

Disclaimer

This compendium is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.

Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2005, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

Table des Matieres

Chapitre 1 : La Voie du Guerrier

Combat Narratif	3
<i>Par Wim van Gruisen, « traduit par N_Kari »</i>	
Règles de Combat Alternatives	6
<i>Par James Walkerdine, « traduit par Vlad de Palanthir »</i>	
Dégâts et soins	13
<i>Par James Walkerdine, « traduit par Vlad de Palanthir »</i>	

Chapitre 2 : La Voie du Mage

Corruption	16
<i>Par Wim van Gruisen, « traduit par Nym »</i>	
Règles de Magie Alternative	17
<i>Par Wim van Gruisen, « traduit par Nym »</i>	
Utiliser les sorts de WJDRF 1 dans WJDRF 2	20
<i>Par James Walkerdine, « traduit par Nym »</i>	

Introduction

Bienvenue dans *Liber Fanatica - Volume II : Les Arts Périlleux*. Ce volume rassemble une sélection d'articles qui traitent des deux arts les plus dangereux du monde de Warhammer – le combat et la magie.

Dans *la Voie du Guerrier*, vous trouverez deux articles qui fournissent des conseils et des règles pour rendre plus vivants vos combat dans WJDRF2. Un troisième article met en avant quelques options afin de rendre plus réalistes (certains diront plus mortels) les dégâts et soins.

Dans *la Voie du Mage*, vous trouverez une aide de jeu permettant de représenter la corruption due à la magie. Des règles additionnelles sont aussi présentées, incluant la corruption mais aussi l'apprentissage des sorts. Enfin le dernier chapitre traite de l'intégration des sorts de WJDRF1 dans WJDRF2.

Nous avons essayé de rendre ces articles aussi compatibles que possible avec les règles mais ils ne sont aucunement officiels. Cependant, nous espérons que certains d'entre vous trouveront les idées présentées utiles dans leurs parties.

James Walkerdine
Editeur

Crédits

Edition/Mise en page : James Walkerdine, Wim van Gruisen

Commentaires et correction: Håkan Cervin, James Flinders, John Foody, Henrik Grönberg, Wim van Gruisen, Robin Low, Dave Keville, Adrian Maddocks, Martin Oliver, Dorothy Rachovides, Jay Wrobel.

Liber Fanatica est un recueil d'articles pour Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique. Publié en Mars 2005.

Cet ouvrage est distribué gratuitement et ne peut en aucun cas être vendu. Il peut être imprimé ou proposé en téléchargement si cela reste gratuit. Tous les documents constituant les Liber Fanatica, y compris la couverture et la table des matières, doivent rester ensemble. Aucun article ne peut être publié séparément du reste des volumes Liber Fanatica sans la permission explicite de son auteur

Tout contenu original est la propriété de son auteur.

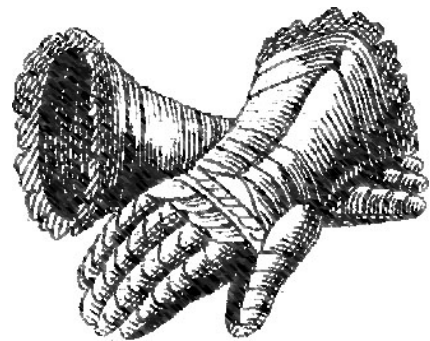
Email the Liber Fanatica guild at Liber.Fanatica@gmail.com

Traduction par l'équipe de la Gazette de Nuln, <http://warhammer2.tharaud.net> :

Aethril, Akodosho, Elendil, Gobbos, Horus, Iodrigar, Kaserline, Krieger, N_Kari, Nym, Ray, Vlad de Palanthir

Chapitre 1

La voie du Guerrier



Combat Narratif

par Wim van Gruisen, « traduit par N_Kari »

Il existe différentes façons d'envisager le combat dans un jeu de rôle. Les règles de WJDRF proposent un combat très tactique, avec des mécanismes indiquant aux joueurs ce qu'ils peuvent faire, quand ils peuvent le faire et quels sont précisément les effets de leurs choix. Ce style de combat est conçu pour l'utilisation de figurines qui peuvent être déplacées comme les pièces d'un échiquier. Cependant, en jouant le combat de cette façon, le jeu de rôle passe à l'arrière plan alors que l'on joue à un jeu à l'intérieur d'un jeu.

Interpréter un combat

La règle pour avoir des combats plus immersifs est relativement simple : quand vient votre tour, décrivez ce que vous voulez faire puis lancez les dés pour savoir si vous réussissez. Le principe de base n'est pas très différent du principe de combat standard de WJDRF, c'est juste le point de vue qui change. Dans le livre de règles, il y a environ vingt actions que vous pouvez accomplir et tout ce que ce vous voulez faire doit correspondre à l'une de ces actions. Cependant, quand on se focalise sur l'interprétation, on ne cherche pas comment les actions vont correspondre aux règles, mais comment elles vont contribuer à l'histoire. Dans cet objectif, vous devez faire certaines choses :

Imaginez votre environnement

Prenez l'initiative, remplissez vous-même le décor au lieu de demander à votre MJ. Vous connaissez l'organisation générale du lieu dans lequel vous vous battez ; utilisez votre créativité pour imaginer ce que vous pouvez y trouver. Si le combat prend place dans une auberge, vous n'avez pas besoin de demander à votre MJ si vous voyez une chope de bière. Considérez seulement qu'il y en a une, et annoncez : "Je prend une chope de bière sur la table et je lance son contenu au visage de mon adversaire, puis j'essaie de briser son crâne avec la chope." Ceci permet aux actions de s'enchaîner et votre MJ, qui est déjà occupé à gérer tout ce que font les PNJ, sera heureux que vous ne l'ennuyiez pas avec davantage de questions.

Si le MJ dit que vous ne pouvez pas faire quelque chose, ou que l'objet que vous voulez utiliser n'est pas disponible, ses paroles font foi.

Décrivez vos actions

Si, en dehors d'un combat, votre personnage veut séduire une serveuse, vous jouez la scène; vous ne dites pas "J'essaie de séduire la serveuse" avant de lancer les dés sous votre Soc. Ce ne serait pas amusant. De la même

façon, en combat, vous êtes supposé dire plus explicitement ce que vous faites. "Je frappe." "J'esquive." "Je frappe encore" n'est pas suffisant. A la place, décrivez vos actions. "J'évite son assaut, et maintenant qu'il s'est découvert je taillade son visage" sonne beaucoup mieux. Utilisez votre imagination. "Je saute sur la table et je donne un coup de pied à une chandelle pour la projeter au visage de mon adversaire" rend une scène d'action exaltante.

Ne soyez pas répétitif. Si vous venez juste d'envoyer une chandelle au visage d'un adversaire, alors, à votre prochain tour, n'envoyez pas une autre chandelle. Essayez de penser à autre chose à la place.

Le JDR "Conspirations" précise que si le joueur dit: "Je touche", il montre que son personnage n'a pas une idée claire de ce qu'il va faire. En général une telle action échoue, donc le MJ peut donner une pénalité au jet. Si un joueur répète une action qu'il a exécutée au tour précédent, son adversaire pourra l'anticiper ; encore une raison d'appliquer un malus. L'idée principale est, ici, que ne pas décrire votre action, ou en répéter une, est ennuyeux et les actions ennuyeuses reçoivent une pénalité au jet de dés. Cette façon de penser fonctionne aussi à Warhammer.

Par contre, le MJ est dispensé de faire une description captivante à chaque round, pour chaque PNJ qu'il contrôle. Il y a déjà suffisamment de choses auxquelles il doit penser, il est donc autorisé à faire des répétitions ennuyeuses. Les héros de l'histoire sont les PJ après tout, ils doivent donc briller dans la narration, alors que leurs adversaires n'ont pas à attirer le feu des projecteurs.

Ne vous embêtez pas avec trop de jets, pénalités et bonus.

L'idée est de conserver le fil de l'action et ce n'est pas possible si vous devez vous arrêter tout le temps pour jeter les dés afin de voir si vous pouvez faire ce que vous voulez. Si vous sautez par dessus la table, attrapez un plateau en étain et parez le coup de votre adversaire, alors ne faites pas un test d'agilité pour voir si vous pouvez faire le saut, un nouveau jet de dés pour attraper le plateau pour finalement faire une tentative de parade. Généralement, un unique jet par action est suffisant (les attaques multiples sont une exception) et l'ensemble "sauter par dessus la table, attraper le plateau et parer" peut être vu comme une seule action.

De la même façon, il n'est pas vraiment intéressant de s'arrêter à chaque round pour

faire le point sur la situation afin de voir quels bonus et malus aux jets vous recevez. Ceci ralentit la narration et c'est ce que nous essayons d'éviter avec ce style de combat narratif. Donner à tous les participants un -20 au toucher parce qu'il fait sombre ne sert qu'à rallonger le combat, puisque les participants vont passer leur temps à se rater les uns les autres. C'est ennuyeux.

Ecarter les règles qui gênent la narration

La règle la plus importante à écarter est celle qui concerne les localisations. De quelque façon que vous le preniez, ça n'aide pas à faire avancer l'histoire si vous dites : "Je frappe la main avec laquelle mon adversaire s'appuie sur la table ... [roulements de dés] ... et je réussis à le frapper à la jambe gauche". Laissez l'histoire déterminer où vous frappez, pas la table de localisation. Utilisez aussi la règle d'armure simple.

Si vous ne vous souvenez pas tout de suite combien de dommages vous prenez en étant frappé à la tête par un poulet farci, n'arrêtez pas la partie pour rechercher ça dans le chapitre de l'équipement, prenez juste une décision à la volée et poursuivez l'histoire.

Cet article ne donne pas une liste détaillée des règles que vous devez rejeter et de celles que vous devez garder. Il n'y a pas une unique voie du combat narratif, chaque groupe à ses préférences. Décidez entre vous quelles règles aident et quelles règles gênent ; et dans quelles situations elles le font.

Se préparer à la bataille

Généralement, quand il prépare une partie, le MJ a une bonne idée de quand et où les combats auront lieu. Dans le but de rendre ces combats intéressants d'un point de vue rôlistique, il y a certaines choses qu'il peut faire. D'abord, pensez à un lieu intéressant. Si au cours des douze dernières sessions il y a eu un combat dans une auberge, il serait intéressant de déplacer le combat ailleurs. Le boudoir d'une dame, peut être, ou sur les toits de la cité. Si ce n'est pas possible, alors le MJ devrait au moins essayer de rendre l'auberge vivante : décrivez l'endroit, l'atmosphère, les PNJ présents... Chaque auberge est unique et laisse une impression différente aux joueurs. De la même façon, tous les combats en forêt avec des gobelins ne sont pas les mêmes. Une fois il y a une clairière où les opposants se rencontrent, alors qu'une autre fois un ruisseau coule à travers un champ de bataille marécageux et la troisième fois quelques gros rochers gênent la vue des combattants et leurs mouvements. Les descriptions font toute la différence dans un combat narratif.

Une chose que le MJ doit éviter est de copier une carte bien dessinée et de la poser sur la table. Une telle carte sortira les joueurs du

mode narratif et les ramènera au mode tactique. Une carte rapidement griffonnée, avec de la place pour ajouter des éléments en cours de route, fonctionne mieux. Encore mieux, montrez des images permettant de savoir à quoi l'endroit ressemble. Ceci donne aux joueurs une bonne idée de la disposition des lieux.

Une fois un bon cadre trouvé, il est temps de s'occuper des détails. Est-ce qu'il y a des gens dans les alentours et comment vont-ils réagir quand un combat va éclater ? Quels types d'objets peuvent être trouvés sur place et que peut-il leur arriver ou comment les joueurs peuvent-ils les utiliser pendant le combat ? Le MJ doit faire une liste de ce qui peut se produire durant le combat et l'utiliser pour ses descriptions. Par exemple, si le combat éclate dans un port, le MJ peut faire une liste comme celle-ci :

- Quelqu'un peut être poussé et tomber dans l'eau.
- Des filets de pêche peuvent être suspendus à proximité : ils pourront être lancés sur un combattant.
- Il peut y avoir des caisses : quelqu'un peut s'écraser dessus, les brisant. Ce peut être encore plus intéressant si certaines caisses contiennent des pistolets de contrebande, un autre groupe peut ainsi rejoindre le combat.
- Les caisses peuvent contenir du poisson : quand ils se répandent sur le sol, celui-ci devient glissant.
- On peut faire rouler un tonneau en direction des PJ.
- Un autre tonneau vide peut être mis sur un PJ, l'éliminant du combat pour un round.

Il n'est pas obligatoire que ces événements se produisent. Le MJ ne doit pas se sentir obligé de mettre en scène chaque élément de la liste. Il s'agit surtout d'une préparation pour que le MJ soit davantage capable de placer ces actions dans l'histoire. Cela aura aussi un effet sur les joueurs ; ils prendront rapidement l'habitude de décrire leurs actions dans d'autres termes que "je prend mon épée et je frappe", utilisant à la place des actions plus intéressantes, usant de toutes sortes d'opportunités et de moyens qu'ils peuvent espérer trouver sur place.

Trouvez votre place

Le combat narratif est amusant. Il est éloigné des traditionnels combats tactiques de beaucoup de JDR, mais il correspond davantage à la structure narrative de beaucoup d'autres parties du jeu de rôle. Techniquement, ce n'est pas très différent des combats tactiques, c'est juste que la dynamique de l'action repose moins sur l'application d'une mécanique et plus sur un effort pour imaginer la situation et y faire face.

Il y a une ligne avec le combat purement tactique d'un côté et une action totalement narrative de l'autre, un groupe doit choisir quelle position sur cette ligne lui convient. Il est même possible qu'il n'y ait pas une position fixe mais que les joueurs veuillent parfois un combat plus tactique, peut être complet avec

les figurines, alors qu'à un autre moment un effort de narration correspond mieux à la situation. En permettant ce genre de variations, vous pouvez garder vos scènes de combats vivantes et intéressantes.

En route, et faites vivre l'histoire.

Succès et échecs critiques

Les réussites et les échecs critiques indiquent des effets plus spectaculaires que des simples succès ou échecs. Une bonne manière de simuler ces actions est de considérer qu'une réussite ou un échec critique est accompli à chaque double obtenu par les dés. (comme 11, 33 ou 88) Un double sous le seuil de difficulté signifie une réussite critique, alors qu'au dessus c'est un échec.

Le bon côté de ce système, c'est que n'importe quel personnage, aussi bon soit il, a 10 % de chances d'accomplir un succès ou un échec critique. Pour cela, un double 00, indique zéro et non 100 – ce qui donne des jets entre 00 et 99 et donc une distribution plus équilibrée des critiques. Alors qu'avec une fourchette entre 01 et 100, les doubles se concentrent statistiquement dans la partie élevée (dont 99 et 00), ce qui amène plus d'échecs critiques. Beaucoup de gens ont l'habitude de jouer avec une fourchette de résultats entre 01 et 100, mais cette petite modification n'aura après tout un impact qu'une fois tout les 100 jets environ.

Règles de combat alternatives

Par James Walkerdine, « traduit par Vlad de Palanthir »

Cet article présente un ensemble de règles alternatives ayant pour but de permettre une approche plus flexible de la gestion des combats. Ces règles portent principalement sur les actions que peut entreprendre un personnage dans l'intervalle du tour de jeu. Les règles usuelles de combat contenues dans la section « Combat » du livre de base (porter une attaque, déterminer les dommages, ...) restent les mêmes et doivent servir de base pour utiliser celles de ce livret.

Le principal élément qui a inspiré cette approche alternative est WJDRF 1 lui-même, car la flexibilité de son système de combats est plus manifeste. De nombreuses actions disponibles ainsi que leurs descriptions découlent de l'édition originale et ont été adaptées à WJDRF 2.

Le tour de combat et la détermination de l'initiative

Un tour est une unité de base de temps utilisée en combat. Pendant un tour, un personnage peut accomplir à peu près tout ce qu'une personne réelle peut faire en 10 secondes. L'ordre dans lequel les personnages agissent dans un tour est déterminé par leur agilité qui reflète l'ordre d'initiative.

Exemple : *Clem a une agilité de 50 alors qu'un Orque a une agilité de 30. Cela signifie que Clem possède l'initiative la plus haute et qu'il agira donc en premier.*

Dans les règles officielles de WJDRF 2, un D10 est ajouté à l'agilité des personnages pour déterminer leur initiative. Pour simplifier les choses et diminuer la durée d'un tour de combat, nous vous suggérons de ne pas le faire. Une telle approche rendra également plus facile la gestion des actions échelonnées (voir plus loin les actions échelonnées).

Quand les scores d'initiative sont égaux, les actions effectuées à ce moment sont simultanées.

Agir dans un tour de combat

Tout ce qu'un personnage peut effectuer dans un tour de combat est assimilé à une action. Cela peut consister à accomplir une seule tâche simple pendant un tour de jeu complet, ou alors mener plusieurs tâches rapides pendant la même période. De par sa nature même, le combat dans

un jeu de rôle peut-être incroyablement varié et les actions d'un personnage dépendent de plusieurs facteurs comme son propre comportement et du contexte dans lequel il se situe.

Néanmoins, il n'est pas très pratique de fournir des règles qui vont prévoir toutes les situations. Au lieu de cela, les joueurs doivent décrire au MJ ce qu'ils veulent que leur personnage fasse. Le MJ doit alors décider de ce qui peut être fait et quels tests de compétences sont nécessaires. Pour prendre une décision, le MJ doit penser à plusieurs choses :

- Est-ce que la ou les actions entreprises peuvent être effectuées en 10 secondes ?
- Quelles compétences sont nécessaires ?
- Quels aspects des actions en question nécessitent d'effectuer un test sous les compétences des personnages ?
- Quels modificateurs vont s'appliquer ?

Exemple : *Clem se tient sur un balcon en feu. Le joueur qui l'incarne veut qu'il coure le long du balcon, saute par-dessus le rebord et se rattrape à un lustre, et ce en un tour. Le MJ estime que cela peut être fait en 10 secondes, qu'il faudra pour cela faire deux tests d'agilité, un pour bondir du balcon et l'autre pour se rattraper au lustre. De plus, l'endroit étant en feu, le MJ décide d'imposer un malus de - 10 à ces tests.*

Cependant, beaucoup de joueurs et de MJs aiment avoir un système de règles sous-jacent pour arbitrer leurs parties. Cela peut apporter un sentiment d'impartialité et d'équilibre dans un combat, ou encore le MJ peut ne pas se sentir suffisamment confiant pour gérer un combat avec style plus narratif. Comme cela a été énoncé précédemment, il n'est pas envisageable de fournir des règles pour chaque situation mais il est possible de fournir des indications pour un ensemble d'actions de base.



La section qui suit décrit un tel ensemble de règles de base sur lesquelles votre propre style de gestion des combats pourra se construire. Traduire en terme de jeu les tâches qu'un joueur souhaite que son personnage effectue peut amener le MJ à gérer des tours de combat avec des actions multiples. Des conseils pour combiner plusieurs actions sont fournis

plus loin dans cet article.

Actions de base

Préparation (durée variable) consiste à prendre un objet à sa ceinture, dans son sac à dos, ou à dégainer une arme. Pour donner une idée :

- Un arc sans corde demande un tour de combat complet pour être préparé
- Préparer une arme à deux mains, un arc cordé, un bouclier ou un écu inflige une pénalité de -30 à l'initiative du personnage pour toutes les autres actions effectuées dans le reste du tour.
- Préparer une arme simple entraîne aussi une pénalité en initiative. Pour une épée ou tout équivalent, la pénalité sera de -20, pour un couteau ou une dague elle sera de -10.
- Accéder à des objets emballés demande habituellement un tour au minimum. Pour des objets plus larges ou difficiles à saisir, cela peut prendre plusieurs tours à la discrétion du MJ.

Ces règles peuvent être utilisées tout autant pour ranger ou rengainer un objet. Se débarrasser d'un objet ou le laisser tomber n'entraîne pas de malus.

Exemple : *Clem veut se faufiler derrière un orque et lui trancher la gorge avec sa dague. Clem tient son épée à la main, il doit donc la lâcher et dégainer sa dague. Son initiative est de 50, ainsi rengainer son épée lui inflige une pénalité de -20, et dégainer sa dague lui donne encore un malus de -10. Clem pourra dès lors attaquer l'orque dans le même tour avec une initiative de 20. A moins bien sûr, que l'orque ne l'entende avant...*

Incantation (durée variable) consiste pour un utilisateur de magie à lancer un sort. Pour un lanceur de sorts, le tour de combat est divisé en deux demi-actions. Certains sorts nécessitent une demi-action pour être lancés alors que d'autres en nécessitent plus de deux, dans ce cas, l'invocation se poursuit dans le tour suivant. (Les descriptions de sorts indiquent le temps d'invocation requis) Focaliser avant d'incanter un sort requiert aussi une demi-action. Il n'est pas possible de lancer plus d'un sort par tour.

Exemple : *Clem lance un sort qui a un temps d'incantation de 3. Clem a aussi l'intention de focaliser avant sa tentative et ajoute 1 à la durée nécessaire. (pour un total de 4) Comme il y a 2 demi-actions dans un tour, il va falloir utiliser 2 tours complets pour focaliser et lancer le sort qui prendra effet à la fin du deuxième tour.*

Mouvement (durée variable) représente un personnage se déplaçant de quelque manière

que ce soit (en marchant, en courant, en rampant, en sautant etc...). De manière générale, les personnages qui se déplacent discrètement ne peuvent se mouvoir de plus de leur valeur de mouvement en mètres ; des personnages qui marchent ne peuvent se déplacer de plus de leur mouvement x 3 mètres ; ceux qui courent ne peuvent dépasser leur mouvement x 6 mètres. Ces données partent du principe que les personnages concernés ne font rien d'autre que de se déplacer dans le tour considéré.

Les personnages se déplaçant en courant infligent une pénalité de -20 en capacité de tir pour toutes les attaques effectuées contre eux alors que les attaques de mêlée bénéficient d'un bonus de +20 en capacité de combat. Le MJ peut aussi imposer un test d'agilité pour les personnages qui courent en terrain difficile. De plus, selon le contexte, plus un personnage se déplace vite, plus il fait de bruit.

Essayer de quitter un corps à corps signifie qu'il y a une chance que les adversaires bénéficient d'une attaque gratuite. Un personnage doit alors effectuer un test sous son agilité pour chaque adversaire, avec une pénalité de -10 pour chacun d'entre eux après le premier. Un échec signifie que l'adversaire peut bénéficier de cette attaque gratuite. Les personnages qui possèdent la compétence esquive bénéficient d'un bonus de +10 par niveau de compétence pour ces jets.

Exemple : *Clem se bat contre deux orques, mais les choses sont en train de mal tourner. Il décide de s'enfuir. Ce faisant, il essaye d'éviter les derniers coups que les orques peuvent tenter de lui infliger. Il teste deux fois sous son agilité, dont la deuxième fois à -10 car il fait face à 2 adversaires. Il rate un test et ainsi l'un des orcs se voit attribuer une attaque gratuite.*

Selon toute vraisemblance, des personnages vont combiner des déplacements avec d'autres actions, par exemple, il vont se déplacer de 3 mètres et commencer à incanter, ou se déplacer tout en dégainant une épée ou encore courir et bondir. Des conseils pour gérer ce genre d'actions combinées sont fournis plus loin.

Charge (durée : tour complet) représente un personnage courant vers un adversaire et lui délivrant une seule et puissante attaque. Pour qu'une charge soit efficace, la cible ne doit pas se trouver à moins de 4 mètres tout en étant à portée de charge. (mouvement x 2 mètres) Le personnage en charge bénéficie d'un bonus de +10 en capacité de corps à corps et provoque des dommages additionnels égaux au bonus de force du personnage pour cette attaque uniquement. En option, le MJ peut souhaiter imposer une pénalité de -10 à toutes les

actions effectuées par le personnage dans le round suivant alors qu'il remonte sa garde.

Pour les charges menées à cheval, les dommages additionnels sont calculés avec le total entre le bonus de force du cavalier et de la monture. Du fait de la vitesse de la charge, le MJ peut décider qu'à la fin du tour, le cavalier et sa monture ne sont plus engagés en combat avec leurs adversaires.

En général, on considère que l'action de charger nécessite un tour de combat entier. Néanmoins, la charge elle-même peut inclure d'autres activités (voir les actions combinées). Par exemple, la charge peut consister à courir le long d'une table de salle à manger et sauter par-dessus l'une des extrémités pour saisir un adversaire en fuite.

Cependant, un personnage doit rester concentré sur la charge tout le tour de combat. Il ne peut pas, par exemple, parer un coup puis charger. Il peut tout de même encaisser ce coup et décider de charger quand même.

Utiliser une ou plusieurs compétences (durée variable) représente un personnage utilisant une (ou plusieurs) de ses compétences. La durée nécessaire pour utiliser une compétence et le nombre d'entre elles qui peuvent être utilisées dans un même tour de combat dépend du type de compétences et du contexte dans lequel elles sont utilisées. Par exemple, crocheter une serrure peut prendre un tour complet alors que dissimuler une clef dans sa manche ne nécessite qu'un demi-tour de combat.

Combattre (Durée : tour complet) en tant qu'action signifie que le personnage est entièrement concentré sur son combat avec les adversaires qui l'entourent et qu'il ne peut rien faire d'autre. Dans cette situation, le personnage reçoit un nombre d'actions d'attaque égal à son score d'attaques.

Exemple : *Clem a un score d'attaque de 2. Il peut donc effectuer 2 attaques par tour de combat.*

Dans les situations où combattre n'est pas la seule activité menée par un personnage dans le même tour, le nombre d'attaques qu'il peut mener peut être réduit. Généralement, si un personnage a le temps d'effectuer une attaque, alors il aura toujours au minimum une action offensive disponible (voir les actions combinées).

Tout comme pour les actions communes, le contenu que désigne une action offensive est très variable. Un ensemble d'actions de base est présenté ici.

L'ordre des Jets en Combat

L'ordre dans lequel les jets sont effectués en combat n'a pas encore été abordé dans ce supplément ni dans les règles officielles. Cela peut être particulièrement important selon que votre personnage a l'intention de parer ou d'esquiver un coup. Bien que d'autres approches soient envisageables, nous présentons ici trois options.

L'approche réaliste

L'attaquant annonce qu'il va mener une attaque. Le défenseur annonce qu'il va essayer soit d'esquiver soit de parer l'attaque. Les jets de dés correspondants sont effectués et les résultats sont appliqués en conséquence. Cette approche est probablement la plus réaliste mais elle peut aussi être considérée comme la plus défavorable pour les joueurs. En effet, ils peuvent dépenser une action offensive pour parer une attaque qui ne va pas les toucher.

L'approche favorable aux joueurs

L'attaquant annonce qu'il va mener une attaque. Les tests correspondants sont effectués (et les dommages déterminés s'il y en a). Le défenseur annonce alors s'il tente ou non de parer ou d'esquiver l'attaque. S'il essaye, les jets correspondants sont effectués et les résultats appliqués en conséquence. Avec cette approche, le réalisme est sacrifié en permettant au joueur de déterminer ses actions après que l'attaquant ait effectué tous ses jets. Cela signifie qu'il peut décider de ne pas parer une attaque car il sait que son armure et son endurance vont absorber les dommages.

La troisième voie

L'attaquant annonce qu'il va mener une attaque. Les jets de dés correspondants sont effectués à l'exception de la détermination des dégâts (si l'attaque peut en provoquer). Le défenseur annonce alors s'il a l'intention d'essayer de parer ou d'esquiver l'attaque. S'il tente de se défendre contre le coup, les tests nécessaires sont menés à bien (ainsi que le calcul des dégâts) et les résultats sont appliqués en conséquence. Cette approche représente un compromis permettant au joueur de savoir si les attaques portées contre lui vont le toucher, mais sans qu'il connaisse les dégâts infligés. Ainsi le joueur peut toujours décider de dépenser une action offensive sans que cela soit plus tard justifié car son armure et son endurance aurait pu absorber les dommages résultants.

Actions offensives de base

- **Viser** – Le personnage passe du temps à assurer sa visée lors d'une attaque à distance, augmentant ses chances de toucher de +10. On ne peut pas viser plusieurs fois pour la même attaque.
- **Attaquer** – Le personnage peut effectuer une attaque en mêlée ou à distance. On ne peut pas mener un nombre d'attaques supérieur à la caractéristique d'attaque d'un personnage dans le même tour de combat.
- **Changer d'adversaire** – Un personnage peut changer son orientation et faire face à un autre adversaire. Ceci peut aussi inclure un mouvement équivalent à la moitié de la caractéristique de mouvement du personnage en mètres.
- **Esquiver** – Le personnage peut essayer d'esquiver une attaque d'un adversaire (attaque dont il a conscience). Pour pouvoir le faire, il doit posséder la compétence esquive. Un test d'esquive doit être accompli, un succès signifie que l'attaque a été esquivée. Il n'est pas possible de tenter un nombre d'esquives plus grand que la caractéristique d'attaques du personnage dans le même tour, ceci prend en compte l'esquive gratuite que la compétence donne automatiquement. L'action d'esquiver peut être utilisée de manière réactive (voir les actions réactives).
- **Parer** – Le personnage utilise son arme ou son bouclier pour dévier une attaque de mêlée. Le personnage doit effectuer un test sous sa capacité de combat pour parer le coup. S'il réussit, l'attaque est repoussée et aucun dommage n'est infligé. On ne peut pas tenter de parer et d'esquiver la même attaque. On ne peut pas tenter un nombre de parades plus grand que la caractéristique d'attaque du personnage dans le même tour. La parade peut être effectuée de manière réactive.
- **Recharger** – Le personnage recharge une arme à projectiles. Il faut se reporter au chapitre 5 : équipements qui décrit le nombre d'actions nécessaires pour recharger une arme à distance. Certaines nécessitent plus d'un tour complet pour être rechargées. Le talent rechargement rapide réduit le nombre d'actions offensives nécessaires pour recharger une arme à projectiles et permet ainsi à certains personnages de tirer 3 fois dans le même tour avec un arc.

Une action offensive permet aussi d'effectuer dans une certaine mesure un mouvement en pleine mêlée sur une distance raisonnable. Ceci représente l'approche de l'adversaire et les petits mouvements qui sont effectués lors de l'échange de coups. L'idée générale est qu'un personnage ne peut bouger de plus de la moitié de sa caractéristique de mouvement en mètres.

Ceci ne prend pas en compte tout mouvement pouvant être effectué lors d'un changement d'adversaire.

Actions combinées

Jusqu'ici, un grand nombre d'actions de base ont été présentées. Mais selon toute vraisemblance, un personnage va souvent combiner plusieurs de ces actions dans le même tour de jeu. Il y a trop de possibilités pour pouvoir envisager toutes les combinaisons au moyen de règles. De plus, très souvent, les actions que désirent accomplir les joueurs ne correspondent pas aux possibilités présentées dans les paragraphes précédents. Ainsi, le MJ va souvent utiliser son propre jugement pour déterminer ce qui peut être fait et quels tests seront nécessaires pour juger de la réussite des actions envisagées.

Pour gérer des actions combinées, le MJ doit prendre en considération plusieurs problèmes :

- **La combinaison des différentes actions peut elle être accomplie en 10 secondes ?** Il faut comprendre quelles sont les intentions du joueur et évaluer si cela peut raisonnablement être accompli en 10 secondes.
- **Sont elles simultanées ou séquentielles ?** Est-ce que les différentes actions sont entreprises les unes après les autres, ou en même temps ? Généralement, il est plus difficile d'accomplir deux actions au même moment plutôt que l'une après l'autre. Donc, entreprendre plusieurs actions simultanées doit entraîner une pénalité. Un malus de -10 paraît être une pénalité de base qui serait susceptible d'augmenter pour des actions particulièrement complexes.
- **Ont-elles une influence les unes sur les autres ?** Est-ce que l'efficacité avec laquelle une des actions est exécutée réduit le temps nécessaire pour accomplir les autres ? Est ce que l'une d'entre elles est nécessaire pour mener les autres à bien ? Si une des actions échoue, en résulte-t-il un effet négatif sur les autres ? S'il y a un effet, alors le résultat de cette action doit induire un modificateur pour la ou les autres actions qui suivent.
- **Quels tests sont nécessaires ?** Quelles compétences et caractéristiques sont requises pour mener l'action à bien ? Est-ce que chaque action nécessite un test ? Généralement, un ensemble d'actions séquentielles nécessite des tests individualisés. Des actions simultanées peuvent plus souvent être déterminées grâce à un seul test, surtout si elles font appel à des compétences similaires. Une

solution simple et équilibrée consiste à faire la moyenne des niveaux de difficulté de ces différents tests.

- **Quels modificateurs sont requis ?** En plus des modificateurs présentés précédemment, d'autres peuvent être appliqués selon le contexte, les agissements des adversaires et le niveau général de difficulté des actions entreprises. Une tâche facile peut entraîner des bonus de +10, +20 etc... D'un autre côté, une tâche difficile peut justifier des malus de -10, -20 ou plus. Il est primordial que la difficulté du test reflète la difficulté de l'action entreprise.

Ces questions peuvent paraître intimidantes mais la majorité des MJs les résolvent dans le feu de l'action et ce plusieurs fois par parties. Généralement plus vous avez rencontré ce genre de problèmes et plus il devient facile de les gérer. Le plus important est d'identifier les tests nécessaires ainsi que les modificateurs qui s'appliquent.

Exemple : *Clem est impliqué dans une poursuite sur les toits. Le voleur qui a dérobé sa bourse a sauté sur une autre toiture et Clem décide de le suivre. Dans ce tour de jeu, Clem entend parcourir en courant le toit glissant sur lequel il se situe, et bondir sur le bâtiment suivant.*

Cette action peut être divisée en deux étapes. D'abord courir sur le toit glissant puis effectuer le bond. En conséquence, le MJ décide que deux tests sont nécessaires. Le premier est un test d'agilité pour savoir si Clem peut courir sur le toit sans glisser et tomber. Comme le toit est justement glissant et que Clem court à toute vitesse, le MJ impose une pénalité de -10. Les dés sont lancés et Clem réussit. Il doit maintenant faire un test pour sauter sur la toiture suivante. Là encore, le MJ estime que les conditions justifient une pénalité de -10. Les dés permettent à Clem de réussir de justesse.



Autre exemple : *La poursuite continue et Clem voit le voleur grimper à une corde qui pend à la fenêtre ouverte d'une tour. Clem a l'intention de courir jusqu'à la corde tout en dégainant sa dague et en la lançant sur le fuyard.*

Cette action peut être décomposée en trois parties. La première, courir sur le toit glissant, dure tout le tour de jeu. Les deux autres, dégainer puis lancer la dague, sont des agissements séquentiels. Comme auparavant, le MJ décide qu'un test d'agilité est nécessaire pour déterminer si Clem a pu courir sur le toit sans soucis. Néanmoins, un échec à ce test va

avoir des conséquences pour la suite du tour, surtout parce qu'il ne pourra pas lancer la dague car il sera trop occupé à essayer d'éviter de chuter du toit !

Or, les jets de dés indiquent que Clem a réussi. Clem dégaine sa dague (lui imposant une pénalité de -10 à son initiative) et la lance sur le voleur. Comme Clem est en même temps concentré sur sa course sur le toit, le MJ décide de donner une pénalité de -10 à Clem. Encore une fois les dés sont lancés. La dague rebondit avec un bruit métallique sur le mur de la tour, juste à la gauche du voleur qui passe par la fenêtre et disparaît hors de vue...

Combiner certaines actions peut avoir un effet sur ce qui peut être accompli grâce à ces dernières. C'est particulièrement vrai pour les mouvements en combat. Par exemple, un personnage qui a couru 10 mètres pour attaquer un adversaire, ne pourra pas frapper autant de fois que quelqu'un qui était déjà au contact. Pour régir de telles situations, le MJ doit évaluer le temps que prend chaque action prise séparément, puis combien d'éléments de l'action combinée peuvent être accomplis dans le même tour.

Exemple : *Un ami de Clem est fait prisonnier par des orques. Clem s'est infiltré dans le quartier des cellules de leur repaire, où son ami est détenu. Le joueur incarnant Clem décide que dans le même tour de combat, il va se faufiler pour saisir un seau odorant rempli d'ordures orques et le lancer à la tête du geôlier peau verte. Le MJ divise l'action en deux : d'abord se faufiler discrètement jusqu'au seau et l'attraper, puis attaquer le geôlier avec. De plus, il décide que, comme Clem passe une partie du tour à se saisir du seau, il perd deux de ses trois actions offensives. Le joueur pèse le pour et le contre et décide de tenter sa manœuvre quand même. Clem débute sur la pointe des pieds sa progression vers l'odieux récipient...*

Actions à retardement

Les personnages peuvent vouloir retarder une action pour agir plus tard dans le tour. La règle générale correspondante dit qu'un personnage peut retarder une action jusqu'à ce que cela soit à nouveau à lui d'agir (même s'il retarde son action au-delà de la fin du tour) Si à ce moment l'action n'est pas utilisée, elle est perdue. Il n'est pas possible de retarder plus d'une action à la fois.

Exemple : *Clem possède une initiative de 50, il retient le coup de grâce qu'il destinait à un adversaire et décide d'attendre de voir si ce dernier va se rendre. Son adversaire a une initiative de 25 et lorsque cela vient à son tour d'agir, il tente d'essayer de poignarder Clem avec sa dague, et le manque. Clem décide alors de l'achever.*

Si des personnages décident d'agir au même moment, la personne avec l'agilité la plus élevée va agir en premier. Des tests d'agilité doivent avoir lieu en cas d'égalité.

Actions réactives

Parfois, un joueur désire que son personnage réagisse aux actions d'un tiers et dans certaines circonstances, avant son propre tour. Normalement, il ne devrait pas être possible de réagir avant son tour. Néanmoins, il n'est pas raisonnable de l'interdire pour des actions telles que la parade ou l'esquive. En effet, il est très improbable qu'un personnage reste inactif en attendant d'être frappé par ses adversaires ! Les règles qui gèrent ces situations sont les suivantes :

- Si le personnage a volontairement retardé son action, alors il peut réagir comme il l'entend.
- S'il n'a pas volontairement retardé son action, le personnage peut encore effectuer une action en réaction. Cependant, que cette action réussisse ou non, il a perdu une action offensive pour ce tour. Il est possible pour les MJs qui le souhaitent d'imposer une pénalité de -10 à l'action réactive pour refléter le fait que le personnage réagit avant son tour.
- Si un personnage retarde ses actions pour altérer l'ordre d'initiative d'un tour de jeu (voir ci-dessous), il doit lui rester une action offensive en réserve pour agir de manière réactive.

Exemple : *Clem combat un chef orque. L'orque possède une initiative supérieure, il lui décoche un coup de cimeterre et le touche. Le joueur incarnant Clem décide de parer en réaction au coup car il lui semble que cet orque pourrait lui infliger beaucoup de dégâts !*

Comme sa parade intervient avant le tour normal de Clem, une pénalité de -10 sera appliquée. Il tente donc de parer et échoue ! Malheureusement Clem ne perdra pas seulement son bras mais aussi une de ses attaques pour ce tour.

Actions échelonnées

Alors que certains joueurs et MJs peuvent préférer un système dans lequel toutes les actions sont effectuées pendant leur tour de jeu, d'autres préfèrent une approche qui favorise une certaine simultanité, où leurs actions et celles de leurs adversaires sont réparties sur le tour entier. Une solution simple et efficace consiste à diviser l'initiative des personnages par le nombre d'actions qu'ils effectuent et de les mettre en œuvre au début de chaque segment ainsi déterminé.

Exemple : *Clem a une initiative de 60 et veut exécuter 3 actions offensives. Il décide d'utiliser l'approche des actions échelonnées, la première action offensive de Clem interviendra avec une*

Pourquoi l'esquive est une compétence et pas la parade ?

Bonne question. L'explication la plus probable est qu'il s'agit d'un héritage des règles de combat de la première édition. Dans cette ancienne édition, posséder la compétence esquive permettait au personnage d'avoir une esquive gratuite par tour de combat.

Il est évident que l'idée, selon laquelle tout le monde sait comment effectuer une parade mais doit apprendre comment esquiver est un peu étrange, mais il faut faire avec. En conséquence, pour justifier le coût d'apprentissage de l'esquive, ces règles alternatives prévoient qu'un personnage qui possède cette compétence gagne une esquive gratuite chaque tour. En clair, le personnage gagne **une attaque par tour**, qui ne peut être utilisée **que pour l'esquive**.

Cette esquive gratuite est particulière dans le sens où elle peut être utilisée en conjonction avec une action qui ne relève pas du combat, du moins à condition que le personnage soit conscient de ce qu'il doit esquiver.

Exemple : *Clem passe son tour à s'enfuir en courant. En face de lui, un orque horrible essaye de le saisir des deux mains et réussit dans sa tentative. Si Clem n'a pas la compétence esquive, il ne peut rien faire. S'il possède néanmoins la compétence, comme il est conscient de la tentative de l'orque en face de lui, alors il peut essayer d'effectuer une esquive gratuite.*

Le MJ décide en fin de compte au cas par cas si la tentative d'esquive peut réussir. Un personnage **ne peut** esquiver dans le même tour un nombre de fois supérieur à sa caractéristique d'attaques, quand bien même il utilise la compétence Esquive.

initiative de 60, la seconde à 40 et la dernière à 20.

Généralement cette approche ne sera utilisée qu'avec les attaques d'un personnage (comme illustré dans l'exemple précédent), et tout MJ peut noter à l'avance comment les attaques des personnages à sa table seront échelonnées. Cependant, il n'y a pas de raisons de ne pas utiliser ce système avec d'autres types d'actions.

Exemple : *Clem court pour prendre son élan et sauter par-dessus un gouffre. Le MJ décide que sa tentative se décompose en deux actions d'une égale durée. Donc il démarre sa course avec une initiative de 60 et débute son saut à 30.*

L'utilisation de l'échelonnement des actions peut être utile dans les cas où d'autres

personnages veulent accomplir quelque chose au même moment.

Exemple : *Alors que Clem court vers le gouffre (initiative 60), un orque essaye de le faire trébucher avec sa lance (initiative 40). L'orque a une chance d'envoyer Clem s'étaler par terre car il agit avant le saut de ce dernier (initiative 30).*

Les règles de retardement d'actions fonctionnent toujours de la même manière. En utilisant le premier exemple, Clem peut retarder sa première action offensive (initiative 60) jusqu'à ce que l'ordre d'initiative arrive à 40. Après, il va perdre néanmoins son action.

Règles supplémentaires

Ce qui a précédé représente l'essentiel des règles nécessaires pour mener un combat. La section ici présente fournit des règles additionnelles que les MJs et les joueurs pourraient vouloir utiliser.

Actions offensives supplémentaires

Il n'est pas compliqué de compléter le nombre d'actions offensives disponibles. Trois viennent du livre de base :

- **Feinte** – Le personnage fait mine de mener une attaque pour prendre son adversaire à contre-pied. L'action est résolue par un test de capacité de combat opposé. Si le personnage gagne, son adversaire ne pourra pas esquiver ou parer l'attaque suivante. Cette manœuvre peut aussi être une feinte de corps (agilité contre agilité) pour éviter une attaque de mêlée portée alors que le personnage est en train de courir, ou passe devant des adversaires qui tentent de le stopper etc...
- **Manœuvre** – Le personnage essaye de forcer son adversaire à se déplacer de 2 mètres dans une direction choisie par le joueur. S'il le désire, le personnage peut également avancer de 2 mètres pour suivre son adversaire. La manœuvre implique un test de capacité de combat opposé : en cas de réussite, le joueur peut déplacer son adversaire comme il le désire.
- **Croche-pieds** – Cette action doit toujours être dirigée contre la jambe d'un adversaire. Dans ce cas, une pénalité de -20 en capacité de combat s'applique. Après une touche avec une arme ou un objet approprié, un test opposé est effectué. L'attaquant utilise la force alors que le défenseur peut utiliser au choix la force ou l'agilité. Si le défenseur échoue au test, il est projeté au sol et doit passer du temps à se relever.

Les postures

Les postures peuvent être utilisées en combat. Elles doivent être déclarées lors de la première action du personnage dans le tour de jeu et restent en place jusqu'à cette même première action du tour suivant. Exemples de postures :

Agressive : Le personnage jette toutes ses forces dans la bataille, espérant ainsi vaincre son adversaire aussi rapidement que possible en prenant des risques. Le personnage combat avec un bonus de +20 en capacité de combat ou +2 aux dégâts pendant le tour de combat. Il ne peut utiliser d'action pour parer ou esquiver un coup (même avec une esquivage gratuite). Les bénéfices de cette posture ne s'appliquent pas si le personnage charge.

Prudente : Le personnage reste sur ses gardes et sacrifie une partie de ses capacités offensives pour se protéger. Avec cette posture, le personnage bénéficie d'un +10 pour parer mais aussi d'un malus de -10 pour attaquer.

Défensive : Le personnage sacrifie toute ses capacités offensives pour mieux se défendre. Il bénéficie d'un +20 à toutes les parades et les esquives mais il ne peut rien faire d'autre.

Des rechargements plus rapides ?

Avec ces règles alternatives, le rechargement d'une arme à projectile peut être un procédé très lent (en théorie, un personnage avec 1 attaque et ne possédant pas le talent rechargement rapide passe un tour complet pour recharger son arme). Pour certains MJs / joueurs, c'est trop long. Une solution simple consiste à réduire tous les temps de rechargement de 1 pour toutes les armes à projectiles.

Dégâts et Soins

Par James Walkerdine, « traduit par Vlad de Palanthir »

Cet article, assez bref, fournit quelques règles optionnelles qui complètent celle du livre de base de la 2^{ème} édition. Elles ont dans certains cas été influencées par des règles déjà publiées dans les suppléments de WJDRF 1^{ère} édition. Comme pour les autres règles présentées dans cette compilation, vous pouvez ne prendre en compte que celles qui correspondent à votre manière de jouer.

Les Dégâts

Etourdissement et inconscience

Certains joueurs et MJs peuvent trouver logique que les personnages puissent être étourdis ou tomber dans les pommes lorsqu'ils subissent des blessures sérieuses. Cependant, les règles officielles ne le prévoient pas. Il existe néanmoins des façons simples d'intégrer cet aspect dans les règles.

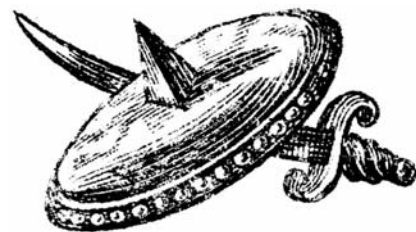
- *Encaisser un nombre de points de blessure supérieur au bonus d'endurance* – pour chaque coup qui inflige un nombre de points de blessure supérieur au bonus d'endurance d'un personnage, il y a une chance pour que ce dernier soit étourdi par la douleur. Le personnage doit effectuer un test sous son endurance. En cas d'échec, il restera étourdi jusqu'à la fin du tour suivant. Toute action effectuée sous le coup d'un étourdissement entraîne une pénalité de -20.
- *Perdre la moitié de ses points de vie* – pour chaque coup qui retranche plus de la moitié des points de vie restants d'un personnage, il est possible que la force du choc puisse l'assommer. Le personnage doit effectuer un test sous son endurance. En cas d'échec, il tombe dans les pommes pour 1D10 tours de jeu ou jusqu'à l'obtention de soins. Les personnages inconscients sont considérés comme sans défense en combat.
- *Recevoir un coup critique* – chaque fois qu'un personnage reçoit un coup critique, il peut tomber inconscient. Le personnage doit effectuer un test sous son endurance. En cas d'échec, il demeure inconscient pour D10 tours. Si les règles d'accumulation des coups critiques (voir la règle plus loin dans le texte) sont utilisées, des malus peuvent être appliqués au test d'endurance.

Il est évident que l'utilisation de toutes ces options rend les combats extrêmement meurtriers, donc il est conseillé de ne pas toutes les utiliser.

L'accumulation de coups critiques

En l'état actuel des règles, il est possible pour un personnage de recevoir plusieurs coups critiques « mineurs » qui n'ont de critique que le nom ! Par exemple, dans le même combat, un personnage peut facilement recevoir quatre critiques de bas niveau dans le même tour. La plupart du temps, ces coups critiques ne reflètent pas le fait qu'un personnage est progressivement épuisé par ses adversaires. Il serait approprié d'incorporer un mécanisme dans les règles pour refléter cela. Une solution très simple consiste à estimer que chaque fois qu'un personnage reçoit un coup critique de niveau trois ou plus, il souffre d'une pénalité de -5 à tous ses jet (au moins jusqu'à la fin du combat). Cette pénalité est cumulative donc chaque coup critique additionnel de haut niveau porté au personnage aggrave la pénalité de -5.

Exemple : *Clem combat un orque. Ce dernier le touche et lui inflige un coup critique de niveau 4. Clem subit dès lors une pénalité de -5 à toutes les actions consécutives. Pendant le tour suivant, Clem reçoit un autre coup critique de niveau 2 – ce coup n'a pas atteint le niveau 3 donc la pénalité n'est pas aggravée. Au troisième tour, Clem est encore touché par un coup critique de niveau 5. Sa pénalité passe à -10. Clem sent ses muscles se tétaniser et son arme commence à devenir très lourde...*



Les Soins

Utiliser la compétence de Soins

Les règles officielles énoncent que l'utilisation de la compétence Soins permet de faire regagner 1D10 points de vie à un personnage légèrement blessé. Comme un personnage moyen aura habituellement environ 11 points de vie, même un personnage gravement blessé (à qui il ne reste par exemple que 4 points de vie) peut ne recevoir que quelques soins superficiels et pourtant guérir complètement. De plus, la compétence Soins peut être utilisée sur une personne blessée une fois par jour. Cela rend très probable la guérison de toutes les blessures possibles en seulement deux ou trois jours.

Certains joueurs et MJs peuvent ne pas apprécier une guérison si rapide des personnages. Ils pensent que cela ne colle pas avec l'atmosphère sombre et réaliste du monde de Warhammer, où les blessures prennent du temps pour guérir. Il y a plusieurs manières de prendre en compte cette dimension :

- *Réduire l'efficacité de la compétence* – au lieu de faire regagner 1D10 points de vie, la compétence permet d'en regagner 1D5 (1D10 divisé par 2 arrondi au supérieur). De plus, cette compétence ne devrait pas permettre de regagner plus de point de vie que ceux que le personnage vient de perdre dans la dernière rencontre. Par exemple, si un personnage perd 2 points de vie à la suite d'une chute, la compétence soins ne devrait pas permettre de regagner plus que ces 2 derniers points perdus.
- *Réduire le nombre d'occasions d'utiliser la compétence* – elle ne peut plus être utilisée une fois par jours mais plutôt une fois par semaine (le patient doit quand même recevoir des soins journaliers pour que le traitement soit efficace). Mais cela se cumule avec la guérison naturelle du personnage.

Il est clair que l'adoption de cette approche donne un jeu où les personnages mettent beaucoup de temps à guérir de leurs blessures. Cela ne sera pas approprié si les combats sont fréquents dans vos aventures.

Modifier les jets de guérison

Certains MJs peuvent se baser sur le contexte, sur la sévérité des blessures, sur les médicaments et éventuellement les instruments disponibles pour appliquer des modificateurs aux jets de guérison. Généralement, le MJ doit considérer l'endroit où les soins sont administrés et se poser plusieurs questions comme :

- *Quelle est la gravité des blessures du personnage ? Vont-elles handicaper les tentatives de premier soins ou une opération chirurgicale ?*
- *Comment est l'environnement ? Est-il propre ? Y a-t-il une bonne chance d'attraper une infection ? Le matériel médical est-il propre ?*
- *Quels types d'installations sont disponibles ? Est-ce que la personne prodiguant les soins possède du matériel médical ? des herbes ? des médicaments ?*

A partir des réponses, le MJ doit alors déterminer un modificateur pour le jet de guérison. Pour donner quelques idées, si les soins sont administrés dans un endroit propre et sec, avec un équipement de base de premiers secours et que la blessure n'est pas grave, alors il n'y aura pas de modificateurs. Selon que la situation est plus ou moins favorable, un bonus ou un malus peut être imposé (allant de +20 à -20).

A titre d'exemple, nous indiquons deux manières d'utiliser ces modificateurs :

- *La gravité des blessures* – lorsque des soins sont administrés à un personnage qui a subi des blessures critiques, une pénalité reflétant le niveau de ces dommages critiques peut être appliquée.

Niveau du coup critique	Pénalité
1-2	0
3-4	-5
5-6	-15
7-8	-25

Exemple : Dans un combat récent, Clem a reçu un coup critique de niveau 2 et un autre de niveau 5. Alors qu'un soigneur prend soin de ses blessures, le malus appliqué au traitement sera de -15. La pénalité est en effet basée sur le coup critique dont le niveau est le plus élevé, ce qui en l'instance est le coup de niveau 5.

- *Le contexte du traitement* – Le contexte dans lequel le soigneur travaille influence aussi sur le modificateur du jet de guérison.

Le Contexte	Bonus / Malus
Une Chambre Propre	+ 10
En Intérieur / A Couvert	+ 5
Au Grand Air / Dans la Nature	+ 0
Une Chambre Mal Nettoyée	- 5
Un Endroit Moite / Boueux / Sale	- 10
Les Egoûts / Un Marais	- 15
Équipement médical	+ 10

Chapitre 2

La voie du Mage



Corruption

par Wim van Gruisen, « traduit par Nym »

Quiconque traite avec le Chaos prend le risque d'en sortir corrompu. La Magie est extraite des forces du Chaos, et, est par conséquent dangereuse d'utilisation – y compris la variante affaiblie de la magie que les Elfes ont enseigné aux humains.

Cet article introduit les Points de Corruption pour représenter l'influence croissante et pernicieuse que le Chaos exerce sur les gens. Les personnages peuvent obtenir des Points de Corruption de nombreuses manières. Les principales sont :

- Lancer des sortilèges (voir ci-dessous le texte sur la magie)
- Entrer en contact avec de la pierre distordante
- Participer à un rituel chaotique
- Utiliser la magie sombre

Lancement de Sortilège : le chapitre sur la magie décrit comment un personnage peut être marqué par la corruption en lançant des sorts, et combien de Points de Corruption il peut obtenir.

Pierre Distordante : le nombre de Points de Corruption obtenu varie en fonction de la taille du fragment et de la durée d'exposition. Pour un ordre d'idée, un personnage peut obtenir six Points de Corruption s'il a été en contact avec un morceau de pierre distordante de la taille d'un poing pendant un jour complet.

Rituel Chaotique : le nombre de Points de Corruption que l'on obtient ainsi dépend du rituel pratiqué. Pour un ordre d'idée, un personnage obtient un Point de Corruption pour chaque heure (arrondi au supérieur) que dure le rituel.

Magie Sombre : un personnage obtient un Point de Corruption à chaque fois qu'il incante un sort de magie Sombre. Ceci s'ajoute aux autres effets pouvant être engendrés par l'usage de la magie.

Aussi longtemps qu'un personnage possède un total de Points de Corruption deux fois inférieur à son bonus de Force Mentale (dizaine du score de FM ; voir la section sur la magie), il ne court aucun danger. A partir de l'instant où le personnage reçoit davantage de Points de Corruption, il doit effectuer un test de Corruption à chaque fois qu'il gagne un ou

plusieurs nouveaux Points de Corruption. Un test de Corruption consiste à lancer un d100 pour tenter d'obtenir un score plus élevé que le score total de Points de Corruption du personnage. Si le joueur échoue à ce test, il doit faire un jet sur la table ci-dessous pour connaître l'effet que la corruption a entraîné sur le personnage. S'il le décide, le MJ peut choisir une corruption (sur la table ou imaginée pour l'occasion) qu'il juge adéquate pour le personnage ou la situation.

Au-delà de la corruption physique, le personnage peut également être corrompu mentalement. Généralement, un personnage corrompu devient de plus en plus extrême quant à ses idéaux, leur poursuite tend à prendre le pas sur tout le reste. Pour plus d'informations à ce sujet, consulter le chapitre Motivations dans le Manuel du Joueur (Character Compendium).

Lorsque le total de Points de Corruption d'un personnage dépasse son score de FM, ce personnage se perd dans le Chaos. Il devient un PNJ, et le joueur doit alors créer un nouveau personnage. Les Points de Corruption ne peuvent normalement pas être réduits, bien que des histoires parlent d'un feu purificateur situé dans un temple quelquel part dans le lointain Kislev, qui effacerait par les flammes toute marque du Chaos...

Jet	Effet
01-10	Allergie
11-20	Aversion
21-25	Faible Constitution
26-35	Enlaidissement
36-45	Présence Dérangante
46-50	Démence
51-60	Trépидations
61-70	Puanteur
71-75	Perte de Vigueur
76-100	Aggravation*

La description de ces effets est donnée dans la section du livre des règles traitant des Sombres Savoirs. (Voir Chapitre VII, p 159)

*Lorsque l'effet Aggravation est tiré, relancer si le personnage n'a pas encore souffert d'un effet de Corruption. Dans le cas contraire, le dernier effet contracté empire – prendre cet effet une nouvelle fois et cumuler les effets.

Règles de Magie Alternatives

par Wim van Gruisen, « traduit par Nym »

En raison de l'addition de la notion de Corruption dans le chapitre précédent, le processus de lancement des sorts nécessite certaines modifications. Le présent article fournit ces changements et ajoute des éléments supplémentaires permettant de donner plus de variété à la magie.

L'utilisation de la magie consiste en trois étapes :

1. Effectuer un test de Focalisation. C'est obligatoire.
2. Si le test est réussi, lancer le nombre de d10s désiré pour tenter de surpasser la Difficulté du sort.
3. Si ce jet réussit, appliquer les effets du sortilège.

Chaque enchanteur possède un bonus de Force Mentale, qui se calcule de la même manière que les bonus de Force et d'Endurance, en divisant le score de FM par 10, en arrondissant à l'entier inférieur. Un sorcier ayant une FM de 58 a ainsi un bonus de FM de 5.

Exemple : *Aldebert Teugen est un sorcier du Collège Flamboyant. Il a un score de FM de 41, et donc un bonus de FM de 4.*

Les sorciers de village ne disposent pas de la connaissance et de l'entraînement qui protègent (quoique partiellement) les autres enchanteurs en les empêchant d'être corrompus par l'usage de la magie. Leur bonus de FM est par conséquent inférieur de deux points à celui des autres enchanteurs.

Exemple : *Bruno Didzen est un sorcier de village ayant une FM de 47. Son bonus de FM est donc seulement de 2.*

Le Test de Focalisation

Avant qu'un enchanteur puisse incanter un sortilège, il doit d'abord rassembler l'énergie magique nécessaire. Ce procédé s'appelle la « Focalisation » et prend une demi action. Déclarez d'abord quel sort vous êtes sur le point de lancer, puis effectuez le test de Focalisation – un test de FM. Si le test échoue, vous ne parvenez pas à contrôler les vents magiques et ne parvenez pas à lancer votre sort.

Corruption

Si un personnage obtient un double (55, 99, 00...) sur le jet de Focalisation, il est susceptible de recevoir des Points de Corruption. Il en obtient autant que le résultat du jet divisé par 11 (plus simplement le chiffre

obtenu sur chacun des dés, le 0 comptant comme 10 ; par exemple, un résultat de 88 donne 8 PC), moins son bonus de FM.

Exemple : *Aldebert déclare qu'il souhaite incanter «Boule de Feu » (Difficulté 12). Il fait un test de FM, mais obtient 77, ce qui est un échec. Puisque son bonus de FM est de 4, il gagne 3 Point de Corruption.*

Exemple : *Bruno veut incanter « Choc » (Difficulté 6). Il obtient 11 au test de Focalisation – un succès ! Bien qu'il ait fait un double, son bonus de FM est suffisamment haut pour le protéger contre le gain de PC.*

Effets additionnels

Le joueur peut décider d'ajouter des effets supplémentaires à son sortilège.

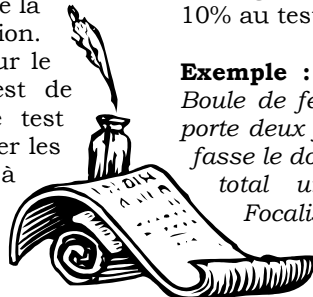
Moyennant un malus cumulatif de 10% à son test de Focalisation, il peut apporter les modifications suivantes :

- Réduire de moitié le Temps d'Incantation (arrondir à l'entier supérieur).
- Doubler ou réduire de moitié la portée du sort.
- Doubler ou réduire de moitié (arrondir à l'entier supérieur) la durée du sort.
- Doubler ou réduire de moitié (arrondir à l'entier supérieur) les dommages du sort.
- Si la cible a droit à un test de FM pour résister au sort, diminuer ses chances de résister de 10%.
- Réduire de moitié les résultats déterminant les effets de la Malédiction de Tzeentch en cas de double ou pire, et uniquement pour ce sort.
- Si le lancement du sort résulte en un échec automatique, obtenir un +10% à sa FM lors du test de Folie.

Pour utiliser un de ces effets, le joueur doit annoncer son intention et l'effet escompté avant de faire le test de Focalisation. Plusieurs effets peuvent être cumulés pour un même sortilège, en cumulant également les malus de 10% au test de Focalisation.

Exemple : *Aldebert lance un autre sort de « Boule de feu ». Cette fois, il veut que son sort porte deux fois plus loin que la normale et qu'il fasse le double de dommage – ce qui donne au total un malus de 20% au test de Focalisation. Cette fois il obtient 07 en lançant les dés : c'est un succès.*

D'autre part, si un joueur réussit son test de Focalisation en faisant un double (réussite critique), il peut choisir un effet supplémentaire, même s'il ne l'a pas déclaré au préalable.



Exemple : *Puisque Bruno a obtenu un double pour lancer le sort « Choc », il peut choisir un des effets supplémentaires ci-dessus. Il décide que son sort durera deux fois plus longtemps.*

Le Lancement de Sortilège

Si le test de Focalisation est réussi, le joueur peut tenter de lancer le sortilège. La description du sort indique un Temps d'Incantation, qui correspond au nombre de demi actions nécessaires à l'incantation du sortilège avant que celui-ci ne prenne effet. A la fin de ce laps de temps, le joueur lance un nombre de dés égal au maximum à sa caractéristique Magie, ajoute les résultats et compare la somme à la Difficulté du sort. Si elle est égale ou supérieure à la Difficulté, le sort est lancé avec succès.

Exemple : *Aldebert lance trois dés, qui donnent 5, 5, 5. Le sort a une Difficulté de 12, si bien que l'incantation a réussi.*

Exemple : *Bruno a lancé 1, 4, ce qui donne un total de 5. La Difficulté du sort « Choc » étant de 6, le sort échoue – pour l'instant.*

Si le joueur n'a pas atteint la Difficulté, le sort échoue. Dans cette situation, le joueur peut décider de lancer un dé supplémentaire qu'il ajoutera au total des précédents, mais son personnage gagne alors automatiquement un Point de Corruption. Si le résultat n'est toujours pas suffisant pour battre la Difficulté du sort, le joueur peut lancer un autre dé, dont il ajoute le résultat au total précédent, tout en obtenant un autre Point de Corruption, et ainsi de suite. Chacun de ces dés supplémentaires ajoute une demi action au Temps d'Incantation.

Exemple : *Bruno veut que son sort de « Choc » prenne effet, donc il prend un Point de Corruption en échange d'un dé de magie supplémentaire – un autre 4. Il ajoute ce résultat au total précédent, ce qui conduit à un total de 9. C'est suffisant pour que le sort réussisse, moyennant le modique coût d'un petit Point de Corruption.*

La Malédiction de Tzeentch prend effet lorsque le joueur obtient des doubles, triples ou quadruples en lançant des sorts. Ajoutez les résultats de tous les dés produisant des doubles, en en excluant un (donc si vous avez lancé quatre dés et avez obtenu 7, 7, 7, 4, le résultat est de 14), puis ajoutez la Difficulté du sort et soustrayez le bonus de FM du personnage.

Si le résultat est égal ou inférieur à 15, effectuez un jet sur la table des Manifestations Mineures du Chaos.

Si le résultat est compris entre 16 et 25, effectuez un jet sur la table des Manifestations Majeures du Chaos.

Si le résultat est supérieur ou égal à 26, effectuez un jet sur la table des Manifestations Catastrophiques du Chaos.

Les clercs, qui utilisent la magie cléricale, effectuent toujours leur jet sur la table de la Colère des Dieux.

Exemple : *Aldebert a obtenu 5, 5, 5, ce qui appelle la Malédiction de Tzeentch. Son total est de 12 (la Difficulté de Boule de Feu) + 10 (pour le triple 5) – 4 (le bonus de FM d'Aldebert), ce qui fait 18. Aldebert fait un jet sur la table des Manifestations Majeures du Chaos.*

Exemple : *Bruno a obtenu 1 et 4, mais a ajouté un autre 4 le round suivant. Il provoque également la Malédiction de Tzeentch. Son total est de 6 (Difficulté de Choc) + 4 (double 4) – 2 (bonus de FM), ce qui donne un résultat de 8. Bruno réalise donc un jet sur la table des Manifestations Mineures du Chaos.*

Dans le cas où tous les dés lancés lors de l'incantation d'un sortilège donnent des « un », l'incantation échoue automatiquement. Le lanceur de sort doit alors immédiatement réussir un test de FM ou gagner un nombre de point de Folie égal à la Difficulté du sort divisée par 10 (arrondi à l'entier supérieur).

Exemple : *Aldebert veut lancer à nouveau « Boule de Feu ». Le jet de Focalisation réussit, mais il tire 1, 1, 1 – un échec automatique. Aldebert rate ensuite son jet de FM. La Difficulté de « Boule de Feu » étant de 12, Aldebert gagne donc 2 Points de Folie.*

Application des effets

Si le sortilège est lancé avec succès, les effets mentionnés dans la description du sort se mettent en place. Tout ajustement des effets du sort prévu au moment du test de Focalisation prend également effet.

Apprentissage des Sorts

Une alternative à la règle de donner accès à tous les sorts lorsqu'un personnage apprend un Savoir Occulte est d'attribuer à chaque sort un coût en XP égal à dix fois sa Difficulté. Lorsqu'un personnage acquiert un Savoir Occulte, il obtient immédiatement 200 XP qu'il doit obligatoirement dépenser en sortilèges auxquels ce Savoir lui donne accès. A quelques exceptions près, un mage formé dans une certaine couleur a accès à tous les sorts de cette couleur et aux sorts de magie Commune (Occulte), en raison des enseignements qu'il a reçus. Les clercs ont accès à n'importe quel sort que leur divinité leur apporte, ces sorts étant virtuellement toujours inclus dans le

Savoir Divin du Dieu ou parmi les sorts de sorts de magie Commune (Divine). De plus, tous les enchanteurs peuvent apprendre n'importe quel sort de magie Mineure auxquels ils sont susceptibles d'avoir accès, par l'intermédiaire d'un collègue sorcier (ou clerc) qui peut le leur enseigner (moyennant généralement une compensation financière s'élevant à dix fois la Difficulté en Couronnes) ou grâce à un grimoire dans lequel le sortilège est décrit.

Les sorciers ne peuvent maîtriser plus d'un Savoir Magique. L'exception à cette règle

concerne les Sombres Savoirs, qui peuvent être acquis à tout moment en dépensant 100 XP.

Les sorciers de village doivent apprendre leurs sorts par eux-mêmes, sans l'aide de professeurs ou de grimoires (que la plupart d'entre eux ne peuvent pas lire de toute façon). Pour apprendre un sort, ils doivent payer le nombre requis de XP, puis effectuer un test d'Intelligence pour savoir s'ils ont réussi à apprendre le sort.

Degrés de Réussite

En cas de tests opposés, lorsque les deux opposants réussissent leur jet, le livre de règle suggère de déterminer le vainqueur en utilisant le Degré de Réussite. D'après les règles « pour chaque tranche entière de 10% de réussite, vous recevez un degré de réussite ».

Une manière plus simple de procéder consiste à regarder la « dizaine » obtenue lors de votre jet de dés. Si vous avez une compétence à 38% et que vous faites 26, vous avez deux degrés de réussite, puisque la dizaine est un 2. Cette méthode est un peu plus simple mais donne la même distribution de probabilités.

Derrière la méthode des Degrés de Réussite (indépendamment de la méthode employée), il reste toujours 10% de chance que l'action se solde par un nul. Une meilleure approche est que l'opposant qui a obtenu le plus haut score aux dés remporte la victoire, à condition que le test soit réussi.

Utilisation des sorts de WJRF1 dans WJRF2

par James Walkerdine, « traduit par Nym »

Le Système de magie utilisé dans WJRF2 est Lassez différent de celui des règles originales. Un problème spécifique qui est soulevé est la compatibilité avec certains aspects, tels que les sortilèges, et en particulier la manière dont ils sont utilisés dans le matériel de WJRF1. En fin de compte, si un MJ souhaite faire jouer une aventure parue sous WJRF1 en utilisant les règles de WJRF2, il doit passer un certain temps à convertir les sortilèges, à déterminer de quelle manière les personnages s'y sont pris pour les apprendre, etc.

Pour raccourcir cette étape, le présent article reprend tous les sortilèges du livre de base de WJRF1 (ainsi qu'une sélection des sorts parus dans les Royaumes de la Sorcellerie) et les convertit aux règles de WJRF2. Chaque sort se voit ainsi attribuer une Difficulté et un Temps d'Incantation. Dans les cas où la description du sort n'est plus compatible, des descriptions alternatives sont également proposées. La conversion a été réalisée tout d'abord en étudiant les sorts de WJRF2, puis en les comparant avec les anciens sorts. L'étape suivante a consisté en la création de conversions « approximatives » des anciens sorts. Dans certains cas, un sortilège équivalent existe dans WJRF2. Lorsque c'est le cas, le sort correspondant est signalé dans sa description. Du fait que WJRF2 utilise essentiellement un système à base de D10,

beaucoup de jets de dés indiqués dans la description originale ont dû être arrondis au supérieur ou à l'inférieur. Dans certains cas, cela aurait résulté en des changements trop importants (modifier un D2 en un D10), ce qui explique que le type de dé initial ait pu être maintenu.

WJRF2 présente également la magie sous un jour conceptuel différent. En particulier, la magie de WJRF2 est basée sur la notion de Domaines et sur la capacité pour un personnage d'apprendre instantanément tous les sorts d'un Domaine suite à l'acquisition du Talent correspondant. Pour essayer de refléter ceci, des suggestions sont faites concernant le Domaine qui semble le plus approprié pour chaque sort. Quand aucun Domaine en particulier n'a pu être déterminé, le sort a été rangé dans la catégorie Magie Mineure ; pour certains parmi les plus puissants, ceci semble aller à l'encontre de la définition de « Mineure », et reflète surtout le fait qu'il n'existe pas de Domaine particulier à associer à ces sorts.

Bien évidemment, il est très difficile de réaliser une conversion complète de tous les sorts. Les MJs devraient utiliser leur jugement personnel – si vous pensez que la Difficulté d'un sort est trop élevée/trop faible, que les effets devraient être différents, etc., soyez libres de modifier les valeurs présentées ici. En définitive, cet article devrait uniquement vous servir de guide.

Légende:

Nom du Sort – le nom du sortilège tel qu'il apparaît dans WJRF1.

Difficulté (Dif.) – le résultat qui doit être atteint pour lancer le sort.

Temps d'Incantation (T.I.) – le temps nécessaire pour lancer le sort (le nombre de Demi-Actions ou points d'action).

Commentaires – mises à jour de la description du sort pour l'adapter davantage à WJRF2.

Domaine de WJRF2 – Domaine magique de WJRF2 pour lequel le sort est probablement le plus approprié.

Magie Commune

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Pages 153-155				
Malédiction	4	2		Magie Commune – Vulgaire
Don de langue	5	2	Durée : 5 minutes	Magie Commune – Occulte
Luminescence	3	1	Existe dans WJRF2 (Magie Commune – Occulte)	
Alarme magique	8	1	Existe dans WJRF2 (Magie Mineure)	
Flammerole	3	1	Existe dans WJRF2 (Magie Commune – Vulgaire)	
Verrou magique	7	1 _{mn}	Existe dans WJRF2 (Magie Mineure)	
Feux follets	6	2	Existe dans WJRF2 (Magie Commune – Occulte)	
Ouverture	6	1		Magie Mineure
Apparition de petits animaux	5	1		Magie Commune - Occulte
Pare-pluie	3	2	Existe dans WJRF2 (Magie Commune – Vulgaire)	
Renfort de porte	5	2	Durée : une semaine	Magie Mineure
Exorcisme	4	2		Magie Commune – Vulgaire
Sommeil	6	1	Existe dans WJRF2 (Magie Commune – Occulte)	
Sons	4	1	Existe dans WJRF2 (Magie Commune – Occulte)	
Zone de froid	6	2		Magie Commune – Occulte
Zone de silence	6	2		Magie Commune – Occulte
Zone de chaleur	6	2		Magie Commune – Occulte
Royaumes de la Sorcellerie Pages 184-186				
Tâche	3	1		Magie Commune - Occulte
Doigts de Beurre	4	1	Equivalent de Mains molles dans WJRF2 (Magie Commune – Occulte)	
Main Leste	6	2	+ 20 en Agilité	Magie Commune – Occulte
Guérison des Furoncles	5	2		Magie Commune – Vulgaire
Sens du Danger	6	2	Durée : 1D10 rounds	Magie Commune - Occulte
Vision de Nuit	5	3	Durée : 1D10 minutes	Magie Commune - Occulte
Recherche	4	2		Magie Commune - Vulgaire
Envolée d'Amar	6	2		Magie Commune – Occulte
Renversement	6	1	Tests d'Ag à réaliser	Magie Commune – Occulte
Réparation	5	2		Magie Commune – Occulte
Soins aux petits animaux	4	2	Guérit 1D5 B	Magie Commune – Vulgaire
Amitié avec un petit animal	4	2	Durée : 1D10 minutes	Magie Commune – Vulgaire
Guérison Mineure	5	1	Equivalent de Bénédiction de soin dans WJRF2 (Magie Commune – Divine)	
Raticide	3	2		Magie Commune – Vulgaire
Lecture à haute voix	5	2		Magie Commune - Occulte
Repousser une petite créature	3	1		Magie Commune – Vulgaire
Œil de Faucon	6	2	+10 aux tests pour observer pendant 1D10 minutes	Magie Commune – Occulte
Discrétion	5	2	Durée : 1D10 minutes	Magie Commune – Occulte
Affaiblissement du Poison	4	1		Magie Commune – Vulgaire
Zone d'Amitié	6	2		Magie Commune - Vulgaire
Zone de Saveur	6	2		Magie Commune – Vulgaire

Zone sans Vent	6	2		Magie Commune – Vulgaire
----------------	---	---	--	--------------------------

Magie de Bataille Niveau 1

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Pages 155-156				
Aura de résistance	6	4		Magie Mineure
Animosité magique	7	1	Durée : 1D10 round de combat	Magie Mineure
Guérison des blessures légères	8	2	Restore 1D10 Blessures	Magie Mineure
<i>Boule de feu</i>	12	1	<i>Existe dans WJRF2 (Domaine du Feu)</i>	
Vol	9	1	Durée : 1 round	Magie Mineure
Main de fer	7	2	Double le score d'Attaque, augmente la Force de 20%. Durée : 1D10 x 10 minutes, ou jusqu'à ce que l'enchanteur soit blessé	Magie Mineure
Immunité au poison	6	2	Durée : 1D10 x 10 minutes	Domaine de la Vie
Débilité	7	1	Durée : 1D10 rounds	Magie Mineure
Force de combat	8	4		Magie Mineure
<i>Rafale de vent</i>	14	1	<i>Existe dans WJRF2 (Domaine des Cieux)</i>	
Royaumes de la Sorcellerie Pages 187-188				
Détection de la magie	7	4		Magie Mineure
Découragement	8	2	Durée : 1D10 heures	Magie Mineure
Enthousiasme	8	2	Durée : 1D10 heures	Magie Mineure
Pied Léger	7	2		Magie Mineure
Projectiles enflammés	9	2	Provoque 2 points de dégâts supplémentaires. A lancer avant le tir de projectile – affecte 1D5 projectiles	Domaine du Feu
Terrain Glissant	7	1	Nécessite un test d'Ag	Magie Mineure
Pied Lourd	7	1		Magie Mineure
Conclusion étourdissante	7	1	Durée : 1D10 rounds	Magie Mineure
Arme Flétrie	8	1	Durée : 1D10 rounds. Un test d'Agilité doit être réalisé pour modifier la forme de l'arme	Domaine du Métal
Zone Ininflammable	10	2		Domaine du Feu

Magie de Bataille Niveau 2

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF Pages 156-158				
Aura de protection	12	4		Magie Mineure
Frénésie magique	14	2	Durée : 2D10 rounds de combat. Utiliser la FM pour tous les tests.	Domaine de la Bête
Haine magique	14	2	Durée : 2D10 rounds de combat	Magie Mineure
Panique magique	12	2	Durée : 1D10 rounds de combat	Magie Mineure
Ralliement magique	13	2		Magie Mineure
<i>Eclair</i>	10	1	<i>Existe dans WJRF2 (Domaine des Cieux)</i>	
Brouillard mystique	12	4	Durée : 1D10 rounds de combat	Magie Mineure
Démolition	10	1		Magie Mineure
Zone de sanctuaire	15	2	Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie	Domaine de la Vie
Zone de fermeté	15	2	Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie. Triples le nombre d'attaques.	Magie Mineure

Royaumes de la Sorcellerie Pages 188-190				
Rupture d'arme	12	2		Domaine du Métal
Malédiction de la flamme	13	2	Durée : 1D10 minutes	Domaine du Feu
Brise jambe	15	1	Test d'Agilité pour ne pas tomber. Evanouissement pendant 1D10 minutes	Magie Mineure
Chance	11	4	Permet d'ajouter ou de soustraire 1 sur un lancé de D10	Magie Mineure
Force Magique	13	2	Augmente la Force de 40% pour la prochaine attaque	Magie Mineure
Duel Psychique	15	2	Lancer 1D5 et ajouter la caractéristique Magie. Le gagnant réduit temporairement sa caractéristique Magie de 1. Le premier des opposants à atteindre le score de 0 en Magie perd le duel. Sur un échec à un test de FM, le perdant perd 1 dans sa caractéristique Magie de manière permanente, en plus des autres effets secondaires.	Magie Mineure
Ressaisissement	14	2		Magie Mineure
Démantèlement	14	2	Provoque 1D5 coups de Force 5	Magie Mineure
Reproche de Lâcheté	15	4		Magie Mineure
Débandade	13	2		Domaine de la bête
Vol de pouvoir magique	14	4	Vole temporairement 1 point dans la caractéristique Magie à la cible, et l'ajoute à celle du lanceur. Dure 1D10 heures. Si la caractéristique Magie de la cible atteint 0, elle tombe dans l'inconscience pendant 2D10 heures et gagne un point de folie	Magie Mineure
Sceau d'interdiction	15 / 20	4	La plus grande difficulté représente l'attachement d'un sort au sceau (comme dans la description), simplement la caractéristique de magie doit être de 3 pour la première liste des sorts possibles et de 4 pour la seconde. Le sort attaché est lancé en plus du sceau.	Magie Mineure

Magie de Bataille Niveau 3

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Pages 158-159				
Epée animée	17	1	Dure 1D10 rounds de combat. Caractéristiques de l'arme, M:6, CC:60, F:40, E:50, B:8, A:2	Domaine du Métal
Invulnérabilité aux projectiles	20	1	Dure 1D10 rounds de combat	Magie Mineure
Fuite	18	2	Dure 2D10 rounds de combat	Magie Mineure
Peur magique	16	2	Dure 2D10 rounds de combat	Magie Mineure
Instabilité magique	2			Domaine de la Vie
Stupidité magique	16	2	Dure 2D10 rounds de combat	Magie Mineure
Malédiction d'attraction de projectiles	17	2		Domaine du Métal
Dissipation d'aura	15	3		Magie Mineure
Pont magique	21	6		Magie Mineure
Transfert d'aura	16	3		Magie Mineure
Royaumes de la Sorcellerie Pages 190-192				

Tempête de Flèche	16	4	Agit globalement comme si vous possédiez le talent Rechargement Rapide. SI le lanceur possède déjà ce talent, ses effets sont doublés. Le temps minimum de rechargement est de 0	Magie Mineure
Manteau de ténèbre	18	2	Durée : 1D5 minutes	Domaine d'Ombre
Évocation d'un serviteur (rituel)	20	3 jrs		Magie Mineure - Rituel
<i>Corrosion</i>	9	1	<i>Équivalent à Malédiction de la Rouille dans WJRF2 (Domaine du Métal). Dif. De 14, portée de 24 mètres.</i>	
Dissipation de la magie	19	2	Version plus puissante du sort de Magie Mineure « Dissipation de la Magie »	Magie Mineure
Affaiblissement	17	2	Perte temporaire de 10% en F et E	Domaine de la Mort
Puits du désespoir	18	1		Magie Mineure
Sens du Vert	17	4	Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie	Domaine de la Vie
Arme Affûtée	17	4	L'arme affectée cause deux points de dégâts supplémentaires	Domaine du Métal
Subversion d'arme	14	1	Force de l'arme et Capacité de Combat égales à la Force Mentale du lanceur. Un test d'Agilité est nécessaire pour retenir l'arme	Domaine du Métal

Magie de Bataille Niveau 4

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Pages 159-160				
Aura d'invulnérabilité	27	4	Annule 4D10 Blessures	Magie Mineure
Explosion	25	1	Affecte 1D10 créatures dans un groupe. Dommage 8. Provoque 4D10 points de dégâts supplémentaires sur les cibles inflammables	Domaine du Feu
Changement d'allégeance	24	3		Magie Mineure
Guérison de blessures graves	26	2	Guérit (caractéristique de Magie x D10) Blessures sur un unique personnage	Domaine de la Vie
Arme enchantée	25	1 h		Domaine du Métal
Immobilisation	23	2	Durée : 1D10 rounds de combat	Magie Mineure
Force spirituelle	24	4	Caractéristique accrue de 2D10	Magie Mineure
Royaumes de la Sorcellerie Pages 194-195				
Accélération du Temps	26	4	Agilité doublée	Magie Mineure
Absorption de la Magie	27	2	Réduit temporairement la caractéristique Magie à 0. Le lanceur gagne ces points drainés. Durée : 1D10 heures	Magie Mineure
Enchevêtrement	25	2	Durée : 1D10 rounds de combat	Domaine de la Vie
Nuage Fétide	25	2	Nuage de 1D10 mètres de diamètre. Causes des touches de Dommage 5	Magie Mineure
Renvoi de Sort	23	1	Des tests d'Agilité sont nécessaires	Magie Mineure
Mur de feu	26	2	Durée : 1D5 minutes	Domaine du Feu
Zone d'immunité magique	24	2		Magie Mineure
Zone de protection contre les projectiles	23	2	Durée : un nombre d'heures égale à la caractéristique Magie	Magie Mineure

Démonologie Niveau 1

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Page 162				
Immobilisation des démons	8	4		Domaine du Chaos
Conjuration d'un démon mineur	7	2		Domaine du Chaos
<i>Evocation d'un gardien</i>	12	4	<i>Equivalent à Invocation de démon mineur dans WJRF2 (Domaine du Chaos)</i>	
Evocation d'une monture	9	4	Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie x 2	Domaine du Chaos
Zone de protection démoniaque	7	2	Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie	Domaine du Chaos
Royaumes de la Sorcellerie Page 243				
Evocation d'une créature démoniaque	10	4	Dure un nombre d'heures égal au niveau de la caractéristique Magie x 2	Domaine du Chaos

Démonologie Niveau 2

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Pages 162-164				
Arrêt de l'instabilité démoniaque	11	2		Domaine du Chaos
Evocation de l'énergie démoniaque	13	4		Domaine du Chaos
<i>Evocation de démons mineurs</i>	25	4	<i>Equivalent à Invocation de démons dans WJRF2 (Domaine du Chaos)</i>	
Evocation d'une aide magique	13	4	Augmente temporairement la caractéristique Magie de 1. Dure un nombre d'heures égal au niveau de la caractéristique Magie	Domaine du Chaos
Zone d'annihilation démonique	15	2	Dure un nombre d'heures égal au niveau de la caractéristique Magie	Domaine du Chaos

Démonologie Niveau 3

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Page 165				
Conjuration d'une horde de démons	22	2		Domaine du Chaos
Folle terreur	18	4	Dure 8D10 rounds de combat	Domaine du Chaos
Evocation d'une horde de démons	30	1 mn	Evoque 2D10 démons mineurs	Domaine du Chaos
Invocation du grand pouvoir	21	4	Dure 3D10 rounds de combat	Domaine du Chaos
Royaumes de la Sorcellerie Pages 244				
Chevauchée Infernale	22	4	Dure 1D10 minutes. Le cavalier effectue un test de FM chaque minute. Un échec signifie le gain d'un Point de Folie.	Domaine du Chaos
Evocation d'une meute démoniaque	25	4	<i>Existe dans WJRF2 (Domaine du Chaos)</i>	

Démonologie Niveau 4

La majorité de ces sorts de niveau 4 ont des Difficultés très élevées. Il est à prévoir que des sorts tels que « Evocation d'une aide magique » doivent être initialement lancés pour aider au lancement de ces sorts plus puissants.

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Pages 165-166				
Portail démoniaque	38	1 h	Dure 6D10 minutes. 3D10 Démons mineurs et un démon majeurs sont lâchés sur le monde chaque minute	Domaine du Chaos
Conjuration d'un démon majeur	40	6		Domaine du Chaos
Evocation d'un démon majeur	40	1 h		Domaine du Chaos
Invocation du pouvoir total	45	1 h	Accroît aussi temporairement la caractéristique Magie de 2	Domaine du Chaos
Royaumes de la Sorcellerie Page 244				
Amulette Démoniaque (rituel)	35	D10 jrs		Domaine du Chaos

Elémentalisme Niveau 1

La magie élémentaire n'est actuellement pas couverte dans WJRF2. Par conséquent, la majorité des sorts d'Elémentalistes ont été rangés dans la catégorie « Magie Mineure »

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Pages 166-167				
Assaut de pierres	8	1	Provoque 1D10 Blessures de Dommage 4. Si lancé sur un groupe, touche automatiquement 1D10 individus	Magie Mineure
Aveuglement	7	1		Domaine de la Lumière
Respiration aquatique	9	2		Magie Mineure
Nuage de fumée	7	2	Dure 1D10 rounds de combat	Magie Mineure
Main de feu	7	1	Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie	Domaine du Feu
Lumière magique	5	1		Domaine de la Lumière
Marche sur l'eau	10	2		Magie Mineure
Zone de dissimulation	8	2	Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie	Domaine des Ombres
Royaumes de la Sorcellerie Pages 211-212				
Création d'une source	8	4	Durée : 1D10 heures	Domaine de la Vie
Découverte de Minéraux	9	4	Portée de 50 mètres x caractéristique Magie	Domaine du Métal
Pare-Flèches	7	2		Magie Mineure
Végétation Flétrie	7	2	Contrôle la végétation pendant 1D10 minutes	Magie Mineure

Elémentalisme Niveau 2

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Pages 167-168				
Incendie	10	2	Cause 10+1D10 Blessure	Domaine du Feu
Pluie torrentielle	11	2	Reduces fire damage by 1D10	Domaine des Cieux
Coup de tonnerre	13	2		Magie Mineure
Extinction	10			Domaine du Feu
Déplacement d'objet	4	1	<i>Equivalent de Manipulation Distante dans WJRF2 (Magie Mineure)</i>	
Séparation des eaux	14	2		Magie Mineure

Résistance au feu	12	2	Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie	Domaine du Feu
Dessèchement des plantes	13	1		Magie Mineure
Royaumes de la Sorcellerie Page 212-214				
Contrôle d'un Eclair	13	2	Test d'Ag réduit de moitié les dégâts	Domaine des Cieux
Soins des Végétaux	12	2	Guérit la végétation en 1D10 minutes	Domaine de la Vie
Terrain Verglacé	11	2	Utiliser l'Ag pour tous les tests. Dure 1D10 minutes	Domaine de la Vie
Invasion de poux	12	4	Dure 1D5 minutes	Magie Mineure
Coup de Soleil	14	2	1D5 Blessures par brûlure solaire. 1D5 Blessures supplémentaires par choc thermique si applicable	Domaine de la Vie

Elémentalisme Niveau 3

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Pages 168-170				
Conjuration d'un élémental	20	2		Magie Mineure
Ethéralité	17	4		Magie Mineure
<i>Souffle de feu</i>	25	2	<i>Existe dans WJRF2 (Domaine du Feu)</i>	
Création de sables mouvants	18	2	Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie	Magie Mineure
Effondrement	18	2	Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie	Magie Mineure
Tempête de poussière	15	1	Cause 1D10 Blessures de Dommage 2	Magie Mineure
Souffle de feu	18	2	Dure 1D10 rounds. Dommages de feu ordinaires	Domaine du Feu
Air fétide	20	3	Dure 1D10 rounds	Magie Mineure
Royaumes de la Sorcellerie Pages 214-215				
Asservir un élémentaire	22	3 jrs	Utiliser la FM pour les tests de Cl	Magie Mineure
Appel d'un éclair	24	1 mn	Double temporairement la valeur de la caractéristique Magie. Un test de FM doit être réussi pour que le sort réussisse. Le bonus perdure jusqu'à la fin du jour.	Domaine des Cieux
Chute	18	2	La chute cause 25 – 1D10 Blessures	Magie Mineure
Zone de Climat Tempéré	20	2	Dure 1 heure x Magie	Domaine de la Vie

Elémentalisme Niveau 4

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Page 170-171				
Animation des eaux	23	4	Caractéristiques ajustées: F 60, E 60, B 15x4, Ag 60	Magie Mineure
Conjuration d'élémentaux	29	2		Magie Mineure
Haie d'épines	20	2	Cause 2D10 Blessures de Dommage 5	Magie Mineure
Evocation d'un élémental	26	1 mn	Durée : une heure	Magie Mineure
Evocation d'une horde d'élémentaux	33	1 mn	Durée : une heure	Magie Mineure
Evocation de nuée	21	4	Durée : une heure	Domaine de la Bête
Tunnel	24	2	Durée : 1D10 minutes	Magie Mineure
Destruction des murs	22	2	Cause 1D10 + 3 Blessures	Magie Mineure

Royaumes de la Sorcellerie Page 215-216				
Changement de Climat (rituel)	25	4		Domaine de la Vie
Création de Végétation	27	4	Nécessite 1D10 rounds de combat pour atteindre sa maturité. La végétation temporaire dure 1D10 heures	Domaine de la Vie

Illusionisme Niveau 1

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Page 172				
Apparence Illusoire	7	3	Équivalent de <i>Changeforme</i> dans WJRF2 (Domaine des Ombres)	
Désorientation de l'ennemi	8	1	Équivalent à <i>Désorientation</i> dans WJRF2 (Domaine des Ombres)	
Décalage illusoire	7	2	Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie	Domaine des Ombres
Action secrète	12	1	Existe dans WJRF2 (Domaine des Ombres)	
Répliques	9	2	Nombre maximum d'images égal à la caractéristique Magie. Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie	Domaine des Ombres
Royaumes de la Sorcellerie Pages 210-211				
Aire de Camouflage	8	2		Domaine des Ombres
Prestige	6	2	Dure 1D10 x 10 minutes	Domaine des Ombres
Caractère Illusoire	7	1	Dure 3D10 minutes	Domaine des Ombres
Leurre Simple	7	1	Dure 1D10 minutes	Domaine des Ombres

Illusionisme Niveau 2

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Pages 172-173				
Dissipation d'illusion	10	1	La caractéristique Magie du créateur de l'illusion détermine la difficulté	Domaine des Ombres
Palimpseste	14	1		Domaine des Ombres
Apparence fantomatique	12	2	Dure 3D10 minutes	Domaine des Ombres
Hallucination	15	4		Domaine des Ombres
Constructions illusoires	18	4	(8 x 8 mètres) x caractéristique Magie	Domaine des Ombres
Forêts illusoires	18	4	(12 x 12 mètres) x caractéristique Magie	Domaine des Ombres
Royaumes de la Sorcellerie Page 211				
Fantasmagorie Mineure	15	4		Domaine des Ombres
Ventriloquie	14	2		Domaine des Ombres

Illusionisme Niveau 3

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Pages 173-174				
Ennemi illusoire	22	4	Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie	Domaine des Ombres
Puissance illusoire	20	1	Dure 3D10 minutes	Domaine des Ombres
Confusion universelle	27	1	Équivalent de <i>Confusion universelle</i> dans WJRF2 (Domaine des Ombres)	
Disparition	25	2	Dure 1D10 rounds de combat	Domaine des Ombres

Illusionisme Niveau 4

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Pages 174-175				
Destruction des illusions	25	2		Domaine des Ombres
Armée illusoire	28	4	2D10 groupes comprenant chacun jusqu'à 20 soldats humanoïdes/mort-vivants	Domaine des Ombres
Ténèbres illusoires	23	1		Domaine des Ombres
Téléportation	32	2	Dure 2D10 rounds de combat	Domaine des Ombres
Royaumes de la Sorcellerie Page 211				
Illusion Totale	33	4	Dure 1D10 minutes	Domaine des Ombres

Nécromancie Niveau 1

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Page 176				
Destruction de mort-vivant	7	1	Affecte 1D10 morts-vivants dans un groupe	Domaine de Nécromancie
Main de mort	6	1	Cause 1D10/2 Blessures	Domaine de Nécromancie
Evocation d'un champion squelette	10	2	Caractéristiques révisées. B:7, Ag:30	Domaine de Nécromancie
Evocation de squelettes	9	4	Evoque 1D10 squelettes	Domaine de Nécromancie
Zone de Vie	9	2		Domaine de Nécromancie
Royaumes de la Sorcellerie Page 228				
Evocation d'une ombre	6	2		Domaine de Nécromancie

Nécromancie Niveau 2

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Pages 176-177				
Contrôle des mort-vivants	12	2		Domaine de Nécromancie
Extension du contrôle	11	2	Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie	Domaine de Nécromancie
<i>Main de poussière</i>	13	1	<i>Existe déjà dans WJRF2 (Domaine de Nécromancie)</i>	
Arrêt de l'instabilité	12	1		Domaine de Nécromancie
Evocation d'un héros squelette mineur	16	2	Caractéristiques révisées. B: 11, Ag: 40	Domaine de Nécromancie
Royaumes de la Sorcellerie Page 240				
<i>Danse Macabre de Vanhel</i>	15	2	<i>Equivalent de l'Appel de Vanshel dans WJRF2 (Domaine de Nécromancie)</i>	

Nécromancie Niveau 3

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Pages 177-178				
Annihilation de mort-vivants	21	2	Affecte 1D10 cibles dans un groupe	Domaine de Nécromancie
Vie dans la mort	18	3	Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie	Domaine de Nécromancie
Animation des morts	26	1 mn	Evoque 3D10 Squelettes ou Zombies, ou 2D10 Goules ou 1D10 Momies	Domaine de Nécromancie
Evocation d'une horde de squelettes	25	4	Evoque 3D10 Squelettes	Domaine de Nécromancie
Royaumes de la Sorcellerie Pages 240-243				

Façonner un serviteur squelettique (rituel)	25	3 jrs	Utiliser l'Ag pour les tests de construction. Utiliser la FM au lieu du CI	Domaine de Nécromancie
Evocation d'un esprit gardien	28	2 mn	Rayon de 3 mètres x Magie	Domaine de Nécromancie
Ombre Loyale	26	2	Peut affecter un fantôme par point de la caractéristique Magie	Domaine de Nécromancie

Nécromancie Niveau 4

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
WJRF1 Page 178				
Malédiction de la non-vie	26	4		Domaine de Nécromancie
Evocation d'un héros squelette majeur	24	2	Caractéristiques ajustées. B :16 Ag : 50	Domaine de Nécromancie
Contrôle total	22	2		Domaine de Nécromancie
Vent de mort	31	4	Cause 1D10, Blessures sans tenir compte de l'Endurance et de l'armure	Domaine de Nécromancie
Royaumes de la Sorcellerie Pages 243				
Epuisement de la Vie	22	1	Draine 1D10 Blessures à la cible	Domaine de Nécromancie
Transformation de la liche	28	D10 jrs		Domaine de Nécromancie

Magie Druidique Niveau 1 (WJRF1 page 180)

Dans WJRF2, les Druides ont été réunis avec les prêtres de Taal et Rhya

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
Contrôle des animaux	6	2	Durée 1D10 minutes	Domaine de Taal et Rhya
Anti-poisons	4	1		Domaine de Taal et Rhya
Anti-parasite	5	2		Domaine de Taal et Rhya
Guérison des animaux	5	2		Domaine de Taal et Rhya

Magie Druidique Niveau 2 (WJRF1 pages 180-181)

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
Contrôle des animaux géants	12	2	Dure 1D10 minutes	Domaine de Taal et Rhya
Averse de grêle	14	1	Cause 1D10 Blessures de Dommage 0. Dure 1D10 rounds de combat	Domaine de Taal et Rhya
Métamorphose	14	2	Dure 1D10 minutes	Domaine de Taal et Rhya
Agressivité végétale	16	2	Couvre une surface jusqu'à 4 fois la caractéristique Magie en mètres carrés. Cause 1D10 Blessures de Dommage 0 à chaque round. Dure 1D10 minutes	Domaine de Taal et Rhya

Magie Druidique Niveau 3 (WFRP1 page 181)

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
Animation d'arbre	20	2	Dure 1D10 minutes	Domaine de Taal et Rhya
Décomposition	16	1		Domaine de Taal et Rhya
Drain de puissance tellurique	18	1 mn	Augmente temporairement votre caractéristique Magie de 2 tant que vous restez à l'intérieur du cercle de pierres	Domaine de Taal et Rhya
Zone de pureté	15	2		Domaine de Taal et Rhya

Magie Druidique Niveau 4 (WFRP1 page 181)

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
Création d'un marécage	24	2	Durée : 3 minutes	Domaine de Taal et Rhya
Création d'une clairière sacrée	26	1 mois	Des rituels doivent être réalisés durant un mois lunaire. A la fin de cette période, le sort est lancé.	Domaine de Taal et Rhya

Magie Noire Niveau 1 (RdS page 232)

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
<i>Main Noire de la Destruction</i>	17	2	<i>Existe dans WJRF2 (Domaine du Chaos) – cependant ce sort est légèrement plus puissant. Utiliser Dif. 7 pour le sort de RdS.</i>	
Envol Magique	8	1		Domaine du Chaos

Magie Noire Niveau 2 (RdS page 232)

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
Flamme Fatale	11	1	1D10 Blessures de Dommage 6. Test d'Ag pour réduire les dégâts de moitié	Domaine du Chaos
Pouvoir du Chaos	13	2	Augmente temporairement votre caractéristique Magie de 1. Dure un nombre d'heures égal à la caractéristique Magie originale	Domaine du Chaos

Magie Noire Niveau 3 (RdS page 233)

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
Souffle Lacérant	16	2	Dommage de 6	Domaine du Chaos
Malédiction de Nagash	18	1	Dure 1D10 rounds de combat. Cause 1D5 Blessures par round	Domaine du Chaos
Vol de l'âme	20	2		Domaine du Chaos

Magie Noire Niveau 4 (RdS page 233)

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
Horreur Noire d'Arnizipal	22	4	Dure 1D10 + 5 rounds de combat. Le nuage cause des Dommages de 7, l'inhalation cause des Dommages de 9	Domaine du Chaos
Spasme de Mort	25	1		Domaine du Chaos
Transformation de Kadon	28	4		Domaine du Chaos

Sortilèges de Nurgle (RdS page 234)

Le Domaine de Nurgle paraîtra dans les futurs suppléments. En attendant, ces sorts sont rangés dans le Domaine du Chaos

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
Puanteur de Nurgle	8	2	Dure 2D10 rounds de combat	Domaine du Chaos
Miasme de Pestilence	13	2	Dure 1D10 heures	Domaine du Chaos
Torrent de Corruption	18	2	Dégâts initiaux de Dommage 4. Dommages corrosifs de 5. Durée : 1D10 rounds de combat dans les espaces ouverts, 1D10 heures dans les espaces clos, et la puanteur perdurera 2D10 jours	Domaine du Chaos
Vent Pestilentiel	26	4		Domaine du Chaos

Sortilèges de Tzeentch (RdS pages 234-235)

Le Domaine de Tzeentch paraîtra dans les futurs suppléments. En attendant, ces sorts sont rangés dans le Domaine du Chaos

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
Don de Tzeentch	10	4	Le sortilège acquis est oublié après 1D10 jours	Domaine du Chaos
Feu rose de Tzeentch	15	2	Cause 1D10 touches de Dommage 1D10. Lancer une fois pour les Dommages et appliquer à toutes les touches	Domaine du Chaos
Transformation de Tzeentch	20	2	Cause 1D10 mutations, provoquant chacune une touché de Dommage 5	Domaine du Chaos
Tempête incendiaire de Tzeentch	25	4	Causes 1D10 touches de Dommage 1D10 + 2. Lancer une fois pour les Dommages et appliquer à toutes les touches	Domaine du Chaos

Sortilèges de Slaanesh (from RoS pages 235-236)

Le Domaine de Slaanesh paraîtra dans les futurs suppléments. En attendant, ces sorts sont rangés dans le Domaine du Chaos.

Nom du Sort	Dif.	T.I.	Commentaires	Domaine de WJRF2
Assentiment	8	1	Dure 1D10 minutes	Domaine du Chaos
Pavane de Slaanesh	14	2		Domaine du Chaos
Rayon de Slaanesh	20	2	Dure 1D10 + 8 minutes	Domaine du Chaos
Malédiction Charnelle	25	4	Chaque transformation provoque une blessure de Dommage 7, mais ajoute ensuite 1D10 + 2 Points de Blessures à la victime	Domaine du Chaos