



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > De la magie hermétique >  
**Compléments et Requis**

## Compléments et Requis

lundi 26 juillet 1999, par [JyP](#), [Poisson Rouge](#)

Bref, comme tous ceux qui ont joué à Ars Magica avec l'édition en français je suppose, nous sommes tombé sur un os quand il a fallu jeter un sort ayant un complément : les joueurs croyaient qu'un complément ne pouvait avoir un effet aussi important, au point de compter autant que les Arts principaux prévus pour le sort ! Le fait de devoir prendre le minimum entre tous les scores du mage en prenant les compléments a ainsi fait changer à plus d'un ses sortilèges choisis lors de la création du personnage.

### La raison & sa solution

La raison d'un tel décalage entre le terme "complément" et son application vient de la traduction des règles en Français : en effet, en Anglais le mot est *requisite*. Ce qu'on pourrait traduire en Français par requis, ce qui correspond mieux au concept voulu. Certains Arts sont en effet requis en sus de la Forme et de la Technique prévus pour un sort, par exemple un sort qui refroidit l'eau pour la transformer en glace serait un sort Muto Aquam, mais avec un requis Ignem pour la variation de température.

Donc, il vaut mieux traduire *requisite* par requis, en utilisant les règles prévues dans le manuel :

- pour le score de Technique utilisé lors du lancer du sort, on prend le minimum entre la Technique du sort et les Requis du sort qui sont des

Techniques.

- pour le score de Forme, on choisit de même le minimum entre la Forme du sort et les Requis de Forme.

### Un nouveau concept pour les compléments

Mais il nous reste alors le terme de Complément sur les bras, avec un nouveau concept légèrement différent : il s'agit d'Arts Magiques qui ne sont pas absolument nécessaires au lancer du sort à priori, mais qui ont été ajoutés afin d'aider au lancement de celui-ci.

*Le truc de JyP :*

Je propose donc les règles suivantes pour les Compléments :

- les Compléments agissent séparément sur les totaux de Technique et de Forme, comme les Requis.
- on considère la moyenne de tous les Compléments de Techniques ou de Forme, arrondie à l'entier inférieur, face au score de Technique / Forme considéré pour le sort voulu.
- pour chaque tranche entière de 5 points d'écart entre le score de Technique / Forme et la moyenne des scores des Compléments de Technique / Forme, le mage a un malus / bonus de 1 point sur le lancer du sort.

Par exemple, avec un sort transformant la terre en verre, qui serait Muto Terram de niveau 20 avec un



## Complément

Ignem (pour fondre le sable et aider à la transformation en verre), la magicienne Alia Ex Miscellanea, ayant

5 en Muto, 10 en Terram et 3 en Ignem aurait un malus de -1 sur le lancer, car son score d'Ignem de 3 - score de

Terram de  $10 = -7 < -5$  d'où le malus. Par contre le mage Ignitus de Flambeau, ayant 3 en Muto, 7 en Terram

et 18 en Ignem aurait lui un bonus de +2 sur le lancer ( $18 - 7 = 12 > 10$ ). Et le mage Generalitus de Bonisagus,

ayant 4 en Muto, 10 en Terram et 9 en Ignem n'aurait ni bonus ni malus. Ce qui donne des totaux de lancer de 14

pour Alia, de 12 pour Ignitus et de 14 pour Generalitus.

Mon avis à moi que j'ai, est de ne pas prendre en compte cette règle sur les Compléments comme faisant partie des règles de base, accessibles à des mages sortant de l'apprentissage. Une

possibilité serait qu'un mage de Bonisagus en fasse tout à coup la découverte, et la transmette à l'Ordre tout entier (avec les idées des scenarii appropriées, de vol d'invention, d'influences politiques, etc.). Une autre possibilité serait que cette astuce ne soit transmise qu'aux mages ayant fait

leurs preuves, en ayant éduqué un apprenti par exemple. Et une autre possibilité serait bien sûr que les Compléments soient un secret bien conservé à l'intérieur d'une des maisons de l'Ordre, les Tytalus par exemple.

## Modification des règles existantes

Hum, il n'empêche que le concept mis en place dans les règles pour les Requis reste assez grossier et contraignant. De manière générale, les aides de jeu à ce sujet que l'on peut trouver sur le net réduisent l'importance des Requis, pour

que ceux-ci soient moins importants que l'Art principal.

Il faut cependant qu'il y ait une modification du total de Lancer seulement si l'écart entre les scores d'Arts voulus et les scores d'Arts en Requis est significatif.

### Le truc de Poisson Rouge :

- Le mage n'a pas de malus tant que le prérequis est supérieur ou égal à la moitié de l'Art principal (par ex : pour un sort Creo/Aquam (Ignem), un mage ayant des scores de 10 en Creo et Aquam n'aura pas de malus tant que celui-ci aura au moins 5 en Ignem)
- Si le mage a moins de la moitié de l'Art principal pour son prérequis il a alors un malus de -1 par point en dessous de la moitié du score l'art principal (exemple suite : si le mage a 2 en Ignem il aura alors un malus de -3)

Ces règles sont utilisées par Poisson Rouge dans sa saga, mais dans une saga déjà en cours il vaut mieux s'en tenir aux règles existantes, sous peine de déséquilibrer certains mages, en particulier les Illusionnistes et les mages adeptes des transformations. Si vous voulez utiliser les règles sur les Compléments (le truc à JyP), il vaut mieux garder les règles standard sur les Requis.

## Un cas particulier - les compléments pour les illusions

Deux positions diamétralement opposées existent concernant les illusions : dans la 3<sup>ème</sup> édition d'Ars Magica, tous les sorts Imagonem nécessitent des requis appropriés aux cibles mises en jeu, tandis que dans la 4<sup>ème</sup> édition, aucun requis n'est nécessaire.



Pour une nouvelle saga, mettre au point les sorts Imagonem est très important (là encore, il est difficile de changer quelque chose d'aussi important en cours de route). Histoire de garder un minimum de compatibilité avec les choix adoptés dans la 4<sup>ème</sup> édition, il serait intéressant d'imposer le fait que les sorts Imagonem n'ont pas besoin de Requis, mais que les Compléments tels qu'ils sont présentés plus haut dans cet article sont absolument nécessaires. De cette manière, les Illusionnistes peuvent très bien se contenter

d'étudier Imagonem, mais étudier les autres Arts leur apporte également quelque chose.

Il existe un cas particulier, les sorts nécessitant un Requis, par exemple Muto Corporem (Animal). Transformer seulement l'image rajoute juste 2 Compléments (dans l'exemple, Muto Imagonem [Corporem, Animal]). De fait, il est beaucoup plus facile ici d'utiliser Imagonem. Le tout est d'être bien conscient des limites inhérentes à cette Forme.