

RÈGLE POINTS DE MAGIE POUR D&D

I. Règles officielles

Règles tirées du supplément "les arcanes exhumés" (supplément DD3.5 p154) :

a) Points de sorts selon le niveau:

| Niveau | barde | druide, prêtre, magicien | Ensorcelleur | Paladin, Rodeur |
|--------|-------|-----------------------------|--------------|-----------------|
| 1 | 0 | 2 | 3 | 0 |
| 2 | 0 | 4 | 5 | 0 |
| 3 | 1 | 7 | 8 | 0 |
| 4 | 5 | 11 | 14 | 0 |
| 5 | 6 | 16 | 19 | 0 |
| 6 | 9 | 24 | 29 | 1 |
| 7 | 14 | 33 | 37 | 1 |
| 8 | 17 | 44 | 51 | 1 |
| 9 | 22 | 56 | 63 | 1 |
| 10 | 29 | 72 | 81 | 4 |
| 11 | 34 | 88 | 97 | 4 |
| 12 | 41 | 104 | 115 | 9 |
| 13 | 50 | 120 | 131 | 9 |
| 14 | 57 | 136 | 149 | 10 |
| 15 | 67 | 152 | 165 | 17 |
| 16 | 81 | 168 | 183 | 20 |
| 17 | 95 | 184 | 199 | 25 |
| 18 | 113 | 200 | 217 | 26 |
| 19 | 133 | 216 | 233 | 41 |
| 20 | 144 | 232 | 249 | 48 |

b) Préparer les sorts :

Suit les règles normales, mais les lanceurs de sorts ne sont plus obligés d'apprendre plusieurs fois le même.

c) Points de sorts et sorts en bonus :

Soit on choisit un sort supplémentaire en mémoire (comme indiqué dans les règles de base "sort en bonus"), soit on choisit des points de magie supplémentaire selon la table suivante.

| valeur caractéristique | Niveau de sort maximum utilisable | | | | | | | | | |
|---------------------------|-----------------------------------|---|---|----|----|----|----|----|----|----|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 12-13 | - | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| 14-15 | - | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 16-17 | - | 1 | 4 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 |
| 18-19 | - | 1 | 4 | 9 | 16 | 16 | 16 | 16 | 16 | 16 |
| 20-21 | - | 2 | 5 | 10 | 17 | 26 | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 22-23 | - | 2 | 8 | 13 | 20 | 29 | 40 | 40 | 40 | 40 |
| 24-25 | - | 2 | 8 | 18 | 25 | 34 | 45 | 58 | 58 | 58 |
| 26-27 | - | 2 | 8 | 18 | 32 | 41 | 52 | 65 | 80 | 80 |

d) Lancement de sorts spontanés :

Les lanceurs de sorts spontanés n'ont pas besoin de les apprendre ils peuvent lancer tous les sorts qu'ils connaissent en

dépensant des points de magie. Ceux qui en ont un nombre limité, les connaissent sans avoir à utiliser un emplacement pour les avoir en mémoire (exemple: convocation d'alliés naturel du druide)

e) Regagner des points de sorts :

Suit les règles habituelles. Il faut un repos de 8 heures pour récupérer tous ses points. Tous points de magie utilisés durant cette période de repos de 8 heures seront décomptés du total récupéré.

f) Lancer un sort :

| niveau du sort | Coût en points de sorts |
|----------------|-------------------------|
| 0 | 0* |
| 1 | 1 |
| 2 | 3 |
| 3 | 5 |
| 4 | 7 |
| 5 | 9 |
| 6 | 11 |
| 7 | 13 |
| 8 | 15 |
| 9 | 1 |

Les sorts de niv. 0 ne coûtent aucun point. Le lanceur de sort peut en lancer 3+ nombres de points de sort gagné par sa classe au 1er niveau.

II. Variante concernant les points de sorts:

a) Énergie vitale :

Si plus de la moitié des points de magie du lanceur de sort sont utilisés il est fatigué, s'il ne lui reste plus qu'un quart il est épuisé.

Récupération : Si épuisé et se repose 1 heure il devient fatigué et récupère jusqu'à 1/3 de son total de point de magie. Une 2ième heure le ramène à 2/3 de son max. Il lui faut 6 heures de plus pour récupérer le reste.

Si sujet à une fatigue due à d'autres effets, le personnage subit une perte de point de magie en conséquence.

variante 1 :

La constitution sert pour déterminer les points de magie supplémentaire

variante 2 :

Le lanceur de sort peut lancer des sorts s'il n'a pas assez de point de magie, s'il réussit un test de concentration (DD20 + niv. du sort) ou perdre des points de vie correspondant au nombre de point de sort manquant.