

Les chroniques de Draghil

Deuxième traité de Tanesh de 260 Vel sur la théorisation de la magie et l'organisation des énergies fondamentales de Draghil

Le présent traité a pour objet la clarification de l'organisation des énergies composants l'univers ainsi que l'utilisation de ces dites énergies dans les différents processus d'utilisation de la magie sur Draghil.

De l'organisation des énergies fondamentales de Draghil

1. Généralités

L'univers, les plans, et tout ce qui est de matériel ou d'immatériel est composé d'un savant mélange d'énergies fondamentales. Celles-ci ont été identifiées et classées selon leur rapprochement philosophique à un état mais également selon leur comportement général.

Il existe toutefois une masse énergétique indifférenciée qui est à l'origine de l'éclatement de ces 32 énergies appelée Conscience.

Il existe dès lors :

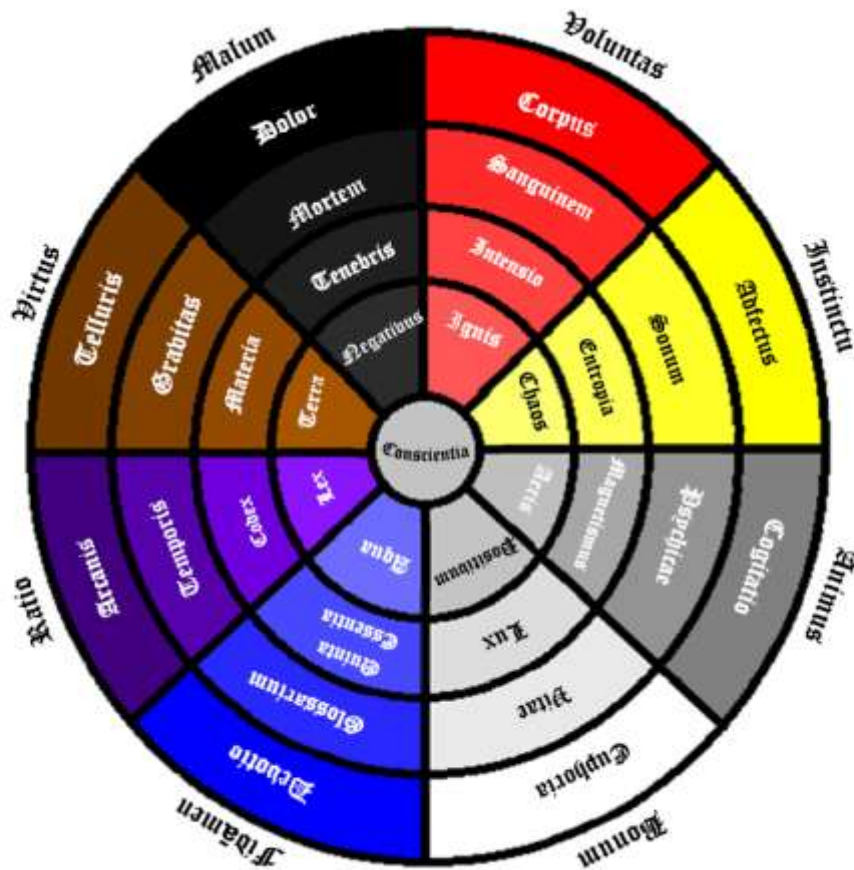
- 8 rayons : Volonté, Instinct, Esprit, Bien, Foi, Raison, Force, Mal.
- 5 Champs énergétiques : Conscience, Fondamental, Informationnel, Causal, Matriciel.
- 32 énergies : Feu, Chaos, Positif, Eau, Loi, Terre, Négatif, Intention, Entropie, Magnétisme, Lumière, Quintessence, Ordre, Matière, Ténèbres, Sang, Son, Psyché, Vie, Créativité, Temps, Gravité, Mort, Corps, Emotion, Pensé, Euphorie, Dévotion, Arcane, Tellurique, Douleur.

Bien que ces énergies soient ici séparées et classées pour les besoins de la théorie, la réalité est toute autre. En effet, ces énergies sont omniprésentes sur Draghil et sont mélangées à des taux de concentration variés. Il en est de la prérogative exclusive de la grande Déesse Tuksaia d'organiser ses flux d'énergies dans la confection du maillage primaire également appelée la « Trame primaire » et celle du grand Dieu Pr-Tanas d'insuffler ces énergies dans la constitution de la Trame magique.

Les chroniques de Draghíl

2. Représentation et symbolique

2.1 Représentation philosophique



2.2 Définitions symboliques

2.2.1 Par rayon

1. Rayon de la Volonté : Caractérise un comportement énergétique volontaire, qui est animée d'une certaine forme de force d'âme.
2. Rayon de l'Instinct : Caractérise un comportement énergétique instinctif, qui ne se maîtrise pas.
3. Rayon de l'Esprit : Caractérise un comportement énergétique spirituel mais également doué d'un certain intellect, qui est réfléchi
4. Rayon du Bien : Caractérise un comportement énergétique bénéfique, qui est en symbiose.

Les chroniques de Draghíl

5. Rayon de la Foi : Caractérise un comportement énergétique de conviction, qui est animé par la ferveur.
6. Rayon de la Raison : Caractérise un comportement énergétique de droiture qui est calculé.
7. Rayon de la Force : Caractérise un comportement énergétique de force, qui est inébranlable.
8. Rayon du Mal : Caractérise un comportement énergétique maléfique, qui est néfaste.

2.2.2 Par Champ énergétique

1. Champ énergétique de Conscience : Contient la masse énergétique indifférenciée originelle. Elle est à l'origine de toute énergie.
2. Champ énergétique fondamental : Contient les énergies fondamentales du Feu, de l'Air, de l'Eau, de la Terre, de la Loi et du Chaos. Ce champ énergétique exprime la masse basique élémentaire de tout être.
3. Champ énergétique informationnel : Champ contenant les énergies de l'Intention, de l'Entropie, du Magnétisme, de la Lumière, de la Quintessence, du Code, de la Matière et des ténèbres et sert de champ structurant l'information venant du champ fondamental pour créer une énergie dite causale.
4. Champ énergétique causal : Contient les énergies du Sang, du Son, de la Psyché, de la Vie, de la Créativité, du Temps, de la Gravité et de la Mort. Ce champ énergétique sert de passerelle d'énergie et de causalité entre l'énergie dite informationnelle et l'énergie dite causale dans la conception d'une matrice d'énergie.
5. Champ énergétique matriciel : Champ contenant les énergies du Corps, de l'Emotion, de la Pensée, de l'Euphorie, de la Dévotion, de l'Arcane, Tellurique et de la Douleur. Ce champ est la conclusion des champs précédents et structure l'énergie en une matrice donnée.

Les chroniques de Draghíl

De la théorie magique

1. Généralités

La toile : La toile ou trame magique est un maillage réticulé plus complexe superposé sur le maillage primaire traversant tous les plans et qui a pour but de structurer les énergies fondamentales contenues dans le maillage primaire en les ramifiant et les simplifiant. La ramification de la toile permet à une créature possédant un potentiel quantique d'entrer en contact direct avec une ou plusieurs formes d'énergies fondamentales simplifiées.

La magie : La magie est une technique ou manière d'entrer en résonance avec la toile par l'utilisation d'une combinaison codifiée d'énergies fondamentales afin d'extraire un effet donné dans un plan donné. La manifestation de la magie étant par nature, une perturbation ou modification mineure et temporaire de la trame primaire.

Le présent traité ne traitera que les magies dites « primaires » utilisant les énergies fondamentales du champ énergétique matriciel, à savoir, la magie arcanique, la magie divine, la magie tellurique, la magie bardique et la magie corporelle.

Le Quanta : Le Quanta est la fraction la plus petite d'une énergie fondamentale. Selon l'énergie développée, il porte un nom différent.

Un sort est un code spécifique d'utilisation d'énergies fondamentales qui a pour but de produire un effet désiré et contrôlé. Un sort demande une quantité d'énergie quantique déterminée par la complexité des énergies fondamentales utilisées et de la puissance de l'effet produit.

2. Mécanique générale des magies primaires

Chaque magie primaire utilise une énergie primordiale principale appelée « Code Maître » qui détermine le nom du quanta :

- la magie arcanique utilise le Code Maître Arcanis et son quanta est appelé « Quanta Arcanis » ;
- la magie divine utilise le Code Maître Devotio et son quanta est appelé « Quanta Aurique » ;
- la magie tellurique utilise le Code Maître Telluris et son quanta est appelé « Quanta Telluris » ;
- la magie bardique utilise le Code Maître Adfectus et son quanta est appelé « Quanta Cor » ;
- la magie corporelle utilise le Code Maître Coprus et son quanta est appelé « Quanta Qi » ;

Les chroniques de Draghil

On distingue également les Codes Assistants qui sont des énergies fondamentales déterminant une catégorie d'effet et les Codes Elèves qui sont des énergies fondamentales formant les composantes finales d'un sort. Ces dernières ont pour but de faire varier les effets finaux au sein d'une même catégorie. Enfin le Code interdit est une énergie fondamentale qui est en opposition totale tant sur le plan philosophique qu'énergétique. Seul l'Arcanis peut accepter son Code Interdit par un l'utilisation d'un processus mental très complexe appelé « Magie du 7^e rayon ». Cette appellation a été introduite par le Grand Maître Arkam Fey car l'utilisation du Code Maître ne déterminant que la forme de magie utilisée, toute forme de magie primaire utilise entre 5 et 6 rayons à l'exception de cette dernière.

L'incantation est la vocalise nécessaire afin de faire entrer en résonance les énergies fondamentales contenues dans l'Être avec ceux contenues dans la toile. Il existe toutefois des procédés permettant à la pensée d'exprimer cette vocalise.

Les magies primaires sont distinguées en 2 degrés :

- les magies du premier degré utilisant 1 Code Maître 1 Code assistant, et 4 Codes élèves, à savoir les magies bardiques et corporelle,
- les magies du second degré utilisant 1 Code Maître, 2 Codes assistants et 4 à 6 Codes élèves.

3. Mécanique spécifique par magie primaire

La magie Arcanique :

La magie Arcanique est une magie du second degré utilisant le Code Maître Arcanis et dont le Code Interdit est Devotio. Il existe toutefois les exceptions de la magie Arcanique dite « générale » dû au fait qu'elle ne contient pas de Code Assistant mais 6 Codes élèves et la magie Arcanique du 7^e rayon qui est une magie du premier degré avec la particularité qu'elle utilise son Code Interdit comme seul Code assistant et 6 Codes Elèves variables.

On distingue 9 catégories dans la magie Arcanique déterminées par les Codes Assistants :

- Magie Arcanique générale :
 - Code Maître : Arcanis
 - Codes Assistants : Néant
 - Codes Elèves : 6 variables

Les chroniques de Draghîl

- Magie Arcanique d'Abjuration :
 - Code Maître : Arcanis
 - Codes Assistants : Telluris - Euphoria
 - Codes Elèves : 4 variables

- Magie Arcanique d'Enchantement :
 - Code Maître : Arcanis
 - Codes Assistants : Adfectus - Cogitatio
 - Codes Elèves : 4 variables

- Magie Arcanique d'Evocation :
 - Code Maître : Arcanis
 - Codes Assistants : Telluris - Dolor
 - Codes Elèves : 4 variables

- Magie Arcanique d'Illusion :
 - Code Maître : Arcanis
 - Codes Assistants : Cogitatio - Corpus
 - Codes Elèves : 4 variables

- Magie Arcanique d'Invocation :
 - Code Maître : Arcanis
 - Codes Assistants : Euphoria - Dolor
 - Codes Elèves : 4 variables

- Magie Arcanique de Nécromancie :
 - Code Maître : Arcanis
 - Codes Assistants : Dolor - Corpus
 - Codes Elèves : 4 variables

- Magie Arcanique de Transmutation :
 - Code Maître : Arcanis
 - Codes Assistants : Corpus - Adfectus
 - Codes Elèves : 4 variables

- Magie Arcanique du 7^e rayon :
 - Code Maître : Arcanis
 - Code Assistant : Devotio
 - Codes Elèves : 6 variables

Les chroniques de Draghîl

La magie divine :

La magie Divine est une magie du second degré utilisant le Code Maître Devotio et dont le Code Interdit est Arcanis. Cette magie est particulière car l'énergie fondamentale de Devotio ne peut être captée dans sa forme la plus pure que par une entité divine. L'entité divine décide ensuite de la transférer avec une fréquence utilisable par ses fidèles. Il est dès lors établi que Devotio ne peut être utilisée en Code Maître que par l'intermédiaire d'une entité divine.

On ne distingue 3 catégories dans la magie Divine déterminées par les Codes Assistants :

- Magie Divine Neutre :
 - Code Maître : Devotio
 - Codes Assistants : Telluris - Corpus
 - Codes Elèves : 4 variables

- Magie Divine Bénédicte :
 - Code Maître : Devotio
 - Codes Assistants : Euphoria - Adfectus
 - Codes Elèves : 4 variables

- Magie Divine Maléfique :
 - Code Maître : Devotio
 - Codes Assistants : Dolor - Adfectus
 - Codes Elèves : 4 variables

La magie tellurique :

La magie Tellurique est une magie du second degré utilisant le Code Maître Telluris. La magie Tellurique est particulière dans le fait qu'elle ne possède pas de Code Interdit. Toutefois, le Code Maître Telluris ne permet pas l'entrer en résonance d'un vecteur énergétique contenant 7 rayons. En effet, les tests ont démontré que l'emploi d'un tel procédé entraîne un processus diabotique sévère.

On distingue 3 catégories dans la magie Tellurique déterminées par les Codes Assistants :

- Magie Tellurique pure :
 - Code Maître : Telluris
 - Codes Assistants : Arcanis – Devotio
 - Codes Elèves : 4 variables

Les chroniques de Draghîl

- Magie Tellurique Druidique :
 - Code Maître : Telluris
 - Codes Assistants : Corpus - Arcanis
 - Codes Elèves : 4 variables

- Magie Tellurique Chamanique :
 - Code Maître : Telluris
 - Codes Assistants : Cogitatio - Devotio
 - Codes Elèves : 4 variables

La magie Bardique :

La magie Bardique est une magie du premier degré utilisant le Code Maître Adfectus et dont le Code Interdit est Dolor.

On ne distingue qu'une seule catégorie dans la magie bardique

- Magie Bardique :
 - Code Maître : Adfectus
 - Code Assistant : Euphoria
 - Code Elèves : 4 variables

La magie Corporelle :

La magie Corporelle est une magie du premier degré utilisant le Code Maître Corpus et dont le Code Interdit est Cogitatio.

On ne distingue qu'une seule catégorie dans la magie corporelle

- Magie Corporelle :
 - Code Maître : Corpus
 - Code Assistant : Telluris
 - Code Elèves : 4 variables

Le présent a été établi et signé le 24 doux-été de l'an 260 Vel à Tanesh par Arkam Fey, Grand maître de l'Arcanorum et Andréas Synol, Grand Prêtre d'Orthanaset entériné par le Conseil de Immortel du 12 lumière-faible de l'an 260 Vel.