



Un petit truc supplémentaire

vendredi 17 juin 2005, par [Mon Bon](#)

Le vieux loup gris n'a pas encore fini, alors il vous sert une règle optionnelle sur les vents magiques. Lorsque plus de deux mages se trouvent à lancer des sorts dans une zone relativement limitée (une vingtaine de mètres de rayon) les perturbations provoquées par le drainage de l'énergie du warp peut attiser la violence des vents magiques dans la zone. Lancez 1d12 dans ce cas-là :

1 : les vents magiques arrêtent de souffler dans la région, privant de leur pouvoir tous les lanceurs de sorts (mages, sorciers et prêtres) qui perdent tous leurs points de magie. Les créatures sujettes à l'instabilité meurent immédiatement.

2 : l'énergie du warp se dissipe, interdisant aux mages de lancer des sorts (mais pas les prêtres). Les créatures sujettes à l'instabilité subissent une blessure/round si rate un jet de fm/2, leurs caractéristiques sont réduites de 30% (-3 à celles non en pourcentage, le M n'est pas affecté) et ils peuvent être blessés par des armes physiques.

3 : la magie se fait rétive, augmentant les coûts de sorts de 1.

4 - 9 : rien de notable.

10 : les vents soufflent avec une puissance incroyable, donnant 1d4 points de magie aux lanceurs de sorts.

11 : Un démon tente de prendre possession d'un des mages, attirés par la puissance de la magie. Déterminez au hasard le mage, qui fait un jet de fm - 20 % à chaque tour ou être possédé. Prenez des caractéristiques de démon pour les nouvelles caractéristiques du mage. Note : son esprit est mort.

12 : tempête du warp : les vents soufflent tellement puissamment que les sorts voient leurs coûts réduits d'1d4 pm, et ce à chaque tour pour ceux qui peuvent être maintenus. Néanmoins la puissance est telle que les mages doivent faire un jet de fm à chaque tour ou être dominé par la puissance, l'empêchant de faire quoique ce soit du tour. Sur un 95 - 100 sur le jet de fm, le mage voit sa raison vaciller sous la puissance et devient fou.

C'est un petit truc comme ça sur le feu, mais c'est marrant. Une tempête durant la scène finale d'un scénario face à un nécromant peut être marrant. Amusez-vous avec ça et que Sigmar vous protège !