



# LES POINTS DE MAGIE

## UN SYSTÈME DE MAGIE ALTERNATIF

PAR SEPHIREL

### La magie à points

La base du système est assez simple. Au lieu de lancer des sorts par préparation ou spontanément, toutes les classes utilisent des points de magie (pm) pour lancer les sorts. A chaque niveau, un joueur de sorts qui est effectivement capable d'en lancer jette un dé de magie (comme un dé de vie), auquel il rajoute le modificateur de la caractéristique adéquate, et rajoute le total à ses pm max. Toutes les règles applicables aux dés de vie s'appliquent aux dés de magie. Le dé de magie utilisé dépend de la classe.

Niveau de sorts maximal	Dés de magie
9	d12
6	d6
4	d4

*Exemple : Mon magicien d'exemple préféré, Albeder Brûlechataigne, est un magicien de premier niveau, avec une Intelligence de 18 (mod +4). Il possède donc 16 pm (maximum sur le premier dé, soit 12, +4 de modificateur puisqu'un magicien utilise l'Intelligence). Après avoir tué un chef orque allergique aux plumes en invoquant une chouette céleste, Albeder passe niveau 2. Il lance alors son dé de magie, obtient 9, et gagne donc 13 pm (9+4 d'Intelligence). Son total est désormais de 29 pm.*

Par contre, Khod Bar, rôdeur nain de niveau 1, n'a pas de pm, puisqu'il n'est pas encore capable de lancer des sorts selon les règles normales. En passant niveau 2, il n'en gagne toujours pas, et il lui faudra attendre le niveau 4 pour gagner un dé de magie (porté au maximum, donc 4 + mod Sag), puis un dé de magie par niveau suivant, normalement.

Une fois que l'on sait combien on a de points de magie, encore faut-il s'en servir. Chaque sort a un coût en PM en fonction de son niveau.

Niveau de sort	Coût	Niveau de sort	Coût
0	1 pm	5	21 pm
1	3 pm	6	28 pm

2	6 pm	7	36 pm
3	10 pm	8	45 pm
4	15 pm	9	55 pm

### Métamagie

Un personnage peut utiliser la métamagie sur un sort qu'il connaît avec les dons adéquats, ce qui aura pour effet d'augmenter, la plupart du temps, le niveau effectif du sort et donc son coût en pm. Le personnage doit maîtriser le nouveau niveau de sort atteint, et doit avoir un score dans sa caractéristique de joueur de sort égal à 10 + niveau effectif du sort lancé. Le lancement d'un sort modifié rallonge le temps d'incantation, conformément aux règles relatives au lancement de sort spontané, sauf Incantation rapide. Quelques exemples pour clarifier la situation :

- une *boule de feu* est un sort de niveau 3, il coûte donc 10 pm et une action simple à lancer ;
- une *boule de feu* à Quintessence des sorts est un sort de niveau 6 et coûte donc 28 pm et une action complexe (métamagie oblige) à lancer ;
- par exception, une *boule de feu* à Incantation rapide (sort niveau 7, 36 pm) se lance par une action libre.

Un personnage connaît un nombre de sorts limité. Au premier niveau, il connaît 4 sorts de niveau 0 (s'il en maîtrise, ce qui n'est pas le cas des rôdeurs/paladins) et deux sorts de niveau 1 (s'il y a accès, ce qui n'est pas le cas des bardes de niveau 1), plus un sort d'un de ces niveaux en bonus par point de bonus dans sa caractéristique de lanceur de sorts.

*Exemple : Albeder, notre magicien a donc commencé sa carrière avec 10 sorts : 4 de niveau 0, 2 de niveau 1, et 4 en bonus à répartir entre ces deux niveaux grâce à son Intelligence élevée.*

Il apprend deux sorts du niveau de son choix par niveau, en choisissant parmi les sorts auxquels il aurait accès selon les règles normales. Un magicien de niveau 4 passant au niveau 5 pourra ainsi apprendre deux sorts de niveau 3 maximum, puisque c'est le niveau maximum qu'il maîtrise.



## Surpuissance

Un personnage peut recourir à des dons de métamagie pour augmenter la puissance d'un sort au delà de ses limites habituelles. Ainsi, il peut augmenter le niveau d'un sort au delà des niveaux qu'il maîtrise habituellement. Ceci implique trois conditions, en plus d'appliquer les règles habituelles de la métamagie :

- avoir un score de caractéristique primaire de lanceur de sorts correspondant au moins égal à 10 + niveau du sort modifié ;
- payer le coût en points de magie complet (66 pm pour un sort de niveau 10, 78 pm pour un sort de niveau 11, 91 pm pour un sort de niveau 12, 105 pm pour un sort de niveau 13, etc.) ;
- subir un nombre de points de dégâts égal à la moitié de la différence entre le coût en pm des sorts de plus haut niveau que le personnage puisse lancer et le coût du sort. Ainsi, un personnage de niveau 9 (niveau sort max 5, 21 pm) désirant lancer un *cône de froid* à Extension d'effet (niveau 7, 36 pm) subit 7 points de dégâts. Aucun effet ne saurait réduire ces dégâts, et ils sont considérés comme létaux même si le personnage bénéficie de régénération.

qui mobilise un emplacement de sort de niveau 9 définitivement pour un de ses pouvoirs perd 20 pm (et non 55).

## MAGIE DIVINE

Les pratiquants de la magie divine ne connaissent pas tous les sort des niveaux auxquels ils ont accès et doivent les apprendre comme les autres (via un parchemin ou par montée de niveau).

## DOMAINES

Les domaines des prêtres ne leur rapportent pas de PM, mais des sorts connus supplémentaires (ceux des domaines, donc).

## RÉCUPÉRATION

Un personnage regagne naturellement 1 pm par heure et par niveau de lanceur de sorts (donc 15 pm par heure pour un Mag 15, ou pour un Prê 7/Bard 8), le double en se reposant complètement. Vous pouvez également, à la place de cette option un peu complexe à gérer, donner le maximum sur chaque dé de magie à vos personnages.

## Commentaires

Ce système a plusieurs conséquences sur le jeu :

- Les PJ de bas niveau lancent bien plus de sorts qu'avec les règles normales, les rendant nettement plus efficaces.
- A contrario, les PJ de haut niveau lancent moins de sorts de haut niveau avant d'être vidés, tandis que ceux de bas niveau leur sont très faciles d'utilisation. Même au niveau 20, 55 pm la nuée de météores ça fait mal.
- Un défaut, le fait que les personnages n'ont pas vraiment de limite aux sorts qu'ils connaissent. Une possibilité de limitation serait la valeur de la caractéristique fondamentale du lanceur de sorts moins 2 x le niveau de sort concerné.
- Evidemment, ce système ne permet pas de jouer des psioniques. Il se destine à tous ceux qui comme moi préfèrent avoir un système de magie à peu près unique, ou aux univers ne se prêtant pas à l'ambiance psionique. Il se destine aussi à ceux dont les joueurs oublient de préparer leurs sorts (riez pas, on me l'a fait), ou sont infoutus de faire une liste de sorts en moins de deux heures de jeu. Ou à tous ceux qui n'aiment pas la magie vancienne...

## 2

## Points particuliers

### ENSORCELEUR OU MAGICIEN ?

La distinction ensorceleur/magicien n'a plus vraiment de raison d'être avec ces règles. L'ensorceleur est donc un magicien utilisant le Charisme à la place de l'Intelligence. Le magicien a encore l'obligation de noter les sorts dans son livre de sorts, pour le coût habituel. Ceci afin de compenser le fait que l'Intelligence est plus exploitée par le système de jeu que le Charisme. Pour le reste (dons de métamagie et de création supplémentaires, niveaux de sorts connus), se référer au magicien.

### VALEUR D'UN EMPLACEMENT DE SORT

Il peut être important de savoir quelle est la valeur d'un emplacement de sort en pm. Par exemple, un magicien spécialiste gagne un emplacement de sort supplémentaire de chaque niveau de sort auquel il a accès, ou un archimage peut voir un emplacement de sort mobilisé. La valeur d'un emplacement est alors de 2 + 2 x le niveau du sort. Ainsi un archimage