



## Le Mage et sa Source

d'après "La Tapisserie de Fionavar"

samedi 30 janvier 1999, par [Sigfrid](#)

Voici une aide de jeu qui propose une petite nouveauté au niveau de la magie. En fait, il s'agit d'une adaptation de la façon dont est décrite la magie dans la "Tapisserie de Fionavar" de Guy Gavriel Kay. Vous pouvez le voir comme un ajout par rapport à la magie plus traditionnelle de Rolemaster, une autre école de magie en somme. Ceci dit, vous pouvez également vous en servir comme base unique pour les jeteurs de sort et remplacer ainsi une partie du système de Rolemaster. A votre guise...

### Du fond...

Dans Rolemaster, la magie est divisée en trois pouvoirs principaux ; l'Essence, la Théurgie et le Mentalisme. Une définition de ces trois termes est donnée dans les règles, mais également dans la section "RM Alternatif" de cette rubrique (au chapitre magie). Je vous engage à aller vous y rafraîchir la mémoire...

Un quatrième royaume, qui est en fait l'ensemble des trois premiers, existe sous le nom de magie d'Arcane. Une magie ancienne, brute, puissante mais un peu chaotique.

Pour ceux qui possèdent le "Essence Companion" (celui du RMSS), vous y avez découvert différentes écoles de magie (Crystalist, Herbalist...), toutes basées sur l'utilisation du pouvoir existant en toute chose. Pour lancer un sort, le mage concentre les flux d'énergie en lui même afin de les forger et de créer l'effet désiré. Il possède le Savoir et le Pouvoir. Il connaît les sorts et la façon de les faire (le Savoir), mais il est à même d'utiliser l'énergie environnante, de la concentrer et de la façonner pour arriver au résultat voulu (le Pouvoir).

Dans Fionavar, le Savoir et le Pouvoir sont séparés ! Le Savoir est détenu par les mages, mais seuls les non utilisateurs de sort possèdent le Pouvoir. Pour pouvoir utiliser la magie, chaque mage doit donc

être accompagné d'une Source dans lequel il va puiser l'énergie nécessaire pour lancer son sort. Cela ressemble au principe de la Théurgie, où jeteur de sort peut utiliser la magie grâce aux pouvoirs de son dieu. On peut également voir la Source comme le catalyseur du mage pour l'utilisation de l'Essence. Après tout, l'Essence est en toute chose, elle fait parti de l'environnement, il faut juste pouvoir la canaliser.

On comprend pourquoi un mage a besoin de sa source, sans elle il ne pourrait rien faire mais pourquoi une personne accepterait de devenir la source d'un mage ? A priori, la source a moins besoin du mage qu'il n'a besoin d'elle. Ceci dit, si une personne sert de source de pouvoir au mage, le mage est également là pour la protéger ! C'est dans l'intérêt du mage de le faire car sans sa source, il n'est plus rien... Il est parfois bon d'avoir un magicien à ses côtés pour protéger ses arrières.

Maintenant, vos aspirations sont peut-être plus nobles et un mage pourrait fort bien vous aider à atteindre votre but... A vous de voir ce que vous pourrez tirer de cette alliance "pour la vie".

Quelques précisions importantes :

1. La source n'est pas l'esclave ou le serviteur du mage, elle est son égal, elle est son complément !



2. Un mage ne peut se lier qu'à une source dans sa vie, et réciproquement. Que celle-ci meurt et le mage peut se recycler dans des carrières d'érudit...
3. Si le mage ou la source meurt le lien se rompt. Toute résurrection ne rétablira pas ce lien...
4. C'est la source qui accepte ou non le lien, mais une fois accepté, c'est le mage qui a le pouvoir de stopper son acte. La source ne peut plus lui refuser son pouvoir une fois le lien établi. Au magicien donc de faire attention à ne pas vider sa source.

**Note à propos de ce point :** Un certain code régit cette relation, la source ne doit jamais trahir son mage si celui-ci est dans le besoin. Quelque soit l'usage que fait le magicien de ses sorts, la source ne doit pas lui refuser son pouvoir si elle le met en danger ! C'est dans Fionavar, mais cela peut être un petit garde-fou contre le caprice possible de certaines sources.

La personne qui sert de source est très importante, ne négligez pas cette partie. Cela peut très bien faire l'objet d'une quête de chaque magicien pour trouver LA personne qui va lui fournir son pouvoir. Les deux personnages devront être très liés et avec des buts communs pour que cela puisse fonctionner. Voyez cela comme quelque chose d'aussi subtil que de trouver la personne avec qui l'on va partager sa vie. Les deux personnages devront se faire confiance, devront être complices et devront s'apprécier profondément pour faire fonctionner ce duo (les personnages j'ai dit, pas forcément les joueurs !).

A défaut d'avoir fait jouer une aventure à ce propos, insistez pour que chacun des deux personnages développent un background assez complet sur ce point ! Ils devront bien sûr le faire ensemble...

## ... Et de la forme !

Techniquement parlant, comment utiliser cette possibilité ? Pour la source, il faut chercher autre chose que les points de pouvoir (PP) pour quantifier la puissance disponible, car les PP sont l'apanage

des jeteurs de sort et le coût de développement est prohibitif pour les non utilisateurs. En fait, on peut se servir des Points de fatigue (Exhaustion Points - p.86 RMSR) dont la quantité est définie par :  $40 + (3 \times \text{Co Stat-Bonus})$ .

Si par malheur, la demande provenant du mage est si forte que le nombre de points de fatigue (PF) tombe à zéro, alors, et sous réserve d'un jet de résistance de la source sous  $\text{Co} + \text{SD} + \text{SD}$  (les bonus...), le mage puise dans les points de Constitution (temporaires) de sa source. Considérez le jet de résistance comme de niveau égal à celui du sort.

Pourquoi ce jet de résistance ? Le Co représente la capacité physique à résister à cette quasi vampirisation. Deux fois le bonus de SD, pour simuler la volonté de la source à toujours vouloir approvisionner son mage en pouvoir.

Si ce jet échoue, la source s'écroule d'épuisement jusqu'à ce que son taux de fatigue remonte d'au moins 25% de ses PF. Bien entendu le sort en cours ne peut plus être alimenté et s'arrête.

On peut s'apercevoir avec ce système que les PF peuvent aller entre 10 et 82, avec une moyenne tournant autour de 55 (si on a 90 en Constitution...). Cela laisse de la marge, surtout à bas niveau, me direz-vous... Pas tant que ça en fait car il existe un effet pervers provenant du mage...

Du côté du mage, voici comment procéder. Il existe la compétence Power Manipulation \* Channeling qui correspond plutôt bien au but recherché. Quelques modifications néanmoins :

1. La source n'a pas besoin de développer la compétence Channeling. Elle a un rôle passif dans l'utilisation et le calcul des PF dépendent de la compétence du mage.
2. La mage doit toujours investir dans cette compétence s'il veut éviter de trop fatiguer sa source.

Je disais que la source a un rôle passif dans sa dépense de PF... Je suis parti du principe que la source accepte ou refuse d'accorder son pouvoir au



mage avant de lancer le sort. Par contre, une fois que c'est parti, ce n'est que le mage qui décide quand arrêter. Le flux magique est trop intense et trop incontrôlable pour la source une fois qu'elle en est traversé. Cependant, et c'est là où la compétence Channeling a son importance, le mage a besoin d'une certaine quantité de pouvoir pour lancer un sort donné. Un sort de niveau 10 nécessite 10 PP, mais cela ne veut pas dire que la source ne dépensera que 10 PP ! Tout dépend de cette compétence Channeling... En fait, la dépense est inversement proportionnelle à la compétence.

### **Explication :**

1. Dans la règle à propos du Channeling (p.182 - RMSR), il est dit que le mage qui décide d'envoyer des PP à un autre mage choisi le nombre de PP qu'il investit. Ex : il choisi d'envoyer 20PP.
2. Le nombre de PP réellement transmis dépendent de la compétence de l'envoyeur. S'il a 25%, il ne transmettra que 5PP, s'il a 100% il transmettra les 20PP.
3. Au final, le mage à la réception reçoit ce total également modifié par sa compétence. Si le premier lui a transmit 5PP et qu'il possède 50% en Channeling, il ne recevra que 2.5PP (arrondi à 2). Si c'était 20, il en recevra donc 10.

Dans le cas du mage et de la source :

1. La source accepte que le mage puise en elle. A noter que la source ne peut pas limiter son pouvoir, elle s'ouvre complètement.
2. Le mage veut lancer un sort de niveau 8, qui ne nécessite normalement que 8PP de dépense. Il possède 75% en Channeling.
3. Le mage jette son sort et la dépense de PF (points de fatigue) de la source est égale à  $8 + 25\% = 10$  PF (c'est inversement proportionnel). On arrondi en dessous en cas de besoin...

En fait, le mage puise ce dont il a besoin pour faire fonctionner son sort, quelque soit la dépense qui en résulte à l'autre bout. Bien entendu, tant que le mage ne possède pas 100% en Channeling, il y aura du gaspillage et il fatiguera d'autant plus sa source que sa compétence sera faible (s'il n'a que 5% ;  $8 + 95\% = 15$  PF !!!). Bien entendu, cela ne sera pas trop visible sur des sorts de faible niveau, mais plus on monte...

Amusez-vous bien à tester cette nouveauté ! Comme d'habitude, votre avis m'intéresse, pensez donc à prendre quelques petites minutes pour me dire ce que vous en pensez !

La complicité du mage et de sa source peut créer d'intenses moments de "roleplaying" en cours de jeu. Autant en profiter...