

Quelques modifications aux règles de magie de Tiers Âge, jeu de rôle créé par Usher pour l'univers des Terres du Milieu

Après quelques séances de jeu à Tiers Age, mes joueurs et moi-même avons eu envie d'apporter quelques légères modifications aux règles officielles concernant la magie. Il n'était pas question d'en changer les grandes lignes. La magie doit rester un acte périlleux.

En réalité, nous avons eu envie d'un petit peu plus de sorts... L'objectif est, à terme, de disposer de 7 sorts par type de magie spontanée. Nous en avons créé pour l'instant quatre destinés aux magies spontanées bénéfiques. Vous remarquerez que le format utilisé pour les sorts n'est pas celui des règles officielles : il y a dans nos listes plus de paliers que proposé par Usher. Avec un minimum de modification, vous pouvez faire correspondre tout ça au format standard. Nos modifications s'adaptent surtout aux règles supplémentaires que nous avons inventé et que vous trouverez à la fin du doc que vous avez sous les yeux.

Autre modification de taille : nous n'attribuons pas le même écho magique selon le type de magie employé. Ca change beaucoup de choses et il nous paraissait indispensable de rendre l'accès à la magie encore plus difficile puisque nous utilisons plus de sorts que normalement. Quelques petits calculs de probabilités nous ont permis d'ajuster les gains en écho magique.

A vous de voir ce qui vous semble utile ou intéressant dans les quelques pages qui suivent...

Անհի եղբայր անեմ ասեմ երեսնա ռեմուկ զստեմ ասեմ պի
ախտեմ անեմ ասեմ էջրայ ան ասեմ յոյնտեմ զա ասեմ պրայ ան պրտեմ
՛ջեմ անեմ ասեմ Տեմուր՛եմ անեմ ռոմ անեմ
՛տեմ եղբայր անեմ ասեմ անեմ ռեմուկ ան անեմ անեմ ասեմ
զա ասեմ անեմ անեմ ռեմուկ ասեմ ասեմ անեմ անեմ

՛տեմ զա ան անեմ անեմ անեմ անեմ անեմ անեմ անեմ
՛տեմ եղբայր ան անեմ անեմ անեմ անեմ անեմ անեմ անեմ
զա ասեմ անեմ անեմ ռեմուկ ասեմ ասեմ անեմ անեմ

Magie naturelle

Empathie culinaire

Un test réussi (difficulté moyenne) en Perception permet d'améliorer les effets du sort.

- 1.** Le Magicien détecte si une nourriture de provenance animale est mangeable ou toxique pendant 1d4 heures.
- 2-3.** Le Magicien détecte si une plante verte, un fruit ou un légume est mangeable ou toxique pendant 1d4 heures.
- 4-5.** Le Magicien détecte si un aliment (champignon, graine) est mangeable ou toxique pendant 1d4 heures.
- 6-7.** Le Magicien détecte si un liquide est buvable ou toxique pendant 1d4 heures. Les effets des niveaux 1 à 6 sont cumulables, mais dans ce cas, le sort n'est disponible que pendant 2d10 minutes.
- 8-9.** Le Magicien détecte si un aliment quelconque est ingérable ou non, pendant 1d6 heures.
- 10-11.** Empathie gustative carnée : donne un bonus de un niveau en cuisine pour apprêter une viande (poisson, mammifère ou volaille).
- 12-13.** Empathie gustative végétale : donne un bonus de un niveau en cuisine pour apprêter un fruit, un légume ou une plante quelconque (verte ou autre).
- 14.** Empathie gustative générale: Donne un bonus de un niveau en cuisine pour apreter un aliment.
- 15-16.** Permet de connaître approximativement la provenance d'un aliment que le Magicien est en train de goûter. Si le Magicien ne connaît pas la région découverte, il a quelques éléments précognitifs qui lui font trouver des noms de lieux dits et autres indices associés à l'aliment.
- 17-18.** Permet de connaître le mode d'élevage de la viande que le Magicien est en train de goûter.
- 19-20.** Permet de connaître le mode de culture du végétal que le Magicien est en train de goûter.
- 21.** Permet de connaître la personne qui a préparé le plat.
- 22-24.** Permet de déterminer avec précision la façon de cuisiner un plat que le Magicien est en train de manger, y compris la provenance et le mode de récolte/élevage de tous les ingrédients. Un test "facile" sous Mémoriser permet de se souvenir, à vie et précisément, de la recette. La recette peut aussi être notée sur un livre... mais un livre peut se perdre !

Equitation symbiotique

Nécessite au préalable un jet réussi en Empathie animale. De plus, le cavalier doit connaître la monture depuis au moins 5 jours et avoir réussi durant cette période un test (moyen) en Dressage. Si la monture est fidèle à son cavalier depuis plus de 6 mois, 1d4 supplémentaire est ajouté au tirage des effets.

- 1.** Le cheval cherche à garder son cavalier sur le dos, celui-ci bénéficie d'un bonus d'un niveau à ses jets d'équitation pendant 1d4 tour(s).
- 2-4.** Le cheval est motivé par sa course et attentif. Il bénéficie d'un bonus d'un niveau pour ses jets de course pendant 1d4 tour(s).
- 5-6.** Concentration : pendant 1d6 tour(s), annule les échecs critiques aux jets d'équitation du cavalier et de course de la monture.
- 7.** Le cavalier gagne un niveau à ses jets d'équitation pendant 2d6 tour(s).
- 8.** La monture gagne un niveau pour ses jets de course pendant 2d6 tour(s).
- 9.** Le cavalier gagne deux niveaux aux jets d'équitation pendant 1d6 tour(s).
- 10.** La monture gagne deux niveaux pour ses jets de course pendant 1d6 tour(s).
- 11-13.** Monture de guerre : pendant 1d4 tour(s), la monture gagne un niveau de dé pour ses attaques.
- 14-15.** Stabilité : la monture sait comment rester stable. Retire la pénalité aux armes à cheval, pendant 1d6 tour(s).
- 16-17.** Protecteur : pendant 1d6 tour(s) la monture passe une action par round à esquiver une attaque portée sur son cavalier.
- 18.** Grande monture de guerre : pendant 1d4 tour(s), la monture gagne deux niveaux à son dé d'attaque.
- 19-21.** Grand protecteur : pendant 1d6 tour(s), la monture passe une action par round à esquiver une attaque portée sur son cavalier avec un niveau de bonus en grâce.
- 22-23.** Monture de guerre protectrice (niveau 11+niveau 16).
- 24.** Grande monture de guerre protectrice (niveau 18+niveau19).

Sacrements d'Aman

Mélopiee d'Ulmo

L'utilisation de ce sacrement nécessite d'être à proximité d'un point d'eau assez important (lac, mer, rivière...) Le magicien doit réussir au préalable un jet d'Empathie marine. Un test réussi en Chant ou en Instrument de musique permet de bénéficier d'un Point de Rêve supplémentaire.

- 1.** Le magicien sait immédiatement si le point d'eau est potable ou non.
- 2-3.** Le magicien peut rendre l'eau de cette source potable en la faisant boire dans ses mains. L'effet dure une demi-heure.
- 4-5.** En appliquant de l'eau de la source proche sur une blessure, le magicien peut soigner un point de fatigue. Le magicien ne peut soigner qu'une seule personne.
- 6-7.** Le magicien peut assainir toute l'eau de la zone. Si ce sort est lancé sur un cours d'eau, l'eau en amont et en aval n'en sera pas moins toujours polluée.
- 8-9.** Le magicien peut éveiller les esprits de l'eau et rendre un cours d'eau difficile à la navigation ou difficile à traverser à la nage (le seuil de difficulté est porté à 14 ou à 17, « Périlleux », si la traversée du cours d'eau était déjà « Difficile »).
- 10-11.** En appliquant sur une blessure de l'eau de la source proche, le magicien peut soigner deux points de fatigue ou une blessure légère. Le magicien ne peut soigner qu'une seule personne.
- 12.** Si la source d'eau qu'il a auprès de lui n'est pas saine, le magicien connaît immédiatement la cause de la pollution.
- 13-14.** En appliquant sur une blessure de l'eau de la source proche, le magicien peut soigner tous les points de fatigue ou deux blessures légères ou une blessure grave. Le magicien ne peut soigner qu'une seule personne.
- 15-16.** Le magicien attise la colère des flots. Tout bateau de la zone (à l'exception éventuellement de celui du magicien) doit très vite regagner une berge, si cela est possible, sous peine de risquer le naufrage. Cela est une pure folie que de tenter de traverser un cours d'eau en colère à la nage.
- 17-18.** Toute personne buvant de l'eau dans les mains du magicien durant la prochaine heure et se reposant au minimum huit heures auprès de la source de l'eau, sera soigné de tous les points de fatigue ou toutes ses blessures légères ou deux blessures graves.
- 19-20.** En appliquant sur une blessure de l'eau de la source proche, le magicien peut soigner tous les points de fatigue et toutes les blessures légères ou deux blessures de chaque type (grave, légère, fatigue). Le magicien ne peut soigner qu'une seule personne.
- 21.** L'eau de la source est baignée par la puissance d'Aman. Une (et une seule) personne buvant dans les mains du magicien récupère un (et un seul...) point de Désespoir ou de Mélancolie. Ce point doit avoir été obtenu au pire 24 heures auparavant ; concrètement, le personnage accepte la douleur qu'il a reçu et comprend qu'il doit faire avec mais que tout espoir n'est pas pour autant perdu.
- 22.** En appliquant sur une blessure de l'eau de la source proche, le magicien peut soigner toutes les blessures physiques d'une personne.
- 23.** Toute personne buvant de l'eau dans les mains du magicien durant la prochaine heure et se reposant au minimum huit heures auprès de la source de l'eau, sera soigné de tous les points de fatigue, toutes les blessures légères et de deux blessures graves.
- 24.** Le magicien peut invoquer la rage de l'eau. Tout bateau sur le cours d'eau sombre immédiatement sous l'effet d'une vague déferlante. Toute personne en train de traverser le cours d'eau est assommée par le choc, emporté par la vague et doit réussir un jet d'endurance extrêmement difficile ou mourir noyé. Si le magicien a la mauvaise idée de se trouver sur (ou dans) le cours d'eau à ce moment là, il doit réussir un test Difficile en Natation ou Naviguer pour pouvoir regagner la berge. S'il échoue, son bateau coulera ou il se noiera. S'il parvient à atteindre la rive, il doit réussir un test d'Endurance sous peine de perdre tous ses points de fatigue.

Quelques règles supplémentaires...

Effets de l'incantation

Nous avons décidé d'une petite règle permettant aux magiciens de disposer d'un peu plus de d4 pour leurs sorts. En jeu, ces points supplémentaires sont attribués en fonction de la réussite de l'incantation. A utiliser avec parcimonie et à condition que la récupération des points de sorts soit difficile (le magicien de la Nature ne récupère des points que s'il se trouve réellement dans un milieu naturel, les actions des thaumaturges doivent vraiment être honorables, etc...)

Ci-dessous un tableau recensant les résultats des incantations des Dons, Tours et autres sorts...

EFFETS DE L'UTILISATION D'UNE COMPÉTENCE MAGIQUE

Résultat	Effet(s)
> 0	Echec critique (voir table associée).
1-7	L'incantation est un échec.
8-15	L'incantation réussit.
16-23	Le magicien gagne 1d4 pour connaître l'effet du sort.
24-31	Le magicien gagne 2d4 pour connaître l'effet du sort.
32-39	Le magicien gagne 3d4 pour connaître l'effet du sort.
> 40	Le magicien gagne 4d4 pour connaître l'effet du sort.

© Seb pour l'O.G.C.C.

Le tableau pourrait continuer, indéfiniment et l'on pourrait attribuer toujours plus de d4, permettant ainsi au magicien de réaliser des sorts de plus en plus puissants.

Il est préférable de se limiter à un bonus de 4d4. Ce qui est déjà énorme. Si la substance des Terres du Milieu est imprégnée de Magie, il ne faut pas oublier que les mages, eux, ne sont pas nécessairement si puissants que cela. Donc, les bonus présentés dans le tableau sont amplement suffisants.

Echo magique

Plus de sorts, plus d'effets... mais aussi plus de conséquences néfastes pour le magicien. Le gain en écho magique est différent selon la magie employée.

Le dé à employer ne change pas en cas de détection, cependant. De même, le magicien gagne toujours 1 point de Notoriété s'il est repéré (et pas deux ni trois).

Ci-dessous la nouvelle table pour l'écho magique.

GAIN EN ECHO MAGIQUE SELON LA MAGIE EMPLOYÉE

Type de Magie	Echo magique
Magie naturelle	1%
Thaumaturgie royale	2%
Magie elfique	2%
Magie runique	3%
Haute Magie	4%
Magie d'Aman	5%
Ténèbres	8%
Sorcellerie	10%

© Seb pour l'O.G.C.C.

Ce tableau a été ajusté après (de savants) calculs de probabilité. Pour le plaisir, nous vous les donnons ci-après. Vous en faites ce que vous voulez... Les montrer une fois, comme ça en passant, à vos joueurs magiciens peut aider à leur remettre les idées en place... qu'ils comprennent que même un simple gain de 1% pèse lourd à force.

Probabilités de gain d'écho magique

Voici donc le tableau, pour des échos magique de 1 à 5%. Pour le reste, vous calculerez vous-mêmes...
De toute façon, ça sert à pas grand chose, mais c'est assez parlant...

Echo magique du sort		1%	
Nb de sorts lancés	Echo magique	Proba. globale	Proba. de non détection
1	1%	1,00%	99,00%
2	2%	2,98%	97,02%
3	3%	5,89%	94,11%
4	4%	9,65%	90,35%
5	5%	14,17%	85,83%
6	6%	19,32%	80,68%
7	7%	24,97%	75,03%
8	8%	30,97%	69,03%
9	9%	37,18%	62,82%
10	10%	43,47%	56,53%
11	11%	49,68%	50,32%
12	12%	55,72%	44,28%
13	13%	61,48%	38,52%
14	14%	66,87%	33,13%
15	15%	71,84%	28,16%
16	16%	76,35%	23,65%
17	17%	80,37%	19,63%
18	18%	83,90%	16,10%
19	19%	86,96%	13,04%
20	20%	89,57%	10,43%
Echo magique du sort		2%	
Nb de sorts lancés	Echo magique	Proba. globale	Proba. de non détection
1	2%	2,00%	98,00%
2	4%	5,92%	94,08%
3	6%	11,56%	88,44%
4	8%	18,64%	81,36%
5	10%	26,78%	73,22%
6	12%	35,56%	64,44%
7	14%	44,58%	55,42%
8	16%	53,45%	46,55%
9	18%	61,83%	38,17%
10	20%	69,46%	30,54%
11	22%	76,18%	23,82%
12	24%	81,90%	18,10%
13	26%	86,60%	13,40%
14	28%	90,36%	9,64%
15	30%	93,25%	6,75%
16	32%	95,41%	4,59%
17	34%	96,97%	3,03%
18	36%	98,06%	1,94%
19	38%	98,80%	1,20%
20	40%	99,28%	0,72%

© RDS pour l'O.G.C.C.

