



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > De la magie hermétique >
Parma Magica dégressive

Parma Magica dégressive

mardi 23 juin 1998, par [JyP](#)

Aide de jeu de [Patrick Murphy](#), alliance de [Rabenstein](#).

Traduction par [JyP](#).

Cette saga adopte un système de *parma magica* alternatif, dans lequel les sorts offensifs peuvent éroder la résistance magique même s'ils ne peuvent la surpasser. Avec ce système, la *parma* d'un mage peut être lentement annulée, par des sorts qui seraient sinon ignorés (ce système change la mentalité tout ou rien actuellement en cours). Ceux qui ne connaissent pas

le concept de *parma* dégressive découvriront qu'il permet à nombre de mages de survivre à au moins une attaque (avec total de pénétration dévastateur) qui les aurait sinon détruits, leur donnant peut-être le temps de faire quelque chose pour se sauver (la légende dit que c'est pour cela que le suspicieux fondateur Flambeau n'a pas détruit les mages envoyés par Trianoma pour le recruter dans l'Ordre - leurs *parmae* dévièrent partiellement le feu envoyé

par les soins de Flambeau). De plus, la *parma* dégressive peut transformer un groupe de mages faibles

en adversaires formidables contre un seul mage plus puissant (leurs sorts n'affecteront pas leur cible, mais pourront rapidement réduire sa *parma*).

La *parma magica* demeure une compétence comme il est décrit dans les règles. La seule différence intervient lorsque un sort d'attaque (ou

une magie non hermétique) cible le mage. A ce point, la force du sort d'attaque (son total de pénétration) doit être comparé à

la Résistance Magique de la cible. Quatre résultats possibles sont détaillés ci-dessous. La Résistance Magique est calculée selon les règles standard :

**Résistance Magique = (Parma Magica x 5) +
Forme appropriée + Dé de tension**

**Situation 1 : Le sort d'attaque est
relativement faible ((Pénétration x 2) <
Résistance Magique)**

Si le total de pénétration du sort d'attaque est inférieur à la moitié de la Résistance Magique de la cible, le sort n'aboutit pas (il n'affecte pas la cible, comme le dit la règle standard). Le sort n'était pas assez fort pour affecter la *parma*, et par conséquent rien n'arrive au mage attaqué, et le sort est contré.

**Situation 2 : Le sort d'attaque est
assez faible (Résistance Magique >
Pénétration
> Résistance Magique / 2)**

Si le total de pénétration du sort est plus grand que la moitié du total de Résistance

Magique de la cible, mais inférieur à ce même total de Résistance Magique, le sort est



alors contré. Le mage n'est pas affecté, mais sa *parma* est réduite par la magnitude du total de pénétration du sort (total de pénétration / 5). Par exemple, si vous résistez à un sort ayant 13 comme total de pénétration, avec une *parma* de 20, celle-ci est réduite de 3 points (13/5 arrondi au supérieur).

Situation 3 : Le sort d'attaque est assez puissant (Pénétration > Résistance Magique)

Si le total de pénétration du sort dépasse la Résistance Magique de la cible, le sort est assez puissant pour la traverser et affecter le Mage. Mais cela ne signifie pas nécessairement que la cible subit les pleins effets du sort. Au lieu de cela, le sort affecte la cible au niveau (Pénétration - Résistance Magique), ce qui réduit notamment ses effets. Par exemple, un *Pilum de Feu* ayant un total de pénétration de 30 dépasse votre Résistance Magique de 20. Vous subissez alors un sort de niveau 10 (30 - 20), et le *Pilum* vous inflige +15 dégâts au lieu de +25.

De plus, le total de *parma* de la cible est également réduit, par la magnitude du total de pénétration du sort (ou par la différence entre le total de pénétration et la Résistance Magique, on prend le plus grand des deux). Dans l'exemple précédent, en plus de subir les dégâts du *Pilum*, votre *parma* est ainsi réduite de 10 points (magnitude de pénétration = 6, différence entre pénétration et parma = 10).

Il faut noter que lors de combats contre des Faeries ou d'autres créatures surnaturelles, il est possible de subir les effets *complets* de leur magie même si ils dépassent seulement de peu la *parma* d'un Mage. Celui-ci peut recevoir un bonus dans sa Résistance Naturelle qui reflète leur *parma* restante (peut-être +1 pour 5 points de *parma* restant après l'attaque).

Situation 4 : Le sort d'attaque est extrêmement puissant

Si le total de pénétration du sort dépasse le double du total de Résistance Magique de la cible, celle-ci prend les pleins effets du sort et sa *parma* est anéantie.

Précisions diverses

- N'oubliez pas de garder trace de votre *parma* au cours du combat. Calculez les nouveaux totaux de Résistance Magique à la fin de chaque round.
- Lorsque votre *parma* se retrouve à zéro, votre Résistance Magique ne prend plus en compte votre score de Forme, et ce jusqu'à ce que vous ayez régénéré votre *parma*. Si un mage sans *parma* n'a pas plus de résistance qu'un servent, il reçoit toujours un bonus de +1 pour 5 points de la Forme, comme il est dit dans les règles. Dès que votre *parma* retrouve un score positif, vous pouvez reprendre en compte le score de Forme considéré.
- Pour régénérer sa *parma*, quand celle-ci a été érodée, le Mage doit se concentrer pendant un round, sans faire d'autre action. Sa *parma* récupère le niveau du mage dans la compétence *parma magica* à chaque round pendant lequel il se concentre ainsi (ce qui signifie que l'on peut régénérer totalement sa *parma* en 5 rounds). Avec un jet de Méditation réussi de 16+, vous pouvez régénérer votre *parma* en deux fois moins de



temps.