	+25 %	ou +25 %	ou +25 %	+ 1 effet*
8	+50 %	ou +50 %	ou +50 %	+ 1 effet
9	Doublée	ou Doublée	ou Doublée	+ 1 effet
10	+25 %	+25 %	+25 %	+ 1 effet
11	+50 %	+50 %	+50 %	+ 1 effet
12	Doublée	Doublée	Doublée	+ 1 effet
13	+25 %	ou +25 %	ou +25 %	+ 2 effets
14	+50 %	ou +50 %	ou +50 %	+ 2 effets
15	Doublée	ou Doublée	ou Doublée	+ 2 effets
16	+25 %	+25 %	+25 %	+ 2 effets
17	+50 %	+50 %	+50 %	+ 2 effets
18	Doublée	Doublée	Doublée	+ 2 effets

* Les effets supplémentaires sont piochés directement dans l'action du sort ou prennent la forme d'un rebond de magie sur une autre cible ; au Maître du Jeu d'adapter cette action de l'effet suivant le sort.

JETS CRITIQUES

Echec critique

Quelle que soit la difficulté du sort ou même les effets des vents de magie (cf. Vents variables, page 145), si tous les d10 du jet d'incantation donnent un résultat de 1, le sort échoue. De plus, le lanceur doit réussir un test de **Force Mentale**, sous peine de recevoir un point de Folie, l'énergie indomptée consommant votre esprit. Dans la mesure où ils ne jettent au départ qu'un seul d10, les lanceurs de sorts débutants courent de plus grands risques que leurs aînés plus expérimentés.

Malédiction de Tzeentch

Pour un lanceur de sorts occultes, elle se manifeste à chaque dés doubles, triples ou quadruples :

Dés doubles, jet de pourcentage sur la Table 7-2 : échos mineurs du Chaos.

Dés triples, Table 7-3 : échos majeurs du Chaos.

Dés quadruples, Table 7-4 : échos destructeurs du Chaos.

Plusieurs répétitions sur un même jet d'incantation signifient qu'il se produit plusieurs manifestations (ex : 2 fois 3 et 2 fois 4 sur 4d10).

TABLE 7-2 : ÉCHOS MINEURS DU CHAOS

1d100	Phénomène
01-10	Sorcellerie. Le lait et le vin tournent à l'aigre et la nourriture se gâte dans un rayon de 10 mètres (5 cases).
11-20	Rupture. Votre nez se met à saigner et ne s'arrête pas avant que vous réussissiez un test d'Endurance (un test par round).
21-30	Souffle du Chaos. Un vent anormal et froid souffle dans le secteur.
31-40	Horripilation. Vos cheveux et poils se dressent pendant 1d10 rounds.
41-50	Lueur occulte. Vous lueisez d'une lueur inquiétante pendant 1d10 rounds.
51-60	Aura surnaturelle. Les animaux dans un rayon de 10 mètres sont apeurés et fuient les lieux (test de Dressage pour contrer).
61-70	Hantise. Des voix spectrales murmurent dans l'air pendant toute la durée du sort.
71-80	Choc aethyrique. L'énergie magique qui vous parcourt vous fait perdre 1 point de Blessures, malgré BE et armure.
81-90	Blocage mental. Vous canalisez trop d'énergie magique. Votre valeur de Magie est réduite de 1 pendant 1d10 minutes.
91-95	Fantaisie. Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène du même ordre.
96-00	Malchance ! Retirez sur la Table 7-3: échos majeurs du Chaos.

TABLE 7-3 : ÉCHOS MAJEURS DU CHAOS

1d100	Phénomène
01-10	Yeux de sorcière. Vos pupilles prennent une teinte rouge vif. Elles ne retrouvent leur couleur normale qu'à l'aube suivante.
11-20	Muet. Vous perdez la voix pendant 1d10 rounds.
21-30	Surcharge. Vous êtes submergé d'énergie magique, ce qui vous assomme pour 1 round.
31-40	Familier. Un diabolin (cf. Chapitre 11: Le bestiaire) surgit de l'Aethyr et vous attaque au prochain round.
41-50	Aperçu du Chaos. Une vision fugitive des Royaumes du Chaos vous fait gagner 1 point de Folie. Après cet événement, vous pourrez à tout moment dépenser 200 xp et acquérir le talent Sombre savoir (Chaos).
51-60	Attaque aethyrique. L'énergie magique vous foudroie, ce qui vous fait perdre 1d10 points de Blessures, malgré BE et armure.
61-70	Affaiblissement. L'énergie du Chaos dévaste votre corps et vous rend anémique. Valeur d'E réduite de -10%/1d10 minutes.
71-80	Apathie. Vous canalisez trop d'énergie magique. Votre valeur de Magie est réduite de 1 pendant 24 heures.
81-90	Possession démoniaque. Vous êtes possédé par une entité démoniaque pendant 1 minute. Le MJ prend le contrôle de toutes vos actions, après quoi vous maîtrisez à nouveau votre corps, mais sans le moindre souvenir de ce que vous venez de faire.
91-95	Vicieux délice. Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène d'une nocivité comparable.
96-00	Coup du sort. Retirez sur la Table 7-4: échos destructeurs du Chaos.

TABLE 7-4 : ÉCHOS DESTRUCTEURS DU CHAOS

1d100	Phénomène
01-10	Effets sauvages. Vous perdez le contrôle de votre magie. Toutes les personnes dans un rayon de 30 mètres perdent 1 point de Blessures, quels que soient leur bonus d'Endurance et leur armure.
11-20	Œil foudroyant. L'énergie du Chaos dévaste votre corps et vous rend anémique. Votre valeur d'Endurance est réduite de 20% pendant 1d10 heures.
21-30	Flagellation de Tzeentch. Vous êtes submergé d'énergie magique qui vous assomme pour 1d10 minutes.
31-40	Assaut aethyrique. Les vents de magie vous lacèrent. Vous subissez un coup critique localisé aléatoirement. Jetez 1d10 pour en déterminer la valeur critique.
41-50	Vision hérétique. Un prince démon vous montre une vision du Chaos. Vous gagnez 1d10 points de Folie. Après cet événement, vous pourrez à tout moment dépenser 100 xp et gagner le talent Sombre savoir (Chaos).
51-60	Anéantissement. Valeur de Magie réduite à 0. 1 point récupéré par 24 heures, jusqu'à revenir à son maximum.
61-70	Compagnie indésirable. Vous êtes attaqué par un nombre de démons mineurs égal à votre valeur de Magie (cf. Chapitre 11: Le bestiaire). Ils surgissent depuis l'Aethyr à 12 mètres (6 cases) de vous.
71-80	Contrat démoniaque. Vous subissez 1d10 points de Blessures (quels que soient votre bonus d'Endurance et votre armure), alors qu'une rune du Chaos brûlante de 5centimètres s'inscrit sur une partie aléatoire de votre corps. Si vous venez à récolter 13 runes de la sorte, elles inscriraient un contrat offrant votre âme à l'un des Dieux Sombres (au choix du MJ). Se débarrasser de la chair marquée ne changera rien au contrat.
81-90	Appelé par le vide. Vous êtes aspiré dans les Royaumes du Chaos et perdu à jamais. À moins que vous n'avez un point de Destin à dépenser, le moment est venu de tirer un nouveau personnage.
91-00	Inspiration sinistre. Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène tout aussi catastrophique.

TABLE 7-5 : LA COLÈRE DES DIEUX
JETS DOUBLE OU TRIPLE DES SORTS DIVINS

Jet	Phénomène
01-15	Vision surréelle. Votre dieu choisit ce moment opportun pour vous faire partager une vision aussi symbolique que troublante. Vous êtes assommé pour un round.
16-30	Prouvez votre dévotion. Quelques prières de plus sont nécessaires pour achever l'incantation du sort, ce qui a pour effet d'ajouter une demi-action au temps d'incantation du sort. Ce petit surplus est décompté, même si le sort a échoué.
31-45	Vous abusez de ma patience. Vous ne pouvez lancer d'autre sort pendant 1d10 rounds. Le sort actuel fonctionne néanmoins si vous avez réussi le jet d'incantation.
46-60	Vos motivations sont indignes. Votre sort échoue, quel que soit le résultat de votre jet d'incantation.
61-75	Réprimande cinglante. Votre sort échoue et vous subissez également un malus de -10% en FM pendant 1 minute.
76-90	Cette faveur vaut bien un sacrifice. Vous perdez 1d10 points de Blessures, malgré BE et armure.
91-99	Vous avez péché. Vous avez provoqué l'ire de votre dieu, et devez vous agenouiller et vous repentir pendant 1d10 rounds, ce qui vous place sans défense.
00	Interférence démoniaque. Votre prière est entendue, mais pas par votre dieu. Retirez sur la Table 7-3: échos majeurs du Chaos.