



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Légendes des contrées oubliées > Aides de jeu > De  
Nouvelles Règles de Simulation > **Sels et Magie**

## Sels et Magie

vendredi 12 novembre 2004, par [JyP](#), [Merin](#)



sels ont des propriétés similaires aux sels noirs.  
(Voir le "Grimoire" - supplément unique au jeu -  
pour plus de détails).

### Les sels

Il existe officiellement 4 types de sels dans les  
Contrées Oubliées : les sels rouges, les sels bleus,  
les sels noirs et les sels bruns.

#### Les sels rouges et bleus

Ils constituent la monnaie des Contrées Oubliées.  
L'unité de base est la pincée de sel rouge.  
Ensuite, le reste est une histoire de décimale :

- 10 pincées donnent une coupille.
- 100 coupilles donnent un sceaux
- 10 sceaux de sels rouges donnent une coupille de  
sels bleus.

#### Les sels noirs

La magie des Contrées Oubliées est liée à  
l'existence des sels noirs, extrêmement rares.  
Stables et inoffensifs à l'état naturel, ils ont la  
curieuse propriété de se combiner avec la matière  
animale vivante en un mélange détonant. Un rien  
suffit à les activer et à produire des effets  
proprement explosifs. Passer un doigt sur des sels  
noirs ou faire tomber une goutte de sueur dessus  
suffit à les faire réagir (tous les détails dans  
"l'Encyclopédie - Jeu de Rôles").

#### Les sels bruns

Certains animaux sont chargés en sels bruns. Il est  
très difficile de capturer ces animaux puisque la  
moindre blessure donne un résultat explosif... Ces

#### D'autres sels ???

Certaines légendes parlent de sels de toutes les  
couleurs, en particulier les verts près de l'île des  
Sirènes. Qui sait ??

### La Magie : lancement d'un sort

Pour lancer un sort, il faut effectuer 2 lancers, 1  
pour le contrôler (lancer le bon sort et contrôler son  
effet), 1 pour déterminer ce qu'il arrive au magicien  
(le choc en retour, il y en a toujours un...).

Pour **lancer un sort** on utilise la compétence  
"contrôle magique" du personnage auquel  
s'ajoutent certains bonus et/ou malus :

- 1% de bonus par % au-delà de 60 en intelligence
- 30% de malus si le personnage n'est pas un Mage
- 10% de malus par niveau de difficulté du sort
- 10% de bonus par niveau de quantité en sel  
utilisée (voir table de quantité).

Si le jet de contrôle échoue, c'est au MJ de  
déterminer le sort qui en résulte.

Pour le **choc en retour**, on procède de la même  
manière avec un jet sous la compétence "contrôle  
magique" :

- 1% de bonus par % au-delà de 60 en vitalité
- 10% de bonus si réussite sur jet de contrôle  
magique, 20% pour une réussite spéciale et 50%  
pour une réussite critique (01 sur le contrôle



magique n'entraîne aucun choc en retour)  
- 10% de malus si échec sur jet de contrôle magique,  
20% pour une échec spéciale et 50% pour une  
échec critique (100 sur le contrôle magique entraîne  
la mort immédiate du magicien)  
- 30% de malus si le personnage n'est pas un Mage  
- 10% de malus par niveau de difficulté du sort  
- 10% de malus par niveau de quantité en sel  
utilisée (voir table de quantité).

C'est au MJ de déterminer les conséquences pour le  
magicien, les tables du livre de base sont facilement  
adaptables.

Quantité	Volume
----------	--------

1	1 pincée
2	2 pincées
3	4 pincées
4	7 pincées
5	1 coupilles (10 pincées)
6	3 coupilles (30 pincées)
7	15 coupilles (150 pincées)
8	80 coupilles (800 pincées)
9	5 seaux (500 coupilles = 5000 pincées)