

Ars Magica Simplex

ou simplifier les règles d'Ars Magica

Version 0.5

Ars Magica est un jeu merveilleux et riche. De cette richesse découle une certaine complexité, qui s'est accrue dans certains domaines au fil des éditions et des suppléments. Si, comme moi, vous avez moins de temps pour jouer, moins de temps à consacrer aux détails « mécaniques », ou que vos joueurs sont moins enclins que d'autres à se plonger dans des règles complètes (c'est aussi mon cas), cet article vous plaira peut-être. Il vise, un peu à la manière de la rubrique *Heretic's Corner* de Michaël de Verteuil dans *Hermes' Portal*, mais moins radicalement, à simplifier les règles d'Ars Magica, tout en conservant la compatibilité avec le jeu officiel et ses suppléments. J'aborderai donc, chapitre par chapitre (les numéros sont conservés), tous les points des règles de la 4^{ème} édition qu'il me paraît intéressant de modifier. Je m'attacherai plus principalement aux mécanismes qui servent le plus, laissant de côté ceux qui peuvent facilement être considérés comme des options. Évidemment, tout cela est à traiter comme des suggestions, pas comme les tables de la loi, d'autant que je n'ai pas eu l'occasion de tester toutes ces idées en jeu.

II. Personnages

Vices et vertus

Ramener les Compagnons à un maximum de 7 points de vices/vertus. Le maximum à 10 encourage généralement les joueurs à l'atteindre et il n'y a pas suffisamment de vices et vertus vulgaires pour cela. On aboutit de plus souvent à des personnages... pas très cohérents, pour utiliser un euphémisme.

Compétences

Compétences à supprimer

- Boisson (ce genre de scènes se joue généralement en roleplay et, le cas échéant, un jet d'Énergie suffit largement)
- Chasse (utiliser Survie)
- Connaissance des gens (utiliser Étiquette)
- Conduite d'attelage (utiliser Équitation, voire même rien du tout)
- Deux armes (pas vraiment dans le feeling Ars Magica, ni bien exploité)
- Droit Hermétique (utiliser Connaissance de l'Ordre d'Hermès)
- Écriture (utiliser Langue pour les personnages possédant la vertu +1 Éducation)
- Escalade (utiliser Athlétisme)
- Natation (utiliser Athlétisme)
- Pénétration (utiliser Finesse, le champ d'application de la Pénétration est trop restreint et deux talents magiques ne s'imposent pas vraiment)

Compétences à fusionner

- *Disputatio* et *Lectio* ⇒ Enseignement (il n'y a pas vraiment besoin de deux compétences pour ça)
- Une arme et Arme & bouclier ⇒ Armes simples (cf. Combat)

Liste des compétences simplifiée

TALENTS	APTITUDES	CONNAISSANCES
Talents mystiques	Aptitudes académiques	Connaissances académiques
Affinité magique	Enseignement (<i>Co</i>)	<i>Artes Liberales</i> (<i>In</i>)
Finesse (<i>Pe</i>)	Aptitudes martiales	Droit civil et droit canon (<i>In</i>)
Magie féerique	Bagarre	Latin (<i>In</i>)
Pouvoir sur sa forme (<i>Én</i>)	Armes simples	Médecine (<i>In</i>)
Talents généraux	Armes articulées	<i>Philosophia</i> (<i>In</i>)
Athlétisme (<i>Én, De, Vi</i>)	Armes lourdes	Théologie (<i>In</i>)
Charme (<i>Pr</i>)	Armes d'hast	Connaissances mystiques
Concentration (<i>Én, In</i>)	Armes de jet	Connaissance de la Féerie (<i>In</i>)
Ruse (<i>Co, Pe</i>)	Arcs	Occultisme (<i>In</i>)
Vigilance (<i>Pe</i>)	Arbalètes	Sagesse Énigmatique (<i>Pe, In</i>)
Talents exceptionnels	Armes de siège	Théorie de la Magie (<i>In</i>)
Contorsion (<i>De, Fo</i>)	Aptitudes Hermétiques	Connaissances communes
Divination (<i>In</i>)	<i>Certamen</i> (<i>In</i>)	Connaissance organisation (<i>In</i>)
Double vue (<i>Pe</i>)	Magie de Verditius	Connaissance d'une région (<i>In</i>)
Empathie	<i>Parma Magica</i>	Connaissance des légendes (<i>In</i>)
Empathie animale (<i>In, Pe</i>)	Aptitudes artistiques	Langues (<i>In</i>)
Guérison	Chant (<i>Co</i>)	Connaissances exceptionnelles
Hypnotisme (<i>Pr</i>)	Conte (<i>Co</i>)	Alchimie (<i>In</i>)
Imitation (<i>Co</i>)	Instrument de musique (<i>De, Co</i>)	Herboristerie (<i>In</i>)
Lecture sur les lèvres (<i>Pe</i>)	Jonglerie (<i>Co, De</i>)	
Malédiction	Aptitudes crapuleuses	
Musique ensorcelante (<i>Pr</i>)	Crochetage (<i>De</i>)	
Perception sainteté et malignité	Déguisement (<i>Pe</i>)	
Prédiction du temps (<i>Pe</i>)	Discretion (<i>De</i>)	
Prémonition	Doigts agiles (<i>De, Vi</i>)	
Sensibilité à la magie (<i>Pe</i>)	Falsification (<i>Co, In</i>)	
Sens de l'orientation (<i>Pe</i>)	Aptitudes sociales	
Sourcier (<i>Pe</i>)	Commandement (<i>Pr</i>)	
Visions	Étiquette (<i>Pr, Co</i>)	
	Intrigue (<i>Pr, Co, Pe</i>)	
	Marchandage (<i>Pr, Co</i>)	
	Aptitudes en extérieur	
	Connaissance animaux (<i>In, Pe</i>)	
	Équitation (<i>De, Fo</i>)	
	Survie (<i>Pe, In</i>)	
	Aptitudes professionnelles	
	Artisanat (<i>In, De</i>)	
	Chirurgie (<i>In, De</i>)	
	Navigation (<i>De</i>)	

Spécialités

Pour se simplifier la vie à la création des personnages, ne pas faire choisir leurs spécialités aux joueurs tout de suite. Le Conteur pourra les attribuer plus tard, si nécessaire, selon les actions réelles des personnages. Une petite récompense supplémentaire, en quelque sorte.

III. Magie Hermétique

Vis brut

Ne pas différencier le *Vis* par technique et par forme. Le *Vis* brut est une énergie générique qui peut être utilisée pour n'importe quel type de magie. En contrepartie, le Conteur devra sans doute être moins généreux au niveau des sources de *Vis*.

Lancement de sortilèges

Compléments

Supprimer les compléments de lancer. En faire soit des compléments normaux, soit les éliminer purement et simplement. En règle générale, en créant de nouveaux sorts, limiter les compléments au maximum.

Cibler

Certains sorts atteignent leur cible à tout coup, d'autres non. Pourquoi, au fond ? C'est magique, après tout ! De plus, les amateurs de boules de flammes et autres éclairs sont habituellement suffisamment experts en Finesse pour toucher à tous les coups, alors autant s'épargner de la peine. Considérer que tout sortilège correctement lancé atteint sa cible.

Résistance à la magie

Ne pas lancer de dé, ni pour la résistance magique, ni pour la pénétration (considérer directement le niveau du sort et non le jet de dés). C'est justifié pour les sorts formels qui sont sensés toujours produire plus ou moins le même effet. Les sorts spontanés ont bien sûr leur niveau défini par le jet de dés.

- Pénétration = Niveau du sort ou du pouvoir + Finesse
- Résistance magique = Puissance Mythique ou (*Parma Magica* x 5 + Forme)

Certamen

La perte de Fatigue a lieu pour chaque tranche de 5 points d'écart, même incomplète, entre les jets de dés. Cela permet d'accélérer les duels.

IV. Laboratoire

Le laboratoire en jeu

Activités multiples

Il est impossible d'avoir des activités multiples.

Apprentis

Enseigner à un apprenti

Lorsqu'il devient apprenti, un enfant dispose de son âge en points d'expérience. Ces points sont répartis dans les compétences par le Conteur. Pendant les 15 ans qui suivent, l'apprenti gagne 3 points d'expérience lors de la saison que lui consacre son maître, plus 1 point par imprégnation, soit 4 points par an dans les compétences, à répartir par le joueur du mage (se référer aux archétypes par Maison). Les 10 premières années de l'apprentissage, le Conteur assigne également 1 point aux compétences de l'apprenti.

- Avant l'apprentissage : âge initial points (Conteur)
- Pendant l'apprentissage :
 - $15 \times 4 = 60$ points (Joueur)
 - $10 \times 1 = 10$ points (Conteur)
- Total = $70 = 55$ points + âge initial + 15 (conforme aux archétypes à 55 points + âge)

De surcroît, un apprenti gagne 10 points d'expérience dans les Arts et 10 niveaux de sorts par an pendant les 15 ans de son apprentissage, à la discrétion du joueur. Les niveaux de sorts acquis peuvent être cumulés pour acquérir ultérieurement un sort plus puissant.

Méthode rapide

Si les apprentis ne sont utilisés que comme des aides de laboratoire, le plus simple est de leur attribuer un score d'Intelligence et de leur octroyer automatiquement un point d'expérience par an en Théorie de la magie (ce qui leur permet d'atteindre le score de 5 au bout de 15 ans).

VI. Combat

C'est curieux comme le combat dans *Ars Magica*, bien que clairement secondaire, est précis et, accessoirement, calculatoire. La 4^{ème} édition a fait une tentative pour alléger le système, tout en incluant de nouvelles lourdeurs, ce qui a été au final contre-productif. Cette proposition va à mon sens un pas plus loin dans la simplification tout en conservant un esprit identique et en redevenant cohérente avec la gestion des compétences classiques.

Totaux de combat à pré-calculer

- Dégâts (contact) : Force + Taille + Dégâts de l'arme
- Dégâts (distance) : Dégâts de l'arme
- Encaissement : Énergie + Taille + Protection de l'armure

Séquence de combat

1. *Mouvement* : Chaque joueur déclare les mouvements et les actions de son personnage. Ensuite, tout s'enchaîne selon les phases suivantes. À l'intérieur de chaque phase, les actions sont simultanées.

2. *Premiers tirs* :

- Jet de toucher : Dé de tension + Perception + Aptitude martiale

- Facteur de difficulté : 6 + modificateurs, cf. table ci-contre
- Dégâts = Marge de réussite + Dégâts (distance) – Encaissement
- Cadence de tir : cf. table ci-contre. Une cadence de 1/2 signifie : une fois tous les rounds pendant la première phase de tir et une fois tous les deux rounds pendant la seconde phase de tir.

Description de la cible	Modificateur
Au Toucher / À Portée (moins de 2 mètres)	Impossible de tirer
À Proximité (moins de 15 mètres)	+3
Portée moyenne (moins de 50 mètres)	0
Loin (moins de 200 mètres)	+6
Cachée (obscurité ou obstacle)	+3
Immobile ou se déplaçant lentement	0
En train de courir	+3
En train de sprinter	+6
Petite ou grande taille	– Taille
Viser pendant une phase de tir	–3

Viv + Compétence	Arcs	Arbalète légère	Arbalète lourde
–8 ¹ à –5	2/–	2/–	3/–
–4 à 0	1/–	2/–	2/–
1 à 5	1/–	1/–	2/–
6 à 10	1/2	1/–	1/–
11 et +	1/1	1/2	1/–

3. Mêlée :

- Jet de combat : Dé de tension + Dextérité + Aptitude martiale
- Modificateurs : cf. table ci-dessous.
- Le combattant qui obtient le meilleur jet de dé parvient à blesser son adversaire.
- Dégâts = jet (vainqueur) – jet (perdant) + Dégâts (contact) – Encaissement

Situation	Modificateur
Mauvaise main	–3
Position surélevée	+3
Charge	+3
Charge à cheval	+6
Prêt à recevoir une charge	+3

4. Seconds tirs : Comme premiers tirs

5. *Magie* : D’abord la magie spontanée, puis la magie formelle. Un mage vêtu d’une armure doit réussir au préalable un jet d’Énergie + Concentration pour parvenir à lancer son sort. Le facteur de difficulté est fixé par la table de Fatigue ci-contre.

Fatigue

Si un personnage obtient un 0 au dé pendant un combat, même si ce n’est pas un désastre, il doit réussir un jet de tension d’Énergie + Athlétisme dont le facteur de difficulté est donné par la table ci-contre. En cas d’échec, le personnage perd un niveau de Fatigue, en cas de désastre, deux niveaux ou plus (selon la gravité du désastre, à la discrétion du Conteur).

¹ –8 est le minimum théorique avec –5 en Vivacité et pas de maîtrise de la compétence (malus de –3).

Armure portée	Facteur de Difficulté
Fourrure / Étoffe	3
Cuir bouilli	6
Cuir renforcé	9
Anneaux	9
Écailles	12
Mailles	12

Dégâts

Un personnage blessé perd un niveau de Santé par tranche de 5 points de dégâts, même incomplète.

Options de combat

Attaque par surprise

Le combattant surpris ne lance pas de dé, il oppose juste son total Dextérité + Compétence martiale au jet de son adversaire.

Infériorité numérique

Le personnage en infériorité numérique oppose le même jet de dés à tous ses assaillants, mais il souffre d'une pénalité de -3 par adversaire au delà du premier (-6 pour 3 adversaires, par exemple).

Désarmer un adversaire

Pour désarmer un adversaire, il faut le déclarer à l'avance et dépasser son jet de dés de 10 points ou plus. L'adversaire est alors désarmé, mais ne subit pas de dégât.

Combat à cheval

L'aptitude martiale du combattant est limitée à son score en Équitation. Le combattant monté bénéficie d'un bonus de +3 à son jet de combat (position surélevée). Les jets de Fatigue sont remplacés par des jets de Dextérité + Équitation à 9+. En cas d'échec, le combattant chute et perd un niveau de Fatigue. En cas de désastre, il se blesse et perd un niveau de Santé ou plus (selon la gravité du désastre, à la discrétion du Conteur).

Combat à mains nues

- Assommer : Les niveaux de Santé perdus sont remplacés par des niveaux de Fatigue.
- Projeter à terre : La victime ne subit pas de dommage mais se retrouve à terre. L'attaquant se retrouve en position surélevée (bonus de +3 à la prochaine attaque).
- Immobiliser : Une victime à terre peut être immobilisée tant qu'elle ne gagne pas son duel. L'attaquant qui immobilise est toujours considéré en position surélevée (bonus de +3) jusqu'à ce que la victime se dégage.

Armes et Armures

Arme	Dégâts	Force	Portée	Coût
<i>Bagarre</i>				
Poing	+0	—	—	—
Pied	+1	—	—	—
Gantelet	+1	—	—	Bon marché
Couteau	+2	—	—	Bon marché
Dague	+3	—	—	Bon marché
<i>Armes simples</i>				
Épieu	+4	-2	—	Bon marché
Masse	+5	-1	—	Bon marché
Hache	+6	+0	—	Standard
Épée courte	+4	-2	—	Standard
Épée longue	+5	-1	—	Standard
<i>Armes articulées</i>				
Filet	+0 ²	-2	—	Bon marché
Fouet	+2	-2	—	Standard
Morningstar (2m)	+8	+1	—	Cher
Fléau (2m)	+7	+0	—	Standard
<i>Armes lourdes</i>				
Bâton	+3	-2	—	Bon marché
Espadon	+8	+1	—	Cher
Hallebarde	+9	+1	—	Cher
Marteau de guerre	+10	+2	—	Standard
Hache de guerre	+10	+2	—	Cher
<i>Armes d'hast</i>				
Lance	+6	-1	—	Bon marché
Pique	+7	+0	—	Standard
Vouge	+8	+1	—	Standard
<i>Armes de jet</i>				
Pierre	+2	—	Proximité	—
Fronde	+3	—	Moyenne	Bon marché
Couteau de jet	+3	—	Proximité	Standard
Hachette	+4	-1	Proximité	Standard
Javelot	+6	-1	Proximité	Standard
Caber	+10	+3	Proximité	Standard
<i>Arcs</i>				
Arc court	+4	-1	Loin	Standard
Arc long	+10	+1	Loin	Standard
Arc composite	+9	+0	Loin	Cher
<i>Arbalètes</i>				
Arbalète légère	+10	-2	Loin	Cher
Arbalète lourde	+12	-2	Loin	Cher

Armure	Protection	Force	Coût
Fourrure / Étoffe	1	—	Bon marché
Cuir bouilli	3	—	Bon marché
Cuir renforcé	5	—	Standard
Anneaux	6	—	Standard
Écailles	7	—	Standard
Mailles	8	—	Cher
Petit bouclier	+1	-1	Standard
Rondache	+2	+0	Standard
Écu	+3	+0	Cher
Targe	+4	+1	Cher

² Si l'attaque est réussie, un jet de Dextérité de 9+ est nécessaire pour se dégager.

VII. Conteur

Vieillessement

Les règles de la 4^{ème} édition sont très élégantes, mais quand il s'agit de faire vieillir toute une *turbula*, bonjour la prise de tête ! Pour une gestion simple, le mieux est de ne pas faire évoluer les servants et de décider arbitrairement des grands changements dans leur vie (mariage, enfants, blessure, départ, mort...).

Pour un suivi plus fin et personnalisé, je suggère de revenir aux règles de la 3^{ème} édition à peine modifiées. Un personnage commence à vieillir à 35 + Énergie ans. L'hiver de l'année où il atteint cet âge et tous les hivers par la suite, il fait un jet sur la table de vieillissement ci-contre.

- Si le résultat correspond à une caractéristique, il faut réussir un tirage simple de 7+ pour éviter de perdre un point dans cette caractéristique.
- Si le résultat est « Mort », il faut réussir un tirage simple d'Énergie à 10+ pour survivre mais, même si le personnage y parvient, il gagne un point de Décrépitude.

Jet de vieillissement = 1d simple + (Âge/10)³ + Décrépitude [- Bonus potion de longévité]

Jet	Effet
1	Aucun
2	Aucun
3	Aucun
4	Aucun
5	Aucun
6	Perception
7	Vivacité
8	Dextérité
9	Force
10	Énergie
11	Présence
12	Communication
13	Intelligence
14	Point de Décrépitude
15	Mort

Expérience et progression des personnages

Enseignement

La compétence Enseignement s'applique aux Connaissances et aux Arts magiques. Pour être un professeur efficace, l'enseignant doit avoir un niveau minimum de 3 dans une compétence ou 5 dans un Art. Un enseignant peut officier auprès de Communication + Enseignement élèves au maximum.

Pour chaque élève est calculé un Total d'Étude égal à Communication (Enseignant) + Enseignement + Intelligence (Élève) + 6. Ce total donne les points d'expériences accumulés en une saison pour les Arts. Pour les compétences, diviser par 5 et arrondir au-dessus. Un élève peut gagner au maximum trois niveaux de compétence ou d'Art en une saison, et en aucun cas il ne peut dépasser le niveau de l'enseignant.

³ Arrondir en dessous.

Ouvrages

N'utiliser que les *summae*. Le reste se révèle lourd à l'usage et les abus sont aisés. Afin d'éviter de rendre la bibliothèque des personnages surpuissante, le Conteur devra cependant veiller à garder la qualité des ouvrages dans les limites du raisonnable (autour de la moitié du niveau du livre, jamais plus du niveau du livre).

IX. Alliances

Là, on tombe sur une grosse faiblesse de la 4^{ème} édition. Je vois deux solutions : ou bien développer l'Alliance «à l'instinct», à coup de roleplay et de bon sens ; ou bien, si la première solution ne paraît pas suffisamment cadrée, reprendre les règles du supplément «Les Alliances» de la 3^{ème} édition.

XI. Royaumes

Interaction entre les royaumes

Il y a deux approches extrêmes pour gérer les interactions entre les Royaumes Magique, Féérique, Divin et Infernal : garder les règles telles qu'elles avec les calculs mentaux que cela implique (ça n'a rien d'infaisable, notez bien) ou supprimer purement et simplement ces influences (ce qui serait fort dommage, tout de même). Une approche intermédiaire possible est de qualifier la force des auras sur une échelle plus réduite : faible (pas d'influence notable – bonus/malus de base : 0), moyenne (influence nettement perceptible – bonus/malus de base : 5) ou forte (influence gênante – bonus/malus de base : 10). La table d'interaction devient alors la suivante.

Type d'aura	Pouvoir utilisé			
	Magique	Divin	Féérique	Infernal
Magique	0/+5/+10	0/-5/-10	0/+3/+5	0/-5/-10
Divine	0/-5/-10	0/+5/+10	0/-10/-20	0/-15/-30
Féérique	0/+3/+5	0/-10/-20	0/+5/+10	0/-5/-10
Infernale	0/-5/-10	0/-10/-20	0/-10/-20	0/+5/+10

Regiones

Les *regiones* sont des zones mythiques coexistant avec notre dimension, des genres d'univers parallèles de poche. Ils n'ont qu'une seule couche et sont définis par l'aura qui y règne (son type et sa puissance). Pour entrer dans un *regio*, un jet de tension de Perception (plus tout bonus applicable) est nécessaire contre un facteur de difficulté donné par le tableau ci-dessous (en utilisant les forces d'aura définies dans le paragraphe «Interaction entre les royaumes»). Si l'aura hors du *regio* n'est pas alignée avec celle qui règne à l'intérieur, la considérer systématiquement comme faible.

Force de l'aura hors du regio	Force de l'aura du regio		
	Faible	Moyenne	Forte
Faible	9	12	15
Moyenne	—	9	12
Forte	—	—	9

Bibliographie

M. de Verteuil, « Heretic's Corner », *Hermes' Portal* 1, Sept. 2001.

Remerciements

- Léonard Chabert
- Éric Kouris
- Erik Tyrell