



Magie et Terres du Milieu

Précisions techniques

lundi 4 juin 2001, par [Guillaume](#), [Sigfrid](#)

Avant propos

Le plus grand tord que l'on peut donner à ICE est de n'avoir pas suffisamment adapté son système de magie lors de l'édition de JRTM. Ce que cet article se propose de faire, c'est d'approcher le problème sous un autre angle en repartant du système complet de Rolemaster. Point de nouvelles règles ou de nouveau ajouts, juste une adaptation de l'existant pour le faire coller du mieux possible au monde.

Je rappelle que malgré cela, chacun est libre d'appliquer les règles qu'il souhaite avec ses joueurs. Cet article n'est qu'un point de vue parmi d'autres pour ceux qui aiment respecter l'ambiance des Terres du Milieu.

Les différents types de magie

La magie brute des Valar

La magie à la base vient d'Eru (Illùvatar), elle fait partie de lui. Les Ainurs en héritèrent, ainsi que ceux qui descendirent sur Eä (les Valar), le monde ainsi créé par les chants et symphonies des Ainurs et d'Illùvatar.

Ainsi, les Valar pratiquent une magie pure, proche de celle que l'on a communément l'habitude de voir dans nos mondes fantastiques. Que l'on appelle cela " chants " (dans le Silmarillion) ou « sorts » (dans les livres de JdR), c'est pareil. A la base, cela reste de la magie.

La magie pratiquée se fait en symbiose et en accord

avec les thèmes d'Illùvatars, tout se qui s'en décale se rapproche du chaos et des thèmes de Melkor qui fut appelé Morgoth sur les Terres du Milieu. La magie pratiquée par les Valar n'est pas destructrice (le cas de Melkor est tenu à part). Les thèmes d'Eru sont constructifs et pour le bien des peuples, en rien pour un développement personnel.

Mais les Valar ne sont pas les seuls êtres capables de pratiquer cette magie puisque leurs serviteurs, les Maiar, le peuvent également. Melian où même Sauron en sont la preuve. Par certains passages du Silmarillion, on peut s'apercevoir que les elfes, du moins les Calaquendi (ceux qui ont vécu sur Aman et vu la lumière des Arbres de Valinor) sont également capable de magie. Le meilleur exemple est celui avec Finrod Felagund lorsqu'il fût opposé à Sauron à Tol-in-Gaurhoth (ex. Tol Sirion). Les Calaquendi ayant vécu au contact des Valar et/ou Maiar à Valinor, ces derniers ont pu leur apprendre de nombreuses choses, ainsi que leur insuffler une part des chants d'Eru. On peut voir cela comme une sorte de sanctification qui leur permet d'user de la magie.

La magie Alchimique

Ce type de magie est visiblement très répandu chez la plupart des peuples elfiques (encore une fois ceux qui sont allés à Aman) ou les Naugrim (qui ont été créés par Aulë). Parmi ceux qui maîtrisent le mieux l'art de la magie alchimique, on peut citer les Noldor, les préférés parmi les elfes de Aulë et aussi les plus doués des Eldar. Palantir, Silmarils et autres épées enchantées sont les témoins de cet art magique.



NB : Le terme « alchimique » correspond à celui que l'on trouve dans les règles de Rolemaster, c'est à dire l'art et la manière de fabriquer des objets et de leur implanter des sortilèges ou des propriétés magiques.

La magie indirecte

Autant au premier et second âge, la magie est relativement libre et les personnes en ayant la possibilité peuvent la pratiquer, autant c'est beaucoup moins évident au 3ème âge. Même les êtres ayants des pouvoirs comme Gandalf ou Galadriel utilisent des objets comme catalyseurs pour le lancement de leurs sorts. Gandalf possède son bâton et Galadriel possède Neyna, l'anneau de l'eau (non corrompu par Sauron). Ces objets sont les reliques d'une époque passée et possèdent encore en eux le pouvoir des chants d'Eru alors que le reste du monde se meurt aux Premiers Nés et que Valinor a disparu de la surface d'Eä. Seuls restent les hommes et si peu de personnes ayant vu la lumière des Arbres. On limitera donc la magie à cette époque là, la faisant transiter par des artefacts.

n'est rien compare aux pouvoirs des Calaquendi.

Donc, pour arriver a jouer un " lanceur de sort " sur les TdM, il faut :

- Etre un Noldor et pouvoir justifier le fait d'être encore au niveau 1 après un certain nombre d'années passées (normalement on est suppose jouer au Troisième Age) entre la fuite d'Aman et la période de jeu sans avoir gagné un seul niveau,
- Etre un Teleri de Doriath,
- Etre un Dunedain,
- Etre un Nain.

Bien évidemment, il est tout a fait possible d'être descendant d'une personne ayant fait partie d'un des groupes ci-dessus. Mais dans ce cas, on peut considérer que le pouvoir se dilue, et en gros on peut considérer que la capacité à lancer des sorts est divisée par deux toutes les 2 générations pour les Elfes ; par 2 toutes les 5 générations pour les Dunedains dans un milieu ou des mariages hors Dunedains sont courants ; par deux toutes les 10 générations pour les Dunedains quand la lignée est entièrement Dunedaine.

Qui peut pratiquer la magie ?



Si l'on considère que la magie a été insufflée aux Premiers Nés par les Valar et les Maiar, les personnes ayant possibilité de faire de la magie sont ceux qui ont été à Valinor :

- Tous les Vanyar,
- Tous les Noldor nés avant le massacre d'Aqualondë,
- Tous les Teleri ayant survécu au massacre d'Aqualondë.

Il faut tout de même noter plusieurs exceptions :

- Les Teleri de Doriath, qui ont reçu leur magie de Melian,
- Eol qui a découvert tout seul l'art de la forge,
- Les Nains qui ont reçu leur pouvoirs de Aulë,
- Les Dunedain ont reçu quelques pouvoirs, mais ce

Professions de Rolemaster et les TdM

Ne sera évoqué ici que les professions que l'on peut trouver dans le livre de base du RMSS ou dans le livre de base du RMFRP et de l'extension Character Law.

Premier point à régler de façon assez simple, le cas des non-utilisateurs de sort. Fighter, thief, rogue et layman sont les bienvenus. On oubliera le Warrior monk au passage, on n'est pas à Legend of the Five Rings ici !

Autre point assez rapide à régler, le cas des utilisateurs pur de magie. Au risque d'en décevoir certains, les utilisateurs pur de magie n'ont pas leur place parmi les joueurs. Ils auraient plus leur place parmi les Valar, Maiar et sont typiquement des Istari (qui sont des Maiar...). Donc, exit les Magiciens, Illusionnistes et autres Animistes ou Mentalistes ! Si vous tenez vraiment à en faire jouer, pourquoi ne



pas plutôt passer sur Paorn ou Shadow World ?

Les semi-utilisateurs de magie peuvent servir tel quel, avec ou sans les listes de sort en fonction du fait que l'on incarne un personnage éligible à faire de la magie ou non. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, un semi-utilisateur sans ses sorts ne perd pas complètement d'intérêt par rapport au non-utilisateurs (à une ou deux exception près). Voici un petit tour des possibilités :

- Ranger : Il y ont bien entendu leur place, avec ou sans leurs sorts, sinon que deviendrait l'Arthedain ! Et puis ils sont imbattables en extérieur (à part par les Animist qui sont des utilisateurs purs de magie).
- Paladin : D'un usage plus contestable sur les TdM. Le paladin défendant sa foi et la religion n'étant pas spécifiquement développée sur les TdM, ils ne devraient pas forcément y être autorisés. Cela dit, on peut voir le paladin comme un chevalier défendant avec ardeur tout ce qui peut avoir trait à la grandeur de Valinor (s'il en a connaissance, c'est à dire s'il n'est pas un humain au 3ème âge) et aux anciens rois elfes.
- Monk : Pas d'arts martiaux sur les TdM... Même remarque que pour le Warrior Monk, donc...
- Dabbler : Il s'agit de l'exception évoquée plus haut... Le Dabbler sans ses listes de sort ne peut pas concurrencer un Thief ou un Rogue. Pas trop d'intérêt à l'intégrer donc.
- Bard : Que ferait-on sans la douce musique et les poèmes des bardes ! Gardiens des légendes passées ou des héros à naître. Indispensable, avec ou sans ses sorts, ce n'est-ce que pour le roleplay.
- Magent : Là encore, le Magent sans ses listes de sorts se débrouille un petit peu moins bien qu'un Thief. Pas absolument indispensable donc, d'autant que la profession aurait plus sa place dans le camp d'en face.

Les utilisateurs hybrides sont des cas un peu particuliers. L'utilisation de la magie leur est importante, ce qui fait que l'on doit les restreindre à des personnages ayant été à Valinor (Elfes donc...) ou en Doriath. Les Healers ont donc leur place parmi les Calaquendi. Par contre, vous pouvez oublier les Sorcerers si vous ne jouez pas du côté de Sauron ou de Morgoth, ce n'est pas dans les harmonies

d'Illuvatar un tel état d'esprit... Le Mystic n'a pas trop grand chose à voir dans tout cela, vous pouvez l'oublier pour les TdM.

Nous avons également parlé des Alchimistes dans la première partie... Hélas, à part dans la seconde édition de Rolemaster, ou peut-être dans l'Alchemist Companion, il n'y a pas de fiche de personnages pour cette profession là. A vous de l'adapter, mais vous pouvez tout aussi bien intégrer les possibilités (en terme de liste de sorts) des Alchimistes à vos autres personnages. Après tout, les grands créateurs Noldor étaient aussi de grands guerriers.

La règle de restriction

Si vous ne connaissez de Rolemaster que les livres de la seconde édition (celle en français), ou si vous ne connaissez que le livre de règles de la première édition de JRTM (celle dans la boîte), vous n'êtes peut-être pas au courant. Il existe une règle très bien adaptée à des univers du type de celui de JRR Tolkien. Cette règle permet de restreindre la magie " naturellement ", sans décision d'interdiction autoritaire. On peut très bien la coupler (et je vous le conseille) avec les restrictions liées aux professions du chapitre précédent.

Quel en est le principe. Et bien, après tout sort lancé il faut faire un jet pour vérifier que le sort n'a pas été détecté par les forces obscures (Sauron ou autre Nazghûl). Chaque catégorie de sort a des facteurs de difficulté différents en fonction de leur visibilité. Les sorts offensifs ayant les plus gros malus et les sorts informatifs ayant les plus faibles. En cas d'échec, et bien il y a de très fortes chances pour que le lanceur de sort soit repéré par le nécromancien et qu'il soit rapidement poursuivi par des troupes de Sauron. " C'est quoi cette ombre noire qui arrive ? ". Ça fonctionne à merveille et c'est complètement dans l'esprit du monde !

A propos, cette règle se trouve dans le Rolemaster Standard Rules (RMSR), qui est l'édition précédente la nouvelle mouture (Rolemaster Fantasy Roleplaying - RMFRP). Autrement, vous pouvez la trouver dans le " Characters Law " du RMFRP. Pour



les possesseurs de la 2nd édition de JRTM, c'est également dans le livre de règles !Voilà, pas besoin de réinventer la roue, c'était déjà prévu par ICE !

Autre règle également très importante, la règle de corruption qui suit celle de détection de la magie. Toute magie offensive ou destructrice est l'œuvre de Morgoth. Employer ce type de magie, c'est sombrer dans la corruption des ténèbres semées par ce Valar déchu sur les TdM. Mais les tests de corruption ne sont pas à faire uniquement lors de lancés de sorts offensifs, contraires aux thèmes d'Illùvatar, mais également lors de lancés de sorts qui contribuent à se mettre dans une position valorisante ou dominante vis à vis d'autres personnes (par exemple un sort de Charisme sur soi pour faire accepter ses points de vue plus facilement). L'égoïsme, le mensonge et le développement personnel par la magie sont également du domaine de Morgoth. Saroumane a bien fini par se faire corrompre, alors méfiance...

Adaptation de la magie au RMSS / RMFRP

Premier point à tenir compte à propos de la magie sur les Terres du Milieu. La magie est un don d'Eru, elle se propage par ses chants et harmonies. En terme technique pour Rolemaster, il faudrait considérer tous les sorts comme émanant du royaume du Channeling, en ignorant donc les royaumes de l'Essence et du Mentalism.

Ceci peut avoir plusieurs répercussions, notamment vis-à-vis des sorts de détection et de suppression des types de sorts des différents royaumes. Certaines listes de sorts, principalement basées là-dessus perdent donc de leur intérêt.

Un autre point important à signaler. Inutile de conserver le sort de résurrection... Les morts passent par les cavernes de Mandos qui se charge de leur garde et ce dernier n'a fait qu'une seule exception ! (cf. Silmarillion).

Voyons en quelques mots, liste par liste, ce qui

conserve un sens en fonction des professions que l'on a gardé.

Ranger

- Inner walls : Pas de problèmes particuliers, elle peut s'utiliser telle quelle.
- Moving ways : Bon, là c'est vous qui voyez, mais je trouve les sorts de " marche sur l'eau " et de " fusion dans les éléments " pas forcément adaptés au monde...
- Nature's guises : Mise à part les sorts concernant les animaux (changement de forme) qui seraient plus adaptés aux seuls Béornides, les autres ne posent pas de problèmes particuliers.
- Nature's summons : A utiliser sans restriction...
- Nature's ways : Même chose, pas de restriction particulière.
- Path mastery : Là encore, les sorts restent dans l'ambiance du monde.

Paladin

- Communion : Les sorts Cancel/Dispel Mentalism et Essence n'ont aucun intérêt si l'on considère que tous les sorts appartiennent aux domaine du Channeling. Ils peuvent donc être supprimés. Pour équilibrer un peu la sorts dans les listes, mettez les sorts de Cancel/Dispel Channeling au rangs de ceux réservés normalement à l'Essence. Ainsi, le sort " Cancel Channeling " n'est plus de niveau 2, mais de niveau 3. Cela évitera d'avoir des trous trop importants dans la liste de sort. Exorcisms : Ici, les démons sont essentiellement les créatures malfaisantes créées par Morgoth, dont font parti les Balrogs.
- Holy arms : Pas de restriction particulière quant à la liste. Par contre il serait peut-être bien de n'autoriser l'usage de cette liste que contre les êtres malfaisants sous l'emprise de Morgoth ou de Sauron. Pourquoi les Valar autoriseraient l'usage de leurs pouvoirs pour combattre des brigands de grand chemins...
- Holy healing : A user sans modération !
- Holy shields : Pas de restrictions.
- Inspiring ways : Là encore, pas de restrictions. Attention cependant à ne pas détourner cette liste pour des ambitions personnelles. Ceci fait parti des



harmonies de Melkor !

Barde

- Controlling songs : Pas de restrictions, c'est aux joueurs de faire attention de respecter les harmonies des chants d'Eru.
- Lores : Pas de restrictions.
- Entertaining ways : Laissez vos bardes mettre un peu d'ambiance...
- Sound control : Pas de restrictions.
- Item lore : Pas de restrictions.
- Sound projection : Pas de restrictions.

Healer

- Blood ways
- Muscle ways
- Bone ways
- Organ ways
- Cleansing
- Surface ways

Pas de restrictions sur toutes ces listes de sorts. Méfiez-vous néanmoins des sorts de haut niveau qui sont peut-être un peu trop puissants. Après tout, parmi les grands héros Elfes qui ont vécu au premier âge, nombre d'entre eux sont quand même décédés de leurs blessures ou du poison.

Concernant les sorts des listes " Open " et " Closed ", autant en restreindre l'usage. Après tout, les personnages susceptibles d'utiliser la magie ne sont pas extrêmement courants et cette dernière n'est pas non plus d'un accès si étendue que cela. De plus, contrairement aux listes de base, ces dernières ne sont pas spécifiquement faites pour coller au background du personnage et compléter ses compétences.

Si malgré tout vous tenez à en ajouter quelques unes, pensez toujours à l'impact que cela peut avoir sur l'ambiance du monde de lancer des sorts aux résultats trop visibles.

Un dernier point concernant les listes de l'alchimie, je ne possède hélas pas de Alchemy Companion qui traite de ce sujet, mais les listes en annexe du Spell Law du RMSS font l'affaire si vous extrapolez un peu. Plutôt que de les réserver à une profession particulière, accordez-les en développement au coût des listes de base aux autres professions. Vous pourrez justifier l'usage de ces listes par des options d'historique par exemple, mais à la base, elles sont surtout destinées aux Noldor et aux Nains.

Le mot de la fin

Comme on peut le voir, le système de magie de Rolemaster n'est pas si mal adapté que cela à l'esprit du monde si l'on se donne la peine de l'adapter un peu. N'oublions pas que Rolemaster est un système de jeu générique et qu'en fonction de cela on peut (on doit !) adapter le système pour le faire coller à ce que l'on veut. De nombreux cas de figure ont été prévus dans les règles pour couvrir un large spectre de possibilités, il n'est pas nécessaire de tout appliquer à la lettre !

Alors, vous êtes prêts à de nouveau tenter l'expérience ?

Notes

[*] Sur un texte de Guillaume Maurice