

Systeme modulaire d30

La magie élémentaire



Jérôme Darmont

<http://darmont.free.fr>

20 décembre 2015

Préambule

Ce document contient les règles de magie du **Systeme modulaire d30** [Dar15a]. À toutes fins utiles, précisons que la magie, c'est comme le Père Noël : en vrai, ça n'existe pas. Tout ça est imaginaire, c'est du jeu de rôle (JdR) [FFJ15, Gui97, Wik15].

Licence d'utilisation

Ce document est distribué sous licence Creative Commons « Attribution Partage des conditions initiales à l'identique » (CC-BY-SA) [Com15], autrement dit sous licence libre *copyleft*. Cela signifie que vous êtes autorisé à :

- **partager** — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats ;
- **adapter** — remixer, transformer et créer à partir du matériel ;

pour toute utilisation, y compris commerciale, selon les conditions suivantes :

- **attribution** — vous devez créditer l'œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'auteur original vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre ;
- **partage dans les mêmes conditions** — dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'œuvre originale, vous devez diffuser l'œuvre modifiée dans les même conditions, c'est-à-dire avec la même licence de diffusion que l'œuvre originale.

- **Auteur original** : Jérôme Darmont
- **Titre du document** : Système modulaire d30 – Module magie « La magie élémentaire »
- **Identifiant Uniforme de Ressource (URI)** : <http://darmont.free.fr/d30/>



Table des matières

1	Principes de la magie élémentaire	4
1.1	Les quatre éléments	4
1.2	Effets magiques	5
1.2.1	Effets génériques	5
1.2.2	Effets de Feu Δ	6
1.2.3	Effets d'Air \equiv	6
1.2.4	Effets d'Eau \approx	6
1.2.5	Effets de Terre \odot	6
1.2.6	Métamagie ∞	6
1.3	Classification des sorciers	6
2	Sortilèges	8
2.1	Lancer un sort	8
2.1.1	Jet de compétence	8
2.1.2	Option : modificateurs au lancer de sortilège	10
2.1.3	Option : rituels collectifs	12
2.1.4	Exemples d'échecs critiques en magie	13
2.2	Option : résistance à la magie et contresorts	14
2.2.1	Bouclier magique	14
2.2.2	Contresorts	15
2.3	Annuler un sortilège	16
3	Enchantements	16
3.1	Enchantements mineurs	16
3.2	Enchantements majeurs	17
3.3	Option : modificateurs à l'enchantement	18
3.4	Option : expérimentation	18

1 Principes de la magie élémentaire

1.1 Les quatre éléments

Ce système de magie se base sur les éléments qui, selon Platon, sont les constituants de toute chose :

- le Feu (symbole Δ , couleur rouge),
- l’Air (symbole \equiv , couleur bleue),
- l’Eau (symbole \approx , couleur verte),
- la Terre (symbole \odot , couleur brune).

Bon, j’arrête de frimer avec Platon. En réalité, mes sources d’inspiration relèvent bien plus de la *fantasy*. Les principales, du côté des JdR, sont Laelith [BPV⁺91, BDDP⁺00] et son culte des éléments, Nephilim [BCC⁺01] et Ars Magica [Cha04], bien sûr.

Pour revenir à nos moutons, les capacités magiques associées à chaque élément permettent d’obtenir un large panel d’effets, qui sont qualifiés de *directs* (par exemple, allumer un feu en utilisant l’élément Feu Δ), *apparentés* (par exemple, contrôler une créature marine en exploitant l’élément Eau \approx) ou *symboliques* (par exemple, créer des illusions en faisant appel à l’élément Air \equiv).

Le Tableau 1 explicite les domaines de magie associés à chaque élément. Ils recouvrent la plupart des pouvoirs magiques que l’on retrouve dans les mondes de *fantasy*. Comme cette liste ne saurait être exhaustive, les effets possibles pour chaque élément sont précisés à la Section 1.2.

Élément	Effets directs	Effets associés	Effets symboliques
Feu Δ	Feu, flammes Explosions	Lumière, obscurité Chaleur, froid	Prouesses physiques et martiales Émotions/passions, création ¹
Air \equiv	Air Gaz en général	Phénomènes météo ² Animaux volants ³	Esprit/esprits, rêves Connaissance, perception, illusions
Eau \approx	Eau Liquides en général	Animaux aquatiques Végétaux aquatiques	Vie, pureté, santé, soins Agilité, souplesse ⁴ , danse
Terre \odot	Terre, sable, pierre... Métal, gemmes	Animaux terrestres ⁵ Végétaux, bois	Usure, ruine, mort Solidité, protection

TABLE 1 – Domaines de magie associés aux éléments

Notes :

1. Création artistique ou artisanale
2. Vents, nuages, tempêtes...
3. Oiseaux, insectes...
4. Souplesse du corps et de l’esprit
5. Animaux vivant sur et sous la terre (humains et humanoïdes compris)

Les domaines de magie indiqués dans le Tableau 1 se recoupent parfois, comme les talents des personnages, qui peuvent avoir des spécialités communes. Ça n’a donc rien de grave. Les

effets magiques correspondants peuvent être obtenus avec l’un ou l’autre des éléments concernés. Quelques cas typiques sont recensés dans le Tableau 2.

	Feu \triangle	Air \equiv	Eau \approx	Terre \odot
Feu \triangle	—	Fumée, éclairs	Vapeur, glace	Lave, douleur
Air \equiv	Fumée, éclairs	—	Pluie, Brume	Fantômes, grottes
Eau \approx	Vapeur, glace	Pluie, Brume	—	Fertilité, nourriture
Terre \odot	Lave, douleur	Fantômes, grottes	Fertilité, nourriture	—

TABLE 2 – Recouvrements entre éléments

Finalement, quelques domaines de magie des plus complexes, comme le temps (celui qui est perdu et qu’on ne rattrape plus, pas celui qu’il fait) ou la magie elle-même, transcendent la matière définie par les éléments. Ils sont très dangereux à manipuler et nécessitent la maîtrise des quatre éléments. Leur usage est appelé *Métamagie* (symbole ∞ , couleur blanche).

1.2 Effets magiques

Les effets magiques sont hiérarchisés en *niveaux* étagés de cinq en cinq, en fonction de leur puissance. Les mages les plus éduqués parlent plutôt de *cercles* (premier cercle pour le niveau 5, deuxième cercle pour le niveau 10, jusqu’au sixième cercle pour le niveau 30 — certains murmurent même qu’il existe un septième cercle, mais il reste mythique...). Toutefois, les niveaux numériques sont plus faciles à manipuler en jeu (pour faire la correspondance avec les scores de compétence des personnages).

Les effets magiques des trois premiers cercles (niveaux 5 à 15) sont accessibles à toute personne versée dans le talent Surnaturel. Bien qu’ils relèvent nécessairement d’un élément, ils font partie de ce qu’on qualifie de *magie commune*. Les sorts des cercles suivants sont en général bien plus puissants.

Portées, durées et cibles des effets. Habituellement (mais le bon sens et le MJ prévalent en la matière), les effets magiques s’appliquent à une cible unique (un être humain, un animal, un objet...), qui doit être en vue du mage, et pendant une durée de quelques heures (jusqu’à la prochaine aube ou au prochain crépuscule). Les effets qui nécessitent de la concentration (typiquement ceux qui concernent la perception) se terminent quand le mage interrompt sa transe, qui requiert immobilité et calme. Quand un effet s’applique sur une zone, on considère généralement que c’est une sphère d’une dizaine de mètres de diamètre.

Note. Les effets magiques listés dans les sections suivantes sont des guides, des exemples. Ils ne forment volontairement pas une liste exhaustive afin que joueurs et MJ puissent exercer leur créativité ; ce dernier étant l’arbitre final quant au niveau d’un effet improvisé en cours de partie.

1.2.1 Effets génériques

Les effets génériques (Tableau 3) se déclinent dans tous les éléments à quelques variantes près, alors autant ne pas les répéter.

Cercle	Niveau	Effets possibles
Deuxième	10	Projectile de l' <i>élément</i> — dégâts : 3 + qualité de réussite (langue de feu, bourrasque, dague de glace, flèche d'acier)
Quatrième	20	Boule de l' <i>élément</i> — dégâts : 5 + qualité de réussite (boule de feu, éclair, boule de glace, bille d'acier) Invocation d'un esprit élémentaire mineur de l' <i>élément</i> (feu, air, eau, terre ; créature équivalente à un Figurant [Dar15b]) Marcher sur l' <i>élément</i> (tapis de braises, rivière, crevasse, mur — déplacement instantané)
Cinquième	25	Zone de protection contre les esprits élémentaires de l' <i>élément</i>
Sixième	30	Tempête de l' <i>élément</i> — dégâts : 5 + qualité de réussite sur une zone Invocation d'un esprit élémentaire majeur de l' <i>élément</i> (équivalent à un Second rôle [Dar15b]) Voyager sur l' <i>élément</i> (téléportation de volcans en volcans, le long d'un cours d'eau...)

TABLE 3 – Effets magiques génériques

1.2.2 Effets de Feu \triangle

Les effets magiques de Feu \triangle sont indiqués dans le Tableau 4.

1.2.3 Effets d'Air \equiv

Les effets magiques d'Air \equiv sont indiqués dans le Tableau 5.

1.2.4 Effets d'Eau \approx

Les effets magiques d'Eau \approx sont indiqués dans le Tableau 6.

1.2.5 Effets de Terre \odot

Les effets magiques de Terre \odot sont indiqués dans le Tableau 7.

1.2.6 Métamagie ∞

Les effets liés à la Métamagie ∞ , ou effets métamagiques, sont indiqués dans le Tableau 8.

1.3 Classification des sorciers

Tous les magiciens ne maîtrisent pas tous les éléments. Certains ne connaissent même qu'un des aspects d'un élément (par exemple, seulement les soins dans la magie de l'Eau \approx), ce qui ne les empêche pas d'être extrêmement compétents dans cette spécialité, dite mineure. Les magiciens qui s'en soucient (en général ceux qui font partie d'un ordre ou d'une école de magie) proposent une classification (eux le voient sans doute comme une hiérarchie) des pratiquants de magie.

- Les bardes à la musique enchanteresse, rebouteux et autres guérisseurs ne maîtrisent qu'une spécialité mineure.
- Les sorciers maîtrisent en général un seul élément.

Cercle	Niveau	Effets possibles
Premier	5	Allumer/éteindre un feu Cuisson instantanée des aliments
Deuxième	10	Faire de la lumière Chauffer un objet au rouge/un liquide à ébullition Magie artisanale (augmente la qualité des objets) Perception des émotions
Troisième	15	Prouesse physique (+10 au combat, au lit...) Inspiration artistique (modificateur de +10) Vision nocturne Susciter le courage/la peur Prestance/aura de commandement
Quatrième	20	Immunité au feu Épée de feu (+3 au dégâts) Obscurité impénétrable Éteindre un incendie Gel instantané Contrôle des émotions Prouesse physique extraordinaire (soulever un chariot d'une main, bond de 20 m...)
Cinquième	25	Susciter le courage/la peur d'une troupe Explosion (dégâts sur une structure) Art enchanteur (musique ensorcelante, tableau fascinant...)
Sixième	30	Invoquer la sécheresse Appeler un dragon (après, il faut négocier...)

TABLE 4 – Effets magiques de Feu Δ

- Les mages dignes de ce nom maîtrisent au moins deux éléments.
- Les plus puissants d'entre les mages maîtrisent la métamagie (les quatre éléments au niveau 20). Ils sont appelés archimages.

Cercle	Niveau	Effets possibles
Premier	5	Prédire le temps
Deuxième	10	Confusion de l'esprit
Troisième	15	Zone de protection contre les animaux volants Illusion simple (changement de visage...) Invoquer/repousser la pluie/le vent Sommeil Appeler un animal volant Lévitiation
Quatrième	20	Perception des illusions Aveugler/assourdir Parler avec un animal volant Invoquer/repousser le brouillard/la fumée Illusion complète (toute la cible)
Cinquième	25	Invisibilité Invoquer/repousser une tempête Voler Contrôler un animal volant Scène illusoire Lecture des pensées Susciter un rêve
Sixième	30	Transformation en animal volant Modifier un souvenir

TABLE 5 – Effets magiques d’Air \equiv

2 Sortilèges

2.1 Lancer un sort

2.1.1 Jet de compétence

En termes de jeu, les éléments sont des spécialités du talent Surnaturel : Magie du Feu Δ , Magie de l’Air \equiv , Magie de l’Eau \approx , Magie de la Terre \odot , ou éventuellement une spécialité plus pointue (spécialité mineure) comme Magie de guérison ou Magie de combat. Pour réussir à lancer un sortilège, un personnage mage doit réunir trois conditions :

1. être suffisamment puissant pour lancer le sortilège. En d’autres termes, le niveau de la compétence de magie concernée doit être supérieur ou égal au niveau de l’effet magique recherché (Section 1.2) ;
2. préparer le sortilège pendant un nombre de passes d’armes égal au niveau de l’effet divisé par dix (c’est le même principe que les qualités de réussite). Cela permet de rassembler les énergies magiques ambiantes pour les modeler en sortilège et nécessite des gestes et des incantations ;
3. réussir un jet d’un d30 sous sa compétence de magie.

Exemple : Rackamuffin le Rouge, un adepte de la Magie du Feu Δ (niveau = 19), souhaite faire apparaître un globe de lumière au-dessus de sa paume pour éclairer sa progression dans un

Cercle	Niveau	Effets possibles
Premier	5	Talent de sourcier Magie du foyer (nettoyage/entretien des objets courants)
Deuxième	10	Guérison (blessures légères) Diagnostic magique (+10 en médecine) Purifier l'eau Sentir la vie
Troisième	15	Zone de protection contre les animaux aquatiques Respiration sous-marine Appeler un animal aquatique Rituel de fertilité Agilité surnaturelle (+10 en acrobatie, escalade...)
Quatrième	20	Guérison (blessures graves) Parler avec un animal aquatique Transformer l'eau en vin Rendre un poison inopérant Créer de l'acide
Cinquième	25	Guérison (blessures mortelles) Contrôler un animal aquatique Calmer les vagues/contrôler les courants
Sixième	30	Transformation en animal aquatique Invoquer/repousser une inondation Immunité aux maladies

TABLE 6 – Effets magiques d'Eau \approx

souterrain. Il connaît cet effet de niveau 5 et peut le lancer à la passe d'armes en cours (c'est-à-dire après zéro passe d'armes de préparation : $5 \div 10 = 0,5$ arrondi à 0). Son joueur obtient 15 au d30, c'est réussi.

Dans le cas particulier de la Métamagie ∞ , qui nécessite la maîtrise des quatre éléments, s'ajoute une quatrième condition au lancer de sort : le mage doit posséder un score dans les quatre spécialités de magie relatives aux éléments. Pour déterminer si un sort de métamagie est maîtrisé et quelle spécialité de magie élémentaire employer, on utilise celle qui a **le plus petit** score.

Option : contrecoup. Si la qualité de réussite du jet de lancer de sortilège est inférieure ou égale à zéro (normale ou échec), le mage subit en contrecoup un choc équivalent à une blessure légère. S'il souhaite lancer un nouveau sort à la passe d'armes suivante, il subit le modificateur de -10 même si la préparation dure plus d'une passe d'armes. Il est plus sage d'attendre d'avoir repris ses esprits avant d'employer la magie.

En cas de réussite au jet de lancer de sortilège, il y a également un contrecoup, mais il est équivalent à une blessure superficielle et n'a donc pas de conséquence fâcheuse. Seule une réussite critique n'entraîne pas de contrecoup, mais ce n'est pas son plus grand intérêt.

Cercle	Niveau	Effets possibles
Premier	5	Détecter le métal
Deuxième	10	Provoquer la douleur (pénalité d'une blessure légère) Protection (confère une protection de +3)
Troisième	15	Zone de protection contre les animaux terrestres Parler avec les morts Provoquer la douleur (pénalité d'une blessure grave) Appeler un animal terrestre Affaiblir un objet Provoquer une avalanche
Quatrième	20	Provoquer la douleur (pénalité d'une blessure mortelle) Briser un objet Zone de protection contre les morts-vivants Protection (confère une protection de +5) Parler avec un animal terrestre Paralyse Ouvrir une crevasse
Cinquième	25	Animer les morts Contrôler un animal terrestre Invoquer des remparts
Sixième	30	Tuer Transformation en animal terrestre Transformation du matériau vulgaire en matériau précieux

TABLE 7 – Effets magiques de Terre ☉

2.1.2 Option : modificateurs au lancer de sortilège

À l'instar du combat, le lancer de sortilèges ne se déroule pas toujours dans des conditions normales, c'est-à-dire avec des jets de difficulté moyenne. Divers modificateurs (Tableau 9) peuvent donc s'appliquer au niveau de compétence de magie. Tous sont cumulatifs.

Lancer un sort non maîtrisé. Les effets des sorts étant étagés de cinq en cinq (Section 1.2), il peut être frustrant pour les mages de ne pas pouvoir lancer un sort qu'ils sont très proches de maîtriser. Dans ce cas, ils peuvent tenter l'incantation, mais elle est difficile (modificateur de -10). De plus, si vous utilisez cette option, en cas d'échec, ce dernier est obligatoirement critique. C'est donc une pratique risquée.

Exemple : Rackamuffin fait une mauvaise rencontre dans le souterrain qu'il explore. Par peur de rencontrer un puissant mort-vivant, il lance une boule de feu dans sa direction (effet de niveau 20 qu'il ne maîtrise pas encore totalement car son score en Magie du Feu Δ n'est que de 19). Son score modifié est $19 - 10 = 9$. Le joueur de Rackamuffin obtient 7 au d30. Ouf ! En cas d'échec, le mage aurait subi les conséquences de sa témérité (échec critique) en plus de la possible attaque de la créature.

Raccourcir le temps de préparation. Le temps de préparation d'un sort peut être raccourci de N passe(s) d'armes au prix d'un modificateur de $-10 \times N$ au jet de d30. Modeler l'énergie

Cercle	Niveau	Effets possibles
Quatrième	20	Annulation de la magie (sorts de niveau \leq) Perception de la magie active Boule de plasma — dégâts : 7 + qualité de réussite
Cinquième	25	Annulation de la magie (sorts de niveau \leq) Invocation de démon (c'est Mal TM ... et souvent à double-tranchant ; le démon est équivalent à un Second rôle [Dar15b]) Créer un lien avec la cible (permet de lancer des sorts à longue distance par la suite) Renforcement de la magie (double la qualité de réussite du sort suivant) Perception des traces de magie
Sixième	30	Annulation de la magie (sorts et enchantements de niveau \leq) Zone de protection contre les démons Portail dimensionnel Figier le temps Tempête de plasma — dégâts : 7 + qualité de réussite sur une zone

TABLE 8 – Effets métamagiques

Circonstances	Modificateur
Mage qui marche	-10
Mage qui court ou doit se défendre	-20
Sort lancé sans incantation	-20
Sort lancé en murmurant l'incantation	-10
Sort lancé sans geste	-10
Sort non maîtrisé	-10
Temps de préparation raccourci	-10 à -30
Temps de préparation allongé	+10
Sacrifice d'énergie vitale	+10 à +30
Nexus magique	+10 à +30
Plexus magique	+10 à +30

TABLE 9 – Modificateurs au lancer de sort

magique à la hâte est également une pratique risquée qui n'est employée que par les mages puissants, en cas d'extrême nécessité.

Exemple : Si Rackamuffin avait souhaité réduire le temps de préparation de sa boule de feu d'une passe d'armes, il aurait subi un modificateur supplémentaire de -10 à sa tentative, soit un score final de $9 - 10 = -1$, soit un échec automatique ou une réussite fort hasardeuse si vous utilisez la règle des réussites critiques.

Allonger le temps de préparation. Si le temps de préparation d'un sortilège devient compté en heures au lieu d'être compté en passes d'armes (préparation minutieuse), le mage bénéficie d'un modificateur de +10 à son jet de d30.

Exemple : Rackamuffin souhaite se venger de Globule, un ennemi particulièrement retors qu'il tient enfin prisonnier. Pour cela, il veut avoir recours à une boule de feu, histoire de marquer le coup. Il mène son incantation pendant deux heures (au lieu de deux passes d'armes) avant de déchaîner toute la puissance de sa magie. Son niveau modifié est finalement $19 - 10$ (sort non maîtrisé) + 10 (préparation allongée) = 19 et lui donne de bonnes chances d'enfin occire Globule.

Sacrifice d'énergie vitale. Une méthode pour accélérer la préparation d'un sortilège est de puiser de l'énergie dans un être vivant plutôt que dans l'environnement. Les mages les plus scrupuleux pratiquent le sacrifice d'énergie vitale sur eux-mêmes ou au pire sur un compagnon consentant. Seuls les plus vils et les plus méprisés des sorciers puisent dans l'énergie d'autrui. En effet, cela cause l'équivalent d'une blessure à la victime (voire une véritable blessure chez les adeptes du sacrifice rituel). Pratiquée sur un être pensant, une blessure légère donne un modificateur de +10 au niveau de compétence, une blessure grave un modificateur de +20 et une blessure mortelle un modificateur de +30. Pratiquée sur un animal, une blessure mortelle est indispensable et ne procure qu'un modificateur de +10.

Exemple : Rackamuffin, désespéré, veut lancer sa boule de feu fétiche sans préparation. Il souffre d'un modificateur global de -30 (-10 car il ne maîtrise pas totalement le sort, -20 pour réduire le temps de préparation de deux passes d'armes). En puisant dans ses ultimes ressources et en s'infligeant à lui-même une blessure grave, il estime avoir les moins mauvaises chances de s'en tirer (niveau modifié : $19 - 30 + 20 = 9$).

Nexi et plexi. Un *nexus* (pluriel : nexi) est un lieu, généralement de taille assez réduite (dix à trente mètres de diamètre), où l'énergie magique liée à un élément est particulièrement forte. Il existe donc des nexi de Feu Δ , d'Air \equiv , d'Eau \approx et de Terre \odot de différentes puissances (modificateur de +10 à +30 au jets de magie de l'élément correspondant). Les *plexi* (singulier : plexus), plus rares, fonctionnent de façon similaire, mais favorisent tous types de magie. Il est inutile de dire que ces lieux de pouvoir, et particulièrement les plexi, sont très prisés des mages, qui se les disputent âprement. Il est rare de découvrir un nexus inexploité et c'est impensable pour un plexus.

Exemple : Les quatre temples de Laelith abritent indubitablement chacun un nexus : le Brasier Éternel de l'Oiseau de Feu (nexus de Feu Δ), le Temple Humide du Poisson d'Argent (nexus d'Eau \approx), le Céleste Vitrail du Nuage (nexus d'Air \equiv) et la salle du Crâne (nexus de Terre \odot). On murmure aussi dans les milieux mystiques informés que les sous-sols de la Tour Majeure du Pic des Mages renferme un plexus... La puissance de ces lieux de pouvoir est laissée à l'appréciation du MJ.

2.1.3 Option : rituels collectifs

Les mages ont plutôt tendance à être individualistes, mais ils coopèrent parfois pour lancer des sorts avec une efficacité accrue. L'un d'entre eux, idéalement le plus compétent, est désigné

comme le meneur du rituel. C'est sa compétence de magie qui détermine si le sort est maîtrisé ou non. Sa compétence Communication/Commandement détermine le nombre de participants au rituel (voir ci-dessous). Chaque participant effectue un jet séparé et les qualités de réussites sont ajoutées. Si le total est supérieur ou égal à zéro, le sortilège est lancé avec succès. L'échec critique (si vous utilisez cette option) d'un seul participant entraîne l'échec du rituel, mais n'affecte que ce participant. En revanche, un nombre d'échecs critiques supérieur entraîne l'échec critique du rituel, dont les conséquences s'appliquent à tous les participants.

Les rituels collectifs sont particulièrement efficaces lorsque le temps de préparation du sortilège est allongé. Dans ce cas, le nombre de participants maximum (meneur compris) est égal au score de Communication/Commandement du meneur. C'est énorme, mais souvenez vous que deux échecs critiques ou plus entraînent l'échec critique du rituel. Et plus il y a de participants, plus la probabilité d'obtenir au moins deux échecs critiques augmente. Puissance et danger vont de pair ! Lorsque la préparation du sortilège est normale, le nombre de participants maximum (**en plus** du meneur) est égal au score de Communication/Commandement de ce dernier divisé par dix (toujours arrondi en-dessous, comme pour les qualités de réussite).

Exemple : Rackamuffin (Magie du Feu Δ 19), épaulé par ses apprentis Hack (Surnaturel 12) et Slash (Surnaturel 10), prépare une $n^{\text{ème}}$ boule de feu. Rackamuffin n'étant pas encore très au point dans la coordination de ses disciples (Communication 10), il ne peut lancer le sort avec eux deux ($10 \div 10 = 1$; il pourrait le faire avec seulement l'un d'entre eux, par contre) sans allonger le temps de préparation (ce qui l'arrange par ailleurs). Les modificateurs pour les trois mages sont -10 (sort non maîtrisé par Rackamuffin) et +10 (préparation allongée) soit un total de 0. Les dés sont jetés : 16 pour Rackamuffin (réussite de qualité 1), 23 pour Hack (échec, qualité -1), 10 pour Slash (réussite critique, qualité $1 \times 2 = 2$) ; pas d'échec critique, tout va bien. La qualité de réussite totale est $1 - 1 + 2 = 2$. Seul, Rackamuffin n'aurait pu envisager cette très bonne qualité de réussite qu'en cas de réussite critique (malgré la boulette de Hack).

2.1.4 Exemples d'échecs critiques en magie

La détermination des effets exacts d'un échec critique est laissée à l'appréciation du MJ. Suivent ci-dessous quelques exemples. Si le MJ le souhaite, il peut déterminer les effets d'un échec critique en lançant un d30 et en faisant référence aux chiffres indiqués entre parenthèses après chaque exemple.

- Le mage attire l'attention d'un esprit de l'élément employé par le sort (un démon en cas d'utilisation de Métamagie ∞). Sans doute a-t-il puisé dans l'énergie propre de cette créature qui se trouvait là. Bad news... (1-3)
- Le mage est désorienté par son échec et perd confiance en lui. Son prochain sort (même s'il n'est pas lancé immédiatement) subit un modificateur de -10. (4-6)
- Le mage est submergé la puissance déchaînée de son sort et tombe inconscient. (7-9)
- Un lien se crée entre le mage et sa cible. Chacun est désormais conscient de la présence de l'autre (lointaine, proche, etc.). (10-12)

- Le mage subit une blessure grave (hémorragie interne, trop de pouvoir dans cette faible enveloppe charnelle). (13-15)
- Le sort semble fonctionner, mais se révèle inefficace (feu qui ne réchauffe pas, vent tourbillonnant qui ne gonfle pas la voile prévue, sort de soin placebo...). (16-18)
- Le mage perd le contrôle du sortilège en cours de route (un projectile magique rate sa cible, un sort de vol s’interrompt de manière impromptue...). (19-21)
- Le sort a un effet indésirable ou inverse à celui recherché (sort de soin qui aggrave le cas du patient, sort de protection qui affaiblit la cible...). (22-24)
- Le sort affecte autre chose que la cible initiale (le mage lui-même, un de ses alliés ou un personnage ou un objet qu’il est embarrassant d’affecter). (25-27)
- L’effet du sort est trop puissant (boule de feu qui non seulement crame l’ennemi prévu, mais boute le feu à tout le quartier, vent qui propulse le bateau en déchirant les voiles et en arrachant les mâts...) ou se prolonge indument (pas forcément pratique de rester invisible après la durée prévue). (28-30)

2.2 Option : résistance à la magie et contresorts

Il existe deux types de sortilèges : ceux qui constituent ou provoquent une agression physique (projectiles magiques en tout genre, invocation d’une grosse pierre ou d’une pluie diluvienne au-dessus de la tête de la cible, etc.) et ceux affectent leur cible plus « subtilement » (lecture des pensées, contrôle des mouvements, etc.). On peut résister aux seconds à l’aide de la spécialité Bouclier magique du talent Surnaturel (Section 2.2.1). Pour les premiers, il est nécessaire de lancer un *contresort* (Section 2.2.2).

2.2.1 Bouclier magique

Le talent Surnaturel et sa spécialité Bouclier magique protègent en permanence les personnages qui les connaissent. En termes de jeu, cela remplace le jet de lancer d’un sortilège « sans atteinte physique » vers une cible protégée en action en opposition. Si la qualité de réussite du jeteur de sort est supérieure (strictement) à celle de la cible, le sortilège fonctionne. Sinon, il est bloqué et la cible est avisée de l’assaut contre ses défenses. Un personnage peut volontairement abaisser son bouclier magique, par exemple pour bénéficier d’un sort de soin. Le bouclier magique fonctionne quand le personnage dort ou est inconscient.

Exemple : Rackamuffin veut susciter la peur chez son ennemi Globule (qui a finalement survécu). Le joueur de Rackamuffin obtient un score de 15 au d30 (qualité de réussite 1). Globule connaît la spécialité Bouclier magique au niveau 20. Le MJ obtient 9 au d30 pour lui (qualité de réussite 0). Le sort de Rackamuffin passe la résistance de Globule ! Si le MJ avait fait seulement un point de plus au d30 (10 – qualité de réussite 1), Globule interposait son bouclier magique.

2.2.2 Contresorts

Un contresort est... un sort improvisé qui contre un sort (dingue, hein?). Pour pouvoir en lancer un, il faut être conscient de l'attaque (ce qui peut nécessiter un jet de Survie/Vigilance si le MJ est retors). Il est alors automatique de déterminer de quel type d'attaque il s'agit d'après les incantations et les gestes (c'est-à-dire l'élément employé et la durée d'incantation). La préparation du contresort peut alors commencer et, si elle débute à la même passe d'armes que le sort attaquant, aboutira en même temps, donnant lieu à un jet de magie en opposition. Si l'attaque est détectée tardivement, il faut éventuellement raccourcir le temps de préparation du contresort. À l'issue du jet en opposition, comme en combat rapproché, la meilleure qualité de réussite l'emporte. L'agresseur peut donc se retrouver victime du contresort !

Là où ça devient encore plus rigolo, c'est que les éléments interagissent entre eux par des relations d'opposition et de dominance représentées dans la Figure 1. Les flèches situées sur le pourtour du *cercle élémentaire* y indiquent le sens de la relation de dominance, tandis que la croix centrale figure les oppositions entre les éléments feu et eau, et air et terre, respectivement. Ainsi, il est plus efficace de contrer un sort d'Air \equiv avec un contresort de Terre \ominus (élément opposé) qu'avec un contresort d'Eau \approx (élément dominé), le fin du fin étant un contresort de Feu Δ (élément dominant). Encore faut-il maîtriser la magie de l'élément le plus efficace...

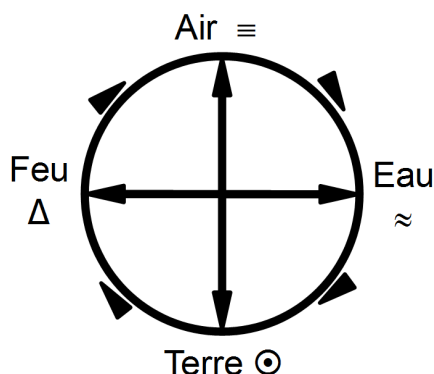


FIGURE 1 – Opposition et dominance entre éléments

Il est aussi toujours possible de s'opposer à un sort d'un élément avec un contresort de protection du même élément. Mais dans ce cas, le contresort ne peut que bloquer l'attaque à la manière du bouclier magique. Notons que c'est ailleurs la seule manière de contrer la Métamagie ∞ (par la métamagie), puisqu'elle fait appel à tous les éléments. Le Tableau 10 recense les modificateurs au jet de lancer d'un contresort relatif à un élément en fonction de l'élément du sortilège attaquant.

Contresort / Sort attaquant	Feu Δ	Air \equiv	Eau \approx	Terre \ominus
Feu Δ	0	+10	0	-10
Air \equiv	-10	0	+10	0
Eau \approx	0	-10	0	+10
Terre \ominus	+10	0	-10	0

TABLE 10 – Modificateurs aux jets de lancer de contresorts

Exemple : Rackamuffin est de nouveau agressé par Globule avec un sortilège d'Eau \approx . Le score de Globule en Magie de l'Eau \approx est 20. Rackamuffin peut répliquer avec un contresort de Feu Δ avec son score de 19 en Magie du Feu Δ . Mais comme il a des connaissances de base en Air \equiv (son score de 15 en Surnaturel), il choisit cet élément dominant pour contre-attaquer, ce qui porte son score à $15 + 10 = 25$ et lui procure un petit avantage. Les dés roulent... Le joueur de Rackamuffin obtient 21 (qualité 2) ; le MJ, pour Globule, 13 (qualité 1). Le sort de Globule est dissout par la contre-attaque de Rackamuffin, qui l'assèche et frappe Globule en retour.

Option : effet atténué. Plutôt que les contresorts produisent un effet du type « tout ou rien » comme le bouclier magique, vous pouvez soustraire la qualité de réussite du perdant du jet en opposition à celle du gagnant. Ainsi, une défense réussie, mais pas suffisamment puissante pour stopper l'attaque, a tout de même un peu d'effet. En revanche, gare aux échecs (qualité de réussite -1) qui augmentent la qualité de réussite de l'attaquant $(-(-1) = +1)$!

2.3 Annuler un sortilège

Un mage peut annuler à tout moment un sort qu'il s'est jeté à lui-même, mais ceux qu'il a jetés sur une autre cible doivent être annulés par un sort de Métamagie ∞ (Section 1.2.6).

3 Enchantements

Le terme « enchantement » désigne le placement d'un effet magique dans un objet, une potion, un onguent, un poudre, etc. Une fois effectué, l'enchantement permet l'utilisation de l'effet à tout moment, sans préparation, même par un personnage non-mage. Un objet enchanté peut toutefois être doté d'un *mode d'activation* particulier (gestes à faire, paroles à prononcer...). Les enchantements relèvent de la spécialité Enchantement du talent Surnaturel. Ils sont subdivisés en *enchantements mineurs*, dont l'usage est limité dans le temps, et en *enchantements majeurs* permanents.

3.1 Enchantements mineurs

Un enchantement correspondant à un effet magique, comme pour les sortilèges, le niveau du mage doit être supérieur ou égal au niveau de l'effet pour qu'il puisse être instillé dans un objet. Le niveau du mage est **le plus grand score** entre la spécialité Enchantement et celle de l'élément adéquat (ou autre spécialité mineure). Il est donc possible à un mage sans la spécialité Enchantement de créer des enchantements mineurs. Toutefois, elle est requise pour doter l'enchantement d'un mode d'activation. La qualité de réussite est calculée comme suit.

$$\begin{aligned}
 & \text{qualité de réussite} \\
 & = \\
 & \text{équivalent qualité}(\text{compétence du mage}) \\
 & - \\
 & \text{équivalent qualité}(\text{niveau de l'effet})
 \end{aligned}$$

L'*équivalent qualité* est la qualité qui correspondrait à un jet de d30 dont le résultat serait égal à la compétence du mage ou au niveau de l'effet magique, respectivement. Outre la qualité habituelle de l'effet, la qualité de réussite permet de déterminer le nombre de charges de l'objet (ou le nombre de doses de la potion ou de l'onguent — Table 11). Pour terminer, enchanter un objet nécessite l'usage d'un laboratoire d'une sorte ou d'une autre (forge, laboratoire alchimique, etc.) et de temps, selon la formule suivante.

$$\text{Temps d'enchantement mineur} = \text{Cercle de l'effet} (\text{niveau} \div 5) \text{ jour}(s)$$

Qualité de réussite	Charges ou doses
0	1
1	5
2	10
3	25
4	50
5+	100

TABLE 11 – Nombre de charges/doses des enchantements mineurs

Exemple : Rackamuffin, prévoyant, décide de concocter des potions de guérison des blessures légères (effet d'Eau \approx de niveau 10) avant de partir à l'aventure. La Magie de l'Eau \approx n'est pas la spécialité de notre ami (son niveau est égal à la base de son talent Surnaturel : 15) et supposons pour l'instant qu'il ne dispose pas de la spécialité Enchantement. Le niveau de Rackamuffin est suffisant. La qualité de réussite est $(15 \div 10)^- - (10 \div 10)^- = 1 - 1 = 0$. Il ne peut donc enchanter qu'une potion à la fois (Tableau 11). S'il possédait la spécialité Enchantement au niveau 20, c'est celui-ci qui compterait et sa qualité de réussite serait $(20 \div 10)^- - (10 \div 10)^- = 2 - 1 = 1$, ce qui correspond à 5 doses de potion. Dans tous les cas, l'enchantement prend à Rackamuffin $10 \div 5 = 2$ jours de travail de laboratoire.

3.2 Enchantements majeurs

Comme pour les enchantements mineurs, le niveau du mage doit être supérieur ou égal au niveau de l'effet pour qu'il puisse être instillé dans un objet. Mais cette fois, le niveau du mage est **le plus petit score** entre la spécialité Enchantement et celle de l'élément adéquat (ou autre spécialité mineure). La spécialité Enchantement est donc requise pour les enchantements majeurs. La qualité de réussite est calculée comme pour les enchantements mineurs (Section 3.1). De même, la mise en œuvre des enchantements majeurs nécessite l'usage d'un laboratoire et de temps, selon la formule suivante.

$$\text{Temps d'enchantement majeur} = \text{Cercle de l'effet} (\text{niveau} \div 5) \text{ semaine}(s)$$

Un enchantement majeur est en théorie permanent, mais en fait, sa durée de vie est celle de l'objet qui l'abrite. Si ce dernier s'use définitivement ou est brisé, l'enchantement est dissipé. Cela vaut aussi pour les enchantements mineurs, d'ailleurs : en cas de destruction de l'objet, toutes les charges sont perdues !

Exemple : Rackamuffin souhaite maintenant enchanter une épée de manière à ce que sa lame s'enflamme dès qu'elle sort du fourreau (c'est la condition d'activation). L'effet est similaire à la langue de feu (projectile magique niveau 10 — Tableau 3). Rackamuffin a un niveau de 19 en Magie du feu Δ et 20 en Enchantement (on ne retient que le plus petit : 19), il est donc suffisamment compétent. La qualité de réussite est $(19 \div 10)^- - (10 \div 10)^- = 1 - 1 = 0$, ce qui donne des dégâts de 3 qui s'additionneront aux dégâts normaux de l'épée. L'enchantement prend à Rackamuffin $10 \div 5 = 2$ semaines de travail de laboratoire.

3.3 Option : modificateurs à l'enchantement

Le niveau de compétence du mage peut être ajusté par les modificateurs suivants, comme lors d'un lancer de sortilège (Section 2.1.2) :

- sort non maîtrisé (-10),
- sacrifice d'énergie vitale (+10 à +30),
- nexus ou plexus magique (+10 à +30).

Attention toutefois, un sacrifice d'énergie vitale occasionne une blessure qui ne guérit que lorsque l'objet enchanté a épuisé ses charges (ce qui peut être plus long qu'une vie humaine pour un enchantement majeur fabriqué dans un matériau durable) !

Exemple : Rackamuffin veut enchanter sa baguette magique pour qu'elle lance des boules de feu (enchantement mineur, effet de niveau 20). Son niveau de Magie du Feu Δ (19) est normalement insuffisant. Mais Rackamuffin a découvert un puissant nexus de Feu (+30). En s'y plaçant, il atteint un niveau de $19 - 10 + 30 = 39$. Sa qualité de réussite est alors $(39 \div 10)^- - (20 \div 10)^- = 3 - 2 = 1$, ce qui correspond à 5 charges. Pas si mal !

3.4 Option : expérimentation

Les plus sagaces d'entre vous l'auront remarqué, les enchantements ne nécessitent aucun jet de dé. Cela reflète le temps passé à concocter son enchantement avec minutie. En contrepartie de cette automaticité, la qualité de réussite est diminuée en fonction du niveau de l'effet. Pour les courageux ou les fous, il est possible de prendre un risque et d'expérimenter en distillant un enchantement. En terme de jeu, il s'agit de faire un jet sous la compétence adéquate (spécialité de magie ou Enchantement) et d'en utiliser la qualité de réussite. Si le jet est raté, le temps de préparation est perdu. En cas d'échec critique, si vous utilisez cette option, l'objet semble correctement enchanté mais réservera une surprise au mage tôt ou tard. Il est d'ailleurs conseillé de faire le jet de d30 en aveugle (seul le MJ voyant le résultat) pour préserver l'incertitude.

Exemple : Rackamuffin a perdu l'accès à son puissant nexus, mais il persiste à vouloir enchanter sa baguette magique pour qu'elle lance des boules de feu. La seule issue est l'expérimentation. Son score modifié est 19 (Magie du Feu Δ) $- 10$ (effet non maîtrisé) $= 9$. Le d30 roule... 14! Raté, $20 \div 5 = 4$ semaines perdues...

Références

- [BCC⁺01] Gaëthan Bothorel, Sébastien Célerin, Arnaud Cuidet, Damien Desnous, Jean-Christophe Dubacq, David Goutx, David Humeau, Vincent Kaufmann, Grégoire Lakmaann, Tristan Lhomme, Jean-Baptiste Lullien, Eric Paris, Franck Plasse, Isabelle Périer, and Frédéric Weil. *Nephilim : Révélation – Le livre des joueurs*. Multisim, Paris, 2001.
- [BDDP⁺00] Denis Beck, André Déhò, Patrick Durand-Peyroles, Denis Gerfaud, Didier Guiserix, Grégoire Laakmann, Alexandre Malagoli, and Frédéric Vinzent. Laelith, la ville mystique 20 ans après. *Casus Belli (Nouvelle série)*, Hors-Série Numéro 1, 2000.
- [BPV⁺91] Brigitte Brunella, Agnès Pernelle, Anne Vétillard, Jean Balczesak, Denis Beck, Jacques Dalstein, Jean-Marc Danisewsky, Patrick Durand-Peyrolles, André Fousat, Denis Gerfaud, Didier Guiserix, Tristan Lhomme, Jean-Marie Noël, Cyril Rayer, Pierre Rosenthal, and Frank Stora. Laelith. *Casus Belli*, Hors-Série Numéro 2, 1991.
- [Cha04] David Chart, editor. *Ars Magica Fifth Edition*. Atlas Games, Saint Paul, 2004.
- [Com15] Creative Commons. *Creative Commons – Attribution-ShareAlike 4.0 International*. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>, 2015.
- [Dar15a] Jérôme Darmont. *Système modulaire d30*. <http://darmont.free.fr/d30/>, 2015.
- [Dar15b] Jérôme Darmont. *Système modulaire d30 – Alliés, adversaires et autres créatures*. <http://darmont.free.fr/d30/>, 2015.
- [FFJ15] FFJdR. *Définitions du jeu de rôle*. <http://www.ffjdr.org/ce-devez-savoir-jeu-role/definitions-du-jeu-role/>, 2015.
- [Gui97] Didier Guiserix. *Le livre des Jeux de rôle*. Bornemann, Paris, 1997.
- [Wik15] Wikipédia. *Jeu de rôle*. http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_rôle, 2015.