



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Nephilim > Aides de jeu > Sciences Occultes > **Magie et Liberté**

## Magie et Liberté

mardi 9 mai 2006, par [Ubik](#)

De la manière de gérer la Table Analogique, et quelques règles pour MJ débordés

La Table Analogique de Magie est le plus gros cauchemar de bon nombre de MJ à Nephilim. Les libertés qu'elle apporte ne sont compensés que par quelques (rares) maladresses, qui, certes, ne pardonnent pas lorsqu'elles surviennent, mais laissent tout de même le Mage tranquille la plupart du temps.

Il faut tout de même rappeler que le MJ dispose d'un modificateur applicable, variant de 0 à -10, afin de moduler la puissance de cette Science Occulte en fonction des circonstances.

Cependant, si certains d'entre vous ont tout de même des difficultés à gérer le Mage du groupe, voici quelques règles et conseils optionnels, pour vous aider à mieux dormir la nuit.

La première proposition est une simple application de la logique. Après tout, la quintessence de l'art du Mage est de manier les analogies et le symbolisme comme un virtuose jouerait du violon. Donc si un joueur produit un effet magique utilisant la Table Analogique, mais qu'il emprunte pour cela un chemin détourné, non seulement, il ne maîtrise pas sa Science Occulte, mais en plus, il n'a visiblement rien compris. Par exemple un joueur qui triturerait en tout sens la Table Analogique pour trouver "Arme à feu" en partant de l'élément Air est clairement passé à côté de la finesse de la Magie. Dans ce cas, plusieurs solutions sont envisageable, de la simple absence de résultat (même avec un jet réussi !) à

l'application d'une Maladresse pour les MJ qui veulent "calmer" leur joueur.

Une autre possibilité est de prendre le joueur à son jeu. Plusieurs choix s'offrent alors. Il est tout à fait possible de lui faire rencontrer un PNJ Mage, usant et abusant lui aussi (par l'intermédiaire du MJ) de la Table Analogique. Ou bien de regarder de votre côté la Table Analogique, et si vous trouver un chemin "plus court" jusqu'au terme visé, faire en sorte que le résultat ne s'applique pas. Ceci demande cependant pas mal d'efforts de la part du MJ et n'est donc pas forcément applicable en situation de stress.

Il est sinon possible d'appliquer une sorte de "nivellement" de la Magie, lié à la progression du joueur au sein des différents Cercles. Au Premier Cercle, le personnage n'a accès qu'aux Habitus, peut en apprendre de nouveaux, et il a un accès restreint à la table des paramètres, c'est à dire qu'il ne peut la modifier que par équivalences (si il augmente de 1 la portée, il doit diminuer un autre paramètre de 1). La Table Analogique ne devient accessible qu'au Second Cercle, mais là aussi de manière restreinte. Le Mage ne peut utiliser que la colonne élémentaire de son Ka-dominant. En revanche, il peut manipuler à volonté la table des paramètres. Au Troisième Cercle, le joueur accède à la totalité des différentes Tables. Mais après tout, ce n'est que justice, après tout ce qu'il a du endurer pour ca...