



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > Magie & Psionique >
Système alternatif de magie par points de magie

Système alternatif de magie par points de magie

Et mort à la préparation

vendredi 3 août 2007, par [Sephirel](#)

Parce que la préparation de sorts dans donj' est souvent pénible, parce que certains univers s'accommodent mieux d'une magie plus intuitive, voilà un système que j'utilise depuis un moment pour gérer la magie dans nos aventures.

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 :

- 1D12 pour les druides/ensorceleurs/magiciens/prêtres ;
- 1D6 pour les bardes ;
- 1D3 pour les rôdeurs/paladins.

Exemple : *Mon magicien d'exemple préféré, Alberder 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, Alberder 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, Barkod Massepierre, 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 3 + mod.Sag), puis un dé de magie par niveau suivant, normalement.

Bon, les PJs ont des points de magie, ok. Maintenant qu'est-ce qu'ils en font ? Ben ils lancent des sorts. Chaque sort a un coût en PM en fonction de son niveau :

0	1PM	5	21PM
1	3PM	6	28PM
2	6PM	7	36PM
3	10PM	8	45PM
4	15PM	9	55PM

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 lancement d'un sort modifié rallonge le temps d'incantation conformément aux règles du Manuel des joueurs sur la magie spontanée (sauf Incantation rapide). Exemples :

- Une boule de feu est un sort de niveau 3, il coûte donc 10 PM à lancer et se lance au prix d'une action simple.
- Une boule de feu à *Quintessence des sorts* est un sort de niveau 6, coûte donc 28 PM à lancer et requiert une action complexe (métamagie oblige).
- Par exception, une boule de feu à *Incantation rapide* (sort niveau 7, 36 PM) se lance en une action



libre (sinon, Incantation rapide n'a plus d'intérêt.

Pour les sorts qu'un PJ connaît, c'est simple : 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. 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.

Points particuliers :

- 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. Pour le reste (dons de métamagie supplémentaires, niveaux de sorts connus), se référer au magicien ;
- Valeur d'un emplacement de sorts : il peut être important de savoir quelle est la valeur d'un emplacement de sorts 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 $2 + 2 \times \text{niveau du sort}$: Ainsi un Archimage qui mobilise un emplacement de sorts 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 (par 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, NDLA)
- 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.

Ce système a deux effets :

- les PJs de bas niveau lancent bien plus de sorts qu'avec les règles normales, les rendant nettement plus efficaces ;
- A contrario, les PJs 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.