



Luthérus le dieu de l'étude du Chaos

dimanche 19 juin 2011, par [enoia](#)

Luthérus est un dieu créé par Slaneesh, et Tzeentch, sa fonction était de pervertir les érudits curieux et les répurgateurs Tolérants (1) et Évolutionnistes (2) qui s'intéressent à l'étude du Chaos. Cependant Luthérus se mit à aimer de plus en plus son rôle d'enseignant, au point qu'il renonça à jouer les corrupteurs, pour devenir un professeur. Luthérus est devenu l'allié de tous ceux qui veulent domestiquer le Chaos, sans le vouloir il reprend le flambeau des Anciens Slanns. La représentation la plus courante de Luthérus est un elfe masculin à la beauté ensorcelante, avec cheveux blancs qui retombent jusqu'au bas du cou, des pupilles rouges, et une serre d'oiseau à la place de la main droite.

Les partisans de Luthérus présentent le Chaos comme une force qui peut rendre de grands services à l'humanité, s'il est correctement domestiqué, et la magie comme une source de puissants bienfaits si elle est utilisée prudemment. Les luthéristes ne sont pas que des érudits, ils accumulent les artefacts magiques, les ouvrages sur le Chaos, traduisent les écrits en langue sombre en « Occidental » ; mais aussi essayent de faire évoluer l'Inquisition. Ils apprécient que les répurgateurs combattent les adeptes de Khorne, Nurgle, Tzeentch etc, cependant les luthéristes désapprouvent les agissements des inquisiteurs Puritains(3) qui présentent le Chaos comme une sorte de mal absolu, qui pervertit à coup sûr tous ceux qui s'y intéressent. En outre ils considèrent que se montrer impitoyable avec tous les mutants, suspicieux sans preuve avec des magiciens, interdire l'étude du Chaos, est le sommet de la bêtise. C'est pourquoi beaucoup de luthéristes deviennent répurgateurs ou, serviteurs d'inquisiteurs ; ils sont un des principaux soutiens de la faction des Tolérants et des Évolutionnistes de

l'Inquisition. Les luthéristes rêvent qu'un jour, les deux archi-lecteurs de Sigmar, le grand Théogone, et le Grand prêtre Ulrick, qui élisent l'empereur, possèdent un point de vue sur le Chaos similaire au leur.

Les adeptes de Luthérus sont souvent touche à tout, mais généralement ils ont une spécialité, l'étude des mutations, de la malepierre, des skavens, des elfes noirs, de l'histoire des Désolations Chaotiques etc. Quelques-uns essayent de provoquer sur eux-mêmes et sur des sujets consentants, des mutations discrètes, mais bénéfiques, qui accroissent la force, l'intelligence, la résistance aux maladies.

Le point commun à tous les partisans de Luthérus est leur volonté de diffuser le savoir. Pour arriver à leurs fins, ils répandent des copies de livres interdits par l'Inquisition, tentent de discréditer les répurgateurs Puritains, rendent publiques leurs découvertes, payent des agitateurs pour rendre populaires leurs idées etc. Les plus audacieux des adeptes de Luthérus adorent peindre, écrire, tatouer, des messages comme « Khorne est un freluquet », « Solkan, le Chaos te dit merci », dans les temples et les autels, sur les vêtements, voire des zones du corps comme le front, des adeptes de Solkan et des dieux chaotiques. Certains adeptes de Luthérus n'ont pas peur de recourir au vol, voire au meurtre, pour approfondir leurs connaissances. Luthérus ne désapprouve pas ce genre de pratiques. Il peut même accorder une faveur divine, si elles s'avèrent discrètes et que le but du criminel est de partager avec autrui son savoir.

Luthérus est assez patient, mais il y a un point sur lequel il est intransigeant, le partage des

connaissances quelque soit le rang social. Il ne supporte pas les personnes qui affirment qu'apprendre la magie, la lecture et l'écriture à des mendiants, ou des paysans, est une perte de temps. Un adepte luthériste qui pense que seule une élite restreinte, mérite de connaître les secrets rassemblés par lui et ses camarades, encourt la colère de sa divinité. Le châtement le plus courant pour ces prétentieux est une perte temporaire, voire définitive, de points d'intelligence. L'attitude de Luthérus pousse ses adeptes à limiter leurs tarifs d'enseignement, jamais plus d'une couronne d'or par journée de leçon. En outre un étudiant pauvre bénéficie d'une grosse réduction, voire de la gratuité des cours. Le sexe de l'apprenti ne constitue pas un motif de refus d'admission pour les luthéristes. Cependant il arrive qu'une élève féminine doive batailler contre les préjugés. Les érudits et professeurs luthéristes arrivent à gagner leur vie, grâce à la location de livres, notamment ceux qui traitent de la transformation du plomb en or. Pour une heure de lecture de ce type d'ouvrage, certains riches cupides sont prêts à payer 10 couronnes d'or.

Pour les luthéristes, les adeptes de Solkan sont des alliés involontaires des dieux du Chaos, qu'il faut neutraliser à tout prix, par la parole, le discrédit, voire la mort. Les partisans de Solkan gonflent les effectifs des suppôts du Chaos et incitent les malheureuses victimes de mutations, à penser qu'ils sont des monstres malfaisants, que la seule alternative à la mort ou l'isolement est l'intégration d'un culte chaotique.

Les sorciers qui croient en Luthérus sont considérés comme des fous dangereux par les collèges de magie impériaux, néanmoins leurs effectifs demeurent constants grâce à l'afflux d'apprentis séduits par l'état d'esprit des magiciens luthéristes. Les maîtres de magie qui vénèrent Luthérus, n'enseignent leur savoir qu'à des élèves studieux et travailleurs, mais ils ne sont jamais traités comme des serviteurs. Un étudiant en magie luthériste, consacre la majorité de son temps à étudier les sorts et, fréquente un mentor qui se rappelle de son prénom, contrairement à l'apprenti-sorcier ordinaire, qui passe souvent plus de temps à faire le ménage

et la vaisselle pour son maître, qu'à apprendre la magie. Les mages luthéristes dirigent deux écoles clandestines dans l'Empire, la plus importante se situe à Middenheim. Dans cette ville leurs apprentis reçoivent un enseignement qui leur permet de maîtriser un des huit vents de la magie. La deuxième école qui se trouve à Nuln, permet d'apprendre l'élémentalisme. La mise en contact d'apprentis-sorciers avec des sorciers luthéristes, se fait souvent par l'intermédiaire de répurateurs Tolérants ou Evolutionnistes, leur statut protège les mages luthéristes des enquêtes des magisters impériaux. Les mages luthéristes possèdent des bibliothèques dédiées à l'approfondissement des connaissances en magie, dans les 15 provinces de l'Empire, elles sont accessibles à tous les luthéristes qui prouvent leur appartenance au culte. La majorité des revenus des mages luthéristes, vient de l'argent issu de la vente d'ouvrages interdits par les autorités, ils versent 5% de leurs revenus au clergé de Luthérus, et 5% aux écoles de mages dirigées par des luthéristes. Un mage adepte de Luthérus qui étudie sérieusement, est aussi compétent qu'un magister impérial.

Grâce à l'appui des répurateurs Tolérants et Evolutionnistes, le culte de Luthérus est légal partout dans le Vieux Monde. Les mages luthéristes qui ne sont pas des prêtres, pour éviter que leur non-affiliation aux collèges impériaux, ne leur posent problème, ont recours à une astuce. Ils se font passer pour des clerics, comme le clergé luthériste confirme généralement les affirmations des sorciers adeptes de Luthérus, et leur apprend des notions en théologie, cela les protègent efficacement de la répression. Les autorités ne punissent pas les personnes avec le titre de cleric qui usent de magie, du moment qu'elles appartiennent à un culte autorisé. Cette situation enrage les magisters impériaux et les répurateurs Puritains, mais ils n'arrivent pas à trouver de preuves pour confondre les luthéristes.

La rivalité forte qui existe entre les magisters et les mages luthéristes, l'envie de vaincre Solkan et les dieux du Chaos, poussent de nombreux sorciers adeptes de Luthérus à faire de gros efforts en matière de recherche de puissance. Les mages

luthéristes humains, par l'étude de l'anatomie des elfes, l'ingestion de sang elfe dans leurs veines, tentent de se hisser à leur niveau. Tandis que les elfes essayent d'affiner leurs capacités magiques au point d'égaliser les Slanns, en recherchant les vestiges de leur grandeur passée, et mener des expériences biologiques et magiques sur des cobayes elfiques consentants.

L'attrait des luthéristes pour le Chaos, ne les empêche pas de faire preuve de prudence, les adeptes humains de Luthérus, prennent généralement soin de ne manipuler qu'un vent de magie à la fois. Un luthériste qui essaye de pratiquer la nécromancie et la démonologie, s'expose à une traque sans pitié par ses camarades, sauf s'il informe ses supérieurs de ses intentions, accepte la surveillance permanente d'un autre adepte de Luthérus, qui a ordre de le tuer au moindre soupçon d'allégeance à un dieu du Chaos, et prouve que ses expériences sont altruistes, par exemple qu'elles visent à faire avancer la médecine ou, améliorer les rituels d'exorcisme des démons. Si ces conditions sont remplies un luthériste peut recevoir de la part du clergé de Luthérus, une autorisation exceptionnelle de pratiquer la nécromancie et la démonologie. Les folies des luthéristes trop imprudents sont particulières, les adeptes de Luthérus qui s'exposent trop sévèrement aux énergies chaotiques, ne deviennent pas sanguinaires ou malfaisants, mais obsédés par leurs recherches sur le Chaos, ou bibliomaniaques(4).

Les adeptes de Luthérus possèdent une approche scientifique, ils ne considèrent pas les mutations chaotiques comme une malédiction, ou une preuve de monstruosité, mais une maladie. Les clercs luthéristes, pensent que la recherche technologique, est aussi importante que la prière et la foi, dans la guerre contre les dieux chaotiques et Solkan, ils ont souvent un atelier qui sert à mettre au point des inventions.

Les clercs pour les grandes occasions portent des toges où sont représentés, les huit couleurs des vents de la magie, le blanc, le bleu, le brun, le gris, le jaune, le pourpre, le rouge et le vert ; les prêtres

trop pauvres pour s'offrir une tenue bariolée, se vêtissent d'une toge blanche. Luthérus désapprouve les sacrifices d'animaux et humains, et les offrandes brûlées. Ceux qui pensent que détruire un livre précieux par le feu, lui fait plaisir, commettent une erreur, car ils mettent en colère Luthérus. Les dévots qui passent des heures à genoux, à glorifier Luthérus, le laissent indifférents. Par contre il adore les adeptes qui diffusent par la parole ou l'écriture, sa devise favorite, le Chaos est un outil.

Les fidèles dévoués, héritent d'un serviteur spécial qui n'a pas besoin de nourriture, d'eau ou de sommeil, les livres-familiers. Leur apparence est celle d'un grimoire, ils se déplacent en volant, leur vitesse de pointe s'avère 50 kilomètres par heure. Les livres-familiers n'ont pas de mains pour saisir les objets, mais leurs facultés de télékinésie, leur permettent d'effectuer divers travaux, ils peuvent laver le sol en faisant bouger un balai, ranger une pièce en déplaçant des choses, coudre un vêtement en mouvant l'aiguille etc. Les livres-familiers sont incapable de déplacer un objet de plus de 100 kilos par la pensée, ils peuvent faire voler dans les airs seulement des objets de moins de 10 kilos. Les livres-familiers s'avèrent aussi difficile à brûler que la pierre. Ils communiquent par la télépathie avec leur maître, ils comprennent les langues connues par leurs propriétaires. Bien qu'ils ne parlent pas, les livres-familiers peuvent faire connaître leurs intentions, en faisant apparaître des messages sur leurs pages blanches. Leur comportement est celui d'un chien affectueux et docile, et leur intelligence est égale voire supérieure à celle d'un humain, par conséquent un livre-familier peut tout à fait assumer pour son propriétaire le rôle d'un assistant. Ils servent loyalement leur maître, mais les livres-familiers refusent d'obéir à un ordre qui met en danger leur existence, sauf s'ils estiment que cela peut sauver la vie de leur propriétaire. Luthérus donne deux sortes de livres-familiers.

Les livres-familiers de combat :

Sa fonction principale est celle d'un garde du corps. Il est assez solide pour parer sans dommage des coups d'épées ou des flèches. Une fois par tour un livre-familier de combat peut lancer un éclair d'énergie, qui cause 1d6 blessures de Force 8 à



ceux qu'il touche. Les guerriers, mais aussi les luthérustes aventureux bénéficient souvent de l'aide de ce type de familier. Ils peuvent tuer à vue tout ceux qu'ils croisent, si leur maître leur donne l'ordre d'agir ainsi.

Leurs caractéristiques sont :

- CC CT F E Ag Int FM Soc
- 90 85 65 65 90 80 80 80
- A B BF BE M Mag PF PD
- 2 50 5 5 9 1 0 0

Les livres-familiers de magie :

Ils servent d'amplificateur magique pour les sorciers, lorsqu'un livre-familier de magie, se trouve à moins de deux mètres de son propriétaire, celui-ci bénéficie d'un bonus de +20% pour ses sorts. Un livre-familier est capable d'utiliser la magie mineure.

Leurs caractéristiques sont :

- CC CT F E Ag Int FM Soc
- 90 85 65 65 90 80 80 80
- A B BF BE M Mag PF PD
- 2 50 5 5 9 1 0 0

De temps en temps, un fidèle obtient non pas un seul, mais un essaim de livres-familiers, il s'agit d'un groupe de 50 à 100 livres-familiers, la moitié sont du type combat, et l'autre magie. Leur maître peut écrire, graver des numéros ou d'autres signes sur leur couverture, l'essaim est capable de tenir compte des signes identifiants de son maître, s'il ordonne aux livres-familiers du numéro 1 à 25 d'aller à droite, et à ceux du numéro 26 à 50 d'aller à gauche, ils obéiront en suivant scrupuleusement les consignes. Il est possible pour l'essaim de servir de monture volante pour leur maître, il le déplace dans les airs grâce à leur faculté de télékinésie, cet effort réduit de 1 la capacité de mouvement des livres-familiers. *Ce don est inaccessible pour les PJ, un essaim de livres-familiers est assez puissant pour tuer un dragon adulte.*

Parfois Luthérus attribue à ces adoreurs, une monture magique le mustluth, son apparence est celle d'un cheval ou d'un poney. Ils rivalisent avec les coursiers elfiques, et entretiennent un lien

télépathique avec leurs maîtres, quelque soit la distance qui les séparent, le cavalier sait où trouver sa monture, et vice-versa. Les mustluth sont très loyaux envers leur propriétaire, et bien que possédant un comportement assez similaire à celui d'un cheval, ils n'ont pas peur des bruits soudains ou du feu.

Leurs caractéristiques sont :

- CC CT F E Ag Int FM Soc
- 90 85 65 65 90 80 80 80
- A B BF BE M Mag PF PD
- 2 50 5 5 9 1 0 0

Luthérus est adoré principalement par les humains et les elfes, mais il existe aussi des nains, des halfelings, et des kenders qui lui vouent un culte. Le fait d'être né mutant ou, de posséder une mutation très visible comme une main entièrement couverte d'écailles, n'interdit pas l'intégration au clergé luthéruste, par contre les clercs mutants doivent accepter de se faire examiner une fois par an par un mage ou un prêtre luthéruste, pour déterminer si le Chaos ne corrompt pas leur esprit.

¹ Les inquisiteurs Tolérants étudient le Chaos, et n'ont pas peur de combattre avec des armes-démon ou, d'autres objets remplis d'énergie chaotique.

² Les répurateurs Evolutionnistes essaient de créer des surhommes en insufflant à des êtres vivants de l'énergie chaotique, voire en enferment des démons dans le corps d'humains conditionnés pour les servir.

³ Les inquisiteurs Puritains sont des répurateurs qui pensent que l'étude du Chaos est une folie, pour ne pas dire une trahison à l'égard de l'Inquisition.

⁴ La bibliomanie ne frappe que ceux qui savent lire. Le personnage adore tellement les livres qu'il devient irritable, grognon, travaille moins efficacement, s'il est privé de lecture une seule journée. Il doit pouvoir lire au minimum une demi-heure par jour, pour ne pas subir de gêne,

notamment une pénalité de 5% aux jets de sociabilité, de force mentale et d'intelligence, qui ne cessera que lorsqu'il arrivera à trouver un moment de détente pour épancher sa soif de lecture. Le bibliomane face à un livre dont le sujet l'intéresse, ou écrit par son auteur préféré, doit effectuer un test de Volonté pour résister à l'envie de se le payer, s'il a sur lui assez de monnaie pour se l'offrir, il subit un malus de 30%.

Alignement : neutre

Symbole : Un livre ouvert où on lit la phrase « Le Chaos est un outil ». Les fidèles de Luthérus montrent leur dévotion, en arborant des tatouages, des médaillons, des bijoux, où un livre ouvert est représenté.

Zone d'influence : Partout dans le monde, y compris Cathay, et en particulier dans les lieux de savoir comme les universités et les bibliothèques.

Opinions sur le clergé de Luthérus : Les dévots sigmaristes ont tendance à détester le culte luthériste, et peu de personnes se vantent en public de le soutenir, néanmoins Luthérus comme Randal est assez populaire. Les clercs luthéristes attirent la sympathie, car ils permettent à des personnes d'origine modeste, comme des enfants de paysans pauvres, d'atteindre un rang social élevé. En outre les luthéristes soulagent, en démontrant que le Chaos n'est pas une sorte de Mal absolu, ils allègent l'angoisse des gens. La présence de mutants dans le culte est un secret, seuls les clercs et une poignée de fidèles sont au courant, des rumeurs circulent sur la présence de mutants qui dirigent le culte de Luthérus, mais seule une minorité restreinte d'individus soupçonneux, les prennent au sérieux. La faculté de certains luthéristes de soigner les mutations chaotiques, rassurent efficacement les esprits.

Temples : Il existe cinq temples en l'honneur de Luthérus, l'un se trouve en Bretonnie, un autre en Tilée, le troisième à Kislev, et le quatrième dans les

Désolations Chaotiques, il est gardé par une communauté de mutants qui s'efforcent de garder un comportement le plus civilisé possible. Le plus grand temple de Luthérus est celui de Middenheim. Les bibliothèques et les universités où étudient des magiciens ou, des inquisiteurs Tolérants, contiennent souvent un autel discret à la gloire de Luthérus.

La décoration des temples de Luthérus est simple, à part quelques peintures et vitraux qui représentent le signe du dieu, le livre ouvert avec la devise « Le Chaos est un outil », aucun ornement ou décoration coûteux n'est présent. La majorité des dépenses du clergé vont dans les travaux de recherche sur le Chaos, les frais d'enseignement des professeurs, et l'acquisition de livres. Les oratoires dédiés à Luthérus se limitent souvent à une table où figure un livre avec l'emblème du livre ouvert, et sa fameuse phrase gravée.

Les fidèles de Luthérus lui dressent des monolithes rectangulaires et blancs en son honneur dans les forêts du Vieux Monde, et les Désolations Chaotiques, comme ceux d'Albion, ils canalisent le Chaos, et l'empêchent de transformer le monde en un enfer. Les monolithes de Luthérus ont la solidité de l'acier, mais l'aspect du papier, celui qui les regarde et touche, a l'impression de contempler une gigantesque feuille de livre épaisse de plusieurs centimètres, souvent des secrets convoités sont gravés dessus. Les monolithes fournissent un surcroît de pouvoir aux mages, qui se caractérise par un bonus de 10% les jets liés au lancement de sort, la fabrication de runes, et d'artefacts magiques. Les monolithes de Luthérus ne favorisent pas la mutation chaotique au contraire, plus un mutant reste à proximité d'un monolithe de Luthérus plus ses mutations chaotiques ont tendance à disparaître, une journée passée à moins de 100 mètres d'un monolithe a 10% de chances de provoquer la fin d'une mutation, une semaine amène la probabilité à 100 %, au bout d'un mois c'est cinq mutations qui disparaissent toutes les semaines. Cependant il n'est pas sans risque de se trouver à proximité d'un monolithe de Luthérus, tout personnage à moins de 100 mètres de ce monument, doit réussir toutes les heures un test de Volonté, c'est le MJ qui détermine

s'il est facile ou difficile. En cas d'échec la victime acquiert un point de folie. Les seules pathologies mentales dont héritent les malheureux, qui n'arrivent pas à résister à l'énergie des monolithes de Luthérus sont Curiosité insatiable (1), Obsession pour le Chaos (2), et Bibliomanie (3), si celui qui hérite de Bibliomanie ne sait pas lire, il souffrira à la place d'Introversion (4) jusqu'à ce qu'il sache pratiquer la lecture, et son principal but dans la vie sera de devenir un lettré.

1 : Incapacité à résister à la tentation de fouiner, même si cela met en danger. Lorsqu'un PJ est seul et trouve des meubles, des boîtes fermées, il éprouve une forte envie d'examiner leur contenu. Le personnage a du mal à ne pas parcourir en long, en large et en travers, un lieu nouveau pour lui, y compris s'il doit s'aventurer dans un labyrinthe complexe, où le risque qu'il erre toute sa vie à l'intérieur est élevé.

Si le personnage est seul, il souffre d'un malus de 20% à son test de Volonté pour résister à son envie d'épancher sa curiosité.

2 : Le malheureux qui subit cette folie, est victime d'une fascination démesurée pour le Chaos, cependant il ne lui voue pas un culte, il essaie plutôt de l'étudier, sa soif de savoir s'est tellement accrue, qu'elle l'obnubile, l'oblige à passer ses journées à renforcer ses connaissances sur le Chaos, et limite ses contacts amicaux à des personnes qui sont fascinées par les érudits. Cette obsession empêche d'être discret, elle attire facilement l'attention des répurateurs. La victime d' « Obsession pour le Chaos », est rarement un suppôt des puissances de la corruption, il cherche à augmenter son savoir, pas à servir les desseins de dieux machiavéliques, mais il lui sera ardu de prouver son innocence, vu que le Chaos est perçu souvent comme une puissance maléfique.

Celui qui subit ce trouble, doit passer deux heures par jour, à mener des recherches sur le Chaos, en cas d'impossibilité d'étancher sa soif de connaissance, il deviendra irritable, perdra 1D6

point en sociabilité, jusqu'à ce qu'il puisse trouver deux heures pour satisfaire pleinement sa passion dévorante. Si un événement tel qu'un emprisonnement, une mise en quarantaine..., contraint un personnage atteint d'obsession pour le Chaos, à ne pas s'adonner à sa manie, il devient progressivement fou, pour chaque semaine sans satisfaire sa marotte, un PJ ou PNJ gagne un point de folie.

3 : La bibliomanie ne frappe que ceux qui savent lire. Le personnage adore tellement les livres qu'il devient irritable, grognon, travaille moins efficacement, s'il est privé de lecture une seule journée. Il doit pouvoir lire au minimum une demi-heure par jour, pour ne pas subir de gêne, notamment une pénalité de 5% aux jets de sociabilité, de force mentale et d'intelligence, qui ne cessera que lorsqu'il arrivera à trouver un moment de détente pour épancher sa soif de lecture. Le bibliomane face à un livre dont le sujet l'intéresse, ou écrit par son auteur préféré, doit effectuer un test de Volonté pour résister à l'envie de se le payer, s'il a sur lui assez de monnaie pour se l'offrir, il subit un malus de 30%.

4 Les personnages introvertis perdent tout intérêt pour le monde qui les entoure. Ils perdent 2D6 points de Sociabilité et doivent réussir un Test de Volonté chaque fois qu'ils veulent communiquer sous quelque forme que ce soit.

Amis et ennemis de Luthérus : Luthérus hait les dieux chaotiques et mauvais, ainsi que Solkan. Il s'allie de temps en temps avec Illuminas. Luthérus entretient des relations amicales avec Herscham, il apprécie sa haine de Solkan.

Jours sacrés : Aucun jour sacré, mais lorsqu'un luthériste fait une découverte importante, il a l'habitude d'honorer Luthérus en passant quelques minutes à plusieurs heures à genoux, à glorifier par la pensée, ou à haute voix, sa divinité préférée. Les plus dévots luthéristes sont capables de rester 3



jours entiers, sans manger, boire et dormir, à prier Luthéros, tout en touchant le sol avec leurs genoux.

Conditions requises pour devenir clerc de Luthéros :
Considérer que le Chaos n'est pas une force malfaisante, mais une énergie, dont les effets positifs ou négatifs dépendent des intentions de l'utilisateur.

Commandements : Les initiés et les clercs de Luthéros doivent obéir à ces commandements :

- Aide tes camarades le plus possible ;
- Combat les cultes chaotiques et Solkan ;
- Etudie avec ardeur les livres traitant du Chaos, ainsi que les créatures, les objets et les lieux imprégnés par l'énergie chaotique ;
- Incite les gens à considérer comme positif la magie et les objets magiques ;
- Diffuse le maximum d'informations interdites par l'Inquisition ;
- Sois charitable avec les victimes de mutation ;

Ceux qui mettent en colère Luthéros, encourent le risque de devenir aussi, voire plus, stupides qu'un troll. Le dieu peut infliger des mutations, telles que l'apparition d'un tentacule, d'écailles ou de plumes, pour ceux qui mènent une traque impitoyable des mutants. Les ennemis les plus haïs par Luthéros, notamment les solkaniques et les adeptes des dieux du Chaos, ont droit à un traitement particulièrement désagréable, si un démon de Luthéros les capture, une torture éternelle dans le plan chaotique contrôlé par Luthéros.

Utilisation des sorts et compétences : Tous les types de magie sont autorisés, sauf la magie noire. La nécromancie et la démonologie sont parfois tolérées, cependant ses pratiquants sont très surveillés par leurs camarades, et doivent utiliser ces deux types de magie dans un but altruiste, comme par exemple améliorer les connaissances sur le corps humain, neutraliser des démons corrupteurs.

Les clercs de Luthéros ont des sorts particuliers :

Peau couleur arc-en-ciel :

Niveau du sort : 1

Points de magie : 3

Portée : 48 mètres

Temps d'incantation : un round

Durée : permanente

Composants : Aucun

Immunise contre ce sort : test de FM

Effets : La victime de ce sort se retrouve avec une peau où sont présentes les sept couleurs de l'arc en ciel. Le sortilège est inoffensif, mais il est gênant. Les luthéristes l'utilisent souvent pour humilier les répurateurs fanatiques.

Mutation discrète :

Niveau du sort : 1

Points de magie : 5

Portée : 48 mètres

Temps d'incantation : une heure

Durée : permanente

Composants : Aucun

Immunise contre ce sort : test de FM

Effets : Ce sort provoque une mutation invisible à l'œil nu, qui renforce son bénéficiaire, il permet à un tiers ou, au lanceur du sort de profiter d'une augmentation permanente d'un point d'une caractéristique, ou d'acquérir une compétence comme « Vision nocturne », « Immunité aux poisons », « Immunité aux maladies », ainsi que n'importe quelle compétence du type « Acuité ». Celui qui a bénéficié de ce sort doit attendre un mois, avant de subir à nouveau Mutation discrète, sinon il subit une transformation désagréable en mutant, des cornes, des plumes, des écailles des yeux, des bras, des tentacules etc, surgissent sur la totalité de son corps. En plus la victime de la mutation gagne deux points de folie. La concentration du lanceur du sort doit être totale, il ne peut rien faire d'autre qu'incanter, s'il interrompt son sortilège avant un délai d'une heure, son sort donnera à un malheureux, une apparence proche de celle d'un homme-bête. Il arrive qu'un luthériste enchaîne les incantations de ce sortilège sur un ennemi de son culte, par vengeance afin qu'il éprouve les sensations de terreur de ses victimes, soit le malheureux ressent une haine incroyable envers les luthéristes, soit le désespoir le pousse à rejoindre leurs rangs. Aucun PJ ne peut apprendre ce sort.



Les mages luthérustes, quand bien même ils n'appartiennent pas au clergé de Luthérus, peuvent apprendre ces sorts :

Purification de la malepierre :

Niveau du sort : 1

Points de magie : 5

Portée : 48 mètres

Temps d'incantation : 5 minutes

Durée : permanent

Composants : Aucun

Immunise contre ce sort : rien

Effets : La malepierre est très convoitée, cependant il s'agit aussi d'une source de catastrophes, cette pierre émet une énergie magique instable et corruptrice, elle favorise la folie, et les désastres. Un imprudent qui la manipule trop peut empoisonner la nourriture d'un village, déclencher une tempête, se transformer lui-même, ainsi que ceux qui se trouvent à proximité en hommes-bêtes. Pour manipuler la malepierre, sans subir ses effets secondaires gênants, les luthérustes ont mis au point un sort, qui la rend beaucoup moins dangereuse. Le mage qui essaie de purifier la malepierre doit réussir un test de FM, en opposition avec celle de la malepierre, en général elle est de 20, en cas d'échec l'enchanteur gagne un point de folie. Ce sort est utilisé rarement plus d'une fois par jour, en outre la quantité de malepierre traitée est limitée souvent à moins de 100 grammes. Celui qui essaie d'employer le sortilège plusieurs fois durant une journée ou, d'assainir d'un seul coup plusieurs kilos de malepierre, subit des désagréments qui vont de l'anodin (points noirs qui apparaissent sur le visage, rougeurs...) au tragique (téléportation dans le Warp, transformation en Enfant du Chaos...), c'est le MJ qui choisit la punition du sorcier imprudent. Il existe des morceaux de malepierre plus difficiles que d'autres, voire impossible à purifier.

Chirurgie magique :

Niveau du sort : 2

Points de magie : 15

Portée : 48 mètres

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : permanent

Composants : Aucun

Immunise contre ce sort : test de FM

Effets : L'enchanteur transforme sa victime ou son patient, selon ses désirs, il peut lui faire pousser des tentacules, des plumes, des poils..., sur une zone du corps d'un diamètre de 20 centimètres, ou s'arranger pour guérir une mutation chaotique physique. Si le mage échoue à contrôler son sort, il hérite d'une mutation chaotique. Il peut arriver que ce sort apporte des bonus de caractéristiques, mais c'est le MJ qui les détermine.

Compétences : A chaque niveau suivant, un clerc de Luthérus acquiert une compétence en rapport avec les compétences de connaissances ou d'identification, langages (n'importe laquelle de ces compétences y compris linguistique, langue hermétique et langage secret), ainsi que bibliophilie, bravade, bureaucratie, et torture. Il faut payer au coût normal en expérience, les compétences apprises.

Epreuves : Mettre la main sur un artefact magique sévèrement gardé ;

Tuer ou mieux, ridiculiser un adepte d'un dieu du Chaos ou de Solkan ;

Prendre la défense de la victime innocente d'un répurateur ;

Voler un livre ou un objet utile pour la compréhension du Chaos, détenu par un ennemi des luthérustes ;

Grâces divines : Gain temporaire, voire permanent, de Cd, Cl, FM, Int ;

Protections permanentes contre les mutations du Chaos ;

Apprentissage de nouveaux sorts ;

Acquisition de la capacité de sentir, et d'utiliser la magie ;

Transformation d'un humain en elfe avec des prédispositions pour la haute magie ;

Transformation en démon de Luthérus ;

Dotation d'un livre-familier ou d'un mustluth ;

Les démons de Luthérus :

Les adeptes les plus zélés de Luthérus, sont récompensés par la transformation en démon. Leur aspect n'est pas forcément impressionnant, faire la



différence entre eux, un humain ou un elfe ordinaire ne s'avère pas nécessairement facile. Les démons de Luthérus possèdent deux formes, la normale où ils arborent l'apparence d'avant leur transformation en démon, et celle de combat ; là leur taille augmente, leurs muscles deviennent hypertrophiés, et leurs yeux émettent une lumière rouge. Un démon mineur est capable de devenir aussi grand qu'un troll, un majeur de surpasser en taille un géant.

Les démons de Luthérus agissent comme des professeurs passionnés, ils adorent diffuser leur savoir. Le prix pour leurs leçons est une quête déterminée par le maître du jeu, un démon mineur imposera une épreuve qui occupera pendant au maximum quelques mois, par contre un démon majeur imposera souvent un objectif qui nécessite plusieurs années d'efforts. Les démons de Luthérus pardonnent l'échec, mais pas la mauvaise volonté, celui qui pactise avec eux, sans se montrer zélé subit un châtement terrible, avec de la chance une mise à mort, autrement un tourment éternel.

Invocation d'un professeur démonique :

Niveau du sort : 1

Points de magie : 10

Portée : 48 mètres

Temps d'incantation : immédiat

Durée : un jour

Composants : Aucun

Immunise contre ce sort : rien

Effets : Ce sort permet de faire apparaître un démon mineur de Luthérus. Il n'est pas hostile à l'invocateur, du moment qu'il sert bien Luthérus. Tenter de le contrôler est possible, mais dangereux car cela attire la colère de Luthérus. Chacun des services qu'il rend, y compris protéger d'un danger immédiat, est soumis à un paiement. Leurs revendications mettent rarement en danger la vie et le statut social, de leurs invocateurs. Les quêtes que les démons mineurs imposent, demandent rarement plus de six mois de travail. Les récompenses qui attendent un invocateur d'un démon mineur qui remplit sa part du contrat, sont l'apprentissage instantané d'une compétence ou, de n'importe quel sort de niveau 1 ou 2, sauf ceux de la magie noire

ou chaotique. Les démons mineurs de Luthérus apprécient l'appellation de professeurs démoniques.

Leurs caractéristiques sont :

- CC CT F E Ag Int FM Soc
- 90 85 65 65 90 80 80 80
- A B BF BE M Mag PF PD
- 2 50 5 5 5 3 0 0

Invocation d'un maître du savoir :

Niveau du sort : 2

Points de magie : 15

Portée : 48 mètres

Temps d'incantation : immédiat

Durée : un jour

Composants : Aucun

Immunise contre ce sort : rien

Effets : Les démons majeurs de Luthérus font des dons considérables, mais leurs exigences sont élevées, il peut s'agir de consacrer sa vie à rendre infernal l'existence d'un prêtre solkanique influent, promettre de consacrer la moitié de ses revenus en faveur du clergé de Luthérus, aller tenter de chercher un artefact qui se trouve dans les Désolations chaotiques etc. Il est nécessaire de se montrer très respectueux pour ne pas dire lèche-bottes avec eux, sinon la punition sera sévère, au mieux une raclée, dans le pire des cas le malheureux sera livré en pâtures aux plus infâmes créatures du Warp. Les rétributions des démons majeurs à leurs invocateurs prennent souvent la forme de l'acquisition de 5 compétences, ou de n'importe quel sort de niveau 3 ou 4, sauf ceux issus de la magie noire ou chaotique. Ils peuvent transformer en mages doués, une personne désignée par leurs invocateurs. Les démons majeurs de Luthérus, aiment qu'on s'adresse à eux en employant le terme flatteur « maître du savoir ».

Leurs caractéristiques sont :

- CC CT F E Ag Int FM Soc
- 90 100 80 75 100 90 90 90
- A B BF BE M Mag PF PD
- 6 65 7 7 50 4 0 0



Invocation d'un bibliothécaire flamboyant :

Niveau du sort : 3

Points de magie : 25

Portée : 48 mètres

Temps d'incantation : immédiat

Durée : un jour

Composants : Aucun

Immunise contre ce sort : rien

Effets : Ce sort invoque le plus puissant des démons de Luthérus, les bibliothécaires flamboyants, il faut un motif grave pour ne pas dire gravissime pour les invoquer, (une horde d'orques menace un temple de Luthérus, un luthériste renégat organise un culte en l'honneur de Tzeentch...), sinon l'invocateur finit en cendres. Théoriquement les bibliothécaires offrent leur savoir, mais même les luthéristes les plus téméraires évitent de négocier avec eux.

Description d'un bibliothécaire flamboyant : Il s'agit des serviteurs les plus puissants de Luthérus, le dieu de l'étude du Chaos. Ils sont sa garde rapprochée, ses conseillers, et les gestionnaires de la Bibliothèque sans fin. Leur puissance rivalise avec celle des plus puissants princes-démons de Khorne ou Tzeentch.

Physique : Les bibliothécaires flamboyants sont capables d'adopter une apparence anodine, de ressembler à un paysan ou un citoyen humain sans histoire, cependant lorsqu'ils décident de combattre, ils deviennent aussi effrayants que les Buveurs de sang de Khorne. Un bibliothécaire flamboyant énervé, se transforme en un livre gigantesque, aussi voire plus grand qu'un dragon adulte, sa couverture est faite de bouches qui poussent des cris de rage terrifiants, et incantent des sorts de magie haute ou de bataille, il vole tellement rapidement que les coursiers les plus réputés ne peuvent le distancer. Un feu d'enfer entoure en permanence le bibliothécaire, sans qu'il ressente la moindre gêne, tous ceux qui subissent sa morsure, finissent en cendres, les armures en gromril et l'ithilmar, malgré leur réputation de solidité exceptionnelle, fondent instantanément, et deviennent non pas liquide mais gaz.

Il vaut mieux éviter de regarder les pages d'un bibliothécaire sous forme de livre, leurs caractères en Slann ancien incompréhensibles, possèdent des effets dévastateurs, il suffit de les observer une seconde pour devenir complètement fou, le choc mental est si violent que la victime, sauf cas exceptionnel, est irrémédiablement brisée, elle devient un pantin de chair incapable de parler et bouger.

Alignement : Neutre

Traits psychologiques :

Haine pour les êtres d'alignement chaotique ;

Provoque la terreur, seuls les démons majeurs, les dieux et les créatures immunisés aux jets de psychologie ne sont pas effrayés par lui ;

Profil type :

- CC CT F E Ag Int FM Soc
- 90 100 80 75 100 90 95 90
- A B BF BE M Mag PF PD
- 6 65 7 7 7 5 0 0

Règles spéciales :

- Tous les bibliothécaires flamboyants volent comme des piqueurs.
- Les bibliothécaires flamboyants maîtrisent tous les sorts de magie haute, et de bataille.
- Ils guérissent très rapidement, à chaque tour, un point de Blessure est récupéré.
- Les bibliothécaires souffrent de l'instabilité comme les démons, à moins qu'un clerc de Luthérus se trouve à moins de 48 mètres d'eux.
- Tout personnage qui regarde un bibliothécaire flamboyant sous forme de livre avec une FM inférieure ou égale à 50, gagne une folie par seconde d'observation, si la FM se situe entre 51 et 70 la victime n'obtient qu'un point de folie, un personnage avec plus de 71 en FM, peut regarder sans devenir fou un bibliothécaire, s'il réussit toutes les minutes un jet de terreur, en cas d'échec il hérite d'une folie.
- Une armure même magique et l'endurance, ne protègent pas du contact avec les flammes d'un bibliothécaire flamboyant transformé en livre, cette règle ne s'applique pas pour les dieux, les démons

majeurs et, les anges.

Les champions de Luthérus : Les figures les plus influentes chez les luthéristes, après les démons sont les champions, le seul clerc qui peut leur donner des ordres, est le Luther, le dirigeant suprême du culte. Reconnaître un champion de Luthérus, s'avère difficile pour une personne normale, leur apparence pouvant être celle d'un paysan banal. Par contre un prêtre luthériste, les sent à plusieurs kilomètres à la ronde. En outre ils possèdent deux marques visibles seulement par les clercs et, les utilisateurs de magie très chevronnés, un troisième bras qui se termine par une serre d'aigle, et sur le front un tatouage en forme de livre ouvert. Un champion même à l'origine peu enclin à manier les vents de la magie, s'avère après la bénédiction de Luthérus, disposé du potentiel magique d'un haut elfe. En outre son troisième bras possède une force colossale de 9 points, ainsi que des griffes qui tranchent l'acier comme du beurre.

Résidence principale de Luthérus : La Bibliothèque sans fin - Dans la Couronne, une zone qui entoure le portail des Anciens, l'objet qui permet au Chaos de se déverser dans le monde matériel, Luthérus comme d'autres dieux possèdent un domaine, il s'agit sans doute d'un des plus hospitaliers de la dangereuse Couronne. Le lieu que contrôle Luthérus est une gigantesque bibliothèque de plus de 1000 étages, comportant des millions de livres, sur tous les sujets imaginables, les recettes de cuisine préférés des halfelings, la manière de créer un zombi docile, l'histoire de l'Empire... elle porte le qualificatif de sans fin car elle s'agrandit en permanence. Bien que la Bibliothèque soit haute de plusieurs milliers de mètres, et longue de plusieurs kilomètres, les démons et les livres-familiers construisent sans cesse de nouvelles salles et annexes. L'intérieur de la Bibliothèque est dépouillée, aucun ornement ou décoration, juste des murs blancs, des tables avec du matériel d'écriture, papier, bouteille d'encre et plume, des chaises, et des étagères remplies de livres. Un train à vapeur silencieux et, un ascenseur électrique, permettent de voyager d'un bout à l'autre de la Bibliothèque en quelques minutes, et d'éviter une longue marche fatigante qui dure des heures voire

des jours. L'aspect extérieur de la Bibliothèque surprend, elle ressemble à une épaisse feuille de papier blanc, heureusement elle est protégée par des murs capables de résister aux plus puissants boulets de canons, et insensibles à la magie, le simple fait de réussir à faire une éraflure relève de l'exploit. Heureusement d'ailleurs, car la Bibliothèque est cernée par des démons, magiciens et mutants au service de Tzeentch et de Slaneesh, il ne se passe pas un jour sans qu'un assaut soit tenté, malgré les dérives quotidiennes, les effectifs des assaillants restent stables, à cause des renforts continuels.

Le sous-sol de Bibliothèque sert de laboratoire, des milliers de scientifiques étudient un domaine particulier, comme l'histoire des skavens, l'anatomie des Enfants du Chaos, les remèdes aux mutations chaotiques... cependant il existe deux sujets de recherches principaux, la transformation de la malepierre, une source magique corruptrice en un artefact inoffensif, et le moyen de contrôler le portail du Chaos, afin qu'il cesse d'être une source de souffrances et de tourments pour les habitants du monde matériel, pour devenir un distributeur d'énergie sans volonté, et sans plans machiavéliques. La Bibliothèque est occupée par des humains, des elfes, des nains, des halfings, quelques skavens, des démons qui possèdent l'apparence d'un livre, les démons déplacent grâce à la télékinésie des objets, ils sont capables de faire léviter des choses pesant plusieurs tonnes, et communiquent par télépathie.

Les invités qui essayent de voler des ouvrages dans la Bibliothèque sont punis par une raclée, s'ils travaillent pour un dieu du Chaos, leur châtement est la mort, même s'il est peu probable qu'un serviteur des dieux de la corruption, arrive à pénétrer à l'intérieur de la Bibliothèque, elle est remplie de runes de protection, conçues pour réduire en cendres tout individu qui a juré allégeance à une divinité chaotique, le dieu Tzeentch a essayé plusieurs fois de s'infiltrer, mais il fut incapable de passer.

En priant dans un temple, un autel ou un monolithe dédié à Luthérus, il est possible de se retrouver



téléporté dans la Bibliothèque sans fin. De temps en temps Luthérus transporte dans sa Bibliothèque, des personnages qui ne croient pas en lui et, ne fréquentent jamais les lieux de culte à sa gloire, mais qui s'opposent à ses ennemis, les dieux chaotiques, Solkan, et les répurgateurs Puritains. La consultation des ouvrages est gratuite, et sans contrepartie. Le classement des livres est l'ordre alphabétique des titres, celui des étagères en fonction de l'ordre alphabétique des genres (cuisine, équitation, médecine etc). Un index est présent tous les cinquante mètres, il n'indique pas le nom des auteurs qui ont choisi de rester anonyme. Un mutant qui se trouve dans la Bibliothèque, peut espérer se retrouver avec une apparence banale, qui n'attire pas l'attention des répurgateurs, s'il réussit à convaincre un membre du laboratoire d'études sur les mutations chaotiques, d'utiliser la magie pour le soigner. Tous les livres de la Bibliothèque sans fin ne contiennent pas systématiquement des informations exactes, certains induisent à coup sûr en erreur, les agents de Luthérus collectent les livres en tout genre, y compris ceux écrits par des charlatans et des démagogues, en général une inscription avertit qu'un livre possède des inexactitudes et des passages douteux, cependant rien n'interdit à un MJ sadique d'orienter des PJ vers des étagères bourrées de livres remplis d'inexactitudes, et sans avertissement pour mettre en garde.

Rencontre avec des PNJ luthérustes, ni mages ou clercs :

Luthéruste humain :

- CC CT F E Ag Int FM Soc
- 48 51 25 24 35 56 62 44
- A B BF BE M Mag PF PD
- 1 11 2 2 4 0 0 0

Compétences / Talents

Baratin

Commérage

Connaissance des parchemins

Eloquence

Histoire

Langage secret : classique

Langue classique

Lire / Ecrire

Mythologie

Spécial

Dotations :

1D6 couronnes d'or

1D6 livres personnels

Vêtements marrons

Mouvements de combat :

mouvement 8, charge 16, course 24 ;

Blessures :

total 13, actuel 0 ;

Luthéruste elfe :

- CC CT F E Ag Int FM Soc
- 48 51 25 24 35 66 72 44
- A B BF BE M Mag PF PD
- 1 11 2 2 5 1 0 0

Compétences / Talents

Baratin

Commérage

Connaissance des parchemins

Eloquence

Histoire

Langage secret : classique

Langue classique

Lire / Ecrire

Mythologie

Sens de la magie

Spécial

Dotations :

1D6 couronnes d'or

1D6 livres personnels

Vêtements gris

Mouvements de combat :

mouvement 10, charge 20, course 30 ;

Blessures :

total 12, actuel 0 ;



Luthériste halving :

- CC CT F E Ag Int FM Soc
- 48 51 25 24 35 76 62 44
- A B BF BE M Mag PF PD
- 1 11 2 2 5 1 0 0

Compétences / Talents

Baratin

Commérage

Connaissance des parchemins

Eloquence

Histoire

Langage secret : classique

Langue classique

Lire / Ecrire

Mythologie

Sens de la magie

Spécial

Dotations :

1D6 couronnes d'or

1D6 livres personnels

Vêtements verts

Mouvements de combat :

mouvement 10, charge 20, course 30 ;

Blessures :

total 12, actuel 0 ;

Luthériste nain :

- CC CT F E Ag Int FM Soc
- 48 51 45 44 45 56 62 44
- A B BF BE M Mag PF PD
- 1 11 2 2 4 0 0 0

Compétences / Talents

Baratin

Commérage

Connaissance des parchemins

Connaissance des runes

Eloquence

Histoire

Langage secret : classique

Langue classique

Lire / Ecrire

Mythologie

Spécial

Dotations :

1D6 couronnes d'or

1D6 livres personnels

Vêtements noirs

Mouvements de combat :

mouvement 8, charge 16, course 24 ;

Blessures :

total 15, actuel 0 ;

Rencontre avec un PNJ luthériste mage humain,
nain ou halving :

- CC CT F E Ag Int FM Soc
- 48 51 25 24 35 56 62 44
- A B BF BE M Mag PF PD
- 1 11 2 2 4 1 0 0

Compétences / Talents

Baratin

Commérage

Connaissance des parchemins

Connaissance des runes

Eloquence

Histoire

Identification des plantes

Incantation magie de bataille (niveau 1)

Langage secret : classique

Langue classique

Lire / Ecrire

Mythologie

Sens de la magie

Théologie

Spécial

Dotations :

1D6 couronnes d'or

1D6 livres personnels

Vêtements marrons

Mouvements de combat :

mouvement 8, charge 16, course 24 ;



Blessures :
total 13, actuel 0 ;

Rencontre avec un PNJ luthériste mage elfe :

- CC CT F E Ag Int FM Soc
- 48 51 25 24 35 56 62 44
- A B BF BE M Mag PF PD
- 1 11 2 2 4 2 0 0

Compétences / Talents

Baratin

Commérage

Connaissance des parchemins

Connaissance des runes

Eloquence

Histoire

Identification des plantes

Incantation magie de bataille (niveau 1)

Langage secret : classique

Langue classique

Lire / Ecrire

Mythologie

Sens de la magie

Théologie

Spécial

Dotations :

1D6 couronnes d'or

1D6 livres personnels

Vêtements marrons

Mouvements de combat :

mouvement 8, charge 16, course 24 ;

Blessures :
total 13, actuel 0 ;

Rencontre avec un PNJ luthériste initié (apprenti-prêtre) :

- CC CT F E Ag Int FM Soc
- 48 51 25 24 35 56 62 44
- A B BF BE M Mag PF PD
- 1 11 2 2 4 1 0 0

Compétences / Talents

Baratin

Commérage

Connaissance des parchemins

Eloquence

Histoire

Langage secret : classique

Langue classique

Lire / Ecrire

Mythologie

Théologie

Spécial

Dotations :

1D6 couronnes d'or

1D6 livres personnels

Vêtements marrons

Mouvements de combat :

mouvement 8, charge 16, course 24 ;

Blessures :

total 13, actuel 0 ;