

TRAUMAGIE

Aide de jeu pour *Trauma* par Pelon et Outsider



Pour mettre une ambiance fantastique, la présence des peuples habituels de ces univers est un premier pas aisé à franchir. Par contre, pour la magie il y a plusieurs manières de la voir. Si c'est un jeu « low fantasy », quelques aménagements d'objets magiques et une unique compétence magie aux effets assez vagues seront suffisants. Dans le cas d'une « high fantasy », il faudra utiliser un système de compétences de domaine de magie et une échelle de difficultés.

METTRE DU FANTASTIQUE DANS LE MÉDIÉVAL

Peuples

Pour créer les peuples habituels du médiéval fantastique, obligez les joueurs à placer leurs meilleurs tirages aux dés dans les caractéristiques qui en sont représentatives.

Elfe :

Dextérité, Agilité, Charisme, équilibre mental, vue et ouïe. La masse doit être l'un des plus petits tirages.

Nain :

Force, Constitution, Volonté et masse

Hobbit :

Dextérité, agilité, constitution et volonté. La masse doit être le plus petit tirage.

Orc :

Force, constitution et masse. Charisme et érudition doivent être les plus petits tirages.

Compétences

Il est ensuite possible de créer quelques compétences spécifique à un tel univers, comme Khuzdul pour tout ce qui a trait à la connaissance des us et coutumes des nains, ou Sylvain pour les elfes.

Dans une optique Marteau de Guerre JDR, on peut également ajouter des styles de combat comme danseur de guerre pour les elfes, chasseur de troll pour les nains, bref tout ce qui passe par la tête des joueurs, car leur effet n'est

Attributs des espèces

Dans les univers fantastiques, certaines espèces ont des particularités qui ne sont pas directement gérables par les caractéristiques ou les compétences, comme la vision nocturne ou l'immunité aux poisons. Il suffit de noter ces attributs sur sa feuille et de les signaler au Traumato lorsqu'ils doivent être pris en compte. Ce dernier donne alors un bonus ou annule le malus du test à effectuer.

pas très important en terme de règles, cela ne déséquilibrera donc pas le jeu.

LOW FANTASY

La magie y est rare et mystérieuse. Les sorciers doivent accomplir de longs rituels pour parvenir à leurs fins. On conviendra donc que pour la low fantasy, les jeteurs de sorts sont des PNJ, et que la magie dont ils sont capables est un ressort scénaristique entre les mains du Traumato.

Par contre, on peut trouver des objets magiques de puissance relative qui donnent un bonus de +1 ou +2 au niveau de difficulté ou au MD.

S'il y a un objet plus puissant, c'est un artefact unique dont les pouvoirs sont à la discrétion du Traumato, qui en décrit les effets suivant les besoins de l'histoire.

Un personnage ayant quelques capacité extraordinaire a une compétence magie, avec base (Int+Vol/5-5-2-16). Elle lui donne des capacités mineures, comme un bonus de circonstance de +2 à l'usage de compétences ordinaires. Le champ d'application doit rester vague, simplement correspondre au profil magique du personnage.

Exemples :

Un elfe qui utilise sa compétence magie peut bénéficier d'un bonus à ses jets de discrétion ou de tir à l'arc.

Un paladin a quand à lui un bonus à ses jets de combat ou pour motiver des alliés/ effrayer des adversaires.

HIGH FANTASY

Pour réaliser les miracles de la magie, de nouvelles compétences de domaine magique sont à ajouter.

Pour ouvrir une compétence de domaine, un personnage doit avant tout ouvrir la compétence capacité magique, qui détermine

en partie ses points de magie.

- Capacité magique (Int+Vol/5-5-2-16) : Permet d'avoir accès aux compétences de domaine et détermine les points de magie.

Compétences de domaine

- Air (4-2-16) : Manipulation du vent, de l'électricité, du climat
- Feu (4-2-16) : Manipulation des flammes, boule de feu...
- Terre (4-2-16) : Secousse sismique, travail des minerais, etc...
- Eau (4-2-16) : Nage, Tsunami, création de potion, etc...
- Animal (4-2-16) : Domination animal, transformation, etc...
- Végétal (4-2-16) : Manipulation végétale, etc...
- Vie (4-2-16) : Soins, bénédiction, protection contre le mal, etc...
- Mort (4-2-16) : Nécromancie, pourrissement, etc..
- Esprit (4-2-16) : Domination, télépathie, etc...

Points de magie

À l'instar des points de vie, un personnage possède des points de magie, qu'il consomme au fur et à mesure qu'il lance des sortilèges. Ces points sont déterminés par (capacité magique +INT/2). On ne différencie pas les magies profanes et divines.

À chaque fois que le sorcier lance un sort, qu'il échoue ou qu'il réussisse, il perd deux points de magie.

Cette perte est augmentée de 1 si la difficulté due aux effets du sortilège est supérieure à 5.

Si le test est une réussite critique, la perte de point de magie est baissée de 1.

Dans le cas d'un échec critique, le personnage subit le score de difficulté en dégâts temporaires. Au minimum il subit 1 point de dégâts.

Exemple :

Un sorcier avec 15 en compétence lance un sortilège dont la difficulté

est -5, ce qui lui donne 40% de chances de succès.

Sur un jet de 37, il réussit à lancer son sortilège et perd 2 points de magie. Sur le même test, le jet fait 99. Il échoue à lancer le sortilège, mais en plus il encaisse 5 points de dégâts temporaires.

Difficulté du jet

Il n'y a pas de liste de sorts. Le joueur décide de l'effet technique du sort lancé par le personnage, ce qui détermine la difficulté du test.

Il décrit les effets visuels de son sort, déterminés en grande partie par la compétence utilisée.

Focus

Ces artefacts magiques, symbole religieux, sac médecine et livre de sorts permettent de faciliter l'usage de la magie. Toutefois, leur usage est toujours restreint. Plus le bonus apporté est

important, plus l'usage en sera restreint. L'usage des livres de sort n'est permis que dans les situations où la lecture est possible, jamais en lancement rapide, et rarement en situation de combat.

Résistance de la cible

Dans le cas où la cible a des chances de résister au sort, par exemple pour une domination de l'esprit, le sommeil, etc... on utilise la caractéristique de la cible que l'on juge appropriée pour modifier la difficulté.

Valeur de la caractéristique	Difficulté
1-4	+2
5-7	+1
8-11	0
12-14	-1
15-16	-2
17-18	-3
19+	-4

Effets et conditions

Difficulté

Effet technique

Dommages	-1
Soins	-1
Armure	-1
Bonus général	-2
Malus général	-2
Invisibilité- camouflage	-1
Bond	-1
Portée toucher	+1
Portée visuelle	0
Portée limite d'horizon	-2
Non visible	-5
Cible consentante	+1
Durée instantanée	0
Durée 1 scène	-1
Durée 1 heure	-2
Durée 1 jour	-5
Eternel	-5

Focus	+1 à +3
Livre de sort	+1 à +5
1 cible	0
2 cibles	-1
5 cibles	-2
Vaste zone d'effet	-5
Lancer rapide	-1
Cérémonie rituelle	+1

MD+5
Rend 3PV
MD+2
Difficulté +1
Difficulté -1
+3 en se cacher
+3 en sauter

Coût 50XP, ingrédients
et accord du Traumato

Duel de mage

Si deux mages s'affrontent, celui qui a l'initiative choisit son domaine d'attaque.

Son adversaire devra utiliser un domaine adéquat pour le contrer. Si le premier attaque avec le feu, le second pourra essayer de le contrer avec l'eau, la terre ou l'air, en accord avec le Traumato.

Dans tous les cas, un tel duel se déroule vite, les deux sorcier ont donc la difficulté **Lancer rapide**. Le mage défenseur fait son jet avec une difficulté identique à celle de son adversaire.

On compare les deux tests de la même manière que pour un combat. Mais si c'est l'attaquant qui gagne l'opposition, le défenseur subit les effets du sort, alors que si

c'est le défenseur qui gagne l'opposition, il ne fait que devenir l'attaquant au prochain round. C'est donc lui qui déterminera la difficulté et son domaine.

La foi déplace les montagnes

Pour les points de volonté, le joueur peut utiliser le score de la compétence Religion de son personnage à la place du score de la caractéristique Volonté.

Point de destin

Si vraiment vous voulez un système plus héroïque, donnez un point de destin à vos PJ. Il permet au PJ d'échapper à la mort. La manière dont il s'y soustrait peut être donnée par le joueur ou être totalement à la discrétion du MJ. Après utilisation, le point est perdu mais le joueur peut en racheter un en dépensant 50XP.

