

# Le Paradoxe du Chalumeau :

par [Auberon](#)

## Sommaire

- [Introduction](#)
- [Exposé du problème](#)
- [Solution\(s\)](#)

## Introduction :

Le Paradoxe du Chalumeau, où quand le système de Magie défaille...

Ce délicat problème a été soulevé premièrement sur le Forum Eléckasë il y a fort longtemps.

Je n'avais moi même pas pris conscience de l'ampleur du problème jusqu'à ce qu'on me le fasse remarquer.

Et délicat, ça l'est, car cela soulevait une grosse incohérence dans le système de Magie du jeu.

Mais cessons de tourner autour du pot, je sens que vous vous languissez de savoir de quoi il retourne (pour ceux qui ne le savent pas encore), donc je m'en vais vous rappeler de quoi il s'agit avant de vous donner une solution possible issue de discussions que j'ai eu avec un de mes joueurs.

## Exposé du problème :

La manière la plus claire d'exposer le problème est de commencer avec un exemple bien concret d'une situation possible en termes de règles.

### 1ère Etape : Cercle 0

Bob est un magicien de cercle 0 de l'élément Feu.

En tant que tel, il dispose des sorts suivants : Flammes et Torches (seul le premier nous intéressera).

Bien c'est encore un piètre magicien de niveau 1 et de cercle 0, son sort flammes fait à ce niveau là 1PV de dégâts.

Pas très mirifique mais quand on commence faut pas s'attendre à mieux.

### 2ème Etape : Cercle 1

Une année plus tard après quelques péripéties et aventures, Bob, a vu sa puissance s'accroître, c'est maintenant un fier niveau 2.

Il se décide donc naturellement à passer le premier cercle et réussit sa périlleuse entreprise.

Il peut donc apprendre enfin un sort de premier cercle et ne s'en prive pas : il choisit Disque de Feu.

A ce stade là il dispose entre autres donc de deux sorts susceptibles d'infliger des dégâts à ses adversaire : Flammes et Disque de Feu.

Le premier infligeant toujours un Pv, le second lui infligeant 1D4 Pv à ce niveau.

Puis il atteint le niveau trois, et voit donc son sort flammes gagner un niveau de puissance, ce qui lui permet de faire maintenant 2 Pv de dégâts!!

Bob est sur une bonne voie, avec cela il est sûr que bientôt le monde se pliera à ses pieds. Héhéhé, il est machiavélique ce Bob...

### **3ème Etape : Cercle 2**

Puis il atteint enfin le tant désiré niveau 5. Ça y est, il est maintenant assez puissant pour passer le cercle 2.

Une fois ceci fait, il n'hésitera pas, car sa puissance est maintenant avérée, Bob est un grand Mage il le sent.

C'est sans regret aucun qu'il fait un nouveau voyage astral pour acquérir le sort mythique de Boule de Feu.

A ce stade là, son sort de flamme inflige maintenant 3 dommages, son sort de disque de Feu (cercle1) inflige quant à lui maintenant 2D4, alors que sa boule de Feu inflige elle 1D4 bien que de cercle 2.

Hum, Bob sent comme un léger souci, mais il n'y prête pas attention.

Après tout le sort boule de feu progresse plus vite que celui de disque de Feu, et il y a fort à parier qu'avec le temps ce sort sera bien plus puissant que ne pourra jamais l'être celui de disque de Feu.

Bob ne se fait donc pas de soucis sur son brillant avenir de Magicien.

### **4ème Etape : Cercle 5**

Vers la fin de sa carrière, Bob est enfin un mage reconnu.

Il est des plus puissant mage qui ait jamais existé, il vient d'atteindre le trentième niveau et se prépare donc tout naturellement à passer au 6ème cercle de Magie. L'épreuve est difficile, mais Bob y parvient finalement, il est enfin Cercle 6.

Le légendaire sort de souffle de dragon est enfin à sa portée.

A ce niveau là, il a donc son sort de flammes qui inflige 15 Pv de dégâts, son disque de feu inflige lui 15D4, sa boule de Feu inflige quant à elle 25 D4 et son souffle de Dragon récemment acquis...

Quoi, 10+2d4 seulement?????

Il y a une erreur, certes le sort de souffle de dragon a une portée très grande, peut atteindre plusieurs personnes, mais tout de même : il faut trois rounds pour le lancer, 15 PA, 20 en khin, et il ne fait que 10+2D4.

En comparaison son vulgaire sort de flammes inflige 15PV, et il faut seulement 1rd pour le lancer, 1PA et il ne requière que 1% du Khin.

En clair, le temps de faire un souffle de dragon, il peut faire trois flammes, pour un total de 45PV de dégâts. C'est absurde.

Bon mais après tout, la portée n'est pas la même, et si on veut infliger des dégâts, il faut être en contact avec la cible si on utilise Flammes, et cela tout bon magicien s'y refuserait, donc après tout même si injuste il y a, cela peut passer.

Voyons les autres sorts maintenant :

- Disques de Feu 15D4, pour 4Pa et 5 en khin et toujours un round pour le lancer. Si on le compare au souffle de dragon, il y a malaise quand même.
- Boule de Feu 25D4, pour 5Pa, 7 en khin et toujours un round à lancer. le malaise s'accroît.

Bob observe maintenant les portées respectives des sorts :

- Souffle de Dragon porte à 5 mètres maximum et c'est fixé.
- Disques de Feu porte maintenant à 290 mètres et continue à progresser.
- Boule de Feu porte lui à 250 mètres (mais il inflige plus de dégâts à ce niveau là que disque de Feu) et continue aussi à progresser

Bob à comme l'impression qu'il y a quelque chose qui cloche, quelque chose de pas net. Serait-ce un complot contre sa personne.

Comment va-t-il bien pouvoir faire pour conquérir le monde sans avoir l'air ridicule maintenant?  
S'il avait su Bob aurait fait un guerrier...

Qui s'est qui c'est fait avoir?

### **Moralité :**

Plus un sort est de cercle élevé, plus il est long à rentabiliser en termes de puissance à tel point, qu'il est préférable d'utiliser des sorts de cercle bien inférieurs.

Le sort le plus puissant n'est donc pas celui qui a le cercle le plus élevé.

Il y a donc de moins en moins d'intérêt à progresser dans les cercle de Magie, car la rentabilisation des sorts est de plus en plus longue avec le temps, et on peut supposer qu'il a déjà fallu beaucoup de temps pour atteindre le niveau actuel, et que c'est donc censé marqué l'aboutissement d'une carrière.

J'espère que cette petite histoire vous aura fait comprendre le douloureux problème de ce paradoxe, passons maintenant à une solution pour notre pauvre Bob.

Oui nous les MJ's ne sommes pas aussi sadiques que nous voudrions vous le faire croire.

### **Solution(s) à adopter :**

#### **Ma solution à moi :**

Ayant discuté avec un de mes joueurs sur ce problème, une solution naturelle s'est assez rapidement imposée à nous.

Pour nous il convenait de limiter la progression de sorts de cercle faible.

Ca semble maintenant une évidence, mais il aura fallu longtemps pour parvenir à cette conclusion.

Voilà donc la règle que je vous propose :

**"Un sort de cercle X ne peut progresser au delà du niveau minimum requis pour atteindre le cercle X+1"**

Par exemple, notre flamme, n'aurait pu ainsi progresser au delà du niveau 2 et serait donc rester à un niveau de dégâts de 1PV (après tout ce n'est qu'une flamme de 5cm)

Notre disque de Feu se serait arrêté de progresser au niveau 5, après quoi le sort de boule de feu aurait pris le relais.

Ceci a plusieurs conséquences :

- Eviter que les sorts de faible niveau viennent remplacer dans l'utilisation courante ceux de niveau plus élevés.
- Donner une motivation concrète au joueur pour qu'ils progressent en cercle et en Magie. En effet un joueur qui prendrait conscience de ça n'aurait plus aucune raison de progresser en cercle de Magie et il se contenterait facilement des sorts de cercle inférieurs, tombant dans la facilité et la paresse.

- Eviter qu'un Magicien confirmé décidant d'utiliser un sort puissant ne soit ridicule face à un magicien de moindre niveau, mais d'un niveau suffisant pour être plus efficace avec un sort de moindre cercle que l'autre ne possède pas.
- Eviter que les joueurs ne choisissent toujours les mêmes sorts, ceux qui sont les plus rentables, et faire en sorte que tous profitent un maximum de la diversité des sorts d'Eléckasë.

C'est la solution la plus simple est la moins compliquée à mettre en oeuvre que nous ayons trouvé jusque là.

Elle n'est pas parfaite, j'en conviens mais je l'apprécie assez pour sa simplicité.

Cela dit, là où elle me gêne c'est qu'elle ne règle pas un autre problème du système de Magie, à savoir la trop faible puissance des sorts.

Quand on voit que par exemple les sorts d'attaque commun font entre 1 et 2d4 de dégâts et qu'un personnage lambda a en moyenne 30 PV, on se dit qu'il y a problème. Quand on compare ça aux dégâts des armes en combat, on sent qu'il y a malaise...

### **Autre solution : les Relations Père/fils entre les sorts**

D'autres joueurs et Mj's sur le forum ont décidé d'utiliser d'autres solutions... Je les suis volontiers, dans cette tâche ardue, mais plus cohérente...

Voilà donc à ce jour, les résultats des diverses discussions et débats là dessus.

La solution consiste à réhausser les niveaux des sorts, tout simplement.

De quelle manière, c'est ce que je vais essayer de vous présenter.

J'adopterais une présentation familiale, les notions de Famille, de généalogie, de Père, de Fils, sont donc primordiales dans mon exposé...

Le niveau d'un sort est donc calculé de la sorte :

- niveau de départ
- + niveaux apporté par la Généalogie
- + niveaux apportés par les sorts Fils maîtrisés
- + niveau du mage
- - niveau auquel le mage a acquis le sort

En théorie, ça semble simple ; en pratique, ça l'est moins

### **Bonus de généalogie :**

Un niveau supplémentaire si on a au moins un sort dans un cercle inférieur au cercle du sort Père (toujours dans la famille étudiée attention).

Maximum d'un niveau par cercle ainsi obtenu.

### **Sorts fils maîtrisés :**

(cercle) niveaux supplémentaire par sorts fils maîtrisés (pour ceux de cercle 0, on multiplie par 0.5, au lieu de multiplier par 0)

En y réfléchissant la théorie n'est pas très claire non plus, mais attendez les exemples.

Le principe abstrait est le suivant :

Pour bien voir les différentes hiérarchies, il faut se figurer un arbre généalogique, ou Thread sur un forum, avec en haut de l'arbre, le sort Père dont on désire calculer le niveau de départ.

Puis le premier niveau de branches inférieurs, représente le cercle directement en dessous de celui étudié.

Dans ce cercle, on met tous les sorts de la famille qu'on maîtrise.

Puis encore en dessous on met le cercle encore inférieur et tous les sorts qu'on y maîtrise, et ainsi de suite jusqu'au cercle 0...

Plus il y a de niveaux de branches, et plus ces branches sont complètes, plus la hiérarchie est complexe...

Bon je vais prendre un exemple parceque là je sens que je m'embourbe : On va étudier la magie du Feu

Au sein de cette Magie (et de toutes les autres aussi d'ailleurs), on trouve trois familles de sorts : les sorts d'attaque, les sorts de défense, et les sorts neutre.

Jusque là pas de problème, regardez le tableau qui suit...

<b>Magie du Feu</b>	<b>Cercle 0</b>	<b>Cercle 1</b>	<b>Cercle 2</b>	<b>Cercle 3</b>	<b>Cercle 4</b>	<b>Cercle 5</b>	<b>Cercle 6</b>
<b>Attaque</b>	Torches	Fer de Feu	Boule de Feu	Pilier de Feu	Flammes enivrante	Globe	Nuage incendiaire
	Flamme	Flèche de feu	Jet de Lave	Serpentin de feu			Souffle du Dragon
	Flammèches	Disques de Feu	Lave				
		Etincelle de Lave	Boules dansantes				
<b>Défense</b>	Protection contre le feu		Sphère de Feu	Mur de flammes			
			Globe de Feu				
<b>Neutre</b>	Contrôle des feux	Gardien du Feu	Yeux de braise	Flammes captivantes	Etincelle		
	Embrassement	Esprit du Feu					
	Brume	Feu divinatoire					

Si on regarde bien, on voit que la famille des sorts d'attaque est plus développée que celle des sorts de défense ou des sorts neutres.

C'est normal, car on étudie les généalogies des familles de la Magie du Feu, qui est par nature une magie très offensive.

On va s'intéresser maintenant à la famille d'attaque.

Pour cela, reprenons notre exemple de Bob le mage du feu.

Retour dans le passé, Bob est niveau 5, il vient tout juste d'acquérir Boule de Feu, et a dans la

famille offensive, les sorts Flammes(C0), torches (C0), disques de Feu(C1).

Il en a d'autres, mais ce ne sont pas des sorts offensifs du Feu, donc on n'en tient pas compte.

Calculons avec ce système, le niveau de départ de Boule de Feu qui est alors considéré comme le Sort Père (c'est le sort qu'on étudie) :

1/ Boule de Feu est un sort de cercle 2 : en dessous se trouvent le cercle 1, et encore en dessous, le cercle 0.

On regarde notre tableau, et on constate que Bob possède dans le cercle 1, un sort "fils", et dans le cercle 0 deux sorts "petit-fils".

Son Bonus de généalogie pour Boule de Feu, est donc de 2 niveaux.

2/ Ensuite, Bob maîtrise trois sorts fils, disques de feu, tout d'abord, qui est du cercle 1, et flammes et torches, qui sont du cercle 0.

Chaque fils apporte au sort père un bonus de (cercle) niveau, à l'exception des sorts fils de cercle 0 qui apporte 0.5 niveau.

Le bonus de filiation de Bob pour boule de Feu est donc de  $1(\text{disque de feu est cercle } 1)+0.5+0.5$  (chaque sort de cercle 0 apporte un bonus de 0.5 niveaux, soit un total de deux).

Le bonus de filiation est donc de 2 lui aussi.

La complexité de la généalogie est donc de 4.

Bob a donc Boule de feu à un niveau de :

- 1 (niveau de base)
- +2 (généalogie)
- +2 (filiation)
- +5 (niveau du mage)
- -5 (niveau auquel le mage a acquis le sort)

Boule de Feu est donc un sort de niveau 5, mais attention, seulement pour Bob.

En comparaison, à ce niveau là, calculons le niveau de disques de feu (qui est pour le calcul le sort Père, car c'est le sort étudié)

- 1 (niveau de base)
- +1 (généalogie, Bob a des sorts de cercle 0)
- +1 (filiation, bob a deux sorts de cercle 0, donc, le bonus est de  $0.5*2$ )
- +5 (niveau du mage)
- -2 (niveau auquel le sort a été acquis)

Disques de Feu a donc un niveau de 7 pour Bob.

Maintenant voyons s'il n'y a pas déséquilibre entre ces deux sorts comme on l'a vu précédemment.

- Boule de feu fait  $1d4+1d4$  par niveau supplémentaire au niveau de base, et porte à 10 mètres par niveau.

- Disques de Feu fait  $1d4+1d4$  par 2 niveaux supplémentaires au niveau de base et porte aussi à 10 mètre par niveau.

Ainsi, Boule de Feu pour Bob fait  $5d4$  de dégâts, disques de Feu fait lui  $4d4$ .

Boule de Feu est naturellement plus puissant, toutefois l'écart n'est que de  $1d4$  car disques de Feu est maîtrisé depuis assez longtemps, alors que Boule de Feu vient juste d'être acquis.

Toutefois le sort est naturellement plus puissant et avec le temps, le deviendra (Boule de feu progresse plus rapidement que disques de Feu).

La portée est en revanche de 50 mètre pour boules de Feu alors que Disques de Feu porte à 70 mètres.

C'est là où l'on voit l'avantage de Disques de Feu : il porte plus loin.

Je refais pas la démonstration avec souffle de Dragon car ça prendrait du temps et je sais pas si ça ajouterait de l'intérêt à la démonstration.

Je pense maintenant qu'avec l'exemple c'est bien plus clair.

Reste à voir si la démonstration sera valable avec les magies autres que celles du Feu. Là seule la pratique nous le dira...

J'aime bien cette solution car en même temps elle permet de rehausser le niveau des dégâts des sorts, et ça me plait.

En effet sans ça, la magie n'a guère d'intérêt :

Elle est dure dans sa progression (les voyages astraux qui ne sont pas à la portée du premier venu) et en plus elle n'est concrètement pas très efficace, du moins pour la magie offensive.

Maintenant, que les niveaux sont réhaussés, elle est plus puissante, et il est donc normal que sa progression soit ardue...