

2009

MANUEL DES JOUEURS III



Magie profane

Troisième édition
Version 3.5

Daniel Martel
Les Temps Retrouvés

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES.....	2
MAGIE PROFANE.....	3
Nature de la magie profane.....	3
Types de magicien.....	3
Altérateur.....	3
Cryomancien.....	3
Druide.....	3
Électromancien.....	3
Géomancien.....	3
Illusionniste.....	3
Magiste.....	3
Pyromancien.....	3
Shaman.....	3
TECHNIQUES.....	4
Creo (Création).....	4
Deleo (Destruction).....	4
Muto (Transformation).....	4
Percipio (Perception).....	4
Rego (Contrôle).....	4
FORMES.....	5
Aquam (Eau).....	5
Auram (Air).....	5
Corpus (Corps).....	5

Ignem (Feu).....	5
Mentem (Mental).....	5
Naturas (Nature).....	5
Opesum (Magie).....	5
Spiritus (Esprit).....	5
Terram (Terre).....	5
TYPES.....	6
Offensis (Offensif).....	6
Effectis (Effectif).....	6
Defensis (Défensif).....	6
Statis (Statique).....	6
PUISSANCES.....	7
Primoram (Primaire).....	7
Secundam (Secondaire).....	7
Tertiam (Tertiaire).....	7
SORTS.....	8
Apprentissage des sorts.....	8
Incantation des sorts.....	8

MAGIE PROFANE

Nature de la magie profane

La magie profane est une énergie mystique présente partout à travers le monde et dans chacun des êtres vivants. Cette source magique est, selon les croyances, l’empreinte laissée par la puissance des dieux lors de la création du monde. Les magiciens peuvent ressentir et manipuler cette énergie magique afin de créer de puissants sorts profanes sans invoquer la faveur des dieux.

La magie profane est composée de quatre facteurs : une technique, une forme, un type et une puissance. Combiner ces quatre disciplines magiques mène à la création et à l’incantation de sorts profanes. Les techniques gouvernent les manipulations que la magie peut performer. Les formes gouvernent les phénomènes naturels et surnaturels que la magie peut manipuler. Les types gouvernent les effets que la magie peut engendrer. Les puissances gouvernent la quantité d’énergie magique pouvant être utilisée dans l’incantation du sort et ainsi son niveau de magnitude.

Types de magicien

Les magiciens recherchent sans cesse à accroître leurs connaissances et leurs pouvoirs en devenant archimage et même enchanteur/sorcier. Certains empruntent une voie plus insolite en devenant nécromancien, démoniste et même mage runique.

Altérateur

Un altérateur est un magicien qui se spécialise dans les sorts profanes du corps et du combat. Pour lui, la magie profane sert à protéger, que se soit lui-même ou les autres, et à combattre, que se soit pour son propre dessein ou pour le bien de tous.

Cryomancien

Un cryomancien est un élémentaliste spécialiste du contrôle de l’eau, du froid et des matières liquides.

Druide

Un druide est un magicien qui se spécialise dans les sorts profanes de la nature, incluant les animaux et les plantes. Pour lui, la magie profane provient essentiellement des essences de la nature. Cette énergie peut être utilisée pour le bien de la nature ou pour tout simplement se procurer l’énergie nécessaire pour accomplir ses projets personnels.

Électromancien

Un électromancien est un élémentaliste spécialiste du contrôle de l’air, de l’électricité et de la température.

Géomancien

Un géomancien est un élémentaliste spécialiste du contrôle de la terre, de l’acide et des matières solides.

Illusionniste

Un illusionniste est un magicien qui se spécialise dans les sorts profanes des charmes et des illusions. Il peut être un individu pacifique qui utilise sa magie afin de brouiller ses ennemis ou bien un individu manipulateur qui utilise ces mêmes sorts pour son propre dessein.

Magiste

Un magiste est un magicien qui se spécialise dans la création de parchemins et de potions magiques en associant sa connaissance des symboles mystiques de la magie, des potions (herbes, racines et plantes) et sa connaissance des sorts profanes. Pour lui, la magie profane est une science qui se traduit par la combinaison de ces techniques, de ces formes et des énergies magiques de l’univers.

Pyromancien

Un pyromancien est un élémentaliste spécialiste du contrôle du feu, de la chaleur et de la lumière.

Shaman

Un shaman est un magicien qui se spécialise dans les sorts profanes des esprits. Pour lui, la sagesse et le pouvoir proviennent de l’esprit des morts de ce monde, que ce soit les êtres immatériels condamnés à errer dans le monde physique comme les fantômes ou ceux qui se maintiennent dans le monde physique par la volonté seule de leur esprit.

TECHNIQUES

Creo (Création)

Cette technique est l'art de la création. Elle permet de produire des objets à partir du néant, transformant l'imagination en réalité. Lorsqu'un sort de cette technique est utilisé, le magicien entre dans un état de méditation transcendantale et prend contact avec la réalité des formes. En ce lieu existent en tant qu'idées parfaites, tous les objets qui ont été et qui seront. La magie trouve alors la forme appropriée et transpose son image dans le monde réel, créant ainsi une copie de celle-ci.

Note importante

La création pure et permanente est interdite au mortel. C'est un domaine réservé aux dieux. La seule création possible par les mortels est celle des objets virtuels et définis, c'est-à-dire des objets qui existent dans un contexte de réalité magique uniquement pour un temps limité.

Deleo (Destruction)

Cette technique est l'art de la destruction et de la finalité. Elle permet de contrôler le processus universel par lequel les choses sont détruites. Le vieillissement, la maladie, la décomposition et la dissolution sont tous des propriétés inhérentes aux objets et aux choses vivantes et qui peuvent être manipulés.

Muto (Transformation)

Cette technique est l'art de la transformation et de la transmutation. Elle permet de diriger et de contrôler les mécanismes essentiels du changement lui-même. Une transformation est simple lorsqu'il y a une forte connexion entre l'objet original et celui résultant de la transformation, transformer une feuille en une pomme par exemple. Par contre, transformer une feuille (un légume, en vie et flexible) en une épée (un minéral, inerte et solide) est beaucoup plus difficile.

Pour faire un sort avec la technique Muto, il faut que la forme existe déjà et soit présente. Par exemple, une pluie pourrait être transformée en grêle. Les sorts utilisant cette technique sont généralement plus puissants que les sorts de la technique Creo puisqu'ils emploient l'élément déjà existant, ce qui nécessite moins d'énergie magique pour obtenir l'effet voulu.

Note importante

La transformation des choses autre que par un changement naturel est interdite au mortel. C'est un domaine réservé aux dieux. La seule transformation possible par les mortels est celle des transformations directes, c'est-à-dire la transformation d'un objet qui a une connexion directe avec un autre objet. Comme par exemple, la transformation de l'eau en vin.

Perdipio (Perception)

Cette technique est l'art de la perception, de la compréhension et des sens. Elle permet de tout percevoir et de tout comprendre, d'interpréter et de déchiffrer. Chaque chose de ce monde est connectée une à l'autre et cette technique permet de voir, lire et apprendre de ces multiples connexions.

Rego (Contrôle)

Cette technique est l'art du contrôle et de la manipulation. Elle permet de régler la matière ou contraindre les actions des choses vivantes. Cela pourrait donc permettre à un sort d'ajuster la force du vent ou de permettre à un autre sort de forcer un individu à agir d'une certaine façon.

Pour faire un sort avec la technique Rego, il faut que la forme existe déjà et soit présente. Par exemple, un jet d'eau pourrait être engendré grâce à une rivière à proximité. Les sorts utilisant cette technique sont généralement plus puissants que les sorts de la technique Creo puisqu'ils emploient l'élément déjà existant, ce qui nécessite moins d'énergie magique pour obtenir l'effet voulu.

FORMES

Aquam (Eau)

Cette forme concerne toutes les matières liquides.

Cette forme est réservée aux cryomanciens.

Auram (Air)

Cette forme concerne l'air, le vent et la température.

Cette forme est réservée aux électromanciens.

Corpus (Corps)

Cette forme concerne les corps humains et humanoïdes. Elle gouverne les interactions complexes qui se produisent à l'intérieur de ces corps avec une âme ainsi que ceux qui en ont déjà eux une.

Cette forme est réservée aux altérateurs.

Ignem (Feu)

Cette forme concerne le feu, la chaleur et la lumière.

Cette forme est réservée aux pyromanciens.

Mentem (Mental)

Cette forme concerne la mentalité et les sens. Elle peut manipuler les mémoires, les pensées et les émotions. Elle affecte seulement le mental et les sens et ne peut donc jamais affecter la matière.

Cette forme est réservée aux illusionnistes.

Naturas (Nature)

Cette forme concerne les éléments de la nature, les animaux et les plantes. Ceci inclus donc les animaux de toute sorte, des poissons de la mer aux oiseaux du ciel, ainsi que les matières végétales, incluant celles qui ne sont pas vivant comme le bois mort et les toiles d'araignées. Il est à noter que cette forme ne peut affecter les êtres humanoïdes intelligents puisqu'ils ont une âme alors que les animaux n'en ont pas.

Cette forme est réservée aux druides.

Opesum (Magie)

Cette forme concerne la puissance magique à l'état brute. Tous les sorts utilisent l'énergie magique brute et le potentiel de la magie mais cette forme raffine l'utilisation de la magie elle-même, permettant aux magiciens d'assumer un plus grand contrôle sur leurs sorts et d'accéder à leur aura magique. Elle affecte donc également entre autre les démons qui sont des créatures magiques de façon innée.

Cette forme est accessible à tous les types de magicien.

Spiritus (Esprit)

Cette forme concerne les esprits. Elle affecte les êtres immatériels soit condamnés à errer dans le monde physique tel les fantômes ou soit les êtres immatériels qui se maintiennent dans le monde physique par la volonté seule de leur esprit tel les anciens.

Cette forme est réservée aux shamans.

Terram (Terre)

Cette forme concerne toutes les matières solides.

Cette forme est réservée aux géomanciens.

TYPES

Offensifs (Offensif)

Les sorts offensifs sont les sorts lancés sur un être qui infligent des dégâts instantanés telle une boule de feu. Normalement, les points de magie influencent les points de dégâts infligés.

Effectifs (Effectif)

Les sorts effectifs sont les sorts lancés sur un être, un objet ou un lieu qui infligent des dégâts lors d'un événement précis.

Un sort effectif sur un être ou sur un objet procure à ce dernier la faculté d'infliger des dégâts au moment défini. Normalement, les points de magie influencent la durée et/ou les points de dégâts infligés.

Un sort effectif sur un lieu inflige des dégâts lorsque ce lieu est atteint. Normalement, les points de magie influencent la durée et/ou les points de dégâts infligés.

Defensis (Défensif)

Les sorts défensifs sont les sorts lancés sur un être ou un objet qui protège des dégâts tel une protection contre le feu. Normalement, les points de magie influencent la durée et/ou les points de vie de protection ajoutés à la cible.

Statis (Statique)

Les sorts statiques sont les sorts lancés sur un être, un objet ou un lieu qui n'infligent pas des dégâts et qui ne protègent pas non plus mais procurent un pouvoir spécial utilitaire. Normalement, les points de magie influencent la durée et/ou le nombre d'instance.

PUISSANCES

Primoram (Primaire)

Description :	Magie profane d'intensité mineure
Niveau :	Personnages de type magicien de tout niveau
Énergie :	Entre 1 et 6 PM maximum
Incantation :	[Technique] [Forme] [Type] Primoram

Secundam (Secondaire)

Description :	Magie profane d'intensité moyenne
Niveau :	Aventuriers de niveau 3 ou plus Vétérans de niveau 1 ou plus Héros/vilains de tout niveau
Énergie :	Entre 1 et 15 PM maximum
Incantation :	[Technique] [Forme] [Type] Secundam

Tertiam (Tertiaire)

Description :	Magie profane d'intensité majeure
Niveau :	Aventuriers de niveau 5 ou plus Vétérans de niveau 3 ou plus Héros/vilains de tout niveau
Énergie :	Entre 1 et 30 PM maximum
Incantation :	[Technique] [Forme] [Type] Tertiam

SORTS

Apprentissage des sorts

Les sorts profanes peuvent s'apprendre de deux façons différentes : en étant autodidacte ou par l'instruction. Être autodidacte se produit simplement grâce à l'expérience du personnage. Avec cette expérience accumulée, le magicien expérimente avec la magie profane afin de créer un nouveau sort lui permettant d'augmenter sa puissance.

L'instruction se fait par un mentor, un personnage non joueur vétérane ou héros/vilain, qui instruit un élève sur les secrets d'un sort particulier. L'instruction peut se produire à tout moment à condition que l'instructeur accorde son enseignement. L'apprentissage d'un sort prend un mois et un seul sort à la fois peut être appris.

La sélection d'un sort se fait à partir de la livre des sorts de son type de magicien.

Incantation des sorts

L'incantation d'un sort s'effectue par la combinaison d'une technique, d'une forme, d'un type et d'une puissance. Cette combinaison de mots indique également la fonction générale du sort. La puissance d'un sort détermine le nombre maximum de point de magie pouvant être utilisé dans son incantation et par conséquent ses caractéristiques de portée, cible, durée et effet.

Par exemple, un sort « *Creo Ignem Offensis Primoram* » emploie la technique « *Creo* » (Création), la forme « *Ignem* » (Feu), le type « *Offensis* » (Offensif) et la puissance « *Primoram* » (Primaire) et peut donc créer du feu qui inflige des dégâts mineurs. Un sort « *Muto Ignem Offensis Tertiam* », peut transformer l'intensité d'un feu qui inflige des dégâts majeurs.

Certains sorts peuvent être lancés à l'aide de la même invocation mais les effets restent différents puisque le magicien décide du résultat par son intellect et son imagination.