

# 1.3 La Magie

## Fonctionnement

La Magie se présente sous la forme de sorts capable d'altérer le champ de bataille. Chaque sort est doté d'un Coût en Points de Magie, qu'il faut absolument dépenser pour qu'un sort puisse prendre effet.

Cette Section complète la Classe de Magicien des Règles de Base (1.2-Classes de Base), ainsi que la Compétence *Art Magique*.

Est dit utilisateur de magie tout personnage possédant la Règle Spéciale *Art Magique*. Pour représenter l'impact d'un Utilisateur de Magie sur le champ de bataille, il faut utiliser le tableau ci-dessous.

Niveau	Statut	PE	Art Magique	Coût
<b>Apprenti</b>	I4	50	0	+12
<b>Acolyte</b>	I6	100	+1	+25
<b>(magicien)</b>	R6	150	+1	+37
<b>Initié</b>	R8	200	+2	+50
<b>Maître</b>	L10	250	+2	+62
<b>Archi</b>	C12	300	+3	+75

## Points d'Energie

Un Magicien dispose d'une Réserve d'Energie Magique appelée Points d'Energie, abrégé en PE. Cette Réserve est fonction du Niveau du Magicien, et se régénère entre chaque scénario.

Lorsqu'un magicien lance un sort, il doit dépenser autant de PE qu'en nécessite le sort, quelque soit la réussite du test d'Art magique.

Lorsqu'un Magicien est « Blessé », ses PE restants sont divisés par 2. S'il est guéri, ses PE effectifs au moment de la guérison sont multipliés par 2 ; il ne récupère donc pas forcément la totalité de ses PE.

## Lancer un Sort

Un Magicien peut lancer 2 opérations magiques (Sort ou Contre-sort) par Tour de Jeu. Une Opération Magique lui « consomme » le tour de jeu pendant lequel il lance son sort (Tir Offensif, Mouvement, Combat ou Tir Défensif).

Pour qu'un sort affecte une cible (case ou personnage), le magicien doit voir celle-ci : il est alors soumis aux mêmes restrictions qu'une Ligne de Tir, mais ne subit pas les MDF de Couverture.

Un Sort ne réussit pas à tous les coups. Le mage doit lancer un D10, auquel il ajoute son Niveau. Il doit obtenir un Résultat supérieur ou égal au Seuil de Réussite (= PE dépensés/10 + 1).

PE	SR
0 – 10	2 +
11 – 20	3 +
21 – 30	4 +
31 – 40	5 +

41 – 50	6 +
51 – 60	7 +
71 – 80	8 +
81 – 90	9 +
90 +	10 +

## Contre Sort

Un magicien peut tenter de dissiper un sort adverse. Le magicien doit déclarer sa tentative avant que l'adversaire lance son Dé de lancement de sort.

Il lui faut alors dépenser le double de PE que le sort lancé par l'adversaire. La mage doit ensuite réaliser un Test de Contre-sort contre un seuil de Réussite correspondant à sa propre dépense de PE, avec son Bonus de Niveau, et obtenir un score supérieur aux PE/10 arrondi à l'entier supérieur.

## Notes

Un sort qui dure plusieurs tours prends fin lors du tour de la fin de la durée du sort : il cesse de faire effet à la fin de son dernier tour de jeu.

Un sort qui dure plusieurs tours cesse si le magicien subi un des résultats suivants : « Stun », « Paniqué », « Tué » et « Dérouté ». Le sort cesse de faire effet en même temps que le résultat s'applique au magicien.

Un magicien subissant un « Recul » ou un « Blessé » doit réussir un Test de Moral pour maintenir les effets d'un sort.

## Projectiles Magiques

Les Projectiles Magiques sont des attaques magiques qui ciblent une case ou une cible. Elles prennent en compte l'Armure portée par la cible, mais ignorent les effets du Terrain.

D10	Missile (5 PE)	Eclair (15 PE)
0 ou -	2 Blessures	3 Blessures
1 – 6	1 Blessure	2 Blessures
7 – 10	Recul	1 Blessure
11 +	Rien	Rien

V 1.1 - 04/11/03 22:24

## Les Sorts

Les Sorts présentés ci-dessous sont équivalents à ceux des Jeux Dragons Noirs 1 & 2, avec quelques petites précisions supplémentaires.

### Rappel :

Un Sort ou Contre-sort par Tour de Joueur, remplaçant l'une des Phases : Tir Offensif, Mouvement, Tir Défensif ou Combat.

### Magie Mineur = Sort Personnels

#### Mouvement

1 PE par point supplémentaire en MVT, jusqu'à la Fin du Tour.

#### Attaque

1 PE par point supplémentaire en ATT jusqu'à la Fin du Tour.

#### Défense

1 PE par point supplémentaire en DEF jusqu'à la Fin du Tour.

#### Téléportation

Le personnage est transporté instantanément le magicien à pieds d'un point à l'autre : 3 PE par case parcourue.

#### Soins

Permet de guérir le magicien en dépensant (ATT+DEF) PE.

#### Invisibilité

Le magicien peut bouger sans se faire voir pendant un tour : le joueur note la case d'arrivée en secret, et révèle le magicien au début du tour suivant : 15 PE.

### Charmes = Sorts sur Autrui

#### Immobiliser

Cible ne peut plus faire de déplacement jusqu'à la fin du tour : (DEF) PE.

#### Attaque

La Cible obtient une ATT doublée jusqu'à la Fin du tour : (ATT) PE.

#### Défense

La Cible obtient une DEF doublée jusqu'à la fin du tour : (DEF) PE.

#### Affaiblissement

La cible voit son ATT divisée par 2, arrondi à l'entier inférieur, jusqu'à la fin du tour : (ATT) PE.

#### Guérison

La cible récupère un Niveau de Santé. Elle retrouve son état normal si c'est un personnage de taille Moyenne : (ATT+DEF) du personnage Blessé.

#### Résurrection

Permet de redonner la vie à un personnage mort. Il retrouve ses potentiels en « BLESSE » : (ATT+DEF) PE du personnage en bonne santé.

#### Vitesse

Permet d'augmenter le MVT de la Cible, à raison de 2 PE par point de MVT supplémentaire (3 PE par point supplémentaire si la cible est blessée).

#### Habilité

Permet d'augmenter les chances de succès d'un Tir : 3 PE par point retiré au dé.

### Divination = Sorts de Divination

Distance maximum = 1 Carte Adjacente au magicien.

#### Présence

Permet de détecter la présence d'Objets/Matériels OU de personnage, avec pour réponse Oui ou Non : 30 PE

#### Détection

Permet de détecter et de dénombrer les Objets/Matériels OU les personnages présents : 40 PE.

#### Identification

Permet de connaître soit les Potentiels de la cible dans le Champ de Vision du magicien ou localisée par Localisation : 50 PE.

#### Localisation

Permet de détecter et de localiser un Personnage ou un Objet précis pour connaître la case où il se trouve : 50 PE

### Environnement = Sorts de Terrain

Les Sorts suivis d'un \* ne peuvent être lancés que sur des cases « Terrain Plat » ou « Broussailles ».

#### Arbres\*

1 Cases = 7 PE / 3 Cases = 12 PE et 7 Cases = 20 PE.

#### Broussailles\*

3 PE / cases

#### Pont

Petit pont de Bois = 12 PE / Grand Pont de Bois = 20 PE / Petit Pont de Pierres = 15 PE / Grand Pont de Pierres = 30 PE.

#### Maison\*

Petite maison 10 PE / Maison Moyenne 15 PE / Grande Maison = 25 PE.

#### Tour\*

Tour de Pierre = 35 PE / Tour de Bois = 20 PE.

#### Source d'Eau\*

Petite = 10 PE / Moyenne = 15 PE / Grande = 20 PE.

#### Crevasse\*

Petite = 12 PE / Moyenne = 20 PE / Grande = 25 PE.

#### Souterrain\*

Entrée d'une Case = 20 PE / Entrée de 2 Cases = 30 PE. Choisir avec quelle galerie elle communique.

#### Galerie

1 Case = 12 PE / 2 Cases = 20 PE / Bifurcation = 20 PE.

### Evocation = Autre Sorts

#### Cercle Magique

Cible une ou plusieurs cases adjacentes, à raison de 10 PE par cases. Protège des Tirs et des Attaques non-magiques jusqu'à la fin du tour.

#### Démolition

Mur de Bois, Muret = 5 PE par case / Matériel, Mur de Maison = 10 PE par case / Mur de Tour, de Courtine = 20 PE par case / Mur de Donjon = 50 PE / case.

#### Eclair

Provoque un Projectile Magique résolu dans la colonne Eclair des Projectiles Magiques = 15 PE

#### Embrassement

Enflamme une case et son contenu jusqu'à la fin du tour, en dépensant 10 PE. La case devient impassable, et s'il y a un personnage dessus, consulter la table des Projectiles Magiques. **MDF** : Personnage en Armure + 3.

#### Evocation de Spectres

Fait apparaître 4 Spectres « LIVING DEADS » dans les Niveaux cases autour du magicien, pendant 2 tours (y compris celui ils arrivent) : 25 PE

#### Evocation de Gargoyles

Fait apparaître 2 Gargoyles dans les (Niveau) cases autour du magicien, pendant 4 tours (y compris celui où ils arrivent) : 20 PE.

#### Fumées

Crée un Nuage de Fumées autour du magicien, jusqu'à la fin du tour : Couverture +2 et PM+1 = 2 PE / Cases.

#### Lévitacion

Fait voler un personnage un Niveau au-dessus de celui qu'il occupe : 8 PE par case, 12 PE par case pour les Personnages en Armure, les Trolls, Thrugg, ½ Ogre, Monture. 20 PE par cases pour les créatures de 3 Cases.

#### Missile Magique

Provoque un Projectile Magique résolu dans la colonne Missile des Projectiles Magiques = 5 PE.

#### Toile d'Araignée

Ce sort crée une toile d'Araignée sur une case. Cette Toile rends la case occupée Impassable. Si un personnage occupe cette case, il doit réussir un Test de MVT ( $D10 \leq MVT$ ) pour tenter de reculer d'une case. Si le rate, il est Prisonnier de la toile jusqu'à la fin du sort. Une durée de 1 Tour coûte 5 PE, une Durée Permanente coûte 15 PE.