



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Terres du Milieu > Aides de jeu > **Système alternatif de Magie**

Système alternatif de Magie

vendredi 5 juillet 2002, par [Christ@l](#)

Ce texte n'est pas le premier à proposer un système de magie différent de celui proposé par I.C.E., et il n'est certainement pas le dernier.

Dans le n°2 du magazine MultiMondes, un article propose un système de magie alternatif permettant de retrouver l'ambiance de la Trilogie. En parfait accord avec leur point de vue, je décidais de développer mon propre système, basé en partie sur celui de MultiMondes... mais avec quelques chiffres en plus. De plus, je me suis basé sur quelques autres systèmes afin de rendre le mien plus logique, plus "réaliste", tout en permettant d'utiliser les listes de sort proposées dans le livre de règles.

Selon certains joueurs, la magie n'existe pas. Les objets magiques, qui ne sont fabriqués que par les nains et les elfes, sont en réalité le fruit de la perfection que leurs forgerons ont acquis à travers les siècles, grâce à leur incroyable longévité. Mettant tout leur art dans ces choses, ils leur ont transféré un peu de leur essence propre, ainsi qu'une grande maniabilité et une résistance à toute épreuve.

Les sorts à proprement parler sont en réalité une simple manipulation de la réalité. Cependant, il faut savoir que seuls quelques élus sont capables de manipuler la réalité (que l'on peut aussi appeler le Chant d'Eru). A savoir : les Maïar, les Valar, quelques grands elfes de par leur nature... et normalement c'est tout. Pour lancer un sort, ils se concentrent sur leur environnement, écoutent les bruits de la nature, ils finissent alors par percevoir le Chant d'Eru.

Enfin, s'accordant avec celui-ci, ils l'accompagnent dans ses accords, y créent quelques dissonances... C'est à travers ces mêmes dissonances qu'ils parviennent à modifier le Chant, donc la Réalité.

Il ne s'agit donc pas de magie mais de chants. Enfin... c'est une façon de parler. En réalité, les magiciens n'entendent pas ce Chant constamment. Ils doivent s'arrêter et se concentrer pour l'entendre. De plus, pour lancer un sort, ils n'ont pas besoin de chanter. Ils doivent tous user de méthodes qui leur sont propres. Par exemple, les magiciens prononcent des formules, les bardes chantent, les animistes récitent des prières, etc.

Selon d'autres joueurs, la magie existe... mais elle est partout. C'est une force omniprésente (un peu comme... la "Force") qui régit toutes les lois de l'univers.

Bref, quels que soient les points de vue, le résultat est le même. Il s'agit de manipuler une force omniprésente, qu'il s'agisse du Chant d'Eru ou de La Magie.

Les règles

Dans les Terres du Milieu, tout le monde peut s'initier à la magie, qu'il s'agisse des scouts, des combattants, des rangers, des bardes, des mages (encore heureux !) ou des animistes.

Ces personnages, n'étant pas spécifiquement tournés vers la magie, sont obligés de préciser, au moment de leur création, s'ils souhaitent pratiquer la magie ou non. S'ils veulent avoir accès à la magie, ils doivent utiliser un point d'historique. Cela signifie que durant leur jeunesse, ils ont passé du temps sur



L'étude de la magie et qu'à présent, ils sont capables d'évoluer avec. Cette règle s'applique uniquement aux scouts, combattants, rangers et bardes.

A présent, le joueur doit inscrire une nouvelle compétence secondaire à son personnage : Pouvoir. Il s'agit d'une nouvelle compétence de magie, en plus de *Lecture des runes*, *Utilisation d'Objets* et *Direction de sorts*.

Les compétences de magie

Concernant les compétences de magie, une petite étude s'impose.

Lecture des runes : cette compétence permet à un personnage de décrypter un parchemin magique et d'en utiliser le sort. Alors ici, je retiens l'attention du MJ. A ma connaissance, il n'y a pas de parchemins magiques dans les Terres du Milieu. C'est donc au MJ de décider s'il veut utiliser cette compétence ou non. S'il n'en veut pas, il faut qu'il pense à diminuer le nombre de Points de Développement reçus par un personnage dans le domaine de la magie lorsqu'il passe un niveau. Cette compétence n'existant plus, rien ne peut donc plus lui être assignée. Dans le cas où un MJ décide de supprimer cette compétence, voici les nouveaux chiffres pour le tableau TGC-4 TABLE DES POINTS DE DEVELOPPEMENT :

CATEGORIE DE COMPÉTENCE	GUERRIER	MAGE	ANIMISTE	SCOUT	RANGER	BARDE
MAGIE	0	4	1	0	0	2

Utilisation d'objets (magiques) : permet à un personnage d'identifier les pouvoirs d'un objet magique lorsqu'il en trouve un. S'il réussit l'épreuve (difficulté selon le MJ), il saura désormais quels pouvoirs sont contenus dans l'objet et il pourra l'utiliser. Nota : pour utiliser un objet identifié, c'est la même compétence. S'il n'y parvient pas, il ne pourra en aucun cas se servir de l'objet.

Direction de sorts : sert à lancer des sortilèges tel que décrit dans le livre de règles.

Sorts de base : cette compétence n'est pas vraiment considérée comme une compétence de magie, mais elle sert néanmoins à lancer des sortilèges de base. Impossible à développer, elle représente la capacité naturelle à lancer des sorts non-offensifs.

Les trois compétences citées ci-dessus (la 4ème non comprise) servent à UTILISER la magie, mais elles ne permettent en aucun cas de remplacer la compétence secondaire POUVOIR citée plus haut. Voici comment utiliser cette compétence :

POUVOIR est la compétence qui prouve que le personnage a bien appris les rudiments de la magie dans sa jeunesse. A présent, c'est à lui de développer ce savoir. A la création d'un personnage - et à chaque fois qu'il passe un niveau - le joueur peut assigner à son PJ un certain nombre de Points de Développement à chacune de ses compétences. Et bien il n'en reçoit aucune à assigner à POUVOIR. En fait, étant donné qu'il s'agit d'une compétence secondaire, il doit dévier des points de développement d'autres compétences pour les mettre dans le POUVOIR.

Note importante : étant donné la rareté de la magie, il faut DEUX points de développement d'une autre compétence pour augmenter le Pouvoir d'UN point. C'est le seul moyen de gagner des points dans cette aptitude. De plus, on ne peut pas augmenter le Pouvoir de plus de deux degrés par niveau. Cette règle est aussi bonne pour les degrés de développement durant l'adolescence.

Le développement de la compétence POUVOIR

La ligne de Pouvoir est représentée comme suit :

COMPETENCE SECONDAIRE



Lorsqu'un joueur transfère 2 points de développement d'une autre compétence vers la compétence Pouvoir, il le note comme suit :





Et il fera ainsi à chaque fois qu'il passera un niveau d'expérience. Cependant, le développement est différent pour les 5 dernières cases. Dans leur cas, transférer 2 points ne donne que 1/2 point. C'est représenté ainsi :



Une case à demi cochée ne donne aucun point de pouvoir. Afin de la cocher entièrement, il faut lui transférer 2 degrés supplémentaires. L'exemple précédent dénombre 10 points de pouvoir, l'exemple suivant en dénombre 11 :



Toutes les autres compétences de la feuille de personnage fonctionnent selon un système de pourcentage, chaque degré de compétence conférant 5% (et 2% pour les cinq derniers carrés). La compétence Pouvoir est différente. Chaque carré représente ici 1 POINT DE POUVOIR ET 1 POINT SEULEMENT ! Et c'est bon pour les 15 carrés de cette ligne. Ainsi, même le sorcier le plus évolué ne pourra jamais excéder les 15 points de pouvoir. Dans le cas où cela arriverait, cela se présenterait ainsi :



Ce personnage aurait donc 15 points de pouvoir, c'est le maximum que le corps d'un elfe d'Aman ou d'un mortel (humain, dúnadan, nain ou hobbit) peut contenir.

Acquérir des listes

Le système d'acquisition des pouvoirs se fait de façon ordinaire. Chaque niveau, le personnage reçoit un certain nombre de degrés à assigner à des listes de sorts. Chaque degré correspondant à 20 %, les listes de sorts sont très vite assimilées.

Nota : un personnage ne peut pas tenter d'apprendre une nouvelle liste de sorts s'il n'est pas parvenu à acquérir la liste précédente.

Le niveau du personnage indique le niveau

maximum du sort qu'il peut lancer dans les listes qu'il connaît. De plus, il est limité aux listes qui sont décrites dans sa classe de personnage, au début du livre de règles.

Pour lancer un sort

Lorsqu'un personnage lance un sort, il doit dépenser des Points de Pouvoir (PP).

Le joueur choisit un sort dans les listes auxquelles il a accès, puis il dit au MJ ce qu'il souhaite faire exactement. Là, c'est au MJ de jouer : il faut déjà jauger la force du sort, ensuite, il faut jauger l'effet sur le déroulement normal de l'histoire.

Si le sort est petit et sans effets sur l'histoire, il ne lui coûtera qu'un point de pouvoir.

Si le sort est plus gros et que son effet sur le déroulement de l'histoire est important, ça risque de lui coûter beaucoup plus de points que cela. Le tableau ci-dessous donne une idée des dépenses en points de pouvoir :

Etendue du sort	Effet sur l'histoire en cours	Suggestion de dépenses
Petite, réduite, quasi-inexistante	Aucune	1
Peu importante	Aucune	2
Importante	Aucune	3
Très importante	Aucune	4
Peu importante	Peu conséquent	5
Importante	Peu conséquent	6
Très importante	Peu conséquent	7
Importante	Conséquent	9
Très importante	Conséquent	12
Importante	Très important	16
Très importante	Très important	18



Très importante	Destin radicalement modifié	20
-----------------	-----------------------------	----

En usant d'expression telles que Important ou Très important, je veux dire Ayant de l'ampleur ou Très impressionnant. Mais tout ceci n'est que suggestions, c'est au MJ de tempérer...

Concernant les petits sorts à usage permanents (comme s'éclairer), le MJ pourra demander une dépense de 1 point par heure.

Les objets magiques

Les objets magiques sont en réalité des objets d'une si grande facture, d'une si grande qualité qu'ils ont hérité de la personnalité de leur forgeron. Par exemple, un elfe bon, très grand forgeron (comme Celebrimbor) qui fabriquera un objet, y transmettra toute sa force et son courage. L'objet lui-même, héritier de ces caractéristiques, sera aux yeux d'un peuple non-initié, magique. Normalement, pour les PJ, il est impossible de fabriquer des objets magiques.

Cependant, un MJ tolérant pourra l'accepter malgré tout. Dans ce cas, il faut un minimum de 30 dans un art pour savoir fabriquer des objets aux manifestations magiques. De plus, au moment du jet, il faudra obtenir 210 % au minimum. En fait, il faut atteindre un tel degré de savoir-faire que seuls les nains et les elfes, de par leur immense longévité, se sont révélés capables de faire de tels choses.

Petit rappel : un PJ tombant par hasard sur un objet magique devra faire un test d'Utiliser Objets pour connaître ses effets. De plus, s'il s'agit d'un effet à déclencher, il lui faudra faire un nouveau test à chaque usage.

Dans J.R.T.M., certains objets sont appelés Multiplicateurs de Pouvoir, d'autres sont des Additionneurs de Pouvoir. Les modifications qu'ils apportent se font sur le chiffre de base de la compétence POUVOIR.

Concernant les Additionneurs de Pouvoir, il s'agit d'objets possédant leur propre réserve de Points de Pouvoir. Lorsque le PJ veut lancer un sort, il doit avant tout décider dans quelle réserve il pioche le ou les PP : sa propre réserve ? Celle de l'objet ? Les PP dépensés à partir d'un objet se récupèrent indépendamment de ceux du porteur. Ils reviennent à raison d'un point pour 8 heures de non-utilisation.

Pour les Multiplicateurs de Pouvoir, ils multiplient directement le nombre de PP du porteur (le total de départ, pas le total actuel). Concernant la récupération des PP, si le porteur se repose 8 heures, il récupère 1 PP au total, sa réserve et celle de l'objet confondus.

La récupération des points de pouvoir

Pour récupérer les points de pouvoir, il faut pouvoir dormir et/ou se reposer 8 heures d'affilée sans être dérangé. Alors seulement, le personnage pourra récupérer 1 point de pouvoir.