

Magie

Quelques modifications pour l'interruption d'un sortilège

jeudi 31 décembre 2009, par [Bilbo](#)

Le fait que le lancement d'un sortilège puisse être interrompu simplement en touchant le mage comme indiqué dans les règles (notamment à la page 107 du supplément Magies) est beaucoup trop radical. En effet, n'importe quel joueur peut facilement descendre un mage de cercle 6 simplement en utilisant des dagues ou une fronde à distance. En effet, puisqu'il se prend des projectiles tous les rounds, le magicien est incapable de tirer un seul sort.

Par conséquent, nous avons adapté une règle venant de Warhammer (jeu de rôle) qui permet au mage de continuer à lancer son sort si il réussit un jet de volonté.

Tout mage que l'on interrompt durant le lancer d'un sortilège peut continuer à lancer son sort si il réussit un jet de volonté assortit d'un malus correspondant à la gravité des dégâts.