



Version 8.5

Le projet :

Le projet warhammer 8.5 est de créer notre propre version de warhammer battle, simplement en changeant les règles qu'il nous paraît nécessaire/intelligent/logique/fun de changer. Il ne s'agit pas de réécrire le livre de règles. Voici une petite liste non exhaustive de ce qui provoque des " c'est quoi cette règle débile ! " en cours de partie :

_la magie (dans son ensemble) : beaucoup trop aléatoire, trop one-sided (c'est tout ou rien), trop inégale

_les petits socles contre les gros pavé : une mêlée ! C'est vraiment le mot à retenir pour un combat, une mêlée. Donc quand un cavalier esseulé fonce sur un pavé de 50 types, ces derniers l'encerclent pour l'abattre, il se mettent pas en rang d'oignons pour se faire ouvrir connement.

_les reformatations du vaincu : ho la la ! Il est sur notre droite, c'est trop dur de se tourner de 90° parce qu'il fait très très peur ! On va plutot continuer de regarder droit devant nous...

_l'impact de la charge : je connais pas encore les règles v6 mais je pense les lires pour me faire une idée. J'ai déjà le cerveau en ébullition

_...

Dans chaque " chapitre " je vais essayer de présenter les choses tel qu'elles ne vont pas avant de proposer une ou plusieurs variantes en expliquant, justifiant, démontrant en quoi ça me paraît mieux.

bref, aujourd'hui je m'attaque à un gros pavé (que je vais lancer dans la marre) : la magie.

La phase de Magie

ce qui ne va pas : l'illogisme, le hasard, le ratio de puissance, etc...

_le choix des sort de manière aléatoire : les sorcier sont pas sensé jouer au dés pour savoir quels sort ils connaissent aujourd'hui à la différence d'hier ou demain.

_les vent de magie aléatoire : Les vents de magie c'est pas comme le loto, le monde de warhammer en est vraiment imprégné, il y en a partout, même dans les pierres. Un sorcier sait juste comment et où puiser cette magie, sans parler de celle qu'il possède lui même, ensuite il y a quelques courants fluctuant mais bon...

_la dissipation tout ou rien : même si tu rate d'1 point le score du lanceur de sort, ça fera comme si tu n'avais même pas tenter de le dissiper. À part bien sûr la dépense de dés.

_la résistance à la magie : à part contre le sort boule de feu...

_les sort de masse qui OS les perso : je tien à faire la différence entre les sort de masse (gros dégats sur les unités) et les sort à cible unique (gros dégats sur un personnage) pour que l'un et l'autre ne sortent pas de leur utilité première.

En gros, une phase de magie ça se passe comme ça :

.tu espère faire un double sur les vents de magie (pour avoir deux fois plus de dés que ton adversaire aura en dissipation, de préférence double 4, 5 ou 6)

.si tu as un sort 6 qui tache, et plus de 6 dés, tu fait mumuz avec les deux ou 3 dés que tu as en plus, sachant que ton adversaire va garder ses dés de dissipations contre ton sort 6, et ensuite c'est all in ! Tu espère faire un double 6 pour ton gros sort, et si tu le fait pas tu pries pour que ton

adversaire fasse pas le sien en dissipation. Mais le résultat sera de toute façon un toutourien.

Ré-écriture, cerveau en ébullition, simulations, résultats :

choix des sorts :

avant le déploiement, un sorcier prépare les sorts qu'il connaît (par défaut 1 par niv. de magie du sorcier) selon la méthode suivante :

=> un sorcier ne génère plus ses sort aléatoirement

=> un sorcier connaît par défaut 1 sort par niv. de magie, excepté pour les *maître du savoir*

=> un sorcier peut choisir les sorts dont le n° est égal ou inférieur au double de son niveau. (1 et 2 pour un lvl.1, jusqu'à 4 pour un lvl.2 et tous les sort pour les lvl.3 et 4), excepté pour les *maître du savoir*

note : il faudra peut-être reclasser les sort, selon la valeur de lancement, pour que les plus petits sorts soient accessibles aux petit sorciers. Il est aussi possible de changer la valeur de lancement et l'effet d'un sort, ceci fera l'objet d'un autre chapitre.

1/ La phase des vents de magie :

pour clarifier les explications dans ce qui va suivre :

Les sorciers du joueur dont c'est le tour seront appelés *lanceurs*.

Les sorciers de l'adversaire seront appelés *dissipateurs*.

Chaque sorcier et objet magique sera appelé *source de magie*.

=> Le joueur dont c'est le tour lance 1d6. Le résultats est le nombres de dés de magie disponibles depuis les courants de magie pour les deux joueurs.

=> les *lanceurs* génèrent un nombre de dés de magie égal à leur niv. de sorcier

=> les *dissipateurs* génèrent un nombre de dés de magie égal à la moitié (arrondie au supérieur) de leur niv. de sorcier

=> chaque sorcier peut tenter de canaliser des dés supplémentaire comme décrit dans le livre de règles.

=> le total de dés générés est la réserve de magie, dont le maximum est 12

Note : cela ressemble à la v6, avec un peu d'aléatoire représentant la fluctuation des vents de magie. Chaque sorcier utilisant sont talent pour appeler à lui les courants magique. La dissipation plus difficile que le lancement car il est plus difficile de dispersé la magie que de l'accumuler.

2/ La phase de duel magique : (nouvelle phase qui remplace la phase de dissipation)

note : cette phase représente la lutte entre lanceurs et dissipateurs pour contrôler les vents de magie et le but de cette phase est de contrer l'aspect toutourien de l'actuelle phase de dissipation. Dans cette phase, les joueurs vont miser les dés de leur réserves de magie.

Étape 1 :

=> Le joueurs dont c'est le tour attribue des dés de magie à chacune de ses *sources de magie* en dépensant ceux de sa réserve de magie.

=> S'il attribue des dés à un objet magique, il doit le révéler à cette phase.

=> Il n'y a pas de mini/maximum aux nombre de dés qu'ont peut attribuer à une source de magie

=> S'il reste des dés de magie dans la réserves à la fin de la phase, ils sont dépensés (*vous verrez dans la phase de lancement pourquoi il peut rester des dés dans la réserve à la fin de cette étape, même si cela reste rare*)

exemple : avec un sorcier lvl.3, un sorcier lvl.1 et un objet magique. J'ai 7 dés dans ma réserve de magie. J'attribue 3 dés à l'objet, 4 au sorcier lvl.3 et aucun au sorcier lvl.1. Un sorcier qui n'a aucun dés de magie ne fait pas rien pendant la phase de magie. On considère qu'il aide les autres sorciers en donnant le(s) dé(s) qu'il a généré.

Étape 2 :

- => l'adversaire attribue des dés de magie à chacun de ses *dissipateurs*.
- => il n'y a pas de mini/maxi au nombre de dés qu'on peut attribuer à un *dissipateur*.
- => tous les dés de magie restant à la fin de cette étape sont dépensés.

Étape 3 :

toutes les *sources de magie* qui ont des dés attribué lors de cette étape sont dites *actives*. Ceux qui n'ont aucun dés d'attribué sont dites *inactives*.

- => Pour chaque *dissipateur actif*, le joueur qui dissipe désigne les *lanceurs actifs* qu'il va affronter. Un dissipateur peut affronter autant de lanceurs qu'il génère de dés de dissipation. (souvent 1 ou 2)
- => si un dissipateur tente d'affronter plusieurs lanceurs, il doit répartir ses dés contre chaque lanceur
- => le joueur qui dissipe lance les dés de son dissipateur (tout ou partie selon s'il affronte un ou plusieurs lanceurs) et consulte le tableau suivant :

		Niv. de sorcier du dissipateurs				
		1	2	3	4	5
Niv. de sorcier du lanceur	1	4+	4+	3+	3+	3+
	2	4+	4+	4+	3+	3+
	3	5+	4+	4+	4+	3+
	4	5+	5+	4+	4+	4+
	5	5+	5+	5+	4+	4+

- => chaque succès retire 1 dé de magie de la réserve du lanceur
- => chaque double 6 retire 1 dé supplémentaire de la réserve du lanceur
- => chaque double 1 ajoute un dé à la réserve du lanceur

.Un objets magique est considéré comme un sorcier lvl.1 sur le tableau.
 .Un bonus de +1 au tentative de dissipation (conféré par une règle spéciale, un objet magique, etc...) donne au dissipateur +1 niv. de magie sur le tableau. (mais pas sur le nombre de dé qu'il génère dans la phase des vents de magie)

note : grâce à cette phase, la dissipation devient vraiment marquante dans la phase de magie, car elle enlève des dés au lanceur; ce qui va limiter le nombre et le choix des sorts qu'il va pouvoir lancer. Au départ il n'y avait pas de tableau et tous les 4+ enlevaient un dés de magie mais après plusieurs simulations je me suis rendu compte que statistiquement cela avantageait d'avoir plein de sorcier lvl.1 au lieu d'un gros lvl.4, car lui ne pourrait dissiper que 2 sorcier, alors qu'eux tous lui enlèveraient facilement presque tout ses dés de magie. Ainsi, avec ce tableau lui ne peut toujours dissiper que 2 sorcier ennemis mais eux pourront moins facilement l'affaiblir. Après plusieurs simulations, j'ai observé que statistiquement, il est rare qu'un lvl 4 possède plus de 5 dés de magie, ce qui va restreindre l'utilisation de gros sorts à valeur élevé. Et il y a moins de toutourien. Car avec ce système de mise et le tableau, même s'il y a epic fail d'un côté contre epic

réussite de l'autre, il restera toujours quelques dés au lanceurs, et quelques dés de moins que le maximum qu'il aurait pu avoir. Ce qui donne un réel sens et un réel impact à la dissipation.

3/ La phase de lancement

=> s'il reste des dés de magie à un lanceur, il peut tenter de lancer des sorts.

=> un lanceur pour lancer jusqu'à 6 dés de sa réserves pour un seul sort.

=> un échec n'empêche plus le lanceur de tenter de lancer un autre sort.

=> un double 6 valide le lancement d'un sort, même si le score total n'atteint pas la valeur requise (on ne parle plus d'irrésistible car il n'y a pas de phase de dissipation à venir)

=> un double 1 provoque un fiasco et le lanceur ne peut plus lancer de sort pour le reste de cette phase de magie.

=> errata ! Les résultats du tableau des fiascos qui mentionne " retirer X dés de la réserves de magie " n'enlève pas les dés attribués aux autres sorciers, à la place : " retirer tous les dés de magie restant à l'auteur du fiasco, il ne peut plus lancer de sort pendant cette phase "

Errata concernant la magie :

la résistance magique :

extension de la résistance magique sur tout ce que fait perdre des pv, retiré du jeu, avalé par le warp, transformer en statue d'or ou en rat, j'en passe et des meilleurs... en résumé : tout ce qui affecte les points de vie de la figurine. Désormais, on peut tenter une svg invulnérable de résistance à la magie contre tout ça. La résistance magique continue de s'additionner à un svg invulnérable et ne s'additionne pas entre elle tel que décrit dans le livre de règle.

Les svg invulnérables :

Bien souvent les svg invulnérables sont conférées par des objets magiques ou une protection divine (quelques fois l'esquive, l'agilité ou la chance de la figurine) ce qui veut dire qu'elles peuvent protéger de la magie. Donc les sorts et objets magiques qui stipule " aucune svg d'aucune sorte " n'ont pas de raison d'être. Une svg invulnérable peut toujours être tentée (cela n'inclut pas la régénération).

Les sort de dégâts de masse :

les sort de masse (soleil violet de Xereux, Êtres du dessous, Ultime transmutation, etc...) qui tue instantanément (retiré du jeu, etc...) affectent les unités d'infanterie, cavalerie, bête de guerre et servants de machine de guerre tel que décrit dans les règles du sort : elle meurt avec en perdant tous leurs pv (généralement 1 seul). Changement pour les catégories suivantes :

_contre les nuée, infM, bêteM, cav. monstrueuse, personnage d'infanterie et monstres : perdent 1d3 pv par socle (les pv perdues sont totalisés pour enlever des socles complets)

les sorts de mort instantanée à cible unique restent inchangé, c'est leur rôle de pouvoir OS un personnage ou un monstre.

Dans un autre chapitre, il serait intéressant de revoir les sort afin d'adapter leur valeur de lancement et leur n° en fonction de ses changements.