



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Aides de jeu > Magie > **Les collèges de Magie**

## Les collèges de Magie

vendredi 17 juin 2005, par [Mon Bon](#)

Durant la grande invasion du chaos, les humains de l'Empire et de Kisklev essayèrent de faire face aux hordes du chaos. Bien que nombreux et menés par Magnus le pieu, les humains ne disposaient que peu de sorciers maîtrisant leur don. Ils implorèrent l'aide des Hauts elfes. Ceux-ci, qui venaient de libérer Ulthuan, ne pouvaient se séparer d'un seul guerrier. Un mage convainquit le roi phénix de le laisser aller aider l'humanité. Ce mage partit avec deux compagnons : Finreir et Yrtle. Il s'appelait Teclis, grand maître du savoir et plus grand mage de cette terre. Les mages elfes aidèrent l'humanité de leurs pouvoirs magiques. Les deux derniers mages (Yrtle mourût face au chaos) entreprirent ensuite d'apprendre aux quelques humains doués les pouvoirs de la magie des couleurs. Ils fondirent ensuite l'institution qui régit actuellement la magie dans l'Empire : les huit collèges. Chacun d'entre eux étudie une voie précise de la magie :

### Le collège Lumineux

Ce collège étudie la puissance de la magie blanche, la magie ennemie de la magie noire. Ces praticiens s'échinent à apprendre les arcanes des démonistes et des nécromanciens afin de pouvoir les vaincre. Leur magie est spécialisée dans l'art de vaincre les servants du chaos qu'ils pourchassent. Ils s'habillent habituellement de dans un style Egyptien avec des vêtements blancs couverts de serpents et d'arbres. Ce sont des mages ni ambitieux, ni vénaux, obsédés par leur but d'éliminer les servants du mal (ils aident les répurgateurs). Réputé pour leur familiarité avec le peuple, ils sont peu appréciés des riches.

Symbole : l'étoile du chaos avec une flèche sur le dessus.

Symbole naturel : l'arbre

Couleur : le blanc

Niveau 1 : B +2, I +10, Dex +10, Int +10

Compétences : connaissance des démons, connaissance des runes, connaissance des parchemins, sens de la magie, incantations : magie lumineuse NV 1 et langue hermétique : magikane lumineux.

Niveau 2 : F + 1, E +1, B +3, I +20, Dex +10, Cd +10, Int +20, Cl +10, fm +20

Compétences : conscience de la magie, identification des morts vivants, méditation et incantation : magie lumineuse nv 2.

Niveau 3 : cc +10, ct +10, f +1, e +1, b +4, i +30, dex +20, cd +20, int +20, fm +30

Compétences : identification des objets magiques, langue hermétique : magikane nécromantique et incantations : magie lumineuse nv 3.

Niveau 4 : cc +10, ct +10, f +1, e +1, b +4, i +40, dex +30, cd +20, int + 30, fm +40

Compétences : fabrication de parchemins, fabrication de potions, incantations : magie lumineuse nv 4 et langue hermétique : démonique.

Dotations : arme simple, bâton de sorcier, 10d6 co.

Rang social : +1

Spécial : le collège lumineux a appris à canaliser l'énergie magique au travers de pyramide. Leurs sorts d'invocation de pouvoir se font donc au



travers d'un tel objet. Mais ils ont aussi découvert un moyen de canaliser la magie sans sortilège au travers d'une pyramide. Les sorciers lumineux peuvent invoquer avec l'aide de 5 acolytes (habituellement des apprentis sorciers, mais parfois des sorciers de rang plus faible) l'énergie de la magie lumineuse. Pour cela les acolytes doivent faire une série d'actions rituelles pendant que le lanceur lance son sort. Si les participants restent concentrés (comme pour un lancement de sort) et que leur formation soit celle d'un triangle, le mage réduit le coût de lancement de son sort de 1d4 points de magie. Les sorciers peuvent parfois apprendre à des non-membres du collège lumineux comment accomplir les actions d'un acolyte mais jamais comment utiliser l'énergie magique ainsi invoquer.

### **Le collège Doré**

Ce collège a donné des mages réputés pour leur cupidité et leur richesse. Malgré tout ils sont dépensiers et expansifs, aimant jouer leur argent pour en avoir plus. Leur magie est très peu offensive puisqu'ils sont spécialisés dans la magie alchimique. Celle-ci leur permet de se défendre et de faciliter leur recherches faisant d'eux les plus grands alchimistes de l'empire. Néanmoins, ils sont obsédés par la recherche de l'argent, et peu enclin à obéir ce qui permet aux autres alchimistes d'arriver à vivre. De plus il est rarissime qu'ils quittent leurs laboratoires, et leurs enseignements ne sont dispensés que dans leur école de Nuln.

Symbole : un cercle avec un chapeau

Symbole naturel : un aigle

Couleur : or

Niveau 1 : b +2, i +10, dex +10, int +10

Compétences : chimie, incantations : magie mineure, langue hermétique : magikane doré, métallurgie et commerce.

Niveau 2 : f +1, e +1, b +3, i +20, dex +20, cd +10, int +20, cl +10, fm +10

Compétences : connaissance des parchemins, connaissance des plantes, incantations : magie dorée nv 1, préparations de poisons, sens de la magie, fabrication de drogues, langue hermétique : magikane.

Niveau 3 : cc +10, ct +10, f +1, e +2, b+4, i +30, dex +30, cd +10, int +30, cl +10, fm +20

Compétences : connaissance des runes, conscience de la magie, fabrication de potions, incantations : magie dorée nv 2, méditation et identification des objets magiques.

Niveau 4 : cc +10, ct +10, f +1, e +3, b +4, i +40, dex +40, cd +20, int +30, cl +10, fm +30

Compétences : fabrication de parchemins, fabrication d'objets magiques, incantations : magie dorée nv 3 et langue hermétique : arcane naine ou elfique.

Dotations : arme simple, bâton de sorcier, 10d6 \*5 co, les livres suivants : Traité sur les propriétés de la matière, De lapis philosophorum, De l'anoblissement des vils métaux, Le soufre et sa nature et Les rudiments de l'alchimie.

Statut social : +2

Points de magie : 2d4 au premier niveau, puis 3d4 ensuite, sans tenir compte du bonus des collèges.

### **Le collège Céleste**

Ce collège est celui de la divination : ces membres sont réputés pour leur connaissance de l'astrologie et de l'avenir. Les membres de ce collège voyagent habituellement vêtu de bleu et d'argent, et ce de nuit afin de pouvoir admirer les étoiles avec leurs télescopes. Leurs prédictions astrologiques sont réputés véridiques. Mais les mauvaises langues disent que leur connaissance du futur les rend fous et qu'ils voyagent de nuit parce qu'ils craignent le soleil. Ce sont des maîtres de la magie des vents et des présages, les rendant intuables parce qu'ils savent ce que vont faire leur adversaire. Mais cette magie n'est guère offensive ce qui fait d'eux plutôt des conseillers que des guerriers.



Symbole : un a majuscule avec un cercle sous la barre horizontale

Symbole naturel : une comète

Couleur : bleu

Niveau 1 : b +2, i +10, int +10

Compétences : incantations : magie céleste nv 1, langue hermétique : magikane céleste, connaissance des parchemins, connaissance des runes, sens de la magie et astronomie.

Niveau 2 : cc +10, ct +10, f +1, e +1, b +3, i +20, cd +10, int +20, cl +10, fm +10

Compétences : identification des plantes, conscience de la magie, incantations : magie céleste nv 2, méditation et chiromancie.

Niveau 3 : cc +10, ct +10, f +1, e +1, b +4, i +30, dex +20, cd +20, int +30, cl +20, fm +20

Compétences : connaissance des plantes, identification des objets magiques, identification des morts vivants, connaissance des plantes, divination et incantations : magie céleste nv 3

Niveau 4 : cc +10, ct +10, f +1, e +1, b +4, i +40, dex +30, cd +30, int +30, cl +30, fm +30

Compétences : fabrication de parchemins, fabrication de potions, incantations : magie céleste nv 4 et langue hermétique : arcane elfique.

Statut social : +1 jusqu'au rang 2, +2 au-dessus.

Dotations : arme simple, bâton de sorcier, 10d6 co, télescope, boule de cristal et carte du ciel.

### Le collège de Jade

Ce collège est très spécial car ses membres ne sont pas des mages : ce sont des prêtres. Et des prêtres de Rhya, la déesse mère. Lorsque Teclis fondât les huit collèges, il découvrit qu'un mage normal ne pouvait invoquer la puissance de la magie verte. Mais des druides eux pouvaient le faire

naturellement. A l'époque les fidèles de Sigmar les pourchassaient dans tout l'empire, ce qui désespérait Magnus le pieu car ils avaient été ses alliés durant la guerre. Un accord fut alors conclut, faisant officiellement des membres de la foi ancienne les membres du collège de jade. Ceci allât avec le droit d'exercer leur religion, malgré les imprécations des plus fanatiques des zélotes de Sigmar Heldenhammer, mais Magnus sut imposer sa loi. Ainsi fut fonder le cinquième collège, celui de la magie de la terre mère. Si officiellement tous les fidèles de la foi ancienne sont membres du collège de jade, seul certains suivent les enseignements qui feront d'eux les utilisateurs de la magie verte.

Symbole : des cercles concentriques avec un trait partant du milieu et sortant par le haut

Symbole naturel : le triskele

Couleur : vert

Profil : regarder page 206 à 208 du livre de base pour les règles des druides.

Rang social : +1

Spécial : en comparaison aux druides normaux, les membres du collège de jade peuvent acquérir une compétence de mage par niveau (la compétence doit appartenir au niveau du druide ou d'un niveau inférieur dans le profil d'un mage).

### Le collège Gris

Ce collège est celui de la magie de la pratique, la magie polyvalente. Ces sorts sont des plus variés sans pour autant être orientés sur telle ou telle voie de la magie : qu'elle est donc la puissance de cette magie ? Ces mages sont des gens que l'on qualifie souvent de lunatiques, de solitaires voir d'asociaux, errants à travers le monde sans d'autre but que de voyager. Leur magie est discrète, c'est la magie des voyages : ils arrivent à se sortir de tout, connaissent du monde partout et possèdent toujours un sort pour le faire. Leurs rêves d'aventures en fait des voyageurs invétérés qui connaissent tôt ou tard tout sur tout. Leur unique institution est le collège de magie de Middenheim. Il n'y a jamais grand monde



là-bas...

Symbole : une flèche

Symbole naturel : une épée

Couleur : gris

Niveau 1 : b +2, i +10, dex +10, int +10, soc +10

Compétences : connaissance des parchemins, connaissance des runes, identification des plantes, sens de la magie, charisme et incantations : magie grise nv 1.

Niveau 2 : f +1, e +1, b +3, i +20, dex +10, cd +10, int +20, cl +10, fm +10, soc +10

Compétences : connaissance des plantes, conscience de la magie, éloquence, incantations : magie grise nv 2 et linguistique.

Niveau 3 : f +1, e +1, b +4, i +30, dex +20, cd +20, int +20, cl +20, fm +20, soc +20

Compétences : linguistique, identification des objets magiques, incantations : magie grise nv 3, héraldique et étiquette.

Niveau 4 : f +1, e +1, b +4, dex +30, cd +30, int +30, cl +30, fm +30, soc +30

Compétences : fabrication de parchemins, fabrication de potions, incantations : magie grise nv 4 et langue hermétique : arcane elfique ou naine.

Dotations : arme simple, bâton de sorcier, 10d6 co, vêtements solides mais usés, manteau encapuchonné.

Statut social : + ou - 1 au rang 1, + ou - 2 aux niveaux 2 et 3 et + ou - 3 au niveau 4. Les mages gris savent être ce qui les arrangent : discuter avec un roi, rang social +3 mais - 3 s'il s'agit d'un bourreau !

### **Le collège Améthyste**

Les membres de ce collège sont un problème pour

les non-initiés : comment discuter avec quelqu'un dont l'attitude change du jour au lendemain ? Le premier jour il fait la diète pour éviter de profiter, le second il se goinfre et le troisième il se met à vous prendre pour son ennemi ! Ces traits de caractères leurs viennent de la magie qu'ils utilisent : la magie Améthyste, la magie des sentiments. Les mages améthystes font de bons mages de combat, mais pas de bons mages de cour : leurs humeurs changeantes les rendent peu fréquentables pour le commun des mortels. Mais ils ne sont pas craints comme les mages du collège flamboyant car la plupart du temps, les mages de l'Améthyste n'agissent pas : ils ne font que parler. Féroce un instant puis amical, telle sont ceux du collège de la magie violette.

Symbole : une barre avec un c a l'horizontale en haut

Symbole naturel : une faux

Couleur : violet

Niveau 1 : cc +10, ct +10, b +2, i +10, dex +10, int +10

Compétences : connaissance des parchemins, connaissance des runes, identification des plantes, sens de la magie, incantations : magie améthyste, langue hermétique : magikane élémentaire.

Niveau 2 : cc +10, ct +10, f +1, e +1, b +3, a +1, i +20, dex +10, int +20, cl +10, fm +10

Compétences : métallurgie, radiesthésie, méditation, identification de morts vivants, incantations : magie améthyste nv 2.

Niveau 3 : cc +20, ct +10, f +2, e +1, b +4, a +1, i +30, dex +20, cd +10, int +20, cl +20, fm +20

Compétences : connaissance des démons, conscience de la magie, identifications des objets magiques, incantations : magie améthyste nv 3 et arme de spécialisation : armes d'hast.

Niveau 4 : cc +20, ct +10, f +2, e +2, b +4, a +1, i +30, dex +30, cd +20, int +30, cl +30, fm +30



Compétences : fabrication de potions, incantations : magie améthyste nv 4, langue hermétique : arcane elfe ou naine.

Dotations : faux, 10d6 co et un médaillon d'améthyste.

Statut social : +1

### **Le collège Flamboyant**

Ils sont parmi les plus craints des sorciers car prompt à la colère et extrêmement dangereux. Les membres de ce collège suivent la voie de la magie guerrière et sont souvent vus sur les champs de bataille où leur puissance de feu est d'une grande utilité. Leur chef est le grand patriarche des collèges de magie après avoir gagné le tournoi qui opposait un représentant de chaque collège après la mort du précédent patriarche. La fonction de celui-ci est de coordonner les actions de tous les collèges dans l'intérêt de l'Empire. Les mages flamboyants sont colérique et destructeur à l'image de leur magie, celle du feu. Leurs présence est peu appréciée à l'intérieur d'une ville car ils ont tendance à s'énerver facilement, brûlant la cause de leur ennui et une partie de la ville d'un coup...

Symbole : un cercle avec une barre horizontale ou un demi-cercle se tient en haut.

Symbole naturel : une clef

Couleur : rouge

Niveau 1 : b +2, i +10, int +10

Compétences : pyrophilie, incantations : magie flamboyante nv 1, métallurgie, radiesthésie, langue hermétique : magikane élémentaire et sens de la magie.

Niveau 2 : cc +10, ct +10, f +1, e +1, b +3, i +20, dex +10, cd +10, int +20, cl +20, fm +20

Compétences : connaissance des parchemins, connaissance des runes, conscience de la magie, méditation et incantations : magie flamboyante nv 2.

Niveau 3 : cc +10, ct +10, f +1, e +1, b +4, i +30, dex +20, cd +20, int +30, cl +20, fm +20

Compétences : connaissance des démons, identification des objets magiques, identification des morts vivants et incantations : magie flamboyante nv 3.

Niveau 4 : cc +10, ct +10, f +1, e +1, b +4, i +40, dex +30, cd +30, int +30, cl +30, fm +30

Compétences : fabrication de parchemins, fabrication de potions, incantations : magie flamboyante nv 4 et langue hermétique : arcane naine ou elfique.

Dotations : épée, bâton de sorcier et 10d6 co.

Statut social : +1

### **Le collège d'Ambre**

On l'appelle souvent le pendant du collège de jade car il est lié à celui-ci par les mêmes liens qui unissent Rhya et son mari Taal. Il s'agit du collège des animaux, les maîtres des instincts animaux et de la nature sauvage. On appelle souvent les membres de ce collège les chamans du fait de leur accoutrement animal : ils s'habillent de fourrure et de peaux tannées. Ils sont méprisés par les membres de la plupart des autres collèges sauf du gris et du jade. Ils sont appréciés des populations car absolument pas impliqués dans des affaires politiques ou de pouvoir. On peut souvent les voir accompagnés de nombreux animaux. Leur alliance avec la nature et leur habitude de parcourir les bois font d'eux des marginaux qui détestent les villes.

Symbole : une flèche

Symbole naturel : une flèche d'arc

Couleur : le fauve

Niveau 1 : b +2, i +10, dex +10, int +10

Compétences : chasse, emprise sur les animaux, déplacement silencieux (rural), identification des plantes, sens de la magie et incantations : magie





d'ambre nv 1.

Niveau 2 : cc +10, ct +10, f +1, e +1, b +3, i +20, dex +10, cd +10, int +20, cl +10, fm +10

Compétences : connaissance des plantes, conscience de la magie, méditation, incantations : magie ambre nv 2, dressage, soins des animaux et connaissance des parchemins.

Niveau 3 : cc +10, ct +10, f +1, e +1, b +4, i +30, dex +20, cd +20, int +30, cl +20, fm +20

Compétences : pictographie : bûcherons, camouflage rural, préparations de poisons, identifications des morts vivants, connaissance des runes, identification des objets magiques et incantations : magie ambre nv 3.

Niveau 4 : cc +10, ct +10, f +1, e +1, b +4, i +40, dex +30, cd +30, int +30, cl +30, fm +30

Compétences : fabrication de parchemins, fabrication de potions, connaissance des démons, incantations : magie ambre nv 4 et langue hermétique : druidique.

Statut social : +0

Dotations : fourrures, griffes (arme de poing), bâton de sorcier.

Spécial : pour 100 px (dépensable au passage d'un niveau) le mage peut acquérir un familier (voir table p 207) et gagné les compétences s'y rapportant. Le familier est un animal physique (tout le monde le voit et il peut être blesser normalement) et intelligent : int 89. Si le familier meurt, le mage perd ses pouvoirs magiques, 1d6 blessures, 1 en endurance et 1 en destin de manière permanente. Si les pertes permanentes amènent l'une des caractéristiques à 0, le mage meurt. De plus un mage ayant perdu son familier ne pourra plus jamais lancer de sorts ni devenir druide ou prêtre de Taal.

### Les neuvième et dixième collège

Ces deux collèges n'appartiennent officiellement

pas au système d'enseignement de la magie de l'empire et ne furent pas fondés par Teclis. Ils tirent leur puissance d'un des deux cônes qui se trouvent de part et d'autre de la roue des couleurs. Contrairement aux mages spécialisés de la roue, les mages de ces deux collèges peuvent lancer leur sort sans avoir à canaliser leur magie au travers de symboles quelconques. Les mages du neuvième collège font appel à la magie des couleurs en liant les huit couleurs afin de lancer un sort, tandis que les membres du sinistre dixième collège font appel aux énergies impies du chaos.

Le collège arc-en-ciel :

Le neuvième collège est appelé le collège arc-en-ciel par le fait que ces membres drainent les huit couleurs lors du lancement de leurs sorts. Les jeteurs de sorts qui suivent cette voie le savent rarement : ce sont tous les mages non mauvais comme les illusionnistes, les alchimistes et les sorciers (alignement : non chaotiques et non mauvais) et les élémentalistes. Ils font appel instinctivement à un panachage de couleurs selon leurs tendances et leurs sorts : les illusionnistes font plutôt appel aux magies céleste et grise alors que les alchimistes puisent dans les magies dorée et améthyste. Néanmoins certains mages se spécialisent dans l'étude de l'union des couleurs et revendiquent leur appartenance au collège arc-en-ciel. Leurs études leur permettent de lancer des sorts spécifiques d'une couleur ou d'entraîner un mage de n'importe quel collège, mais de tels mages sont rares. Les symboles suivants servent à ces derniers seulement pour ce reconnaissent. Les plus grands utilisateurs de la magie du cône lumineux sont les mages elfes qui puisent dans l'extrémité du cône la haute magie.

Symbole : 8 traits en étoile avec une barre transversale au bout de chacun.

Symbole naturel : un serpent se mordant la queue.

Couleur : multicolore

Le collège noir :

Le sinistre collège noir est dévoué à l'utilisation de



la plus sombre des magies : celle du chaos. Ils puisent dans le cône sombre grâce à l'utilisation des arcanes interdites. Ils sont méprisés et redoutés par tout le monde car leurs actes peuvent réduire le monde à néant. Ils se sont dirigés vers cette magie par gout du pouvoir, soif de vengeance ou folie. Leur voie est pavée des souffrances qu'ils provoquent. Ceux qui font partie de ce collège ne le savent pas, car comme pour le collège arc-en-ciel, ils en puisent l'énergie instinctivement. En sont membres les utilisateurs de magie d'alignement mauvais et chaotique, comme les nécromanciens et les démonistes. Les membres de ce collège suivent souvent un autre enseignement avant de se tourner vers le pouvoir de la magie pure. Il n'y a pas de couleur pour le collège noir, sa puissance est celle qui émane du chaos lui-même. Quelques mages se prétendent membres du collège noir, ce sont souvent des rénégats des autres collèges. Ils

s'allient afin d'augmenter leur pouvoir et de corrompre de jeunes sorciers. Ils utilisent les symboles cités ci-dessous. A la base du cône lumineux, là où il sort du warp, se trouve la magie noire la plus pure dont les elfes noirs se sont fait spécialistes. Les mages serviteurs du chaos la prennent plus vers la roue des couleurs là où les couleurs des dieux du chaos commencent à apparaître : le bronze de khorne, le bleu de tzeench, le mauve de slaanesh et le marron de nurgle qui se diviseront plus loin en les huit couleurs de la roue de la magie.

Symbole : l'étoile du chaos

Symbole naturel : un soleil immonde avec des tentacules à la place des rayons.

Couleur : noir