



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Rolemaster > Suppléments > Livres édition RMFRP >

Fire & Ice



Fire & Ice

dimanche 1er septembre 2002, par [Sigfrid](#)

De la théorie

Quelques pages pour pouvoir découvrir la théorie de la magie élémentaire. Comment elle fonctionne, les différents niveaux de "pureté" des éléments, comment le tout peut s'intégrer à votre univers de jeu, les caractéristiques des éléments et la description (brève) des plans de chaque élément.

C'est sympathique, la théorie tient debout et donne envie de l'appliquer. Le nombre d'éléments est de 6, plus 2 autres induits par ces premiers. Je ne donne pas de nom, c'est fait exprès... Cette partie pourrait très bien n'être connue que du MJ et il serait dommage que les joueurs un peu curieux ne découvrent cela...

Cette partie est relativement courte (7 pages), même si elle est suffisante pour présenter la théorie. Le tout est suivi un peu plus loin dans l'ouvrage de 4 pages traitant de l'interaction des éléments entre eux et des situations de conflit (quel élément prend le pas sur l'autre).

A l'instar de la magie d'Arcane, le fait de manipuler les éléments dans leur forme la plus pure corrompt l'environnement. Une petite dizaine de pages (tables à l'appui) parlent de tout cela

De la technique

Après cette mise en bouche, vous allez avoir droit de découvrir les nouvelles professions liées aux éléments. Rien d'excessif, mais 4 professions supplémentaires tout de même avec :

- Elementalist - Pas seulement un magicien standard, mais un magicien très spécialisé dans un élément

en particulier. Utilisateur pur de l'Essence.

- Elemental Priest - Vénère et sert les seigneurs de chaque élément. C'est un vrai prêtre, utilisateur pur du Channeling.

- Elemental Champion - L'équivalent du paladin, mais le champion défend les seigneurs élémentaires. Semi utilisateur, donc ça combat et ça lance des sorts. Pas mon préféré, mais ça a l'air efficace (un peu trop...)

- Arcane elemental - L'équivalent des arcanistes pour les magiciens " standards ". Il manipule les éléments dans leur forme la plus pure (ou presque). Presque un peu trop grosbill. Dommage que les listes de sort soient un peu trop axées sur le combat, il y aurait peut-être eu des choses plus intéressantes à faire avec.

Bien entendu, toutes les nouvelles listes de sorts associées à ces professions (33 au total). Huit nouveaux Training Packages surtout utiles pour les Elementalist, ainsi que 2 listes de sort sous forme de Training Package.

Des créatures

Normal, ça c'est fait pour rendre la vie encore un peu plus dure à vous joueurs. Les gros dragons présents dans le premier Elemental Companion ont disparus. Ils ont certainement été jugés trop " violents "... Mais pas d'inquiétude, il reste de quoi faire et ont été remplacés par une version plus modeste, mais néanmoins... enfin, qui peut faire mal. A ce propos, un petit chapitre traite des dragons, de la théorie de leur création et de leur composition (toujours très orienté Eléments). On passera rapidement sur les " Elemental Lords " (niveaux 200), à moins que vos joueurs aient



l'habitude de se faire des divinités au petit déjeuner... Ca ce n'était pas indispensable.

En vrac

Création d'enchantement sur les objets, tables de dégâts pour les différentes formes d'attaque de chaque éléments et les 2 nouvelles tables de critiques pour les 2 nouveaux éléments induits par les 6 éléments classiques.

En résumé

A priori, plutôt une bonne extension dans l'ensemble. Moins décevant que l'Arcane Companion de RMSS qui me laisse toujours un goût d'inachevé, mais on se dit qu'il y aurait tout de

même eu moyen d'aller y creuser l'idée encore un peu plus loin. Un chapitre sur les rituels et moins de listes de sorts axées sur le combat auraient été une bonne chose (surtout pour l'arcane elementalist). Reste à tester tout cela dans la pratique, notamment au niveau des nouvelles professions. Si vous décidez de ne pas intégrer la théorie proposée dans cet ouvrage pour votre monde actuel, vous pourrez toujours le garder sous le coude pour une autre occasion sur un univers de jeu plus spécifique. Il n'est pas toujours évident d'apporter des modifications au fonctionnement de la magie (pas mal de répercussions au niveau de l'Essence et un peu moins sur la Théurgie) une fois que cela est déjà défini pour vous, vos joueurs et l'organisation de votre monde.

Donc, une bonne extension, mais pas forcément utilisable partout.