

Chapitre 5 : De la Magie

I/ De la Magie & de l'Imago

La magie dans Deus est à prendre au sens large. Elle englobe toutes les capacités surnaturelles possibles pouvant être déployées par un être donné.

Son fonctionnement dépend de l'imago. Lorsque quelqu'un veut utiliser de sa magie, il mobilise son imago personnel et l'oppose aux forces de la réalité, lui montrant son potentiel et le lui faisant accepter – en termes de jeu, le personnage fait un jet d'imago. Plus l'imago mis en jeu est important et plus les chances de réussir sont grandes. Néanmoins, il arrive parfois que le « magicien » fasse une maladresse ; dans ce cas, l'effet souhaité ne se produit pas et la réalité attaque son imago – il fait un échec critique et perd un point d'imago. Mais il arrive, pour des raisons diverses et hasardeuses, que l'effet réussisse au-delà des espérances de l'être qui l'a produit. Dans ce cas, la réalité, en plus d'accepter son potentiel comme tel, le reconnaît comme faisant partie de ses propres mécanismes – il fait une réussite critique et gagne un point d'imago.

Bien entendu, on ne peut faire appel à ces pouvoirs en permanence, du fait qu'ils sont, comme tout exercice du même genre, éprouvants pour le corps et l'esprit. On peut malgré tout franchir cette limite, avec de l'entraînement ou dans des circonstances stressantes, mais les conséquences peuvent être désastreuses pour la santé physique et mentale.

Les règles que nous venons d'énoncer sont celles qui régissent la plupart des capacités magiques. Celles-ci appartiennent à l'un des cinq classements suivants.

II/ La Foi

C'est la première forme de magie qui vit le jour. Elle repose sur le lien sacré et spirituel entre un dieu et son adorateur : l'adorateur apporte son imago à un dieu qui le reçoit ; lorsque l'adorateur a besoin d'aide, le dieu se doit de répondre à son appel sinon cette source d'imago peut se tarir et disparaître. Lorsque le croyant envoie sa prière, il crée un passage spirituel entre la Terra Mythiqua et la Terre, par lequel sa divinité pourra agir dans notre monde. L'aide du dieu est limitée à son domaine d'influence et ses autres capacités surnaturelles.

On ne peut avoir Foi que pour une seule divinité à la fois et changer de protecteur divin tout en gardant un niveau de Foi quantifiable (en termes de jeu). A noter que les divinités de faibles importances répondent plus fréquemment que celles qui sont plus importantes, du fait que leur situation vis-à-vis de l'imago est plus précaire. Petit bémol dans ce cas : leur domaine d'action est plus limité.

La puissance de l'aide divine dépend du niveau de Foi du fidèle : plus il est important, plus la divinité sera susceptible d'agir de manière directe et importante, jusqu'à se déplacer en personne s'il le faut. En échange, l'adorateur doit se conformer à une morale et à des pratiques propres à sa divinité et à son panthéon. Ces pratiques devenant de plus en plus strictes au fur et à mesure que sa foi grandit. Le fait de ne pas les respecter fait baisser l'attention de la divinité vis-à-vis de son adorateur. En termes de jeu, le croyant perd des niveaux de Foi. Pour les retrouver, il devra faire amende honorable – pèlerinage, dons, quêtes, etc...

Il n'y a pas de limites au nombre de demandes faites à une divinité. Cependant, plus l'adorateur sollicite avec succès son dieu et plus celui-ci aura tendance à faire la sourde oreille pendant un certain temps,

considérant que son adorateur doit se prendre en main et se débrouiller seul et non pas le déranger toutes les cinq minutes. En termes de jeu, cela signifie que plus le personnage réussit ses jets de Foi et plus ceux-ci seront difficiles durant une période donnée dont la durée dépend du nombre de jets réussis.

Plusieurs croyants peuvent aussi unir leur foi pour arriver à leur but. Bien entendu, il faut qu'ils prient la même divinité. En termes de jeu, on fait le jet sous la Foi la plus haute et on rajoute des bonus en fonction du nombre de fidèles.

Enfin, la Foi n'est normalement pas un exercice magique pouvant mettre en péril la vie. Néanmoins, l'adorateur peut accompagner ses prières de pratiques mortifiantes qui éveilleront l'intérêt du dieu et le pousseront à aider son fidèle. En termes de jeu, plus le personnage sacrifie de niveaux de santé en priant et plus il aura de chance de réussir son jet.

III/ Le Ritualisme

Cette deuxième forme de magie découle de la première. En effet, au fur et à mesure que les pratiques cultuelles se sont développées, certaines se sont complexifiées et détachées du pur fait divin. La « foi » que les pratiquants – sorciers, chamans et autres alchimistes – mettaient en ces rituels leur a donné leurs pouvoirs, sans aucune aide divine.

Le Ritualisme se décompose en un grand nombre de voies rituelles, chacune d'entre elles répondant à un paradigme magico-culturel. On ne peut suivre qu'une seule voie rituelle à la fois, car elle représente une conception magique du monde en laquelle le personnage croit. En changer est aussi difficile que de changer cette conception.

Chacune de ces voies a ses propres pratiques, rites et lois. Elles donnent aussi des pouvoirs qui peuvent différer grandement d'une voie à l'autre. Certaines permettent de créer des artefacts plus ou moins puissants. Plus les rituels sont

complexes et difficiles et plus les effets sont puissants et violent les lois de la réalité. Un parfait exemple est la voie de l'alchimiste qui, au départ, ne peut faire que quelques préparations alchimiques mineures pouvant très bien être remplacées par des préparations chimiques (mais plus coûteuses en temps et argent) et qui, à la fin, peut réaliser la transmutation du corps et de la matière, grâce à la pierre philosophale.

Il n'y a pas de limites au nombre de rituels pouvant être effectués par jour, sinon celles du temps et des moyens nécessaires. Sachant cela et que les rituels les plus puissants sont les plus longs (parfois des mois voire des années) et ceux qui demandent le plus de moyens (parfois des sommes astronomiques), on comprend que c'est une limitation implicite et naturelle du nombre de rituels.

Plusieurs ritualistes peuvent, comme les croyants, unir leur force pour augmenter leur chance de succès, pour peu qu'ils suivent la même voie. Les modalités en termes de jeux sont les mêmes que pour les croyants quand ils prient ensemble.

De même, plus les rituels sont puissants, plus ils sont dangereux pour le corps et l'esprit. Un exemple banal est celui du four alchimique qui peut exploser au visage de l'alchimiste à la moindre erreur lors de certaines manipulations du Grand Oeuvre. De plus, le ritualiste peut, pour renforcer la puissance du rituel, utiliser sa force vitale, si le rituel le permet – en termes de jeu, c'est la même chose que les mortifications du croyant.

IV/ Le Grand Art

C'est la sublimation d'un art (au sens large du terme) par l'image de l'artiste. Il le transcende et ainsi affecte la réalité. C'est la magie utilisée par les grands héros civilisateurs tel que Dédale.

Chaque art a ses avantages et ses inconvénients par rapport aux autres. Un même artiste peut avoir plusieurs Grands Arts, ce qui lui permet de diversifier ses

capacités. Néanmoins, le fait de se diversifier est long et difficile.

Comme pour les rituels, plus l'effet recherché est puissant, plus l'œuvre créée demande du temps, des moyens et/ou des efforts. Le Grand Art permet – pour les arts matériels – de créer des artefacts puissants pour peu que l'artiste ait accès à une matière première venant de la Terra Mythiqua. Bien entendu, les artefacts sont parmi les oeuvres les plus difficiles.

De même que pour les deux formes de magie précédentes, plusieurs artistes peuvent collaborer pour faire une oeuvre, selon les mêmes modalités qu'énoncées précédemment.

Quant à la dangerosité du Grand Art, certaines oeuvres – les plus puissantes – sont fatigantes à réaliser. Cette fatigue peut être dangereuse dans le cas d'oeuvres non matérielles ou de performances artistiques extrêmes, mais moins mortelle que pour les autres types de magie. Néanmoins, l'artiste peut sacrifier de la vitalité pour donner de la puissance à son oeuvre, en suivant les mêmes règles que précédemment.

V/ La Féerie

C'est l'art des illusions et des métamorphoses des Mythiques. Son nom lui vient du fait qu'il a été rendu célèbre par les membres du Petit Peuple qui l'utilisèrent souvent sur les mortels. Néanmoins, cette magie est aussi ancienne que les premiers dieux. Tous les Mythiques ne l'ont pas. Certains naissent avec ce don, d'autres non, mais tous peuvent apprendre la Féerie.

Bien que son domaine d'application soit limité, son champ d'action n'a de limites que l'imagination et la ruse de ses utilisateurs. Elle obéit néanmoins à certaines règles, comme celle qui veut que toutes les illusions créées le soient à partir d'un élément matériel : ainsi on peut donner l'illusion d'un palais qui n'est en fait qu'une grotte, mais on ne peut créer l'illusion d'un palais à partir de rien. Les illusions peuvent être brisées par les êtres

qui possèdent le don de double-vue ou la Féerie à un niveau égal ou supérieur à celui du créateur de l'illusion.

Les métamorphoses sont plus difficiles à effectuer que les illusions et demandent une grande maîtrise de ce pouvoir. Une métamorphose est d'autant plus difficile que la nouvelle apparence donnée est éloignée de l'apparence originelle : il est moins difficile de transformer un moineau en épervier qu'un moineau en arbre.

Comme pour les autres magies présentées, plusieurs Mythiques peuvent s'entraider, selon les mêmes règles que précédemment. C'est surtout le cas lorsque les illusions ou les métamorphoses effectuées sont complexes.

La Féerie peut être employée autant de fois que nécessaire par jour. De plus, elle n'est pas dangereuse pour la santé de son utilisateur qui ne peut pas augmenter ses effets en sacrifiant sa vitalité. Néanmoins, la Féerie est difficilement utilisable sur terre, surtout pour les métamorphoses.

VI/ Des Pouvoirs Psi & Autres Pouvoirs

La cinquième catégorie rassemble tous les pouvoirs qui ne peuvent être classés dans aucune des catégories précédentes. Ils sont la plupart du temps l'apanage des Mythiques et ils sont extrêmement différents.

Il existe malgré tout une catégorie de ces pouvoirs qui apparaissent souvent chez les Destinés et qui obéissent à certaines règles communes. Ce sont les pouvoirs psi.

Alors que les Destinés peuvent recevoir la Foi par une grande piété, pratiquer le Ritualisme du fait d'une initiation occulte ou bien encore exercer un Grand Art grâce à leurs talents artistiques, c'est complètement différent pour les psioniques – nom des utilisateurs de pouvoirs psi. On ne devient pas psionique. On naît psionique. Néanmoins, ces pouvoirs peuvent rester à l'état latent pendant très longtemps, il suffit généralement d'un

stimulus psychologique ou physiologique pour les révéler.

Ces pouvoirs résultent de l'union de la puissance mentale et de l'imgo du personnage, permettant ainsi de diriger la réalité sur certains aspects (selon les pouvoirs) par la seule force de l'esprit. Ils ont pour origine une ascendance mythique ou divine, plus ou moins lointaine, de celui qui les développe. Ils se définissent selon les orientations psychologiques du sujet et les concepts divins ou mythiques de ses ancêtres. Ainsi, le descendant d'une divinité du feu pourra développer un pouvoir de pyrokynésie.

Il y a deux types de pouvoirs psychiques : les passifs et les actifs. Les premiers se déclenchent indépendamment de la volonté de son utilisateur, selon des facteurs divers – comme des perceptions surnaturelles pour le don de double-vue. Les seconds se déclenchent par ordre mental du psionique. On ne peut utiliser les seconds qu'un nombre restreint de fois par jour, dépendant de la force mentale de l'utilisateur – sa volonté. Dans tous les cas, l'éventail des possibilités de chaque pouvoir grossit avec l'expérience.

Il s'agit de pouvoirs personnels : plusieurs utilisateurs d'un même pouvoir ne peuvent ajouter leurs capacités – sauf exceptions. Les psioniques peuvent dépasser leurs limites, comme pour les autres types de magie dont il a été question, au risque de provoquer de graves dommages psychiques, neurologiques ou cardio-vasculaires.