

L'INFLUENCE DES LUNES SUR LA MAGIE DANS LE VIEUX MONDE

Le monde de Warhammer est balayé de vents magiques en provenance des portails du Chaos, et ces vents sont influencés par une grande variété de facteurs, que les sorciers sont parfois en mesure d'identifier. Les actions passées des hommes en un lieu donné affectent la force des vents magiques, de même que la configuration des astres lointains, des planètes et, selon les plus fervents, la volonté des dieux.

Parmi ces facteurs, l'influence des conformations lunaires est connue de longue date par les sorciers de tous les horizons. Ce n'est pas un hasard si certaines tribus gobelines vouent un culte à Morrslieb, que les loups garous changent à la pleine lune et que les océans suivent le rythme des marées imposées par Mannslieb.

Incidemment, les deux nuits de l'année les plus redoutées par les citoyens de l'Empire, et les plus attendues par les sorciers, sont celles où les deux lunes, Mannslieb et Morrslieb, sont pleines. En ces deux nuits, celle de l'Hexenstag (Hexensnach – la nuit du premier jour de l'année), et du Geheimnistag (Geheimnisnach – la nuit du jour des sorcières), les vents magiques se déchaînent, tandis que les deux astres entrent en synergie.

Comme expliqué dans la section magie de WJRF2, la magie religieuse n'échappe pas à l'influence chaotique de la magie et aux vents magiques, si bien que les lunes l'influencent également.

Les règles suivantes ne s'appliquent que de nuit, que les PJs soient au fait ou non de l'influence des lunes sur la magie et de son état actuel (un test facile de Connaissance de la Magie permet aux personnages enchanteurs de se remémorer les principes de l'influen-

ce des lunes, et un test de Connaissance Académique - Astronomie permet de prévoir l'état de la lune pour une date donnée).

Mannslieb

Le MJ devra se référer au Calendrier Impérial pour connaître l'état de la grande lune argentée. Celle-ci possède en effet un cycle régulier de 24 jours (elle est donc pleine tous les 25 jours) semblable à notre propre lune : suite à la nouvelle lune (lune invisible dans le ciel), elle croît durant 12 jours, puis décroît pendant 12 autres.

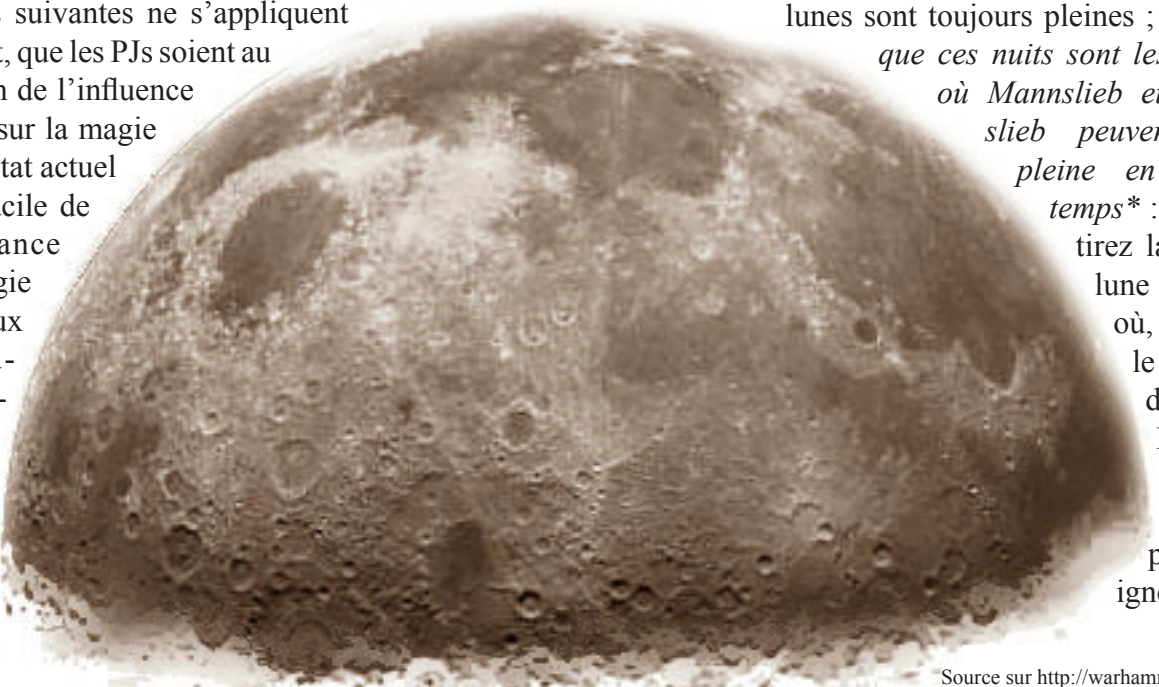
Effets sur les vents magiques : lorsque Mannslieb est pleine, elle produit les mêmes effets que lorsque Morrslieb est pleine aux 3/4 (voir plus bas).

Morrslieb

Morrslieb est par essence la lune du Chaos, et on la dit entièrement constituée de Pierre Distordante (cf Mort sur le Reik ; l'Agonie du Jour). Le plus souvent, l'aimée de Morr est de petite taille, présente un faciès grimaçant et une teinte verdâtre peu engageante. Elle est cependant avant tout imprévisible et irrégulière, tant par sa taille, sa couleur exacte et le visage qu'elle présente aux mortels. Les astronomes l'ont longtemps étudiée en cherchant à percer le secret de son cycle chaotique, en vain (cf l'Agonie du Jour).

En raison de cette absence de cycle prédéfini, le MJ devra déterminer aléatoirement, chaque nuit, la configuration de Morrslieb. Les seules exceptions à cette règle sont les deux nuits spéciales où les deux lunes sont toujours pleines ; à noter

que ces nuits sont les seules où Mannslieb et Morrslieb peuvent être pleine en même temps : si vous tirez la pleine lune un soir où, d'après le calendrier, Mannslieb est déjà pleine, ignorez le*



résultat et recommencer le jet jusqu'à obtenir une autre configuration pour Morrslieb. Lors des nuits d'Hexenstag et de Geheimnistag, les effets des deux lunes se cumulent (Morrslieb pleine $\frac{3}{4}$ + Pleine, cf Tableau, sauf incantation : +1D10+3), mais tout sort lancé est sujet à la magie folle.

- 1 – absente
- 2-3 – croissant $\frac{1}{4}$
- 4-5 – demi-lune
- 6-7 – croissant $\frac{3}{4}$
- 8-9 – pleine*
- 10 – brouillards de Morr (brumes chaotiques à la surface de Morrslieb)

La configuration de Morrslieb change chaque nuit, ce qui implique qu'elle que la petite lune peut être pleine aux $\frac{3}{4}$ une nuit, puis absente le lendemain, ou envahie de brouillards puis pleine à demi, etc...

Un personnage compétant en **Connaissances Académiques – Astronomie**, peut essayer de deviner la configuration de Morrslieb pour la nuit à venir en réussissant un Test Difficile de FM (- 10% / FM car il s'agit davantage d'une question de pressentiment que d'intellect).

Effets sur la magie : L'influence de Morrslieb sur la magie du Vieux Monde se traduit dans le jeu en terme de modifications des jets d'incantation, de **Focalisation** et de **Sens de la Magie** et des tests pour résister à la magie.

1D10	Morrslieb	Incantation	Focalisation	Sens de la magie	Test de CM	Magie Folle		
1	Absente	-2	-10	-10	+10	non		
2-3	croissant 1/4	-1	-5	-5	+5	non		
4-5	demi-lune	Normal	normal	normal	normal	non		
6-7	croissant 3/4	+1	+5	+5	-5	non		
8-9	pleine*	+2	+10	+10	-10	non		
10	brouillards de Morr	D100	D100	D100	D100	oui		
		01-20	-1D10	01-20	-10		01-20	+10
		21-80	0	21-80	0		21-80	0
		81-00	+1D10	81-00	+10	81-00	-10	

-Incantation :

modificateur au total du jet d'incantation pour vaincre la difficulté du sort. La lueur blafarde de Morrslieb joue sur les vents magiques autant que la nature des lieux où se trouvent les personnages.

-Sens de la magie :

modificateur au score de FM ou d'Int du personnage voulant utiliser cette compétence de nuit.

-Focalisation :

modificateur au score de FM du personnage voulant utiliser cette compétence de nuit.

-Test de Contre-Magie :

modificateur à la FM de la cible d'un sort autorisant un test de Contre-Magie pour résister aux effets du sort.

-Magie folle :

tirer sur la table des évènements de magie folle à chaque fois qu'un sort est lancé.

Tableau des évènements de magie folle (à tirer à chaque fois qu'un sort est lancé)

1D100

- 01-04 Le sort est un échec – aucun jet d'incantation à effectuer (aucun risque de gain de point de folie ou de Malédiction de Tzeentch).
- 05-07 Le sort est lancé mais sa Difficulté est doublée.
- 08-10 Le sort est lancé avec une Difficulté réduite de moitié.
- 11-13 Le sort est échangé contre un autre sort du même domaine connu par l'enchanteur.
- 14-15 La durée ou la portée du sort (à adapter selon la situation et au choix du joueur) est doublée.
- 16-18 Le sort est échangé avec le sort le plus faible que connaît l'enchanteur (Diff minimale), qui est lancé avec la même difficulté que le sort lancé initialement.
- 19-20 Le sort est échangé avec le sort le plus puissant que connaît l'enchanteur (Diff Maximale), qui est lancé avec la même difficulté que le sort lancé initialement.
- 21-22 Effets du sort sur le jeteur.
- 23-24 Effet du sort sur la personne la plus proche du lanceur.
- 25-26 Le sort met 1D10 rounds à prendre effet.
- 27-31 Le sort est échangé avec un sort aléatoire du Domaine :

1D10

- | | |
|----------|---------------|
| 1-Bête | 6-Vie |
| 2-Nature | 7-Métal |
| 3-Feu | 8-Or |
| 4-Cieux | 9-Nécromancie |
| 5-Mort | 10-Chaos |

- 32-34 Aucun effet, mais le jet d'incantation est tout de même effectué.
- 35-37 Effets du sort multipliés par deux.
- 38-39 Effets du sort réduits de moitié.
- 40-45 Lancer 1D10 supplémentaire pour lancer le sort (comptabilisé dans les risques de Malédiction de Tzeentch).
- 46-50 Lancer 1D10 de moins pour lancer le sort (si le sorcier avait choisi de lancer un seul dé, alors le sort est un échec automatique).
- 51-90 Effet normal
- 91-00 Le sortilège provoque la colère de Tzeentch :
- 91-95 : Manifestation mineure du chaos
- 96-99 : Manifestation majeure du chaos
- 00 : Manifestation catastrophique du chaos

Texte de Nym.