



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

Genius Magica

samedi 8 mai 1999, par [JyP](#)

Introduction

En fait, Ars Arabica fournit déjà amplement des éléments pour les sahir, ces mages qui traitent avec les génies. Le système vu ici permet de simuler les pouvoirs magiques d'un tel mage, qu'il a pu obtenir grâce à un génie.

D'un point de vue historique, si il a existé nombre de mages spécialisés dans cette forme de magie, avant la venue du Prophète, on n'en rencontre aujourd'hui qu'un nombre bien moindre. Ceux qui se spécialisent dans cette magie ont tendance à adopter des positions extrêmes vis-à-vis de l'islam, dans un sens ou dans l'autre.

Comme il est vu dans Ars Arabica, ce sont les génies qui ont appris la magie aux premiers shamans de l'extrême-orient. Avec l'Almageste de Ptolémée, on obtient un semblant d'union entre les différentes formes de magie orientales, mais la théorie d'ensemble vue dans Ars Arabica ne tient pas compte des génies eux-mêmes.

Les sahir utilisent donc l'Ars Arabica dans une forme aménagée, à savoir Shams/Kamar + domaine d'influence des génies à la place des 12 signes zodiacaux. Ils diffèrent donc des pratiquants classiques de l'Ars Arabica pour l'étude des domaines des génies.

Les génies peuvent accorder des parcelles de magie à un sahir, qui se doit ensuite de les assimiler, puis de les contrôler pour s'en servir. Il obtient alors une influence sur le domaine correspondant du génie,

soit un score dans ce domaine.

Les domaines des génies sont les suivants :

Djinns (Jinns)	Air	Al Hawa ⁻
Daos (Janns)	Terre	Al 'Ard
Marids	Eau	Al Ma ⁻
Éfrits	Feu	Al Nar
Shaitan	Esprit	
Ghuls	Corps	



Les parcelles de magie sont ici appelées nodules. Pour un mage hermétique, cela apparaîtrait comme du virtus à double nature, à la fois Virtum et forme correspondant au génie. Les sahir savent se servir de tels nodules pour augmenter leurs pouvoirs magiques.

Compétences & autres facteurs utilisés

Donc, les sahir connaissent huit arts magiques : Shams et Kamar comme Techniques, et les domaines cités précédemment comme Formes. Ils peuvent avoir des scores dans ces huit arts, qui sont utilisés comme il est vu dans Ars Magica et Ars Arabica. Pour les domaines d'influences, il est nécessaire d'assimiler puis d'apprendre à utiliser les nodules.

La compétence mystique Magie des Génies leur tient lieu de Théorie de la Magie, et est abondamment utilisée dans ce qui leur sert d'études magiques. Elle ne peut évoluer que par l'étude d'un nodule.



Le facteur Sang Magique correspond à la fois aux points d'un Crépuscule d'un mage hermétique et au concept du Sang féérique : il détermine à quel point le sang des génies, et donc leur pouvoir, court dans les veines du sahir. Quand ce total atteint 24, le sahir subit l'équivalent du Crépuscule Final, et quitte le monde tel que nous le connaissons. La plupart se dissolvent en fluides élémentaires, mais d'autres peuvent encourrir des destins complètement différents.

Le but ultime de tout sahir est sans doute de devenir un génie lui-même, et il se peut que certains ayant atteint cette Assimilation Finale aient alors réussi.

Études magiques

Assimilation d'un nodule

Lorsqu'ils réussissent à obtenir un nodule, les sahir doivent d'abord l'assimiler, c'est-à-dire en absorber la puissance magique. Un rituel leur permet de le faire seuls, ou l'aide d'un génie peut suffire.

L'assimilation est une expérience qui correspond quelque peu au Crépuscule des mages occidentaux, le sahir courant alors le risque de disparaître à jamais, son corps n'ayant pu assimiler le nodule étant alors désintégré par lui.

En terme de règles, un jet de contrôle doit d'abord être effectué : le sahir jette un dé de tension et y ajoute son score en Magie des Génies. D'un autre côté, on lance un dé de tension en y ajoutant le nombre de nodules que le sahir a déjà absorbés, plus 1 (le nodule en cours). Si le jet du sahir est supérieur au jet des nodules, on note l'écart entre les deux jets, qui servira plus tard. Sinon, le nodule est gâché.

On jette ensuite un dé simple, auquel on retranche la magnitude de l'écart (si le jet du sahir a été inférieur au jet des nodules, on a un écart négatif). Le total obtenu

est ajouté au score de Sang Magique (vu ci-dessus) du sahir. S'il atteint 24 ou plus, il subit l'Assimilation Finale. Sinon, son nouveau score lui offre certaines possibilités, vues par la suite.

Étude d'un nodule

Au lieu d'assimiler un nodule, on peut l'étudier pour faire évoluer sa compréhension de la magie (donc son score de Magie des Génies). Cela équivaut à l'étude du virtus, on gagne (dé de tension + Intelligence + Aura) points d'expérience en étudiant un nodule pendant une saison. Ce nodule ayant été utilisé, il n'en reste rien après l'étude qui puisse servir ou être assimilé.

Contrôle d'un nodule assimilé

Un sahir peut gagner des pouvoirs magiques en apprenant à utiliser l'énergie obtenue par l'assimilation d'un nodule. L'écart noté lors de l'assimilation du nodule prend ici son importance, car il correspond au nombre de fois pendant lesquelles le sahir pourra apprendre à utiliser cette énergie. Si un sahir a ainsi eu résultat de 12, tandis que le jet des nodules a donné un résultat de 8, il pourra apprendre 4 fois à utiliser l'énergie du nodule.

À chaque fois qu'il étudie ainsi, pour le domaine considéré, le sahir gagne alors (dé de tension * nombre de nodules assimilés + Aura + Magie des Génies + Intelligence) points d'expérience.

Il est nécessaire de finir d'étudier complètement un nodule avant d'en assimiler un autre. Dans l'exemple précédent, le sahir devra donc étudier par 4 fois le nodule avant de songer à en assimiler un autre.

Pour chaque nouveau nodule, il est fait un compte séparé des points d'expérience ainsi



gagnés. On recommence donc de compter comme si le sahir avait un niveau 0 pour le domaine même si

ce n'est pas le cas. Pour le score du domaine, on ajoute les niveaux obtenus pour les différents nodules (et non les points d'expérience).

(note à l'usage des matheux qui se demandent si le système est équilibré :

Bon, en prenant un sahir qui aurait 10 nodules à disposition (impossible), et qui étudierait afin d'avoir un score maximum dans un domaine, en prenant 5 comme résultat de tous les dés, il aurait un score d'environ 80 au moment de partir dans l'Assimilation Finale. Mais c'est le cas de figure ultime. Un mage hermétique avec une reine de virtus approcherait lui des 40. Mais il reste malgré tout moins spécialisé, et par suite moins vulnérable aux attaques mettant en jeu d'autres domaines de compétence

... fin de la note)

Effets du Sang Magique

On sait déjà que si ce score dépasse 24, le sahir subit l'Assimilation Finale. Mais ce score correspondant également à la quantité de magie qui coule dans les veines du sahir, il a nécessairement d'autres effets sur sa personne :

- Pour chaque tranche de 4 points complète, le sahir gagne +1 au trait de caractère correspondant aux génies du domaine. Par exemple, un sahir ayant 8 en Sang Magique, en ayant étudié majoritairement des nodules du feu, aura +2 à son Trait de Caractère Efrit (fier, flamboyant, ombrageux, cruel...)
- Pour chaque tranche de 4 points complète, le sahir a un malus de -1 sur toutes les activités sociales. Les vulgaires sentent qu'il n'est pas comme eux, et l'effet correspond à peu de choses près à celui du Don chez les mages occidentaux.
- Pour chaque tranche de 3 points complète, le sahir gagne un bonus de 1 sur ses jets de vieillissement, son sang de Génie lui assurant un peu de leur

longévité. Par suite, les sahirs ignorent complètement les potions de longévité.

Étude de nodules de domaines différents

Les sahirs sont censés être spécialisés dans un seul domaine, il n'existe pas de sahir "généraliste". Qui pourrait réussir à discuter à la fois avec des êtres magiques aussi puissants et avec leurs ennemis mortels ? Les limitations suivantes empêchent de trop éparpiller les pouvoirs d'un sahir :

- Il est impossible d'assimiler des nodules de domaines opposés.
- Le nombre de nodules assimilés pour le domaine principal du sahir doit être strictement supérieur au nombre de nodules assimilés pour chaque autre domaine (sans additionner les nombres de nodules pour les autres domaines).
- Pour chaque domaine différent assimilé, il y a un malus de -1 au jet d'assimilation du sahir.
- En cas d'étude d'un nodule pour gagner des points en Magie des Génies, un nodule opposé au domaine du sahir divise par 5 le nombre de points d'expérience obtenus, et un nodule différent du domaine du sahir divise par 2 ce même nombre de points.

Protections Magiques

Les sahirs n'ont pas d'équivalent à la Parma Magica, mais comme pour les mages hermétiques leurs scores de Formes leur fournissent une protection contre les sorts du employant cette Forme. Ainsi, un sahir ayant 22 dans le domaine du feu n'a rien à craindre d'un Pilum de Feu (Cr Ig 20) improvisé par un mage hermétique.

Pareillement, leurs scores de Formes leur fournissent une protection naturelle égale à ce score divisé par 5. Un score de 12 dans le domaine de l'esprit donne un bonus de +2 contre les attaques mentales, par exemple.



Par contre, la protection naturelle dans le domaine opposé baisse d'autant. Le sahir ayant 22 dans le domaine du feu a donc un malus de -4 contre le domaine de l'eau, la glace, le froid. Il est également probable

qu'il soit quelque peu aquaphobe (voir la section sur les effets du Sang Magique), et comme il ne peut avoir de

protection dans ce domaine, il est clair que ses points forts sont fortement contrebalancés par ses points faibles.

Vertu - Sang de Génie (var.)

Cette nouvelle vertu donne 3 points en Sang

Magique par +1 de la vertu. Les effets du Sang Magique sont décrits précédemment. On peut

considérer que l'enfant d'un génie et d'un mortel aura la Force

Magique du génie / 2 points en Sang Magique, et que ces points sont

divisés par 2 pour chaque génération suivante. Mais une

naissance exceptionnelle est toujours possible, bien entendu, et les variations

existent. De lointains descendants d'une telle union pourrait ainsi avoir

1 ou 2 points en Sang Magique, dans ce cas la vertu ne coûtant aucun

points.