

# C&S Une magie réaliste



Dans un précédent article (C.B. n° 5) nous avons présenté "Chevalry & Sorcery". Et vous avez été nombreux à nous réclamer des précisions sur la magie... Voici le monde complexe mais réaliste de la magie dans C et S.

DANS C et S la magie peut sembler très complexe à celui qui s'y penche pour la première fois. Elle est en effet basée sur les lois de la magie que Bonewitz a définies dans son livre *Thaumaturgie Authentique* ; elle sera donc plus "réaliste" et plus difficile à réaliser pour les personnages-joueurs, que dans un jeu de rôle de la première génération.

## Le RMB :

Avant de présenter les exemples courants, il semble nécessaire de définir quelques notions ; et tout d'abord parfaitement assimiler le concept de La Résistance Magique de Base (RMB). Pour le magicien-débutant, rien n'est facile : les choses résistent à l'imposition de sa volonté, les sorts lui sont difficiles à maîtriser et les objets, complexes à enchanter. La RMB se mesure sur une échelle de 0 à 10 où 0 signifie peu de résistance à la magie et RMB 10 beaucoup de résistance. De plus, entre chaque niveau de RMB, il y a un degré d'enchantement possible entre 0 % et 100 %.

Certains articles sont naturellement enchantés, ce qui signifie que leur RMB est à 0 (100 %). Le principal problème du magicien sera donc de réduire la RMB des sorts et des matériaux à enchanter, ce qui lui demandera beaucoup de temps.

Plus un sort est puissant, plus un magicien de faible niveau aura de la difficulté à le maîtriser et plus sa

RMB sera élevé, c'est-à-dire voisine de 10.

Parmi la vingtaine de types de magiciens, dans C et S, tous pourront avoir des sorts en commun et notamment les sorts de la Magie de Base ou Magie des quatre éléments. La magie de base traite de l'eau, de la terre, de l'air et du feu. Elle permet 112 sorts primaires qui pourront, par ailleurs être combinés pour donner des sorts secondaires. C'est dire que le joueur n'est absolument pas limité et peut créer sa propre liste de sorts personnels ; sorts qui pourront être inconnus des autres joueurs. La magie de base tient compte des lois de la physique d'où son réalisme. Vous pourrez créer, déplacer, retirer, accélérer un ou plusieurs éléments ; sous la forme de boules, rayons, feuilles, murs... Si vous voulez de la boue, il vous suffira de créer de l'eau sur la terre ou l'inverse. Si vous voulez étouffer votre ennemi, il vous suffira de retirer l'air de ses poumons...

Les sorts, dits primaires, communs à tous les magiciens ne comportent pas uniquement la magie de base. En font aussi partie, les sorts de commande, d'illusion, de détection, de légende ancienne, et les cercles de protection, ainsi que les sorts de Magie Noire et les sorts de communication et transport.

A quoi cela sert-il, pouvez-vous vous demander ? Eh bien, cela permet par exemple, de "créer une pluie causant des blessures" ou de "créer du sable qui endort" ou même de "créer de la lave ayant l'aspect de l'eau"... La liste prendrait plusieurs volumes et les combinaisons possibles sont pratiquement illimitées.

## Le Focus :

Il faut aussi dire un mot sur la notion du *Focus*. C'est une espèce d'amplificateur ; et tout magicien devra commencer par enchanter son Focus, ce qui lui prendra un temps suffisant pour gagner plusieurs niveaux d'expérience ; cette expérience, il l'obtiendra justement, en pratiquant la magie et non en

tuant des monstres et s'appropriant des pièces d'or ! En effet, dans *C et S*, version très réaliste de jeu de rôle, la magie, sans être rare, ne s'acquiert pas selon le bon vouloir du DM !

Mais comment on peut rendre "réaliste" la magie ? Je vais vous donner ici quelques exemples :

1. Ghort qui est un prêtre noir, particulièrement mauvais et chaotique (on dira simplement chaotique dans *C et S*) désire apprendre le sort de magie noire "maladie fatale", car certaines personnes le gênent... Comme il s'agit d'un sort rare et puissant, Ghort devra prononcer **de mémoire**, la phrase : "Ashak vul talathoth unrak ag ashak", au moment de jeter ce sort. Et le DM ne se contentera pas de faire un jet sous l'intelligence du personnage, il attendra que le joueur prononce **réellement** ces mots !

2. Harald, un mage nordique, désire graver des runes magiques à l'entrée de sa propriété. Non seulement le personnage aura dû apprendre l'alphabet runique, mais le joueur lui-même devra être capable de reproduire les runes de mémoire, de façon à écrire le nom du sort à placer. S'il désire produire un effet néfaste, il devra écrire les runes à l'envers !



3. Le Devin, que l'on consulte assez souvent dans *C et S* ne peut normalement jeter que des sorts de détection. S'il désire lui aussi jeter d'autres types de sorts, il lui faudra enchanter par exemple, un jeu de 54 cartes (ce qui sera très long). Puis il tirera une carte au hasard pour lancer un sort ; le 6 de cœur par exemple, lui permettra de créer, déplacer ou augmenter le l'eau.

Il y a aussi d'autres manières de traiter la magie de façon réaliste. Croyez-vous par exemple que créer un effet magique ne soit pas aussi fatigant que franchir plusieurs kilomètres à pied, ou se battre pendant plusieurs rounds ? Si, bien sûr. Et vous conviendrez également qu'un sort de haut niveau ou qu'un sort que vous venez de découvrir sur un rouleau, sera plus fatigant à lancer qu'un sort "facile" pour votre niveau ou bien connu par votre personnage. Ainsi dans *C et S*, on tiendra compte de tout cela par la notion de perte de niveau de fatigue. Plus le magicien lancera de sorts, plus il se fatiguera, jusqu'à perdre des points de vie. Et son Focus, son amplificateur, me direz-vous ? Justement, si le magicien a enchanté son Focus, celui-ci l'aidera avec efficacité lors des lancers de sorts, en réduisant sa perte d'énergie.

Le réalisme s'exerce aussi dans le succès de lancer des sorts. Il ne suffit pas d'augmenter la portée ou la durée d'efficacité des sorts alors que le niveau d'expérience du magicien augmente, il faut aussi augmenter ses chances de succès. Eh oui, rien n'est parfait ; lorsque votre magicien aura dépensé temps, fatigue et argent pour maîtriser un sort, il ne sera cependant pas encore certain de son succès lors d'un combat. Un magicien de faible niveau, lançant une boule de feu sur un chevalier de haut niveau, n'aura que 30 % de chance de base de le toucher ; il aura

50 % de chance contre un centaure, par contre, et 80 % sur un goblin de faible niveau.

Mais ce ne sont là que des probabilités de base, car le magicien peut faire un effort supplémentaire pour rehausser ses chances : en méditant et en jeûnant avant d'utiliser sa magie de façon combative. Selon la nature de la cible, et celle du magicien, les probabilités varieront. On comprendra facilement qu'un Nécromancien ait plus de facilités contre un mort-vivant, qu'un alchimiste par exemple. N'est-ce pas là faire montre de réalisme ?

Il y a également un point où je suis en désaccord avec certains jeux de rôle. C'est l'interdiction au magicien débutant les sorts de niveau 2 ou plus. Laissez-leur prendre des risques ! En effet, dans *C et S*, il sera possible à votre magicien de faible niveau de jeter un sort d'un niveau dépassant normalement ses capacités. Mais attention, plus la différence de niveau sera élevée, et plus il y aura de risques de "retour de manivelle" en cas d'échec. Il pourrait s'avérer très fâcheux de voir la boule de feu, qu'on vient de lancer, revenir sur soi ! Ce sont là les risques de l'apprenti sorcier...

Cette description est loin d'être exhaustive, mais j'espère qu'elle vous aura convaincu de l'intérêt de la magie dans *C et S* ; elle gagne à être pratiquée, bien qu'il ne soit pas nécessaire pour autant de faire provision d'Aspirine. Quoi qu'il en soit, la magie dans *C et S*, tout comme l'ensemble du jeu, ne s'adresse ni aux joueurs impatientes ni aux paresseux... □

Thierry Martin.

