



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Magies de l'Orient > **Astra Magica**

# Astra Magica

mercredi 20 janvier 1999, par [JyP](#)

## Plan

- [Petit Glossaire préliminaire](#)
- [Un peu d'histoire](#)
- [Principe des Arts Magiques](#)
- [Compétences Magiques](#)
  - [Problème des sorts influant sur le Destin](#)
  - [Utilisation de Couleurs Magiques](#)
  - [Résumé des compétences](#)
    - [Connexions Astrales](#)
    - [Astronomie](#)
    - [Lecture Astrale - Astrologie](#)
    - [Forge Astrale](#)
- [Types de sorts astraux](#)
  - [Sorts immédiats](#)
  - [Sorts de destin](#)
  - [Rituels de destin](#)
- [Lancer de sort de destin](#)
  - [Limite de magnitude](#)
  - [Etude de la cible](#)
  - [Résistance Magique](#)
    - [Vulgaires](#)
    - [Mages](#)
- [Création de sort de destin](#)
  - [Paramètres d'un sort](#)
    - [Activation](#)
    - [Durée](#)
    - [Portée](#)
  - [Autres paramètres](#)
    - [Principe de Réalité](#)
    - [Puissance](#)
    - [Couleurs Magiques](#)

Pour lire la suite, je ne saurais trop vous conseiller d'avoir lu au préalable les règles sur la magie d'Ars Magica, et les règles de magie d'Ars Arabica.

## Un peu d'histoire

Revenons un moment sur la genèse de l'Ars Arabica, la théorie magique commune aux mages orientaux. Cette théorie est censée regrouper des mages aussi différents que les sahirs, invocateurs de génies, les astrologues, les alchimistes perses, voire les restes des antiques cultes de tout l'Orient.

En fait, si la "vraie" théorie de l'Astra (vue ici) a servi de base pour cimenter une théorie commune, d'importants changements ont été effectués afin de concilier d'autres traditions. Ainsi, aux 12 signes astrologiques principaux, il a été adjoint le Soleil, pour les alchimistes perses, et la Lune, pour les prêtresses de la Lune, sur le déclin mais toujours influentes. Les sahirs n'ont par contre rien apporté, sans doute parce qu'ils ont toujours été les plus individualistes des mages orientaux. Ils se servent malgré tout de la théorie commune, mais dans une forme aménagée (voir l'article sur les [genns](#)).

## Petit Glossaire préliminaire

**Ars Magica** : la théorie hermétique utilisée par les mages occidentaux

**Ars Arabica** : la théorie commune mise en place chez les orientaux, présentée [ici](#)

à l'Alliance de Tizzano. Voir également mon article sur [les types de mages orientaux](#).

**Astra Magica** : nouvelle théorie présentée ci-dessous, pour des astronomes orientaux.

De la même manière que la magie mercurielle et la magie druidique ont perdu en puissance en donnant naissance à la magie hermétique, la magie astrale a été affaiblie dans la théorie de l'Ars Arabica. Je présente donc ici l'Astra Magica dans sa forme originale, qui seule permet d'agir sur le destin des individus. Contrairement aux théories druidiques et mercurielles, la théorie de l'Astra est toujours vivace, et gagne en influence sur les autres types de magie orientaux. Les progrès en



## Astronomie

en sont sans doute la principale cause (avec la disparition progressive des Génies et des cultes des Anciens Dieux).

## Principe des Arts Magiques

Dans la théorie de l'Astra telle que nous allons la voir maintenant, on se sert effectivement des 12 signes astrologiques, mais on y adjoint les 5 planètes visibles, au lieu de la lune et du soleil. Si les

planètes n'ont pas été prises en compte dans la théorie unifiée, c'est à cause d'une restriction assez importante dans leur emploi : elles ne marchent efficacement que lorsqu'elles se trouvent dans le signe zodiacal approprié.

En termes de règles, on peut assimiler les planètes aux formes et les signes du zodiaque aux techniques de la théorie hermétique. Voici les caractéristiques des différentes planètes

:

Planète	Domaines
Attared (Mercure)	L'intellect. Habilité du mental et habileté d'expression
Azzouhra (Vénus)	Le sentiment. Régit les amours et les affections ainsi que les facultés artistiques
Al-Marrikh (Mars)	L'énergie et la façon de l'exprimer. Les passions, les instincts combattifs
Al-Mouchtari (Jupiter)	Tout ce qui est établi. L'ordre et l'expression dans le domaine matériel ou spirituel. Les satisfactions obtenues dans la vie
Zouhal (Saturne)	L'effort à accomplir. Le travail, les épreuves, l'inhibition Les facteurs temps et durée

...et voici en termes de règles les difficultés

associées aux planètes :

Lorsqu'on veut jeter un sort d'un signe zodiacal donné, avec une planète donnée, on ajoute le score que l'on a dans la planète considérée seulement si cette planète se trouve dans le signe du zodiaque donné.

Par exemple, un sort comme *Equité de l'homme de Loi*, qui mettra en jeu Attared (l'intellect) avec Al-Hamal (la compréhension), pour un mage ayant 7 en Attared et 8 en Al-Hamal, sera lancé avec total de 15 si la planète Mercure se trouve dans les Gémeaux, et un total de 8 sinon.

Bon, je reconnais que cela donne un système plus compliqué que le système précédent, mais plus en accord avec la philosophie de la magie orientale : au lieu d'avoir le soleil ou la lune qui déterminent

si on lance un sort de manière abrupte ou camouflée, les influences des planètes montrent bien que l'on agit d'abord sur les hommes.

## Compétences magiques

### Problème des sorts influant sur le destin

L'exemple que je viens de donner, *Equité de l'homme de Loi*, est volontairement un sort dont on pourrait faire un équivalent en magie hermétique. Que devient l'influence des étoiles sur la destinée dans tout ceci ? Simplement, influencer sur la destinée exige un Talent Exceptionnel que tous n'ont pas, comme nous allons le voir.

### Utilisation de Couleurs Magiques

Donc, pour pouvoir lancer des sorts de destin, on utilise un équivalent des [Couleurs Magiques](#), particulièrement de la [Couleur Céleste](#) et de [Genethliaci](#).

La première se contente de réduire la magnitude des sorts en les liant à des évènements



cosmiques, tandis que la seconde s'attache à prédire le destin d'un individu selon sa date de naissance, ou à faciliter sa guérison.

Je considère ici que la première couleur correspond à une nouvelle connaissance mystique, Connexions Astrales, qui ne peut être utilisée que lors des rituels (à voir). La seconde couleur, elle, demande plus d'aménagements. Y correspond d'une part l'aptitude mystique Lecture Astrale, et d'autre part le talent exceptionnel Forge Astrale. Voici un résumé des compétences mystiques utilisées par les mages orientaux :

## Résumé des compétences

- Théorie de l'Astra - connaissance mystique - correspond à la Théorie de la Magie Hermétique. Permet de marier les planètes et les signes du zodiaque, etc.
- [Connexions Astrales](#) - connaissance mystique - correspond à la Couleur Magique Céleste. Pour baisser la magnitude des rituels uniquement (à voir).
- [Astronomie](#) - connaissance formelle - permet de prédire les événements célestes, de connaître les différentes constellations, d'avoir des bases sur la cosmologie.
- [Lecture Astrale](#) - aptitude mystique - pour discerner les liens du destin tissés sur un homme par sa naissance, en étudiant les éléments célestes présents à ce moment.
- [Forge Astrale](#) - talent exceptionnel - le pouvoir d'altérer les liens entre un homme et les étoiles, et donc sa destinée.

Les Connexions Astrales sont utilisées exactement de la même manière que la Couleur Céleste. A noter cependant que cette compétence ne peut dépasser le score du mage en Astronomie, puisque cette compétence est la connaissance même des phénomènes cosmiques. Il y a 5 degrés différents d'altération des sorts, auxquels on peut enlever les interludes et moments de la journée, qui

correspondent plus à une notion shamanique de la magie (à

voir).

L'Astronomie, bien que n'étant pas une compétence mystique, est essentielle pour les mages orientaux. Elle rassemble les connaissances mathématiques nécessaires pour prévoir les déplacements des astres et pour leur observation, la connaissance des différentes théories cosmologiques médiévales, les méthodes d'observation, et la connaissance des différents événements célestes survenus auparavant, ainsi que les caractéristiques des différents astres.

La Lecture Astrale est une des deux facettes de la Couleur Genethliaci dans le monde occidental. On l'appelle communément Astrologie, la capacité à tirer des informations sur un individu en ayant accès à sa date de naissance, ou plutôt à la configuration céleste lors de sa naissance. Les mages orientaux peuvent avancer beaucoup plus loin que les astrologues de l'ouest dans cette compétence, même si cet Art reste relativement incertain dans ses applications.

La Forge Astrale est la seconde facette de la Couleur Genethliaci chez les occidentaux. Elle seule permet d'altérer les liens du destin par la magie, mais ne permet pas de connaître celui-ci (on utilise la Lecture Astrale). En occident, les mages de Mercere ont juste réussi à incorporer cet aspect de la magie astrale dans les sorts de soins, mais n'ont pu aller plus avant. Et ce pour une bonne raison

: la Forge Astrale est un talent exceptionnel, rare même parmi ceux qui possèdent le Don, et qui n'est correctement exploité que dans le cadre de la magie astrale.

## Types de sorts orientaux

A ce stade, il est clair qu'il existe différents types de

sorts orientaux : ceux qui prennent en compte la Forge Astrale, ayant pour la plupart des effets à long terme, et les autres qui n'en tiennent pas compte, et sont virtuellement identiques aux sorts occidentaux. Seule la Forge Astrale permet d'agir effectivement sur le destin, et transperce par là une limite de la Magie Hermétique.

## Sorts immédiats

Les sorts immédiats sont ceux qui ont un effet immédiat, comme tous les sorts d'Ars Magica et d'Ars Arabica (y compris l'improvisation), à la notable exception du sort *Effet retardé*, qui permet justement de déclencher un autre sort sous certaines conditions. Pour les praticiens de l'Astra Magica, les sorts de ce type sont ceux de faible magnitude, et ne constituent qu'un aspect annexe de leur magie. Pour les sahirs et autres alchimistes, par contre, il s'agit de l'aspect majeur de l'Ars Arabica.

Pour lancer de tels sorts, on utilise les règles vues précédemment, et Ars Arabica de manière générale. Les modifications vues ici sont seulement pour les praticiens de l'Astra Magica, tandis qu'Ars Arabica est un outil en plus pour un mage venant de sa propre tradition (sahir, alchimiste, enchanteur, envoûteur...), comme je l'explique dans mon article sur [les types de mages orientaux](#).

## Sorts de destin

Les sorts de destin requièrent la compétence Forge Astrale pour leur lancer. Ils n'ont pas forcément un effet visible immédiatement, car ils manipulent le destin de leur cible. En occident, l'exemple le plus frappant de tels sorts est le lancer de malédictions ("Que ta progéniture soit maudite jusqu'à

la septième génération !"). En orient, on agit plutôt sur la bonne ou mauvaise étoile de quelqu'un. Les malédictions sont toutefois aussi courantes.

On peut inventer des sorts de destin à la manière des sorts formels, ainsi que des rituels de destin, mais on ne peut pas a priori improviser un sort de destin.

## Rituels de destin

On considérera ici que les pratiquants de l'Astra Magica peuvent effectivement lancer des rituels de destin, mais que les rituels "immédiats" leur sont moins familiers (les rituels tels qu'ils sont présentés dans la théorie hermétique).

Qu'est-ce qui différencie un sort de destin d'un rituel de destin ? Les deux permettent d'agir dans l'avenir de la cible, ce que ne permet pas la magie hermétique. La différence est que les sorts de destin ont un effet *ponctuel* dans cet avenir, tandis que les rituels de destin ont un effet *continu*.

Par exemple, un sort de destin comme *Rencontre du Borgne Impétueux* a comme effet pour la cible de se faire prendre à parti par le prochain borgne qu'elle rencontrera, et ce une seule fois. Le rituel de destin *Etoile du Conflit* prédispose par contre tous les hommes rencontrés par la cible à vouloir se mesurer à elle, et ce pendant une année entière. Pour plus de précision, reportez vous au paragraphe sur la [durée des sorts de destin](#).

## Lancer de sort de destin

### Limite de magnitude lors du lancer

Pour un sort ayant pour but d'agir sur le destin d'un individu, il faut avoir connaissance de cet individu



par

la Lecture Astrale, puis utiliser la Forge Astrale. La magnitude du sort est limitée par le score de Lecture

Astrale lors de l'étude de l'individu, tandis que la Forge Astrale agit comme une Couleur Magique permettant

de diminuer la magnitude du sort. Par exemple, pour un mage ayant 4 en Lecture Astrale et 3 en Forge Astrale, cherchant

à lancer un sort sur un ami d'enfance, on procède comme suit :

- Il avait étudié le thème astral de son ami il y a longtemps, lorsqu'il avait 2 en Lecture Astrale. C'est donc ce score qui est utilisé et non son score actuel de 4.
- Ce score de 2 implique des sorts de niveau 10 maximum, c'est pas beaucoup...
- D'un autre côté, son score de 3 en Forge Astrale lui permet d'abaisser les niveau des sorts de 15 points, donc il pourra lancer des sorts ayant des effets de niveau 25 sur son ami.

### Étude de la cible

Il faut une saison pour étudier une personne, en connaissant le moment précis de sa naissance. On obtient alors son score en Lecture Astrale pour la personne considérée, avec les limites ci-dessous :



© Manowe  
All rights reserved.  
Tous droits réservés.

Connaissance nécessaire	Score max.
mois de naissance	1
jour de naissance	2
moment de la journée	3
Indication précise *	4
Assister à la naissance	5

\* : du genre "au moment où Mizar apparaissait à la fenêtre".

Il existe des sorts ayant plusieurs cibles ( *Bénédiction des Jeunes Mariés*, par exemple). On prend dans ce cas le plus bas des scores obtenus lors de l'étude des personnes.

## Résistance Magique

### Vulgaires

Le système me semble assez complexe comme cela. Mais une idée intéressante serait d'accorder une résistance magique selon l'écart entre le signe astrologique utilisé dans le sort et le signe astrologique de la cible.

### Mages

Pas d'équivalent à la Parma Magica en Orient (c'est le principal atout de l'Ordre d'Hermès

!). Le score de Forge Astrale protège contre les sorts de destin de magnitude inférieure, et amenuise les effets des autres en se soustrayant à leur magnitude (voir l'aide de jeu sur la [Parma Dégressive](#) ). Les mages hermétiques ne sont donc pas protégés...

## Création de sort de destin

### Paramètres d'un sort

Il faut d'abord remarquer que le temps entre le lancement du sort et son activation n'a aucune importance. La durée du sort est par contre importante pour les rituels, ainsi que l'activation de l'effet, la portée, et l'effet lui-même qui est étudié plus avant dans le



paragraphe [Autres paramètres](#).

## Activation

3 types d'activation, classés par ordre de difficulté (du plus facile au plus difficile, donc demandant plus de magnitude) :

- A un moment déterminé par les étoiles (quand la lune sera pleine)
- par une situation vécue par la cible (le prochain borgne rencontré...)
- par une action effectuée par la cible (je tire mon épée)

Les deux derniers types sont équivalents en magie hermétique, et spécifiques à la magie mercurielle. On les dissocie dans Astra Magica, pour éviter l'effet "mage mercuriel avec pleins d'Effets Retardés".

## Durée

Seuls les rituels de destin ont un effet durable, les sorts de destin n'ayant qu'un effet ponctuel (voir le paragraphe [Rituels de destin](#)). Selon cette durée, on fait varier la magnitude du sort considérée. Le tableau suivant montre les durées des rituels dans Ars Magica et dans Astra Magica :

Ars Magica	Astra Magica
<ul style="list-style-type: none"><li>• Instantané</li><li>• Lune</li><li>• Année</li><li>• Permanent</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lune</li><li>• Signe zodiacal</li><li>• Année</li><li>• Divers...</li></ul>

La principale différence réside dans le fait qu'on ne peut avoir un effet

instantané ni un effet permanent dans Astra Magica. Les effets instantanés ne correspondent pas aux rituels de destin, et même chez les mages occidentaux je suppose qu'un effet permanent doit finir par s'altérer avec le temps.

Contrairement à la théorie hermétique, les durées listées ici sont loin d'être les seules possibles : tout cycle d'événements céleste peut en effet être pris en compte, de manière à obtenir les durées les mieux adaptées au rituel. Par exemple, on peut prendre le temps que met Saturne à parcourir tous les signes du zodiaque (25 ans), voire une nuit ou une saison.

## Portée

Par portée, on entend ici la distance entre le magicien et sa cible lorsqu'il lance le sort. Il existe trois portées différentes :

- Toucher
- En vue
- Lien Mystique

## Autres paramètres influant sur la magnitude

### Principe de Réalité

Le Principe de Réalité est simple : plus un effet à l'air surnaturel ou incongru, plus il est difficile à mettre en oeuvre. Astra Magica est beaucoup plus sensible à ce Principe qu'Ars Arabica ou Ars Magica, puisque le destin d'une personne n'est pas constitué en



majorité de surnaturel.

## Puissance de l'effet

C'est trivial, mais il faut le mentionner : plus un effet est puissant, y compris dans ses conséquences immédiates, plus le sort augmente de niveau. Les conséquences doivent effectivement être prises en compte ici (très important), contrairement à Ars Magica, où un sort de basse magnitude suffit à déclencher une avalanche.

## Couleurs Magiques

Il faut noter ici que les astronomes orientaux ont déjà la connaissance d'une Couleur Magique dans leur formation, à savoir les Connexions Astrales. Sinon, je pense

qu'on peut utiliser la plupart des couleurs existantes, mais que les Augures correspondent à une tradition grecque, que Herbarii utilise d'autres plantes, et que Tempestarii a peu d'utilité (moins de variations de climat de mon point de vue).

Par contre, Haruspices (magie cyclique) ne me semble pas du tout indiqué, car faisant doublon avec les Connexions Astrales. Le seul avantage de cette Couleur est de permettre de lier un sort à un moment précis, alors qu'il faudrait trouver un événement céleste particulier à ce moment pour faire de même. Donc, interdit !

Pour illustrer plus avant le système, je donne des exemples de sorts dans la section [Sorts Orientaux](#).