

## La Secte des Sombres Priants

La Secte des Sombres Priants est un document d'aide de jeu pour WJDR. Il convient particulièrement à des joueurs qui débudent leur première ou seconde carrière.

La secte des « **Sombres Priants** » est une secte qui agit sur les terres du vieux monde de l'Estalie aux terres enneigées de Kislev. Cette secte voue un culte au terrible dieu du chaos « Tzeentch » [cf. p189], qui est le maître du changement et le terrible conspirateur. Ce culte est un culte de la mort qui utilise de la magie noire lors des réunions secrètes. Les réunions secrètes ont lieu la plupart du temps dans des terres désolées mais aussi dans les catacombes ou égouts des grandes villes.

Les individus de la secte des sombres priants sont vêtus d'une longue capuchonne noire et d'une broche représentant une tête de mort cornue ; de plus ils sont équipés d'une épée ayant pour gravure le dieu Tzeentch. Ils ne vêtissent leur tenue qu'à la nuit venue où lors des cérémonies de prières.

**Profil des Sombres Priants :** *Les Sombres Priants sont les membres de la secte ils sont souvent réunis par groupe de 4 à 10 en comprenant un « maître de cérémonie ».*

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	25%	30%	35%	32%	45%	40%	28%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	1	-	-

**Compétences :** *Déplacement Silencieux (Ag), Alphabet et Langage Secret de la secte des Sombres Priants (Int), Lire/Ecrire (Int) et Sens de la Magie (FM) ; Langage mystique (demonik) et Connaissances académiques (nécromancie)*

**Talents :** *Harmonie Aethyrique, Magie Noire et Sombre Savoir*

**Règles spéciales :** *Sujets à la « Transe Chaotique »*

**Armure :** *Aura de Tzeentch (Armure de 1 point sur tout le corps ; non modifiable)*

**Armes :** *Arme à une main (Epée de Tzeentch)*

**Equipement :** *Capuchonne noire, broche de squelette cornu et bougies*

Le rituel se déroule chaque nuit. A chaque rituel, chaque individu brûle une bougie faite de graisse animale et de sang humain et boit la cire dégagée. Ensuite, ils prient le dieu Tzeentch et se taillent le corps. Là, le maître de la cérémonie invoque les dieux du chaos et entre (avec ses adeptes) dans une transe sanguinaire. Les individus étant dans une transe chaotique deviennent des fous furieux sanguinaires ; en effet leur esprit est déconnecté de la réalité et leur yeux deviennent rouge sang.

**Transe Chaotique :** *Pour obtenir la transe chaotique l'individu doit être un sombre priant et doit avoir bu la cire d'une bougie faite de graisse animale et de sang humain. Cette transe a pour effet de donner le talent « Vision Nocturne » et de modifier le profil de la manière suivante :*

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+10%	-	-20%	- 35%	-	-50%

La secte des sombres priants se compose d'une multitude de petits groupes répondant à l'appel du dieu du chaos Tzeentch. Il n'existe aucun lien direct entre chaque petit groupe et c'est pour quoi il est très difficile d'anéantir le réseau complet. D'après des rumeurs qui n'ont

jamais été vérifiées, il paraît que le grand maître des sombres priants réside dans un sombre palais au nord des terres de Kislev près du pôle du Chaos. Il est appelée *Karisha* par les sombres priants.

**Les joueurs peuvent obtenir les informations suivantes en se renseignant auprès des collèges de magie, des sorciers, ou bien en utilisant la compétence « *Connaissance Académique* » durant la consultation d'un ouvrage [test « assez difficile »] ayant pour titre : *La magie noire* (magie) ou *Les terres de Kislev* (histoire) ou les *Légendes du Chaos* (théologie/magie) :**

*D'après les rumeurs de Kislev, Karisha est un corps immatériel qui n'a jamais été vu. Il paraît qu'il s'agit de l'esprit d'un ancien roi mort il y a plusieurs milliers d'années. Ce guerrier ce serait jeté dans un vortex du Chaos afin d'en détruire l'existence, malgré cela il disparu et ne revint jamais diriger ses terres.*

*D'après les rumeurs de l'Empire, les sectes des sombres priants ne sont pas unifiées, il s'agit donc de petits réseaux mal organisés.*

*D'après les rumeurs, il paraît que les sombres priants sont vêtus de noir avec une broche représentant une tête de mort cornue ; la secte des sombres priants voue un culte à *Karisha* (maître suprême) et au terrible dieu du chaos *Tzeentch*.*

#### **Idée de scénario :**

Les joueurs peuvent être contactés par une guilde ou un groupe religieux qui désire déstabiliser un petit bourgeois, commerçant ou notable de la région qui est susceptible de pactiser avec les dieux obscurs. Ainsi la mission se divisera en quelques points différents :

- Enquêter sur les pratiques du notable avec les dieux du chaos ;
- Infiltrer sa demeure ou ses propriétés (commerces, temples, etc.) ;
- Détruire la force maléfique (le notable étant sujet à des mutations du chaos) ;
- Ramener une preuve de la destruction de la secte au commanditaire de l'épreuve.

**Profil du maître de cérémonie des Sombre Priant :** *Les Sombres Priants possèdent la plupart du temps un « chef » qui pactise avec les dieux du chaos ; il s'agit la plupart du temps d'un petit bourgeois d'un notable ou d'un commerçant. Il s'agit du « maître de cérémonie » ; ce maître dirige souvent une petite secte de 4 à 10 priants.*

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	45%	45%	45%	60%	55%	60%	48%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	20	4	4	4	2	-	-

**Compétences :** *Déplacement Silencieux (Ag), Alphabet et Langage Secret de la secte des Sombres Priants (Int), Lire/Ecrire (Int) et Sens de la Magie (FM) ;*

*Langage mystique (demonik) et Connaissances académiques (nécromancie)*

**Talents :** *Harmonie Aethyrique, Magie Noire et Sombre Savoir*

**Objet spécial :** *Amulette de Tzeentch (Mag +1)*

**Armure :** *Aura de Tzeentch (Armure de 1 point sur tout le corps ; non modifiable)*

**Armes :** *Arme à une main (Epée de Tzeentch)*

**Equipement :** *Capuchonne noire, broche de squelette cornu et bougies*