

MANUEL DES Types de Magie

EN TERRE DE FANGH

À destination des débutants désirant choisir une spécialité

Certains mages préfèrent concentrer leurs connaissances à l'application de magies bien spécifiques. Il doivent pour cela choisir une spécialisation dans une branche particulière : Feu, Métamorphose, Thermodynamique, Nécromancie, Illusion, Eau et Glace, Terre, Air, Magie Noire (cette dernière était réservée aux cultistes de Tzinntch). Les autres sortilèges (accessibles à tous) sont considérés comme "généralistes" même s'ils sont liés à certaines disciplines et sont utilisables par les mages non spécialisés. Avantage : La spécialisation permet d'avoir des sortilèges plus puissants dans les niveaux supérieurs et souvent moins consommateurs d'énergie astrale dans les niveaux inférieurs. Il est également possible d'arriver plus vite aux invocations dans certains cas. Inconvénient : C'est plus compliqué à gérer et les sorts de magie généraliste sont un peu plus difficiles à lancer.

Avec les travaux de :

Pr. Pockovsky - Université de Magie et Sorcellerie Appliquée de Glargh

Cham von Schrapwitz - Tour de Blizdand, Waldorg

Nak'hua Thorp - Université Donjonique de Sorcellerie

Herr Zatz - Caisse des Donjons

Siegmond Krönfeld - Chroniqueur indépendant

MAGIE GÉNÉRALISTE

La magie généraliste est la plus populaire : on y retrouve un peu de tout, depuis les sorts de combat jusqu'à la réparation des chaussettes, le contrôle mental, les soins, les ouvertures de porte, etc. On y trouve aussi parfois quelques sortilèges de spécialités d'utilisation simple qui ont été retirés de la liste des "sorts spécialisés". La magie généraliste est plus variée, mais consomme une grande quantité d'énergie astrale.

MAGIE DU FEU

C'est une discipline particulièrement tournée vers la violence, contrairement à ce que peuvent en dire certains professeurs égocentriques. Le feu brûle, détruit et cause en général de gros dégâts. Il n'a aucune intelligence et se trouve rarement sélectif, ce qui aura des conséquences sur les dommages causés aux équipiers. Néanmoins, il existe dans la spécialité quelques sortilèges anodins, purement utilitaires ou simplement esthétiques. On peut même y trouver des sorts pour amuser les amis. En situation de combat, c'est idéal pour faire de gros dégâts en consommant le moins d'énergie astrale possible, surtout dans les premiers niveaux. On notera que peu de créatures résistent au feu, en dehors des dragons et des démons : ce n'est pas le cas pour la magie de la glace par exemple, contre laquelle on peut se prémunir avec un gros pull. En revanche, à moins d'être complètement obsédé par le feu, c'est assez rapidement lassant.

MÉTAMORPHOSES

La métamorphose est une discipline enseignée par les Dieux du Chaos eux-mêmes. Si les elfes noirs sont passés maîtres dans cette spécialité, elle est accessible à toutes les races chaotiques ou assimilées, donc à presque tout le monde, pour peu qu'on ait un minimum de dispositions pour la magie. Cependant, malgré le côté spectaculaire de la discipline, de nombreux étudiants la délaissent au profit de spécialités plus efficaces au combat. Parmi les magies chaotiques, la métamorphose est une des moins dangereuses pour la santé mentale et consomme souvent peu d'énergie astrale. Le seul désordre habituellement noté chez un métamorphe intervient dès lors qu'il prend trop souvent une forme donnée. Ainsi, un mage qui se transforme trop souvent en loup risque à terme de se prendre pour un loup, et on a l'explication d'à peu près un cas de lycanthropie sur trois.

THERMODYNAMIQUE

Disons-le tout de suite, la thermodynamique n'est pas une spécialité très drôle à étudier. Si les sorts les plus simples peuvent être maîtrisés sans trop de difficultés, nombre de techniques nécessitent au préalable l'étude théorique des principes de la thermodynamique. Or, à l'origine, quand on choisit un cursus de mage, ce n'est pas forcément pour se farcir des calculs de transfert de chaleur et de conversion d'énergie. De plus, les sorts de bas niveau n'ont souvent qu'un intérêt réduit pour ceux qui souhaitent utiliser la discipline dans le cadre du métier d'aventurier. On est donc en droit d'être étonné devant le nombre d'étudiants qui se pressent sur les paillasses en cours d'échanges thermiques. Il suffit cependant d'ouvrir un grimoire pour comprendre que c'est en fait l'extrême grosbillisme des sorts de haut niveau qui motive tous ces jeunes gens.

NÉCROMANCIE

Les mages nécromants ou nécromanciens - ou nécros' dans le langage pauvre et imbécile des aventuriers de tous bords - sont des êtres sanguinaires, dangereux et irresponsables. Leurs rêves de puissance n'ont d'égal que la folie qui les anime. Et comme ils sont aussi mégalomanes qu'inconscients, leurs espoirs de puissance sont souvent déçus. En outre, ils attirent les aventuriers comme personne : il suffit qu'un nécromant s'installe dans un donjon perdu au milieu de nulle part pour que, sitôt son installation connue, les bandes d'aventuriers surgissent comme des essaims d'abeilles tueuses. C'est ainsi que le nécromant a bien souvent des tas d'ennemis, et pas d'amis. En revanche, s'il trouve des gens assez fous pour l'accompagner sur les chemins de l'aventure, le nécromant saura tirer son épingle du jeu dès lors qu'il prend du galon : les sorts de bas niveau sont plutôt tranquilles, mais la puissance augmente rapidement. Il faut être patient cela dit car nombre d'entre eux sont des rituels : il faut donc dans un premier temps trouver les ingrédients, et dans un second temps savoir les utiliser.

ILLUSION

D'un point de vue historique, il convient de rappeler que la magie de l'illusion n'est pas une magie illusoire. Connue des elfes Meuldors avant même leur arrivée sur la terre de Fangh, elle fut développée par les elfes noirs suite à de fructueux entretiens avec Tzinntch. La palette de sort s'enrichit à cette époque d'une certaine fourberie qui ne correspondait pas aux nobles idéaux de nos ancêtres, mais comme disait fort justement le grand mage Dômbus Maximus : "Juste fourbe-le". Bref, contrairement à une idée malheureusement trop répandue, l'illusion ne sert pas qu'à faire de jolies lumières colorées pour donner un semblant de relief aux platissimes concerts de la Barde Academy. Même si, employée seule, elle n'est pas d'une utilité foudroyante face à un golbargh en furie – les sorts offensifs sont plutôt rares – on remarque que les plus grands mages sont ceux qui ont su l'utiliser à bon escient. Téclystère employait l'illusion. Tholsadûm employait l'illusion. Jagdâniel emploie l'illusion. En situation d'aventure, il faut préciser avant tout que cette discipline est l'une des plus économiques en énergie astrale, et qu'elle est très utile pour provoquer des diversions ou la fuite des ennemis à moindre coût. C'est également très pratique pour draguer.

MAGIE DE L'EAU ET DE LA GLACE

La magie de l'eau et de la glace est une certaine forme d'élémentalisme, tout comme celle du feu. On y trouve des sorts offensifs très puissants, des sorts de protection, des invocations d'élémentaires et des tas de choses qui facilitent la vie quotidienne de l'aventurier. On la dit moins dangereuse que la magie du feu à bas niveau, mais elle peut se révéler dévastatrice avec les années.

MAGIE DE LA TERRE

La magie de la terre peut sembler ridicule à l'ignorant. Pour certains, elle se rapproche de la béatitude écologique des druides et des elfes sylvains coiffant les poneys sous la lune argentée. Il n'en est rien : cette discipline n'a rien d'une partie de rigolade. On y trouve des sortilèges très variés : guérison, soin, camouflage, sorts offensifs, invocations, embûches, pièges. Une offre très complète même si l'on a tendance à se poser des questions dans les premiers niveaux.

MAGIE DE L'AIR

La magie de l'air ne sert pas qu'à sécher les cheveux des elfes ou faire voler les jupes des filles. Cette discipline comporte pas mal de sortilèges de protection et d'assistance, mais relativement peu de sorts offensifs. On peut noter plusieurs sortilèges très agaçants pour les ennemis, comme le tristement célèbre Aspirateur des Titans ou le Vent des Mal-Aimés. Ce sont bien souvent des sorts non mortels mais totalement efficaces. À destiner avant tout à ceux qui ont un véritable instinct de survie et un bon sens de l'humour.

MAGIE NOIRE DE TZINNTCH

Pour pratiquer cette discipline, il faut adhérer à la secte. En récompense de vos bons offices (et d'une contribution pécuniaire non négligeable), le culte vous permet d'accéder à des sortilèges de combat inédits, plus puissants et plus économiques en énergie astrale. Vous avez aussi accès à du matériel exceptionnel à des prix relativement intéressants. C'est une carrière qui ne vous rendra pas populaire – tout comme celle de nécromant – mais qui propose une escalade rapide vers la puissance, comme une sorte de "côté obscur de la force", si vous voyez ce que je veux dire. Les sortilèges de Tzinntch sont très prisés par les mages vicieux désirant s'illustrer au combat. Le gain de puissance se fait en revanche au détriment d'une partie de votre santé.