



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shaan > Aides de jeu > Le Monde > La Magie > **La Magie des Schèmes**



## La Magie des Schèmes

jeudi 23 février 2006, par [Godof](#)

Une magie venue d'ailleurs qui altère les voies de la subjectivité ...

**Ce sont les nomoïs qui ont apporté la connaissance de cette magie sur Héos. Leurs algorithmes utilisent la puissance des trihns pour altérer la perception de la réalité. C'est une magie de la suggestion.**

### Les Trihns

Cette magie est une magie basée sur des algorithmes magiques. Le magicien invoque un Trihn ( un Trihn est une puissance magique qui unie le monde de la magie à Héos).

Il y a trois sortes de Trihn :

- Korpall : C'est le Trihn du corps. Il commande les forces mécaniques. Il est puissant, musclé et vit dans un monde solide cubique où l'eau et l'air sont inexistantes.
- Hespride : C'est le Trihn de l'esprit. Il commande les forces électriques. Il est volatile, actif, rapide comme le vent, créatif, aérien, enfantin et vit dans un monde pyramidal éthéré, fait de vent et de gaz.
- Anima : C'est le Trihn de l'âme. Il commande les forces magnétiques. Il est rond, généreux, imprévisible, serein, maternel, secret, profond, sensuel. En perpétuel mouvement sur lui-même, il vit dans une sphère liquide d'où tout autre élément est banni.

Après avoir invoqué le Trihn, il le contrôle pour pouvoir ensuite altérer la réalité grâce à son énergie. Pour ce faire il utilise un algorithme magique fait de schèmes qui représentent tous les éléments du cercle des réalités, plus des schèmes dits actifs, des schèmes de mouvement, de zone, de distance, de durée, et enfin de taille.

### Les Loges

Les écoles de magie Nomoï se différencient en loges. Chacune de ces loges a un mode de penser bien particulier en ce qui concerne l'appréhension de la magie. Cependant l'étudiant en magie n'est pas confiné à une loge, il est libre d'aller de loge en loge afin de constituer sa propre voie dans la magie.

Il y a 7 loges différentes :



- Les belliqueux : Ils prônent la magie du combat.
- Les pacifistes : Ils ont appris les techniques pour se protéger des dangers extérieurs.
- Les illusionnistes : Ce sont les rois de la suggestion. Ils peuvent créer des mondes virtuels totalement réels pour celui qui est dedans.
- Les traqueurs : Ce sont les spécialistes des détections et des perceptions extrasensorielles.
- Les voyageurs : C'est dans cette loge que sont formés les pilotes des coques magiques.
- Les envouteurs : Les envouteurs aiment plier les animaux et les gens à leur volonté.
- Les enchanteurs : Ce sont les plus sages qui arrivent à enchanter des armes et objets.



## Les Schèmes

La magie Nomoï prend forme grâce à un algorithme de Schèmes. voici les différentes classes de Schèmes :



- Les Schèmes élémentaires : moi, lui, eau, terre, animal, végétal, air, objet, limbe.
- Les actifs : non perception, perception, déplacement, mutation, enchantement, contrôle
- Les Schèmes adjectifs : en, comme, sur, de , pour, dans, et.
- Les Schèmes de mouvement : indique la rapidité du sort.
- Les Schèmes de zone : indique l'étendue de la

zone d'effet du sort.

- Les Schème de distance : indique la distance de la cible par rapport au magicien.
- Les Schème de durée : indique la durée du sort.
- Les Schèmes de taille : indique la taille de la cible pour les déplacements, ou pour les effets des illusionnistes.

## Quelques exemples de sort

- Boule de feu ( pour les add'sien ) : feu-déplacement-sur- lui (corps) - + adjectif
- Echelle végétale : terre-mutation-en-végétal-pour-moi (ce sort n'est valable que pour le magicien , puisque c'est la seule cible du sort)