

# 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 : Combat, Feu, Métamorphose, Domestique, Thermodynamique, Nécromancie, Illusion, Eau et Glace, Terre, Air, Invocation, 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 vous aurez souvent besoin d'aspirine.*

*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 Donjonniqne de Sorcellerie*

*Herr Zatz – Caisse des Donjons*

*Siegmuund Krönfeld - Chroniqueur indépendant*

## **MAGIE GÉNÉRALISTE**

La magie généraliste est la plus populaire, et pour une bonne raison : Tout le monde doit y passer car c'est celle qui est enseignée à la base. On y retrouve un peu de tout et elle permet de rendre beaucoup de services en toutes occasions. Le contrôle mental, les potions, les soins, les ouvertures de porte, etc. On y trouve aussi parfois quelques sortilèges de spécialités d'utilisation simple. La magie généraliste est plus variée et c'est aussi l'une des moins dangereuse, du moins en théorie. Tous les spécialistes savent lancer des sorts de magie généraliste, à l'exception des sinistres Intocateurs.

## **MAGIE DE COMBAT**

Premier stade de la magie dédiée à la violence, et jusqu'au niveau 14 uniquement. Plus tard, le mage de combat peut évoluer vers la « Magie de bataille » ou même la « Magie de guerre ». On retrouve dans cette spécialité un grand nombre de sortilèges réservés aux aventuriers, c'est pourquoi la plupart d'entre eux choisissent cette voie. Sorts à destination d'une cible, sorts de masse, améliorations personnelles, la magie de combat offre un grand festival de choix variés.

## **MAGIE DOMESTIQUE**

Cette spécialité est principalement dédiée aux mages des villes, à ceux qui utilisent l'art théurgique en milieu urbain ou bien en famille. On n'y trouve peu de sortilèges dévastateurs mais beaucoup de classiques : la création d'eau, la conservation des aliments, le nettoyage du sol, la métamorphose en citrouille ou la conjuration du canard de bain.

## **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.

## **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.

## **INVOCATION**

Le mage intocateur a délaissé la magie généraliste pour s'adonner à son passe-temps favori : faire apparaître dans le monde des humains des créatures étranges, dangereuses et à moitié folles, dans le seul but de se faire servir et d'accéder rapidement à la puissance. Ce n'est pas une spécialité très populaire car elle a un côté aléatoire très prononcé. Néanmoins, elle peut être vraiment passionnante pour peu qu'on ait un peu d'instinct de survie. L'intocateur sait aussi lancer quelques sortilèges normaux, mais ça l'ennuie... Et il ne pourra utiliser que deux spécialités tout au long de sa carrière !

## 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. Têclystère 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 aux yeux de l'ignorant. Pour certains, elle se rapproche de la béatitude écologique des druides et des elfes sylvains coiffant les poneys sous la lune argentée. Cependant, cette discipline n'a rien d'une partie de rigolade. On y trouve des sortilèges très variés : camouflage, assistance, sorts offensifs et défensifs, invocations, malédictions, pièges. En définitive, une offre très complète.

## 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 diablement 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 non négligeable en monnaie), 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.