

# LIBER MAGISTER : DE LA FOCALISATION ET AUTRES PRATIQUES

RÈGLES OPTIONNELLES DE MAGIE POUR WARHAMMER V4

VERSION ORIGINALE PAR P. GEVELLE

RÉDIGÉ PAR ADAM LOWE

RELECTURE PAR JAY H.

TRADUCTION FR PAR MAXIMILIEN

CORRECTIONS ET MISE EN PAGE PAR LERATIERBRETONNIEN

V I.I - REVISION 2



## FOCALISATION

De nombreux joueurs et MJs ont fait remarquer que la Focalisation pose quelques problèmes en jeu. L'un des problèmes majeur réside dans la mécanique de risque/récompense, qui fait que le risque est privilégié au détriment de la récompense. De plus, Focaliser prend du temps, augmentant la probabilité d'Incantations Imparfaites. Enfin, lorsque les sorts les plus puissants sont enfin prêts, le combat est souvent déjà fini. Au final, les sorts puissants deviennent peu utilisés, et les joueurs finissent par incanter à outrance les sorts Fléchette et Carreau.

Les règles présentées ici visent à résoudre certains de ces problèmes en vous donnant une boîte à outils de règles optionnelles que vous pouvez utiliser et modifier à votre guise.

La première proposition est de modifier la Focalisation afin de permettre aux joueurs deux options : la **Focalisation Complète** et la **Focalisation Partielle**. Ces 2 options remplacent la méthode habituelle de Focalisation.

### FOCALISATION COMPLÈTE

Avec la **Focalisation Complète**, vous pouvez utiliser votre Action pour canaliser les Vents de Magie et augmenter votre pouvoir, comme d'ordinaire. Sur la base des règles officielles, le ratio temps passé et risques par rapport à la récompense est élevé. Pour corriger cela, nous suggérons la modification suivante : parce que vous prenez tout votre temps pour Focaliser, vous pouvez ignorer les DR négatifs sur ce Test. Ainsi si le DR est inférieur à 0, il devient égal à 0. La difficulté des Tests Étendus de Focalisation s'en trouve ainsi diminuée.

Cela dit, si le résultat est un échec critique, un jet doit être toujours effectué sur la table des Incantations Imparfaites Majeures.

**Exemple :** Hans, Sorcier de Village, souhaite lancer **Carreau**. Sa compétence Langage (Magick) est de 55 et celle de Focalisation est de 50. Il décide de faire une **Focalisation Complète** lors de son Action. Il obtient 32 au dé (+3 DR), presque assez pour lancer **Carreau**. Cependant, Hans veut renforcer son sort, il décide donc de passer un autre tour à Focaliser.

Cette fois-ci, il obtient 86 et rate. D'ordinaire, il devrait avoir un -3 DR, ce qui annulerait son succès du Test précédent. Mais avec la règle de la **Focalisation Complète**, il obtient en fait 0 DR, ce qui signifie qu'il conserve son +3 DR du Test précédent.

Lors du tour suivant, il décide que cela ne vaut pas le coup de continuer et Incante son sort. Il lance et réussit son Test de Langage (Magick) avec +1 DR : son sort est Incanté avec succès.



*Tentatives d'améliorer la Focalisation au Collège de Chamon par l'utilisation de la Flamme dite de Grönne. Affiché dans le hall au dessus du mémorial avec les noms des malheureux Magisters.*



*Flamel-Heinst et Para-Grüber, deux grands théoriciens de la Focalisation*

## FOCALISATION PARTIELLE

De temps à autres, vous souhaitez vivre vite et dangereusement – vous êtes prêts à prendre un risque plus grand pour obtenir un effet rapide et puissant. La **Focalisation Partielle** vous permet de Focaliser et d'Incantier dans le même tour, mais en prenant le risque d'échouer aux deux Tests. Au lieu de faire un Test Étendu sur deux tours, vous effectuez deux Tests simultanément et ajoutez les résultats.

Avant de lancer un sort, vous devez déclarer que vous utilisez la **Focalisation Partielle** lors de votre Action. Ensuite vous effectuez un Test de Focalisation, immédiatement suivi par un Test de Langage (Magick). Additionnez les deux DR obtenus et comparez au Niveau d'Incantation (NI) du sort. Contrairement à la **Focalisation Complète**, les DR négatifs sont comptés. Si le DR total obtenu n'atteignent ou ne dépassent pas le NI du sort, votre incantation s'annule dans un crépitement.

Cette option réduit significativement la durée nécessaire pour lancer un sort, mais si votre Test de Focalisation est échoué, vous devez tout de même effectuer votre Test de Langage (Magick). Ainsi, si vous êtes vraiment malchanceux, vous pouvez obtenir deux Incantations Imparfaites durant le même tour. Vous pouvez toujours utiliser un Point de Fortune pour atténuer un peu le risque, faisant de la **Focalisation Partielle** un choix intéressant si vous êtes pressé.

**Exemple :** Hans pense qu'il est chanceux aujourd'hui. Il décide d'incanter **Carreau** en un seul tour. Pour cela, il annonce une **Focalisation Partielle**. Il obtient 23 au dé (+2 DR) à son Test de Focalisation. Il effectue ensuite son Test de Langage (Magick) et obtient un 75 : c'est un échec. Hans n'est pas prêt à abandonner, il utilise donc un Point de Fortune et obtient alors un 17 sur sa relance. C'est un succès, et avec +4 DR : il a maintenant assez pour lancer **Carreau**. Avec un DR dépassant le NI de +2, il peut de plus bénéficier d'une Surincantation.

Si cette règle vous plaît, vous devriez jeter un œil à l'**Incantation Rapide** ci-dessous pour une approche différente.

---

## RÈGLES ADDITIONNELLES DE FOCALISATION

### CONCENTRATION TOTALE

Si vous préférez accorder à la Magie toute votre attention, la **Concentration Totale** vous permet de renoncer à votre Mouvement pour augmenter vos chances lors du Test de Focalisation. Cela vous octroie un bonus de +10 ou +20 lors de ce Test, selon la volonté du MJ, sous réserve que vous ayez maintenu votre concentration tout du long et sans bouger.

Cette règle est très puissante, mais permet aux lanceurs de sort de rester en retrait de la bataille et de psalmodier leurs sorts en relative tranquillité. Pour pimenter le tout, le MJ peut imposer que tout Test de Focalisation ne réussissant que grâce au bonus induit produise une Incantation Imparfaite Mineure.

### MISE EN RÉSERVE DE DR PAR FOCALISATION

En utilisant cette règle, vous conservez les DR obtenus par Focalisation pendant votre Bonus de FM tours durant le combat. Cela signifie que, avec un peu de Focalisation préventive, vous pouvez incanter des sorts plus puissants. En dehors du combat, le MJ peut également vous autoriser à conserver ce DR durant Bonus de FM minutes, sous réserve que vous restiez en méditation et que rien ne vous vienne vous distraire pendant ce laps de temps.

**Exemple :** Hans prépare une embuscade contre un ennemi juré. Il se prépare en focalisant pendant le Tour ou son adversaire est Surpris et obtient +3 DR. Son Bonus de FM étant de 5, il peut conserver ce DR pendant 5 Tours. Ce bonus peut ensuite être utilisé pour n'importe quel Test de Focalisation ou de Langage (Magick) durant cette période.

*Edmund dit le Vitaliste, du Collège d'Ambre expose sa théorie de l'exploitation de la force animale pour Focaliser.*

*Condamné au bûcher par le Grand Théogone Valdemus XIII en 1632.*





*Heinz Fchlüss, posant pour la postérité avec son « Manuel de Focalisation à l'Usage des Futurs Mages », aux presses Indépendantes de Nuln. Considéré comme un ramassis d'infâmes conneries par les Collèges de Magie.*



## FOCALISATION DANGEREUSE

De temps en temps, le succès de la Focalisation est d'une importance vitale. Dans ces cas là, vous pouvez décider de focaliser sans aucune précaution magique, ce qui octroie un bonus de +20. Mais, étant donné ce manque de précautions, la probabilité de faire une Incantation Imparfaite augmente aussi : la **Focalisation Dangereuse** est toujours comptée comme étant Sous l'Influence du Chaos (voir page 236).

## INCANTATION RAPIDE

Faire une **Incantation Rapide** permet d'utiliser le Mouvement et l'Action pour Focaliser et Incanter un sort durant le même tour en faisant un Test Combiné (voir page 155). Si les deux Tests sont réussis, les DR sont additionnés et comparés au NI du sort.

Si vous ratez votre Test de Focalisation, les DR négatif sont déduits du Test de Langage (Magick). Si le Test de Langage (Magick) échoue, le sort n'est pas incanté, sauf en cas de Succès Critique ou Impressionnant au Test de Focalisation. Dans ce cas, le sort est lancé en suivant les règles de Focalisation Critique (voir page 237).

**Exemple :** Hans décide qu'il n'a pas le temps de Focaliser et Incanter en deux Tours, il déclare donc utiliser son Action et son Mouvement pour faire une **Incantation Rapide**. Il obtient 02, soit +6 DR en Focalisation et +7 DR en Langage (Magick). Il bénéficie donc de +13 DR pour Incanter son sort.

Cette option change fondamentalement la manière dont la magie fonctionne, au choix du MJ. Les joueurs sont récompensés s'ils obtiennent un bon jet, sans avoir à se soucier de le réussir deux fois. Cela reste cependant risqué, puisqu'un Échec Critique est nécessairement doublé, entraînant deux Incantations Imparfaites.

## FOCALISATION BONUS

Cette règle diffère un peu des autres, tout en s'inspirant de la **Focalisation Complète**. Les joueurs qui prennent le temps de Focaliser sont récompensés par un bonus de +20 lors de leur Test de Langage (Magick). Cela diminue le risque d'échouer au dernier moment.



---

## INCANTATION IMPRESSIONNANTE

Cette règle étend les effets de l'Incantation Critique aux Tests de Focalisation et de Langage (Magick) qui obtient un Succès Étonnant (+6 DR).

## CONCLUSIONS À PROPOS DE LA FOCALISATION

L'idée de risque/récompense est au cœur de la notion de Focalisation. Cela signifie que prendre plus de temps permet d'avoir plus de pouvoir, ou qu'avoir plus de pouvoir rapidement requiert de prendre plus de risque.

En offrant ces règles optionnelles, nous espérons que le MJ et les joueurs n'auront plus à subir un ouragan permanent de Fléchette. Vous pouvez aussi naturellement vous servir de ces règles comme d'une inspiration pour créer les vôtres.

## SURINCANTATION

Un autre problème fréquemment rencontré est le coût de la Surincantation. La Surincantation est obtenue avec NI+2 DR, et ce malgré des effets parfois très puissants. Dans un système où la Focalisation est faible, cela ne pose pas de problèmes majeurs. Mais avec une Focalisation facilitée (comme présenté dans ces règles), la Surincantation devient alors trop puissante.

Un équilibrage peut être effectué en faisant varier les coûts des bonus suivant les sorts (certains ont déjà des effets de Surincantation qui leur sont propres), mais c'est un travail fastidieux et long. En lieu et place, vous pouvez limiter le maximum de Surincantation, pour éviter les excès (même si cela ne résoud pas le problème pour les Surincantations trop faibles).

Cette limite peut être égale au Bonus de FM. Donc, avec un Bonus de FM de 5, vous ne pouvez effectuer que 5 Surincantations maximum. Et ce même si vous avez un +100 DR.

## NOMBRE DE CIBLES

Le Bonus de FM divisé par 2 (arrondi au supérieur) peut servir comme limite maximum du nombre de cibles gagné par une Surincantation. Cela rend les sorts Fléchettes et Carreaux moins efficaces, sans rendre les autres sorts trop faibles.

## DÉGÂTS

De même, on peut limiter les dégâts supplémentaires par le Bonus de FM du lanceur.

## AUTRES

Le MJ peut également mettre une limite sur l'augmentation de la Distance, de l'Aire d'Effet et des autres Surincantations. Une limite adéquate, comme suggéré ci-dessus, est le Bonus de FM.

