



RÈGLES OPTIONNELLES de MAGIE

Adapté par HARENDAL

Cartes de sorts vierges disponibles section « Cartes de magie »

Au-delà du donjon, alors que les personnages progressent sur le sentier d'une forêt clairsemée, ils arrivent dans une clairière et aperçoivent deux combattants au prise avec une bande de gobelins. N'écouterant que leur courage nos héros s'élancent au secours des deux combattants. Dans ce cas de figure, et comme dans la plupart des cas ou à moins que cela soit justifié, vos guerriers devront franchir une certaine distance avant d'arriver au contact (voir règle de combat en extérieur). Mais comment gérer les sorts de manière réaliste pour déterminer les portées qui ne correspondent plus au contexte du donjon ? Et si ces derniers avaient une durée maintenant !

REGLE DE PORTEE DES SORTS

Tous les sorts qui ne visent pas spécifiquement le lanceur de sort ou nécessitant un contact de celui-ci, ont désormais une portée de 18 pas en extérieur où 1 pas est égale à 2.5 cm. Cette règle peut également être introduite en donjon mais la portée sera limitée à 6pas ou carreaux (diviser la portée en extérieur par 3). Les aires d'efficacité peuvent remplacer celles données dans la description des sorts en utilisant les gabarits de Warhammer batailles fantastiques et joint au recueil suivant la même règle. Ainsi un sort qui à un rayon d'efficacité de 1 carreau autour d'une cible en donjon, passe à 3 pas (utiliser le gabarit circulaire de 3 pas).

Pour les règles de combats en extérieur il est plus intéressant de ne pas jouer avec un support quadrillé. Avec la règle de portée des sorts cela se justifie particulièrement, car le lanceur du sort devra d'abord estimer la distance sans mesurer celle-ci pour savoir si sa cible se trouve à portée. Dans le cas contraire, si c'est un sort de zone telle une boule de feu, elle explosera sans faire de victime. Mais si le sort nécessite que la cible soit à portée, il sera sans effet. Avant de désigner une cible d'un sort assurez-vous que cette dernière soit visible par le lanceur de sort.

REGLE DE DUREE DES SORTS

Plutôt que d'incorporer de règles particulières de durée en fonction des niveaux ou tout autre critère, tous les sorts, sauf ceux ayant une action instantanée, ont désormais une durée de 4+. A chaque début de tour, les sorts lancés durant le tour précédant ou encore actifs sont testés. Sur un résultat de 4+ (4-5- 6), il reste en place pour le tour complet jusqu'au début du prochain tour de jeu. Dans le cas contraire, ils prennent fin. Un lanceur de sort peut mettre fin à l'un de ses sorts actifs durant cette même phase. Un sort actif peut également être dissipé normalement grâce à une dissipation de la magie.

REGLE SPECIALE

Avec l'introduction des règles énoncées plus haut et afin d'éviter de se retrouver avec des lanceurs de sorts trop puissants il devient nécessaire de modifier le découpage de la séquence de jeu comme définit dans le chapitre redéfinition du tour de jeu. En l'occurrence, les lanceurs de sorts ne peuvent lancer qu'un seul sort et ne gagne qu'un seul dé de pouvoir par tour quel que soit leur niveau. Remarquez que cette règle s'applique également aux monstres et humanoïdes. Il faut noter également qu'il n'est pas permis à un lanceur de sorts de relancer un sort si ce dernier est actif durant la phase de jeu. Il doit attendre que ce dernier prenne fin ou y mettre volontairement fin en début de tour. Cependant cela ne s'applique pas aux sorts d'Extension et de Renfort.

INTRODUCTION DES REGLES

Il est vrai qu'il s'agit de règles particulièrement révolutionnaires et qu'elles tendent à réduire l'efficacité des lanceurs de sorts à bas niveau. Ne sous-estimez pas toutefois ces deniers qui sont finalement aussi utiles même en début de carrière. A haut niveau, la rencontre avec un archimage sera une toute autre affaire. N'oubliez pas qu'il existe des objets magiques permettant de réduire la quantité de pouvoir nécessaire ou de le stocker. Mais d'un autre côté l'utilisation de la magie sous cette forme garantit des choix tactiques déterminant, et des combats épiques.

