

# PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

## La Magie Draconique



### Crédits

**Auteur**  
Kay'le

**Mise en page**  
Bubu

**Illustrateur**  
Thierry MASSON

**Relecture**  
Bruno  
Bubu  
Sylas

(AEPR picto rêves, croissant lame et croissant titre)

Avant d'aborder ce qu'est un mage, il est important de comprendre ce qu'est l'objet de ses attentions et la raison de son existence : la magie. Mais il ne faut pas parler de la magie sans en aborder la source avec toute la déférence qu'elle mérite. Car cette source est vivante, elle parcourt Kor avec ses enfants et quelque fois elle se penche sur certains d'entre nous.

### Nenya, le sixième Grand Dragon

“Remerciés soient les ailés pour tous leurs bienfaits, mais plus encore Nenya. C'est doublement grâce à Elle que notre vie est ce qu'elle est. Vous qui êtes apprentis mages n'oubliez jamais qu'Elle a reçu la magie de son père et qu'elle l'a transmise aux autres dragons et aux hommes. Mais c'est aussi de la douce folie qu'a engendrée la magie que la volonté des Dragons d'enfanter des espèces est née. Si Kezyr a façonné le corps qui est le notre, c'est de cette étincelle de magie qui embrasait le monde que la possibilité de notre naissance est apparue.”

*Extrait du discours d'introduction du professeur Alzeke à l'académie de magie de la petite Oforia.*

### La magie des dragons

On peut expliquer la magie de manière simple, mais cette tentative ne saurait être complète. Car la magie n'est pas forcément formalisable avec des mots. C'est à la fois une affaire de sensation, de perception et de compréhension du monde. Le plus simple est de dire que la magie est tout ce qui peut transformer le monde en utilisant l'énergie élémentaire que chaque Grand Dragon représente. Car les Dragons sont le monde et la magie en est une manifestation.

Ainsi la magie se découpe en sphères, une par dragon et en utilisant l'énergie d'un lieu, il est possible d'altérer la réalité. C'est ainsi que l'on lance ce que l'on appellera un sort. Il se définit comme la manipulation d'énergie magique visant à donner un effet particulier. Il est important de comprendre que les énergies magiques qui composent un lieu influencent fortement le lancement de sort ([Cf. errata officiel du tableau page 206 LdB 2ème éd., corrigé ci-dessous par bubu](#)), ainsi le lancement d'un sort qui dépend de la sphère de l'océan dans un désert produira au mieux un effet de faible intensité.

	Cités	Feu	Métal	Nature	Océans	Ombre	Pierre	Rêves	Vents
Cités	5	-5	0	0	-5	0	-5	5	0
Feu	-5	5	0	-5	-10	5	0	0	-5
Métal	0	0	5	-5	-5	0	0	-5	0
Nature	0	-5	-5	5	0	-10	-5	5	5
Océans	-5	-10	-5	0	5	-5	-5	0	0
Ombre	0	5	0	-10	-5	5	-5	0	0
Pierre	-5	0	0	-5	-5	-5	5	-5	0
Rêves	5	0	-5	5	0	0	-5	5	0
Vents	0	-5	0	5	0	0	0	0	5

Plus une altération du réel sera importante, plus l'énergie à utiliser sera importante. Les sorts sont classés en trois niveaux de puissance, le niveau I correspondant à des sorts simple et le niveau III à des sorts pouvant changer de façon radicale la face de Kor. Il est possible de quantifier l'énergie magique nécessaire à la réalisation d'un sort, les points de magie. Ces points sont de deux ordres, une réserve globale dépendant de la force de caractère de chacun (PM en fonction de la volonté, utilisables pour tous les sorts) et de la connaissance de chaque sphère (nombre de PM égal à la sphère, utilisables uniquement pour des sorts de cette sphère). Il est aussi possible de puiser dans sa force vitale lorsque l'énergie vient à manquer (à raison d'une case de blessure pour un point de magie, en commençant par les plus basses). Cette énergie se reconstitue lorsque l'utilisateur dort.

Pour manipuler ces énergies élémentaires, trois méthodes sont possibles. On les nomme " disciplines ", chacune étant plus ou moins rapide à utiliser et produisant des effets à plus ou moins long terme. La classification reconnue est la suivante :

- **Magie instinctive :**

C'est la magie la plus rapide, très utile en combat puisqu'elle permet de créer des effets puissants mais de courte durée. Juste le temps de faire la différence lors d'un affrontement. Par exemple faire pousser des griffes, cracher du feu.

- **Magie invocatoire :**

C'est la magie des portails, on ouvre une fenêtre sur un endroit qui permet de faire apparaître l'effet souhaité. Il est ainsi possible de faire jaillir une lumière lunaire ou une créature d'un autre endroit de Kor.

- **Sorcellerie :**

C'est la magie de plus long terme, mais elle n'est pas permanente. Elle sert à produire des objets ou à agir sur la matière. Il est ainsi aisé de rendre une armure plus légère ou plus résistante, une arme plus tranchante, de créer un masque qui nous dissimule sous les traits d'une autre personne.

## La magie et les hommes

### La magie des hommes

La plus grosse différence entre les dragons et les humains concernant la magie, est que les premiers sont la magie et que les autres ont appris à l'utiliser. Et bien que tous les hommes puissent apprendre la magie cela se fait de manière plus...difficile. Leur magie est plus longue à utiliser mais surtout, ils ont besoin d'une prise sur le réel pour pouvoir le manipuler. C'est ce que l'on nomme les "Clés".

Les sorts sont donc lancés grâce à une ou plusieurs clés qui permettent de manipuler l'énergie magique pour produire l'effet souhaité. On dénombre actuellement cinq types de clés, certaines sont permanentes, d'autres détruites lors de l'incantation.

- **Les runes** : ce sont tous les symboles et autres pictogrammes
- **Les postures** : elles sont statiques (on représente un symbole) ou dynamiques (un enchaînement)
- **Les composantes** : cette catégorie regroupe les éléments extérieurs comme un bijoux ou une patte de lapin
- **La voix et le regard** : une sonorité, un regard
- **Les sentiments** : un sentiment exacerbé chez le mage ou la cible, comme l'amour, la haine, la peur...

Les clés sont donc le moyen par lequel un mage produit son effet magique, et la qualité de la clé est importante, ainsi si elle n'est pas exactement appropriée, le sort sera plus difficile à lancer (voir impossible), alors qu'une clé parfaite rendra l'incantation plus aisée. Les clés doivent être d'une qualité suffisante ou d'une pureté exceptionnelle pour être considérées comme parfaites.

Certains mages apprennent donc des compétences qui peuvent les aider à réaliser les clés. On peut citer, par exemple, les écoles de magie du feu qui forment aussi de grands danseurs.

Une clé parfaite est obtenue avec 2 NR sur le jet de compétence complémentaire.

**Compétences complémentaires :**

Acrobatie, art de la scène (chant, danse), don artistique (calligraphie, gravure, sculpture), corps à corps (spécialisation : kata)

Outre les sorts, la formation des mages peut être enrichie de connaissances supplémentaires (p33 Voiles de Neny)

:

- **L'analyse**, qui permet d'analyser les énergies magiques
- **L'enchantement**, utilisé pour inscrire un sort de magie instinctive dans un objet
- **La Méditation**, permettant de s'harmoniser avec son milieu pour se recharger en énergie magique
- **La Psychométrie**, donnant des informations sur un objet ou un lieu par simple contact.

Pour finir de parfaire l'enseignement des mages, quelques privilèges, bénéfiques et techniques leurs sont enseigné (p115-116 LdB, p33 Voiles de Neny).

### **La caste des mages (p113-116 LdB)**

Alors que les hommes recherchaient l'enseignement des dragons pour compléter leurs connaissances, Neny se dérobait, passant d'un endroit à l'autre de Kor. Mais les hommes n'étaient pas sans ressources et ils enchantèrent des maisons, des tours pour essayer de La rejoindre. Par trois fois elle s'évanouit, et par trois fois ils la suivirent. Cette détermination éveilla son intérêt et la Chimère leur fit don de son enseignement. La caste des mages fut créée avec une structure à trois degrés assez simple. Neny désigne le Seigneur Chimère qui est secondé par les Maîtres Élémentalistes (composé du maître de chaque discipline). Le but de ce Conseil est d'éviter les comportements magiques dangereux. Pour ce qui est de la gestion de la caste, c'est le conseil des Grands Maîtres qui s'en charge. Il est constitué de onze membres, le Grand Maître de chaque Sphère (soit huit) et le Grand Maître de chaque Discipline (soit trois).

Tout mage ayant un savoir puissant dans les mains doit faire preuve de sagesse, c'est pourquoi on lui apprend la lourde charge qui est la sienne. Et pour qu'il comprenne, la caste des mages a érigé trois interdits.

**La Loi du Pacte** : Dépositaire d'une grande puissance, le mage s'interdit d'en user contre les faibles.

**La Loi du Partage** : Le mage comprend qu'il est important de faire partager sa compréhension de la magie en l'enseignant à ceux qui veulent apprendre.

**La Loi de la Prudence** : La magie étant puissante et ses effets dévastateurs ou surprenants, et les conséquences désastreuses, le mage se doit de faire attention à sa pratique. C'est une version mineure de cet interdit qui évite que les jeunes mages n'essaient de créer des sorts trop tôt risquant de mettre leur équilibre mental en péril.

### **Les mages (p116 LdB)**

La progression des mages est assez rapide au début (les deux premiers statuts), car il ne s'agit que de connaissances à apprendre, mais une fois ces niveaux atteints, elle se fait de plus en plus lentement car elle repose sur une maturité à la fois dans son art, mais aussi dans sa compréhension subtile du monde (les autres mais aussi les conséquences de ses actes et enfin soi même). Il est aussi possible de voir la progression s'articuler autour de la charnière qu'est le troisième statut. En effet dans la vie d'un mage c'est la véritable reconnaissance de sa maîtrise. Avant, on n'est qu'un étudiant, après on a, normalement, assez de sagesse pour créer des sorts et former des élèves.

Le métier de mage est varié, mais nombre d'entre eux préfèrent certains aspects. Ces carrières peuvent être présentées une à une, mais on remarque surtout qu'elles peuvent être résumée en deux grandes façons d'appréhender la réalité. D'un côté les adeptes d'un aspect particulier de la magie (qui sont les plus nombreux) que sont les spécialistes élémentaires, invocateurs, spécialistes des rituels, enchanteurs, mages de combat, guérisseurs ou rêveurs et de l'autre les généralistes et les fidèles de la Chimère.

Outre les carrières, un mage peut embrasser une sphère. On dit alors qu'il est mage d'une sphère et sa compréhension du monde se trouve renforcée mais aussi teintée par cette philosophie. En contrepartie, il acquiert une connaissance plus approfondie de cet élément, et a alors accès à une source de savoir plus spécifique sous la

forme de sortilèges plus puissants, de compétences en rapport avec la sphère (voir chaque livret draconique).

### **Le lancement d'un sort**

Une fois les concepts de base acquis, vient la mise en pratique. Le mage rassemble les clés et commence à modeler le réel grâce à elles.

On effectue alors un jet de Discipline + Sphère + modificateur et on compare le résultat à la difficulté du sort. S'il est supérieur ou égal, alors le sort prend effet avec d'éventuels niveaux de réussite influençant le résultat (p205 LdB).

Si le mage utilise les tendances lors de ce jet, il y a possibilité de miracle ou de contrecoup en fonction de la discipline utilisée (p206-208 LdB).

### **L'apprentissage des sorts (p210 LdB)**

Il existe deux manières d'apprendre la magie, par l'intermédiaire d'un professeur ou grâce à une matrice (objet contenant de l'énergie magique). Mais ces deux méthodes ont en commun un temps d'apprentissage assez long dépendant de la complexité du sort.

Il est aussi possible dès le troisième statut de créer ses propres sorts (La colère des dragons). La création de sorts est un processus long et empirique mais qui permet d'acquérir des sorts sans avoir recours à un intermédiaire.

### **Reflexions techniques sur la création d'un mage**

### **Le choix des caractéristiques**

En premier vient la Volonté, car elle détermine la réserve personnelle de magie et les points de vie (autre source potentielle de magie lorsque les réserves sont vides). Puis vient la Résistance car elle sert dans le calcul des points de vie. L'ordre d'importance des autres caractéristiques dépend de l'orientation que l'on souhaite donner à son personnage.

### **L'importance des tendances**

La magie étant indissociable des Dragons, il convient de ne pas douter de leur puissance. C'est donc la tendance à privilégier, sans que vous ne soyez forcément un fanatique.

### **Le choix des disciplines magiques**

Il n'est pas toujours intéressant de pratiquer toutes les formes de magie, mais il faut savoir ce qui motive le choix de chacune. En fonction de ses capacités, un mage peut être incité à pratiquer une forme plutôt qu'une autre. S'il possède beaucoup d'actions (au moins 3), il sera avantagé par de la magie instinctive, comme ça il pourra lancer ses sorts rapidement et en bénéficiera pleinement. Au contraire à moins de 3 actions par tour, un mage sera plus à l'aise avec des sorts de magie invocatoire ou de sorcellerie, à moins qu'il n'ait préparé ses sorts de magie instinctive grâce à des anneaux de sorts (sort de sorcellerie de la sphère du rêve) ou à des enchantements (compétence de mage).

### **Les avantages utiles aux mages**

Deux types d'avantages peuvent aider un mage :

- Ceux qui jouent directement sur sa capacité à utiliser la magie, comme augure favorable si l'on est né sous le signe de la chimère, la magie innée (2 dans une sphère et un sort supplémentaire), et la magie instinctive.
- Ceux qui aident le mage à survivre, par exemple Agilité qui lui permet de contrebalancer des capacités physiques faibles, corps aguerris qui lui permet de piocher dans ses réserves mentales pour ne plus subir les désagréments de ses blessures, ou encore un mentor qui peut l'aider à améliorer ses compétences.