



## Magie Mix : Les Mages

lundi 12 décembre 2005

### L'étude et la pratique (background)

La tradition hermétique qui est décrite dans les Shadowrun me satisfait et je n'éprouve pas ici le besoin de la redéfinir, du moins dans son côté roleplay. Par contre, je me permets d'insister sur le côté études et recherches qu'il y a chez un mage. Le mage n'est pas celui qui se contente de lancer un sort de temps en temps, c'est quelqu'un qui vit dans une bibliothèque.

Le mage pense que tout est calculable et prévisible, que la magie est une force physique comme les autres qui peut être utilisée de la même façon que l'on utilise la mécanique ou l'électricité. Le fait que la plupart des gens soient incapable de l'utiliser vient de leurs gènes, comme le fait de pouvoir toucher son nez avec sa langue. Celui qui connaît les bonnes formules et sait les appliquer peut utiliser la magie de façon brillante.

C'est pour cela qu'un mage qui veut être bon doit passer beaucoup de temps à étudier et à s'entraîner. (Il me semble que pour refléter cela, les mages devraient avoir une compétence de théorie magique au moins égale à ses compétences de sorcellerie et de conjuration.) L'étude de la magie est une science bien plus complexe que les mathématiques ou l'électronique, et il reste beaucoup de choses à découvrir à son sujet, mais les bases sont connues et marchent dans 100% des cas si on sait les appliquer. C'est pourquoi pour un mage, rien n'arrive jamais par hasard ou par coïncidence, à moins que l'on n'ait pas le courage ou la volonté d'en chercher l'origine.

### Les élémentals (background)

Le terme est bien élémental et pas élémentaire,

bien que seul ce dernier soit dans la langue française. Il est aussi notable que le pluriel d'élémental est élémentals, et non pas élémentaux comme on aurait pu le croire.

On nous dit qu'il existe 4 types d'élémentals (feu, terre, air, eau), et que ceux-ci correspondent à 4 classes de sorts (combat, manipulation, détection, illusion). Je trouve ça bien, mais un peu juste. Selon les principes de l'hermétisme, les 4 éléments sont dans l'astral ce que sont les animaux dans le monde physique.

De la même façon que l'homme a su dresser les animaux pour leur faire accomplir des tâches domestiques, le mage peut plier des élémentals à sa volonté pour leur faire accomplir des actions magiques. Comme les animaux, les élémentals ainsi contrôlés ne se préoccupent pas de la moralité des tâches pour lesquels ils sont invoqués, le processus d'invocation n'est donc que le moment où l'on essaie d'attraper un cheval sauvage pour lui passer un joug.

C'est difficile et épuisant, mais le résultat est puissant. Le cercle et les composantes d'invocation ne servent qu'à canaliser l'esprit et à le guider comme des clôtures et des enclos peuvent attraper des animaux sauvages. Un élémental libre est comme un chien dont personne ne tient la laisse.

Les différents types d'élémentals sont appelés Gnomes (terre), Salamandres (feu), Sylphides (air) et Ondines (eau). Les classes d'élémentals sont très vagues et ne symbolisent pas grand chose à part la forme que prend l'esprit quand il est invoqué, ce qui est dû en réalité à son caractère. Les esprits pessimistes prennent la forme de gnomes, les ambitieux sont des sylphes, les flegmatiques sont

des ondines et les plus actifs sont les salamandres (voir la description du Ka sur la page de Nephilim pour plus de détails).

Bien sûr, ces types de caractères ne sont pas prendre au pied de la lettre, puisque les élémentals n'ont pas de comportement vraiment humain mais se comportent de façon parfois animale, parfois incompréhensible, mais très rarement comme un homme.

Certains mages dits "élémentalistes" se spécialisent dans l'invocation d'un certain type d'esprits et des sorts qui y correspondent. Ces mages ont tendance à prendre les traits de personnalité des élémentals qu'ils côtoient trop souvent.

### **Talismans et cercles (background)**

Les cercles hermétiques sont particuliers car ils sont des constructions dans l'espace astral et non pas dans le monde physique. Un cercle agit dans l'espace astral comme un mur dans l'espace physique : c'est-à-dire qu'il empêche les formes astrales de passer, ou du moins les gêne et en réduit l'influence.

Le but du cercle est donc de créer un espace de calme dans lequel on peut pratiquer la magie de façon scientifique, coupé de l'environnement extérieur, un peu comme un chimiste dans son laboratoire aseptisé. Le niveau du cercle correspond plus ou moins au niveau de quiétude qui y règne. Bien sûr, un cercle hermétique est un peu plus qu'un simple mur isolant, comme un laboratoire de chimie est un peu plus que quatre murs, mais ce qu'il faut retenir c'est sa fonction de barrière astrale.

Si sur le plan physique un cercle est juste quelques traits tracés à la craie par terre, dans le plan astral, un cercle ressemble davantage à un énorme cône de feu où se déchaînent des énergies magiques (difficile donc de passer à côté sans le voir).

Les objets magiques les plus courants sont les épées (ou les couteaux) qui symbolisent la terre, les baguettes (ou les bâtons) qui sont associées au feu, les talismans (médailles ou pentacles) qui canalisent les forces de l'air et les coupes qui

retiennent l'eau, évidemment.

Il n'y a pas de forme qui soit traditionnellement associée aux sorts de soins, car ceux-ci ne dépendent pas des éléments. De plus, on peut tout à fait imaginer un fétiche de manipulation en forme de bague, mais son efficacité sera certainement moindre (ou sa réalisation plus difficile). (En terme de jeu, on peut accorder des dés supplémentaires si l'objet adéquat est employé).

Enfin voila des élément alchimiques utilisés lors des enchantements hermétiques et que je trie par type de radicaux.

Les radicaux métalliques sont : argent, mercure, fer, plomb, cuivre, or, étain. Les radicaux minéraux courants sont des pierres (Agathe, Ambre, Améthyste, Béryl, Calcédoine, Cristal, Diamant, Émeraude, Jaspe, Lapis-lazuli, Perles, Saphir...) ou des poudres diverses (terre rouge, soufre...). Les radicaux minéraux sont des extraits liquides (essence de pins, sève de figuier...) des parfums (encens, safran, santal...) ou des morceaux intacts (bois d'aloès, rose rouge, noix de muscades...).

Il arrive que certaines composantes animales soient requises (écailles de poisson, cornes de cerf, poils de lion...) mais on peut considérer qu'ils entrent dans la catégorie des matériaux exotiques, au même titre que les cires, le mastic et autres matériaux inclassables. Tous ces éléments sont relativement courants dans les boutiques de magie et il est important de savoir que les différences entre les divers radicaux sont importantes. Si une formule exige du saphir, il ne faut sûrement pas imaginer qu'on peut le remplacer par du lapis-lazuli bien que certains radicaux aient des similitudes (ainsi une agathe peut remplacer une émeraude dans 90% des cas et le corail blanc peut faire office de perles si on sait ce qu'on fait).

### **L'improvisation de sort (règle optionnelle)**

L'habitude des mages à évoluer dans un monde réglé comme une pendule et leur capacité à en comprendre les mécanismes les rend à même de bidouiller des effets magiques sans en connaître la formule, en faisant avec les moyens du bord



(comme un decker peut improviser une attaque dans la matrice). L'avantage d'un sort étudié est qu'il marche dans tout les cas, puisqu'on à passé du temps à essayer de comprendre comment il fonctionnait, et qu'il a été conçu pour être générique et optimisé.

Un sort improvisé est plus long à lancer puisqu'il faut d'abord que le mage réfléchisse à la façon dont il pourrait produire les effets qu'il désire en utilisant l'énergie ambiante. Pour cela, il lui faut être en perception astrale et manipuler la mana pendant une action complexe par point de puissance qu'il veut simuler (c'est une action magique exclusive, il

ne peut rien faire d'autre en même temps). A la fin de ce temps, il fait un jet de conception de sort contre un seuil égal à deux fois la puissance du sort visé. S'il obtient un nombre de succès suffisant le sort est prêt à être lancé (Il faut 1 succès pour un drain Léger, 2 pour un drain Moyen, trois pour du Grave et 4 pour du Fatal.). Sinon, il subit le drain mais ne lance pas le sort. Il est à noter que la puissance du drain n'est pas divisée par deux quand un sort est improvisé. Lors du lancement d'un sort improvisé, le mage perd deux dés de sorcellerie par point de puissance du sort qu'il doit utiliser pour la "bidouille" et le rafistolage des énergies magiques environnantes. Personne n'a dit que c'était facile...