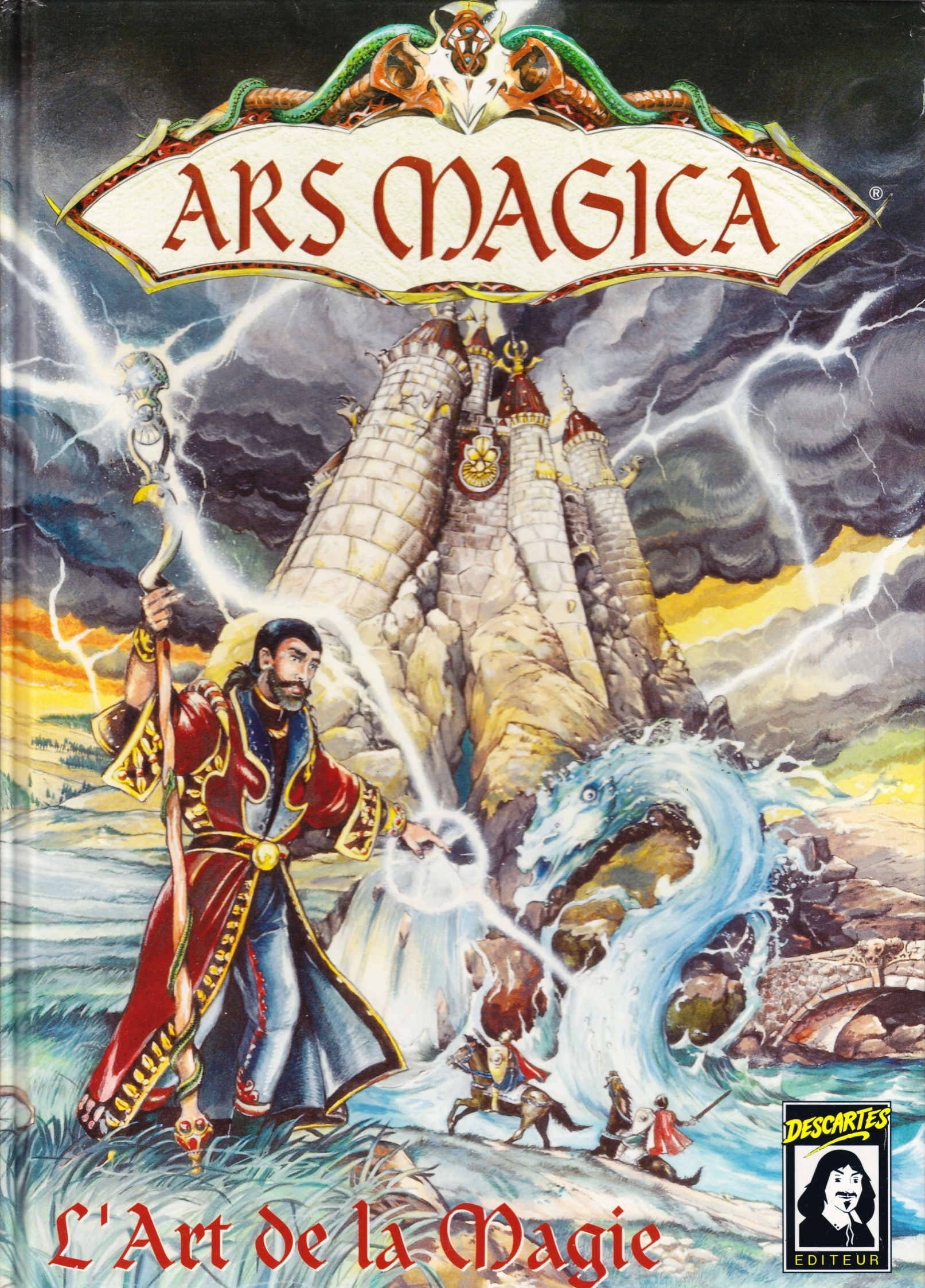
ARS MAGICA®



L'Art de la Magie

DESCARTES EDITEUR

ARS MAGICA

L'Art de la Magie

WHITE WOLF
A Renaissance in Games™

DESCARTES
EDITEUR

Ars Magica

Collaborateurs de la 3ème Édition américaine

Responsable du Projet : Ken Cliffe

Concepteurs : Ken Cliffe et Mark Rein•Hagen

Aide à la Conception : Andrew Greenberg, Wes Harris, Stewart Wieck

Rédacteurs : Shannon Appel, Sam Chupp, Ken Cliffe, Christopher Earley, Sarah Link, Dave P. Martin, Mark Rein•Hagen, Carl Schnurr, John Snead, Travis Lamar Williams

Relecture : Ken Cliffe, Rob Hatch

Illustration de Couverture : David O. Miller

Illustrations Intérieures : John Bridges, Jeff Echevarria, Eric Hotz, Chris Mc. Donough, Darrell Midgette, David O.Miller, William O'Connor, Richard Thomas, Josh Timbrook, Bryon Wackwitz, Ken Widing

Cartographie : Eric Hotz

Production : Sam Chupp, Leigh Ann Hildebrand-Chupp, Chris McDonough, Josh Timbrook

Ars Magica est un jeu créé par Jonathan Tweet et Mark Rein•Hagen

Version française

Éditeur : Jeux Descartes
1 rue du colonel Pierre Avia
75503 PARIS Cedex 15

Traduction : Michel Pagel, Michelle Charrier

Directeur de collection : Henri Balczesak

Relecture et correction : Michelle Charrier, Michel Pagel et Dominique Balczesak

Illustrations et Couverture : Gilles Lautussier

Réalisation, maquette : Guillaume Rohmer et In Edit

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et Dépôt légal Septembre 1993. ISBN 2-7408-0049-5
Ars Magica © 1993 White Wolf. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de White Wolf.

Sommaire

Chapitre Un : Introduction 5
Les Alliances 7
L'Ordre d'Hermès 7
Le monde médiéval 8
Quelques concepts de base 10
Le système d'Ars Magica 13

Chapitre Deux : Personnages 21
Deux systèmes de création 21
Types de personnages 22
Système de création simple 23
Vocations de Servant 24
Vocations de Compagnon 28
Vocations de Mage 32
Le système de création évolué 39

Chapitre Trois : Traits 55
Caractéristiques 55
Vertus et Vices 56
Compétences 91

Chapitre Quatre : Alliances 111
Qu'est-ce qu'une Alliance ? 111
La création d'une Alliance 117
Les modèles des quatre saisons 118

Chapitre Cinq : Combat 137
Le Système Action 138
Le Système Duel 145
Effets du combat (pour les deux systèmes) 153

Chapitre Six : Magie 165
Les Arts magiques 165
Le lancer des sorts 170

Chapitre Sept : Sorts 189
Caractéristiques d'un sort 189
Sorts Animal 193
Sorts Aquam 199
Sorts Auram 204
Sorts Corporem 209
Sorts Herbam 216
Sorts Ignem 222
Sorts Imagonem 227
Sorts Mentem 232
Sorts Terram 238
Sorts Virtum 245

Chapitre Huit : Laboratoire 251
Activités élémentaires de laboratoire 251
Les enchantements 254
Familiers 271
Les apprentis 277

Chapitre Neuf : L'Europe Mythique 281
Pourquoi l'Europe Mythique ? 281
L'Europe historique 282
L'Europe Mythique 284
Géographie 298
L'Ordre d'Hermès 304

Chapitre Dix : Dimensions 315
Puissance et territoire des dimensions 315
Interactions entre dimensions 316
La dimension magique 318
La dimension infernale 325
La dimension féerique 330
La dimension divine 334
La dimension de la Raison 339
La dimension vulgaire 341
Regio et dimensions 342

Chapitre Onze : La Saga 347
Saga et intensité dramatique 347
La création d'une Saga 348
La Saga en action 352

Chapitre Douze : L'Art du Conte 367
Le Conteur 367

Index 381



Chapitre Un

Introduction

Dans un âge de ténèbres où les nobles se livrent des guerres incessantes, où les frères prêchent pour des fidèles désespérés et où les voleurs procèdent à leur triste besogne, un ordre mystique de magiciens demeure à la lisière de la civilisation médiévale, pratiquant de mystérieuses expériences. Sages au savoir immense et à la puissance sans rivale, ses membres affrontent les périls d'un monde lugubre et désespéré, des périls dont les paysans osent à peine parler. Rassemblés au sein de l'énigmatique Ordre d'Hermès, ces Mages surmontent leurs intrigues intestines et les persécutions de l'extérieur, dues à ceux qui ne désirent pas même tenter de comprendre leur art. Bien que la magie imprègne l'Europe Mythique tout entière, seuls ces rares individus doués, après de rudes années d'apprentissage, ont maîtrisé l'*ars magica* — l'art de la magie.

Dans **Ars Magica**, vous jouez le rôle d'un tel personnage : vous êtes un magicien. Loin du simple jeteur de sorts, vous incarnez un adepte fervent et érudit des arts magiques. En tant que Mage, vous contrastez violemment avec le reste de la société médiévale. Alors que les gens du peuple sont ignorants, en grande partie illettrés, opprimés par un système hiérarchique décadent et effrayés par tout ce qui se trouve au-delà de leur village, vous êtes instruit, libre de toute contrainte sociale et soucieux d'explorer les mystères de l'inconnu.

Malgré vos études incessantes, vous quittez parfois votre tour pour rassembler des ingrédients magiques destinés à vos enchantements, acquérir de nouvelles connaissances ou venir en aide à ceux qui en sont dignes. En voyage, vous êtes escortés par vos Compagnons et vos Servants, qui vous conseillent et vous protègent. Ces expéditions forment le cœur d'**Ars Magica**, et vous permettre d'en raconter l'histoire est l'objet de ce livre.

La magie

La magie est l'essence d'**Ars Magica**. Elle est partout et affecte tous les aspects de la vie quotidienne, presque toujours de la manière la plus subtile qui soit. C'est une science mystérieuse et versatile, non pas exacte, et il est fort ardu de la plier à la volonté des mortels. Il s'agit d'une force surnaturelle, du lien invisible qui maintient la cohésion de toutes choses. D'après l'Ordre d'Hermès, elle constitue la matière même de la réalité. C'est une manière d'envisager cette dernière que l'homme moderne ne considère plus comme appropriée, ni même utile. C'est le véhicule que vous utilisez dans votre recherche de la transcendance.

D'une certaine manière, en tant que Mage, vous explorez les subtiles connections de la magie avec le monde afin de les exploiter et d'utiliser le pouvoir ainsi acquis, tout comme l'homme d'aujourd'hui exploite les lois scientifiques pour créer de nouvelles technologies. La magie est pour vous un moyen rapide, quoique dangereux, de gagner une puissance surhumaine. Les plus grands thaumaturges, toutefois, sont motivés par un désir totalement différent de cette simple quête du pouvoir. Ils étudient la magie pour comprendre l'univers, tout comme nos physiciens cherchent à comprendre le nôtre. En fait, les Mages peuvent fort bien être considérés comme des sortes de scientifiques, vivant dans un monde totalement différent, doté de lois naturelles qui nous sont étrangères, mais utilisant les mêmes techniques que nous pour classifier et comprendre leur environnement. Ils étudient la réalité et utilisent leurs connaissances afin de la manipuler.

En tant que Mage, les forces qui vous poussent sont le désir de puissance ou la soif de connaissances. La quête que vous poursuivez est laissée à votre discrétion. Vous

Peinons, peinons, sans cesse travaillons ; Brûle le feu, bouillonne le chaudron

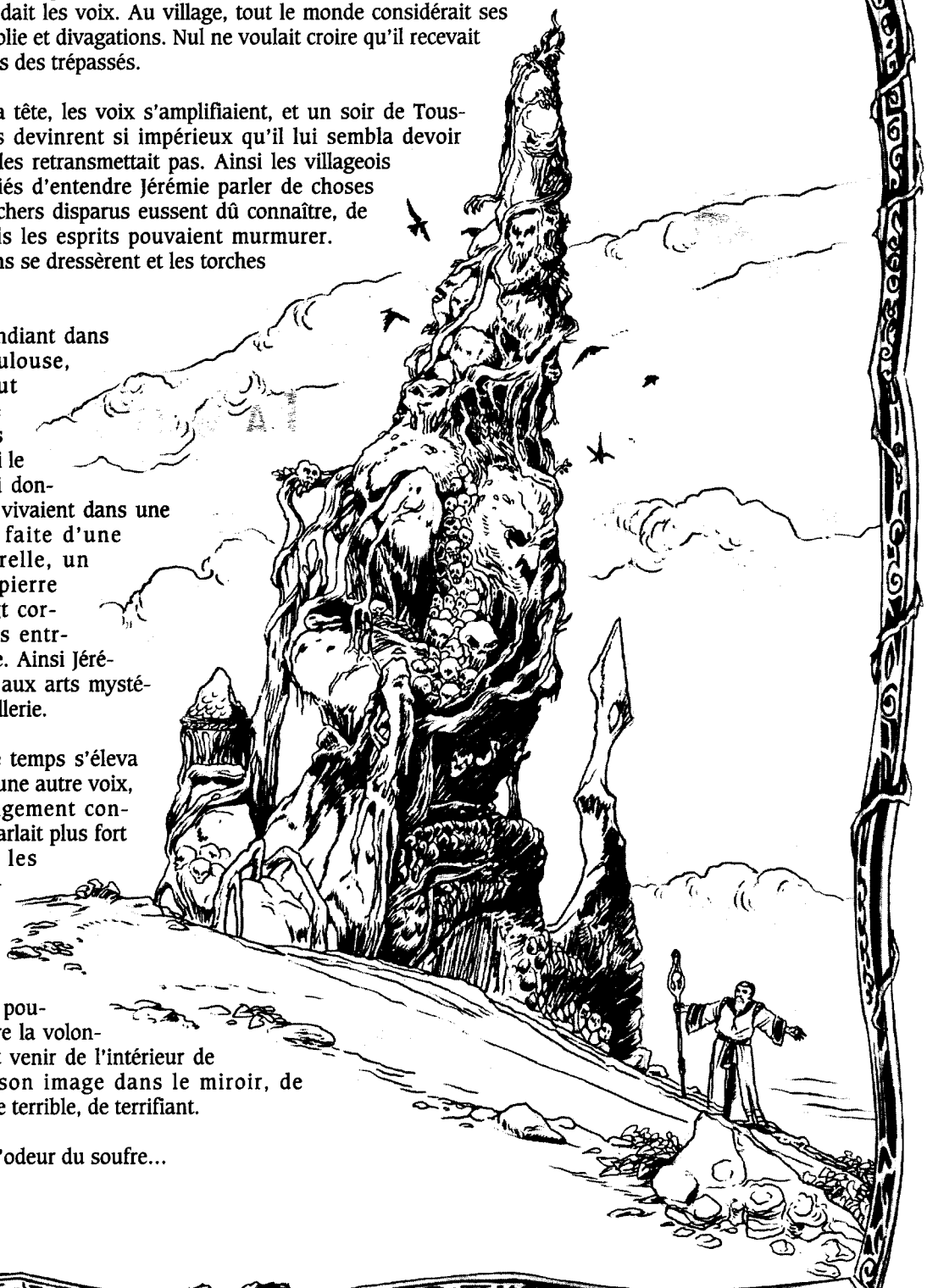
Ce n'était pas la faute de Jérémie s'il possédait le don. Il en était affligé à cause de sa mère, depuis beau temps défunte, qui s'était un jour aventurée trop loin au sein de la forêt féerique. Depuis son enfance, il entendait les voix. Au village, tout le monde considérait ses paroles comme folie et divagations. Nul ne voulait croire qu'il recevait l'appel des esprits des trépassés.

Mais dans sa tête, les voix s'amplifiaient, et un soir de Toussaint, les appels devinrent si impérieux qu'il lui sembla devoir exploser s'il ne les retransmettait pas. Ainsi les villageois furent-ils horrifiés d'entendre Jérémie parler de choses que seuls leurs chers disparus eussent dû connaître, de choses que seuls les esprits pouvaient murmurer. Alors les gourdins se dressèrent et les torches s'allumèrent.

Proscrit, mendiant dans les rues de Toulouse, Jérémie fut tout d'abord effrayé par les étrangers vêtus de noir qui le trouvèrent et lui donnèrent asile. Ils vivaient dans une immense tour faite d'une roche surnaturelle, un monument de pierre froide, un doigt corrompu jailli des entrailles de la Terre. Ainsi Jérémie fut-il initié aux arts mystérieux de la sorcellerie.

Mais avec le temps s'éleva dans son esprit une autre voix, une voix étrangement convaincante, qui parlait plus fort que toutes les autres. Elle l'encourageait à commettre des actes interdits par ses maîtres et il ne pouvait en combattre la volonté. Elle semblait venir de l'intérieur de lui-même, de son image dans le miroir, de quelque chose de terrible, de terrifiant.

Et il sentait l'odeur du soufre...



pourrez, par exemple, commencer votre carrière en cherchant de meilleures applications pratiques de la magie. De cette manière, vous obtiendrez le pouvoir, puisque vos découvertes vous donneront un avantage sur le monde extérieur et vos confrères. Toutefois, lorsque les Mages vieillissent, leur intérêt est souvent piqué par des questions plus diverses et plus mystiques. Ce pourra être votre cas. C'est ainsi que la curiosité surpasse souvent l'ambition et qu'elle vous détournera de votre chemin premier pour vous jeter sur la route de l'obsession ou sur celle du bien.

Quelle que soit la raison qui la motive, la pratique de la magie entraîne inévitablement la traversée périodique des frontières rassurantes de la société et du mode de raisonnement humain. A cause de vos travaux, vous pourrez être amené à rencontrer d'énigmatiques êtres féeriques, au sein de leurs profondes et denses forêts, des démons tentateurs cherchant sans cesse à perdre votre âme, de féroces griffons errant dans des terres désolées, des géants au creux de leurs cavernes, et peut-être verrez-vous de mystérieuses fontaines magiques permettant de pénétrer les secrets de la vie humaine. Une fois que vous vous serez voué à la magie et à ses avantages, il vous faudra compter avec ceux qui la pratiquent eux aussi. Tout comme vous, ils cheminent sur la route mystique, et des voyageurs qui empruntent le même itinéraire finissent fatalement par se rencontrer.

Les Alliances

Certains magiciens, craignant que des rivaux ne leur dérobent leurs connaissances rudement gagnées, vivent seuls, dans le retirement le plus total. La plus grande partie d'entre eux, toutefois, se rassemblent en petites communautés liées par des vœux d'amitié et de collaboration. Sans ces liens, aussi ténus puissent-ils être, les Mages ne pourraient exercer leur art et seraient, sans aucun doute, victimes des hordes xénophobes de l'Europe Mythique.

L'Alliance est la demeure du Mage, un collège vivant en autarcie, où les magiciens se rassemblent pour partager leurs ressources tout en recevant aide et protection. Elle se situe généralement dans une région magique éloignée de la civilisation, où les forces mystiques peuvent être plus aisément contrôlées, loin des simples mortels étroits d'esprit. Quoique les Alliances puissent être d'importances diverses, rares sont celles qui comptent moins de douze membres. Toutefois, les Mages n'en sont pas les seuls occupants. Dans **Ars Magica**, l'histoire de ceux qui vivent auprès d'eux n'est pas moins importante que celle de leurs maîtres.

Parmi les gens qui résident à l'Alliance et servent les thaumaturges, on dénombre des gardes mercenaires, des cuisiniers, des savants itinérants, de hautains serviteurs, des scribes nerveux, des artisans vigoureux, d'habiles espions et des aventuriers ou pique-assiettes de tout poil. L'Alliance subvient aux besoins de ces individus et les protège. En échange, ils la servent. Il s'agit de la loi féodale classique : maîtres et serviteurs passent un contrat dont chacun doit remplir une part pour qu'il soit efficace. Bien qu'ils ne soient membres d'aucune des trois classes de la société — travailleurs, prêcheurs et guerriers — la plupart des habitants de l'Alliance sont liés aux Mages comme à des suzerains et accordent une grande loyauté à ceux auxquels ils prêtent allégeance. Ainsi, les Mages et leurs aides vivent-ils à la manière d'un groupe social traditionnel, presque d'une famille, et doivent-ils tâcher ensemble de se créer une existence mutuellement satisfaisante au sein d'un monde hostile.

L'Ordre d'Hermès

L'Ordre d'Hermès maintient la cohésion des Alliances et des Mages. C'est cette organisation mystique qui rassemble des êtres que, sinon, tout séparerait. Quoique la plupart d'entre eux se préoccupent peu des travaux de leurs frères inconnus, l'Ordre unit tous ses membres. En lui appartenant, vous avez la possibilité d'apprendre de vos pairs sans crainte d'être agressé, car un tel manquement à la loi entraînerait une réaction immédiate de ceux qui cherchent à préserver la paix. Oui, les Mages sont des individualistes, et ils ne s'aiment guère entre eux. Mais ils savent que leur vie peut se prolonger durant des centaines d'années et que les personnes les plus susceptibles d'y mettre un terme prématuré sont leurs confrères. En demeurant au sein de l'Ordre, évitant les combats mortels qui pourraient sinon se jouer, ils assurent leur survie. En tant que Mage, vous appartenez à l'Ordre d'Hermès et devez obéir à ses décisions, sous peine de mort.

Au cœur de l'Ordre se trouve son Code, qui régit les activités des Mages, autant parmi leurs pairs que dans la société humaine. Il spécifie ce que vous avez le droit de faire et les gens avec lesquels vous pouvez vous associer. Tout comme il vous interdit de vous tourner contre d'autres Mages, il restreint vos relations avec autrui — qu'il s'agisse du peuple ou des membres de l'Église. En adhérant aux exigences du Code, vous assurez votre sécurité — aucun Mage ne peut vous nuire sans être puni et nul mortel n'est gêné par votre existence ; la haine du vulgaire ne s'enflamme pas et ne risque pas de vous atteindre. Ainsi fonctionne le Code d'Hermès. Malheureusement, trop peu de Mages le suivent à la lettre, car il est possible d'acquérir bien plus de puissance en agissant contre d'autres magiciens et en se mêlant aux gens du commun. Ainsi, nombreux sont ceux qui risquent leur propre vie et la stabilité de l'Ordre tout entier pour satisfaire leurs ambitions.

Conflits

Oui, la violation du Code par les Mages Hermétiques est source de conflits avec les vulgaires. Les magiciens ne rendant hommage à nul baron ou évêque, la noblesse et le clergé s'inquiètent de cette menace qui pèse sur leur puissance absolue. Certes, l'Ordre est assez puissant pour protéger ses membres de la plupart des attaques, mais le courage des chevaliers et les prières des prêtres recèlent leurs propres forces surnaturelles. C'est pourquoi les Mages n'attaquent que rarement autrui ouvertement — et ceux qui le font tout de même sont en général reniés par leurs pairs et abandonnés à la justice humaine, ce qui protège l'Ordre d'une répression ne pouvant être contrée.

Compte tenu de cet équilibre relatif des forces, il règne depuis longtemps une paix fragile entre les factions Hermétique, spirituelle et temporelle. Pourtant, tant au sein de l'Ordre qu'en celui de l'Église, des fanatiques encouragent la rupture de cette trêve bancale. Il est heureux que les plus sages aient jusqu'à présent eu le dessus et que l'Europe Mythique n'ait pas été ravagée par une guerre susceptible d'ébranler les fondations même de la réalité. Savoir si ce calme délicat persistera est une autre affaire. En tant que Mage vous pourrez aider à préserver ou à détruire le statu quo.

Le monde médiéval

Dans les jours anciens, bien avant l'aube de la science, il existait un peuple fier et orgueilleux, pétri de grâce et de gloire, des forces les plus noires et de la pire des sauvageries. Par le sang ou l'esprit, il s'agissait de nos ancêtres, mais ils vivaient dans un monde différent du nôtre. Là où nous voyons la lumière, ils voyaient les ténèbres ; là où nous voyons l'espoir, ils ne voyaient que désolation. Alors que nous pensons comprendre la véritable nature des choses, ils ne connaissaient que leur propre aveuglement.

Ainsi étaient les gens des temps médiévaux, qui ont traversé l'époque que nous appelons aujourd'hui le Moyen Age, l'âge noir ou l'ère de la chevalerie. Ils se racontaient par la chanson ou la poésie, et la beauté de leur art demeure présente à ce jour. Il est difficile de nier la majesté des cathédrales. Nous avons tous entendu vanter la bravoure de sire Lancelot, la férocité des cerfs féeriques et le pouvoir qu'avaient sur les gens le grand amour, le destin et la magie noire. Les héros d'alors ne ressemblaient guère aux nôtres — sire Roland et Saint Georges n'étaient pas de la même race que Rambo et le Terminator — mais n'en étaient pas moins des braves en qui le peuple révérait des chevaliers revêtus de la bénédiction divine. Et en cet «âge noir», on croyait au surnaturel, ce même surnaturel dont nous rions dans les contes de fées. C'était là une véritable part de la vie quotidienne. Les hommes du Moyen Age croyaient réellement à la magie.

Dans **Ars Magica**, nous supposons que les croyances de l'époque sont justifiées, parfaitement fondées. Cela signifie que le surnaturel fleurit dans l'univers et que fées, lutins, licornes, dragons, démons et magiciens y abondent. Non : le régissent.

Dans **Ars Magica**, les fruits de l'imagination sont réels, et la réalité est telle qu'il nous plaît de l'imaginer.

L'Europe Mythique

Ars Magica se situe dans une version mythique de l'Europe du treizième siècle. Quoique les règles puissent aisément être modifiées pour s'accommoder de n'importe quel cadre fantastique, elles ont été composées afin de recréer l'atmosphère du Moyen Age et ce sera sans doute là leur meilleur usage possible. Ce décor n'est pas seulement historique : il est censé évoquer un certain parfum, une certaine grandeur.

L'Europe Mythique est le monde tel que le voyaient les gens de l'époque. Il est aussi magique qu'ils l'imaginaient et aussi empli de possibilités terrifiantes. La justice poétique y est monnaie courante. Même les paysans les plus pauvres ayant maille à partir avec le surnaturel — les malédictions des sorcières les hantent, des charmes et des reliques les protègent du mauvais œil, de simples prières éloignent les démons invisibles qui rôdent dans la nuit —, participent eux aussi à la détermination de la réalité. Certains déposent de la nourriture sur les rochers pour apaiser les esprits de la forêt, puis vont implorer



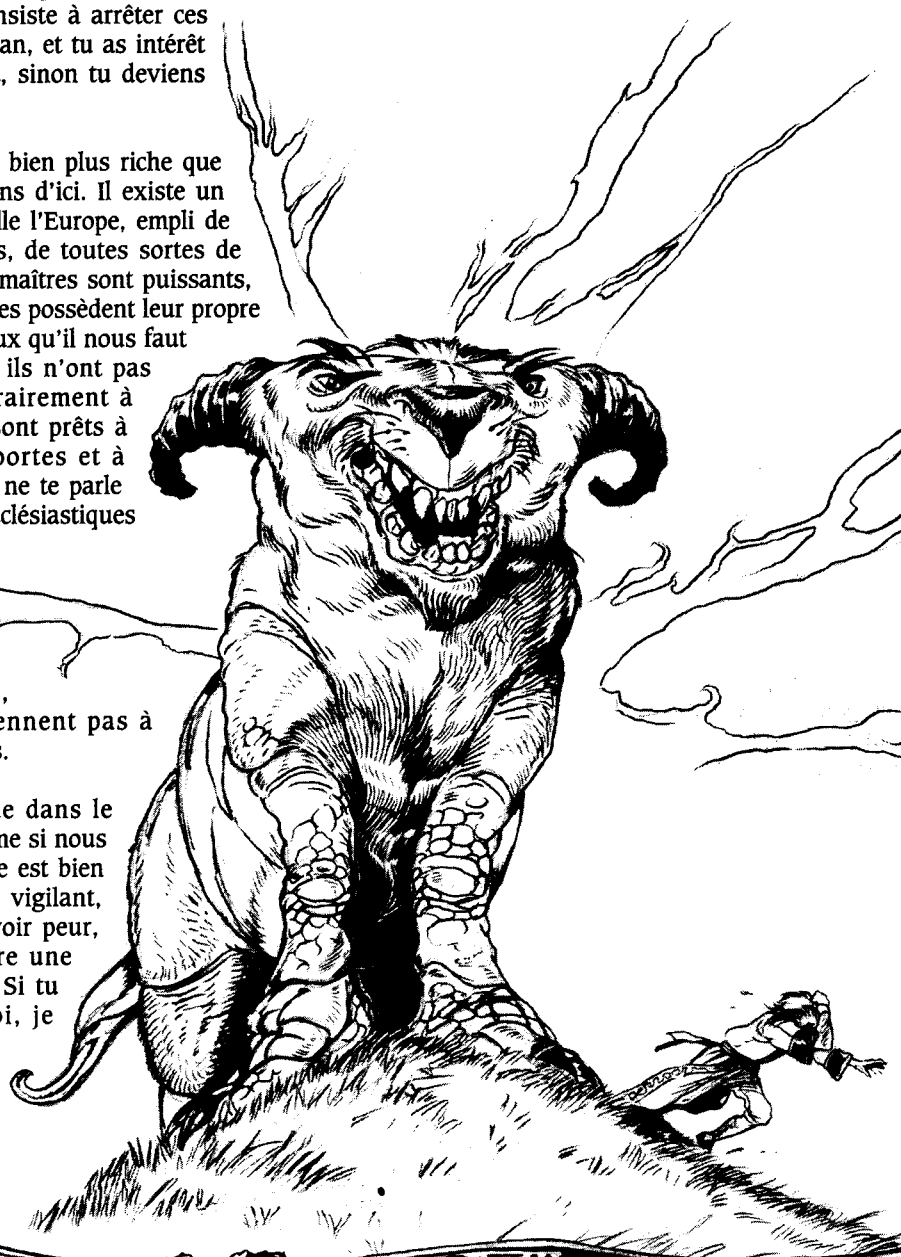
Sois sans pitié, brave et déterminé

Hé, gamin, qu'est-ce que tu fabriques ? Redresse-toi ! Tu es de garde, pas en train de boire une bière au bar. Ouvre l'œil et le bon. Tu as sans doute l'impression de tout connaître, mais le monde contient trop de choses que tes yeux brillants n'ont encore jamais observées et que les miens n'ont que trop vues.

Tu as intérêt à assimiler très vite quelques leçons, sinon tu ne verras jamais les feuilles repousser sur les arbres. C'est une chose que j'ai apprise à la rude et que j'ai apprise tout seul. Je n'avais personne pour me surveiller. Alors écoute bien mes conseils. Si tu le fais, tu deviendras peut-être sergent un jour, toi aussi.

Le monde recèle des tas de dangers, mon gars. D'ici, tu ne peux pas les voir, mais au-delà des collines, il existe des bêtes qui te feraient vieillir jusqu'à la mort d'un simple regard. Je n'ose même pas te décrire la plupart d'entre elles, et les autres, je préfère les oublier. D'ici, elles ne semblent pas réelles. C'est parce que beaucoup de ces choses immondes connaissent et craignent nos maîtres. Mais lorsque nous quittons ces lieux, c'est une autre histoire. Il y a des monstres qui ne savent pas distinguer un magicien d'un fermier et qui les trouvent aussi appétissants l'un que l'autre. C'est là que tu dois intervenir. Ton travail consiste à arrêter ces créatures dans leur élan, et tu as intérêt à le faire proprement, sinon tu deviens leur première victime.

Oui, le monde est bien plus riche que ce que nous en voyons d'ici. Il existe un continent qu'on appelle l'Europe, empli de toutes sortes de gens, de toutes sortes de choses étranges. Les maîtres sont puissants, c'est vrai, mais d'autres possèdent leur propre puissance. Ce sont ceux qu'il nous faut craindre le plus, car ils n'ont pas peur de nous, contrairement à certaines bêtes. Ils sont prêts à marcher vers nos portes et à nous tuer tous. Et je ne te parle pas seulement des ecclésiastiques les plus fervents. Je parle des serviteurs du Malin lui-même, et des magiciens parallèles, ceux qui n'appartiennent pas à l'Ordre de nos maîtres.



Oui, la mort rôde dans le monde extérieur. Même si nous ne la voyons pas, elle est bien présente. Alors reste vigilant, ne cesse jamais d'avoir peur, et tu auras peut-être une chance de survivre. Si tu veux le savoir, moi, je l'admets volontiers : j'ai peur.

leur pardon à l'église. Tous ceux qui font des cauchemars sur les monstres vivant dans l'obscurité aident à créer de ce qui s'y trouve. L'imagination est la clef de la réalité. Le monde bouillonne de mysticisme.

Les croyances des gens constituent, en fait, la base de leurs peurs. L'Église représentant le chef-d'œuvre de la création, tout ce qui lui échappe est considéré comme dangereux, imprévisible et profane. Les dangers que nous craignons, tels que les accidents, les crimes ou la guerre, sont certes menaçants mais aussi naturels, dotés de causes aisément discernables. Le paysan médiéval, lui, ne redoute nullement ces choses. Pour lui, les ravages de la guerre et des maladies sont si courants qu'il les accepte comme une partie de la vie quotidienne. Ce qu'il craint, c'est l'inconnu, les mythes devenus réalité.

La perception du monde des gens du Moyen Age ne se fonde ni sur la logique ni sur la rigueur scientifique. Ils voient dans la réalité des connections à l'existence desquelles nous ne croyons pas. Pour l'esprit médiéval, ce sont des principes moraux et universels qui guident le monde, plutôt que des gènes, des microbes et la gestation. En clair, les lois de cet univers sont totalement différentes de celles du nôtre. Il s'agit d'une autre réalité. Dans l'Europe Mythique, l'attrait du mal peut être héréditaire ; par exemple, les péchés des parents peuvent leur faire enfanter des infirmes. De la même manière, la saleté entraîne la maladie, car l'une comme l'autre sont corruption. Ces concepts ne sont pas simplement des croyances ; au sein de ce jeu, ils représentent la pure vérité.

UN DECOR DE JEU DE ROLE

La plupart des jeux de rôle fantastiques s'inspirent plus ou moins de l'Europe médiévale, certains avec plus de bonheur que d'autres. Souvent le mélange de *fantasy* et de réalité historique donne un monde qui ne tient pas debout et qui, malgré toute l'imagination et la bonne volonté possibles, ne pourrait pas exister. Même compte tenu de leur logique interne, la plupart des univers fantastiques ne sont absolument pas cohérents.

Ars Magica évite cet écueil en évoquant toute la richesse du monde médiéval. Il se situe dans l'Europe Mythique parce que c'est là le seul moyen de créer un décor vraiment réaliste pour un jeu fantastique.

Du point de vue de ses habitants, l'Europe Mythique est bien telle qu'ils l'imaginent. Il croient à la magie, mais la plupart d'entre eux n'en ont jamais vu de manifestation. Toutefois, cela ne signifie pas qu'elle n'existe pas. Ainsi, en créant un décor où se combinent réalité et imagination, nous obtenons un jeu qui unit l'Histoire et la fiction. Il vous appartient de déterminer la part de chacune, de privilégier les faits historiques par rapport au merveilleux ou bien l'inverse. Nous admettons volontiers que l'Europe Mythique présentée dans ce livre est plus fidèle à l'esprit de l'Histoire qu'à sa lettre. Cet esprit ne constitue, cependant, qu'un point de départ à partir duquel vous pourrez construire un monde à votre goût.

Accepter le point de vue du monde médiéval est plus facile qu'il n'y paraît. Rappelez-vous votre enfance (lorsque vous jouiez à la guerre avec vos amis) et souvenez-vous de la vision mystique que vous aviez de l'univers. Vous ne connaissiez pas toutes les règles, mais vous distinguiez entre les choses des connections qu'ignoraient les adultes. Le monde était un endroit plus intéressant et plus amusant quand le mystère vous entourait (oui, il était même jusque sous votre lit), à l'époque où vous n'aviez pas encore «tout compris». L'Europe Mythique baigne dans le même mystère et le même romantisme que l'enfance. Vous constaterez qu'il s'agit d'un univers coloré dans lequel vous ferez de passionnantes excursions, aussi brèves soient-elles.

Quelques concepts de base

Si vous avez déjà pratiqué des jeux de rôle fantastiques, **Ars Magica** pourra vous en sembler assez proche dans son thème, mais il comporte néanmoins plusieurs différences importantes dont il vous faut être conscient. Il ne se joue pas de la même manière et repose sur certains éléments qui lui sont propres. La compréhension des fondations conceptuelles du jeu vous permettra d'en apprendre les règles et d'en comprendre le décor beaucoup plus facilement.

Voici quelques points qui éclaireront notre propos. Certains pourront vous sembler surprenants, mais souvenez-vous qu'aussi radicales que paraissent ces choses, toutes fonctionnent.



• **Le Magicien : Ars Magica** est basé sur les recherches des magiciens (ou Mages) ; ce sont les personnages centraux de la Saga (la campagne). Chaque joueur possède un personnage Mage. Celui-ci ne désire pas seulement augmenter sa puissance et son prestige personnels en améliorant sa maîtrise de la magie, mais aussi faire de son Alliance une institution durable.

• **Les types de personnages :** Il existe trois types de personnages de base. Il ne s'agit pas tant de «classes de personnages» que de manières totalement différentes de jouer. En permettant aux magiciens d'être aussi puissants que dans la légende, nous

rejetons le concept selon lequel tous les personnages doivent disposer de pouvoirs équivalents. Les Mages sont de très loin les plus redoutables, et ce beaucoup plus nettement que leurs homologues des autres jeux de rôles. Les types de personnages restants sont les Compagnons et les Servants. Bien qu'ils ne soient pas aussi puissants que les thaumaturges, tous jouent un rôle aussi important au cours de la Saga.

Un Compagnon est n'importe quel type d'individu exceptionnel qui se montre amical envers l'Alliance ou travaille avec elle. Il fait bénéficier les Mages de ses connaissances et compétences supérieures, généralement acquises en des domaines que les magiciens n'ont ni le temps ni le désir d'étudier.

Le Servant est un guerrier, un garde, et est généralement joué comme un suivant, un personnage tenu en commun par les joueurs. Les Servants donnent un peu de substance à l'Alliance. Ils ne doivent cependant pas être sous-estimés, car ils sont essentiels à la sécurité des magiciens, chez eux ou en voyage. Sans eux, les Mages ne survivraient pas assez longtemps pour utiliser leur art.

• **Le conte : Ars Magica** est tout autant un jeu de conte qu'un jeu de rôle, les histoires que vous raconterez ayant autant d'importance que la puissance obtenue par vos personnages. En fait, c'est l'histoire qui est prépondérante et c'est d'elle que vous devez vous préoccuper, pas des exploits individuels. C'est pour cette raison que nous appelons le maître de jeu «Conteur».

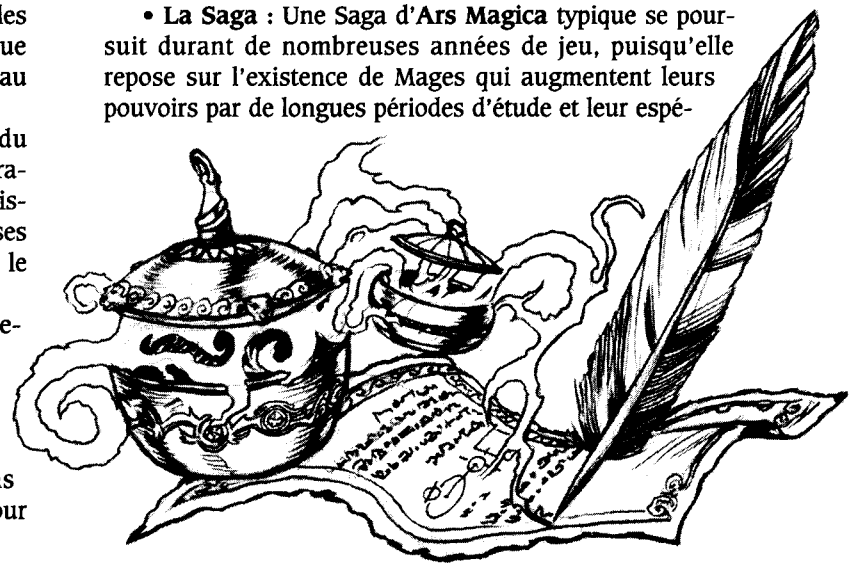
• **La Troupe** : Les règles du jeu sont basées sur le concept de la *Troupe,* un groupe d'amis qui se réunissent pour se raconter des histoires et en partagent les responsabilités. Bien que cela ne soit pas indispensable, plusieurs personnes peuvent alternativement assumer le rôle de Conteur.

• **Échanges des rôles** : Les joueurs échangent leurs rôles entre chaque histoire. L'un d'eux peut fort bien posséder un Mage et un Compagnon, incarnant celui qui convient le mieux à l'histoire, mais jamais les deux en même temps. Les Servants sont généralement tenus par tous les participants et peuvent être joués par n'importe qui, le plus souvent en même temps qu'un autre personnage. Ces échanges permettent de rendre chaque histoire unique puisqu'une combinaison de personnages différente donne lieu à de nouvelles possibilités d'interactions.

• **La richesse** : Au Moyen Age, la richesse est liée à des facteurs relativement immuables tels que la position sociale, la famille et les privilèges, plutôt qu'au compte en banque. Les Mages accordent beaucoup plus de valeur au *virtus* brut, l'essence de la magie sous forme matérielle, qu'à l'or ou aux terres.

• **Le latin** : Afin d'ajouter à l'ambiance mystérieuse du décor, nous utilisons fréquemment le latin lorsqu'il est question de magie. Les noms des 15 Arts magiques, par exemple, sont en latin. Si l'idée d'apprendre un certain nombre de mots étrangers vous effraie, il vous suffit d'utiliser leurs équivalents français.

• **La Saga** : Une Saga d'**Ars Magica** typique se poursuit durant de nombreuses années de jeu, puisqu'elle repose sur l'existence de Mages qui augmentent leurs pouvoirs par de longues périodes d'étude et leur espérance de vie grâce à des potions. Nous supposons que les histoires (les aventures) sont les événements palpitants, mais rares, qui ponctuent de studieux mois de recherches. Le chapitre VIII, *Laboratoire,* décrit les différentes tâches que peuvent accomplir les magiciens dans leur sanctum : inventer des sorts, entraîner des apprentis, attirer des familiers, enchanter des objets...



TROIS TYPES DE JEU

Il existe trois manières principales de mener une Saga d'**Ars Magica**, chacune mettant en jeu des techniques et des styles divers. Tout dépend donc des centres d'intérêt des joueurs. Nous les avons toutes testées et, quoique nous appréciions chacune à sa juste valeur, nous préférons de loin la première. Néanmoins, toutes les Troupes étant différentes, il vous est recommandé de choisir le type de jeu qui vous conviendra le mieux.

• **L'Europe Mythique** : Bien que la totalité des règles soient conçues par rapport à ce choix, vous n'êtes pas obligé de jouer dans un contexte médiéval (surtout si vous n'aimez pas l'Histoire). Quoi qu'il en soit, situer votre Saga quelque part au sein de l'Europe Mythique présente de nets avantages. Tout d'abord, cela confère au monde une plus grande authenticité que n'en posséderait un univers totalement imaginaire. De plus, l'Histoire regorge de tant de faits et de légendes que ce décor fournit maintes idées pour des aventures. Enfin, il s'agit d'un environnement familier, que les joueurs peuvent comprendre et visualiser aisément, à l'image de leurs personnages. De plus, c'est pour ce monde que seront rédigés tous nos suppléments. Compte tenu du travail que nous avons accompli (les recherches historiques, ce n'est pas rien), il en restera moins à votre charge si vous utilisez l'Europe Mythique.

«Ainsi, maintenant, tu viens me voir, nobliau ! Après avoir moultement insulté mon art et ma puissance, tu requiers mes services ?»

«J'accomplirai humblement ta volonté, Mage. Les temps ont changé. Les terribles prophéties se sont accomplies. Bien que je sois le Roi, l'élu de Dieu et le suzerain de tous les hommes, j'implore le secours de ta sagesse. Je te supplie de mettre à mon service les arts antiques dans lesquels tu es passé maître, Monseigneur.»



L'art de la magie

• **Un Monde Parallèle** : Il vous est possible d'utiliser l'époque médiévale décrite dans ce livre sans la situer en Europe Mythique. Vous pouvez au contraire créer un monde qui ressemble beaucoup à cette dernière, mais avec quelques différences essentielles (quoique subtiles). Il s'agit d'une bonne option pour les joueurs qui ne parviennent pas totalement à croire à une Histoire de l'Europe où la magie jouerait un rôle prépondérant.

Vous pourrez jouer tout à fait normalement, avec des Mages, des Compagnons et des Servants vivant ensemble au sein d'une Alliance. Seul le monde extérieur change. L'une des premières Sagas que nous avons expérimentées se situait dans l'Amérique Mythique, un monde parallèle où les Romains avaient découvert et colonisé le Nouveau Monde — suivis de près par l'Ordre d'Hermès.

• **Heroic Fantasy** : Dans ce cas, vous vous servez simplement des règles du jeu pour créer une Saga de votre propre cru, dans un monde où la magie influence la vie quotidienne. Vous obtiendrez alors un univers d'heroic fantasy aussi classique ou bizarre que vous le désirerez. Il ne s'agira certes pas d'une société médiévale. Votre univers se doit d'être aussi cohérent que possible, malgré ses racines fantastiques, et ce sera très dur à obtenir si vous tentez de coller à l'Histoire. Vous pouvez fort bien, par exemple, situer votre Saga dans votre version de l'Arcadie, le pays des êtres féeriques, qui est sans doute la quintessence de la *fantasy*.

Généralement, dans un tel décor, chaque joueur ne possède qu'un personnage et il n'y a le plus souvent qu'un seul Conteur — dans ce type de monde, les personnages ont tendance à devenir plus puissants et il est fréquent qu'un seul individu connaisse la totalité des secrets de l'univers. Vous pouvez permettre aux Compagnons de posséder plus de Vertus et de Vices que d'ordinaire (donnez-leur cinq points d'achat supplémentaires), ce qui les rapproche des Mages. Quant aux Servants, ils se changent en simples suivants et leur utilisation devient optionnelle. Vous pouvez même abandonner le concept de l'Alliance et lui préférer le classique «groupe d'aventuriers» pour expliquer pourquoi les personnages voyagent de concert. Les Mages membres d'un tel groupe n'auront probablement pas le temps d'étudier beaucoup, si bien que le *virtus* brut et autres trésors magiques seront bien plus importants qu'à l'ordinaire. Au bout d'un certain temps, les personnages auront peut-être même envie de se créer une base d'opérations. Vous pourrez pour cela utiliser les règles concernant les Alliances, en les modifiant à votre guise.

Votre voyage mythique

Lorsque vous lirez ce livre, considérez-le comme si vous étiez un jeune Mage. Pour le moment, vous ne connaissez que le laboratoire de votre maître et vous vous apprêtez à entreprendre un périple qui vous présentera les mondes vastes et énigmatiques de la magie et de la société

médiévale. Il ne s'agit pas d'un voyage de tout repos, mais vos efforts seront récompensés, car ce que vous allez apprendre à présent vous servira plus tard. Tournez avec précautions les pages de ce tome : vous allez vous plonger dans un univers de mystère et de merveilles sans égales.

Le système d'Ars Magica

Tous les jeux ont des règles. Ce sont justement elles qui en font des jeux. Certains n'en possèdent que peu, d'autres en ont une grande variété, mais quelle que soit la complexité de ses règles, tout jeu est défini par elles, y compris **Ars Magica**.

Le système de base de notre jeu est facile à utiliser et assez souple pour s'appliquer dans presque toutes les situations. Chaque phase du jeu utilise le même, si bien que vous n'aurez pas à apprendre une série de règles par mécanisme. Ce qui suit constitue la structure de base d'**Ars Magica**. Le reste du livre n'en contient que des variations.

Assurez-vous de bien assimiler ces bases. Il est toutefois inutile que vous les maîtrisiez à la première lecture. En fait, nous vous suggérons de commencer par les survoler. Vous comprendrez mieux les détails lorsque vous saurez précisément comment fonctionne le jeu. Bien que ces règles puissent vous sembler étranges, surtout par rapport à celles de vos jeux habituels, vous vous apercevrez vite qu'elles ne sont pas réellement compliquées. Concentrez-vous sur les principes de base et le reste viendra tout seul.

Le round de jeu

La plupart des actions accomplies au cours d'une partie d'**Ars Magica** se déroulent durant des unités de temps appelées rounds. La seule exception à cette loi intervient lorsque vous avez besoin d'un unique tirage de dés durant une période de *roleplaying*[1]. Lorsqu'il se présente une situation où les personnages entreprennent des actions multiples et simultanées, on effectue un compte des rounds. Au cours de chacun de ceux-ci, les joueurs déclarent tour à tour leurs intentions et les personnages effectuent une action, ce qui amène les premiers à lancer des dés. L'ordre dans lequel les personnages agissent est déterminé par leur vivacité physique et mentale. Il est également possible de gérer la déclaration d'intentions en faisant un tour de table, dans le sens des aiguilles d'une montre. L'action de chaque personnage est alors annoncée, puis immédiatement tentée par un tirage de dés.

Un round peut représenter n'importe quel laps de temps, qui varie grandement selon les circonstances. Il se prolonge toutefois rarement plus d'une minute ou moins de trois secondes. En ce qui concerne les périodes d'action soutenue — telles que les combats —, vous pouvez considérer qu'un round égale 12 secondes. On utilise des rounds plus longs quand l'action est plus lente comme, par exemple, lorsque les personnages traversent la place du marché d'une ville. Les rounds ont pour but de vous aider, en tant que Conteur, à gérer le jeu si les choses se compliquent. Il s'agit d'un mécanisme destiné à vous permettre d'organiser les événements. N'hésitez donc pas à les oublier s'ils vous gênent. Il est déconseillé de les utiliser durant les périodes de *roleplaying*. Laissez alors les joueurs s'amuser à leur propre rythme. Si le *roleplaying* ne concerne qu'un seul d'entre eux, cependant, interrompez la scène de temps à autre pour permettre aux autres d'intervenir.

Lorsque vous vous servez des rounds, comptez les secondes et demandez des déclarations d'intentions, accélérez les choses. Soyez impatient et ne tolérez pas la moindre tentative de ralentissement. Les joueurs doivent prendre leurs décisions rapidement, même si chacun doit avoir une chance d'annoncer son action avant que vous ne passiez à un autre. Si l'un d'eux est incapable de se décider, interrogez directement son voisin. Le personnage concerné utilisera le round pour réfléchir mais pourra intervenir lors du suivant. Tenir ainsi les joueurs sous pression risque de les mettre en colère, mais leur apprend à réagir vite. De plus, cette technique correspond fort bien à l'atmosphère du jeu.

Les tirages de dés

Ars Magica nécessite exclusivement des dés à 10 faces (d10). Cette volonté de simplification vous permet d'oublier aisément les dés lorsque vous vous préparez pour un *roleplaying* ou une improvisation.

Il existe deux types de tirages différents, un pour les situations «normales» et un pour les situations tendues. Assurez-vous de bien comprendre leurs rôles respectifs car ils sont utilisés tout au long du jeu. La table de la page suivante vous servira d'aide-mémoire. Rappelez-vous que, dans la plupart des cas, il est préférable pour un joueur d'obtenir le résultat le plus élevé possible.

Tirage simple

Le dé est lancé et lu normalement, le zéro comptant comme dix. Ainsi, on a des probabilités égales d'obtenir l'un quelconque des chiffres compris entre 1 et 10. Ce type de tirage est de mise dans les circonstances simples, lorsque le nombre de résultats possibles de l'action entreprise est peu élevé.

1 Ce terme, qui désigne l'action pour un joueur d'assumer réellement le rôle de son personnage, à la manière d'un acteur, ne possède pas d'équivalent exact en français — le plus proche étant sans doute «comédie» lequel sera utilisé en d'autres circonstances. Pour des raisons de clarté et de simplicité, nous nous servirons donc du mot anglais dans le cours de cet ouvrage. (N.d.T.)

Les Tirages de Dés

Lors d'un tirage simple, un "1" représente 1 et un "0" 10. Lors d'un tirage de tension, un "1" implique «rejouez et doublez les points obtenus», un "0" reste un 0 et signifie que vous devez faire un tirage de Désastre.

Tirage de tension

Le 0 est considéré comme 0, non pas 10, et chaque fois que l'on obtient ce résultat, on doit faire un nouveau tirage pour savoir s'il se produit ou non un Désastre — c'est à dire un échec retentissant (ce point sera développé plus tard). En revanche, lorsque vous obtenez un 1, vous pouvez relancer le dé et en doubler le résultat, quel qu'il soit (une fois que vous avez commencé à doubler, le 0 compte à nouveau comme 10). Si vous obtenez un deuxième 1, le dé est encore relancé et son résultat quadruplé. Un troisième 1 provoque aussi un nouveau jet dont le résultat est multiplié par 8, et ainsi de suite. Le plus haut tirage que nous ayons jamais observé est de 144, après quatre 1 consécutifs.

Les tirages de tension sont généralement utilisés lorsqu'un personnage se trouve dans une situation tendue, au cours de laquelle il lui est tout aussi possible de se surpasser que d'échouer pitoyablement. Les gens tendus sont effrayés et, en conséquence, se donnent sans compter, mais sont également susceptibles de commettre les pires erreurs. Chaque fois que vous vous trouvez dans une situation dangereuse, considérez que vous faites des tirages de tension. Ceux-ci peuvent également s'appliquer dans le cas de circonstances extrêmement inhabituelles, même si elles n'entraînent pas le moindre stress.

L'utilisation des tirages de dés

L'une des premières tâches du Conteur est de déterminer comment se résolvent les tentatives des personnages — comment sont utilisés les tirages de dés. Ces jets ont une grande importance pour le jeu, mais il convient de ne pas en abuser, sinon les joueurs finiront par s'en lasser. La solution consiste à ne pas leur faire jeter des dés en toutes circonstances. Tentez de trouver d'autres moyens de résoudre les situations. Par exemple, plutôt que de demander un tirage de Perception à tous les personnages pour savoir s'ils remarquent quelque chose, contentez-vous de signaler à ceux dont le score de Perception est positif ce qu'il y a à remarquer. Il vous est aussi possible de décider que telle ou telle action requiert un score minimum dans un trait quelconque. Ainsi, suivre une piste à demi effacée dans une forêt pourrait nécessiter un score de Pistage égal à +3, quel que soit le score de Perception. Vous pouvez décréter que, si son score de Pistage est assez élevé, le personnage parvient à suivre la piste (du moins jusqu'à ce qu'il arrive en cet endroit difficile où un score encore plus élevé est nécessaire.) En règle générale, vous devez faire effectuer aux joueurs des tirages lorsque ceux-ci ajoutent à la tension et au réalisme du scénario, et vous en dispenser dans le cas contraire. Souvenez-vous que les dés ne sont que des outils : ils vous sont utiles si vous vous en servez correctement.

Si vous décidez qu'une scène requiert un jet de dés, il vous faut en déterminer le type. On identifie un tirage en lui donnant le nom du trait qui s'applique dans la situation concernée. Par exemple, si un personnage tente d'obtenir un pot-de-vin en se faisant passer pour une personnalité officielle de la ville, cette action met en jeu le mensonge, aussi fait-il un tirage de Ruse. La Ruse étant une Compétence existant dans les règles, le jet se rapporte au score que possède le personnage en cette matière. Si aucune Compétence classique ne s'applique à la situation, inventez-en une pour l'occasion et faites tout de même lancer les dés au joueur. Pour presque tous les tirages, on prend le score de la Compétence adaptée à l'action, on y ajoute celui de la Caractéristique appropriée (généralement signalée dans la description de la Compétence, mais laissée à votre discrétion), et on ajoute à cette somme le résultat d'1d10.

La Caractéristique (Force, Communication, Perception, etc.) choisie pour accompagner la Compétence dépend de la manière dont cette dernière est utilisée. La plupart des Compétences sont toujours associées à la même Caractéristique. Il est, par exemple, difficile d'imaginer une situation où la

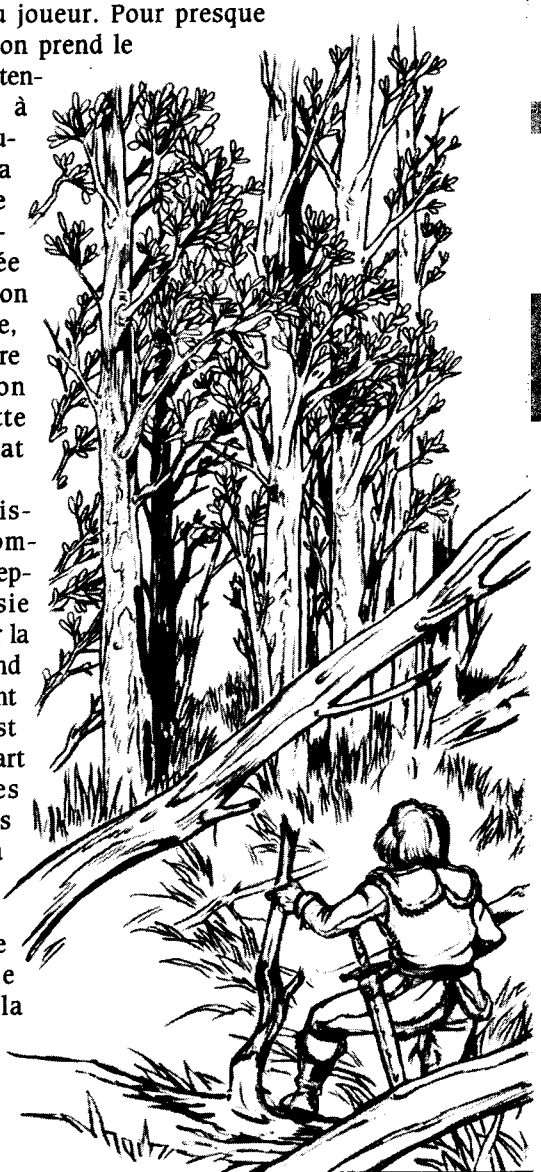


Table des Facteurs de Difficulté

3	Très simple
6	Assez simple
9	Difficile
12	Très difficile
15 -	Extrêmement difficile

Compétence Lecture/Écriture serait combinée à autre chose que l'Intelligence pour la traduction d'un livre étranger. D'autres cas sont plus ambigus, et la manière dont ils se résolvent dépend de la situation. Ainsi, si vous tentez de mentir, vous utiliserez vos scores de Ruse (Compétence) et de Communication (Caractéristique). Si, en revanche, vous essayez de détecter un mensonge, vous userez de Ruse et de Perception — puisque vous jouerez de vos sens plutôt que de votre éloquence.

Les scores de Compétences et de Caractéristiques sont les modificateurs de tirages de dés les plus courants. D'autres facteurs peuvent cependant entrer en jeu, tels que vos Traits de Caractère, vos Passions et les circonstances. Ces facteurs sont pleinement développés dans les chapitres de ce livre qui leur sont consacrés.

Il est bel et bon de demander un tirage de dés, mais encore faut-il déterminer le résultat nécessaire pour que ce tirage (et donc l'action concernée) soit couronné de succès. Ici intervient le Facteur de Difficulté. Lorsqu'un personnage utilise une de ses Compétences face à une force statique, s'il tente par exemple de crocheter une serrure, vous assignez à l'action un Facteur de Difficulté que le tirage de dés doit égaler ou excéder. C'est la difficulté de la tâche qui détermine celle du tirage : une serrure complexe réclamera un Facteur de Difficulté élevé, une serrure simple en exigera un beaucoup plus bas. Lorsque l'action du personnage s'oppose au contraire directement à celle de quelqu'un d'autre (comme dans le cas d'une poursuite), les deux antagonistes effectuent un tirage et leurs résultats sont comparés. S'ils font la même chose — courir à toute vitesse, pour reprendre notre exemple —, ils utilisent la même Compétence et la même Caractéristique. Celui qui obtient au bout du compte le nombre le plus élevé l'emporte. S'ils entreprennent au contraire des tâches différentes et opposées (ex : l'un d'eux ment, l'autre tente de détecter les mensonges), leurs tirages pourront ne pas être modifiés par la même Compétence ou Caractéristique (ici, Ruse + Communication contre Ruse + Perception). Une nouvelle fois, c'est celui qui obtient le meilleur résultat qui l'emporte (le mensonge passe ou bien est percé à jour). Les Facteurs de Difficulté sont parfois des valeurs standard s'appliquant à des situations données. Ainsi, les tirages de Fatigue (une portion essentielle du jeu) s'effectuent presque toujours avec un Facteur de Difficulté de 6. En fait, cette valeur de 6 peut être utilisée pour la plupart des tâches si le Conteur n'a pas de meilleure idée : elle représente grossièrement 50% de chances de succès pour un individu moyen (ce qui rendra sans doute le jet plus facile pour les joueurs, leurs personnages se situant certainement au-dessus de la moyenne). La *Table des Facteurs de Difficulté* vous donne quelques exemples de valeurs utilisables.

Une fois le tirage effectué, vous devez en déterminer le résultat par rapport à l'histoire, c'est-à-dire l'effet sur le scénario. Comme le Conteur est seul à connaître les ramifications de ce dernier, toute la responsabilité de cette tâche lui revient.

Il est inutile de signaler à l'avance aux joueurs les circonstances dans lesquelles se fera un tirage — ses modificateurs ou bien le résultat d'un succès ou d'un d'échec. Ce sont des facteurs que vous seul avez besoin de connaître, compte tenu de ce que vous savez de l'histoire et des événements encore à venir. Bien qu'il soit plus honnête de décider à l'avance les effets d'un jet de dés (y compris en cas de Désastre ou de résultat exceptionnel), le faire pour toutes les actions individuelles ralentit considérablement le jeu. Il est beaucoup plus courant de déterminer les conséquences des tirages sur le moment. En règle générale, vous devez cependant en avoir une idée et prendre la décision finale une fois les dés lancés. Il est possible qu'un joueur vous demande le Facteur de Difficulté requis par une action particulière. Vous n'êtes pas obligé de lui répondre. Vous pouvez au contraire lui réclamer un tirage d'estimation pour déterminer si son personnage est bien conscient de la difficulté. Si, par exemple, le joueur vous demande : «Est-ce que sauter par-dessus ce précipice a l'air très difficile ?», faites-lui faire un tirage mettant en jeu sa Compétence d'Athlétisme et son Intelligence afin de savoir s'il estime correctement la difficulté. En cas de succès, vous lui communiquerez le Facteur de Difficulté exact ou approximatif. En cas d'échec, n'hésitez pas à lui donner un faux Facteur de Difficulté. Il sera d'autant plus surpris de voir échouer une action qu'il prenait pour un jeu d'enfant. (Il est préférable, dans ce type de situation, que ce soit le Conteur qui fasse le jet d'estimation, afin que l'intéressé ne soit jamais sûr de l'avoir réussi.) Si les joueurs se plaignent de ne pas connaître la difficulté des tirages, répondez-leur que le destin est imprévisible et que, pour le moment, le destin, c'est vous.

Lorsqu'un personnage entreprend une action alors qu'il ne possède pas de score dans la Compétence concernée, il existe trois possibilités. Dans le cas des Talents, on lance le dé normalement en supposant le score de la Compétence égal à 0. Si on obtient un zéro, on doit effectuer trois tirages de Désastre supplémentaires. Dans le cas des Aptitudes, le jet est affligé d'une pénalité de -3 et, en cas de 0, nécessite également trois tirages de Désastre supplémentaires. En ce qui concerne les Connaissances, il est tout bonnement impossible de faire un tirage : si on ignore tout d'un sujet, on ne peut pas tenter de s'en rappeler quoi que ce soit. La seule exception à cette règle intervient si, au cours de sa vie, le personnage apprend une chose que nul ou presque n'ignore comme, par exemple, qui était le pape Constantin. En ce cas, il peut tenter un tirage pour reconnaître ce nom, même s'il ne possède pas de score en Connaissance de l'Église. Tout comme pour une grande partie de ce jeu, il appartient au Conteur et aux joueurs d'interpréter ce point en fonction des circonstances. Usez et abusez de ce système pour servir au mieux vos besoins. Votre interprétation des règles définit le monde presque autant que vos actions.

Désastres

Comme noté précédemment, il est possible qu'un échec entraîne une véritable catastrophe. Chaque fois que vous obtenez un 0 au cours d'un tirage de tension, vous devez relancer le dé. Un deuxième zéro indique un Désastre :

Glossaire des personnages

Ces mots sont employés par les habitants de l'Europe Mythique. Vous pouvez donc les utiliser à votre guise lorsque vous jouez votre personnage. Il est bien évident que celui-ci, en fonction de son identité, risque de ne pas connaître les termes les plus ésotériques.

Alliance : Groupe durable formé de Mages associés et ostensiblement alliés. Le terme désigne aussi leur forteresse.



Apprenti : Individu qui travaille pour un Mage et apprend en échange l'art de la magie (il existe également des apprentis dans les professions plus traditionnelles).

Certamen : Duel magique non mortel entre Mages.

Code de l'Ordre d'Hermès : Code de conduite auquel tous les apprentis doivent jurer obéissance avant de devenir des Mages ; il limite la compétition destructrice entre ces derniers et guide leur attitude envers les vulgaires.

Consortis : (Associés) Non-Mages travaillant étroitement avec une Alliance et, la plupart du temps, y résidant. De nombreux Compagnons sont des consortis, mais ce n'est pas le cas de tous.

Custos : Favoris des Mages parmi les Servants. Ils reçoivent généralement un traitement spécial de la part de leurs maîtres mais gagnent la plupart du temps leur pain en protégeant ceux-ci dans le monde extérieur, là où les dangers sont légion. Bien que la plupart aspirent à le devenir, tous les Servants ne sont pas des custos.

Démon : Créature magique infernale et trompeuse acharnée à la corruption de l'humanité dans le but de glaner des âmes.

Église : Institution religieuse hiérarchisée essentielle à la civilisation médiévale.

Être féerique : Être surnaturel, généralement humanoïde, vivant dans la nature.

Hermétique : Appartenant ou se rapportant à l'Ordre d'Hermès.

Infernal : Venant de l'enfer ou se rapportant aux diables.

Mage : Personne connaissant les Arts magiques de l'Ordre d'Hermès. Les magiciens non hermétiques sont appelés Enchanteurs ou Sorciers, mais pas Mages.

vous avez échoué de manière retentissante. Le deuxième dé n'étant lancé que pour voir si l'on obtient un second zéro, tous les autres chiffres possibles doivent être ignorés.

Dans certaines situations particulièrement délicates, il vous faudra peut-être effectuer plusieurs jets de Désastre, le nombre de 0 obtenus déterminant la gravité de l'échec. Si, par exemple, vous vous battez au sein d'un campement dans la forêt, vous pouvez fort bien trébucher sur des racines ou vous empêtrer dans des tentes. Faire deux tirages de Désastre supplémentaires chaque fois que vous obtenez un 0 semble approprié.

Il arrive que les règles spécifient le nombre de tels jets supplémentaires nécessaires en certaines circonstances, mais c'est la plupart du temps le Conteur qui en décide. Souvenez-vous que ce ne sont pas les tâches dangereuses mais les tâches difficiles qui motivent ces jets de dés. Il est nécessaire de faire plus de tirages de Désastre si l'on jongle avec cinq balles qu'avec trois couteaux. Bien que le Désastre risque d'occasionner plus de dommages dans le deuxième cas, la probabilité qu'il se produise est moindre.

Complications

La simplicité des tirages décrits ci-dessus ne conviendra pas forcément à ce que vous recherchez. Les règles complémentaires qui suivent ont été imaginées pour tenter de satisfaire les goûts de chacun. Alors que certaines personnes apprécient les combats, d'autres préfèrent le *role-playing,* et d'autres encore ont un faible pour les intrigues politiques. Le système de base permet de gérer n'importe quelle partie d'**Ars Magica**. Les règles suivantes vous permettront essentiellement de détailler et d'approfondir à votre guise différents aspects du jeu. Voici quelques moyens de manipuler les tirages de base pour simuler diverses circonstances. Ce ne sont toutefois pas les seuls. Vous pouvez fort bien choisir de modifier différemment les règles si cela vous agrée.

Magie formelle : Magie mettant en jeu des gestes et des paroles standard, dont la répétition donne presque toujours le même résultat.

Magie spontanée : Usage de capacités magiques sans intervention d'un sort formel. Le résultat est variable.

Ordre d'Hermès : Organisation de Mages qui en régit la conduite et les protège des menaces, notamment celle qu'ils représentent les uns pour les autres.

Parma Magica *: (pl : parmæ magicæ* — bouclier magique) Cérémonie protégeant un Mage de la magie, généralement active en permanence.

Pas : Un pas égale un mètre, à peu de choses près.

Pion : Unité de *virtus* brut, correspondant à un point en termes de jeu.

Sataniste : Personne adorant le Prince des Ténèbres et se voyant conférer par lui une puissance destructrice. Les satanistes sont les ennemis communs de l'Église et de l'Ordre d'Hermès.

Sceau : Effet secondaire ou qualité distinctive de la magie d'un Mage particulier ; symbole physique représentant l'appartenance du Mage à l'Ordre d'Hermès.

Servant : Suivant engagé par les Mages pour leur servir de garde du corps et de guerrier. Certains membres moins belliqueux de l'Alliance sont parfois classés parmi les Servants — cuisiniers et autres serviteurs, qui participent aux voyages et jouent un rôle important au sein de l'Alliance. Ces gens ne sont évidemment pas considérés comme des égaux par les Servants officiels.

Sort : Utilisation de la magie pour obtenir un effet surnaturel désiré ; peut être mémorisé ou inventé sur le moment.

Terre Chrétienne : Zone se trouvant sous la sainte influence de l'Église. Les puissances magique, infernale et féerique sont toutes diminuées en Terre Chrétienne.

Turbula *:* Groupe de Servants. Ce terme s'emploie comme «meute» pour les chiens ou «harde» pour les cerfs. Il signifie en latin groupe, agitation ou confusion.

Virtus *:* Force magique que les Mages dirigent à l'aide de leurs sorts. Mot dont dérive le terme «Virtum».

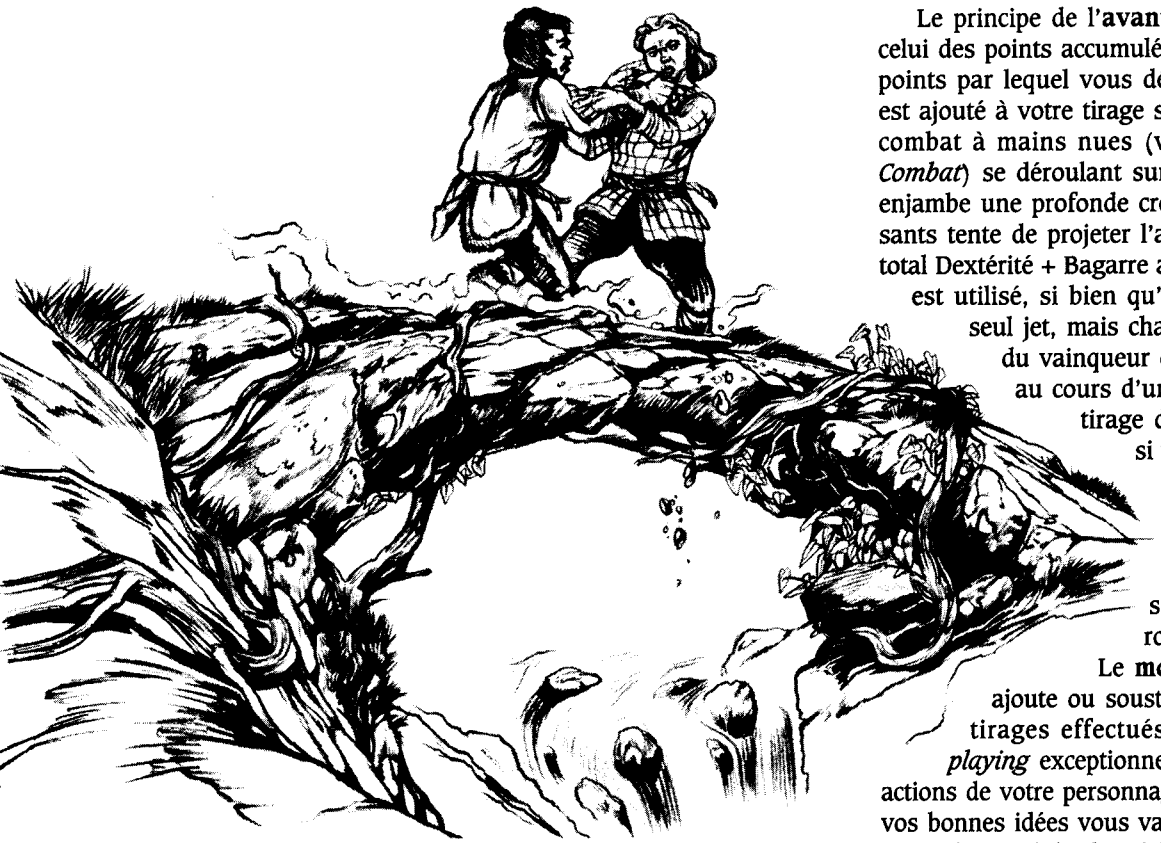
Virtus **brut** : Énergie magique sous forme physique, extrêmement appréciée des Mages.

Vulgaires : Habitants de l'Europe Mythique ne possédant pas de caractéristique surnaturelle. Cette catégorie inclut les nobles mais pas les membres du clergé, lesquels bénéficient de la puissance surnaturelle de l'Église.



Les **tampons** sont utilisés lorsqu'il est probable qu'une compétition se soldera par un match nul, du moins pour un tirage donné. Prenons l'exemple de deux personnages jouant aux échecs. Ils lancent chacun un dé et ajoutent au résultat leur total Intelligence + Échecs (Caractéristique + Aptitude). Si celui qui l'emporte est déclaré vainqueur, un match nul ne se produira que moins d'une fois sur dix, ce qui ne correspond pas à la réalité. Pour augmenter cette probabilité, utilisez un tampon, un chiffre par lequel l'un des adversaires devra excéder le tirage de l'autre afin de gagner. Si la différence doit être de deux points au lieu d'un, les chances d'un match nul sont considérablement plus grandes. Si elle doit être de huit points, l'égalité est presque inévitable dans le cas d'adversaires de force égale.

Les **multiplicateurs** symbolisent la valeur relative des différentes forces et faiblesses dans une entreprise donnée. Si vous tentez, par exemple, de gagner la sympathie de quelqu'un, vous lancez un dé et y ajoutez votre total Présence + Charme. Vous ne disposez que d'un instant pour produire une bonne impression, aussi le Conteur décide-t-il que vous multiplierez votre score de Présence par deux mais n'emploierez en revanche que la moitié de votre Charme. Ici, la première impression est plus importante que tout. Si vous avez au contraire une semaine pour gagner les bonnes grâces de quelqu'un, le Conteur vous enjoindra de multiplier votre Charme par deux mais de n'employer que la moitié de votre Présence. En de telles circonstances, la première impression n'est en effet plus aussi primordiale. Ainsi, même si deux personnages possèdent le même total Présence + Charme, l'un d'entre eux aura sans doute plus de chances de produire une bonne



première impression : celui dont le score de Présence est le plus élevé.

Les multiplicateurs diminuent également l'influence de la chance sur les tirages en réduisant l'importance du tirage lui-même. Par exemple, dans une compétition d'haltérophilie, les deux adversaires pourront ajouter au dé leur score de Force multiplié par cinq. Ainsi deux points de différence dans cette caractéristique correspondent-ils à un facteur 10 pour le tirage, si bien que la Force relative des participants devient plus importante que le résultat aléatoire du dé. Souvenez-vous que la multiplication d'un score en de telles circonstances ne représente pas toujours un bonus. Si votre Dextérité est égale à -3, la multiplier constitue un malus colossal.

Les **points accumulés** représentent vos progrès dans une action nécessitant une série de jets de dés. Lorsque vous les utilisez, vous en mettez un de côté pour chaque point par lequel vous dépassez le Facteur de Difficulté du tirage concerné. Vous réussissez l'action dans son ensemble quand vous en avez engrangés assez. Supposons que vous ayez été capturé par des satanistes qui ont l'intention de vous sacrifier lors de leur prochaine messe noire, dans trois jours. Vous décidez d'utiliser votre Compétence de Tromperie pour les convaincre de vous libérer en prétendant désirer vous joindre à eux, alors que vous ne cherchez en fait qu'à vous échapper. Vous lancez un dé et y ajoutez votre total Communication + Tromperie. Il vous est possible de faire un tirage par jour, avec un Facteur de Difficulté de 8. Si vous accumulez 10 points, vous persuadez vos ravisseurs de vous libérer. Il est à noter que vous pouvez fort bien réussir avec un seul jet, à condition d'obtenir 18 ou plus.

Le principe de l'**avantage conservé** est semblable à celui des points accumulés, à ceci près que le nombre de points par lequel vous dépassez le Facteur de Difficulté est ajouté à votre tirage suivant. Prenons l'exemple d'un combat à mains nues (voir *Bagarre,* dans le chapitre *Combat*) se déroulant sur un pont de pierre naturel qui enjambe une profonde crevasse. Chacun des deux opposants tente de projeter l'autre dans le vide. On ajoute le total Dextérité + Bagarre au tirage de dé. Un tampon de 5 est utilisé, si bien qu'il est difficile de réussir en un seul jet, mais chaque point par lequel le résultat du vainqueur dépasse celui de son adversaire au cours d'un round donné est ajouté à son tirage du round suivant. Ainsi, même si vous ne parvenez pas à projeter votre ennemi dans le vide lors du premier round, un bon résultat signifie que vous avez pris l'avantage et que la tâche sera plus facile au deuxième round.

Le **modificateur dû au *roleplaying*** ajoute ou soustrait 1 ou 2 (parfois plus) à des tirages effectués dans des situations de *roleplaying* exceptionnel. Si vous décrivez ou jouez les actions de votre personnage particulièrement bien ou mal, vos bonnes idées vous valent un bonus et vos mauvaises un malus — à la discrétion du Conteur. Supposons que vous tentiez, par intimidation, de convaincre un baron de vous laisser en paix. Si vous, en tant que joueur, ne parvenez pas à imaginer une bonne stratégie, le Conteur pourra imposer une pénalité à votre tirage d'Intimidation. Si au contraire, vous trouvez une stratégie excellente, vous obtiendrez un bonus. De plus, si la manière dont vous jouez votre personnage se révèle alors colorée et passionnante, le bonus pourra s'en trouver augmenté. Le modificateur dû au *roleplaying* oblige les joueurs à ne pas s'en remettre uniquement aux tirages de dés pour se sortir des situations difficiles.

Le meilleur conseil que nous puissions donner

En lisant ce livre, n'oubliez jamais que la seule règle absolue est qu'il n'existe aucune règle absolue. Celles qui suivent ne sont que plusieurs milliers de suggestions, dont vous pouvez user ou abuser, mais que vous pouvez aussi négliger ou rejeter à votre guise.

Table de conversion

1 lieue	=	4,5 km
1 pas	=	1 mètre
1 pied	=	30 cm
1 pinte	=	0,6 litre
1 pouce	=	25 mm

Glossaire des termes de jeu (employés par les joueurs et non par les personnages)

N'employez pas ces termes durant les périodes de *roleplaying*. Ils ne servent aux joueurs qu'à interpréter les règles et ne correspondent à rien de tangible au sein de l'Europe Mythique.

Compagnon : Personne douée aidant les Mages mais n'étant pas nécessairement leur employé.

Conteur : Personne qui met en place et guide l'histoire, incarnant tous les personnages que ne contrôlent pas les joueurs et déterminant tous les événements ne dépendant pas des actions de ceux-ci.

Désastre : Échec catastrophique se produisant lors de l'obtention d'un second 0 au cours d'un tirage de tension.

Encaissement : Dans le Système de Combat, total permettant de réduire ou d'absorber les dommages ; tirage effectué dans le même but.

Facteur de Difficulté : Nombre devant être égalé ou dépassé par un tirage de dé pour qu'une action entreprise soit couronnée de succès.

Histoire : Conte créé par la Troupe ; aventure.

Niveau : Nombre représentant la puissance d'un sort ou effet similaire.

Résistance magique : Capacité magique passive permettant de résister à l'effet de la magie d'autrui.

Résistance naturelle : Capacité de résister aux effets d'un sort par des moyens naturels, comme sa force physique ou mentale (cela n'est possible que contre certains sorts).

Saga : Campagne formée de différentes histoires centrées sur la même Alliance.

Score : Nombre indépendant tel qu'une Caractéristique ; peut être utilisé seul ou en combinaison avec d'autres, en tant que modificateur de tirage.

Sort à incantation rapide : Sort spontané hâtif et dangereux.

Spécialité : Aspect d'un trait pour lequel un joueur possède une disposition particulière (+1 ou plus aux tirages concernés).

Statistique : (ou Trait) Tout chiffre utile à la mécanique du jeu, notamment Caractéristiques, score d'Encaissement et scores d'Arts magiques.

Tirage de tension : jet de dé dans lequel 0 compte comme zéro et 1 entraîne un nouveau tirage dont on doublera le résultat.

Tirage simple : jet de dé dans lequel 0 compte comme dix et 1 n'entraîne pas un nouveau tirage.

Total : Nombre dérivant de plusieurs scores et utilisé comme modificateur de tirage.

Troupe : Groupe de joueurs, notamment si ceux-ci interprètent différents rôles à différents moments.

Nous avons créé un jeu qui limite les joueurs d'une infinité de manières. Il vous appartient de transcender ces limites pour en obtenir un totalement à votre goût.

La véritable *fantasy* ne peut surgir uniquement de règles. Le plaisir que procure un jeu de rôle au sein d'un monde magique ne résulte que d'une bonne dose d'imagination et d'un goût certain pour le fantastique.

NOTE : Au Moyen Age, les unités de mesures (distance et capacité notamment) n'étaient pas décimales comme aujourd'hui. Dans **Ars Magica**, afin de respecter les particularités du contexte, il a été décidé d'utiliser les mesures moyenâgeuses. Si cela vous gêne, vous pourrez aisément les transformer en mesures modernes grâce a la Table de Conversion suivante.



Chapitre Deux

Personnages

Ce chapitre vous fournit des suggestions devant vous permettre de créer des personnages d'**Ars Magica**, les êtres autour desquels tourne la Saga. Pour ce faire, il vous faut imaginer un individu susceptible de s'inscrire dans les histoires que vous allez raconter. Cette vision sera ensuite transcrite en chiffres afin que vous puissiez utiliser les mécanismes du jeu. Bien que ces chiffres soient fort utiles, ils ne constituent pas l'âme du personnage, laquelle réside dans la personnalité que le joueur lui insuffle : c'est vous et vous seul qui conférez de l'intérêt à votre personnage. Nous allons donc tenter de vous aider à créer un être aussi détaillé et remarquable que possible.

Cette création demande un investissement initial de temps important mais vous prépare à toute une vie de *role-playing*. Elle peut en effet prendre de cinq minutes à une heure, mais plus on y consacre de temps, plus le résultat est réfléchi et satisfaisant.

Deux systèmes de création

Ars Magica propose deux systèmes de création, simple et évolué. Chacun possède ses avantages et ses inconvénients ; il vous est recommandé d'utiliser celui qui correspond le mieux à vos besoins et à vos goûts. Les deux permettent d'obtenir des personnages de puissance égale, bien que le système évolué les rende un peu plus vulnérables — ils possèdent plus de points faibles et sont donc plus humains. Nous conseillons aux joueurs débutants d'utiliser le système simple, qui leur permettra d'apprendre les principes fondamentaux du jeu sans s'encombrer de toutes les règles pouvant lui être incorporées. Vous pourrez toujours vous intéresser au système évolué lorsque vous aurez parfaitement maîtrisé le premier (ceci est particulièrement vrai pour les joueurs désirant personnifier des Mages).

Les deux systèmes de création vous offrent une grande latitude dans le choix de votre identité. En déterminant vos Caractéristiques, Vertus et Vices, Compétences, Traits de Caractère et Réputation, vous décidez du profil de votre personnage. Il vous appartient, cependant, d'en choisir un compatible avec la Saga racontée, l'Alliance qui l'abrite et la Troupe dont il fait partie. Les Servants assassins, les Compagnons maniaques et les Mages déments ne sont pas acceptés dans la plupart des Sagas. Après tout, **Ars Magica** est conçu pour vous aider à raconter des histoires. Il vous est donc suggéré de créer des personnages capables de vivre ensemble et de s'entraider — des personnages qui peuvent générer de fabuleux récits d'aventures romanesques.

Souvenez-vous toujours que l'élément le plus important de la création n'est en aucun cas représenté par les chiffres. Certes, il est indispensable que ceux-ci soient couchés sur le papier : sans eux, on ne peut pas jouer. Toutefois, pour que votre personnage soit concret, il est primordial que vous ayez une idée précise de sa personnalité. Les systèmes décrits ici n'ont d'autre but que de vous permettre de construire un être à part entière. Les chiffres sont un outil mais pas un but en eux-mêmes. Pour trouver une explication détaillée des statistiques définissant votre personnage, reportez-vous au chapitre *Traits* (page 55).

Types de personnages

Ils existe trois types de personnages différents dans **Ars Magica** : les Mages, les Compagnons et les Servants. Il ne s'agit pas à proprement parler de classes telles qu'on peut en rencontrer dans d'autres jeux, mais plutôt de trois variations sur la manière de jouer, chacune possédant son propre rôle dans l'histoire. Bien que les concepts de base soient identiques, les règles de création des trois sortes de personnages diffèrent sensiblement.

Chaque joueur crée un Mage, un Compagnon et un ou plusieurs Servants. Dans le système de Troupe sur lequel se fonde **Ars Magica** (voir le chapitre *L'Art du Conte*, page 367, pour plus de détails), vous jouez alternativement votre Mage et votre Compagnon. Vos Servants, en revanche, sont généralement présents dans toutes les histoires. Un fort grand nombre de ces guerriers est nécessaire, si bien que les Mages et les Compagnons quittant l'Alliance en conservent généralement une *turbula* — un groupe — à leur service. Dans certaines histoires, il pourra vous arriver de ne jouer que des Servants, un rôle pouvant à première vue sembler peu gratifiant mais possédant un potentiel remarquable, au sens où il offre de nombreuses occasions de *roleplaying*.

LES MAGES

Ce sont les personnages les plus importants d'**Ars Magica**. Le jeu est conçu pour simuler toutes les possibilités d'utilisation de la magie présentes dans les films et les romans — possibilités souvent éludées dans les jeux de rôle. Les Mages possèdent donc des capacités considérables, même au début du jeu, ce qui les rend plus puissants que les autres humains. Ils ne sont pas sous-estimés dans l'intérêt artificiel de «l'équilibre entre personnages».

Toutefois, une grande puissance entraîne de grandes responsabilités. Le potentiel des Mages leur crée des obligations, particulièrement quand d'autres gens s'en remettent à eux pour les sauver d'une terrible menace. Les Mages sont de plus les dirigeants de leur Alliance, si bien que lorsqu'ils en sortent, leur entourage s'attend à ce qu'ils prennent les décisions importantes. S'ils se montrent indécis et peu compétents, ils risquent de se retrouver avec une mutinerie sur les bras. Les Mages, enfin, ne possèdent que rarement les talents de base utilisés dans la vie quotidienne, nécessaires à la survie. En conséquence, bien qu'ils semblent supérieurs aux autres personnages, ils se reposent énormément sur les Compagnons et les Servants lorsqu'ils s'aventurent dans le monde. Voilà qui, ultimement, les rend tous égaux.

Pour créer un Mage, il vous faut vous concentrer sur l'acquisition de Compétences, de Vertus et de Vices liés à la magie, afin de faciliter le lancement de vos sorts. Si vous ne possédez qu'un éventail limité de capacités magiques, non seulement vous affaiblirez votre personnage débutant, mais vous limiterez également ses possibilités de développement. Cette acquisition de talents magiques vous laisse avec de grandes lacunes dans les autres domaines. De plus, ironiquement, vos capacités ne font que gêner vos rapports avec le monde physique et social. Votre don affecte ceux qui vous entourent. A tous les tirages de Communication et de Présence mettant en jeu des interactions avec des gens normaux, vous souffrez d'une pénalité de -3. Les animaux étant mal à l'aise en votre présence, les jets destinés à les maîtriser ou à leur faire accomplir votre volonté sont affligés de la même pénalité. Le Don est précieux mais il faut en payer le prix.

Vous devrez choisir une Maison pour votre personnage. Il s'agit là de la lignée de Mages dont vous descendez, votre maître et vous-même. Le chapitre IX, *L'Europe Mythique,* détaille les treize Maisons. Voir page 32 les Vocations que vous pouvez choisir afin de créer un Mage rapidement, en fonction de la Maison à laquelle il appartient.

LES COMPAGNONS

Quelques personnes exceptionnelles et hautement talentueuses sont également associées à l'Alliance. On les appelle des Compagnons. Certains, qui travaillent pour l'Alliance et y résident, acquérant le rang de *consortis*. Les autres sont des amis des Mages et ne leur rendent visite qu'occasionnellement. Les Compagnons possèdent tous les talents que, en raison de leurs études, les Mages n'ont pu acquérir, et fournissent un lien entre l'Alliance ésotérique et le monde qui l'entoure — les Mages ne s'insèrent que rarement bien dans la société. Érudits, forestiers, sages, guérisseurs, voleurs, espions et officiers des Servants peuvent être des Compagnons — de même que les personnages exerçant n'importe quelle profession que vous imaginerez et qui sera approuvée par le Conteur.

Lorsque vous créez votre Compagnon, assurez-vous de savoir pourquoi il en est venu à travailler pour les Mages et l'Alliance. Il est fréquent que la société médiévale pousse des gens vers une Alliance. Dans le monde extérieur, le sexe, la nationalité, la religion, la pauvreté, la maladie ou le rang social mettent l'existence en danger, réduisent la liberté et limitent le bonheur. Dans n'importe quelle Alliance, on accepte les femmes, les Maures et les païens, on leur donne leur autonomie et on les traite avec un respect qu'ils ne connaissent nulle part ailleurs. Certains travaillent pour les Mages en espérant s'instruire, alors que d'autres ont des buts plus terre-à-terre : l'acquisition de la richesse et de la puissance.

D'autres encore possèdent un passé ou des talents qui les empêchent de trouver facilement leur place dans la société. Vous pouvez fort bien découvrir la raison pour laquelle vous avez rejoint l'Alliance dans les Vertus et Vices que vous avez choisis pour définir votre personnage : c'est là ce qui le rend exceptionnel. Ces traits peuvent même faire de vous un proscrit en d'autres lieux. A tout le moins, les Mages respectent vos talents et vous mettent à contribution dans des buts constructifs. Si vous possédez une puissante capacité Mystique (choisie comme Vertu ou Vice), les gens

voient que vous êtes quelque peu «différent» et, tout comme les Mages, vous souffrez d'une pénalité de -3 aux tirages devant vous permettre de gagner la confiance ou l'affection du commun des mortels.

Voir page 28 les Vocations que vous pouvez choisir afin de créer rapidement un Compagnon.

LES SERVANTS

Les Servants sont créés et joués par l'ensemble des joueurs. Il est fréquent d'en incarner un ou plusieurs dans chaque histoire, en même temps que son Mage ou son Compagnon. Les Servants sont les serviteurs de l'Alliance, notamment gardes, domestiques, messagers, cuisiniers, charpentiers, etc. Le terme englobe de manière générale les gens qui permettent à l'Alliance de subsister mais ne sont pas des personnages centraux de la Saga.

Considérez-les à la manière des personnages issus de la classe laborieuse que l'on rencontre si souvent dans les pièces de Shakespeare — des gens dont la vie est le plus souvent insignifiante par rapport à celle des rôles principaux, mais dont les actions se reflètent sur le scénario — voire en déterminent l'issue. Oui, les Servants sont des personnages périphériques, mais ils sont néanmoins très intéressants à jouer, de même que les serviteurs et les artisans de Shakespeare sont intéressants à regarder.

Lorsque vous créerez votre Alliance, il vous faudra créer également un grand nombre de Servants pour la peupler. Certains seront joués activement d'histoire en histoire, alors que d'autres resteront de simples éléments du décor. Ces derniers ne seront développés pleinement par les joueurs que s'ils s'insèrent un jour dans une histoire. Une fois que la Saga sera bien lancée, il est probable que tous posséderont une véritable identité. Gérer tant de personnages risque d'être difficile mais vous permettra de créer une Saga satisfaisante, à laquelle cette diversité de personnalités insufflera la vie.

Les joueurs inexpérimentés, qui considéreront leur rôle limité dans le groupe comme une limitation de leur potentiel de *roleplaying,* risquent d'avoir du mal à jouer des Servants. La force de ces derniers réside dans leur personnalité. Jouez cette dernière au maximum de ses possibilités, sans craindre les extrêmes. Une grande partie de cette caractérisation repose sur leur mode de vie. Ils mènent une existence rude et laborieuse, si bien qu'ils se plaignent souvent de leur sort. Et tout comme leur vie, leurs jeux sont rudes — la boisson étant un de leurs passe-temps favoris. Souvenez-vous qu'ils font généralement partie des individus les moins intellectuels de l'Alliance et sont donc d'excellents faire-valoir ou «honnêtes hommes».

Le terme «Servant» était à l'origine utilisé par les gardes de l'Alliance de Doïsseteppe. Il s'est répandu dans la presque totalité de l'Ordre, notamment parce que les intéressés eux-mêmes l'utilisent. Ils ont d'autres titres, dont se servent certaines personnes. Les Servants d'élite portent celui de *custos,* que les Mages réservent aux guerriers et serviteurs qui voyagent en leur compagnie et les protègent. La plupart des Servants non combattants se contentent de travailler au sein de l'Alliance et n'en quittent que rarement les murs.

Voir page suivante les Vocations que vous pouvez choisir pour créer rapidement un Servant.

Exempli Gratia

(Exemple)

Tout au long de ces règles, vous trouverez des encadrés illustrant les règles du jeu par l'exemple. Le Mage Grimgroth, de l'Alliance de la Crête des Brumes, en est souvent l'objet. Il s'agit d'un personnage possédant une certaine expérience.

Système de création simple

Ce système ne constitue pas seulement un moyen facile d'apprendre à jouer. Il est parfaitement viable, et vous pourrez fort bien n'utiliser que lui, même lorsque vous connaîtrez parfaitement le jeu. Bien qu'il soit quelque peu moins ouvert que le système évolué, il fournit un large éventail de personnages possibles, aisés à modifier.

Il est à noter que les traits et les qualités que possède votre personnage sont décrits dans le chapitre III, *Traits.* (page 55) La présente section n'a pour but que d'introduire ces concepts.

Voici comment fonctionne le système de création simple : choisissez une Vocation (voir liste ci-après) correspondant au type de personnage que vous désirez, Mage, Servant ou Compagnon. Toutes les informations dont vous avez besoin pour le jouer vous seront alors fournies. Les seules choses que vous aurez éventuellement besoin d'ajouter à sa fiche sont quelques Spécialités (sujet développé plus loin) et l'explication de ses capacités en fonction de ses origines. Et dans de nombreux cas, même ce travail a déjà été effectué pour vous. Dès que vous aurez compris ce que vous apporte la Vocation choisie, vous serez prêt à jouer.

Toutefois, si vous le désirez, vous pouvez fort bien modifier la Vocation pour que le personnage vous appartienne vraiment. Il est aisé de choisir une Vocation intéressante dans la liste. Celle-ci propose peu ou prou des archétypes, des exemples de personnages médiévaux ou fantastiques typiques. Les transformer est tout aussi aisé. Il suffit de changer quelques détails comme, par exemple, le sexe du personnage, son origine ou sa personnalité.

Vous pouvez également métamorphoser le personnage en intervertissant ses Traits (Caractéristiques, Vertus et Vices, Passions, Traits de Caractère, Compétences et

Réputation). Il existe, cependant, une règle en cette matière : il n'est possible d'intervertir que des Traits appartenant à la même catégorie. Ainsi, vous pouvez échanger vos scores de Force et de Perception, car il s'agit de deux Caractéristiques. De même pour les scores de Bagarre et de Connaissance de l'Ordre d'Hermès, deux Compétences. Vous ne pouvez pas, en revanche, échanger vos scores de Force et de Bagarre, puisque nous avons là une Caractéristique et une Compétence.

Si vous désirez que votre personnage possède un Trait ne figurant pas dans sa Vocation, il peut l'obtenir à condition d'en abandonner un autre figurant dans la même catégorie. Le score du nouveau Trait est alors identique à celui du Trait écarté. Bien entendu, il vous est ensuite possible de le modifier en l'échangeant avec celui d'un troisième Trait, que vous possédez encore. Dans le cas des Vertus et Vices (aux scores fixes), vous ne pouvez en acquérir un nouveau que si vous en possédez un de même valeur, que vous êtes prêt à abandonner. Les Vertus ne peuvent être échangées que pour d'autres Vertus, les Vices que pour d'autres Vices.

Les Mages peuvent même échanger leurs scores d'Arts mais doivent le faire avec prudence, car cela risque d'affecter les sorts qu'ils ont le droit de choisir. Voir le chapitre VI, *Magie* (page 165) pour savoir comment fonctionnent les Arts.

Pourquoi utiliser une Vocation plutôt que de créer totalement le personnage ? Essentiellement pour des raisons de gain de temps et de commodité. Les Vocations permettent de créer des personnages très rapidement. Elles vous fournissent de plus un concept distinctif qui risque sinon de vous manquer — particulièrement si vous ne connaissez pas encore bien les règles ou le décor. Les Vocations, tout en vous présentant un archétype, vous aident à assimiler le fonctionnement du jeu. Enfin, elles sont d'un grand intérêt pour les Conteurs, qui doivent créer plusieurs personnages lors de chaque histoire. Si vous avez besoin d'un Forestier, par exemple, vous n'avez qu'à greffer une brève personnalité sur les chiffres fournis ci-dessous et le tour est joué.

Les Vocations

Les Vocations fournissent une série de Caractéristiques, de Compétences et de privilèges spécifiques communs aux membres d'une même profession. Lorsque vous en choisissez une, vous obtenez un modèle contenant toutes les bases du personnage que vous désirez.

Rappelez-vous que la plupart de ces Vocations ont une nature générale. Elles sont conçues pour s'adapter à toutes les Sagas. Le meilleur moyen de les inclure dans la vôtre est de choisir pour Caractéristiques et Compétences des Spécialités en rapport avec le décor. Si vous êtes Forestier et que vous habitez une Alliance dans les Pyrénées, par exemple, il est probable que la Spécialité de votre Compétence de Pistage sera «Montagne» et non «Plaine».

Les joueurs ont parfaitement le droit de créer de nouvelles Vocations et de les mettre à la disposition du reste de la Troupe. Nous en présenterons nous-mêmes de nombreuses autres dans nos suppléments. Les possibilités sont innombrables et les variations qu'on peut leur apporter presque infinies.

Vocations de Servant

Servant Bouclier

Intelligence : -2	Présence : -3
Perception : 0	Communication : -2
Force : +2	Dextérité : 0
Énergie : +4	Vivacité : +1

Âge : 22 ans

Vertus et Vices : Renommée +1, Réserves de Force +2, Muet -2, Simple d'Esprit -1

Compétences : Bagarre 2, Vigilance 2, Esquive 3, Connaissance des Gens 2, Boisson 3, Arme (Attaque) 3, Arme (Parade) 3, Bouclier 4, Attention 1

Confiance : 3

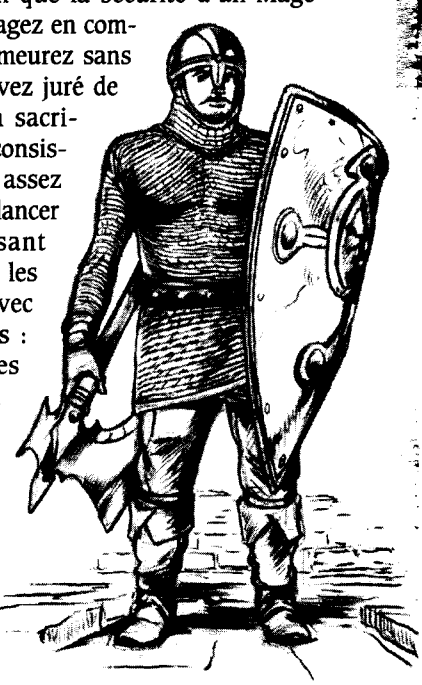
Réputation : Indomptable (en combat) 2

Traits de Caractère : Dévoué +3, Brave +1

Armes et Armure : Pavois, Hache d'Armes, Haubert de Mailles

Encombrement : 6

Vous êtes considéré comme l'un des *custos* les plus loyaux de l'Alliance, si bien que la sécurité d'un Mage vous a été confiée. Vous voyagez en compagnie de votre maître et demeurez sans cesse à son côté, car vous avez juré de le protéger — au besoin en sacrifiant votre vie. Votre travail consiste à le garder hors de danger assez longtemps pour qu'il puisse lancer un sort. Le Mage se reposant entièrement sur vous durant les combats, vous entretenez avec lui des relations privilégiées : on oublie vite les différences de statut social lorsque son existence est en jeu. Votre maître vous comprend fort bien et peut vous accorder des faveurs exceptionnelles.



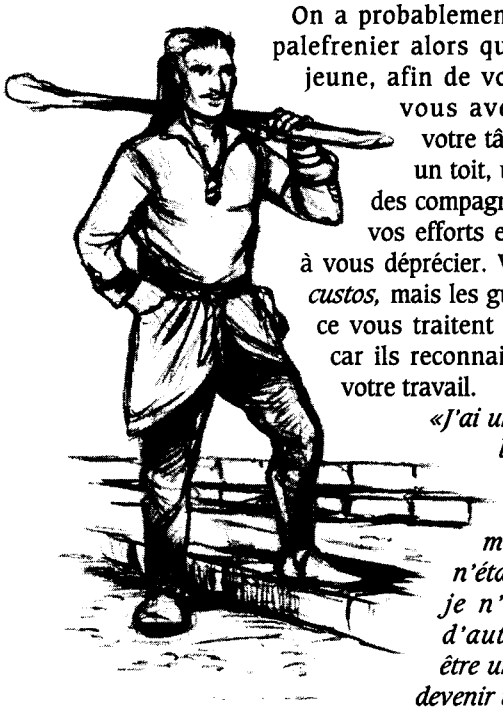
«Ce n'est pas tellement que j'aime mon garde du corps. En fait, il y a des moments où je n'aime pas

du tout son odeur. Mais j'avoue que lorsque ma vie est en danger et qu'un seul individu peut la sauver, je ne ferais confiance à personne d'autre.» - Mage expliquant la nature de ses relations avec son Servant bouclier.

Palefrenier

Intelligence : 0	Présence : -1
Perception : -4	Communication : 0
Force : +3	Dextérité : +1
Énergie : +1	Vivacité : 0

Âge : 16 ans
Vertus et Vices : Sommeil Léger +1, Compulsion (Espionnage) -1
Compétences : Langue Maternelle 4, Bagarre 1, Athlétisme 2, Connaissance des Gens 2, Connaissance des Animaux 4, Équitation 3, Boisson 2, Arme (Attaque) 2, Arme (Parade) 2, Recherches 2
Confiance : 3
Réputation : Aucune
Traits de Caractère : Curieux +1, Brave -2
Armes et Armure : Gourdin
Encombrement : 0



On a probablement fait de vous un palefrenier alors que vous étiez très jeune, afin de vous occuper, mais vous avez fini par aimer votre tâche. Elle vous vaut un toit, un bon lit ainsi que des compagnons qui apprécient vos efforts et ne cherchent pas à vous déprécier. Vous n'êtes pas un *custos,* mais les guerriers de l'Alliance vous traitent généralement bien car ils reconnaissent la valeur de votre travail.

«J'ai un bon travail, ici, à l'Alliance, et je dois énormément aux Mages. Lorsqu'ils m'ont engagé, je n'étais qu'un enfant et je n'ai jamais connu d'autre maison. Peut-être un jour finirai-je par devenir un custos.»

Éclaireur

Intelligence : -1	Présence : -3
Perception : +3	Communication : +1
Force : -2	Dextérité : +1
Énergie : -1	Vivacité : +2

Âge : 20 ans
Vertus et Vices : Vue Perçante +1, Mercenaire +1
Compétences : Langue Maternelle 4, Bagarre 2, Attention 4, Esquive 2, Connaissance des Gens 2, Pistage 3, Équitation 1, Boisson 1, Évaluation 2, Arme de Trait (Attaque) 2, Arme (Attaque) 3, Arme (Parade) 2
Confiance : 3
Réputation : Toujours en Alerte 2
Traits de Caractère : Brave +3, Indépendant +3
Armes et Armure : Arc Court, Épée Large, Cuirasse d'Anneaux
Encombrement : 4



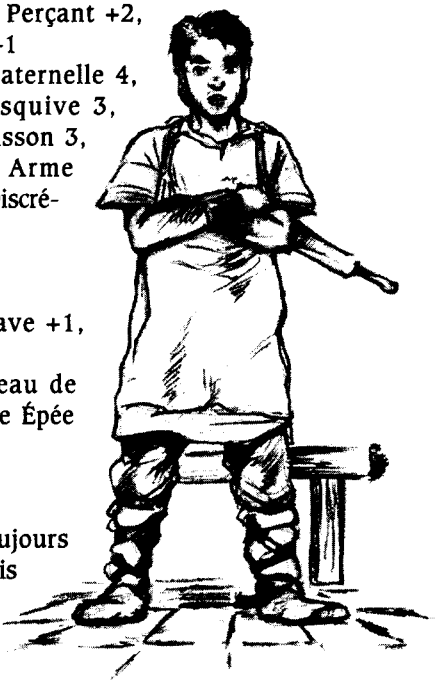
Vous apportez une aide inappréciable à vos compagnons de voyage car c'est vous qui choisissez la route la plus sûre et qui tentez de repérer l'ennemi avant que lui ne vous repère. Il vous faut également estimer la menace que représente un adversaire particulier et communiquer vos conclusions à vos supérieurs. Si vous faites votre travail correctement, vous vous assurez la reconnaissance de tous et pouvez choisir le premier votre part au sein de n'importe quel butin.

«Ce n'est pas tant une question de discrétion que de conscience de l'environnement. Et se trouver sans cesse en avant-garde est très dangereux : on a souvent besoin de bonnes jambes.»

Cuisinier

Intelligence : 0	Présence : -2
Perception : -3	Communication : +2
Force : 0	Dextérité : +3
Énergie : -2	Vivacité : 0

Âge : 22 ans
Vertus et Vices : Regard Perçant +2, Orphelin -1, Mauvaise Mémoire -1
Compétences : Langue Maternelle 4, Bagarre 3, Recherches 2, Esquive 3, Connaissance des Gens 2, Boisson 3, Cuisinier 3, Intimidation 2, Arme (Attaque) 2, Arme (Parade) 2, Discrétion 2
Confiance : 3
Réputation : Intimidant 1
Traits de Caractère : Brave +1, Bourru +3
Armes et Armure : Couteau de Boucher (considéré comme une Épée Courte), Cuirasse de Cuir
Encombrement : 1



Vos talents ne sont pas toujours appréciés à leur juste valeur, mais les membres de l'Alliance vous bénissent tout de

même lorsque les temps sont rudes et que la nourriture représente leur seule consolation après une journée de labeur. Durant les périodes de rationnement, il vous est nécessaire de vous montrer sévère envers les resquilleurs. Il vous arrive parfois de partir sur les routes en compagnie d'un Mage et d'une turbula. En voyage, la qualité des repas détermine souvent le moral de la troupe, si bien que le Mage compte sur vous pour contenter ses Servants.

«Quoi ? Tu oses traiter ma soupe de brouet ? Je devrais te découper en rondelles et te faire cuire, mais tu es trop malingre : il ne resterait que les os — et c'est d'ailleurs tout ce que tu mangeras ce soir.»

Sergent de Turbula

Intelligence : 0	Présence : +3
Perception : -2	Communication : +1
Force : +2	Dextérité : +1
Énergie : -2	Vivacité : -3

Âge : 40 ans

Vertus et Vices : Confiance en Soi +2, Infecté par le Mal -2

Compétences : Langue Maternelle 4, Bagarre 3, Vigilance 3, Esquive 3, Commandement 3, Boisson 2, Chirurgie 3, Intimidation 3, Arme (Attaque) 3, Bouclier 3, Connaissance des Légendes 2, Équitation 2, Diplomatie 2

Confiance : 5

Réputation : Violent 2

Traits de Caractère : Dévoué +3, Fiable +2

Armes et Armure : Masse d'Armes, Rondache, Haubert de Mailles

Encombrement : 3



Seule une poignée de Servants possède un statut comparable au vôtre. Vous êtes responsable de plusieurs turbulas. Cette autorité vous vaut un respect considérable de vos subordonnés comme de vos supérieurs. Vous possédez une chambre individuelle, bénéficiez de bons repas et êtes souvent choisi pour partir en mission. Votre travail vous impose de nombreuses responsabilités : vous devez vous assurez que les Servants font leur travail, que leur vigilance ne se relâche pas et qu'ils ne boivent pas pendant le service. Étant responsable de leurs actes, vous êtes puni ou récompensé de la même manière qu'eux.

«Ce ne sont pas les nouvelles recrues qui causent des ennuis — elles sont généralement trop effrayées pour s'exprimer —, ce sont les vétérans. Ils pensent tout savoir, plus que les Mages, parfois, et refusent d'entendre raison. Dans ces cas-là, je suis obligé de sévir.»

Garde de Pointe

Intelligence : -4	Présence : 0
Perception : 0	Communication : -3
Force : +5	Dextérité : +1
Énergie : +1	Vivacité : 0

Âge : 18 ans

Vertus et Vices : Fureur du Combat +1, Résistance à la Douleur +1, Phobie (Objet Commun) -2

Compétences : Langue Maternelle 4, Bagarre 3, Vigilance 2, Esquive 2, Connaissance des Gens 2, Boisson 3, Arme (Attaque) 4, Bouclier 3

Confiance : 3

Réputation : Sans peur 2

Traits de Caractère : Brave +4, Grossier +1, Violent +2

Armes et Armure : Épée Bâtarde, Écu, Haubert de Mailles

Encombrement : 1



Vous êtes le fer de lance de la turbula. Vous avez un statut de *custos* et nul ne l'ignore. Lorsqu'un combat se présente, vous passez devant la troupe et abattez toutes les barrières se dressant entre vous et l'ennemi — même si cela suppose de prendre d'assaut le pont-levis d'un château. A tout le moins, vous êtes équipé d'une armure lourde et vos camarades Servants vous admirent — mais ils ne vous envient pas.

«Je suis le plus méchant, le plus teigneux et le plus fort de tous les Servants de la turbula !»

Mendiant

Intelligence : 0	Présence : -5
Perception : +1	Communication : +3
Force : -2	Dextérité : 0
Énergie : +2	Vivacité : +1

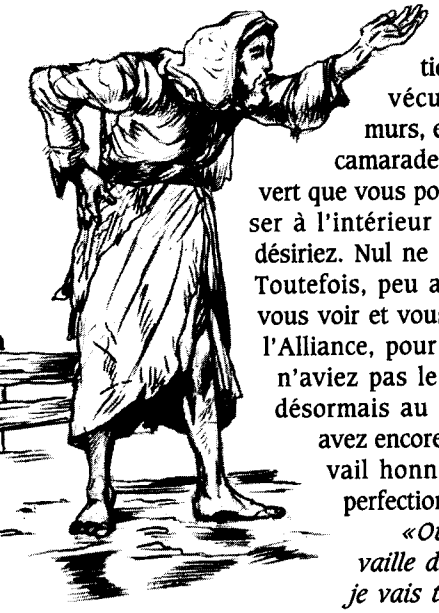
Âge : 26 ans

Vertus et Vices : Clarté de Pensée +1, Maudit -1

Compétences : Langue Maternelle 4, Bagarre 4, Vigilance 2, Esquive 3, Feinte 3, Discrétion 4, Boisson 2, Arme (Attaque) 2, Connaissance des gens 3, Recherches 3

Confiance : 3

Réputation : Aucune
Traits de Caractère : Fiable -3, Brave -3, Habile +2
Armes et Armure : Gourdin
Encombrement : 0



Vous êtes arrivé à l'Alliance dans l'intention de mendier. Vous avez vécu un temps hors de ses murs, en compagnie de quelques camarades, mais avez vite découvert que vous pouviez aisément vous glisser à l'intérieur pour voler ce que vous désiriez. Nul ne semblait s'en préoccuper. Toutefois, peu après, un Mage est venu vous voir et vous a «invité» à demeurer à l'Alliance, pour payer vos larcins. Vous n'aviez pas le choix. Vous vivez donc désormais au sein d'une turbula mais avez encore peine à accomplir un travail honnête. Vous maîtrisez à la perfection l'art d'avoir l'air occupé.

«Oui, Monseigneur, je travaille dur. Oh oui, Monseigneur, je vais travailler encore plus vite. Dites donc, Monseigneur, vous n'auriez pas une petite pièce, par hasard ?»

Archer

Intelligence : -1	Présence : 0
Perception : +4	Communication : -4
Force : +1	Dextérité : +1
Énergie : -2	Vivacité : +1

Âge : 17 ans
Vertus et Vices : Chic (Arcs) +2, Vue Perçante +1, Défaitisme -3



Compétences : Langue Maternelle 4, Bagarre 1, Attention 2, Escalade 2, Esquive 2, Connaissance des Gens 2, Boisson 2, Arme de Trait (Attaque) 4, Arme (Attaque) 2, Arme (Parade) 3
Confiance : 3
Réputation : Aucune
Traits de Caractère : Brave -1, Perverti +2
Armes et Armure : Arc Court, Dague, Cuirasse de Cuir Dur
Encombrement : 0

Vous êtes un *custos*. Quand la turbula passe à l'action, vous êtes généralement posté à l'arrière pour tirer sur l'ennemi. Vos compagnons attendent de vous que vous les épauliez et que vous les préveniez de toute attaque surprise qu'ils ne verraient pas arriver, étant déjà engagés dans un combat. On peut aussi parfois vous demander d'abattre quelqu'un, comme le chef d'un groupe de bandits, avant que la mêlée ne commence. Si votre œil vous fait défaut, vous condamnez vos camarades à une bataille dans laquelle il n'ont pas l'avantage.

«Là, je le tiens... On ne bouge plus.»

Serviteur

Intelligence : +3	Présence : +1
Perception : +1	Communication : +1
Force : -2	Dextérité : -3
Énergie : -2	Vivacité : +1

Âge : 18 ans
Vertus et Vices : Talent Artistique +1, Ambidextre +1, Présomptueux -2
Compétences : Langue Maternelle 4, Bagarre 1, Esquive 3, Connaissance des Gens 2, Charme 3, Boisson 2, Intrigue 3, Chirurgie 2, Arme (Attaque) 1, Arme (Parade) 1, Ruse 3
Confiance : 3
Réputation : Aucune
Traits de Caractère : Dévoué +3, Brave -2, Avare +1
Armes et Armure : Gourdin
Encombrement : 0



Vous êtes le serviteur personnel de l'un des plus importants occupants de l'Alliance. Voilà qui peut faire de vous l'écuyer d'un chevalier, le majordome d'un Mage ou la suivante d'une dame. Quoique votre statut soit peu élevé, vous vivez bien et on vous fournit nourriture et logis. Toutefois, si votre maître voyage beaucoup, il vous faut également partir sur les routes — où le danger vous guette. En tant qu'observateur discret des puissants, vous glanez de nombreux secrets que vous pouvez utiliser à vos propres fins.

«Je m'attache à assurer au maximum le confort de mon maître et, tant que j'y parviens, je suis bien récompensé. Bien sûr cela implique de le protéger des importuns.»

Sentinelle

Intelligence : 0	Présence : -3
Perception : +5	Communication : -1
Force : +1	Dextérité : -2
Énergie : +1	Vivacité : -1

Âge : 19 ans

Vertus et Vices : Grand Voyageur +1, Manque de Volonté -1

Compétences : Langue Maternelle 4, Bagarre 2, Attention 4, Vigilance 2, Esquive 2, Connaissance des Gens 2, Boisson 3, Arme (Attaque) 2, Arme (Parade) 2, Bouclier 2

Confiance : 3

Réputation : Aucune

Traits de Caractère : Brave +1, Déterminé +1

Armes et Armure : Épée Courte, Rondache, Cuirasse d'Écailles

Encombrement : 2



Que ce soit par punition, en raison de votre grande faculté d'attention ou de la facilité avec laquelle vous résistez au sommeil, vous vous retrouvez très souvent de garde. A l'Alliance, cela signifie patrouiller sur les murailles de la forteresse ou demeurer devant une porte verrouillée. En voyage, on vous demande de veiller sur le repos de vos compagnons. Vous avez appris à apprécier vos devoirs. Ils vous permettent fréquemment de vous isoler et vous ont fait aimer l'indépendance. Bien que vous ne soyez pas encore un *custos,* vous pourrez fort bien le devenir dès que vous aurez sauvé la vie d'un Mage endormi.

«Ah, du sommeil, voilà ce qu'il me faudrait. Lorsqu'a retenti la cinquième cloche et que mes paupières s'alourdissent, j'envie ceux qui dorment. Mais malgré ma lassitude, je reste vigilant. Nous avons trop d'ennemis. L'Alliance ne tombera pas par ma faute, vous pouvez en être sûrs.»

Vocations de Compagnon

Troubadour

Intelligence : +2	Présence : +1
Perception : -1	Communication : +3
Force : -3	Dextérité : +1
Énergie : -1	Vivacité : -2

Âge : 28 ans

Vertus et Vices : Talent exceptionnel (Musique Ensorcelante) +2, Polyvalent +3, Célèbre +2, Hanté -2, Maudit -4, Brebis Galeuse -1

Compétences : Langue Maternelle 5, Esquive 1, Charisme 3, Connaissance des Gens 3, Chant 4, Instrument de Musique 3, Connaissance des Légendes 3, Arme (Attaque) 2, Arme (Parade) 2, Musique Ensorcelante 3, Charme 3, Comédie 1

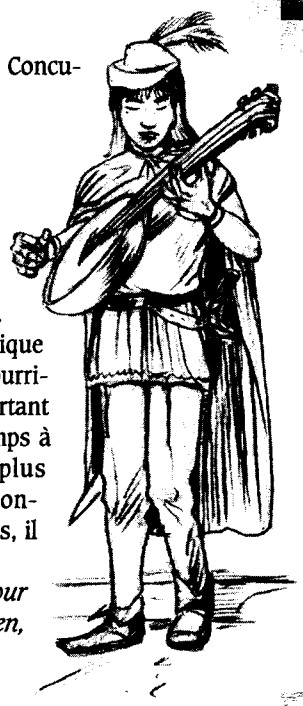
Confiance : 3

Réputation : Séducteur 3

Traits de Caractère : Charmant +3, Concupiscent +1, Poète +2

Armes et Armure : Épée Courte

Encombrement : 0



Vous êtes un ménestrel, un chanteur-musicien-comédien. Bien que vous ayez naguère parcouru le pays, vous êtes désormais installé à l'Alliance. Les gens qui y vivent aiment votre musique et vous paient bien — en argent, en nourriture et en bière. Même les Mages, pourtant distants, apprécient une chanson de temps à autre. A l'Alliance, vous pouvez de plus enrichir votre répertoire. Il y a des monceaux de légendes à glaner, ici. Et parfois, il vous arrive de participer à leur création.

«Ah, auriez-vous un peu de vin pour ma pauvre gorge asséchée ? Merci bien, Monseigneur.»

Chevalier

Intelligence : -1	Présence : 0
Perception : -3	Communication : -1
Force : +3	Dextérité : +1
Énergie : +3	Vivacité : -2

Âge : 23 ans

Vertus et Vices : Chevalier +3, Honneur +2, Volonté de Fer +1, But Élevé +1, Persécution Démoniaque -4, Serment d'Allégeance -1, Terrible Secret -1, Amour Perdu -1

Compétences : Langue Maternelle 5, Athlétisme 2, Esquive 3, Bagarre 2, Équitation 4, Intimidation 2, Intrigue 1, Arme (Attaque) 3, Bouclier 3, Arme (Attaque de Lance) 3

Confiance : 3

Réputation : Tourmenté 1

Traits de Caractère : Brave +2, Mélancolique +3

Armes et Armure : Morning Star, Lance, Armure de Mailles Complète, Écu

Encombrement : 5



Vous êtes un guerrier ayant fait vœu de servir une puissance supérieure. Il peut s'agir de votre seigneur et, par extension, de votre roi, mais vous avez aussi pu jurer allégeance à un Mage, une Alliance ou à l'Ordre d'Hermès lui-même. Peut-être l'Alliance vous a-t-elle jadis aidés, vous et les vôtres, et lui payez-vous ainsi votre dette. En tant que chevalier, vous pouvez fréquenter tous les cercles sociaux, magiques ou non, et constituez donc pour les Mages un ambassadeur de grande valeur face aux puissances temporelles. Vous jouez de plus un rôle essentiel dans la défense de l'Alliance, au service de laquelle vous mettez votre armure, vos armes et votre destrier.

«Salut, étranger. Je reconnais en ton blason celui du duc Léopold. Peut-être l'ignores-tu, mais je suis le protecteur de cette contrée et il y a beau temps que j'ai un compte à régler avec ledit Léopold.»

Marchand

Intelligence : +2	Présence : 0
Perception : +3	Communication : +2
Force : 0	Dextérité : -2
Énergie : -2	Vivacité : -3

Âge : 28 ans

Vertus et Vices : Patron +2, Protecteur +3, Contacts Sociaux +1, Grand Voyageur +1, Obligations -1, Handicap Social -1, Non-combattant -3, Maladroit -2

Compétences : Langue Maternelle 5, Vigilance 2, Ruse 3, Feinte 2, Charme 2, Équitation 1, Intimidation 3, Évaluation 4, Diplomatie 3, Connaissance des Gens 4, Charisme 3, Attention 1

Confiance : 3

Réputation : Sournois 3

Traits de Caractère : Pratique +1, Digne de Confiance -2, Brave -2

Armes et Armure : Néant

Encombrement : 0



Vous êtes un commerçant, peut-être employé par l'Alliance. En tant que tel, vous parcourez le pays pour acquérir les provisions et autres marchandises nécessaires aux Mages. Lorsque vous n'êtes pas en voyage, vous gardez le contact avec vos clients et vos fournisseurs. Si vous vous en dispensiez, on pourrait mettre un terme à vos services. Que feriez-vous alors pour gagner de l'argent ? Certains Mages vous emmènent parfois dans leurs pérégrinations pour que vous perciez à jour les «astuces commerciales» des vulgaires.

«Oui, je suis allé en Ibérie — un pays bien agité, avec les invasions de ces maudits Maures et les complots de vos frères Flambeau. En fait, j'y ai réalisé de fort bonnes affaires avec les croisés. Pourquoi cette question ?»

Ermite

Intelligence : +2	Présence : 0
Perception : +2	Communication : +2
Force : -3	Dextérité : +1
Énergie : -3	Vivacité : -1

Âge : 33 ans

Vertus et Vices : Éducation +1, Talent Exceptionnel (Perception de la Sainteté et de la Malignité) +1, Talent Exceptionnel (Double Vue) +1, Destinée +4, Défiguré -1, Susceptibilité à la Magie -1, Maudit -4, Constitution Fragile -1

Compétences : Langue Maternelle 5, Perception de la Sainteté et de la Malignité 4, Connaissance des Gens 1, Feinte 3, Survie 3, Méditation 2, Chirurgie 2, Connaissance de la Région 3, Connaissance de l'Occulte 3, Double Vue 2, Religion 3, Lecture/Écriture (Latin) 4, Érudition 3

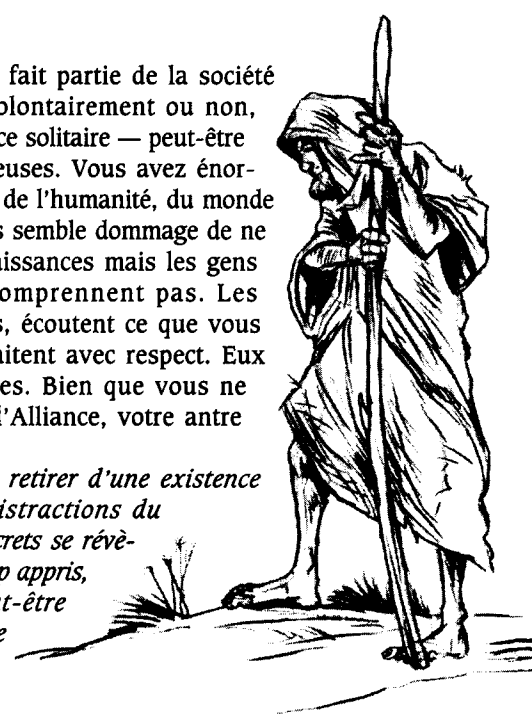
Confiance : 3

Réputation : Béni 1

Traits de Caractère : Calme +2, Introspectif +3, Serviable -1

Armes et Armure : Néant

Encombrement : 0



Vous avez naguère fait partie de la société mais l'avez quittée, volontairement ou non, pour mener une existence solitaire — peut-être pour des raisons religieuses. Vous avez énormément appris au sujet de l'humanité, du monde et du surnaturel. Il vous semble dommage de ne pas partager vos connaissances mais les gens ordinaires ne vous comprennent pas. Les Mages, à tout le moins, écoutent ce que vous avez à dire et vous traitent avec respect. Eux aussi sont des solitaires. Bien que vous ne viviez pas au sein de l'Alliance, votre antre n'en est guère éloigné.

«Il y a beaucoup à retirer d'une existence recluse. Lorsque les distractions du monde sont loin, ses secrets se révèlent à vous. J'ai beaucoup appris, dans ma solitude, peut-être plus qu'un homme ne devrait en savoir.»

Forestier

Intelligence : -2	Présence : -1
Perception : +2	Communication : -3
Force : +2	Dextérité : +1
Énergie : +2	Vivacité : -1

Âge : 25 ans

Vertus et Vices : Connaissance de la forêt +4, Colosse +2, Ouïe Fine +1, Cœur Tendre -1, Sensible -1, Compulsion -1, Haine -1, Ennemis -1, Piètre Équipement -1, Famille Honnie -1

Compétences : Langue Maternelle 5, Vigilance 2, Esquive 3, Connaissance de la Région 3, Survie 2, Pistage 3, Chirurgie 2, Arme (Attaque) 2, Arme de Trait (Attaque) 3, Connaissance des Animaux 4, Connaissance de la Féerie 2

Confiance : 3

Réputation : Incorruptible 3

Traits de Caractère : Doux +2, Violent +2, Brave +1

Armes et Armure : Bâton, Arc Court, Cuirasse de Fourrure

Encombrement : 0



Vous surveillez les forêts d'un seigneur, voire du roi, à moins qu'il ne s'agisse des terres dépendant d'une Alliance. Quoi qu'il en soit, vous ne dépendez que de vous-même — bien que vous deviez sans cesse traquer les braconniers, car si vous vous révélez incapable de protéger le gibier, vous pourriez vous en repentir amèrement. L'Alliance apprécie vos services : vous connaissez fort bien le domaine qui est sous votre protection et pouvez aider les Mages à y trouver ce qu'ils y cherchent. En retour, l'Alliance vous offre un peu de cette camaraderie que vous refusent les vulgaires. La plupart des gens du commun vous craignent, car ils ne veulent pas que vous les reconnaissiez.

«Dans cette portion de la forêt, il ne faut pas mettre les pieds n'importe où. Il y a un petit être féerique très taquin qui ne cesse d'essayer de me faire trébucher sur des racines. Je me demande pourquoi il m'ennuie alors que je le laisse en paix, mais il ne semble pas s'en lasser.»

Bandit

Intelligence : 0	Présence : -4
Perception : +2	Communication : -1
Force : -1	Dextérité : +3
Énergie : -1	Vivacité : +2

Âge : 19 ans

Vertus et Vices : Passion (Révolte) +4, Téméraire +1, Chef d'un Groupe +2, Hors-la-loi -4, Flétrissure des Criminels -1, But Obsessionnel -1, Ennemis -1

Compétences : Langue Maternelle 5, Vigilance 3, Esquive 2, Escalade 1, Feinte 2, Discrétion 4, Crochetage 3, Arme (Attaque) 2, Arme (Défense) 3

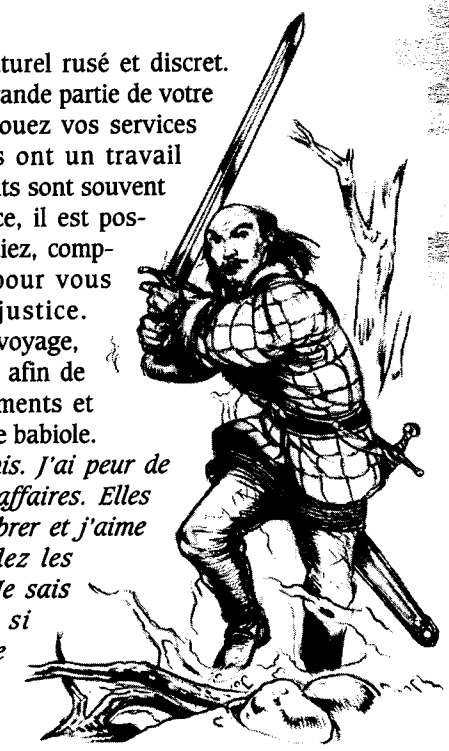
Confiance : 3

Réputation : Hors-la-loi 4

Traits de Caractère : Égoïste +2, Compulsif +2, Dévoué -1

Armes et Armure : Épée Large, Cuirasse d'Étoffe

Encombrement : 1



Vous êtes d'un naturel rusé et discret. Vous gagnez la plus grande partie de votre argent en ville mais louez vos services aux Mages lorsqu'ils ont un travail pour vous. Si vos talents sont souvent nécessaires à l'Alliance, il est possible que vous y résidiez, comptant sur les Mages pour vous protéger de la justice. Lorsqu'ils partent en voyage, vous les accompagnez afin de glaner des renseignements et parfois, l'une ou l'autre babiole.

«Bonjour, mes amis. J'ai peur de devoir emporter vos affaires. Elles semblent vous encombrer et j'aime rendre service. Gardez les mains bien en vue. Je sais qui vous êtes, et si j'aperçois la moindre trace de magie, je...»

Capitaine de Turbula

Intelligence : +1	Présence : +2
Perception : -2	Communication : +1
Force : +1	Dextérité : -3
Énergie : +2	Vivacité : -2

Âge : 30 ans

Vertus et Vices : Maître +3, Armement Supérieur +2, Adresse +2, Manchot -2, Obsession -1, Emporté -3, Faible -1

Compétences : Langue Maternelle 5, Lecture/Écriture (Langue Maternelle) 4, Esquive 3, Vigilance 2, Bagarre 3, Équitation 3, Intimidation 3, Commandement 3, Arme (Attaque) 3, Arme (Parade) 3, Boisson 2

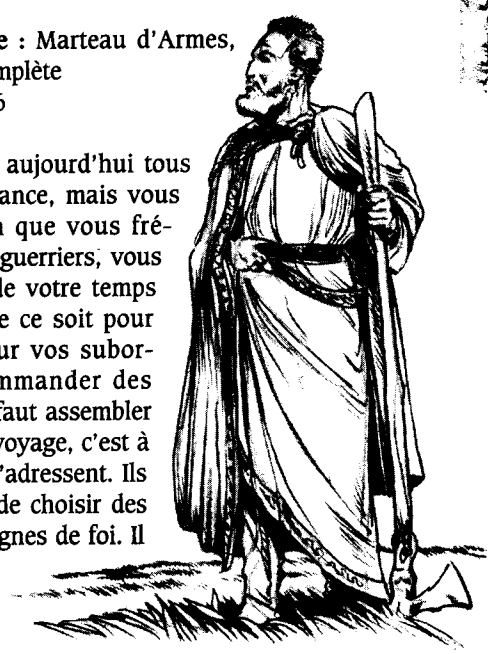
Confiance : 3

Réputation : Marqué par le Démon 1

Traits de Caractère : Brave +3, Rationnel -1, Irritable +2

Armes et Armure : Marteau d'Armes, Armure de Mailles Complète

Encombrement : 6



Vous commandez aujourd'hui tous les Servants de l'Alliance, mais vous sortez du rang. Bien que vous fréquentiez toujours les guerriers, vous passez le plus clair de votre temps en paperasseries, que ce soit pour remplir des fiches sur vos subordonnés ou pour commander des provisions. Lorsqu'il faut assembler une turbula pour un voyage, c'est à vous que les Mages s'adressent. Ils vous savent capable de choisir des Servants habiles et dignes de foi. Il

vous arrive parfois d'échapper à la routine en vous portant vous-même volontaire pour une expédition.

«Eh, toi ! Qu'est-ce que tu fais ici ? Moi, quand j'étais à ta place, je n'ai jamais abandonné mon poste. Le ciel m'est témoin que les Servants deviennent de plus en plus négligents à chaque jour qui passe !»

Frère

Intelligence : +2	Présence : +1
Perception : +1	Communication : +3
Force : -3	Dextérité : -3
Énergie : 0	Vivacité : -1

Âge : 27 ans

Vertus et Vices : Membre du Clergé +3, Éducation +1, Foi Exaltée +3, Intervenant -1, Illusion -1, Vue Basse -1, Vœu -4

Compétences : Langue Maternelle 5, Lecture/Écriture (Langue Maternelle) 3, Latin 3, Lecture/Écriture (Latin) 4, Connaissance de l'Église 4, Connaissance de l'Occulte 2, Religion 4, Chirurgie 2, Connaissance des Gens 2, Natation 2

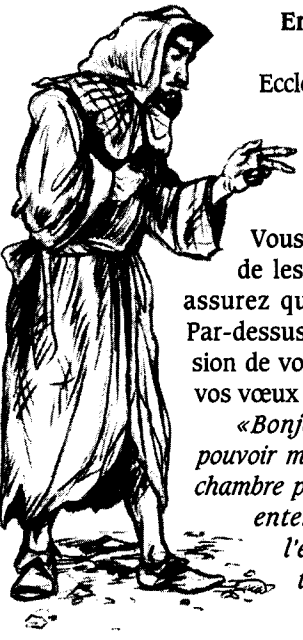
Confiance : 3

Réputation : Importun 1

Traits de Caractère : Humble +2, Inquisiteur +3, Brave +1

Armes et Armure : Néant

Encombrement : 0



Ecclésiastique ayant fait vœu de pauvreté, vous vous dévouez aux miséreux. Vous travaillez avec les Mages car vous savez qu'il s'agit, ou peut s'agir, de braves gens. Vous ne voyez de plus aucun mal à tenter de les convertir au christianisme et vous assurez qu'ils ne sous-estiment pas l'Église. Par-dessus tout, l'Alliance vous donne l'occasion de voir du pays et de faire des choses que vos vœux ne vous interdisent pas.

«Bonjour, mon fils. Peut-être allez-vous pouvoir me répondre. Je m'étais retiré dans ma chambre pour prier, la nuit dernière, quand j'ai entendu un bruit terrible et des cris à l'étage inférieur. Ce n'est pas là que se trouve votre laboratoire, par hasard ?»

Dame

Intelligence : +2	Présence : 0
Perception : +2	Communication : +2
Force : -2	Dextérité : -2
Énergie : -3	Vivacité : +1

Âge : 16 ans

Vertus et Vices : Éducation +1, Influence Sociale +2, Cancanière +2, Serviteur +2, Non-combattante -3, Sensible -1, Mauvaise Réputation -1, Malédiction de Vénus -2

Compétences : Langue Maternelle 5, Charme 3, Feinte 2, Équitation 2, Diplomatie 2, Intrigue 3, Intimidation 2, Latin 2, Lecture/Écriture (Latin) 1, Érudition 2

Confiance : 3

Réputation : Enfant Gâtée 2

Traits de Caractère : Précoce +2, Mauvaise Langue +2, Exigeante +2

Armes et Armure : Néant

Encombrement : 0



Vous avez reçu une éducation soignée, êtes parfaitement à votre aise en société et de suffisamment haute naissance pour faire ce que bon vous semble. Vous vivez à la cour, ce qui vous ennuie. Par curiosité et désir d'aventure, vous collaborez avec l'Alliance. Cette association demeure toutefois secrète car elle pourrait vous valoir un certain ostracisme de vos pairs.

«Comment ça, tu refuses de porter mes bagages ? Je te préviens que j'ai la faveur du baron. Quand il apprendra ça, il me fera apporter ta tête !»

Bourreau

Intelligence : -1	Présence : -3
Perception : 0	Communication : -2
Force : +3	Dextérité : +1
Énergie : +3	Vivacité : -1

Âge : 24 ans

Vertus et Vices : Réserves de Force +2, Protecteur Fantôme +4, Ambidextre +1, Terreurs -2, Sommeil Lourd -1, Bossu -2, Tristement Célèbre -2

Compétences : Langue Maternelle 5, Athlétisme 2, Esquive 2, Bagarre 4, Intimidation 4, Boisson 3, Arme (Attaque) 3, Arme (Parade) 3, Chirurgie 2

Confiance : 3

Réputation : Impitoyable 4

Traits de Caractère : Coléreux +2, Impressionnable +1, Brave -1

Armes et Armure : Épée Courte, Cuirasse de Cuir

Encombrement : 0



Vous avez probablement travaillé autrefois pour un seigneur. Peut-être est-ce d'ailleurs encore le cas et ne louez-vous vos services à l'Alliance qu'occasionnellement. Vous n'aimez pas forcément ce que vous faites mais cela vous nourrit. Les Mages, eux, ne se vantent pas de vous employer mais admettent que vos méthodes sont efficaces. A tout le moins, en travaillant pour l'Alliance, vous espérez que vos capacités sont mises au service du bien. Les Mages vous invitent parfois à les accompagner lors de missions

importantes, durant lesquelles ils pensent avoir peine à obtenir des informations.

«Ce n'est qu'un mauvais moment à passer... Détendez-vous...»

Vocations de Mage

Les Vocations de Mage se basent sur les Maisons, la classification des membres de l'Ordre d'Hermès. Généralement, un Mage se joint à la Maison de son maître, mais ce n'est pas une règle absolue. Chaque Maison possède sa propre philosophie de la vie, ses spécialités magiques et une structure hiérarchique particulière. Vous trouverez ci-dessous une Vocation par Maison, si bien que vous choisirez autant cette dernière que votre personnage lui-même. Toutes les Maisons sont détaillées dans le chapitre IX, *L'Europe Mythique* (page 305).

Mage de Bonisagus

Intelligence : +4	Présence : 0
Perception : 0	Communication : +3
Force : -1	Dextérité : -2
Énergie : -3	Vivacité : -1

Âge : 20 ans

Vertus et Vices : Prudence en Magie (Virtum) +4, Lecteur Doué +1, Écrivain Prolifique +1, Prestige Hermétique +1, Affinité Magique (Virtum) +3, Déficience Magique Majeure (Ignem) -3, Constitution Fragile -1, But Obsessionnel (étudier la magie) -1, Handicap Social (ne parle que de magie) -1, Don Tapageur -1, Défaitiste -3

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture (Latin) 3, Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 3, *Parma Magica* 3, Artisanat (Appareillage de Laboratoire) 2, Méditation 2, Affinité Magique (Virtum) 2, Finesse 2, Pénétration 1

Confiance : 3

Réputation : Aucune

Traits de Caractère : Obsessionnel +3, Expressif -2

Armes et Armure : Néant

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 7, Intellego 7, Muto 0, Perdo 0, Rego 7, Animal 0, Aquam 0, Auram 0, Corporem 0, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 4, Mentem 4, Terram 0, Virtum 7

Sorts : *Apparition de l'Œil Invisible* (Intellego Virtum 15), *Retour de la Lucidité* (Creo Mentem 15), *Anneau de Protection contre les Esprits* (Rego Mentem 15), *Balance Magique* (Intellego Virtum 15), *Perception de la Nature du Virtus* (Intellego Virtum 10), *Bouclier de Tromperie* (Creo Virtum 15), *Perception de la Magie Active* (Intellego Virtum 35), *Collaboration de Magiciens* (Muto Virtum 15), *Toucher Subtil du Magicien* (Intellego Virtum 5)



En tant que fidèle de Bonisagus, vous êtes l'image même de ce que les Mages de Flambeau appellent les «rats de bibliothèques». Obsédé par votre art et les sujets cousins, vous mangez, buvez et respirez de la magie, interrompant à peine vos études pour dormir. En conséquence, vous souffrez de perpétuelles douleurs et inconforts. Il arrive au guérisseur de l'Alliance de vous obliger à vous reposer. Votre déficience en Ignem vous fait considérer avec quelque méfiance les Formes élémentaires, si bien que vous vous consacrez surtout aux plus ésotériques Imagonem, Virtum et Mentem.

«Eh oui, c'est vrai, c'est très vrai, mais considérez la chose d'un autre point de vue...»

Mage de Bjornær

Intelligence : +1	Présence : -2
Perception : -2	Communication : -3
Force : +2	Dextérité : +2*
Énergie : +2	Vivacité : +2

*Deux points de Vices utilisés pour acheter une Caractéristique positive.

Âge : 24 ans

Vertus et Vices : Animal de Cœur (Loup) +2, Pouvoir sur sa Forme +2, Aspect Caché +2, Passion (Courage) +1, Confiance en Soi +1, Don Tapageur -1, Ascendance Discréditée (les parents ont pu aider la Maison Diedne, à une époque) -1, Phobie (pièges de chasse) -1, Handicap Social (aucun tact ni sens de l'étiquette) -1, Vulnérabilité à la Puissance Féerique -4

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture (Latin) 3, Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 2, Athlétisme 1, Escalade 1, Esquive 2, Bagarre 1, Natation 1, Survie 2, Pistage 2, Connaissance de la Région 2, Arme (Attaque) 2, Arme (Parade) 2, *Certamen* 1, Pouvoir sur sa Forme 1

Confiance : 6

Réputation : Inconscient 1

Traits de Caractère : Loup +3, Brutal +2, Charmant -3, Coléreux +1

Armes et Armure : Bâton, Haubert de Fourrure

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 4, Intellego 7, Muto 7, Perdo 0, Rego 0, Animal 7, Aquam 0, Auram 0, Corporem

7, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 0, Mentem 0, Terram 0, Virtum 7

Sorts : *Langage des Animaux* (Intellego Animal 20), *Langage des Oiseaux* (Intellego Animal 20), *Langage des Poissons* (Intellego Animal 20), *Apaisement de la Douleur des Animaux* (Creo Animal 20), *Lecture de l'Esprit Animal* (Intellego Animal 25), *Perception du Parfum de la Magie* (Intellego Virtum 20), *Transformation de la Nature du Virtus* (Muto Virtum 20)

Membre bestial et polymorphe de la Maison Bjornær, vous êtes souvent pris par les habitants de l'Alliance — même les autres Mages — pour un *custos,* en raison de votre physique. Ajoutez à cela un complet manque de tact et le fait que votre maître a peut-être aidé la Maison Diedne dans le passé, et vous comprendrez pourquoi vous avez mauvaise réputation au sein de l'Ordre. Qu'à cela ne tienne. Vous n'avez besoin que de vos frères en Bjornær et de vos compagnons animaux. Vous êtes bourru, prompt à la colère, et n'aimez guère ce qui marche sur deux jambes. Le seul moyen qu'un humain a de gagner votre estime est de se montrer sincèrement épris de la forêt et de ses habitants. Lorsque vous étiez apprenti, vous avez un jour été pris dans un piège de chasseur, et vous avez depuis une peur bleue de ces choses. Voir des braconniers en poser ne manque jamais de vous mettre en colère.



«Je ne m'intéresse absolument pas aux affaires des mortels. Ma compassion est réservée à mes frères et sœurs de la forêt. Leur compagnie et leur civilisation sont les seules que je puisse supporter.»

Mage de Jerbiton

Intelligence : +3	Présence : +1
Perception : -1	Communication : +1
Force : -2	Dextérité : -2
Énergie : +2	Vivacité : -2

Âge : 23 ans

Vertus et Vices : Prestige Hermétique +1, Talent Artistique +1, Grand Voyageur +1, Regard Perçant +2, Don de Velours +1, Magie Silencieuse +4, Pas de Familier -2, Non-combattant -3, Illusion -1, Compulsion (intrigue) -1, Ennemis -1, Haine Particulière -1, Faible (art & beauté) -1

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture (Latin) 3, Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 2, Charisme 1, Connaissance des Gens 1, Diplomatie 1, Commandement 1, Intrigue 3, Connaissance de l'Église 3, Pénétration 3

Confiance : 3

Réputation : Prestige Hermétique 2

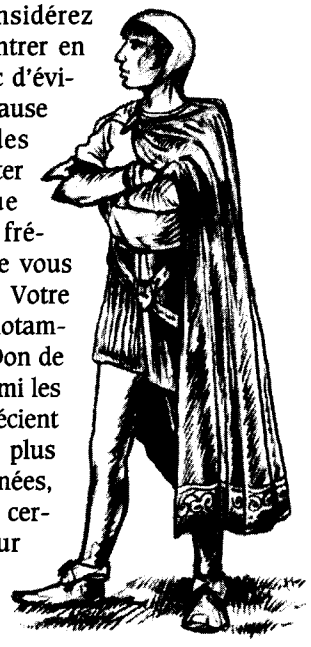
Traits de Caractère : Calculateur +2, Impétueux -3, Rusé +2

Armes et Armure : Néant

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 0, Intellego 0, Muto 0, Perdo 0, Rego 10, Animal 0, Aquam 0, Auram 0, Corporem 0, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 2, Mentem 8, Terram 0, Virtum 1

Sorts : *Vision de la Motivation* (Intellego Mentem 10), *Perception des Motivations Conflictuelles* (Intellego Mentem 15), *Souffle Glacé du Mensonge* (Intellego Mentem 20), *Question Silencieuse* (Intellego Mentem 25), *Incursion dans l'Esprit Humain* (Intellego Mentem 30), *Aura de l'Autorité Légitime* (Rego Mentem 20), *Fragrance du Sommeil Paisible* (Rego Mentem 20), *Écoute des Voix Lointaines* (Intellego Imagonem 20), *Yeux du Passé* (Intellego Imagonem 20)



Froid et calculateur, vous vous considérez comme l'ultime chance qu'a l'Ordre d'entrer en relations avec le monde extérieur et donc d'éviter la destruction. Votre dévotion à cette cause est bien sûr largement motivée par des motifs personnels. Vous ne pouvez résister à l'envie de compliquer par l'intrigue toutes les situations, et il vous arrive fréquemment de changer de camp avant de vous allier au parti qui sert le plus vos buts. Votre élocution, votre faible pour la beauté (notamment l'art celtique pré-chrétien) et votre Don de Velours vous rendent assez populaire parmi les membres de votre Maison, qui vous apprécient malgré votre célèbre haine pour l'un des plus importants d'entre eux. Au cours des années, vous avez affronté bien des gens, dont certains n'ont pas accepté si aisément leur défaite.

«J'appartiens à l'aristocratie de la seule société démocratique que le monde ait connue depuis Athènes. Ma noblesse, cependant, n'est pas déterminée par ma naissance mais par mes responsabilités.»

Mage de Criamon

Intelligence : +3	Présence : -3
Perception : +3	Communication : 0
Force : -2	Dextérité : -1
Énergie : +1	Vivacité : -1

Âge : 32 ans

Vertus et Vices : Magie Indépendante +2, Points Supplémentaires en Arts +1, Lien Magie Spontanée-Force Vitale +3, Bonne Étoile +4, Don Tapageur (votre magie affecte

le monde qui vous entoure) -1, Incompréhensibilité -2, Accoutumance à la Magie -3, Points de Crépuscule -1, Défigurée -1, Maudite -2

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture (Latin) 3, Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 2, Finesse 3, *Certamen* 1, Concentration 2, Méditation 3, Connaissance de l'Occulte 2, Compréhension de l'Extraordinaire 3

Confiance : 3

Réputation : Bizarre +2

Traits de Caractère : Distraite +3, Énergique +1

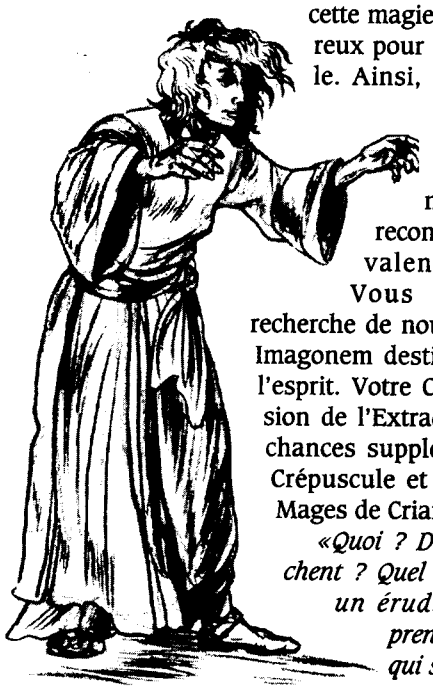
Armes et Armure : Néant

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 4, Intellego 10, Muto 4, Perdo 0, Rego 0, Animal 0, Aquam 0, Auram 0, Corporem 2, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 10, Mentem 8, Terram 0, Virtum 1

Sorts : *Image Altérée* (Muto Imagonem 10), *Notes à l'Harmonie Superbe* (Muto Imagonem 10), *Fantasme de la Tête Parlante* (Creo Imagonem 10), *Feu Fantasmatique* (Creo Imagonem 15), *Désespoir des Mille Enfers* (Creo Mentem 25), *Incursion dans l'Esprit Humain* (Intellego Mentem 30), *Localisation Certaine* (Intellego Corporem 20), *Perception du Parfum de la Magie* (Intellego Virtum 20), *Apparition de l'Œil Invisible* (Intellego Virtum 10)

En tant que fidèle de Criamon, vous êtes plus intéressée par la réflexion et la perception que par le monde physique. Vos pensées sont incompréhensibles pour la plupart des gens, y compris les autres Mages, si bien que vos écrits magiques ne peuvent être lus que par vos frères en Criamon, et encore. Votre accoutumance à la magie vient du fait que vous vous en servez constamment dans le but de vous stimuler l'esprit. Les sorts que vous lancez généralement pour avoir votre «dose» sont de la variété Creo Imagonem. Votre existence étant liée à cette magie, il est extrêmement dangereux pour vous d'en perdre le contrôle. Ainsi, pour la plupart des magiciens, vous êtes un *Pilum de Feu* prêt à exploser. Les autres Mages de Criamon semblent, cependant, reconnaître la sagesse que vous valent vos expérimentations. Vous êtes sans cesse à la recherche de nouveaux sorts Creo ou Muto Imagonem destinés à stimuler les sens et l'esprit. Votre Compétence de Compréhension de l'Extraordinaire vous confère des chances supplémentaires de survivre au Crépuscule et de comprendre les autres Mages de Criamon.



«Quoi ? Des soldats en armes approchent ? Quel dommage ! J'aurais préféré un érudit qui m'aiderait à comprendre cette énigme : 'L'oiseau qui se drape de la montagne.»

Mage de Mercere

Intelligence : -1	Présence : +1
Perception : +2	Communication : +2
Force : -3	Dextérité : -3
Énergie : +2	Vivacité : 0

Âge : 32 ans

Vertus et Vices : Passion (Honneur) +1, Grand Voyageur +1, Compagnon Animal Magique (Corbeau) +2, Toque Rouge +3, Grandes Aptitudes +3, Maudit (il pleut plus sur vous que sur quiconque) -1, Mouche du Coche -1, Débiteur -1, Phobie (Objet Commun) -2, Ennemis -1, Handicap Social (bourru) -1, Vœu (fiabilité) -3

Compétences : Langue Maternelle 5, Connaissance des Gens 2, Étiquette 1, Connaissance de la Région 2, Connaissance de l'Église 1, Connaissance de la Féerie 1, Latin 4, Vigilance 1, Chirurgie 1, Équitation 2, Bagarre 3, Survie 3, Pistage 1, Connaissance des Animaux 2, Discrétion 3, Arme (Attaque) 2, Arme (Parade) 2

Confiance : 3

Réputation : Aucune

Traits de Caractère : Sincère +2, Rétif +1, Paresseux -2

Armes et Armure : Bâton, Cuirasse d'Étoffe

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Aucune

Sorts : Aucun

Potions : *Mains de Chirurgien* (3 doses), *Recréation de la Bête* (2 doses)

Enchantements : Bandeau de *Compréhension du Charabia* (Intellego Mentem 25), Collier de *Voile d'Invisibilité* (Perdo Imagonem 30), Anneau de *Question Silencieuse* (Intellego Mentem 20), Lentille de *Perception de la Magie Active* (Intellego Virtum 35), Anneau de *Parma Magica* (3), Bol de bois à *Bouillie d'Avoine* (Creo Herbam 20) — quand on verse un peu d'eau dans cet ustensile, il y apparaît assez de bouillie d'avoine chaude pour un repas. Fonctionne jusqu'à trois fois par jour et permet de rester en vie dans les temps de famine.

CORBEAU

Intelligence : 0	Présence : -3
Perception : +1	Communication : -3
Force : -4	Dextérité : +3
Énergie : 0	Vivacité : +3

Capacités Magiques : Prémonitions 3
Double Vue 2
Lecture sur les Lèvres 2
Parma Magica 1

Un sort de *Paroles Silencieuses* (Creo Mentem 5) permanent a été lancé sur lui.

Force Magique : 10 ; le corps vaut deux pions de *virtus* animal.

En tant que Mage de la Maison Mercere, vous ne possédez pas le Don. Vous servez à l'Ordre de messager, d'éclaireur et de guide ; vous êtes une Toque Rouge, si



bien que vous avez appris à vivre seul. Vous avez hâte de prendre votre retraite pour passer le reste de votre existence en compagnie d'autres Mages, à échanger des anecdotes glanées sur les routes. Toutefois, vous êtes entièrement dévoué à votre travail. Rien ne peut empêcher l'acheminement rapide des messages que vous portez d'Alliance en Alliance. Votre corbeau vous a souvent été très utile en vous avertissant de dangers potentiels, mais vous vous demandez parfois d'où lui viennent ses connaissances. Vous avez appris à éviter de converser trop longuement avec lui devant les vulgaires. Vous savez également vous fondre dans la masse des villageois de votre région, tant que vous n'entretenez pas de relations avec eux. Vous aimez vous mêler des affaires des autres mais avez tendance à vous montrer bourru envers les non-Mages, ce qui vous rend victime d'un certain ostracisme en société.

«La route est à la fois un allié précieux et un terrible adversaire. Pour arriver à destination, il faut bien la connaître. Comprendre le chemin que l'on emprunte revient à comprendre le cours de sa vie. Si on est bien préparé, on atteint son but.»

Mage de Flambeau

Intelligence : +1	Présence : -3
Perception : +3	Communication : -4
Force : 0	Dextérité : +1
Énergie : +2	Vivacité : 0

Âge : 20 ans

Vertus et Vices : Passion (Rage) +3, Sorts Rapides +2, Confiance en Soi +1, Magie Spontanée Renforcée +4, But Obsessionnel (protéger l'Ordre) -1, Ennemis (Mages de Tremere qui vous ont brutalisé durant votre apprentissage) -1, Handicap Social -1, Tristement Célèbre -1, Sensible (aux insultes dirigées contre la Maison Flambeau) -1, Écrivain Improductif -1, Rebuté par la Lecture -3

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture (Latin) 3, Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 3, Survie 1, *Certamen* 2, Vigilance 1, Attention 1, Recherches 1, Pistage 2, Arme (Attaque) 1, Arme (Parade) 1, Pénétration 2, Finesse (Cibler) 1, Concentration 1

Confiance : 3

Réputation : Fou 4

Traits de Caractère : Violent +3, Vindicatif +3, Destructeur +3

Armes et Armure : Hachette

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 10, Intellego 0, Muto 0, Perdo 8, Rego 0, Animal 0, Aquam 0, Auram 0, Corporem 2, Herbam 0, Ignem 10, Imagonem 0, Mentem 0, Terram 0, Virtum 1

Sorts : *Éclair de Flammes Écarlates* (Creo Ignem 15), *Pilum de Feu* (Creo Ignem 20), *Arc de Rubans Flamboyants* (Creo Ignem 25), *Puits sans Lumière* (Perdo Ignem 25), *Mains d'Étrangleur* (Perdo Corporem 10), *Retour à la Poussière* (Perdo Corporem 15), *Brise du Silence* (Perdo Virtum 15)



Vous avez peine à comprendre les préoccupations élevées de certains Mages, comme ceux de Bonisagus. Toutefois, il est une chose que vous connaissez bien : le feu. Vous en connaissez la danse et la fureur — et vous l'aimez autant que la vie elle-même. Il n'existe pas de sensation plus exaltante que celle que vous éprouvez quand vous vous abandonnez aux énergies Ignem et les projetez vers le ciel, à la possible exception de celle due à la très satisfaisante explosion qui généralement s'ensuit. Bien que certains vous accusent de faire preuve de trop de zèle dans la Marche des Magiciens, vous savez au fond de votre cœur que vous êtes loyal envers l'Ordre. Vous ne supportez pas qu'on l'insulte, particulièrement la Maison Flambeau. Vous évitez de passer trop de temps en compagnie des mortels, car lorsque vous les roussissez un peu trop, l'Ordre vous réprimande. Vous aimez donner la chasse aux Mages scélérats, c'est vrai, mais vous passez le plus clair de votre temps à étudier le *virtus* Ignem et les autres sources de magie du feu, afin d'améliorer vos connaissances en ce domaine. En raison de votre patience limitée et de votre grande maîtrise de la magie spontanée liée à l'Ignem, la plupart des Mages vous évitent.

«La destruction est un art, bien plus qu'on ne pourrait l'imaginer, car en détruisant l'ancien on fait de la place pour le neuf. Et ce n'est qu'en détruisant le neuf qu'on peut protéger l'ancien»

Mage de Tytalus

Intelligence : +3	Présence : -3
Perception : 0	Communication : -3
Force : 0	Dextérité : +1
Énergie : +3	Vivacité : -1

Âge : 30 ans

Vertus et Vices : Affinité Magique (Rego) +4, Résistance à la Douleur +1, Sommeil Léger +1, Sommeil Facile +1, Magie Persistante +3, Maître Ennemi -1, Dégoût de la Magie -3, Défiguré (horribles cicatrices sur le cou, le dos et la joue gauche) -1, Persécution Démoniaque -4, Orphelin -1

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture (Latin) 3, Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 3, Survie 1, Ruse 1, Commandement 1, Bagarre 1, Équitation 1, Discrétion 2, Chirurgie 2, *Certamen* 3, Vigilance 2, Athlétisme 3, Affinité Magique (Rego) 3

Confiance : 3

Réputation : Délicat (Ordre d'Hermès) 2

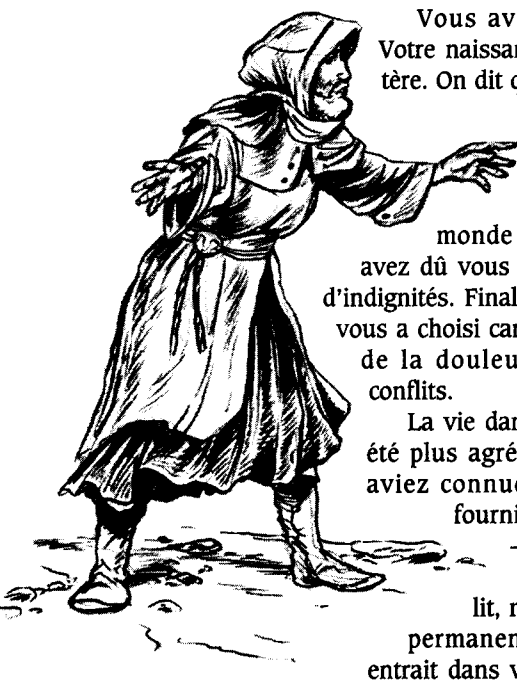
Traits de Caractère : Déterminé +2, Timide +1

Armes et Armure : Néant

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 5, Intellego 5, Muto 5, Perdo 5, Rego 6, Animal 2, Aquam 2, Auram 2, Corporem 5, Herbam 1, Ignem 3, Imagonem 4, Mentem 4, Terram 2, Virtum 5

Sorts : *Désenchantement* (Perdo Virtum 20), *Brise du Silence* (Perdo Virtum 20), *Cercle de Protection contre les Démons* (Rego Virtum 20), *Anéantissement des Démons* (Perdo Virtum 20), *Soulagement de l'Âme en Peine* (Perdo Mentem 20), *Asservissement des Esprits Nocturnes* (Rego Mentem 20), *Fragrance du Sommeil Paisible* (Rego Mentem 20), *Danse de Saint Guy* (Rego Corporem 10)



Vous avez grandi dans la rue. Votre naissance est entourée de mystère. On dit que votre mère, votre seul parent connu, avait été fécondée par un démon. Elle est morte en vous mettant au monde et, pour survivre, vous avez dû vous soumettre à bon nombre d'indignités. Finalement, votre futur maître vous a choisi car vous connaissiez le prix de la douleur, de la survie et des conflits.

La vie dans son Alliance n'a guère été plus agréable que celle que vous aviez connue auparavant. On vous fournissait des repas réguliers — quoique chiches —, des vêtements propres et un lit, mais vous étiez en danger permanent. Parfois, votre maître entrait dans votre chambre pendant la nuit et lançait sur vous des sorts douloureux, vous fouettait ou bien vous jetait dehors, dans le froid. Vous avez appris à ne dormir que d'un œil et à le faire en cachette, pendant la journée. Tout ce que votre maître vous a enseigné de la magie est pour vous lié à la souffrance, au mal et à l'obscurité. Maintenant, vous devez vous laver soigneusement les mains après avoir jeté un sort pour éviter d'avoir la «tremblote». Quoique cela puisse paraître étrange, ce rituel élémentaire suffit à vous calmer.

Dégoûté par vos pouvoirs, vous avez cependant décidé de les mettre au service du bien et avez voué votre vie à la destruction des esprits et des démons qui vous avaient si souvent tourmenté durant votre sommeil. Votre maître vous donne toujours votre nom d'apprenti et pense que, d'une manière ou d'une autre, vous avez trafiqué votre Gant d'Apprenti durant votre initiation. Vous passez désormais la plus grande partie de votre temps à étudier la magie, espérant découvrir un jour un sort «propre» et bénéfique qui vous permettra de vaincre votre peur des forces mystiques.

En tant que Mage de Tytalus, vous ne vous définissez pas par vos connaissances mais par les personnes que vous pouvez dominer et contrôler. Plus vous dominez de gens, particulièrement des Mages, mieux vous vous sentez. Pour cette raison, vous avez étudié une grande variété d'Arts, afin d'être en mesure de défaire les autres Mages au cours du *Certamen* grâce à votre rapidité et votre polyvalence.

«La nuit, j'entends encore les voix des démons qui m'appellent. Ils veulent me voler mon âme. Ils ne me font plus aussi peur qu'autrefois, car aujourd'hui, je peux user de mes pouvoirs contre eux. Aujourd'hui, ce sont eux qui devraient me craindre, tout comme mon maître maudit me craindra un jour. »

Mage de Quæsitor

Intelligence : +2	Présence : +2
Perception : +2	Communication : +1
Force : -2	Dextérité : -2
Énergie : -2	Vivacité : -1

Âge : 32 ans

Vertus et Vices : Talent Exceptionnel (Empathie) +1, Affinité Magique (Vérité) +1, Quæsitor +1, Points Supplémentaires en Arts +1, Grandes Aptitudes +3, Vive d'Esprit +3, Sommeil Lourd -1, Constitution Fragile -1, Obligations (devoir envers la Maison) -1, Phobie (dormir à la belle étoile) -1, Malédiction de Vénus -2, Mauvaise Mémoire -1, Terrible Secret -1, Infectée par le Mal -2

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture (Latin) 3, Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 2, Affinité Magique (Vérité) 4, Connaissance de la Région 1, Vigilance 1, Droit Hermétique 3, Religion 1, Concentration 2, Diplomatie 3, Empathie 4, Érudition 2, Intimidation 1, Intrigue 2, Commandement 2, Méditation 2, Attention 1, Recherches 1, Conte 1

Confiance : 3

Réputation : Malléable +1

Traits de Caractère : Renfermée +3, Trompeuse +2

Armes et Armure : Néant

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 1, Intellego 10, Muto 0, Perdo 0, Rego 2, Animal 0, Aquam 0, Auram 0, Corporem 4, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 0, Mentem 10, Terram 0, Virtum 4

Sorts : *Vision de la Forme Réelle* (Intellego Corporem 10), *Murmures au Seuil des Ténèbres* (Intellego Corporem 15), *Localisation Certaine* (Intellego Corporem 20), *Danse de Saint Guy* (Rego Corporem 10), *Incursion dans l'Esprit Humain* (Intellego Mentem 30), *Panique du Cœur Battant* (Creo Mentem 15), *Retour de la Lucidité* (Creo Mentem

20), *Perception de la Magie Résiduelle* (Intellego Virtum 30) — l'affinité permet au personnage de lancer ce sort lorsqu'il enquête sur un crime.



Vous êtes une Quæsitor. Votre spécialité au sein de la Maison est d'enquêter sur les violations du Code d'Hermès. Il vous est interdit de participer aux Tribunaux, en raison de votre talent empathique qui vous ôte toute objectivité. Il fait en revanche de vous une excellente enquêteuse. Vous vous faites un devoir de paraître faible et effacée. Votre sensibilité et vos phobies renforcent d'ailleurs cet aspect, si bien que votre façade n'est pas si différente de votre véritable personnalité que vous aimez à le croire. Votre apparence vous permet toutefois de vous mêler à une situation et d'en apprendre autant que possible avant de révéler votre statut de Quæsitor.

«Je suis enchantée que tu te sois enfin dévoilé, mon ami. J'attends depuis fort longtemps que tu avoues ton crime et retournes sur les lieux. Sache que tu es perdu, car je ne suis pas l'imbécile que tu pensais, mais une Quæsitor. Pour ce que tu as commis, je vais te faire chasser de l'Ordre. Que les puissances supérieures aient pitié de ton âme.»

Mage de Tremere

Intelligence : +3	Présence : -4
Perception : +3	Communication : 0
Force : 0	Dextérité : 0
Énergie : +1	Vivacité : -3

Âge : 25 ans

Vertus et Vices : Aptitude Importante *(Certamen)* +4, Points Supplémentaires en Arts +2, Confiance en Soi +2, Magie Indépendante +2, Pas de Sceau -1, Obligations (ancien maître) -1, Pas de Familier -2, Défaitiste -3, Débiteur (officiel de la Maison Tytalus) -1, Vœu -2

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture (Latin) 3, Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 2, *Certamen* 1, Concentration 1, Méditation 1, Jeux de Réflexion (échecs) 3, Arme (Attaque) 2, Arme (Parade) 2, Survie 1, Crochetage 1, Discrétion 1, Ruse 1, Finesse 1, Pénétration 2, Athlétisme 1, Intrigue 1

Confiance : 5

Réputation : Dangereux (Ordre d'Hermès) 3

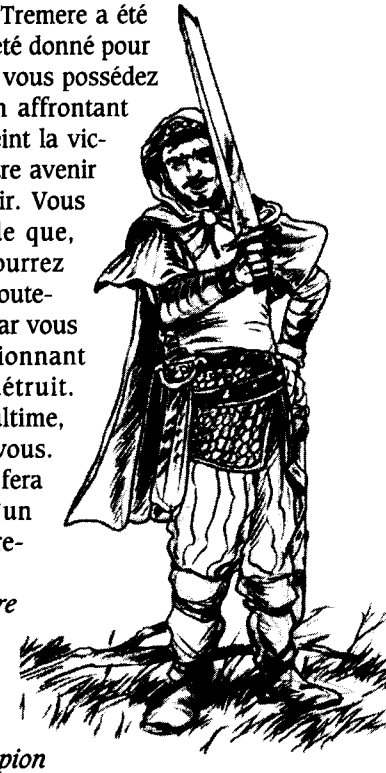
Traits de Caractère : Aimant la Compétition +2, Bon Perdant -2, Juste -3

Armes et Armure : Épée Large, Cuirasse d'Anneaux

Encombrement : 2

Techniques et Formes : Creo 7, Intellego 7, Muto 7, Perdo 7, Rego 7, Animal 0, Aquam 0, Auram 0, Corporem 4, Herbam 0, Ignem 4, Imagonem 0, Mentem 4, Terram 4, Virtum 4

Sorts : *Incantation des Yeux Laiteux* (Perdo Corporem 20), *Frelons de Flammes* (Muto Ignem 15), *Pierre aux Mille Éclats* (Creo Terram 15), *Main Invisible du Voleur* (Rego Terram 15), *Renforcement de la Magie* (Muto Virtum 20), *Fourche Magique* (Muto Virtum 20), *Magie Voilée* (Muto Virtum 20), *Désenchantement* (Perdo Virtum 10), *Brise du Silence* (Perdo Virtum 20)



Votre apprentissage de Mage de Tremere a été une lutte constante. Rien ne vous a été donné pour rien — chaque miette du savoir que vous possédez aujourd'hui, vous l'avez gagnée en affrontant votre maître. Un jour, celui-ci a atteint la victoire suprême : il vous a montré votre avenir et la manière dont vous allez mourir. Vous vivez maintenant avec la certitude que, quoi que vous fassiez, vous ne pourrez aller à l'encontre de votre destin. Toutefois, vous continuez à vous battre, car vous êtes décidé à vaincre un impressionnant nombre de Mages avant d'être détruit. Vous envisagez même, à l'heure ultime, d'en emporter quelques-uns avec vous. Votre talent inné pour le *Certamen* fera peut-être un jour de vous quelqu'un d'important au sein de la Maison Tremere, si vous vivez assez vieux.

«Je ne suis peut-être pas sur Terre pour longtemps, mais avant que je ne meure, tous les membres de l'Ordre d'Hermès me connaîtront et frissonneront en entendant prononcer mon nom. Je serai le champion suprême. Nul ne pourra m'égaler.»

Mage de Verditius

Intelligence : +2	Présence : -2
Perception : +2	Communication : -1
Force : -1	Dextérité : +3
Énergie : 0	Vivacité : -3

Âge : 29 ans

Vertus et Vices : Objet Magique [Bâton de l'Écaille de Dragon — renfermant les sorts suivants : *Ailes du Vent* (Rego Auram 25), *Pilum de Feu* (Creo Ignem 20) et *Enjambée de Sept Lieues* (Rego Corporem 35)] +8, Génie Inventif +1, Source de *Virtus* Personnelle +1, Magie de Verditius -1, Reclus -1, Obligations (fabriquer des objets pour les Mages de Verditius) -1, Compulsion (création) -1, Magicien Lent -3, Magie Douloureuse -3

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture (Latin) 3, Théorie de la Magie 5, Connaissance

de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 3, Magie de Verditius 4, Artisanat (Forge) 3, Artisanat (Menuiserie) 1, Évaluation (Métaux et Minerais) 2, Marchandage 3

Confiance : 3

Réputation : Créateur Prolifique 1

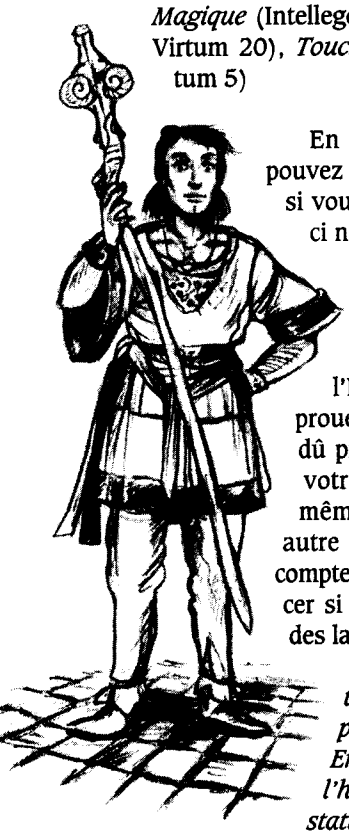
Traits de Caractère : Égoïste +1, Arrogant +3, Sûr de soi -1

Armes et Armure : Néant

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 5, Intellego 5, Muto 5, Perdo 5, Rego 5, Animal 2, Aquam 3, Auram 1, Corporem 2, Herbam 2, Ignem 4, Imagonem 5, Mentem 2, Terram 4, Virtum 6

Sorts : *Pierre aux Mille Éclats* (Creo Terram 15), *Feu Fantasmatique* (Creo Imagonem 15), *Écoute des Voix Lointaines* (Intellego Imagonem 20), *Yeux du Passé* (Intellego Imagnem 20), *Conjuration du Froid* (Perdo Ignem 20), *Feu Bondissant* (Rego Ignem 15), *Perception de la Nature du Virtus* (Intellego Virtum 10), *Balance Magique* (Intellego Virtum 15), *Désenchantement* (Perdo Virtum 20), *Toucher Subtil du Magicien* (Intellego Virtum 5)



En tant que mage de Verditius, vous ne pouvez utiliser la magie formelle et rituelle que si vous disposez d'un Focus approprié. Celui-ci n'augmente pas votre puissance comme il le fait pour les autres Mages. Toutefois, vous avez transcendé cette faiblesse en devenant un maître des enchantements. Votre chef d'œuvre, le Bâton de l'Écaille de Dragon, est la preuve de vos prouesses magiques. Et tant pis si vous avez dû presque épuiser les réserves de *virtus* de votre Alliance pour le fabriquer. Tant pis, même, si vous avez dû piller celles d'une autre Alliance. Votre création est tout ce qui compte, et vous n'hésiteriez pas à recommencer si vos confrères vous laissaient approcher des laboratoires.

«Les Mages des autres Maisons sont tellement tristes et sérieux. Ils sont incapables d'apprécier une œuvre véritable. En fait, ils n'ont strictement aucun sens de l'humour. C'est pour ça que j'ai animé la statue du lion.»

Mage d'Ex Miscellanea

Intelligence : +3	Présence : 0
Perception : 0	Communication : -4
Force : 0	Dextérité : 0
Énergie : +4	Vivacité : -3

Âge : 34 ans

Vertus et Vices : Magie Cyclique (lunaire) +5, Lien Magie Spontanée-Force Vitale +3, Talent Exceptionnel (Prédiction du Temps) +1, Affinité Magique (soins) +1, Magicien Chaotique -6, Ascendance Déconsidérée -2, Don Tapageur -1, Magicien à Part -1

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture (Latin) 3, Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 2, Chant 2, Tambour 2, Chirurgie 4, Affinité Magique (soins) 2, Méditation 2, Concentration 3, Prédiction du Temps 3

Confiance : 3

Réputation : Magicien Parallèle 2

Traits de Caractère : Imprévisible +2, Rationnel -2, Verbeux +1

Armes et Armure : Néant

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 10, Intellego 4, Muto 0, Perdo 4, Rego 0, Animal 4, Aquam 0, Auram 0, Corporem 10, Herbam 4, Ignem 0, Imagonem 0, Mentem 0, Terram 0, Virtum 0

Sorts : *Greffe du Membre Tranché* (Creo Corporem 30), *Mains de Chirurgien* (Creo Corporem 20), *Restauration de l'Intégrité Physique* (Creo Corporem 25), *Capuchon du Faucon* (Perdo Animal 20), *Image de la Bête* (Intellego Animal 5), *Détection des Herbes Sauvages* (Intellego Herbam 15), *Piège de l'Araignée Tisserande* (Creo Animal 20), *Lecture de l'Esprit Animal* (Intellego Animal 25)



Les membres de l'Ordre d'Hermès ont tendance à considérer leur art comme supérieur à toutes les autres formes de magie et à mépriser ceux qui les pratiquent. La Maison Ex Miscellanea est sans doute celle dont les liens avec l'Ordre sont les plus ténus, car ses membres ne sont pas réellement des magiciens Hermétiques. Ils sont issus de leurs propres traditions et ne se joignent à l'Ordre que par crainte des persécutions. Certains d'entre eux vont jusqu'à le défier en secret, tentant de restaurer les antiques formes de la magie. Vous soupçonnez que votre maître en fait partie, car les Mages le jugent même inférieur aux vulgaires et ne cessent de marmonner à propos de votre «sorcier de professeur». Grand bien leur fasse ! Leur arrogance vous indifère, et votre magie est assez puissante pour se passer d'eux. Du moins vous l'espérez.

Gardez-vous de la vanité ! Ne croyez pas faire partie des dieux qui foulent la Terre. Vous et moi ne sommes que des mortels, comme tous les autres.

Mage de Merinita

Intelligence : +2	Présence : +2
Perception : -2	Communication : +2
Force : -2	Dextérité : -2
Énergie : -1	Vivacité : +1

Âge : 22 ans

Vertus et Vices : Sang Féerique +2, Points Supplémentaires en Arts +3, Chic avec les Éléments +4, Magie Féerique +1, Magie Imprévisible -4, Vulnérabilité à la Puissance Divine -4, Phobie (feu) -2

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture (Latin) 3, Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 2, Connaissance de la Féerie 3, Connaissance de la Région 2, Magie Féerique 3, Charme 2, Athlétisme 1, Esquive 1, Vigilance 1

Confiance : 3

Réputation : Aucune

Traits de Caractère : Imprévisible +3, Calme -3, Joviale +2

Armes et Armure : Néant

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 4, Intellego 3, Muto 7, Perdo 1, Rego 4, Animal 6, Aquam 7, Auram 7, Corporem 0, Herbam 6, Ignem 0, Imagonem 0, Mentem 7, Terram 1, Virtum 0

Sorts : *Image Fantôme* (Muto Imagonem 20), *Image Transformée* (Muto Imagonem 15), *Notes à l'Harmonie Superbe* (Muto Imagonem 15), *Ailes du Vent* (Rego Auram 25), *Griffes des Vents* (Muto Auram 20), *Déluge Déferlant* (Creo Aquam 25), *Manteau de l'Hiver* (Muto Aquam 30), *Bras Invisible* (Rego Terram 5)



Vos études n'ont qu'un seul but : vous permettre de mieux comprendre le monde féerique. Née des descendants de la Cour de Lumière eux-mêmes, vous brûlez de rejoindre ce monde dissimulé derrière la forêt. Vous comprenez fort bien les motivations des êtres féeriques, alors même que vos confrères les jugent énigmatiques. Si vous deviez mourir, vous voudriez que cela se produise dans une forêt féerique, afin que votre esprit puisse s'unir à ceux de ses cousins.

« Vous entendez cette musique ? Là, ça reprend ! Une chanson absolument charmante, qui provient de derrière cette colline. Quoi ? C'est là que se trouve le seuil dont vous parliez ? Partons, en ce cas : j'ai le sentiment que ma famille m'attend ! »

Mage de Diedne

On ne peut pas jouer un Mage de la Maison Diedne. Ses membres ont été massacrés ou dispersés il y a plusieurs siècles. L'Ordre d'Hermès n'en reconnaît même plus l'existence.

Le système de création évolué

Il comprend de nombreuses étapes. Il vous faut tout d'abord acquérir une vague idée du personnage que vous désirez, un concept qui vous guidera par la suite. De cette image, vous tirerez les Caractéristiques avant d'acheter Vertus et Vices et enfin vous sélectionnerez des Traits de Caractère qui développeront le concept initial.

Une fois le processus achevé, votre personnage sera peut être assez différent, voire très différent, de ce que vous aviez imaginé au départ, mais il ne vous en plaira que plus. Vous vous apercevrez que bien souvent, des personnages partis de presque rien se développent spontanément.

Le déroulement du système de création avancé est donc le suivant :

Première Étape : Concept
Deuxième Étape : Caractéristiques
Troisième Étape : Vertus et Vices
Quatrième Étape : Compétences
Cinquième Étape : Études Magiques (Mages Uniquement)
Sixième Étape : Dernières Touches
Septième Étape : Ultime Caractérisation

Premiere etape : Concept

La première étape du processus de création consiste à décider du type de personnage que vous désirez jouer. Ce concept initial est très important, car il vous servira de guide pour acquérir Caractéristiques, Vertus, Vices et Compétences, et pour choisir Réputations et Traits de Caractère. Sans lui, le personnage n'est qu'une masse chaotique de scores dénuée de véritable identité — et l'identité est primordiale. Il va vous falloir jouer le rôle de cet individu : autant savoir de qui il s'agit.

Rappelez-vous également que votre personnage doit être différent de ceux que jouent les autres membres de la Troupe : tentez de ne pas choisir un créneau déjà occupé. S'il existe dans le groupe un Mage possédant un talent particulier pour les sorts Auram, un second ne sera probablement pas très utile. La diversité est profitable à l'Alliance, et la Troupe appréciera d'accueillir un personnage dont les talents et les Traits ne sont pas déjà représentés en son sein.

Quels sont donc vos origines, votre âge et votre sexe ?

Le concept de base doit partir du général pour en arriver au particulier. La première chose à savoir est si vous désirez jouer un Mage, un Compagnon ou un Servant. Ceci fait, vous pouvez décider de sa fonction. Si vous êtes Servant, jouerez-vous un palefrenier, un cuisinier ou un garde ? Si vous êtes Compagnon, serez-vous chevalier, marchand ou ecclésiastique ? Si vous êtes Mage, quel type de sorts avez-vous envie de lancer ? Cette fonction est importante car elle détermine vos traits ainsi que votre identité.

Choisissez ensuite votre sexe, votre âge, votre nom et vos origines. Une grande partie de ces détails peuvent être déterminés par la fonction que vous remplissez.

Vous pouvez avoir l'âge qui vous convient, mais gardez toutefois plusieurs choses à l'esprit. Tout d'abord, plus vous êtes vieux, plus vous souffrirez tôt des effets du vieillissement. En fait, si vous avez plus de 35 ans, vous risquez de faire des tirages de Vieillissement avant même le début du jeu. Cela ne signifie pas que votre personnage mourra avant d'avoir été joué, mais de mauvais jets peuvent entraîner des effets de Décrépitude (pour plus de détails, voir page 360). Une fois votre âge connu, vous déterminerez votre date de naissance en fonction de l'année durant laquelle commence la Saga. Ainsi, même si votre personnage reste inactif durant plusieurs années de jeu, vous pourrez en connaître l'âge chaque fois qu'il refera surface.

Deuxieme etape : Caracteristiques

Il vous faut maintenant déterminer vos Caractéristiques. Êtes-vous fort ou malingre ? Quelle est la qualité de vos réflexes ? Êtes-vous doué pour prononcer des discours ? De telles questions trouvent leurs réponses dans les scores de Caractéristiques.

A chacune de celles-ci est associé un chiffre qui décrit vos capacités en la matière. Ce chiffre est utilisé comme modificateur dans la plupart des tirages de dés, vous aidant à savoir si une action débouche sur un succès ou un échec. Pour toutes les Caractéristiques, un 0 représente la moyenne. Les chiffres positifs indiquent des capacités supérieures à la moyenne et les chiffres négatifs des capacités inférieures à la moyenne. Des Caractéristiques normales s'échelonnent entre -5 et +5, -3 étant déjà un fort mauvais score et +3 un très bon.

Il existe deux manières différentes de générer vos Caractéristiques : par tirages de dés ou par achat de points. Généralement, une Troupe choisit l'une des deux méthodes et la conserve pour tous ses personnages, mais certaines permettent à chaque joueur de sélectionner celle qui lui convient le mieux.

Acheter les Caractéristiques vous donne plus de contrôle sur le résultat final mais crée un personnage plus statique — puisque le facteur chance est éliminé. Le principe des tirages, en revanche, est dangereux, puisque vous risquez d'obtenir de nombreux scores assez faibles. Toutefois, il est souvent plus passionnant de jouer un personnage dont les capacités sont très variées plutôt qu'un autre ne possédant que des scores moyens. Dans le premier cas, cette disparité de Caractéristiques pourra vous donner encore plus envie de vous livrer au *roleplaying*, et vous n'en apprécierez que davantage la Saga.



Tirages de Caractéristiques

Grimgroth lance les dés quatre fois et obtient les résultats suivants :

6 moins 6 = 0
7 moins 4 = +3
2 moins 3 = -1
1 moins 3 = -2

Il désire un bon score d'Intelligence afin d'être un Mage compétent et un bon score de Présence pour étayer le concept de son personnage. Il assigne donc les chiffres obtenus de la manière suivante :

-1 en Intelligence/ Perception	Intelligence -1	Perception 0
0 en Force/ Énergie	Force 0	Énergie 0
+3 en Présence/ Communication	Présence +2	Communication +1
-2 en Dextérité/ Vivacité	Dextérité -1	Vivacité -1

Il prend un faible score en Intelligence car il envisage de choisir une Vertu qui lui permettra de l'améliorer. Grâce à cette décision, il conserve un score moyen en Perception plutôt que de devoir en assumer un très mauvais en contrepartie d'une grande Intelligence.

MÉTHODE PAR TIRAGES

Le principe de la chose est fort simple. Vous et un autre joueur lancez chacun un dé à dix faces. Votre résultat doit être le plus élevé possible, et celui de votre partenaire le plus bas possible. Soustrayez le sien du vôtre et notez le résultat. Répétez l'opération trois fois. Ceci fait, vous disposerez de quatre chiffres compris entre -9 et +9.

Assignez-en un à chacune des quatre paires de Caractéristiques : Intelligence et Perception, Force et Énergie, Communication et Présence, Dextérité et Vivacité. Divisez-le entre les deux membres de la paire de la manière qui vous convient le mieux, mais assurez-vous de n'obtenir aucun score de Caractéristique inférieur à -5 ou supérieur à +5. Ainsi, si vous devez diviser un +3 entre Force et Énergie, vous pouvez fort bien choisir +5 en Force et -2 en Énergie.

MÉTHODE PAR ACHAT DE POINTS

Chaque personnage reçoit un maximum de 7 points à dépenser en scores positifs dans les huit Caractéristiques : Intelligence, Perception, Force, Énergie, Présence, Communication, Dextérité et Vivacité. Si vous attribuez 3 points à la Force, vous avez donc une Force de +3. Aucune Caractéristique ne peut être égale à +6, +5 étant le maximum absolu (à moins que vous ne sélectionniez ensuite une Vertu permettant justement de le dépasser).

En contrepartie, le personnage doit assigner à ses caractéristiques autant de points négatifs que de points positifs. Si vous achetez une Force de +3, cela vous fait 3 points négatifs à placer ailleurs. Vous pouvez les consacrer à une seule Caractéristique ou les répartir entre plusieurs. Là encore, aucun score ne peut être égal à -6, -5 étant le maximum absolu.

Les points négatifs accumulés en échange des points positifs ne doivent pas nécessairement être attribués aux scores de Caractéristiques. Vous pouvez les échanger contre des Vices (voir la troisième étape, ci-dessous), sur la base d'un point pour un point (c'est-à-dire qu'il vous faut dépenser pour acheter un Vice un nombre de points négatifs égal à la valeur dudit Vice). En revanche, les points de Caractéristiques positifs ne peuvent pas être utilisés pour acheter des Vertus, à moins que la Troupe ne convienne de l'autoriser. Quoi qu'il en soit, le nombre de points de Caractéristiques utilisé pour acheter des Vices ne devrait jamais excéder 3.

De la même manière, lorsque vous choisirez vos Vices, les points positifs reçus en contrepartie, normalement dépensés en Vertus, peuvent servir à améliorer les Caractéristiques du personnage. Une fois encore, cependant, il sera impossible d'employer plus de 3 points de cette manière. Pour plus de détails, voir *Vertus et Vices,* ci-dessous.

Qu'elles aient été tirées ou achetées, vous pouvez attribuer à vos Caractéristiques une Spécialité. Il s'agit là d'un domaine particulier se rapportant à une Caractéristique, dans lequel vous êtes particulièrement doué. Pour une description plus complète des Spécialités, voir page 48.

TROISIEME ÉTAPE : VERTUS ET VICES

A présent que vous vous êtes forgé une idée de l'identité de votre personnage, vous pouvez en affiner la définition en achetant Vertus et Vices qui développeront votre concept de base. Il s'agit là d'attributs qui vous sont propres et vous rendent unique. Vertus et Vices font partie intégrante de vous et sont généralement immuables. Ils ne peuvent être acquis par l'expérience ou l'entraînement.

Les Vertus possèdent toutes une valeur positive et les Vices une valeur négative. Si vous désirez acheter une Vertu, il vous est tout d'abord nécessaire d'acquérir un vice qui lui est supérieur ou égal en valeur absolue. Ainsi, pour acheter la Vertu Talent Artistique (valeur 1), il vous faut auparavant acquérir au moins 1 point de Vice (acheter un Vice d'une valeur de -1 ou moins). La Vertu Ange Gardien possédant une valeur de 5, elle coûte 5 points de Vice.

La seule manière d'obtenir des Vertus est de choisir des Vices. Vous pouvez en prendre autant que vous le désirez, jusqu'à un maximum variable selon que vous êtes Mage, Compagnon ou Servant. Vous pouvez choisir n'importe quels Vices et Vertus, dans la limite des points dont vous disposez. Ainsi, 5 points de Vertus peuvent-ils vous permettre d'acheter 5 Vertus +1 ou 2 Vertus +1 et 1 Vertu +3, etc.

Comme signalé précédemment, plutôt que de dépenser vos points de Vertus de cette manière, vous pouvez les utiliser pour améliorer vos Caractéristiques. De même, les scores de Caractéristiques négatifs peuvent être échangés contre des Vices. Cela n'est toutefois possible que si vous avez obtenu vos Caractéristiques par la méthode des points d'achat et non par tirages.

Notez bien que chaque Vertu choisie, si elle rend le personnage plus fort, l'affaiblit également d'une certaine manière puisqu'elle entraîne l'acquisition d'un Vice équivalent. On n'a jamais rien pour rien. Voilà qui empêche la création de personnages surhumains et vous rappelle votre condition de mortel.

Nombre maximum de points de Vices

Mage	10 points
Compagnon	7 points
Servant	3 points

Il est également suggéré, quoique facultatif, que les Mages choisissent la moitié de leurs Vertus et Vices parmi ceux de la catégorie Hermétique figurant en page 57. Ainsi, si vous possédez en valeur absolue 20 points de Vertus et de Vices (10 de chaque), 10 d'entre eux doivent idéalement être dépensés dans cette catégorie, sans que vous soyez toutefois obligé d'y prendre autant de Vices que de Vertus.

Exempli Gratia

Vertus et Vices

Isabel choisit ses Vertus et ses Vices, ce qui va grandement l'aider à préciser son personnage. Il lui faut tout d'abord trouver un concept riche. Elle décide que son personnage est une ancienne religieuse possédant un talent de visionnaire. Ses Vertus et Vices seront donc basés sur ces faits. En tout premier lieu, elle prend une Caractéristique supérieure à la normale afin de se débarrasser d'un mauvais tirage, puis elle choisit les Vertus et Vices qui la définissent pleinement.

Vertus	Valeurs
Bonne caractéristique (Présence)	+1
Forte personnalité	+1
Talent exceptionnel (Visions)	+2
Éducation	+1
Chic (+2) pour discuter, débattre	+1
Clarté de pensée	+1

Vertus	Valeurs
Sensible : à la frivolité	-1
Handicap social : incapable de s'amuser en société	-1
Faible : pour être traitée avec respect	-1
Phobie : être sans défense	-1
Vue basse	-1
Petite	-2

Les Vertus et Vices de Grimgroth concernent essentiellement ses capacités magiques (comme il convient à un Mage).

Vertus	Valeurs
Caractéristique supérieure : Intelligence	+2
Affinité avec les vents	+2
Capacité magique spéciale : lorsqu'il est en colère, il devient si impressionnant qu'il gagne un +2 sur tous les tirages de Présence nécessaires	+1
Don de Velours	+1
Confiance en soi	+1

Vertus	Valeurs
Effet secondaire gênant : sorts accompagnés par un coup de vent et un sifflement perçant	-1
Circonstances nuisibles (rares, effet mineur) : -5 lorsque le ciel est presque entièrement dépourvu de nuages	-1
Restriction (rare) : magie ne fonctionnant pas à portée d'oreille de musique	-1
Déficience Magique Majeure (Terram)	-3
Maudit : Ses proches se retournent contre lui s'il veut profiter de leur loyauté dans un but égoïste	-1

Note : Grimgroth a droit à dix points de Vertus et dix points de Vices, mais il ne les utilise pas tous. Ses totaux des deux catégories restant égaux, tout est en ordre.

Une fois le jeu commencé, Caractéristiques, Vertus et Vices sont immuables, à moins que le Conteur ne décide que certains événements de la plus haute importance justifient un tel changement.

Quatrieme etape : Competences

Les Compétences représentent les talents et connaissances que vous avez acquis au fil des années, avant que le jeu ne commence. On les acquiert en dépensant des points d'Expérience. Elles auront une influence primordiale sur votre carrière de membre d'une Alliance et d'aventurier. On les utilise fréquemment pour déterminer ce que vous pouvez ou non accomplir.

Tous les personnages reçoivent au départ un nombre de points d'Expérience égal au double de leur âge, à l'exception des Mages qui en obtiennent, eux, un nombre égal à leur âge — ce qui reflète le temps qu'ils ont employé à étudier la magie plutôt qu'à acquérir des connaissances et talents plus pratiques. Plus on est vieux, plus on a donc de points d'Expérience. Toutefois, les effets du vieillissement ne sont pas à négliger. Si vous avez plus de 35 ans au départ du jeu, il est possible que vous deviez faire un tirage



Liste des Compétences

TALENTS

Talents exceptionnels
Alchimie
Contorsions
Divination
Double Vue
Empathie
Empathie avec les animaux
Équilibre parfait
Guérison
Herboristerie
Hypnotisme
Imitation
Lecture sur les lèvres
Malédiction
Musique ensorcelante
Perception de la sainteté & de la malignité
Prédiction du temps
Prémonitions
Sensibilité à la magie
Sens de l'orientation
Sourcier
Visions

Talents mystiques
Finesse
Pénétration

Talents physiques
Athlétisme
Escalade
Esquive

Talents sensoriels
Attention
Recherches
Vigilance

Talents sociaux
Charisme
Charme
Connaissance des gens
Feinte
Ruse
Subterfuge

APTITUDES

Aptitudes artistiques
Chant
Comédie
Conte
Instrument de musique
Jonglerie

Aptitudes crapuleuses
Contrefaçon
Crochetage
Déguisement
Discrétion
Doigts agiles

Aptitudes de forestier
Connaissance des animaux
Pistage
Survie

Aptitudes martiales
(Voir description)

Aptitudes mentales
Argumentation
Concentration
Méditation

Aptitudes mystiques
Certamen
Parma Magica

Aptitudes physiques
Bagarre
Équitation
Natation

Aptitudes professionnelles
Artisanat (spécifier)
Chirurgie
Conduite d'attelages
Évaluation (objets spécifiques)
Navigation

Aptitudes sociales
Boisson
Commandement
Diplomatie
Étiquette
Intimidation
Intrigue
Marchandage

CONNAISSANCES

Connaissances communes
Connaissance (d'une région)
Connaissance des animaux fabuleux
Connaissance de l'Église
Connaissance de l'occulte
Connaissance de la Féerie
Connaissance des légendes
Langage spécifique

Connaissances formelles
Érudition
Lecture/Écriture (alphabet spécifique)
Médecine
Religion

Connaissances mystiques
Compréhension de l'extraordinaire
Connaissance de l'Ordre d'Hermès
Droit hermétique
Histoire de l'Ordre d'Hermès
Théorie de la magie

de Vieillissement (voir page 359). Le résultat «Mort» est alors remplacé par une pénalité d'un point de Décrépitude.

Tous les personnages se voient attribuer des points d'Expérience initiaux en fonction de leur âge : deux fois ce nombre pour Servants et Compagnons, une fois pour les Mages.

Les Compétences qu'il vous est possible de choisir sont décrites dans le chapitre III, *Traits*. Leur coût en points d'Expérience dépend du score que vous désirez obtenir (voir table). Ainsi, si vous voulez un score de 3 dans une Compétence particulière, il vous en coûtera 6 points d'Expérience. Un 3 signifie que vous êtes fort doué dans le domaine considéré, un 5 que vous y êtes passé maître.

Le coût d'une Compétence varie selon le niveau auquel vous désirez l'élever.

Les trois types de personnages — Servants, Compagnons et Mages — possèdent automatiquement certaines Compétences, avec des scores prédéterminés. Il ne leur en coûte rien. Si vous désirez toutefois un score plus élevé dans une de ces Compétences de base, il vous faut l'acheter.

Table des points d'Expérience

Niveau	Coût
1er	1 point
2ème	3 points
3ème	6 points
4ème	10 points
5ème	15 points
6ème	21 points
7ème	28 points

Vous devez pour cela dépenser un nombre de points d'Expérience égal à la différence de coût entre le niveau qui vous est attribué et celui que vous voulez atteindre. Si vous avez, par exemple, un score de 1 en Bagarre et désirez l'élever à 3, il vous en coûtera 5 points d'Expérience — un score de 1 coûte 1 point, un score de 3, 6 points : 6 - 1 = 5. Si vous désirez au contraire abaisser le score d'une de ces Compétences de Base — si elle ne correspond pas au concept de votre personnage, par exemple —, vous gagnez selon le même principe des points d'Expérience que vous pourrez dépenser pour acquérir ou améliorer d'autres Compétences.

LE CHOIX DES COMPÉTENCES

Table des Compétences de Base

Servant : Langue Maternelle 4, Bagarre 1
Compagnon : Langue Maternelle 5
Mage : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture (Latin 3), Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 2

Vous devez choisir vos Compétences en fonction de votre personnage et de la Saga. Tout d'abord, assurez-vous de posséder toutes celles qui s'accordent avec votre identité — votre profession, vos origines, votre culture. De plus, il vous est nécessaire de choisir une Compétence linguistique qui vous permettra de communiquer avec les autres personnages.

Certaines Compétences ne sont pas à la portée de tous les personnages. Si vos origines vous interdisent de posséder telle ou telle arme, vous ne pouvez pas disposer de la Compétence qui vous permettrait de l'utiliser. De même, certaines catégories de Compétences (Aptitudes Mystiques, Talents Exceptionnels, Connaissances Mystiques et Connaissances Formelles) ne sont accessibles qu'aux Mages ou aux personnages possédant une Vertu particulière.

Exempli Gratia

Le choix des Compétences

Isabel a 26 ans. En tant que Compagne, elle dispose donc de 52 points d'Expérience pour acheter ses Compétences. La plupart de celles-ci proviennent de ses origines aisées et de son passé de religieuse, mais elle a suffisamment de sens pratique pour s'être quelque peu entraînée au combat. Les Spécialités qu'elle choisit (entre parenthèses) représentent les sources de ses Compétences, son tempérament et d'autres aspects de sa personnalité et de son histoire.

Compétence	Score	Coût
Provençal (élocution distinguée)	5	0
Visions (amour et amants)	5	15
Concentration (attentive aux détails)	2	3
Lecture/Écriture du Latin (copie)	3	6
Religion (ordres monastiques)	3	6
Diplomatie (avec le clergé)	2	3
Connaissance de l'Église (corruption)	1	1
Connaissance de l'Occulte (démons)	2	3
Méditation (chapelet)	2	3
Chant (cantiques)	1	1
Danse (formelle)	1	1
Ruse (mentir aux inférieurs)	1	1
Épée, Attaque (en légitime défense)	2	3
Bouclier (en légitime défense)	3	6
Total		52

Les Servants doivent choisir les Compétences nécessaires pour être de bons guerriers, gardes *(custos)* et serviteurs. Quelques scores élevés en Aptitudes Martiales et divers autres talents utiles, comme Vigilance, Survie et Chirurgie en font des personnages viables. Leurs Spécialités (voir plus loin) sont le plus souvent liées au rôle qu'ils jouent dans la turbula.

Les Compagnons possèdent fréquemment des Compétences peu communes et sont généralement très versés dans un domaine particulier — tel que le vol. Les Spécialités sont un excellent moyen de préciser leurs origines ou leur personnalité.

Les Mages doivent choisir les Compétences magiques nécessaires, telles que Finesse, Concentration et Pénétration, qui sont aussi importantes que les sorts eux-mêmes dans la détermination de leurs capacités.

Si vous avez besoin d'une Compétence importante pour votre personnage et qu'elle ne figure pas dans le chapitre *Traits,* inventez-la. Lorsque vous vous demandez quelles Compétences possède une personne moyenne, prenez la moitié de son âge en points d'Expérience et investissez-les dans diverses Compétences usuelles, telles que la Brasserie ou la Conduite d'Attelages.

Notez enfin qu'il vous est possible de choisir des Spécialités à vos Compétences. Une Spécialité est un domaine relatif à une Compétence dans lequel vous êtes particulièrement habile. Pour la description de ce système, voir page 48.

CINQUIEME ETAPE : ÉTUDES MAGIQUES (MAGES UNIQUEMENT)

En tant que Mage, vos pouvoirs exceptionnels sont de nature magique. Vos quinze ans d'apprentissage vous ont appris les Arts magiques et de nombreux sorts. Il vous faut maintenant choisir ce que vos études vous ont enseigné exactement. Voilà qui n'est possible que si vous connaissez les règles régissant la magie. Avant de créer un Mage, il vous faut donc vous familiariser avec les chapitres VI, VII et VIII : *Magie, Sorts* et *Laboratoire.*

LES ARTS MAGIQUES

Tout Mage possède un score dans chacune des quinze Formes et Techniques magiques, lesquelles sont développées dans le chapitre *Magie.* Au départ, il dispose de 150 points à répartir entre tous les Arts. Les scores sont achetés selon un système similaire à celui utilisé pour les Caractéristiques et les Compétences. Certains Vices et Vertus permettent de disposer de plus ou moins de points que la normale.

Un Mage possède 150 points d'Expérience à dépenser en Arts magiques. Le coût de chaque score varie en fonction du niveau auquel on désire l'amener.

Table des points d'Expérience en Arts Magiques

Niveau	Coût
1er	1 point
2ème	3 points
3ème	6 points
4ème	10 points
5ème	15 points
6ème	21 points
7ème	28 points
8ème	36 points
9ème	45 points
10ème	55 points
11ème	66 points
12ème	78 points
13ème	91 points
14ème	105 points
15ème	120 points
16ème	136 points
17ème	153 points
18ème	171 points
19ème	190 points
20ème	210 points

Lorsque vous dépenserez vos points en Arts, rappelez-vous que vos scores en Formes comptent pour la Résistance Magique (expliquée dans le chapitre *Magie),* si bien que vous désirerez peut-être posséder des scores plus élevés dans les Formes susceptibles de vous protéger

Scores en Arts typiques

Il peut être compliqué d'acheter les scores en Arts, car il existe de nombreuses combinaisons possibles. Il existe toutefois quelques méthodes typiques permettant de résoudre ce problème. Les voici :

Spécialiste : 16, 4, 2, 1 (voilà qui vous donne une très grande Compétence en l'un des Arts, mais au détriment de tous les autres)

Doublé : 12, 11, 3 (cette combinaison Forme/Technique est optimale puisqu'elle vous offre un accès potentiel aux sorts de 35ème Niveau)

Concentré : 10, 10, 8, 2, 1 (en attribuant un score de 10 à une Forme et à une Technique, vous pouvez aisément obtenir des sorts de 30ème Niveau)

Varié : 7, 7, 7, 7, 7, 4 (équilibre convenable)

Généraliste : 6, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 3, 2, 2, 2, 2, 1 (vous possédez un score dans chacun des Arts)

Exempli Gratia

Le choix des sorts

Grimgroth choisit ses sorts de départ. Il veut tout d'abord apprendre *Nuages de Pluie et de Tonnerre,* un sort Creo Auram de Niveau 25. Son total Creo + Auram + Intelligence étant de 19, cela lui est possible (25 - 19 = 6 < 10). Il désire également un sort offensif pratique et choisit *Bourrasque,* lequel n'est que de Niveau 15 (Rego Auram), ce qui le met aisément à la portée d'un Mage sachant contrôler les vents. Grimgroth considère ensuite l'étude de *Murmures au Seuil des Ténèbres.* Son total Intellego + Corporem + Intelligence est de 12, si bien que prendre un sort de Niveau 15 ne devrait pas lui poser de problème, mais ce sort particulier possède un Complément Mentem (voir le chapitre *Magie* pour plus de détails). Cela signifie que le score en Corporem de Grimgroth fonctionne comme s'il était égal à son score en Mentem, lequel est de 3. Son total devient alors 3+2+3=8. Il lui est donc toujours possible d'apprendre le sort, mais celui-ci ne sera pas facile à lancer. Notre Mage envisage également d'étudier *Charge des Vents Furieux* (CrAu 30). Son total n'étant que de 19, donc inférieur de 11 au Niveau du sort, il ne peut normalement pas choisir ce dernier (à moins qu'il ne possède une Vertu Hermétique appropriée, lui donnant, par exemple, des bonus sur les sorts en rapport avec le vent.)

(comme Corporem). Virtum est également très important pour nombre d'activités magiques. Au début du jeu, il est sage d'investir plus de points dans une Forme ou Technique particulière où vous désirez exceller. Vous pourrez rapidement augmenter les scores des autres Arts au cours de votre carrière.

SORTS

Vous pouvez choisir des sorts dont les Niveaux additionnés ne dépassent pas 150. A chacun correspondent une Technique et une Forme. Additionnez vos scores de Technique + Forme + Intelligence. Seuls les sorts dont le Niveau n'excède pas ce total de plus de 10 vous sont accessibles dans cette catégorie. Les autres sont trop compliqués pour que vous les appreniez. Cette limite ne s'applique que lorsque vous sélectionnez vos sorts en tant que personnage débutant et non au cours du jeu.

Tout Mage peut assimiler jusqu'à 150 Niveaux de Sorts, mais seuls ceux dont le Niveau n'excède pas de plus de 10 points le total Technique + Forme + Intelligence du personnage peuvent être choisis.

Choisissez vos sorts avec soin. Un bon sort offensif rapide est souvent très utile. Ne perdez pas de temps avec les sorts de bas Niveau que vous pouvez simuler à l'aide de la Magie spontanée, à moins que vous ne désiriez les lancer sans parler ni bouger les mains.



SIXIEME ETAPE : DERNIERES TOUCHES

A ce point de la création du personnage, vous devez commencer à savoir de quoi il est capable — quelles sont ses forces et ses faiblesses. Il vous faut maintenant développer sa personnalité qui, dans **Ars Magica**, a une influence directe sur le jeu.

CONFIANCE

Chaque personnage commence sa carrière avec 3 points de Confiance, sauf Vice ou Vertu indiquant qu'il en possède de plus ou moins. La Confiance représente sa volonté et le respect qu'il éprouve pour lui-même. Ces points pourront être dépensés dans des situations éprouvantes, où il s'investira tout entier. Ils le sont donc souvent en fonction de la nature du personnage. Si celui-ci désire à toute force prouver sa valeur au sergent des Servants, il est fort susceptible de sacrifier un point de Confiance à cet effet. En revanche, il ne s'en donnera probablement pas la peine pour nettoyer correctement l'écurie. Les points de Confiance peuvent également être utilisés en conjonction avec les Passions, si ces Vertus ont été choisies, car elles sont indissociables de l'identité du personnage.

RÉPUTATION

A moins d'en choisir une comme Vice ou Vertu, vous ne possédez aucune Réputation au commencement du jeu. Vous pourrez toutefois en acquérir une au cours de la Saga. Elle pourra affecter grandement la manière dont les autres personnes se conduiront envers vous. (Le chapitre *Traits* détaille pleinement les Réputations ; voir page 101)

Toute Réputation a un score variant

entre 1 et 10, quoiqu'en pratique, 5 soit généralement le maximum. Cette valeur représente la puissance de votre Réputation ainsi que son étendue (c'est-à-dire le nombre de gens qui vous connaissent par ouï-dire). Elle sert de modificateur aux tirages mettant en jeu des interactions avec autrui, à l'exception des personnages de la Troupe. Les interactions entre joueurs ne devraient jamais donner lieu au moindre tirage, mais être déterminées par le *role-playing*.

Si vous possédez une Réputation au début du jeu, par le truchement d'une Vertu ou d'un Vice, vous pouvez en choisir la nature. Une Réputation gagnée au cours du jeu sera déterminée par le Conteur en fonction des événements. Voici quelques Réputations possibles : Fiable, Indépendant, Honorable, Glorieux, Compatissant, Lâche, Anxieux, Voyageur, Renommé, Héroïque, Juste, Bienheureux, Chevaleresque, Rusé, Malhonnête, etc. Le chapitre *Traits* vous fournira bien d'autres exemples. Les Servants ont souvent une Réputation initiale de Gloire, et les Mages de Renom, ce qui représente leur célébrité au sein de l'Ordre d'Hermès et parfois au-delà. Les Compagnons peuvent choisir n'importe quelle Réputation initiale.

Il est à noter que les Réputations possèdent des Spécialités (voir ci-dessous), qui fonctionnent de la même manière que les autres Spécialités, spécifiant le domaine précis grâce auquel votre personnage est célèbre. Pour Glorieux, la Spécialité pourrait être *tueur de chevaliers* ou *sans peur.* Pour le Renom d'un Mage, *alchimie* ou *chercheur.* Le choix de la Spécialité est laissé à votre discrétion, en fonction de l'identité de votre personnage.

Traits de Caractere

Les Traits de Caractère permettent de définir plus précisément l'identité du personnage. Ils en représentent les inclinations et les goûts. Vous pouvez en choisir autant que vous le désirez, en leur assignant à chacun une valeur comprise entre -3 et +3 (des scores de -5/+5 sont possibles en conjonction avec certains Vices et Vertus). Vous trouverez une liste de Traits de Caractère possibles dans le chapitre *Traits* (page 106). Vous pouvez bien entendu en imaginer d'autres.

Liste des Arts magiques

Il est à noter que les descriptions ci-dessous sont élémentaires. D'autres, plus complètes, figurent dans le chapitre *Magie,* page 165.

Techniques

Les Techniques sont les moyens d'affecter le monde par la magie.

Creo : La capacité de créer quelque chose par l'esprit. Si ce qui a été créé n'existe pas à l'état naturel dans le monde comme, par exemple, de l'huile ininflammable, son existence ne peut être rendue permanente.

Intellego : La capacité de percevoir la nature du monde, permettant d'avoir conscience de faits et de présences ignorés du commun des mortels.

Muto : La capacité d'altérer la forme et la composition de quelque chose.

Perdo : La capacité d'abîmer ou de détruire à volonté.

Rego : La capacité de manipuler et de contrôler le monde qui vous entoure, le forçant à accomplir votre volonté.

Formes

Les Formes sont les éléments du monde qu'il vous est possible d'affecter par la magie.

Animal : Le règne animal. Les sorts affectant les animaux peuvent influencer leur corps ou leur esprit.

Aquam : L'eau. Ce domaine s'étend de la simple humidité aux océans, en passant par les mares et les fleuves, sans oublier la glace.

Auram : L'air. Il vous est non seulement possible d'en influencer les courants mais également de le purifier ou de le rendre insalubre.

Corporem : Le corps humain. Les sorts qui l'affectent ne peuvent manipuler l'esprit.

Herbam : Les plantes. Étant donné qu'il en pousse presque partout, ceux qui les contrôlent disposent d'une puissance non négligeable.

Ignem : Le feu lui-même. Voici l'une des Formes les plus dangereuses et les plus destructrices, bien qu'elle puisse également être utilisée pour restaurer ou préserver. Lié au feu, Ignem l'est aussi à la chaleur et au froid.

Imagonem : Le domaine de la perception et de l'imagination. Contrôler l'imagination des gens peut littéralement modifier la réalité qu'ils perçoivent.

Mentem : L'esprit humain. Qui peut le maîtriser possède la puissance car il n'existe aucune armure susceptible de le protéger.

Terram : La terre, au sens large, y compris le verre, les pierres précieuses et le métal.

Virtum : La puissance de la magie elle-même. Les experts en Virtum sont équipés pour faire face aux démons et aux manifestations magiques.

Les Maisons d'Hermès

Ce qui suit est une brève description des treize Maisons magiques de l'Ordre d'Hermès. Elle ne figure ici que pour vous aider à mieux définir votre personnage. Le chapitre *L'Europe Mythique* les détaille plus avant.

Maison Bonisagus : Portant le nom de l'auteur de la théorie Hermétique, cette Maison est à la base de toute la magie connue, si bien que ses membres reçoivent un respect considérable. Les Mages de Bonisagus perpétuent en général les traditions théoriques de l'Ordre, alors que les autres en perpétuent les traditions politiques.

Maison Tytalus : Dans leur éternelle recherche des conflits, les dirigeants de la Maison Tytalus sont allés trop loin et, au Xème siècle, ont été corrompus par des démons. Convaincus de satanisme, ils ont été exécutés. Depuis cette époque, leur Maison est en disgrâce et nul ne fait confiance à ses membres.

Maison Jerbiton : Cette Maison s'intéresse au monde extérieur et fait sienne la tâche de garder l'Ordre en bons termes avec l'Église et la noblesse. Les Mages de Jerbiton craignent que certains membres de l'Ordre ne se soient trop éloignés du monde, perdant ainsi leur humanité.

Maison Criamon : Cette Maison extrêmement repliée sur elle-même est connue pour sa philosophie obscure, son dédain de la puissance et l'habitude qu'ont ses membres de se dessiner des symboles mystiques sur le corps et le visage.

Maison Bjornær : Cette Maison n'est qu'assez peu respectée au sein de l'Ordre car son fondateur provenait d'une tradition magique germanique et non romaine. La fascination qu'éprouvent les Mages de Bjornær pour les animaux et le côté animal de la nature humaine fait que les autres magiciens se méfient d'eux.

Maison Verditius : Ses membres sont spécialisés dans la fabrication des objets magiques et ont obtenu leur puissance en se rendant utiles aux autres Mages. Bien qu'ils disposent de pouvoirs magiques importants, ils aiment à prétendre le contraire.

Maison Flambeau : Ces Mages agressifs et féroces causent souvent des troubles au sein de l'Ordre et sont connus pour attiser la colère des vulgaires — qu'ils méprisent. Les Mages de Flambeau se spécialisent dans les sorts flamboyants et destructeurs.

Maison Merinita : Cette Maison s'intéresse essentiellement au monde de la féerie, et ses membres sont souvent tout aussi étranges que leur obsession. Ils n'entretiennent que peu de relations avec les autres thaumaturges, sinon pour les empêcher de nuire aux êtres féeriques.

Maison Quæsitor : Cette petite Maison mène les enquêtes criminelles au sein de l'Ordre et juge ceux qui violent le Code d'Hermès. S'ils invitent parfois d'autres Mages à devenir Quæsitori (juges), ceux-ci demeurent membres de leur propre Maison.

Maison Ex Miscellanea : Quoique fondée à l'origine comme une organisation rivale par un renégat d'Hermès, elle a fini par être acceptée au sein de l'Ordre. Cette Maison accepte des Mages de toutes sortes, beaucoup n'ayant d'Hermétiques que le nom, certains pratiquant des formes de magie proches de la magie parallèle.

Maison Tremere : Les membres de cette Maison se sont toujours montrés raisonnables, faisant preuve de force et de courage en cas de besoin et s'abstenant d'agir lorsque la paix de l'Ordre l'exigeait. Ils accordent une grande importance au bon sens, à la réflexion et à la stratégie.

Maison Mercere : Lorsque le fondateur de cette Maison a perdu ses pouvoirs magiques, il a endossé un rôle fort utile à l'Ordre : messager. Ses fidèles sont devenus les Toques Rouges, qui sont en général considérées comme des Mages à part entière.

Maison Diedne : Cette Maison magique de tradition druidique a été démantelée au XIème siècle par les forces conjointes des Maisons Flambeau et Tremere (avec l'approbation des Quæsitori). Il est impossible de jouer un Mage y appartenant, quoique certains disent qu'il en existe encore, dissimulés de par le monde.

Il est à noter que si vous choisissez une Passion parmi vos Vertus ou vos Vices, vos Traits de Caractère seront totalement ignorés lorsque votre Passion sera active. Ces concepts sont pleinement développés dans le chapitre *Traits,* au sein des paragraphes *Passions* (page 66) et *Traits de Caractère* (page 106).

SPÉCIALITÉS

Une fois que vous avez acquis Caractéristiques, Compétences, Réputations et Passions (qui sont des Vices/Vertus), ainsi que Traits de Caractère, vous pouvez choisir des Spécialités. Celles-ci s'appliquent aux Caractéristiques, aux Compétences et aux Passions — ainsi qu'aux Réputations, s'il y a lieu. Il s'agit de domaines dans lesquels vous êtes particulièrement doué (Caractéristiques et Compétences), par lesquels vous êtes particulièrement obsédé (Passions) ou grâce auxquels vous êtes particulièrement connu (Réputations). Les Spécialités doivent être déterminées en fonction de la personnalité et de la nature de votre personnage. Dans le cas des Caractéristiques, on ne peut choisir des Spécialités que si on possède des scores négatifs ou positifs, pas des scores nuls.

Elles se présentent sous la forme d'un mot ou d'une phrase qui vous aide à visualiser votre personnage, à

rendre les chiffres tangibles. En termes de jeu, une Spécialité donne généralement un bonus de +1 aux tirages qui la mettent en jeu. Si votre Spécialité en Force est *poigne de fer,* par exemple, vous gagnerez un bonus de +1 sur vos tirages lorsque vous tenterez de tenir fermement quelque chose. Dans le cas des Caractéristiques négatives, le principe est le même, mais c'est une pénalité de -1 qui s'applique lorsque la Spécialité est mise en jeu.

Voir les paragraphes concernant les Caractéristiques, Compétences, Vertus et Vices (Passions) et Réputations, dans le chapitre *Traits,* pour trouver des listes de Spécialités.

ÉQUIPEMENT

Vous devez décider de vos possessions, particulièrement de celles que vous transportez sur vous au cours de l'histoire. Les pièces d'équipement les plus importantes sont l'armure et les armes, mais ce ne sont pas les seules. L'Alliance fournit souvent les provisions et les choses les plus usuelles, mais il vous faut garder la trace de vos objets personnels, tels qu'habits de qualité et matériel d'écriture.

L'équipement des **Servants** dépend des ressources de l'Alliance. Lorsque la Troupe crée cette dernière, elle décide de la manière dont les Servants sont équipés. Vous devez respecter ces limites en créant vos personnages. A part si la Troupe a créé une Alliance exceptionnelle dont les guerriers sont particulièrement bien ou mal armés, les Servants sont limités aux armes de catégorie standard.

L'équipement des **Compagnons** dépend de leurs origines. Si vous n'avez ni Vertu ni Vice spécifiant le contraire, vous ne pouvez choisir que des armes et armures bon marché ou standard. Si vous dépendez de l'Alliance, votre équipement est similaire à celui des Servants.

Les **Mages** doivent tenir compte de plusieurs choses lorsqu'ils s'équipent. S'ils se vêtent ouvertement en magiciens, avec des symboles mystiques sur le manteau, les gens les reconnaissent et leur témoignent généralement le respect qui leur est dû. Mais il leur devient difficile de voyager sans se faire remarquer. S'ils portent de beaux atours, à la manière d'individus riches, on leur accorde également du respect mais on risque aussi de les attaquer pour les détrousser. En habits de roturiers, ils ne doivent s'attendre à aucun traitement de faveur. Et s'ils endossent une armure, les ennemis risquent de les prendre pour des guerriers — ce qui peut s'avérer dangereux. De plus, une armure est lourde et encombrante. Or, pour un Mage, la fatigue est chose importante.

ENCOMBREMENT

L'Encombrement mesure la charge que vous portez. C'est un score utilisé comme pénalité dans les situations requérant des mouvements aisés et rapides — notamment le lancer des sorts et la quasi-totalité des tirages de Vivacité.

Faites le total des poids de vos armes et de votre armure (listés dans le chapitre *Combat)* pour déterminer votre facteur de Charge. Si vous transportez d'autres objets lourds, le Conteur peut fort bien en estimer la charge et l'ajouter à ce total. Si vous possédez une Force de 0 ou moins, le score d'Encombrement est égal au facteur de Charge. En cas de score de Force positif, soustrayez-le au facteur de Charge pour obtenir l'Encombrement (avec un minimum de 0). Toutes les fractions sont arrondies à l'entier inférieur.

SEPTIEME ETAPE : ULTIME CARACTERISATION

APPARENCE

L'apparence de votre personnage détermine une bonne partie de ses relations avec les autres gens. Il vous appartient d'utiliser les traits qui s'y prêtent — comme les origines, les Caractéristiques



(particulièrement la Présence), les Vertus et Vices et les Traits de Caractère — pour la mettre au point. Une grande Intelligence peut, par exemple, se manifester par un regard clair et perçant. Une haute naissance peut signifier de riches vêtements, une disposition chaleureuse un sourire quasi permanent. On rend ainsi les traits du personnages plus tangibles et plus intéressants. Il est plus élégant de dire «J'ai toujours l'air dédaigneux» que «Vous voyez que je suis extrêmement méprisant.»

TAILLE

A moins que vous ne possédiez une Vertu ou un Vice particulier, votre Taille est de 0, ce qui représente la moyenne pour un humain adulte. Voir le chapitre *Traits,* page 109, pour plus de détails sur les effets de la Taille sur les scores de votre personnage.

SIGNES PARTICULIERS

Vous pouvez aussi assigner à votre personnage des signes particuliers qui lui ajouteront charme et profondeur. Il vous suffit de rédiger un ou deux petits paragraphes les décrivant. Des signes particuliers typiques. Par exemple le sens de l'humour noir, l'amour des animaux ou l'habitude de marmonner «Oui, oui.» en réponse à n'importe quelle question.

HISTOIRE PERSONNELLE

Lorsque vous la créez, déterminez les liens familiaux de votre personnage, son lieu de naissance et les amis ou ennemis qu'il a pu se faire. Décidez essentiellement des raisons pour lesquelles vous êtes entré en relations avec l'Alliance et celles qui font que vous conservez ces liens.

Si vous n'êtes pas très familier avec l'Europe Mythique, que cela ne vous arrête pas. Vous pouvez travailler avec quelqu'un qui connaît mieux que vous le décor ou bien prendre sous votre responsabilité la conception d'une portion du monde et y situer l'origine de votre personnage. Cette dernière option vous laisse une certaine liberté pour déterminer votre histoire. Quoi qu'il en soit, ne vous inquiétez pas : il s'agit d'un jeu et non d'un cours magistral. Faites ce qui vous semble bon et amusez-vous.

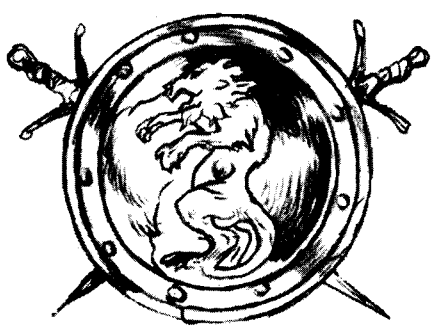
Et l'avenir ?

Une fois la création de votre personnage achevée, il est prêt à participer à la Saga, et vous, vous êtes probablement prêt à jouer son rôle. Le processus de création sert en partie à faire naître un lien affectif entre vous et lui, ce qui vous permettra de le jouer de manière réaliste et créative. Faites appel à vos talents d'empathie : s'il est très différent de vous, le *roleplaying* risque ne pas être aisé.

Le processus de création s'achève au commencement de la Saga. Toutefois, le personnage ne cesse jamais de se modifier, de se développer ni d'évoluer. A mesure que la Saga progresse, inventez-vous de nouveaux Traits de Caractère, signes particuliers et événements passés. De plus, utilisez vos points d'Expérience (voir le chapitre *La Saga)* pour améliorer vos Compétences et votre Confiance. Surtout, n'hésitez pas à faire évoluer la personnalité du personnage en fonction des événements. Faites-vous une idée de la manière dont elle pourrait changer et guidez-la dans cette direction. Laissez toutefois le personnage déterminer son propre destin. Ne le «forcez» pas à suivre vos conceptions initiales.

Les romanciers parlent souvent de personnages acquérant une vie propre, refusant de se laisser manipuler par l'écrivain. C'est le genre d'individu qui surgit hors de la page écrite en disant «Fichez-moi la paix ; je suis une personne réelle» et qui n'en fait ensuite qu'à sa tête, ignorant les intentions originales de l'auteur. Il y a beaucoup à apprendre de cette expérience lorsque l'on pratique un jeu de rôle, car c'est ainsi que naissent les meilleurs personnages.

Si un jour, le vôtre vous ennuie, ce sera probablement parce que vous ne l'avez pas assez développé ou fait évoluer. Idéalement, il devrait vous apparaître de plus en plus réel à mesure que la Saga progresse, tout comme les personnages d'un roman deviennent de plus en plus crédibles au fil de l'action. Ne vous imaginez donc pas que le travail de création s'achève à la fin du processus que nous venons de décrire : il doit se poursuivre tout au long de la Saga.



Exempli Gratia

La création d'un personnage

Ken entame une Saga d'**Ars Magica** avec un groupe d'amis. Il doit créer un personnage de Mage. Les étapes qu'il franchit devraient vous aider à mieux comprendre le processus de création d'un personnage.

• **PREMIERE ETAPE :** Il faut tout d'abord imaginer un concept. Ken décide de jouer une femme spécialisée dans les sorts Terram. Il la désire solide comme le roc et pense qu'elle doit instinctivement comprendre la nature de la terre. Elle a aussi la conscience de l'avenir et veut s'y forger une place.

Après avoir défini ce concept, Ken appelle son personnage Salistra, *filia* de Mostrensa, et décide qu'elle appartient à la Maison Tremere. Salistra a 23 ans et vient d'achever son apprentissage. La Saga commençant en 1197, voilà qui la fait naître en 1174. Compte tenu de sa jeunesse, elle n'a pas à faire de tirage de Vieillissement.

• **DEUXIEME ETAPE :** Ken décide d'acheter ses Caractéristiques plutôt que de les tirer. Il dispose de sept points positifs mais sait dès le départ qu'il en aura deux de plus, acquis grâce à des Vices qu'il choisira ultérieurement (c'est-à-dire qu'il sacrifiera deux points de Vertus à l'amélioration de ses Caractéristiques). Il se refuse en revanche à échanger des points négatifs de Caractéristiques contre des Vices. Puisqu'il se sert des sept points positifs (le maximum), il doit aussi utiliser les sept points négatifs correspondants, ce qui, en comptant les deux points supplémentaires, lui fait un total de neuf points positifs et sept négatifs — dépensés de la manière suivante (Spécialités inclues) :

Intelligence (tête froide)	+2
Perception (visionnaire)	+2
Présence (effacée)	-2
Communication (inexpressive)	-1
Force (voûtée)	-2 +1 = -1
Énergie (résistante)	+1
Dextérité (sûreté de main)	+2
Vivacité (réflexes lents)	-2 +1= -1

• **TROISIEME ETAPE :** Voici venu le moment de choisir Vertus et Vices. C'est ainsi que Ken commence à développer l'étrange lien qu'entretient son personnage avec la Terre. Les Vertus et Vices doivent également rendre compte de la Maison — Tremere — à laquelle appartient Salistra.

Les Mages disposent de dix points de Vices qui entraînent dix points de Vertus. La règle suggère qu'ils en dépensent la moitié en Vices et Vertus Hermétiques, mais Ken désire une plus grande variété de traits que n'en autorise cette option. De plus, deux points de Vertus ayant été dépensés pour améliorer les Caractéristiques, il n'en dispose plus que de huit.

Vices choisis :

Pas de Sceau -1 : Salistra étant de la Maison Tremere, son Sceau (le symbole de son appartenance à l'Ordre d'Hermès) est détenu par son maître. Elle ne peut voter dans les Tribunaux.

Sensible à l'irrespect -1 : Salistra est habituée à recevoir le respect qui lui est dû et s'offense de la moindre impertinence.

Défaitiste -3 : Elle a eu une vision de sa mort, vision dans laquelle elle était enterrée vivante ou, d'une manière ou d'une autre, mêlée à la terre. Il n'est nullement étonnant que cela l'ait rendu fataliste.

Circonstances nuisibles (rares, effet majeur) -2 : Tirages de Magie divisés par 2 lorsque Salistra ne repose pas sur de la terre ou de la pierre.

Déficience magique majeure (rare) -3 : Tous les totaux magiques mettant en jeu Auram sont divisés par 2.

Vertus choisies :

Chic pour le *Certamen* +2 : +4 aux tirages de *Certamen*.

Confiance en soi +2 : Deux points supplémentaires de Confiance.

Capacité mystique latente +2 : Bien qu'elle n'en ait pas conscience, Salistra peut communiquer avec la terre et celle-ci lui a déjà parlé, lui envoyant d'étranges visions.

Talent exceptionnel +2 : Visions, dérivées de la *Capacité Mystique Latente*.

Les deux derniers points ont été dépensés pour améliorer des Caractéristiques.

• **QUATRIEME ETAPE :** A présent qu'il a choisi Vertus et Vices, Ken sait quelles Compétences ils lui permettent de prendre. Il peut également en sélectionner qui mettent en lumière les capacités magiques de Salistra ou son lien avec la terre.

En tant que Mage, ce personnage dispose d'un nombre de points d'expérience égal à son âge, soit

23. Les Compétences suivantes et leurs scores sont donnés gratuitement à tout magicien. On y a ajouté les spécialités :

Langue Maternelle (Provençal)	4
Latin	5
Lecture/Écriture (Latin)	3
Théorie de la Magie (l'enchantement des objets)	5
Connaissance de l'Ordre d'Hermès (lois concernant les vulgaires)	2
Histoire de l'Ordre d'Hermès (les Maisons)	2
Parma Magica (Rego)	2

Les Compétences suivantes sont achetées :

Certamen (Terram) 2 — 3 points d'Expérience
Visions (avenir) 2 — 3 points d'Expérience
Finesse (précision) 2 — 3 points d'Expérience
Pénétration (Rego) 3 — 6 points d'Expérience
Connaissance de l'Église (position par rapport à l'Ordre d'Hermès) 1 —1 point d'Expérience
Concentration (longues périodes) 2 — 3 points d'Expérience
Méditation (pour se calmer) 1 — 1 point d'Expérience
Pistage (terre nue) 2 — 3 points d'Expérience

• **CINQUIEME ETAPE :** En tant que Mage, Salistra doit avoir des scores dans les quinze Arts et connaître les sorts formels qui représentent son répertoire magique. Pour acheter ses scores, elle dispose de 150 points d'Expérience, qu'elle répartit de la manière suivante.

Art	Score	Coût
Creo	2	3
Intellego	6	21
Muto	4	10
Perdo	3	6
Rego	7	28
Animal	2	3
Aquam	0	0
Auram	0	0
Corporem	2	3
Herbam	3	6
Ignem	4	10
Imagonem	0	0
Mentem	0	0
Terram	9	45
Virtum	5	15

Salistra dispose également de 150 points à dépenser en Niveaux de sorts. Le Niveau des sorts qu'elle choisit ne peut être supérieur de plus de 10 points à son total Technique + Forme + Intelligence approprié. Elle sélectionne donc les sorts suivants, se concentrant sur ceux de haut Niveau, car elle espère pouvoir dupliquer les effets des plus faibles grâce à la Magie spontanée.

Protection contre les Êtres Féeriques des Montagnes (ReTe Gén., appris au Niveau 15)
Terre Fracturée (ReTe 25)
Détection du Terrain Hasardeux (InTe 15)
Mains de la Terre (MuTe 15)
Cercle de Protection contre les Démons (ReVi Gén., appris au Niveau 20) — elle craint que ses visions ne soient d'inspiration diabolique.
Apparition de l'Œil Invisible (InVi Gén., appris au Niveau 15)
Frelons de Flammes (Mulg 15)
Éveil du Cadavre (ReCo 20)
Destruction de la Peau et de la Fourrure (PeAn 10) — Salistra ne disposant plus que de 10 points, elle choisit tout de même un sort de bas Niveau.

• **SIXIEME ETAPE :** A présent que Salistra s'est vu attribuer ses traits essentiels, les détails de moindre importance — les dernières touches — doivent lui être ajoutés. Certains d'entre eux auront une grande influence sur sa personnalité et la rendront agréable à jouer.

Les personnages normaux commencent le jeu avec 3 points de Confiance. Salistra ayant la Vertu *Confiance en Soi,* elle obtient un bonus de 2 sur ce score, pour un total de 5.

Étant un personnage débutant et n'ayant ni Vertu ni Vice spécifiant le contraire, elle ne possède pas encore de Réputation. Elle pourra toutefois fort bien s'en créer une au cours de la Saga.

En ce qui concerne les Traits de Caractère, Ken décide qu'elle est dotée d'une forte personnalité et se montre froide envers autrui, absorbée qu'elle est par son propre univers et la crainte de sa mystérieuse destinée. En tant que membre de la Maison Tremere, elle possède aussi des Traits rendant compte de son éducation. Sans Vertu correspondante, aucun de ses scores de Traits de Caractère ne peut se situer hors de la fourchette -3/+3. Ken lui confère les Traits suivants :

Entêtée	+2
Impressionnable	-2
Fataliste	+3
Compréhensive	-1
Brave	+2
Respectueuse	+1

Quant à son équipement, Salistra voyage léger. Elle ne porte qu'une simple robe noire qui ne laisse rien imaginer de ses pouvoirs magiques. N'ayant aucune Aptitude Martiale, elle n'a pas d'arme. Puisqu'elle n'a pas de facteur de Charge significatif, son score d'Encombrement est égal à 0.

• **SEPTIEME ETAPE** : Désormais, Salistra est presque un personnage à part entière. Il ne lui manque que quelques détails mineurs pour lui insuffler la vie. Tout le monde possède des origines et des signes particuliers : elle ne fait pas exception à la règle.

Il s'agit d'une femme au physique ordinaire, bien en chair sans être grosse. Elle a le cou légèrement rentré dans les épaules, le teint pâle, et arbore toujours une expression de désintérêt, même dans les moments les plus exaltants ou les plus dramatiques. Ses yeux gris terne ne font que renforcer cette apparente absence d'émotion, et ses cheveux en désordre indiquent qu'elle n'en prend pas grand soin. Ses membres sont un peu courts pour sa taille (bien qu'elle demeure de Taille 0) et ses doigts légèrement tordus (quoiqu'agiles et fiables).

Salistra se promène toujours pieds nus, même en plein hiver. Bizarrement, cela ne lui vaut jamais ni éraflures ni engelures. Cette particularité lui a valu le surnom de «Pieds Froids» parmi les Servants de son Alliance.

Née dans un village de mineurs, elle a été mise au travail très jeune. Un jour, forcée de pénétrer dans un étroit passage, elle est tombée dans une sorte de transe, si bien qu'on a dû la ramener à l'extérieur, hurlant que quelque chose d'horrible se dissimulait dans la galerie. Les mineurs ont cru avoir creusé trop loin et ont scellé le boyau pour éviter que les démons de l'Enfer ne les attaquent.

Après cet incident, Salistra a cessé de parler. Les gens la craignaient car ils la disaient marquée par le démon. Nul n'a donc été surpris qu'un jour, ses parents la confient à un mystérieux étranger venu au village. Cet homme était Mostrensa, qui avait reconnu le Don de la petite fille et s'apprêtait à lui enseigner son art.

Aujourd'hui encore, Salistra est incapable de se rappeler ce qu'elle a vu dans le tunnel, mais de vagues souvenirs continuent de s'imposer à elle, suggérant qu'elle ne fait qu'une avec la terre et devra ultimement se fondre à elle.

Voilà ! Salistra est complète. Si l'on reprend le concept de départ, on note que certains changements y ont été apportés au cours du processus de création. Rien de plus normal, puisque ce processus sert essentiellement à rendre les personnages vivants et indépendants.



Chapitre Trois

Traits

En règle générale, on appelle trait tout terme flanqué d'un chiffre qui définit votre personnage et lui donne son identité. Ce chapitre détaille tous les traits utilisés dans **Ars Magica** et explique la manière dont ils seront utilisés au cours du jeu.

Il en existe plusieurs catégories, qui figurent ci-dessous dans l'ordre suivant : Caractéristiques, Vertus et Vices, Compétences, Réputation, Confiance, traits de Caractère et Santé. Les Arts magiques et les Sorts sont examinés dans leurs chapitres respectifs.

Caractéristiques

Il existe huit Caractéristiques : Intelligence, Perception, Force, Énergie, Présence, Communication, Dextérité et Vivacité. Elles établissent les capacités physiques et mentales du personnage. Chacune possède un score qui décrit votre niveau d'aptitude en la matière. Ces scores sont utilisés comme modificateurs de tirages, en fonction de la situation. Si vous tentez de déplacer un gros rocher, par exemple, on se servira de votre Force. Un score de 0 correspond à la moyenne humaine. Un score positif indique une capacité supérieure à la moyenne et un score négatif une capacité inférieure à la moyenne.

Les Caractéristiques représentent les capacités innées du personnage et ne peuvent normalement augmenter. Il est en revanche possible d'améliorer les Compétences qui leur sont associées.

Voici une description de chacune d'entre elles, avec des suggestions de Spécialités :

L'INTELLIGENCE représente à la fois la mémoire et la capacité de raisonnement. Elle est importante pour les Compétences qui réclament de la réflexion et primordiale en ce qui concerne les Arts magiques. S'il possède une faible Intelligence, le personnage n'est pas forcément stupide : le bon sens et la sagesse ne dépendent pas de ce score mais du joueur lui-même.

Score Négatif : *sot, oublieux, paresseux, sénile, brouillon, stupide, lent, décadent, immature.*

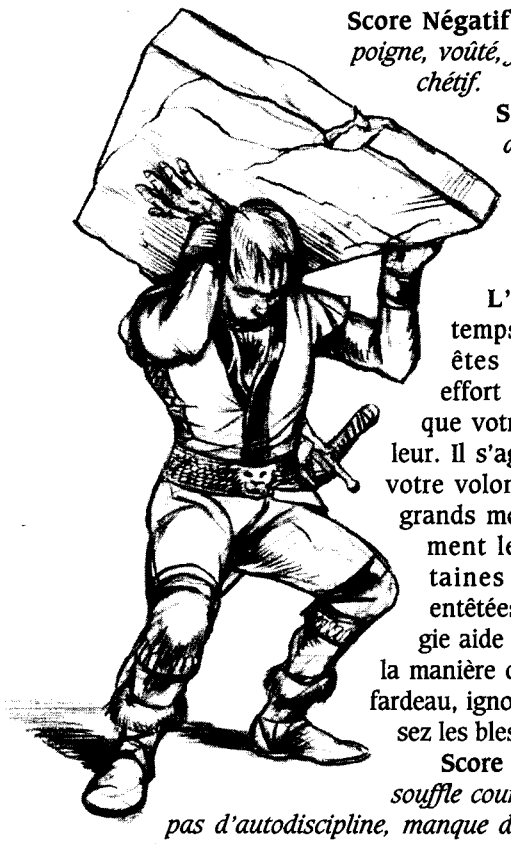
Score Positif : *esprit vif, discernement, créatif, équilibré, rusé, rat de bibliothèque, érudit, avisé, pragmatique.*

LA PERCEPTION représente la manière dont vous remarquez les choses qui se passent autour de vous, ainsi que votre intuition. En général, cette Caractéristique fonctionne de manière instinctive — vous percevez quelque chose, un point c'est tout. Le Conteur pourra également vous faire faire des tirages de Perception en conjonction avec diverses Connaissances (voir *Compétences)* afin de savoir si vous êtes assez intuitif pour connaître ou comprendre un fait ou un concept particulier. La Perception est importante pour des Compétences telles que Vigilance, Pistage et Connaissance des Gens.

Score Négatif : *distrait, peu observateur, préoccupé, inattentif, insouciant.*

Score Positif : *intuitif, attentif, patient, persévérant, œil perçant, perceptif, visionnaire, astucieux, inquiet.*

LA FORCE mesure votre puissance physique. C'est votre capacité à soulever, pousser, tirer et déplacer. Elle est importante lorsque vous maniez une arme ou faites usage de vos muscles contre quelque chose ou quelqu'un. Les gens qui possèdent une grande force sont souvent plus imposants que ceux de force moyenne, en supposant qu'ils se trouvent dans la même catégorie de Taille.



Score Négatif : *bras maigres, faible poigne, voûté, fluet, décrépit, indolent, chétif.*

Score Positif : *large d'épaules, poigne de fer, biceps proéminents, pectoraux massifs, colosse, athlète.*

L'ÉNERGIE définit le temps pendant lequel vous êtes capable d'exercer un effort physique intense ainsi que votre résistance à la douleur. Il s'agit en quelque sorte de votre volonté et l'un de ses plus grands moteurs est tout simplement le désir de vivre. Certaines personnes sont trop entêtées pour mourir. L'Énergie aide également à déterminer la manière dont vous supportez un fardeau, ignorez la fatigue et encaissez les blessures.

Score Négatif : *toux, maladif, souffle court, constitution délicate, pas d'autodiscipline, manque de volonté, faible, tremblant, indolent.*

Score Positif : *jambes solides, forte constitution, volonté de fer, forte personnalité, résistant, entêté, vigoureux, endurant, grande capacité pulmonaire.*

LA PRÉSENCE représente votre apparence, votre allure et votre charisme. La beauté est chose subjective, mais au sein d'une même culture, ses canons sont suffisamment précis pour que ce qui séduit une personne ait de bonnes chances de séduire les autres. Cette caractéristique indique également à quel point vous êtes imposant et intimidant : même si vous n'êtes pas beau, votre allure peut inspirer le respect. La Présence est importante lorsque l'on désire faire bonne impression ou commander un groupe d'individus.

Score Négatif : *acné, cheveux gras, balafre, air timide, yeux fuyants, pas traînant, expression triste, effacé.*

Score Positif : *sexy, yeux lumineux, aguicheur, pas assuré, imposant, intimidant, visage franc, barbe fournie, empli de dignité, captivant, allure noble, regard perçant, jovial.*

LA COMMUNICATION représente votre aptitude à vous exprimer. Elle est importante quand vous tentez de convaincre quelqu'un ou, tout simplement, de communiquer avec lui par la parole ou par signes. La Communication est à la base de la plupart des relations humaines. Un personnage possédant un bon score dans cette Caractéristique est vraisemblablement très à l'aise en compagnie de ses semblables.

Score Négatif : *mauvaise diction, bégaiement, voix cassée, voix gutturale, orateur ennuyeux, mal élevé, inexpressif, accent prononcé, laconique, aucun sens de l'humour, grossier.*

Score Positif : *langue déliée, voix douce, mains expressives, sens de l'humour sophistiqué, orateur captivant, éloquent.*

LA DEXTÉRITÉ représente la capacité à se déplacer avec agilité et à manipuler des objets avec grâce et précision. Elle comprend la coordination œil-main, les fonctions motrices et l'élégance des mouvements. Elle aide à déterminer vos qualités de bretteur ou de lanceur de couteau.

Score Négatif : *mains tremblantes, maladroit, allure empruntée, aucune élégance, gauche, incapable de danser, dégingandé.*

Score Positif : *doigts agiles, félin, démarche souple, gestes assurés, excellent danseur, agile, athlète accompli, gracieux.*

LA VIVACITÉ indique votre vitesse de réaction et vos réflexes. Elle aide à déterminer qui agit le premier lorsque deux personnes tentent de faire quelque chose très vite et joue également sur le résultat des actions : faites-vous les choses bien quand vous les faites vite ? Chaque fois que la Vivacité est utilisée comme modificateur d'un tirage, l'Encombrement sert de pénalité : vous êtes en effet moins rapide lorsque vous vous trouvez lourdement chargé.

Score Négatif : *réflexes lents, apathique, pieds plats, pas nonchalant, manque d'équilibre, obèse, paresseux.*

Score Positif : *bons réflexes, pied assuré, énergique, bondissant, coureur rapide, excellent sprinter, nerveux.*

Vertus et Vices

Les Vertus et les Vices s'achètent durant le processus de création des personnages. Les Vertus sont les attributs exceptionnels d'un individu. Mages, Compagnons et Servants étant eux-mêmes des êtres d'exception, ils en possèdent beaucoup. Les gens normaux, en revanche, n'en ont qu'une, voire pas du tout. Les Vices sont également des attributs exceptionnels, mais ils ont tendance à gêner ou à limiter les personnages. Ils sont utilisés pour contrebalancer les Vertus. Chacun de ces traits se voit attribuer une valeur, positive pour les Vertus, négative pour les Vices, qui indique à quel point il affecte le personnage.

Certains Vices et Vertus ont des valeurs différentes selon qu'ils s'appliquent à des Mages ou à d'autres personnages. Quelques-uns sont même réservés à ces derniers. Par exemple, Vif d'Esprit est une Vertu plus utile aux Mages qu'aux Compagnons, si bien que ceux-ci la paient 3 points alors que les magiciens la paient 5 points. Toutefois, certains Vices et Vertus sont aussi réservés aux thaumaturges.

Ces traits sont souvent essentiels au caractère de votre personnage. Il vous faut donc les choisir avec attention, en vous fondant sur votre concept de base. Ceux qui sont apparemment contradictoires peuvent donner lieu à d'intéressants conflits intérieurs comme, par exemple, une Compulsion (boisson) s'opposant à un Sens du Devoir. Les

Vertus et Vices proprement antinomiques, ainsi que ceux qui définissent un même aspect du personnage, s'excluent mutuellement. Il est impossible d'avoir à la fois la Vue Basse et la Vue Perçante, ou d'être en même temps Mince et Obèse. Vous ne pouvez pas non plus être Colossal et Trapu, puisque ces deux termes s'appliquent à votre corps. Et il vous est impossible d'avoir le Chic pour faire les poches et les Doigts Agiles, les deux recouvrant grossièrement le même type d'activités. Certains Vices sont des versions perverties de Vertus, auquel cas les deux s'excluent encore une fois mutuellement. Le Sens du Devoir, par exemple, est caractéristique des individus qui se croient investis d'un véritable Code d'Honneur alors que ce n'est pas le cas. Il est, cependant, parfois possible de prendre plusieurs Vertus ou Vices pour refléter un même aspect du personnage : on peut ainsi avoir le But Obsessionnel de renverser un baron local et la Haine dudit baron. Si c'est le cas, les deux se combinent et vous poussent bien plus à tuer le baron que ne le ferait un seul.

Voici la liste des Vertus et Vices qu'il vous est possible d'acheter. Ils sont classés dans l'ordre suivant : Vertus et Vices Hermétiques, Passions, Vertus et Vices Physiques, Vertus et Vices Mentaux, Vertus et Vices Surnaturels, Vertus et Vices Sociaux, Vertus et Vices liés aux traits, Vertus et Vices liés au Passé, et Vertus et Vices liés à Équipement.

Vertus et Vices Hermétiques

Il est rare que le Don inné d'un Mage s'accorde totalement avec la théorie structurée de la magie Hermétique. Cela signifie que vous pouvez avoir un certain nombre de signes particuliers en ce domaine, avec des conséquences aussi bien négatives que positives. C'est pourquoi la plupart des Mages ont des Vices et Vertus Hermétiques. Pour simuler ce fait, nous vous conseillons de dépenser au moins la moitié de vos points de Vices et Vertus dans cette catégorie.

Restriction : les Vices et Vertus Hermétiques ne peuvent être choisis que par les Mages.

Vertus Variables

AFFINITÉ MAGIQUE : Vous possédez une Affinité Magique (laquelle est aussi achetée comme une Compétence ordinaire) avec un type de magie spécifique. Vous pouvez ajouter votre score d'Affinité à tous les tirages concernant le lancer des sorts et les Totaux de laboratoire qui mettent en jeu le type en question. Il est possible de gagner des points d'Expérience dans cette Compétence comme dans n'importe quelle autre. Les Affinités sont importantes, car on peut leur assigner des Points d'Expérience, et ainsi augmenter sa puissance magique de manière indirecte.

Exemple : Affinités +1 : magie affectant les démons ; les créatures aquatiques ; les fantômes et zombis ; la mort et le vieillissement ; le vent ; la métamorphose de soi. **Affinités +2** : soins ; forêts et animaux des forêts ; êtres féeriques ; passions ; pierre. **Affinités +3** : n'importe quelle Forme, telle que Terram ou Mentem. **Affinités +4** : n'importe quelle Technique, telle que Creo ou Perdo.

ANIMAL DE CŒUR : Réservé aux Mages de Bjornær. Chacun d'entre eux possède au moins un Animal de Cœur, dont il peut prendre la forme à volonté, sans lancer de sort. Votre maître a sondé votre cœur pour connaître la bête qui s'y dissimulait. L'Animal de Cœur n'est donc pas le fruit d'un choix mais de votre nature. Peu d'apprentis peuvent prendre plus d'une forme, ou celle d'un objet inanimé (auquel cas la Vertu a pour nom Objet de Cœur). Plus le temps passe, plus vous conservez d'aspects de votre nature animale lorsque vous redevenez humain, à la fois par la personnalité et le physique. Vous possédez un Trait de Caractère qui porte le nom de l'animal dans lequel vous vous changez («Ours», par exemple). Un score élevé dans ce trait indique que vous êtes très proche dudit animal et que vous vous identifiez fortement à lui.

ASPECT CACHÉ : Réservé aux Mages de Bjornær. La magie Hermétique ne peut dévoiler votre Animal de Cœur. Des sorts tels que *Vision de la Forme Réelle* ne révéleront que l'aspect sous lequel vous vous trouvez, comme s'il s'agissait de votre forme naturelle. A la discrétion du Conteur, d'autres types de magie, telle que la magie féerique, pourront déceler votre Animal de Cœur.

Coût de la Vertu : +2 si l'animal peut livrer combat (loup, cerf, ours...), +1 dans le cas contraire (raton laveur, perdrix, asticot...).

MAGICIEN MÉTHODIQUE : Ayant mis au point une méthode cohérente pour lancer tous vos sorts, vous êtes très doué pour la magie formelle. Vous obtenez un bonus égal à la moitié du coût de cette vertu pour tous les sorts de magie formelle que vous lancez. Toutefois, si vous modifiez votre ton de voix ou vos gestes standard, ce bonus ne s'applique plus. C'est vous qui décidez du coût de la Vertu, et donc de la valeur du bonus, en fonction du nombre de points que vous désirez dépenser.

MAGIE CYCLIQUE : Votre magie est liée à un certain cycle naturel (celui du soleil, de la lune, des marées, des saisons...), et sa puissance fluctue en conjonction avec un phénomène donné comme, par exemple, les phases de la lune. Le cycle doit être régulier et votre puissance magique totale équilibrée (si vous avez un bonus de +4 sur la magie à l'apogée du cycle, vous avez une pénalité de -4 à son hypogée). Le coût de cette Vertu est égal à la moitié du bonus que vous désirez obtenir à l'apogée du cycle (par exemple 2 points, si vous voulez un bonus de +4).

POUVOIR SUR SA FORME : Ce talent fonctionne comme une *Affinité Magique,* c'est-à-dire qu'il vous faut également l'acheter en tant que Compétence. Ce score sert de bonus pour les sorts qui vous confèrent une autre forme

— si vous vous les faites jeter volontairement. Il vous confère le même bonus aux tirages de Résistance Naturelle contre ces sorts — quand vous ne désirez pas en subir l'effet. Il permet également de savoir si vous réussissez à retrouver l'aspect humain — ou une autre de vos formes naturelles, si vous en possédez plusieurs — après une métamorphose. Lorsqu'on vous a transformé, en vous lançant un sortilège approprié, par exemple, vous faites un Tirage de Tension auquel vous ajoutez votre score de Pouvoir sur sa Forme. Si vous obtenez 9+, vous pouvez retrouver l'une de vos formes naturelles. Coût : +2 si vos autres formes naturelles sont capables de livrer combat, +1 dans le cas contraire.

PRUDENCE EN MAGIE : Vous avez appris à vous montrer très prudent lorsque vous utilisez un type de magie particulier, si bien qu'en cas d'échec critique, vous faites un tirage de Désastre de moins que la normale (avec un minimum de 1). Le coût de cette Vertu est le même que celui d'une Affinité (voir ci-dessus). Il dépend du type de magie avec lequel vous vous montrez prudent. Cette Vertu se combine fort bien avec le Vice Magicien Lent (voir ci-après).

Vertus +1

ART DE PRÉDILECTION : Vous avez un goût particulier pour l'un des Arts. Lorsque vous l'utilisez dans des circonstances physiquement gênantes, vous n'êtes affligé que de la moitié des pénalités normales. Si vous avez, par exemple, besoin de lancer rapidement un sort sans paroles ni gestes, vous recevez une pénalité de -10 au lieu de -20.

BONUS POUR LES FAMILIERS : Vous avez 10 points d'achat supplémentaires lorsque vous déterminez la force des trois cordes de votre Familier.

CIRCONSTANCES PARTICULIÈRES : Vous êtes capable de pratiquer la magie plus efficacement en certaines circonstances, ce qui vous donne alors un bonus de +3 pour lancer des sorts ou résister à leurs effets. Exemple : durant un orage ; sans que vos pieds touchent terre ; au contact de la cible du sort ; etc...

DON DE VELOURS : La capacité de pratiquer la magie se nomme le Don, et elle perturbe généralement personnes et animaux. C'est pourquoi les Mages souffrent d'une pénalité de -3 sur les tirages mettant en jeu des interactions avec humains ou bêtes. En revanche, votre Don à vous est un «Don de Velours». Il ne perturbe personne.

ÉCRIVAIN PROLIFIQUE : Vous écrivez sur la magie avec célérité et enthousiasme. Il vous est possible de traiter de 4 points d'Arts chaque saison au lieu de 3, et d'écrire jusqu'à 2/3 de vos scores en Arts pendant la même période. En une saison, vous pouvez aussi transcrire jusqu'à 80 Niveaux de sorts que vous connaissez ou recopier 240 Niveaux de sorts déjà couchés sur le parchemin. En ce qui concerne les textes de laboratoire, il vous est possible d'en écrire 100 Niveaux de votre cru ou d'en recopier 250 Niveaux, toujours en une saison. Cette Vertu peut se combiner avec le Vice *Incompréhensibilité* (voir ci-après), vous permettant de produire bon nombre de précieux ouvrages. que tout le monde désire lire et que nul ne réussit à comprendre.

ÉTUDIANT DOUÉ : Vous avez un bonus de +5 sur les Totaux de Laboratoire lorsque vous apprenez des sorts.

GÉNIE INVENTIF : Vous obtenez un bonus de +3 sur les tirages d'invention de nouveaux sorts, de fabrication d'objets magiques et de conception de potions de longévité. Si vous les expérimentez vous-même, le bonus est de +6.

LECTEUR DOUÉ : Vous avez le chic pour comprendre ce que veulent dire les gens lorsqu'ils écrivent sur la magie — la capacité de lire entre les lignes. Traitez tous les livres de magie que vous consultez comme s'ils étaient supérieurs de deux Niveaux à ce qu'ils sont.

MAGIE FÉERIQUE : Comme dans le cas des Affinités Magiques, vous possédez un score dans une Compétence Mystique, Magie Féerique, que vous devez acheter avec vos points d'Expérience de départ et que vous pourrez améliorer par la suite. Elle représente votre connaissance de la magie pratiquée par les êtres féeriques. On l'utilise comme bonus dans les tirages de Résistance à la magie féerique et pour vos propres sorts en rapport avec la féerie. Plus votre score dans cette Compétence est élevé, plus vous devenez étrange et ressemblez à un être féerique.

POINTS SUPPLÉMENTAIRES EN ARTS : Vous commencez le jeu avec 10 points d'achat supplémentaires en Arts magiques. Cette Vertu peut être prise en plusieurs exemplaires.

PRESTIGE HERMÉTIQUE : A cause de votre maître célèbre et respecté, les autres Mages vous témoignent du respect, même si vous n'avez rien fait pour le leur inspirer. Certains vous envient et la plupart attendent plus de vous que de vos condisciples. Prenez une réputation de +3, avec une Spécialité touchant au Prestige Hermétique.



QUÆSITOR : Cette Vertu inclut les effets du Prestige Hermétique (sans qu'il vous en coûte de point supplémentaire) et vous donne certains pouvoirs légaux au sein de l'Ordre d'Hermès. Mais il y a aussi des restrictions. Il vous est, par exemple, interdit de voter aux tribunaux et de vous créer des liens affectifs susceptibles de fausser votre jugement.

SORTS MAITRISÉS : Vous disposez de 20 points d'Expérience que vous pouvez utiliser pour Maîtriser des sorts.

SORTS SUPPLÉMENTAIRES : Vous commencez le jeu avec 10 Niveaux de sorts supplémentaires. Cette Vertu peut être prise en plusieurs exemplaires.

SOURCE DE *VIRTUS* PERSONNELLE : Vous disposez d'une source de *virtus* régulière que vous pouvez déclarer vôtre. Elle vous fournit un pion par saison (quatre par an), d'un *virtus* dont vous spécifiez le type lorsque vous créez votre personnage. Certains Mages tirent le *virtus* de leur sang ou de leurs cheveux, d'autres connaissent des sources indépendantes, dans des endroits secrets. Quoi qu'il en soit, cette Vertu pourra un jour vous poser des problèmes, car la source pourra être menacée ou utilisée contre vous (notamment s'il s'agit d'une partie de votre corps et que vous tombez aux mains d'un sorcier ennemi). Vous commencez la Saga sans *virtus* personnel : durant votre apprentissage, c'était votre maître qui le réquisitionnait.

Vertus +2

EFFET SECONDAIRE : Votre magie est affectée d'un effet secondaire qui vous est la plupart du temps utile mais peut parfois se révéler gênant. L'intensité de cet effet augmente avec la puissance de la magie utilisée. Exemples : immédiatement après avoir lancé un sort vous acquérez un charisme impressionnant (+1 en Présence pendant dix minutes) ; un parfum agréable élimine les mauvaises odeurs ; une certaine tranquillité vous envahit (bonus sur les tirages de Concentration). Les effets secondaires se révèlent presque toujours ennuyeux dans certaines circonstances, notamment lorsque l'on fait usage d'une magie très puissante.

ÉTUDES LIBRES : Vous n'êtes guère doué pour profiter des connaissances des autres. Il vous est nettement plus facile de comprendre les choses seul que de les apprendre dans quelqu'ouvrage. Vous obtenez un +2 sur les tirages lorsque vous étudiez à l'aide de *virtus*. Si vous vous penchez sur un livre, en revanche, divisez-en le niveau par deux pour savoir ce que vous pouvez en tirer.

MAGIE DISCRETE : Vos sorts ne réclament pas de gestes, si bien que vous pouvez les lancer sans pénalité en demeurant immobile. Vous n'obtenez aucun bonus si vous bougez, à moins de choisir d'en faire l'objet de la Vertu *Circonstances Particulières*. Vous bénéficiez toutefois du bonus normal si vous vous servez de gestes exagérés.

MAGIE INDÉPENDANTE : Votre magie est intimement liée à votre puissance interne, ce qui diminue votre vulnérabilité aux pouvoirs extérieurs et votre dépendance envers eux. Divisez tous les bonus et pénalités imposés par les auras surnaturelles, qu'elles soient magiques, féeriques, divines, rationnelles ou infernales.

MAGIE MURMURÉE : Vos sorts ne réclament que des composants verbaux discrets, si bien que vous pouvez les prononcer d'une voix faible sans pénalité. Si vous ne parlez pas du tout, votre pénalité n'est que de -5. Vous n'obtenez aucun bonus en incantant d'une voix ferme, à moins que vous ne choisissiez d'en faire l'objet de la Vertu *Circonstances Particulières*. Vous bénéficiez toutefois du bonus normal si vous vous exprimez d'une voix tonitruante.

SORTS RAPIDES : Il vous faut moins de temps qu'aux autres thaumaturges pour employer la magie. Cela ne vous vaut aucun bonus lorsque vous lancez des sorts au rythme normal, mais votre temps d'incantation pour les sorts spontanés à incantation rapide (page 181) bénéficie d'un bonus de +3. Si vous jetez un sort formel en même temps qu'un autre magicien, on suppose que le vôtre part en premier (mais toujours en fin de round, après toutes les autres actions). Si les deux lanceurs possèdent cette Vertu, faites un tirage simple, avec un modificateur de +3, pour savoir lequel agit le premier. Cette Vertu ne permet pas de réduire le temps d'incantation des rituels.

Vertu +3

EXPERT EN FÉERIE : Vous avez observé les rites et les techniques de la magie féerique. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 sur tous les tirages de Connaissance de la Féerie, que vous possédiez ou non cette Compétence. Vous savez également comment vous comporter face aux différents types d'êtres féeriques. Vous connaissez, par exemple, les rituels permettant de communiquer avec les claqueurs, l'aspect et l'utilisation des plantes féeriques, ainsi que le protocole féerique. Vous faites également preuve de *Bon Sens* (comme la Vertu Mentale +1 du même nom) face aux êtres féeriques. Ceux-ci risquent de vous en vouloir si vous enseignez votre savoir à quiconque, hormis un apprenti.

LIEN MAGIE SPONTANÉE-FORCE VITALE : Votre magie spontanée est liée à votre force vitale, ce qui vous permet de l'utiliser plus efficacement que la plupart des Mages, mais non sans en payer le prix. Vous faites appel à ce pouvoir supplémentaire lorsque vous décidez de forcer vos talents en lançant un sort spontané, mais alors que le Niveau de Fatigue normal n'a pas encore été dépensé. Plutôt que de procéder normalement, vous déclarez le Niveau d'effet que vous désirez voir votre sort produire. Une fois tous les facteurs ajoutés au résultat du dé et le total divisé par deux, le Niveau obtenu est comparé au Niveau déclaré. C'est de toute façon ce dernier qui s'applique. S'il est inférieur au Niveau obtenu, vous perdez le Niveau de Fatigue

à Court Terme normal. S'il lui est supérieur, vous ne perdez pas de Niveau de Fatigue à Court Terme, mais un nombre de Niveaux de Fatigue à Long Terme égal à la différence entre votre annonce de départ et votre résultat, divisée par 5, toutes les fractions étant arrondies à l'entier supérieur.

Tous les Niveaux de Fatigue à Long Terme devant encore vous être retirés après que vous êtes tombé dans l'inconscience sont échangés contre des Niveaux de Santé. (Oui, il est parfaitement possible de se tuer en lançant un sort trop puissant). En cas de Désastre unique, le sort part tout de même, mais votre tirage de lancement est considéré comme égal à 0. C'est vous-même qui fournissez toute la puissance du sort, en en payant le prix comme spécifié ci-dessus (un Niveau de Fatigue à Long Terme pour 5 Niveaux de puissance du sort). En cas de Désastres doubles ou plus, l'effet est le même, mais vous subissez en plus ceux des Désastres.

MAGIE PERSISTANTE : Vos sorts durent plus longtemps que la normale (bien que les sorts Instantanés et Permanents le demeurent). Le Conteur fait secrètement un tirage de tension. Le chiffre qu'il obtient sert de multiplicateur à la durée du sort. S'il s'agit d'un 0, le sort a sa durée normale. En cas de Désastre, il n'a aucun effet et le lanceur perd un Niveau de Fatigue à Court Terme. Un sort Intellego Virtum de Niveau 10 vous informe grossièrement de la durée des effets de la magie. Cette Vertu peut parfois se retourner contre vous, notamment lorsque vous désirez qu'un de vos sorts ait une courte durée. Elle augmente aussi celle des sortilèges dont le lancement met en jeu du *Virtus.*

Vertu +4

APTITUDE AVEC LES ÉLÉMENTS : Vous avez le chic pour lancer des sorts mettant en jeu l'un des quatre éléments (Aquam, Auram, Ignem ou Terram). Lorsque vous le faites, vous obtenez un bonus de +4 sur vos tirages.

MAGIE SILENCIEUSE : Vos sorts ne requièrent pas de composants verbaux, si bien que vous pouvez les lancer en restant muet sans subir de pénalité. Vous n'obtenez pas de bonus si vous parlez, hormis d'une voix tonitruante, à moins que vous ne choisissiez d'en faire l'objet de la Vertu *Circonstances Particulières.*

MAGIE SPONTANÉE RENFORCÉE : Vous contrôlez mieux la magie spontanée que la plupart des Mages, ce qui vous permet d'emmagasiner de la puissance pendant plusieurs rounds. Les règles standard veulent qu'au bout du premier round, vous perdiez un Niveau de Fatigue à Court Terme et fassiez un tirage dont le résultat sera divisé par 2 pour déterminer la puissance du sort. Si vous choisissez d'attendre un ou deux rounds de plus, vous perdez un ou deux Niveaux de Fatigue supplémentaires, mais le résultat de votre tirage sera divisé par 1,5 (1 round) ou pas du tout (2 rounds). Il n'est pas Hermétiquement possible d'emmagasiner de la puissance pendant plus de trois rounds avant de laisser partir un sort.

La pénalité due à la Fatigue qui s'applique à votre tirage est déterminée par le Niveau de Fatigue que vous avez atteint au moment où le sort part.

MAGIE VAMPIRIQUE : Il vous est possible d'utiliser la force vitale humaine pour alimenter votre magie. Chaque Niveau de Santé que vous arrachez à un être consentant peut être dépensé à la place d'un des Niveaux de Fatigue (à Long ou Court Terme) que vous devriez normalement perdre. Il vous est également possible d'utiliser à cet effet vos propres Niveaux de Santé. La personne qui vous assiste doit réussir un tirage d'Énergie de 6+ pour résister à votre tentative, si bien que, même si elle est consentante, son corps risque de déjouer vos efforts. En fonction du sort lancé, la Résistance Magique peut aussi défendre contre l'absorption de Niveaux de Santé.

Vertus +5

ÉLÉMENTALISTE : En tant qu'élémentaliste, vous disposez d'une Affinité Magique naturelle (tout comme la Vertu Hermétique +1) avec les quatre éléments (Aquam, Auram, Ignem et Terram). Dans ce cas, votre Compétence en Éléments a une valeur initiale de 6. En raison du grand travail que vous fournissez dans ce domaine, vos liens avec la magie Hermétique sont assez faibles. Tous vos tirages mettant en jeu Virtum sont en conséquence divisés par 2. Il vous est de plus impossible de procéder à des rituels (y compris ceux qui mettent en jeu les éléments).

LECTEUR BOULIMIQUE : Vous lisez à toute heure du jour et de la nuit. A la fin de chaque année, vous avez autant appris que si vous aviez disposé d'une saison supplémentaire. Toutefois, vous devez consacrer ce temps à l'étude d'un Art différent de ceux auxquels vous vous intéressez durant les heures «normales».

MAGIE SANS DÉFAUT : Vous comprenez les sorts formels à la perfection. Chaque fois que vous en apprenez ou en inventez un, il est automatiquement considéré comme Maîtrisé, sans que vous ayez à dépenser la moindre Expérience pour ce faire. Il va sans dire que tous vos sorts de départ sont également Maîtrisés.

Vices Variables

FAIBLE EN MAGIE FORMELLE : Vous n'êtes tout bonnement pas très doué pour la magie formelle. Soustrayez le coût de ce Vice de tous les tirages que vous effectuez en ce domaine (ex. : un Vice - 2 provoque une pénalité de -2).

Vices -1

ABSENCE DE MAÎTRISE : Vous ne disposez pas de la concentration, de la volonté ou du talent requis pour Maîtriser les sorts.

CIRCONSTANCES NUISIBLES (RARES, EFFET MINEUR) : Vos tirages de magie s'effectuent à -5 en certaines circonstances rares comme, par exemple, lorsque vous vous trouvez dans une grande ville ou dans des souterrains.

CONDITION NÉCESSAIRE : Il vous est nécessaire d'accomplir une certaine chose (heureusement assez facile à réaliser) pour que votre magie fonctionne : chanter, pivoter une fois sur vous-même, etc.

DÉFICIENCE MAGIQUE MINEURE (RARE) : Vous avez peine à utiliser l'un des Arts. Votre score en cette matière est considéré comme inférieur de moitié à sa valeur réelle (fractions arrondies à l'entier inférieur) lorsque vous usez de cet Art — mais non lorsque vous l'étudiez. Si vous avez un score de 9, par exemple, vous le traitez comme s'il était de 4 dans la pratique, mais un livre de Niveau 6 ne peut toujours rien vous apprendre. Ne choisissez pas Corporem, Virtum, ni une technique pour ce Vice.

DETTE DE *VIRTUS* : Vous avez une dette personnelle, sans rapport avec celles de votre Alliance. Il vous faut verser à quelqu'un quatre pions de *virtus* par an. Manquer à cette obligation risquerait d'avoir de graves conséquences, telles qu'une punition Hermétique.

DON TAPAGEUR : Votre Don est aisément reconnaissable. Vous souffrez d'une pénalité de -6 sur les tirages sociaux mettant en jeu les vulgaires et sur ceux concernant les animaux — que votre présence met mal à l'aise, effraie, voire énerve. Même s'ils ne comprennent pas immédiatement que vous êtes un Mage (vous avez dû mener une existence solitaire avant votre apprentissage), les gens sentent que vous avez quelque chose d'étrange.

ÉCRIVAIN IMPRODUCTIF : Lorsque vous écrivez sur la magie, vous le faites lentement et sans élégance. Il ne vous est possible de confier au parchemin qu'un point d'Art par saison (avec un score maximum égal à 1/3 de votre niveau), de transcrire que 15 Niveaux de sorts ou d'en recopier que 40. De plus, vous ne pouvez mettre vos propres textes de laboratoire sous forme lisible qu'à la vitesse de 40 Niveaux par saison — 100 Niveaux pour les textes déjà écrits clairement par d'autres. Il vous est également impossible d'utiliser les runes de Verditius (voir *Maison Verditius,* dans le chapitre *L'Europe Mythique,* page 306 et le supplément d'**Ars Magica, *L'Ordre d'Hermès***) et autres écrits magiques.

EFFET SECONDAIRE GÊNANT : Votre magie s'accompagne d'un effet secondaire ennuyeux, toujours du même type, dont la puissance varie avec celle du sort lancé. Il peut s'agir de bruits, d'odeurs, d'effets lumineux ou de coups de vent ; vous pouvez aussi devenir assez susceptible ou prompt à la colère juste après avoir jeté un sort. Ce Vice doit poser des problèmes de temps à autre mais demeurer assez inoffensif.

FAIBLE *PARMA* : Votre *Parma Magica* est défectueuse et ne vous fournit que la moitié de la protection normale contre une Technique quelconque — à moins que celle-ci n'intervienne dans le sort qu'en tant que Complément. Il vous est possible de prendre ce Vice plusieurs fois, avec des Techniques différentes.

LIEN MAGIE-FORCE VITALE : Votre magie est fermement liée à votre force vitale et expirera totalement à votre mort. Cela signifie que les effets permanents de tous les sorts que vous aurez jetés, y compris les rituels, disparaîtront lorsque vous mourrez. De même, les objets que vous aurez enchantés perdront leurs propriété magiques.

MAGICIEN PARALLÈLE : Vous possédez une mauvaise réputation, de Niveau 2, avec une Spécialité de Magicien Parallèle, bien que vous apparteniez à l'Ordre d'Hermès. Les autres Mages se méfient de vous et, ce qui est pire, ne vous accordent aucun respect.

MAGIE DE VERDITIUS : Il vous est nécessaire de posséder un petit objet appelé Focus (voir page 184; dans le chapitre *Magie)* pour lancer chacun des sorts formels que vous connaissez. Alors que les autres Mages obtiennent un bonus lorsqu'ils utilisent les Foci, ce n'est pas votre cas. En revanche, vous êtes particulièrement doué pour fabriquer des objets magiques. Prenez une nouvelle Aptitude Mystique, *Magie de Verditius* (achetez-la comme toutes les autres Compétences) et ajoutez-en le score à votre Total de Laboratoire quand il s'applique à des objets magiques, y compris les potions de longévité. Il vous est possible de choisir une Spécialité en cette matière (potions, une Technique, une Forme...). Les Mages de Verditius n'ont aucun problème pour pratiquer leurs Aptitudes Mystiques, la *Parma Magica* et le *Certamen.*

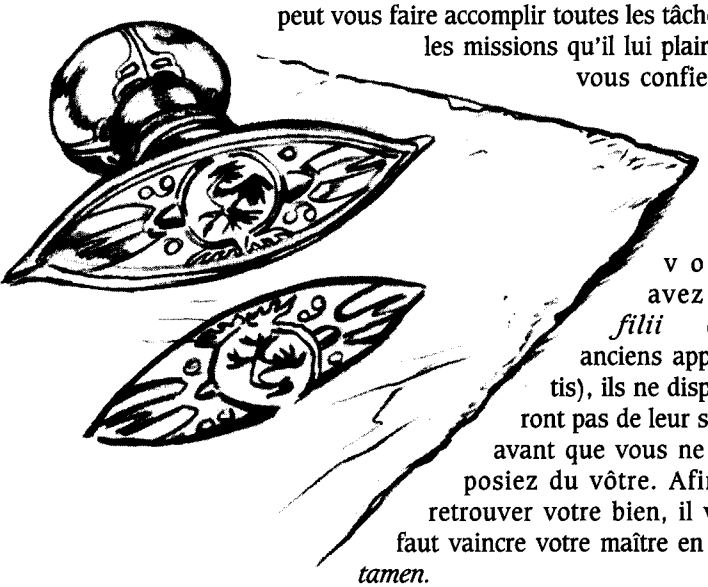
MAÎTRE ENNEMI : Votre maître ne croit pas encore que vous ayez relevé avec succès le Gant de l'Apprenti (l'épreuve permettant de devenir Mage). En conséquence, il vous harcèle périodiquement par des manœuvres politiques et des attaques indirectes.



MAÎTRE NÉGLIGENT : Votre maître vous a entraîné avec moins de sérieux que la normale. Vous ne disposez donc que de 130 points pour acquérir des Arts et du même nombre pour acheter des sorts.

MAÎTRE TRISTEMENT CÉLÈBRE : Votre maître est détesté ou méprisé par la plupart des Mages, lesquels s'attendent à ce que vous lui ressembliez. Même si vous n'avez rien fait pour mériter cela, ils vous traitent comme si vous n'étiez pas l'un d'entre eux. Votre maître était peut-être un sataniste, voire un imbécile. Quoi qu'il en soit, vous possédez une mauvaise réputation du type approprié, de niveau 2, avec la Spécialité «parmi les Mages».

PAS DE SCEAU : Votre sceau (le symbole de votre appartenance à l'Ordre d'Hermès) est aux mains de votre *parens,* votre ancien maître. Il vous est interdit de voter dans les tribunaux et le Mage qui détient votre sceau peut vous faire accomplir toutes les tâches et les missions qu'il lui plaira de vous confier. Si vous avez des *filii* (des anciens apprentis), ils ne disposeront pas de leur sceau avant que vous ne disposiez du vôtre. Afin de retrouver votre bien, il vous faut vaincre votre maître en *Certamen.*



POINTS DE CRÉPUSCULE : Durant votre apprentissage, vous avez subi les effets d'une puissante magie anarchique qui vous a donné des points de Crépuscule (voir le chapitre *La Saga,* page 361). Divisez le résultat d'un tirage simple par 2 (arrondissez à l'entier supérieur) pour en connaître le nombre. Il vous est possible d'en accumuler d'autres avant même de commencer à prendre des potions de longévité. Décidez de la nature de l'expérience qui vous a infligé ces points de départ, car il est probable que tous les Crépuscules temporaires qui vous frapperont seront liés au premier.

Vices -2

ARTS INCOMPATIBLES : Quelle qu'en soit la raison, il vous est impossible d'utiliser certaines combinaisons de Formes et de Techniques (comme, par exemple, Creo Ignem). Ce Vice peut être pris plusieurs fois, avec différentes combinaisons, mais il ne devrait mettre en jeu ni Corporem ni Virtum.

ASCENDANCE DÉCONSIDÉRÉE : Les Quæsitori soupçonnent votre lignée Hermétique de quelque terrible crime, comme le satanisme ou la parenté avec la Maison Diedne. Il est peu probable que vous soyez un jour lavé de tout soupçon et, pour peu que des accusations précises soient portées contre vous, bien des Mages sont susceptibles de tirer d'abord et de poser les questions après. Les Quæsitori gardent l'œil sur vous et s'intéressent à tout ce que vous dites ou faites. Si un crime est commis, vous êtes le premier suspect. On tente à toutes forces d'empêcher quiconque de votre lignée d'obtenir un poste important au sein de l'Ordre. Prenez une réputation du type approprié, avec une Spécialité parmi les Quæsitori, au niveau 1. La seule manière que vous avez de la perdre est de renier votre ascendance ou de prouver qu'elle est innocente du crime qu'on lui attribue.

Les soupçons peuvent être ou non fondés. S'ils le sont et que vous êtes au courant, vous pouvez aussi choisir le Vice *Terrible Secret* (que vous devrez acheter normalement).

CIRCONSTANCES NUISIBLES (COMMUNES, EFFET MINEUR) : Vos tirages de magie s'effectuent à -5 en certaines circonstances qui se présentent relativement souvent (comme, par exemple, dans une ville de 200 habitants ou plus, ou pendant la nuit). Ces circonstances sont difficiles, voire impossibles, à éviter.

CIRCONSTANCES NUISIBLES (RARES, EFFET MAJEUR) : Divisez par 2 vos tirages de magie en certaines circonstances assez rares, comme lorsque vous lancez un sort sur des animaux sauvages ou lorsque vous n'êtes pas debout.

FAIBLE MAGIE : Vous êtes particulièrement faible dans un type de magie particulier, ce qui vous pose problème pour vaincre les Résistances Naturelle et Magique de vos cibles. Divisez vos tirages par 2 en ce qui concerne la Pénétration magique. Vos victimes effectuent leurs tirages de Résistance Naturelle à +3.

FRAGILITÉ MENTALE : Lorsque vous avez lancé un sort, il vous faut attendre un round avant d'en jeter un autre, round que vous passez à récupérer vos facultés mentales. Si vous ignorez cette précaution, divisez par 2 le tirage du second sort. Pour vous, les objets magiques sont sans doute d'une importance cruciale.

INCOMPRÉHENSIBILITÉ : Vous avez de la magie une conception excentrique que vous êtes presque totalement incapable de faire partager. Soustrayez 4 de votre score de Communication lorsque vous parlez de magie. Ceci suppose que vous tentiez de vous exprimer clairement. Si vous désirez vous montrer obscur, vous n'avez aucun mal à y parvenir. Ce Vice affecte également les domaines suivants :

- Les gens qui lisent vos notes doivent faire un tirage d'Intelligence + Lecture/Écriture (Latin) et obtenir un 12+. Même s'ils réussissent, il subissent les pénalités ci-dessous.
- Si vous écrivez un traité sur les Arts, il se révèle difficile à assimiler. Quiconque tente de le faire doit réussir un

tirage d'Intelligence + Art de 18+ à la fin de chaque saison d'étude, faute de quoi aucun enseignement n'en est tiré. Les *Lecteurs Doués* bénéficient d'un bonus de +5. Ainsi, si les novices n'ont presque aucune chance de comprendre vos travaux, cela ne pose pas trop de problèmes aux experts.

• La difficulté d'étude des sorts que vous avez écrits est augmentée de 50%. Il est donc nécessaire d'avoir un Total de Laboratoire de 30 pour apprendre un sort de Niveau 20.

• Votre apprenti possède généralement le Vice *Maître Négligent,* même si vous ne l'êtes pas, car il ne vous comprend pas. Pour lui enseigner un point de Théorie de la Magie par saison, il vous faut réussir un tirage de Communication (en matière de magie) + Intelligence de l'apprenti égal à 3+. Il est probable que vos élèves finissent par s'impatienter et par vous quitter avant la fin de leur apprentissage.

MAGIE ANARCHIQUE : Vous ne savez pas contrôler votre magie avec autant de finesse et de sûreté que les autres Mages. Lorsque vous lancez des sorts, vous faites un tirage de Désastre supplémentaire. Il vous faut également dépenser le double des points d'Expérience normaux pour Maîtriser un sort formel.

MAGIE DISJOINTE : Vous êtes incapable d'utiliser vos connaissances pour vous aider à créer ou à apprendre un nouveau sort. Vous n'obtenez aucun bonus si vous en connaissez un similaire. De même, pour enchanter un objet, vous ne gagnez pas de bonus lorsque vous tentez de lui conférer un pouvoir basé sur les mêmes Techniques ou Formes que ceux dont il est déjà investi.

MAGIE ERRANTE : Vous avez peine à obtenir de votre magie qu'elle se dirige où vous voulez. Un tirage de Visée égal à 0 représente automatiquement un Désastre.

MAGIE PEU DURABLE : L'effet de vos sorts de longue durée ne se prolonge pas aussi longtemps qu'il le devrait. Permanent devient Année, Année Lune, Lune Soleil, et Soleil une heure ou deux. Les sorts à courte durée, comme Anneau ou Instantanée, ne sont pas affectés. Ceux dont la durée est prolongée par du *virtus* non plus.

MANQUE DE CONCENTRATION : Il vous est impossible de posséder la Compétence Concentration, aussi ne pouvez-vous lancer des rituels.

PAS DE FAMILIER : En raison d'un défaut de votre magie ou de votre nature, vous êtes incapable de fabriquer les cordes qui lient un Mage et un Familier. Vous ne pouvez en posséder. Ce Vice ne s'applique pas aux Mages de Bjornær qui compensent par d'autres moyens leur manque de Familier.

PAS DE RÉSISTANCE NATURELLE : Vous avez une Résistance limitée à la magie des Arts que vous pratiquez (ceux dans lesquels vous avez des scores), si bien que vos scores de Formes ne vous apportent pas de bonus aux tirages de Résistance Magique. Si vous êtes surpris sans votre *Parma Magica,* vous disposez toujours d'une Résistance Magique de +0. Si un sort lancé sur vous indique un tirage de Résistance Naturelle, vous conservez ce droit.

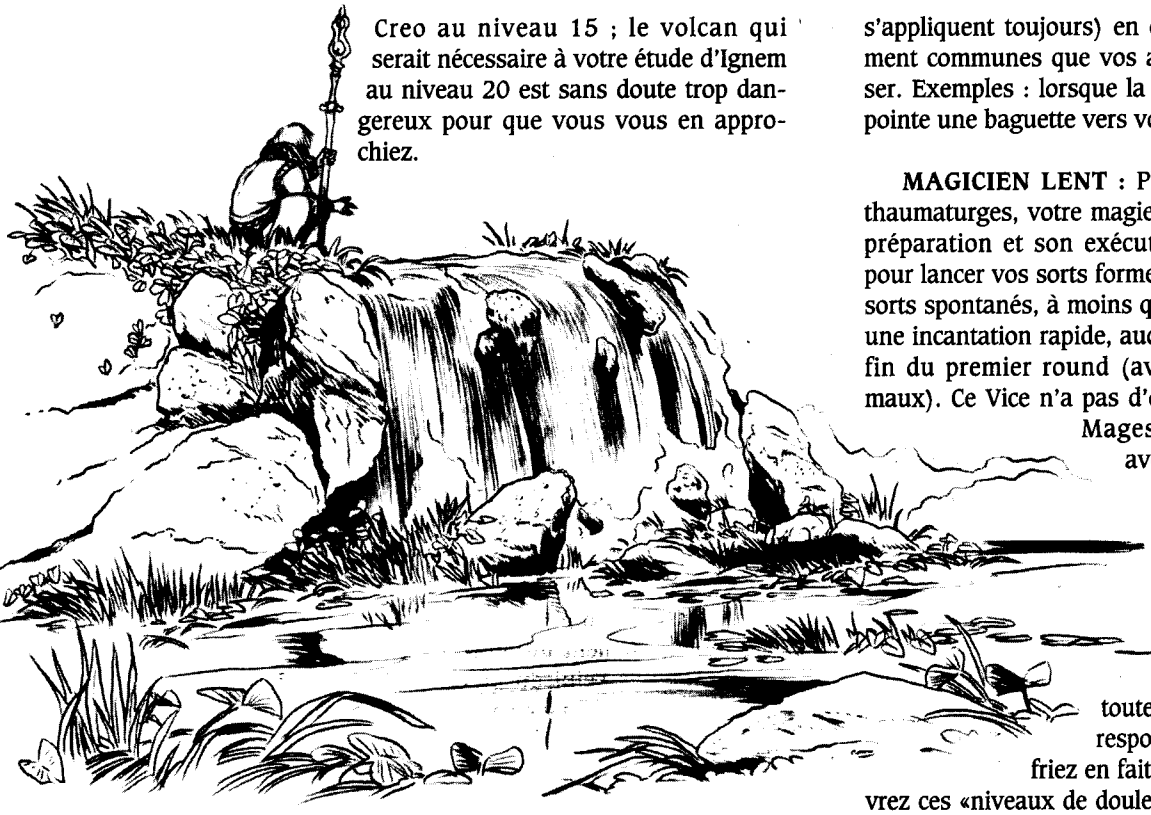
RESTRICTION (RARE) : Votre magie ne fonctionne pas en certaines circonstances se présentant rarement, comme lorsque vous touchez un animal, ou bien contre des cibles particulières, telles que les oiseaux.

Vices -3

ACCOUTUMANCE À LA MAGIE : Vous êtes un véritable toxicomane, à ceci près que votre drogue, c'est la magie. Chaque fois que vous en faites usage, toute votre volonté vous est nécessaire pour vous empêcher de l'utiliser encore (et encore, et encore), jusqu'à ce que vous tombiez dans l'inconscience. Lorsque vous lancez un sort, il vous faut réussir un tirage d'Intelligence + Concentration de 3 + la moitié du Niveau du sort, faute de quoi vous en jetez immédiatement un autre — dont le Niveau ne peut être inférieur à celui du précédent. Le tirage s'effectue après le lancer de chaque sort, jusqu'à ce que vous réussissiez à vous maîtriser. En cas de Désastre sur ledit tirage, vous continuez à incanter jusqu'à ce que vous perdiez connaissance.

A L'ÉCART DE L'ORDRE : Votre apprentissage s'est effectué à l'écart de l'Ordre, mais vous en faites tout de même partie. Vous ne possédez pas de score en Latin, en Lecture/Écriture du Latin, en Connaissance de l'Ordre d'Hermès ni en Histoire de l'Ordre d'Hermès. Vous ne pouvez pas commencer le jeu avec un score en *Certamen.* En revanche, vous conservez votre score de départ en *Parma Magica.* Il est probable que les Mages Hermétiques ordinaires vous fassent un peu peur. Vous possédez un score de 3 dans la Lecture/Écriture de votre propre langage magique obscur (l'ogham celte, les runes, etc.). Ce Vice requiert que vous choisissiez également celui de *Magicien Parallèle.*

BESOINS POUR ÉTUDIER : Vous êtes incapable d'étudier la magie (Arts, sorts, voire enchantements d'objets magiques) à l'aide de livres ou du seul *virtus.* Il vous faut la présence de la forme de magie concernée afin de vous en servir pour vos expériences. Par exemple, il vous est nécessaire d'être assis près d'une rivière ou d'un étang pour étudier Aquam, d'un grand feu pour Ignem. Les choses en pleine croissance sont adaptées à Creo, celles en putréfaction à Perdo. Voilà qui peut mettre vos livres en péril et limiter les Arts que vous pratiquez. A mesure qu'augmentent vos connaissances, vous avez en effet de plus en plus besoin de cette forme de magie. Si un ruisseau peut suffire à vos premières études d'Aquam, une petite bibliothèque à vos premières études d'Intellego, vous risquez de découvrir qu'ensuite, ce sont l'océan ou la plus grande bibliothèque du monde qui vous seront nécessaires. Voilà la limite principale que connaîtront vos travaux : il n'existe peut-être pas dans le monde d'endroit où suffisamment de choses se créent pour que vous appreniez



Creo au niveau 15 ; le volcan qui serait nécessaire à votre étude d'Ignem au niveau 20 est sans doute trop dangereux pour que vous vous en approchiez.

CIRCONSTANCES NUISIBLES (COMMUNES, EFFET MAJEUR) : Divisez par deux vos tirages magiques en certaines circonstances relativement communes : quand vous vous trouvez sous un ciel nuageux, dans un bâtiment, etc.

DÉFICIENCE MAGIQUE MAJEURE (RARE) : Vous éprouvez de grandes difficultés avec l'un des Arts (ne choisissez pas Corporem, Virtum ou l'une quelconque des Techniques). Toute somme mettant en jeu cet Art (tirages de lancer de sorts, Totaux de Laboratoire, etc.) est divisée par deux. Si, par exemple, vous avez une déficience majeure en Terram et que vous tentiez de jeter un sort Rego Terram, il vous faut diviser votre total de Rego + Terram + Énergie par 2 avant de lancer votre dé. Avec une *Déficience Magique Mineure,* vous ne diviseriez que le score en Terram.

DÉGOÛT DE LA MAGIE : Lancer des sorts est pour vous une tâche physiquement déplaisante. Chaque fois que vous le faites, il vous faut ensuite procéder dès que possible à un petit rituel personnel (non magique) comme, par exemple, toucher trois fois la terre du front, vous laver les mains, boire une gorgée de vin piqué — quelque chose de simple, mais parfois difficile à réaliser. Ce rituel vous permet de faire passer votre malaise et doit être l'objet de *role-playing*. S'il vous est impossible de vous y livrer, votre prochain tirage magique s'effectuera à -3, chaque nouveau sort lancé avant l'accomplissement du rituel augmentant cette pénalité d'un point — une fois réalisé, le rituel l'élimine totalement. Un round de *Certamen* compte en cette matière comme un sort.

FAIBLE *PARMA* : Votre *Parma Magica* est faible (protection 0, mais les autres modificateurs tels que la Forme s'appliquent toujours) en certaines circonstances relativement communes que vos adversaires ont beau jeu d'utiliser. Exemples : lorsque la personne qui vous lance le sort pointe une baguette vers vous, lorsqu'elle chante, etc.

MAGICIEN LENT : Plus lente que celle des autres thaumaturges, votre magie requiert plus de temps dans sa préparation et son exécution. Il vous faut deux rounds pour lancer vos sorts formels. C'est également le cas de vos sorts spontanés, à moins que vous n'utilisiez pour les jeter une incantation rapide, auquel cas leur effet se produit à la fin du premier round (avec ceux des autres sorts normaux). Ce Vice n'a pas d'effet sur les rituels que tous les Mages doivent lancer lentement et avec précautions.

MAGIE DOULOUREUSE : Chaque sort que vous lancez vous cause une douleur équivalente à celle infligée par la perte d'un Niveau de Santé, ce qui affecte toutes vos actions de la pénalité correspondante (bien que vous ne souffriez en fait d'aucune blessure). Vous recouvrez ces «niveaux de douleur» à la manière des Niveaux de Fatigue à Court Terme, hormis ceux acquis en lançant des rituels, qui sont traités comme des Niveaux de Fatigue à Long Terme. Les pénalités provenant de véritables blessures se cumulent avec celles résultant de la douleur.

Nous vous suggérons de noter vos Niveaux de Douleur d'une manière distinctive dans l'échelle des Niveaux de Santé de votre feuille, par exemple avec un astérisque, afin de ne pas les confondre avec les véritables Niveaux de Santé, lesquels sont marqués d'un X.

MAGIE RIGIDE : Il vous est impossible d'utiliser du *virtus* lorsque vous lancez des sorts. Vous ne pouvez donc pas en augmenter la Durée et la Portée, améliorer vos tirages, exécuter des rituels, ni créer des effets permanents. Il vous est, cependant, possible d'employer le *virtus* dans votre laboratoire.

MANQUE D'IMAGINATION : Vous avez du mal à saisir les choses sans l'aide de personne. Soustrayez 4 de vos tirages ou de vos scores lorsque vous étudiez la magie. Quand vous vous servez d'un livre, abaissez-en également le score de 4 points.

REBUTÉ PAR LA LECTURE : Vous n'aimez pas lire et ne le faites pas très bien. Pour cette raison :

- Considérez tous les livres de magie comme si leur score était inférieur de 3 points à ce qu'il est en réalité.
- Lorsque vous apprenez des sorts dans des livres ou travaillez à l'aide de textes de laboratoire, vous subissez une pénalité de -8 sur vos Totaux de Laboratoire.
- Lorsque vous lancez un sort à l'aide d'un livre, vous devez faire cinq tirages de Désastre supplémentaires.
- Vous souffrez d'une pénalité de -3 pour comprendre les écrits des autres Mages.

VIEUX : Vous avez commencé votre apprentissage assez tard, ou bien votre maître vous a gardé bien trop longtemps en sa compagnie. Toujours est-il qu'au moment de devenir Mage, vous êtes déjà vieux. Votre âge est de 40 + Énergie ans, ce qui signifie que vous risquez de devoir faire des tirages sur la table de Vieillissement (sans potion de longévité) avant même que le jeu ne commence. Si vous le désirez, vous pouvez commencer votre carrière à un âge encore plus avancé : chaque -1 supplémentaire que vous affectez à ce Vice vous fait vieillir de 3 ans. Il est probable que votre première année en tant que Mage sera consacrée à la création de votre potion de longévité.

Vices -4

BESOIN D'ACCESSOIRES : Certains accessoires (bibelots, vêtements, herbes, gemmes, objets magiques) vous sont nécessaires pour le lancer correct de vos sorts formels. Il vous faut des objets différents selon les sorts et il vous est impossible de lancer ceux-ci si vous n'en disposez pas. Les rituels et les sorts spontanés ne sont pas affectés par ce Vice. Les accessoires nécessaires n'incluent pas les Foci des sorts.

DÉFICIENCE MAGIQUE MINEURE (COMMUNE) : Vous avez des problèmes avec un Art important, dont le score sera toujours traité comme s'il était égal à la moitié de sa valeur réelle (fractions arrondies à l'entier inférieur), hormis pour l'étude. Ce Vice n'affecte que Corporem, Virtum ou l'une quelconque des Techniques.

MAGIE CHAOTIQUE : Votre magie est extrêmement versatile. Lorsque vous lancez un sort spontané, il vous faut spécifier le Niveau auquel vous désirez qu'il agisse. Si vous ne parvenez pas à l'atteindre, ou si vous le dépassez de plus de 5 points, le sort fonctionne tout de même, mais ses effets échappent à votre contrôle — c'est le Conteur qui décide de quelle manière. De plus, on considère que vous possédez automatiquement les Vices *Absence de Maîtrise* (impossibilité de Maîtriser les sorts) et *Magie Anarchique* (un tirage de Désastre supplémentaire). Ces Vices ne vous apportent aucunement des points de Vertu. Lorsque vous utilisez du *virtus,* vous effectuez deux fois le nombre de tirages de Désastre normal. La seule contrepartie de cet état de faits est que vos Désastres sont souvent plus étranges que terribles. En d'autres termes, vous échouez plus souvent, mais les résultats de ces échecs ont plus de chances de vous mettre dans l'embarras que de vous blesser. Ceux qui vous entourent, en revanche, ne disposent d'aucune protection particulière.

MAGIE IMPRÉVISIBLE : Il vous faut toujours faire un tirage de tension lorsque vous lancez des sorts, même si vous êtes totalement détendu. Vos travaux de laboratoire requièrent, en outre, automatiquement un tirage sur la *Table des Résultats Extraordinaires* (sans modificateur de risque), bien que vous ne bénéficiez pas du bonus d'un dé simple supplémentaire. Si vous faites des expériences, effectuez deux tirages sur cette table par saison d'expérimentation. Il vous est impossible de Maîtriser les sorts formels.

MAGIE PURE : Il vous est impossible de lancer ou d'apprendre des sorts mettant en jeu un Complément. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule Technique et une seule Forme par sort.

VULNÉRABILITÉ À LA PUISSANCE DIVINE : Vous êtes extrêmement sensible à la puissance de la Terre Chrétienne et souffrez de deux fois les pénalités normales (tirages de Désastre et modificateurs de tirages magiques) dans une région sous influence divine.

VULNÉRABILITÉ À LA PUISSANCE FÉERIQUE : Vous êtes extrêmement sensible aux puissances féeriques et à leur magie. Chaque fois que vous pénétrez dans une région féerique, vous devez faire un tirage d'Énergie supérieur ou égal à l'aura de la région, sous peine d'être désorienté et d'exprimer avec force (score de 3+) un Trait de Caractère choisi au hasard ou approprié à la situation. Si vous possédez déjà le Trait de Caractère en question, augmentez son score de 2. Votre Résistance Magique, y compris celle de votre *Parma Magica,* est divisée par 2 lorsqu'elle s'oppose à de la magie féerique. Si quelqu'un d'autre vous protège par sa propre *Parma Magica,* celle-ci n'est pas affectée et vous en bénéficiez normalement.

VULNÉRABILITÉ À LA PUISSANCE INFERNALE : Vous êtes particulièrement sensible aux puissances occultes. Chaque fois que vous pénétrez dans une région sous influence infernale, vous devez effectuer un tirage d'Énergie supérieur ou égal à son aura sous peine de tomber malade (-1 sur tous les tirages). Vos tirages de traits de Caractère positifs (comme Brave) se font à -3 contre les démons. Vous ne disposez que de la moitié de votre Résistance Magique normale lorsque vous vous opposez à la magie infernale, mais si quelqu'un d'autre vous fait profiter de sa propre *Parma Magica,* vous bénéficiez de sa protection normale.

VULNÉRABILITÉ À LA PUISSANCE RATIONNELLE : Vous êtes particulièrement sensible à la puissance logique du monde rationnel. Chaque fois que vous pénétrez dans une région sous influence rationnelle, votre magie a tendance à vous trahir. Tous vos tirages de lancer de sorts souffrent d'une pénalité de -5 (quelle que soit la puissance de l'aura) et entraînent un nombre de tirages de Désastre double de la normale. Dans une telle région, vous êtes également incapable de lire le moindre texte magique, car il vous semble alors écrit en un véritable charabia.

Vices -5

DÉFICIENCE MAGIQUE MAJEURE (COMMUNE) : Vous avez de grands problèmes avec un Art important, tel que Corporem, Virtum ou l'une quelconque des Techniques, dont le score sera toujours traité comme s'il était égal à la moitié de sa valeur réelle (fractions arrondies à l'entier inférieur).

NON-SPONTANÉITÉ : Votre magie est si intimement liée aux formules et aux rituels de l'Ordre d'Hermès que

vous êtes incapable d'improviser — donc de lancer des sorts spontanés. Voilà qui n'est pas entièrement mauvais, puisque votre entraînement compense ce fait en vous octroyant au départ non pas 150 mais 200 Niveaux de sorts formels. Il vous est également possible d'acheter une *Affinité avec les Sorts formels* d'une valeur de +3 en ne la payant que 2 points de Vertu.

RESTRICTION (COMMUNE) : Votre magie ne fonctionne pas en certaines circonstances communes, comme lorsque vous vous trouvez sous le niveau du sol, ou dans un bâtiment. Les circonstances ne doivent en aucun cas être plus rares que celles citées.

Vices -6

MAGICIEN CHAOTIQUE : Vous n'avez jamais très bien maîtrisé la subtilité de la magie et êtes incapable de lancer des sorts formels sans un suprême effort. Il vous est impossible d'apprendre des rituels. En revanche, vous jetez tous vos sorts formels comme des rituels, ce qui inclut la nécessité d'employer du *virtus.* Il vous est toutefois possible de lancer normalement les sorts spontanés.

MAGIE INDIVIDUALISTE : Votre magie est extrêmement personnelle et vous souffrez d'une pénalité de -5 pour tous les sorts qui affectent quelque chose d'autre que vous-même. Cette pénalité s'applique également à tous les projets de laboratoire, y compris l'obtention d'un Familier.

PASSIONS

Les Passions régissent les actions de votre personnage. Elle font partie de lui et ne peuvent être modifiées ou éliminées, sinon par des puissances dépassant l'entendement humain. En choisissant l'une de ces Vertus, vous déterminez la conduite générale du personnage : vos Passions vous dominent constamment. Vous devez les manifester en paroles (par le *roleplaying)* et par vos actes.

Il n'est pas recommandé de prendre plus de trois Passions. Au-delà, elles risqueraient d'entrer en conflit. Seul un *roleplaying* d'excellente qualité pourrait vous permettre de vous en accommoder.

Souvenez-vous que les Passions déterminent la personnalité mais ne la composent pas tout entière. Elles ne représentent pas toutes les facettes de votre identité. Les autres peuvent être mises en valeur par les traits de Caractère. Toutefois, lorsqu'à la fois une Passion et un Trait de Caractère pourraient s'appliquer lors d'une situation donnée, c'est toujours la Passion qui l'emporte. Les traits de Caractère ne modifient que les tirages permettant de déterminer votre conduite. Ils ne s'appliquent pas en conjonction avec la Confiance et ne peuvent influer sur tous les tirages d'une scène comme le font parfois les Passions.

Celles-ci se manifestent de la manière suivante : lors de situations extrêmement tendues, il vous est possible d'utiliser un score de Passion comme modificateur à tous les jets d'une scène. Une scène dure aussi longtemps que se maintient une unité de lieu ou d'action (exemples : une bataille, un tour de garde.) La Passion mise en jeu doit être appropriée à la situation et ne peut être employée qu'avec l'accord du Conteur.

L'utilisation d'une Passion au cours d'une scène entière requiert toute la volonté et la force de caractère du personnage. Il dépense donc 1 point de Confiance.

Supposons que vous possédiez, par exemple, la Passion de l'Honneur. On vous a confié un secret que vous avez promis de ne pas révéler. Si l'on vous torture pour vous l'arracher, il vous est possible de dépenser un point de Confiance et d'ajouter le score de votre Passion à tous les tirages que vous devrez faire durant la scène de la torture — en espérant tenir votre langue.

Lorsqu'il est utilisé dans l'intégralité d'une scène, votre score de Passion modifie même les jets ayant trait à la magie, notamment ceux de Résistance Naturelle et de Résistance Magique. Votre conviction vous rend plus résistant aux sorts qui vous affectent directement, y compris ceux qu'on vous lance pour vous aider (dans le cas de ces derniers, comme les sorts de soins, si un tirage est nécessaire pour que le sort agisse sur vous, votre score de Passion agit comme une pénalité). Vous avez, par exemple, plus de chances de résister aux charmes enchanteurs d'une princesse de Féerie si vous êtes amoureux de quelqu'un d'autre et mettez la puissance de cet Amour au service de votre volonté.

Si une Passion peut donc vous être très utile, elle peut également vous gêner. Vos obsessions risquent de vous conduire à des décisions trop rapides ou à des imprudences. Un score de Haine s'applique, par exemple, en bonus sur le tirage devant vous permettre de ne pas croire au mensonge de votre pire ennemi. Toutefois, si ledit ennemi ne ment pas, le tirage a lieu tout de même, avec le bonus. Ainsi votre Haine risque-t-elle de vous empêcher d'accepter la vérité.

Activer une Passion présente un autre danger. S'il vous arrive de tirer un Désastre dans une scène où vous employez votre Passion, vous perdez le point de Confiance associé de manière permanente, ainsi que tous les bénéfices de la Passion (le modificateur sur les tirages) pour le restant de la scène — scène au cours de laquelle il vous sera de plus impossible de faire appel à une autre Passion, quelle qu'elle soit. Et pour tout arranger, vous subissez les effets normaux du Désastre.

Les Passions doivent, en outre, faire l'objet d'un *Roleplaying* constant. Si vous activez l'une d'entre elles et recevez un bonus pour une scène, mais ne vous y conformez pas par la suite, vous perdez automatiquement le point de Confiance investi. Si vous possédez, par exemple, la Passion de l'Honneur et que vous l'activez au cours d'un combat contre votre plus mortel ennemi, vous devez vous conduire honorablement durant toute la bataille. Si votre adversaire perd son épée et que vous le frappez alors qu'il est désarmé, vous avez failli à l'honneur, si bien que votre Passion cesse de faire effet. Vous perdez non seulement le bonus pour la scène mais également le point de Confiance associé, et ce de manière permanente. Le Conteur est seul juge des actes qui constituent un manquement à une Passion.

Enfin, il est bon de noter que les Passions sont flanquées de Spécialités. Comme toujours, celles-ci indiquent l'objet sur lequel se focalise tout particulièrement votre Passion, dont le score augmente d'1 point lorsque ledit objet est en jeu dans une scène.

COÛT : Les Passions coûtent toutes le même nombre de points de Vertu : 1 par point de Passion. Ainsi, si vous dépensez 3 points de Vertu pour une Passion, le score de celle-ci sera égal à 3. Contrairement à ce qui se pratique pour la plupart des autres Vertus, il est possible d'augmenter le score d'une Passion en dépensant des points d'Expérience. Le nombre de points nécessaires est déterminé de la même manière que pour les Caractéristiques et les Compétences. Il est à noter qu'on ne peut consacrer ainsi des points à une Passion que si celle-ci a été utilisée au cours de l'histoire — vos Passions sont gonflées par la dernière expérience qu'elles vous ont value. Le chapitre *La Saga* contient plus de détails sur l'attribution des points d'Expérience après une histoire.

AMOUR : Vous ne cessez de tomber éperdument amoureux. En fait, vous êtes amoureux de l'amour et le recherchez sans trêve. Il peut exister une personne que vous chérissez particulièrement, mais vous pouvez aussi changer d'amour au cours de vos voyages. Quel que soit l'objet de vos sentiments, vous êtes en permanence attiré vers lui. Il occupe constamment votre esprit. Vous répétez son nom à voix basse et vous endormez chaque soir en vous imaginant près de lui. Il s'agit d'une passion purement platonique, ne mettant pas en jeu la moindre concupiscence. Votre bien-aimé(e) n'est pas forcément quelqu'un que vous connaissez : il peut s'agir d'une personne aperçue une fois au milieu d'une foule, dont vous ne cessez depuis de rêver. Quoique l'Amour soit généralement dirigé vers d'autres êtres humains, ce n'est pas une règle absolue.

Chaque fois que vous souffrez, que vous êtes en danger ou que vous vous sentez rejeté, songer à votre amour vous donne la force et la détermination de persévérer, faisant de votre score d'Amour un bonus de scène.

Spécialités : *un homme, une femme, un idéal, un symbole, une province, un être féerique, un roi ou une reine de Féerie, un animal idéalisé, une nonne, un prêtre, une chaussette...*

AVIDITÉ : Vous convoitez la puissance et la richesse. Il est aussi possible que vous désiriez furieusement posséder quelque chose de particulier et que vous fassiez tout votre possible pour vous en emparer. Souvent, les objets de votre Avidité sont multiples : or, bijoux... Il vous est aussi possible de désirer des choses intangibles, comme les âmes ou la puissance magique. Si vous n'êtes pas totalement intègre, vous pouvez avoir recours au vol et au meurtre pour obtenir ce que vous convoitez. Il est à noter que cette Passion diffère de celle de *Jalousie* en ce que cette dernière entraîne le désir de posséder quelque chose uniquement parce que quelqu'un d'autre le détient ; il n'y a pas de véritable désir de l'objet lui-même, comme avec *Avidité*.

Lorsque se présente un objet de votre convoitise, votre Avidité vous pousse à tenter de vous en emparer à tout prix, et vous recevez alors un bonus de scène. Il vous est aussi possible d'en appeler à vos désirs face à la mort ou à l'adversité, afin de trouver la force de survivre pour pouvoir amasser de nouveaux trésors.

Spécialités : *or, objets magiques, livres de sorts, bijoux, trésors féeriques, âmes, suivants, terres, coquillages.*

COMPASSION : La souffrance des autres vous inspire une grande pitié. Vous faites tout ce qui est en votre pouvoir pour les aider, qu'ils soient humains, animaux, féeriques, voire démoniaques. Il est vrai que certains êtres vous inspirent plus de Compassion que d'autres, mais vous en ressentez pour tous. Cette Passion est extrêmement exigeante, à une époque où l'Europe Mythique est emplie de souffrances. Telle est peut-être la motivation de votre existence itinérante — aider ceux qui en ont besoin.

Lorsque quelqu'un souffre et a besoin de secours, vous faites tout votre possible pour le lui accorder — et recevez dans ces occasions un bonus de scène. Voilà qui peut affecter aussi bien des tirages de combat contre un ennemi (pour protéger quelqu'un) que des tirages de Chirurgie. Il est à noter que la souffrance ressentie par le tiers n'est pas forcément physique mais peut aussi être d'ordre moral.

Spécialités : *les enfants, les vieillards, les fous, les blessés, les êtres féeriques, les créatures magiques, les animaux...*

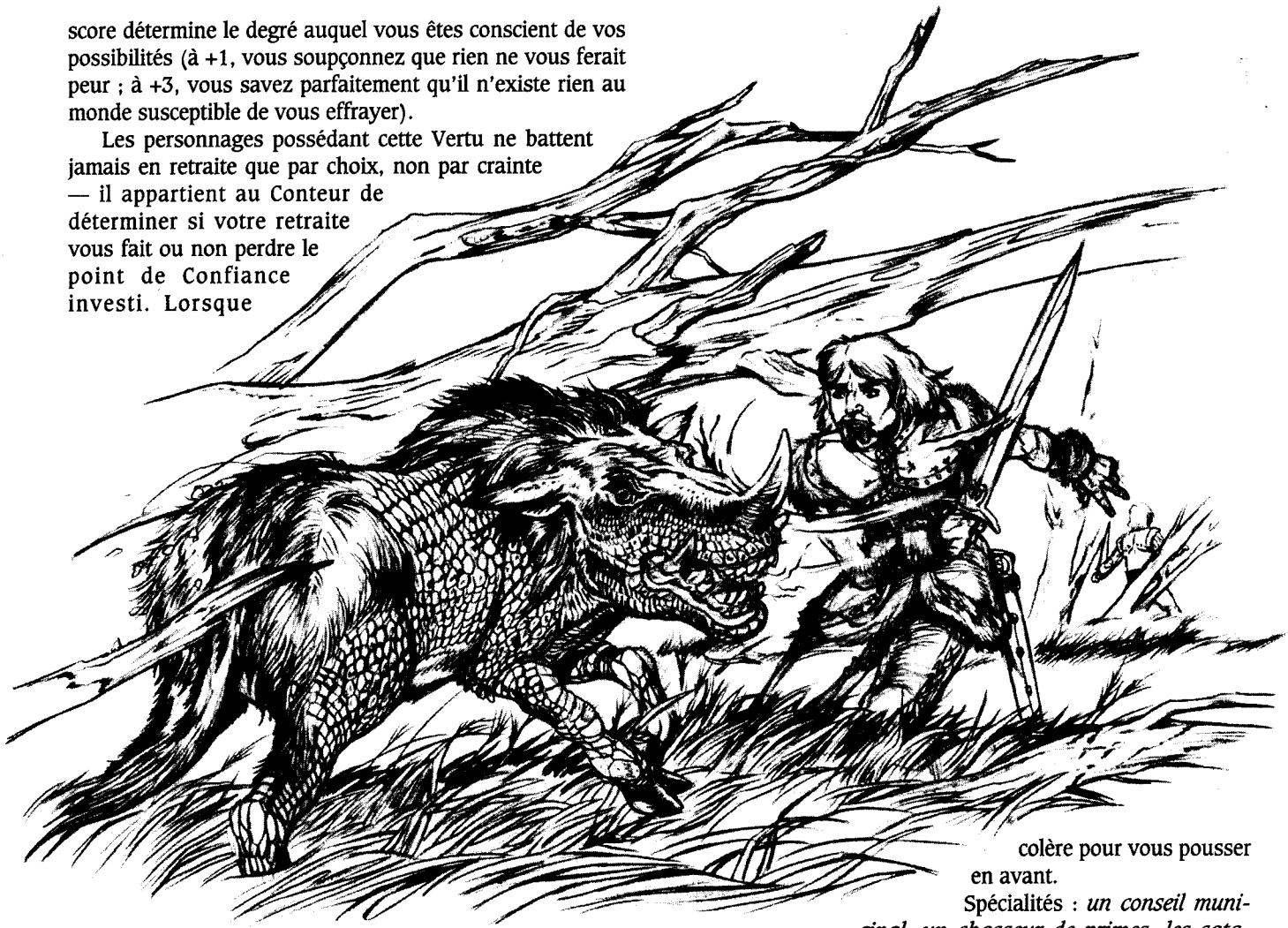
CONCUPISCENCE : Vous avez désespérément besoin du contact charnel avec d'autres gens. Les raisons en sont variables et dépendent de votre personnalité. Vous pouvez désirer une personne pour son innocence, son incomparable beauté ou sa position sociale — à moins que vous ne soyez tout simplement amateur des charmes du sexe opposé. Bien entendu, votre obsession peut fort bien ne pas se limiter auxdites personnes du sexe opposé, ni même aux adultes ou aux êtres humains.

Quand vous êtes en présence de l'objet de votre désir, votre Passion vous submerge et vous pousse à arriver à vos fins — votre bonus de scène vous y aidant. Votre Concupiscence vous aide également lorsque vous craignez de subir une défaite avant d'avoir assouvi vos désirs.

Spécialités : *un homme ou une femme, les hommes ou les femmes, les princesses, les vierges, les êtres féeriques, les animaux, les enfants.*

COURAGE : Cette Passion implique non seulement vos démonstrations de courage mais aussi votre désir d'atteindre grâce à elles un statut légendaire. Même s'il était encore loin d'être né à l'époque qui nous occupe, le chevalier Bayard est un bon exemple de ces preux de légende. Le Courage ne peut être utilisé que lorsqu'un danger menace votre personne, mais peut être affronté et réduit à néant par vos actions. Ledit danger peut également être dirigé contre vos amis ou autres personnes, nobles ou Mages, que vous avez choisi de protéger.

Cette Passion diffère du Trait de Caractère Brave en ce que ce dernier détermine simplement à quel point vous acceptez de risquer votre vie. Il est possible de se conduire bravement tout en ressentant la peur. Le Courage, en revanche, vous immunise totalement contre la peur ; son



score détermine le degré auquel vous êtes conscient de vos possibilités (à +1, vous soupçonnez que rien ne vous ferait peur ; à +3, vous savez parfaitement qu'il n'existe rien au monde susceptible de vous effrayer).

Les personnages possédant cette Vertu ne battent jamais en retraite que par choix, non par crainte — il appartient au Conteur de déterminer si votre retraite vous fait ou non perdre le point de Confiance investi. Lorsque vous décidez d'utiliser votre Courage, vous recevez un bonus de scène pour la totalité de vos actes. Si les événements se liguent contre vous et qu'une défaite semble possible, vous pouvez également faire appel à votre conviction dans l'espoir de remporter tout de même la victoire.

Spécialités : *protéger la retraite des camarades, en combat contre plusieurs ennemis, contre des animaux fabuleux, des Mages, des satanistes, des criminels, des païens, des morts-vivants, des bêtes de grande taille.*

HAINE : Vous en venez à haïr gens et choses avec une grande rapidité et une intensité profonde. Il est possible que votre haine se focalise sur un objet particulier, comme une personne ou la foi musulmane, plus que sur le reste, mais chaque jour vous permet de découvrir de nouvelles choses à haïr (il vous est suggéré d'en trouver une par histoire). Dès que vous en avez l'occasion, vous attaquez l'objet de votre haine et cherchez à le détruire sans vous soucier de ce qu'il peut en coûter aux autres et à vous-même.

Chaque fois que vous avez l'occasion de vous en prendre à quelque chose que vous haïssez, votre vigueur est intensifiée par l'application de votre score de Haine en bonus de scène. Vous pouvez également bénéficier de ce bonus si vous craignez la défaite, en faisant appel à votre colère pour vous pousser en avant.

Spécialités : *un conseil municipal, un chasseur de primes, les satanistes, les Maures, les êtres féeriques, les Mages, les Anglais, les Celtes, les Juifs, les Vikings, la féodalité.*

HONNEUR : Vous êtes extrêmement chevaleresque et possédez un code moral personnel. Où que vous alliez, quoi que vous fassiez, vous devez témoigner aux autres du respect et vous montrer juste, y compris avec les vulgaires et les ennemis. Si votre adversaire se trouve désarmé au cours d'une bataille, il vous faut lui rendre son épée. Il est fréquent que les chevaliers possèdent cette Passion mais ce n'est pas une règle générale. De plus, il est à la portée de n'importe qui de suivre un code moral. Le sens de l'honneur peut être né de votre éducation ou provenir de convictions personnelles.

Chaque fois que votre honneur personnel ou celui de quelqu'un d'autre est en jeu, vous pouvez appuyer vos actions de votre conviction et obtenir un bonus de scène. Parfois, cependant, agir honorablement signifie se sacrifier. Votre bonus vous aide alors à accomplir ce sacrifice.

Spécialités : *chevalerie, envers les femmes, les innocents, les personnes sans défense, l'Église, tenir ses promesses, payer ses dettes.*

JALOUSIE : L'envie vous dévore et vous avez peine à la contrôler. Vous jalousez quiconque vous semble supérieur à vous, ou possède quelque chose — un objet, un

poste — qui vous manque. Il vous est possible d'envier une personne ou une qualité, choisie par vous, en particulier. Vous cherchez sans cesse à humilier l'être que vous enviez, ou à lui nuire, afin de vous ramener à égalité (dans votre esprit). Vous pourriez même avoir recours au meurtre.

Chaque fois que vous craignez de ne pouvoir vous venger de quelqu'un ou de quelque chose que vous jalousez, ou à tout le moins de ne pouvoir le ramener à votre niveau, vous trouvez la détermination de vous battre et donnez libre cours à vos émotions. Vous recevez alors un bonus de scène.

Spécialités : *une autre personne, les titres, la position sociale, la richesse, la puissance, la faveur des puissants, les êtres chers, les ressources magiques.*

LOYAUTÉ : Vous vous dévouez corps et âme à ceux que vous choisissez d'aider — mais cela ne signifie pas que vous soyez stupide ou facile à duper. Vous tirez une grande fierté de servir fidèlement une cause. Il peut s'agir d'une certaine idée ou d'un groupe de gens que vous refusez de combattre, quelles qu'en soient les conséquences. La Loyauté s'exprime souvent par un vœu verbal, mais peut aussi faire l'objet d'un contrat signé avec telle ou telle personne. Chaque fois qu'elle est mise à l'épreuve, par la convocation d'un chef ou une décision personnelle, il vous faut répondre présent.

Lorsqu'est menacée votre dévotion envers son objet, il vous est possible d'en appeler à votre Loyauté pour persévérer et faire face à vos obligations : appliquez un bonus de scène. Si vous frôlez la défaite ou vous trouvez émotionnellement brisé, vous pouvez également avoir recours à votre Loyauté et au bonus qu'elle vous apporte pour traverser ces périodes difficiles.

Spécialités : *l'Église, une Alliance, un Mage, une noble dame, une famille, les habitants d'une certaine terre, le roi, votre famille, vos amis.*

RAGE : Vous avez tendance à vous enflammer à la moindre provocation et il vous arrive de devenir enragé. Vous pouvez choisir un objet spécifique qui déclenche automatiquement votre colère, mais n'importe quelle expérience frustrante vous plonge dans une rage noire. La source et la nature de cette Vertu dépendent de votre personnalité et de votre passé. La Rage diffère de la Haine en ce que cette dernière requiert que vous recherchiez l'objet de votre Passion, ce qui n'est pas le cas ici. La Rage résulte de votre environnement immédiat.

Vos crises de Rage sont déterminées par le *roleplaying*. En règle générale, elles ont lieu lorsque vous êtes frustré, insulté, blessé ou menacé. A ces moments-là, votre Passion vous permet de bénéficier d'un bonus de scène. Vous pouvez également provoquer un accès de Rage en faisant appel à vos émotions les plus violentes, particulièrement quand les probabilités sont contre vous et que vous avez besoin d'un petit coup de pouce. Note : lorsque vous êtes enragé, vous souffrez d'une pénalité égale au score de votre Passion sur tous vos tirages de Communication.

Si, au cours d'une scène où votre Passion est activée, vous obtenez un Désastre ou un tirage de 20+, vous vous conduisez de la manière décrite au paragraphe du Vice *Emporté* (page 75) Les deux bonus se cumulent et lorsque votre côté Emporté vous quitte, vous êtes toujours sous l'emprise de la Rage (vous conservez votre bonus de Passion jusqu'à la fin de la scène).

La Rage est incompatible avec la Vertu *Fureur du Combat.*

Spécialités : *la douleur, les insultes personnelles, les remarques blessantes envers l'Ordre d'Hermès, l'impolitesse, le mal, la brutalité, les satanistes, les jésuites, les Maures, le feu.*

RÉVOLTE : Vous refusez de vous conformer aux diktats de l'autorité, peut-être parce que vous détestez celle-ci ou bien que vous ne voulez en rien compromettre votre individualisme. Naturellement, vous ne vous entendez guère avec ceux qui se disent vos supérieurs, ce qui peut signifier pour vous de violents affrontements au sein de l'Alliance. Vous refusez tout compromis, si bien qu'il vous en cuit parfois, lorsque vous êtes incapable de manipuler ceux qui font pression sur vous.

Chaque fois que vous sentez votre indépendance menacée, vous adoptez une position défensive et pouvez ajouter votre bonus de scène à vos tirages. Vous pouvez ainsi tenter de convaincre un chef de vous donner votre autonomie, ou mieux combattre un ennemi s'il semble mépriser vos talents de guerrier. Vous pouvez aussi activer votre Passion lorsque les choses tournent mal et que la défaite ou la mort semblent imminentes ; vous refusez ainsi de vous laisser contrôler par la volonté des autres et trouvez de nouvelles forces pour vous battre.

Spécialité : *indépendance, Mages, nobles, dignitaires de l'Église, capitaines de Servants, Præco (les dirigeants de l'Ordre d'Hermès).*

VENGEANCE : Vous cherchez à vous venger d'une personne, d'un groupe ou d'une organisation qui, selon vous, vous a causé du tort. Vous ne cessez de concocter des plans à cet effet. En fait vous rêvez souvent de tuer l'objet de votre Passion. Pour vous, la fin justifie les moyens, même si des innocents doivent en souffrir. Une fois le combat engagé contre votre adversaire, il est peu probable que vous le rompiez.

Lorsque vous êtes abattu, vaincu, votre désir de vengeance décuple vos forces et vous bénéficiez d'un bonus de scène. Face au dernier objet en date de votre Passion, vous appliquez presque systématiquement ce bonus, même si votre intention n'est pas, pour le moment, de tuer.

Spécialités : *les nobles, vos parents, vos frères et sœurs, un bourreau, un roi, des meurtriers, les Maures, les païens, une Maison d'Hermès...*

Vertus et Vices physiques

Ces Vices et Vertus soulignent les capacités physiques de votre personnage et en déterminent souvent l'apparence. Si vous êtes grand et fort, vous avez plus de chances de

survivre dans l'univers cruel de l'Europe Mythique que si vous êtes faible ou malformé. Dans ce dernier cas, votre survie dépendra de votre finesse d'esprit.

Vertus Variables

IMMUNITÉ : Vous avez une résistance innée à une certaine forme d'affection. Pour les maladies et les poisons, il peut s'agir d'une totale immunité. Pour le reste, cela consiste en un bonus sur les tirages d'Encaissement. Les choses trop étranges, telles que la résistance au feu, devraient être réservées aux personnages possédant une origine magique ou ayant reçu une bénédiction divine. Le Conteur et vous-même devez déterminer la nature de votre immunité et son score, en fonction de la périodicité avec laquelle elle interviendra dans le jeu (l'Immunité aux maladies est, par exemple, une Vertu +3).

Vertus +1

CONSTITUTION SOLIDE : Vous supportez fort bien la douleur et la fatigue. Diminuez d'un point toutes les pénalités provenant de vos Niveaux de Santé ou de vos Niveaux de Fatigue. Des Blessures Moyennes, par exemple, n'entraînent pour vous qu'une pénalité de -2 au lieu de -3. Vous bénéficiez de plus d'un bonus de +3 sur tous les tirages de résistance à la douleur.

CONVALESCENCES RAPIDES : Vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur tous les tirages de récupération des blessures.

ENDURANT : Vous bénéficiez d'un +3 sur tous vos tirages de Fatigue.
Mages : ce bonus ne s'applique pas au lancer des sorts.

FUREUR DU COMBAT : Chaque fois que vous perdez un Niveau de Santé ou que vous blessez un ennemi, vous devez faire un tirage de tension et y ajouter le score de votre Trait de Caractère *Coléreux* (trait qu'il vous faut donc vous assigner). Si vous obtenez un 9+, la Fureur du Combat vous prend et vous devenez incontrôlable. Le Conteur pourra également exiger le même tirage lorsque vous serez fortement frustré. Quand vous êtes en proie à cette rage, vous bénéficiez d'un +2 sur vos scores de Dégâts, d'Encaissement et de Fatigue, mais avez une pénalité de -2 en Défense. Il vous est impossible de battre en retraite, d'hésiter à attaquer ou de faire quartier à vos adversaires. Vous calmer requiert un tirage de tension de Perception - Coléreux égal à 3+, un seul jet par round vous étant accordé. Si la Fureur du Combat vous domine toujours alors que tous les ennemis sont morts, vous vous tournez contre vos amis. Si soit le premier tirage (celui qui permet de savoir si vous êtes affecté par la Fureur), soit le second (pour vous calmer) se solde par un Désastre, vous perdez totalement le contrôle de vous-même et il faudra qu'on vous maîtrise avant que vous ne puissiez tenter de vous calmer.

OUÏE FINE : Vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur tous les tirages mettant en jeu l'ouïe.

SOMMEIL FACILE : Vous pouvez vous endormir à volonté, n'importe où et n'importe quand, tombant dans un sommeil profond au bout de quelques minutes. Ainsi, chaque jour, vous avez l'équivalent d'une bonne nuit de sommeil, sans dormir la nuit. Lorsque vous faites ainsi la sieste, vous pouvez être éveillé normalement. Cette Vertu se combine fort bien avec la suivante, *Sommeil Léger.*

SOMMEIL LÉGER : Lorsque vous êtes dérangé dans votre sommeil, vous en émergez presqu'instantanément et ne souffrez d'aucune pénalité pendant vos premiers rounds d'activité. Le Conteur peut également vous permettre, dans sa grande bonté, des tirages de Perception pour savoir si un bruit vous éveille.

SVELTE : Vous êtes de constitution légère et fort agile. Votre Taille est de -1, mais vous ajoutez un +1 à vos scores de Dextérité et de Vivacité. Vous avez un Niveau de Santé et un Niveau de Fatigue de moins que le commun des mortels : rayez sur votre fiche les niveaux Touché et Essoufflé.

TRAPU : Vous êtes de petite taille mais large et épais. Ajoutez +1 à votre score de Force.

VUE PERÇANTE : Vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur tous les tirages mettant en jeu la vue.

Vertus +2

ADRESSE : Vous avez une coordination de mouvements exceptionnelle et savez vous servir de vos mains rapidement, avec précision. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur tous les tirages qui supposent une utilisation habile des mains et des doigts (faire les poches de quelqu'un, par exemple) et faites un tirage de Désastre de moins que la normale. Ceci ne s'applique pas au tir à l'arc.

COLOSSE : Votre Taille est de +1 et non de 0, ce qui vous donne une stature colossale. Voilà qui vous apporte un Niveau de Santé *Touché* et un Niveau de Fatigue *Essoufflé* supplémentaires. Divisez sur votre fiche la case correspondante en deux. Les deux portions devront être cochées avant que vous ne descendiez au Niveau suivant. Vous avez également un bonus de +1 en Force. Si votre Présence est positive, elle augmente également d'un point. Si elle est négative, en revanche, elle est diminuée d'un point. Pour les Mages, ceci est une Vertu +4.

RÉFLEXES ÉCLAIR : Vous avez des réflexes extrêmement rapides qui répondent automatiquement lorsque vous êtes surpris. En fait, vos réactions sont quelquefois si vives que vous n'avez pas le temps de réfléchir à ce que vous allez faire : ce sont vos réflexes qui décident pour vous. Chaque fois que vous êtes surpris, faites un tirage de Vivacité. Un résultat de 3+ indique que vous réagissez par

réflexe. Il vous est possible de choisir un type d'action (attaquer, esquiver, bloquer, courir), mais la décision finale en ce domaine revient au Conteur — toujours dans l'intérêt de votre préservation immédiate. Vous ne réagissez ainsi que face aux menaces dont vous n'avez pas totalement conscience (c'est-à-dire que si vous observez depuis deux minutes l'assassin qui vous saute à la gorge, vos réflexes ne jouent pas). Il est à noter que vous n'avez pas le choix de réagir ou non. Si votre meilleur ami cherche à vous surprendre pour vous faire une blague, vous êtes tout aussi capable de le pourfendre que s'il s'agissait d'un meurtrier. Il est aussi à remarquer que pour réagir face à une action, il faut l'avoir perçue : cette Vertu ne vous donne aucun pouvoir de perception supplémentaire (on peut aisément vous tuer pendant votre sommeil).

RÉSERVES DE FORCE : Une fois par jour, lorsque vous en éprouvez le besoin, vous pouvez faire une extraordinaire démonstration de force. Ajoutez +4 à votre score de Force pour toute la durée de l'action. Il vous faut ensuite faire deux tirages de Fatigue à Court Terme. Il vous est possible d'utiliser cette réserve aussi bien pour combattre un ennemi que pour déplacer un rocher, par exemple.

Vertus +3

AMBIDEXTRE : Vous vous servez de vos deux mains avec une égale dextérité. Lorsque vous maniez deux armes en combat, vous ne souffrez que d'une pénalité de -1 par main, au lieu de -1 pour la main principale et -3 pour l'autre.

BOISSONS SUPERFLUES : Vous n'avez pas besoin de boire pour survivre. Vous ne ressentez jamais la soif et résistez doublement bien aux déshydratations de tous les types (voir *Malédiction du Désert, (PeAq25)*. Il vous est, cependant, possible de boire pour le plaisir. Cette Vertu requiert que vous ayez, d'une manière ou d'une autre, des origines surnaturelles.

NOURRITURE SUPERFLUE : Votre énergie vous est fournie par la magie et vous n'avez pas besoin de manger pour vivre (bien qu'il vous faille boire). Vous ne ressentez jamais la faim, mais vous pouvez manger normalement si vous le désirez, par pure gourmandise. Cette Vertu requiert que vous ayez, d'une manière ou d'une autre, des origines surnaturelles.

Vertus +5

SOMMEIL SUPERFLU : Vous n'avez aucunement besoin de dormir et résistez aux sorts provoquant le sommeil comme si vous aviez une Résistance Magique de +50. Chaque jour, vous disposez de 8 heures que vous pouvez utiliser à votre guise, ce qui vous donne une saison supplémentaire par an pour étudier et vous entraîner. Cette Vertu requiert que vous ayez, d'une manière ou d'une autre, des origines surnaturelles.

Mages : Vertu +7.

Vices -1

BORGNE : Vous êtes incapable de bien juger des distances et souffrez d'une pénalité de -2 sur vos scores d'Attaque avec armes de jet et de trait. Il est, en outre, possible de vous attaquer du côté de votre œil crevé sans que vous le voyiez. En combat, vous souffrez d'un -1 sur vos tirages d'Attaque car votre champ de vision est limité.

CONSTITUTION FRAGILE : Vous souffrez d'une pénalité de -2 sur tous les tirages de récupération des blessures et des maladies.



DÉFIGURÉ : Une défiguration visible vous rend laid et aisé à reconnaître. Soustrayez 3 de tous vos tirages de Présence destinés à inspirer le respect ou mettant en jeu la beauté. Il est probable que vous êtes affligé d'un surnom cruel faisant référence à votre apparence.

Mages : votre défiguration est sans doute due à un accident survenu au cours de votre apprentissage. Laissez libre cours à votre imagination.

MAUVAIS ŒIL : Vous avez un œil gonflé et déformé qui vous donne l'air méchant et inquiétant. Réduisez de 3 points votre score de Présence. Les gens vous considèrent généralement comme maléfique et empêchent leurs enfants de vous regarder.

OBÈSE : C'est la graisse et non le muscle qui vous enveloppe. Votre Taille est de +1, mais vous devez soustraire 2 points de votre Vivacité. Vous souffrez également d'une pénalité de -3 sur les tirages de Fatigue (ceci ne s'applique pas au lancer de sorts). Vous possédez un Niveau de Santé mais pas de Niveau de Fatigue supplémentaires.

OREILLE COUPÉE : Vous êtes incapable de déterminer la provenance des sons. -1 à tous les tirages d'écoute.

OUÏE MÉDIOCRE : Vous souffrez d'une pénalité de -3 à tous les tirages d'écoute. Les paroles difficiles à comprendre pour les gens normaux, en raison de la langue dans laquelle elles sont prononcées ou d'un fort accent, le sont encore plus pour vous. Vous faites souvent semblant d'écouter les autres alors que ce n'est pas le cas.

SOMMEIL LOURD : Lorsque vous dormez, vous ne le faites pas à moitié. Vous êtes capable de dormir au milieu d'un véritable tintamarre et ne vous réveillez généralement que si on vous secoue ou lorsque vous êtes frais et dispos. Même alors, vous souffrez d'une pénalité de -3 sur tous vos tirages durant une demi-heure et, dans le premier cas, il est probable que vous retourniez vous coucher dès que possible.

UNIJAMBISTE : Vous avez une jambe de bois. Il vous est impossible de courir et vous souffrez d'une pénalité de -3 sur tous les tirages mettant en jeu la marche ou l'équilibre. En raison de la difficulté avec laquelle vous manœuvrez, vous soustrayez de plus un point à vos scores de Défense.

VUE BASSE : Soustrayez 3 de tous les tirages mettant en jeu la vue, y compris vos scores d'Attaque et d'Esquive. Les environnements nouveaux vous désorientent et, parfois, vous font peur.

Vices -2

BOITEUX : Handicapé de naissance ou suite à un accident, vous vous déplacez lentement et maladroitement. N'importe qui peut vous battre à la course. Vous subissez une pénalité de -5 sur tous les tirages mettant en jeu des mouvements rapides ou de l'agilité, de -4 sur votre score d'Esquive, et de -1 sur les autres scores de combat. Votre vitesse de base n'est que d'une demi-lieue à l'heure (un peu plus de 2 km/h). Décidez de la raison précise pour laquelle vous êtes boiteux.

BOSSU : Votre corps déformé vous donne une apparence grotesque et gêne vos mouvements. Vous avez -3 en Présence et -1 en Dextérité.

Mages : Vice -1.

DÉCRÉPIT : Vous avez 1 point de Décrépitude (Voir *Vieillissement,* page 359) dû à de vieilles blessures ou à une maladie passée.

DÉGINGANDÉ : Vous êtes maigre et gauche. -1 en Force, en Présence et en Dextérité.

MALADROIT : Vous n'êtes guère gracieux et avez tendance à lâcher ce que vous tenez en main. Jouez de ce Vice autant que vous le pouvez, retirez-vous 1 point de Dextérité, et faites un tirage de Désastre supplémentaire lorsque vous utilisez celle-ci.

MANCHOT : Vous ne pouvez utiliser qu'une seule main pour vous battre, faire de l'escalade, etc. Vous effectuez toutes ces actions avec une pénalité de -2 à -4.

Mages : vous souffrez d'une pénalité de -3 lorsque vous lancez des sorts, sauf ceux que vous avez spécialement inventés pour les jeter d'une seule main (-2 sur les Totaux de Laboratoire pour les inventer).

MUET : Vous êtes incapable de parler. Peut-être vous a-t-on tranché la langue. Il est probable que vous vous serviez de gestes et de grognements pour vous faire comprendre.

Mages : non applicable ; votre maître vous aurait rendu votre voix magiquement.

PETIT : Vous êtes plus petit que la moyenne. Votre Taille est de -1. Vous avez -1 en Force et possédez un Niveau de Fatigue et un Niveau de Santé de moins que les autres gens (voir *Svelte,* ci-dessus).

Mages : Vice -3.

Vices -3

ARTHRITIQUE : Vous avez les articulations raides et souvent douloureuses, ce qui change pour vous en corvée la presque totalité des mouvements prolongés. Réduisez de 1 votre Dextérité et votre Vivacité. Parfois, vos articulations se bloquent au point de vous handicaper. Lors de n'importe quel Désastre, durant un tirage de déplacement ou de combat, une de vos articulations se coince ainsi, rendant inutilisable le membre correspondant (-5 sur tous les tirages qui le mettent en jeu) jusqu'à ce que vous ayez pu le reposer un jour ou deux.

Vices -4



NAIN : Vous avez une taille d'enfant, quoique votre corps soit adulte. Votre Taille est de -2. Soustrayez 2 de votre score de Force. Votre vitesse de marche moyenne n'est que des deux tiers de la normale. Même si vous êtes fort, l'encombrement des armes exigeant une Force positive vous interdit de les utiliser. Supprimez sur votre fiche les Niveaux de Santé *Touché* et *Blessures Moyennes,* ainsi que les Niveaux de Fatigue *Essoufflé* et *Fatigué.*

Vices -5

AVEUGLE : Vous ne voyez pas, ou presque pas. Il vous est quasiment impossible d'utiliser des armes de jet ou de trait et très difficile de vous diriger dans des endroits inconnus.

Mages : non applicable ; votre maître vous aurait rendu la vue magiquement — elle est bien trop importante.

DÉBILE : Il vous est impossible de faire un effort de plus de quelques secondes. Tout besoin de mouvements rapides, comme dans un combat ou une poursuite, vous laisse désemparé. Il vous est de même impossible de parcourir de longues distances. Puisque vous ne pouvez vous entraîner, vous n'avez aucune Compétence Martiale.

Mage : lancer des sorts vous fait perdre deux fois plus de Niveaux de Fatigue que la normale.

Vices -8

LÉPREUX : Vous avez la terrible maladie qu'est la lèpre. Tout le monde vous évite, y compris la plupart des autres Mages, les femmes s'enfuient avec leurs enfants en vous voyant arriver, et les gens préféreraient vous savoir mort et brûlé. Bien entendu, vous souffrez également de problèmes physiques. Votre peau est dans un tel état de décomposition qu'elle dégage une forte puanteur ; l'empêcher de pourrir totalement exige de vous une attention constante. Toutes vos blessures sont susceptibles de se gangrener, et vous en guérissez lentement (lorsque vous en guérissez). Chaque fois que vous recevez une blessure, faites un tirage de récupération des blessures à -3, puis lancez un second dé — sur un 0, la plaie ne se referme pas complètement et vous gagnez un point de Décrépitude (et probablement une certaine forme de défiguration). Vous commencez de toute façon le jeu avec 1 point de Décrépitude (voir les règles sur le vieillissement, dans le chapitre *La Saga)* et réduisez votre score d'Énergie de 2 points. Aucun médecin n'acceptant de vous toucher, il est probable que vous mourrez jeune. Priez pour un miracle...

Vertus et Vices Mentaux

Les Vertus et Vices mentaux reflètent votre tournure d'esprit et vos capacités d'assimilation.

Vertus Variables

BIBLIOTHEQUE PERSONNELLE : Vous disposez en propre d'une bibliothèque contenant des Connaissances que vous pouvez acquérir. Pour chaque point de la Vertu, vous recevez 10 points d'Expérience supplémentaires, à dépenser en Connaissances (des Compétences) au début du jeu — déterminer lesquelles exactement est laissé à l'appréciation du Conteur. Vous n'êtes pas obligé de tous les dépenser tout de suite, mais ceux qui le seront pendant la Saga devront donner lieu à des périodes d'études — en cette matière, une saison correspond environ à 5 points d'Expérience.

CONFIANCE EN SOI : Vous commencez le jeu avec plus de points de Confiance que la normale, soit 3 plus le nombre de points que vous accordez à cette Vertu (+1 au minimum, bien entendu).

Vertus +1

BON SENS : Chaque fois que vous vous apprêtez à faire quelque chose de contraire au bon sens, le Conteur a le devoir de vous en avertir. Cette Vertu est très pratique pour les joueurs débutants, puisqu'elle justifie toute l'aide que le Conteur peut leur apporter. Elle est également utile pour savoir ce qui est raisonnable dans un monde fantastique.

CLARTÉ DE PENSÉE : Vous réfléchissez clairement et de manière rationnelle. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur tous les tirages de détection des mensonges, de confusion, de désorientation et de subterfuge, que la source du problème soit magique ou normale.

ERREURS PROFITABLES : Vous êtes capable d'apprendre par vos erreurs en une Compétence particulière (magique ou autre). Dans une histoire donnée, la première fois que vous obtenez un Désastre ou manquez votre tirage d'exactement 1 point, vous gagnez 1 point d'Expérience dans la Compétence concernée. Il vous est possible de prendre cette Vertu plusieurs fois, avec des Compétences différentes.

ÉTUDIANT : Vous disposez de livres et, peut-être, de professeurs en compagnie desquels vous pouvez étudier. De plus, vous avez suffisamment de temps pour le faire. Vous gagnez 1 point d'Expérience par saison dans vos Compétences de Connaissances.

FORTE PERSONNALITÉ : Les scores de trois de vos Traits de Caractère peuvent s'échelonner entre -6 et +6, au lieu de -3 et +3.

INSOUCIANT : Vous êtes invariablement jovial et chaleureux, quelles que soient les circonstances. Vous avez un bonus de +5 sur tous les tirages pour résister au chagrin ou au désespoir (ex. : le sort *Désespoir des Mille Enfers)* et +5 sur vos jets de Communication avec ceux qui apprécient vos dispositions (c'est-à-dire pas avec les gens renfrognés). Vous ne pouvez choisir, ni acquérir plus tard, des Vices tels qu'*Amour Perdu* — l'idée que votre amour vous observe depuis le Paradis vous rend heureux.

TALENT ARTISTIQUE : Vous avez l'imagination et la créativité nécessaires à la composition d'une ballade ou à la peinture d'un tableau, le potentiel pour devenir un grand artiste.

VOLONTÉ DE FER : Il est difficile de vous forcer à faire, croire ou ressentir quelque chose. Vous avez un bonus de +3 sur tous les tirages requérant de la volonté, comme pour résister à la tentation, à la torture ou à des sorts destinés à contrôler votre esprit.

Vertus +2

REGARD PERÇANT : Lorsque vous les regardez fixement, vous mettez les gens mal à l'aise, comme si vous pouviez leur voir le cœur et l'âme. Ceux qui ont la conscience chargée ou sont en train de mentir doivent faire des tirages de Personnalité, de Ruse ou de ce que le Conteur estime approprié, quoi que ce soit, pour demeurer calmes. Les êtres féeriques et les démons se rient de ce pouvoir.

Vertus +3

INTUITIF : Vous possédez une grande intuition, qui vous permet plus souvent que ne le voudrait la chance de prendre la bonne décision. Chaque fois que vous êtes confronté à un choix dans lequel la chance entre pour une bonne part (comme, par exemple, entre deux couloirs inexplorés), vous avez de fortes probabilités de faire le bon. Le Conteur effectue un tirage simple dont il garde secret le résultat. Si celui-ci est de 6 ou plus, votre intuition vous sert. Dans le cas contraire, vous n'avez aucune idée de la meilleure option. Si vous arrivez devant quatre tunnels, ce jet vous donne donc plus de 50% de chances de choisir le bon.

MÉMOIRE VISUELLE : Vous conservez l'image mentale de tout ce que vous voyez, ce qui vous confère une excellente mémoire. Sur tous les tirages d'Intelligence visant à vous rappeler une scène particulière, vous bénéficiez d'un bonus de +2. En cas de succès, un bonus supplémentaire de +3 (+5 au total) vous aide à vous souvenir des détails.

POLYVALENT : Vous pouvez tenter de faire des choses pour lesquelles vous n'êtes absolument pas entraîné avec plus de chances de succès que les gens normaux. A condition que vous ayez le temps de réfléchir à ce que vous allez entreprendre, vous ne souffrez pas des pénalités usuelles lorsque vous utilisez une Compétence dans laquelle vous ne possédez pas de score. Celles qui sont réservées à une catégorie particulière de personnages (comme les Mages) demeurent, cependant, hors de votre portée.

ULTRA-RATIONNEL (ou Raison Pure) : Votre esprit a transcendé le mode de raisonnement superstitieux et religieux. Vous acceptez pour ce qu'elles sont les réalités de l'existence, en vous basant sur la science, la logique et la déduction. Vous avez 1 point de Raison et pouvez en gagner d'autres, mais ne possédez pas de points de Confiance.

VIF D'ESPRIT : Grâce à votre grande capacité d'absorption et de compréhension, vous obtenez 1 point d'Expérience de plus par histoire et 1 de plus par an. Vous commencez le jeu avec 10 points d'Expérience supplémentaires pour l'achat des Compétences.

Mages : vous obtenez 1 point d'Expérience de plus par histoire et +1 à vos tirages pour étudier à partir du *virtus,* mais pas de point d'Expérience supplémentaire annuel. Pour vous, cette Vertu est +5.

Vertus +4

CONNAISSANCE APPROFONDIE : Vous êtes particulièrement bien informé dans un domaine de Connaissances particulier. Tous les tirages le mettant en jeu s'effectuent à +4 et, en cas de Désastre, vous ne lancez jamais plus d'un dé. Dans ce domaine, vous êtes sans conteste un expert et avez probablement une réputation en faisant état.

Vices -1

BUT OBSESSIONNEL : Vous avez un but personnel que vous ne pouvez vous empêcher de poursuivre, même si cela vous vaut des ennuis ou compromet la sécurité du groupe. Exemple : libérer les paysans de l'oppression, tuer des Vikings, vous faire reconnaître par tous comme l'individu le plus intelligent du monde, amasser autant de richesses que possible... Il doit s'agir d'un but que vous ne pourrez jamais totalement atteindre.

CŒUR TENDRE : Vous ne supportez pas de voir la souffrance, et la provoquer vous-même peut vous empêcher de dormir pendant plusieurs nuits. Vous évitez le danger et tentez également d'en écarter vos amis. Vous accordez un tel prix à la vie et à la bonne santé que vous préféreriez renoncer à des buts importants plutôt que de laisser quelqu'un combattre pour vous. Même la mort de vos ennemis vous est désagréable. Côté positif : vous êtes sensible et aisément ému par le chant ou la poésie.

COMPULSION : Vous êtes affligé d'une compulsion qui vous pose problème. Exemples : la boisson, le sexe, la perfection, la vantardise, le jeu, la boulimie (à combiner éventuellement avec Obésité), être le champion des Servants, toujours avoir le dernier mot, exagérer ou mentir, défier l'autorité, manger des escargots...

FAIBLE : Vous avez un faible pour un type donné d'objets ou de personnes. En sa présence, rien d'autre ne compte. Vous oubliez promesses, devoirs et bon sens. Exemple : poètes et conteurs, beaux visages, alcool, flatterie.

ILLUSION : Vous vous faites, à proprement parler, des illusions. Vous pouvez, par exemple, vous prendre pour un Mage (si vous n'en êtes pas un), croire que les pierres rondes sont extrêmement précieuses, que vous êtes le fils perdu d'un baron ou que votre ami imaginaire est bien réel.

MANQUE DE CONFIANCE EN SOI : Vous commencez le jeu avec 1 point de Confiance de moins que la normale, soit 2. Ce Vice ne peut être pris par des Servants.

MANQUE DE VOLONTÉ : Vous recherchez toujours le conseil d'autrui. Ceux qui tentent de vous tromper, de vous intimider ou de vous manipuler ont un bonus de +3 sur leurs tirages. Il vous est très difficile de gagner des points de Confiance. Cela vous demande des tâches monumentales — du moins à vos yeux. Prenez un score positif dans le Trait de Caractère *Exécutant.* Ce dont vous avez besoin, c'est de trouver quelqu'un en qui vous ayez confiance, pour vous reposer entièrement sur lui.

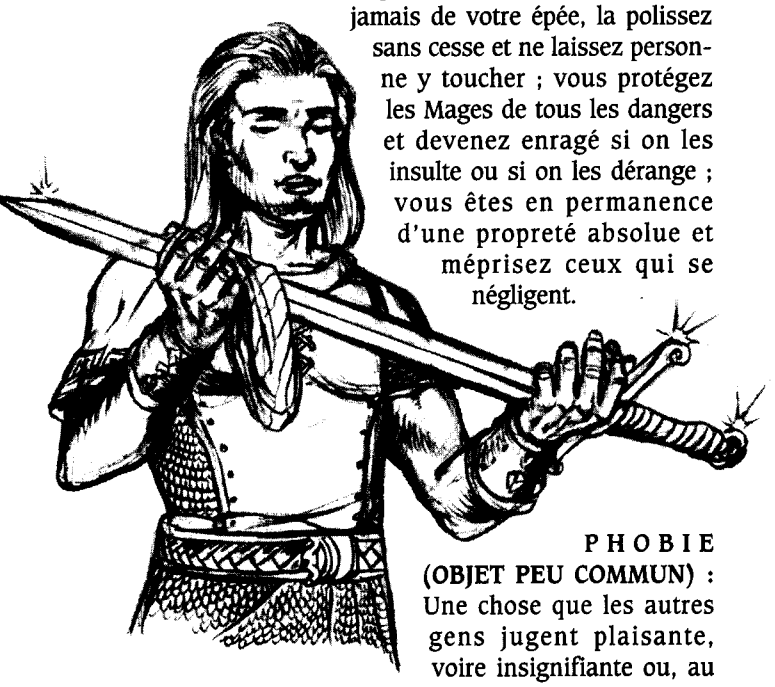
MAUVAISE MÉMOIRE : Votre mémoire est très mauvaise, notamment dans un domaine particulier, comme les noms, les endroits ou les visages. Il vous faut réussir un tirage de 6+ pour vous rappeler quoi que ce soit en rapport

avec ce domaine, et vous avez une pénalité de -2 sur tous vos autres jets de mémoire. Mages : il vous faut deux fois plus de temps qu'aux autres pour apprendre des sorts. Vous commencez la Saga avec deux fois moins de Niveaux de sorts. Pour vous, ce Vice est -6.

MÉDIOCRE CAPACITÉ D'ATTENTION : Il vous faut gagner deux fois plus de points d'Expérience que la normale pour améliorer vos Connaissances et, à l'origine, en dépenser deux fois plus pour les acheter. Monter la garde, écouter des ordres complexes, suivre le scénario d'une histoire et accomplir toute autre tâche qui suppose une attention soutenue vous est généralement impossible.

Mages : non applicable ; vous n'eussiez jamais survécu à votre apprentissage.

OBSESSION : Vous êtes obsédé par un objet, une action ou un idéal. Exemples : vous ne vous séparez jamais de votre épée, la polissez sans cesse et ne laissez personne y toucher ; vous protégez les Mages de tous les dangers et devenez enragé si on les insulte ou si on les dérange ; vous êtes en permanence d'une propreté absolue et méprisez ceux qui se négligent.



PHOBIE (OBJET PEU COMMUN) : Une chose que les autres gens jugent plaisante, voire insignifiante ou, au pire, troublante vous rend extrêmement nerveux et vous empêche de vous concentrer. En présence de l'objet de votre phobie, tout ce que vous avez envie de faire, c'est partir. L'objet en question n'est cependant pas quelque chose que vous rencontrez tous les jours. Si vous êtes d'un tempérament violent, votre peur pourra vous pousser à attaquer et à détruire ce que vous craignez, mais seulement s'il vous est impossible de vous en aller. Exemples : animaux sauvages, bruits étranges, ecclésiastiques, espaces confinés, pleine lune, haute mer, étrangers, Juifs, salsifis.

SENSIBLE : Vous jugez absolument intolérables des choses que les autres gens considèrent simplement comme déplaisantes. Si vous êtes violent, vous pouvez même provoquer en combat la personne qui vous offense. Exemples : impiété, manque de respect envers les dames, impolitesse, absence d'éléments de confort (comme un lit), arrogance.

SENS DU DEVOIR : Vous adhérez à un code de conduite rigide, qui vous défend probablement de mentir, de tuer les prisonniers, de voler et d'accomplir d'autres actions parfois utiles de ce type. Contrairement aux gens qui possèdent la Passion de l'*Honneur,* vous suivez ce code par peur ou culpabilité, si bien qu'il ne vous apporte aucun soutien moral. Il est probable que vous employiez plus d'énergie à justifier votre conduite qu'à la garder pure.

SIMPLE D'ESPRIT : Vous ne pouvez pas vous concentrer sur plus d'une chose à la fois : garder le pont, chercher un anneau perdu, vous cacher dans les arbres. A moins qu'on ne vous donne des instructions très claires, vous êtes souvent désorienté. Lorsque surgissent des imprévus, vous avez beaucoup de mal à vous en accommoder.

Vices -2

PHOBIE (OBJET COMMUN) : Identique à *Phobie (Objet Peu Commun),* ci-dessus, à ceci près que la chose qui vous fait peur n'est pas rare. Exemples : les chiens, la nuit, la forêt, les femmes, les hommes, l'autorité, les armes ou le feu.

PRÉSOMPTUEUX : Vous vous faites une idée très exagérée de vos propres capacités et n'hésitez pas à tenter des actions impossibles. Ce Vice est très dangereux dans les situations de combat. Pour peu que vous soyez éloquent, vous risquez de transmettre aux autres votre trop grande confiance en vous-même.

TERREURS : Une chose spécifique vous emplit d'une terreur incontrôlable. En sa présence, il vous est impossible de rien faire, sinon tenter à toutes forces de vous en éloigner. Si cela se révèle impossible, vous avez toutes les chances de vous effondrer comme un soufflé au fromage. Que l'objet de votre peur soit assez commun pour intervenir dans le jeu et assez rare pour que vous disposiez encore d'un personnage jouable. Exemple : criminels, forêts profondes, hauteurs, grands espaces, orages, cavernes.

Vices -3

EMPORTÉ : Vous êtes parfois saisi d'accès de colère destructeurs et incontrôlables. Choisissez la chose qui a de grandes chances de les provoquer : les insultes, la douleur, entendre critiquer l'Ordre d'Hermès. Faute d'obtenir 9+ dans un tirage de tension, vous laissez libre cours à votre rage. Il vous est ensuite possible de faire un tirage similaire à chaque round pour tenter de vous calmer. En cas de Désastre, vous essayez de tuer tous ceux qui vous entourent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne. Dans cet état, vous avez un bonus de +1 aux dégâts, mais de -1 sur tous les autres scores et tirages. Vous devez effectuer un jet de Fatigue à Court Terme par round. Un tel caractère pourrait fort bien être dû à une malédiction.

NON-COMBATTANT : Il vous est impossible d'apprendre la moindre Compétence Martiale, et vous souffrez d'une pénalité de -2 sur tous les tirages d'Attaque et

de Dégâts. Vous ne pouvez choisir le Vice *Piètre Équipement.*

Mages : Vice -2.

Vertus et Vices surnaturels

Les Vertus et Vices surnaturels supposent que vous entreteniez ou ayez entretenu certains liens avec les puissances magique, divine, féerique ou infernale. Si vous possédez plus d'un Vice ou Vertu de ce type, leur origine doit être liée à la même puissance, à moins que vous ne trouviez une bonne explication. Vous pouvez, par exemple, avoir une *Foi Exaltée* (Vertu Divine) et subir une *Persécution Démoniaque* (Vice Infernal), si vous estimez qu'un démon tente de vous ôter la foi. Le supplément d'**Ars Magica** intitulé *La Féerie* propose quelques autres Vices et Vertus pour les personnages d'origine féerique.

Vertus Variables

IMPOSITION DES MAINS : Vous avez la capacité de guérir un certain type d'affections par le toucher. Il peut s'agir d'un don conféré par Dieu (comme la capacité du roi de France à guérir les écrouelles) ou par les êtres féeriques, à moins que ce ne soit une Vertu héréditaire. Son coût dépend de la rareté de l'affection que vous faites disparaître et de sa gravité. Il est recommandé au Conteur de ne pas autoriser un personnage à guérir une maladie à la fois commune (ou potentiellement épidémique) et mortelle comme la peste. Exemples d'affections pouvant être guéries : morsures de serpents, brûlures, rage, rhumes, blessures provoquées par des démons, grippe, engelures, coups de soleil. Il est en revanche hors de question de venir à bout des blessures provoquées par des armes conventionnelles ou des accidents. Il vous faut dépenser un Niveau de Fatigue à Long Terme par personne purifiée.

OBJET MAGIQUE : Vous commencez le jeu avec un objet magique, que vous avez hérité ou conquis lors d'une aventure précédente. C'est le Conteur qui conçoit cet objet. Il peut s'agir d'un simple gadget ou d'un puissant artefact conçu au sein du laboratoire d'un magicien. Le coût de cette Vertu est de +1 par 10 Niveaux de sorts investis dans l'objet (voir *Les objets magiques majeurs,* dans le chapitre *Laboratoire,* page 256). Cette Vertu est particulièrement appropriée pour les personnages âgés.

Vertus +1

VUE FÉERIQUE : Cette Vertu est presque similaire à la Compétence *Double Vue,* mais vous êtes automatiquement spécialisé dans la vision des êtres et objets féeriques. Un tirage de 12+ vous permet de percer à jour les illusions féeriques. Cette Vertu requiert que vous possédiez également celle de *Sang Féerique.*

YEUX FÉERIQUES : Vous voyez normalement la nuit et dans les forêts profondes. Vos yeux sont curieusement brillants et, tels ceux d'un chat, reflètent la lumière. Il vous faut dépenser un deuxième point de Vertu pour obtenir des Yeux Féeriques d'apparence normale — bien qu'ils demeurent alors souvent d'une couleur inhabituelle, telle que vert fluo. Vos yeux inhumains vous donnent un modificateur de -3 en Présence et en Communication lorsque vous vous entretenez avec des vulgaires. En général, les Mages et les êtres féeriques n'y accordent pas d'importance. Cette Vertu n'est le plus souvent accessible qu'aux personnages possédant celle de *Sang Féerique.*

Vertus +2

CAPACITÉ MAGIQUE LATENTE : Vous possédez une qualité magique qui ne s'est pas encore manifestée. Elle pourra le faire un jour, soit spontanément, soit en raison d'événements particuliers, comme l'absorption de vin féerique. Tant que quelque talent magique ne s'est pas fortement manifesté en vous, vous pouvez devenir Mage. Il est probable que vous n'ayez pas une conscience nette de la réalité de vos capacités. Il appartient au Conteur de déterminer quand et comment se manifestera ce talent.

Mages : tandis que vous développiez vos capacités magiques, un pouvoir que vous recelez a échappé à votre maître et est demeuré latent.

CHANCEUX : Vous avez énormément de chance et vous débrouillez bien dans les situations où celle-ci est plus importante que le talent. Vous obtenez alors un bonus de +1 à +4 (à la discrétion du Conteur) sur vos tirages, en fonction de la part de chance mise en jeu. Vous gagnez souvent au cours des jeux de hasard, mais devez vous garder de les pratiquer trop souvent car on pourrait vous accuser de tricher.



COMPAGNON ANIMAL MAGIQUE : Vous avez pour compagnon un animal de nature magique, assez intelligent pour obéir à vos ordres. Plus la créature est petite, plus elle est maligne. Furets et corbeaux sont

aussi intelligents qu'un humain, un loup est tout bonnement rusé, alors qu'un cheval est à peine plus intelligent que la normale. Avec l'accord de la Troupe, vous pouvez attribuer à votre compagnon une ou deux Vertus Mystiques, que vous contrebalancerez par des Vices vous appartenant en propre. La créature est douée d'une Force Magique de +10 moins sa Taille.

COMPAGNON FÉERIQUE : Un être féerique vous accompagne. Créé par le Conteur, il peut être de n'importe quel type mais n'est sans doute pas animé de mauvaises intentions, du moins pas à votre égard. Il est intelligent, possède ses propres pouvoirs et peut s'exprimer quand il le juge bon. Il vous appartient de décider s'il s'agit ou non d'un compagnon permanent. Il peut vous suivre à couvert, vous protégeant à la manière d'un ange gardien. Peut-être pense-t-il vous devoir une faveur et refuse-t-il de vous quitter avant d'avoir payé sa dette. Si vous le traitez mal, il est possible qu'il s'éloigne de vous, ou même qu'il en vienne à vous haïr et qu'il vous maudisse. Ayez conscience que s'il peut vous être très utile, il peut aussi représenter un terrible fardeau. S'il se montre particulièrement taquin, il risque de vous attirer des ennuis partout où vous passerez. Avec l'accord de la Troupe, il est possible qu'un autre joueur en assume le rôle.

INSENSIBILITÉ À LA MAGIE : Votre nature est profondément non magique et il vous est possible de résister à de nombreux sorts. Vous avez un bonus de +6 sur les tirages de Résistance Naturelle ainsi que sur vos tirages d'Encaissement, dans le cas de dégâts provoqués par des sorts. Vous résistez aussi bien à la magie bénéfique qu'à la magie maléfique, si bien que dans le cas où un tirage élevé signifie que le sort vous affecte (comme pour les sorts de soins) vous souffrez d'une pénalité de -6. Il vous est impossible d'avoir le moindre pouvoir magique.

Mages : non applicable.

PROVISION DE *VIRTUS* : Vous commencez la campagne avec quelques réserves de *virtus,* soit qu'elles vous aient été offertes par votre mentor, soit que vous les ayez trouvées dans une aventure précédente. Vous possédez cinq pions de n'importe quel type (et vous pouvez prendre cette Vertu plusieurs fois). Si vous êtes un Compagnon, il est possible que vous ayez déjà donné une partie de ce *virtus* à un Mage, en échange de services (vous pouvez, par exemple, n'avoir plus que 4 pions et le sort *Fil du Rasoir* sur votre épée).

Mages : non applicable. Il existe déjà une Vertu Hermétique similaire : *Source de Virtus Personnelle.*

Vertus +3

FOI EXALTÉE : La piété et la dévotion vous ont valu une foi du type dont on dit qu'elle peut déplacer des montagnes. Vous possédez un point de Foi et pouvez en acquérir d'autres, mais vous n'avez pas de points de Confiance.

Vertus +4

BONNE ÉTOILE : La chance vous protège des pires catastrophes. Chaque fois que vous obtenez un Désastre lors d'un tirage, vous pouvez aussitôt relancer le dé. Prenez le meilleur des deux résultats. Si vous devez, par exemple, jeter trois dés de Désastre et que vous obteniez un 0 (donc, un Désastre), vous pouvez relancer les trois dés. S'il n'y a pas de 0 la deuxième fois, vous échappez au Désastre. S'il y en a un, vous en subissez les effets. Il est impératif que vous décriviez en détails, et de préférence sans épargner les outrances, la manière dont vous réussissez à éviter le terrible sort qui vous attendait. Le Conteur ne doit pas oublier l'existence de cette Vertu, afin de se montrer plus conciliant dans les scènes où l'on tente de vous secourir ou de vous protéger.

Mages : cette chance ne s'applique pas au lancer de sorts ; la magie est chose trop puissante et trop imprévisible pour être affectée ainsi.

LYCANTHROPIE : Chaque fois que brille la pleine lune dans le ciel, vous vous changez en loup. Lorsque vous êtes sous le coup de la transformation, ajoutez à vos Caractéristiques celles données pour les loups (page 342) et prenez le Trait de Caractère *Violent,* à +3 (ou ajoutez-y 3 points si vous le possédez déjà). Vous bénéficiez également alors d'un bonus de +8 à vos tirages d'Encaissement sur les attaques ne s'effectuant ni par magie ni à l'aide d'armes en argent. Il vous faut de plus prendre une Compétence appelée *Lycanthropie,* que vous achèterez comme n'importe quelle autre. Si son score, ajouté à un tirage de tension, donne 12+, vous pouvez prendre volontairement la forme d'un loup (un seul essai par jour). Si ce tirage se solde par un Désastre, vous ne pouvez plus tenter de vous métamorphoser jusqu'à la fin de



l'histoire. Vos vêtements ne se transforment pas avec vous et changer de forme ne vous soigne aucunement. Cette particularité est très rare et très mystérieuse, souvent considérée comme maléfique. Inventez une bonne histoire pour en expliquer l'origine : une morsure, l'hérédité ou une malédiction (Muto Corporem 35). Pour plus de règles ainsi que de Vertus et Vices concernant les créatures polymorphes, voir le supplément d'**Ars Magica** *Le Bestiaire Médiéval.*

PROTECTEUR FANTÔME : Un fantôme veille sur vous. Il peut s'agir de votre grand-mère, d'un ami d'enfance ou de quiconque vous a assez aimé assez pour rester en votre compagnie même après la mort. Pour tout le monde, sinon vous et les personnes douées de *Double Vue*, le fantôme est silencieux et invisible. Il voit et entend ce qui se déroule autour de vous et peut vous quitter une fois par jour, pendant un maximum d'une demi-heure, ce qui en fait un excellent espion. Chaque fois qu'il s'éclipse, toutefois, faites un tirage de tension pour voir comment il se comporte. Vous avez besoin d'obtenir 3+ pour qu'il vous rapporte des choses cohérentes. En cas d'échec, il a perdu le contact avec le monde des vivants et ne peut rien vous apprendre. En cas de Désastre, il perd totalement le contact avec vous et ne revient plus jamais. Si nécessaire, lancez un dé de Désastre supplémentaire par point de l'aura divine, infernale, féerique ou rationnelle dans laquelle vous vous trouvez. La mort ne laisse pas intact l'esprit de ceux qu'elle frappe. Il est donc probable que votre fantôme possède quelques tares qui le rendent peu fiable. Il dispose, cependant, de 20 points d'Expérience en diverses Compétences, dont il peut se servir pour vous aider. Il est possible qu'il tente de vous convaincre de le rejoindre dans l'au-delà.

RÉSISTANCE MAGIQUE : Vous possédez une Résistance Magique innée de +20, incompatible avec la *Parma Magica* (elles ne se cumulent pas). Certains signes physiques peuvent accompagner cette Vertu, tels qu'une tache de naissance ou des ongles en fer.

Vertus +5

ANGE GARDIEN : Vous avez appris à entendre votre ange gardien, qui vous dispense des conseils pratiques et spirituels. Il vous guide et vous protège. Ainsi, chaque fois que vous faites une chose qu'il approuve et que vous obtenez 1 sur un tirage de tension, vous réussissez automatiquement votre action (à condition que le facteur de Difficulté soit inférieur ou égal à 20, sinon vous tirez normalement). L'ange vous chuchote à l'oreille les décisions qui sont pour vous les meilleures, spirituellement parlant — ce ne sont pas forcément aussi les meilleures d'un point de vue matériel. Lorsque vous parlez à haute voix, l'ange vous entend et il vous est possible de converser. Il a conscience de vos pensées mais ne possède par ailleurs qu'une vision limitée du monde. Si vous agissez en contradiction avec ses conseils moraux, il vous quittera, pour toujours ou jusqu'à ce que vous ayez retrouvé le droit chemin. Il n'approuve la violence que lorsqu'elle est motivée par une raison sacrée, ce qui est souvent difficile à fournir.

RELIQUE : Vous possédez une relique sainte recelant un point de Foi. Elle peut être montée sur une autre de vos possessions, comme une épée, par exemple.

Vertus +7

IMMORTEL : Vous ne pouvez mourir que de causes naturelles. Toutefois, à moins que vous ne receviez un coup fatal, vous guérissez de vos blessures normalement. En cas de coup fatal, il vous est impossible de guérir totalement. Vous vous remettez comme tout un chacun d'un état Incapacité, mais en conservez les marques. Les coups fatals vous laissent estropié, défiguré ou maladif et vous valent au moins 1 point de Décrépitude. Cette Vertu peut même être étendue jusqu'à dire qu'il vous est totalement impossible de mourir, mais puisque vous continuez tout de même à vieillir, vous finissez par vous retrouver très faible et parfaitement répugnant. Dans tous les cas, les choses ayant le pouvoir de détruire totalement un être humain (comme les fournaises infernales), vous tueront vous aussi. Vous n'êtes pareillement pas immunisé contre les miracles. Si vous mourez, votre fantôme hantera la Terre pendant très, très longtemps.

Vices -1

APPARENCE MAGIQUE : Vous avez le port et la conduite d'une personne pratiquant la magie — Mage, sorcier ou prêtre — et vous n'avez pas besoin de faire quoi que ce soit pour en convaincre les gens.

Mages : non applicable (c'est un Vice dont vous souffrez probablement déjà).

DÉTESTÉ DES ANIMAUX : La magie vous a marqué d'une certaine manière qui rend les animaux nerveux. Les chevaux refusent que vous les montiez et, en votre présence, les chiens grognent ou gémissent. Les gens peuvent fort bien vous soupçonner d'être un Mage ou un adorateur du Démon.

Mages : non applicable ; vous possédez ce trait automatiquement.

MAUDIT : Pour une raison à déterminer, vous avez été maudit, soit par magie, soit par une divinité, voire par de sombres puissances ou des êtres féeriques. Exemples de Malédictions -1 :

- Tout ce que vous dites avec sincérité est perçu de la plus mauvaise manière possible.
- Vous souriez, riez, faites la moue ou pleurez en des circonstances toujours inappropriées.
- Vous ne pouvez manger que des choses vivantes.
- Un crapaud sort de votre bouche chaque fois que vous prononcez un mensonge direct.
- Pour vous, toutes les nourritures ont un goût de cendres et toutes les boissons d'eau croupie.
- La musique vous fait souffrir — plus belle la musique, plus forte la souffrance.

NATURE PROFONDÉMENT FÉERIQUE : Le sang féerique est en vous si puissant que vous subissez les pleins effets des puissances infernale et divine. Plutôt que d'utiliser la colonne *Magie,* dans la table des *Interactions entre Dimensions* (page 317), comme la plupart des personnages, vous vous servez de la colonne *Féerie,* qui indique sa plus grande vulnérabilité aux puissances divine et infernale. Les régions magiques vous aident moins que la normale, mais vous bénéficiez de grands bonus dans les zones féeriques.

VULNÉRABILITÉ À LA MAGIE : La magie vous affecte facilement. Vous souffrez d'une pénalité de -3 sur tous les tirages de Résistance Naturelle et de Résistance Magique, ainsi que sur les tirages d'Encaissement lorsque les dégâts sont provoqués par magie (à l'inverse de *Insensibilité à la Magie,* page 77). Compte tenu du fait que vous résistez tout aussi mal à la magie bénéfique qu'à la magie maléfique, la pénalité peut parfois se changer en bonus.

Vices -2

DÉGOÛT DU FER : En raison de votre sang féerique, vous n'aimez pas toucher les objets en fer. Cela ne vous blesse pas mais vous est très désagréable. Si vous devez utiliser une arme ou un outil en fer, vous souffrez d'une pénalité de -3. Si l'armure que vous portez est en fer, vous faites tous vos tirages de Niveaux de Fatigue à -2. Ce Vice ne peut être pris en conjonction avec *Vulnérabilité au Fer.* En revanche, on le trouve souvent sur les mêmes fiches que *Sang Féerique.*

DÉSARMÉ FACE AU DIVIN : En raison de votre sang féerique, votre lien avec le monde des mortels, en particulier avec la religion, est si faible que vous êtes vulnérable à la puissance de la Terre Chrétienne. Le contact de l'eau ou de l'encens bénits ainsi que celui des crucifix vous est douloureux et, s'il se prolonge plus de quelques secondes, va jusqu'à vous brûler la peau. Du point de vue de l'Église, c'est votre absence de foi et votre nature impure qui provoquent ce phénomène. Il vous est impossible d'user de vos pouvoirs magiques ou féeriques sur quiconque porte des objets bénis par l'Église (encens, eau, hosties, éventuellement croix ou crucifix) ou en terre consacrée (églises et cimetières). Ce Vice ne peut être pris que par les personnages ayant du *Sang Féerique.*

HANTÉ : Vous êtes hanté par un fantôme que vous seul pouvez voir et entendre. Il vous insulte, vous nargue et vous distrait, surtout dans les moments où vous auriez besoin de vous concentrer. De plus, il use souvent à votre encontre des pouvoirs suivants : voler de petits objets et les cacher ; donner des frissons à ceux qui vous entourent et les mettre mal à l'aise (-3 sur vos tirages de Présence et de Communication) ; créer un bourdonnement près de votre oreille ou celle de quelqu'un d'autre (-3 sur les tirages d'écoute) ; déplacer de menus objets, tels que des couteaux, pour qu'ils tombent sur vous, vous fassent trébucher ou vous gênent d'une manière ou d'une autre ; faire entendre des bruits étranges, tels que des cliquetis de chaînes. On peut parfois faire fuir le fantôme en lui criant après, mais ceux qui assistent à la chose en conçoivent souvent une certaine perplexité. A moins que vous ne soyez extrêmement volontaire, il vous arrive de temps en temps de faire ce que demande le fantôme afin qu'il vous laisse en paix. Si vous l'aidez à atteindre son but ultime, vous pourrez peut-être vous débarrasser de lui. Il ne possède aucun pouvoir lorsqu'il se trouve à plus de sept pas de vous.

Mages : le fantôme est particulièrement puissant, au point que vous risquez d'avoir des problèmes pour le contrôler, même à l'aide de vos sorts. Il peut entraver vos recherches — -3 sur tous les Totaux de Laboratoire.

INFECTÉ PAR LE MAL : Quelque chose que vous, vos parents ou vos ancêtres avez fait vous a marqué à jamais. Les gens sont mal à l'aise en votre présence et en viennent très facilement à vous haïr. Il vous est impossible d'acquérir une réputation positive. Les Mages ne réagissent pas aussi violemment à ce trait que les gens normaux.

Mages : Vice -1 ; ce que les mortels pensent de vous est de peu d'importance.

MAUDIT : Vous souffrez d'une grave malédiction qui vous a été lancée par l'une des grandes puissances surnaturelles. Exemples de Malédictions -2 :

- Chaque fois que vous tentez de dire quelque chose d'important, vous vous mettez à bégayer.
- Si vous révélez un jour un secret qu'on vous a confié, vous en êtes d'une manière ou d'une autre blessé.

Vices -3

DÉFAITISME : Vous avez acquis des connaissances dont vous vous seriez passé, par exemple, la vision de votre mort ou les secrets de votre véritable nature. Parfois, vous êtes apathique, car aucune ambition ne peut contrebalancer votre défaitisme. Lorsque vous subissez un échec, que ce soit en combat ou en d'autres circonstances, vous ne pouvez plus accomplir la moindre action énergique pendant un maximum d'une journée. Si vous êtes attaqué entre-temps, vous vous défendez avec une pénalité de -2 sur tous vos scores et êtes incapable d'user de vos points de Confiance.

MAUDIT : Vous avez été maudit par l'une des grandes puissances surnaturelles. Exemple de Malédictions -3 :

- La lumière vous fait souffrir, d'autant plus qu'elle est plus violente.
- La nuit, vous voyez des formes et fantômes qui vous terrifient et vous réduisent à l'impuissance.

VULNÉRABILITÉ AU FER : En raison de votre sang féerique, le contact du fer vous brûle. Vous ne recevez pas de véritables dégâts lorsque vous en touchez, mais cela

vous fait mal. Il vous est impossible d'utiliser armes ou outils en fer, ainsi que de porter une armure forgée dans ce métal. De plus les armes en fer vous infligent +2 points de dégâts. Votre sang féerique est, en outre, si fort qu'il ne ressemble probablement pas à du sang humain. Ce peut être un ichor noir ou semblable à du vin blanc. Si vous choisissez ce Vice, vous ne pouvez prendre celui de *Piètre Équipement,* ni celui de *Dégoût du Fer.* En revanche, il vous faut posséder *Sang Féerique.*

Vices -4

MAUDIT : L'une des grandes puissances surnaturelles vous a lancé une terrible malédiction. Exemples de Malédictions -4 :

- Vous êtes condamné à être blessé dans toutes les batailles auxquelles vous participez (et dans beaucoup que vous cherchez à éviter.)
- Vos blessures saignent atrocement, si bien que pour chaque plaie non bandée, vous perdez un Niveau de Fatigue à Court Terme par round et commencez à perdre des Niveaux de Santé dès que vous êtes inconscient.
- Les outils normaux (y compris les armes) ont tendance à se briser lorsque vous les utilisez.
- La lumière du soleil vous brûle atrocement (vous perdez un Niveau de Santé par minute).



PERSÉCUTION DÉMONIAQUE : Vous avez attiré l'attention d'un démon mineur, qui est décidé à s'emparer de votre âme et à faire de votre vie un enfer. Il use sur vous d'une spécialité qui est sienne, telle que la rage, la convoitise, la paresse ou la malhonnêteté. Il peut se servir de ses pouvoirs sur vous directement ou sur d'autres personnes, dans le but de vous nuire. Un démon des mensonges pourrait, par exemple, vous faire mentir ou conduire les autres à vous mentir. Cet être est trop occupé (ou trop paresseux) pour vous harceler constamment, si bien qu'il ne le fait généralement qu'aux moments importants de votre existence (comme les aventures). Le Conteur doit garder présents à l'esprit la nature subtile et le sinistre but du démon. Secrètement, vous vous demandez quel mal (ou quel bien) vous ou votre famille avez fait pour mériter un tel sort. Pour les questions de Résistance Magique, considérez que le démon possède un +12 sur ses tirages de Pénétration. Au cours de la Saga, sa puissance pourra augmenter, à moins qu'il ne soit remplacé par un autre, son supérieur, s'il ne parvient pas à ses fins.

Mages : l'Enfer s'intéresse de très près aux Mages. La Force Infernale du démon est au moins de 24. N'oubliez pas les problèmes annexes que cela peut vous causer au sein de l'Ordre.

Vices -5

VIEILLISSEMENT RAPIDE : Probablement en raison d'une malédiction ou d'un Désastre magique, vous vieillissez deux fois plus vite que les gens normaux. Ajoutez-vous deux ans par an et, lorsque vous commencez à en subir les effets, faites deux tirages de Vieillissement par an. Il n'y a aucun moyen de contrer ce phénomène ni de le ralentir, à l'exception des potions de longévité.

Mages : une seule potion de longévité ne peut contrer le processus de Vieillissement Rapide. A moins que vous n'en absorbiez deux, votre deuxième tirage annuel n'est pas modifié.

Vices -8

CORRUPTION DÉMONIAQUE : Vous avez été corrompu par des démons mais avez d'une manière ou d'une autre réussi à leur échapper. Vous possédez automatiquement les Vices *Infecté par le Mal* et *Terrible Secret* (mais ils ne vous rapportent pas de points de Vertu). Il vous faut mener une lutte constante pour vous empêcher de céder totalement au mal, perdant ainsi votre âme. Vous avez un Trait de Caractère désagréable compris entre +4 et +6, et il vous est très difficile de le réduire (bien que vous puissiez augmenter normalement un trait opposé). Il est possible que la dévotion ou un miracle vous sauvent un jour, mais il est plus probable que le Diable finisse par avoir votre âme. Mages: si l'Ordre vient un jour à connaître ce Vice, il est sûr que vous en serez exclu.

Vertus et Vices Sociaux

Les Vertus et Vices Sociaux décrivent la manière dont votre personnage se comporte envers le reste de la société, magique ou non.

Restriction : les Mages ne peuvent posséder aucun de ces traits, sauf en de fort rares circonstances, s'ils arrivent à fournir au Conteur une justification convainquante.

Vertus +1

BÉNÉDICTION DE VÉNUS : Lorsque la situation le permet, vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur les tirages de Présence et de Communication mettant en jeu des personnes sexuellement compatibles avec vous. Les gens sont le plus souvent attirés vers vous et le Conteur doit en jouer. Cette Vertu vous est parfois très utile mais se révèle en d'autres moments assez embarrassante.

COMPAGNON ANIMAL : Un animal loyal et intelligent vous accompagne. Vous êtes très proches l'un de l'autre. Il peut à tout le moins exécuter des ordres simples. Si jamais vous le perdez, cela vous plongera dans une grande détresse.

CONTACTS SOCIAUX : Vous possédez de nombreuses relations, que vous vous êtes faites durant vos voyages. Presque partout où vous allez, vous rencontrez quelqu'un que vous connaissez ou pouvez entrer en contact avec quelqu'un susceptible de vous aider. Dans tout nouvel endroit, si vous réussissez un tirage simple de Présence égal à 10+, vous connaissez quelqu'un de la région. Il vous faut choisir le type de contacts que vous possédez : pègre, guilde des marchands, noblesse, clergé, garde municipale, paysannerie. Cette Vertu peut être prise plusieurs fois, vous apportant alors des contacts dans différentes couches de la société.

FOUINEUR : Vous désirez connaître tout ce qui concerne vos amis et vos relations, particulièrement ce qui ne vous regarde pas. Les rumeurs et les ragots vous passionnent et vous vous entendez fort bien à faire avouer leurs secrets aux gens. Lorsque vous cherchez à convaincre quelqu'un de s'ouvrir à vous, chacune des deux parties fait un tirage simple, le vôtre à +4, l'autre modifié par un Trait de Caractère approprié. Si vous obtenez un chiffre plus élevé que votre interlocuteur, celui-ci vous révèle son secret. En général, vous êtes au courant de tout et savez notamment qui couche avec qui.

Mages : les choses s'énoncent avec plus de dignité mais l'idée générale est identique. La communauté à laquelle vous vous intéressez est probablement Hermétique — au moins les Mages de votre Alliance, ceux des Alliances alentour et ceux de votre Maison. Vous n'êtes sans doute pas très bien informé sur les autres résidents de l'Alliance, à moins que vous ne repensiez cette Vertu en ce sens.

GALVANISANT : Vous êtes capable de galvaniser les gens, leur apportant un bonus de +3 sur les tirages de Bravoure et autres traits de Caractère voisins, ainsi que sur ceux de Résistance Naturelle contre certains sorts Mentem.

MEMBRE D'UN GROUPE : Vous êtes membre d'un petit groupe (4-7 personnes) très fermé, de type à déterminer. Il vous aide, mais vous devez en retour assistance à ses autres membres. Il vous est de plus nécessaire d'obéir aux ordres que donne le chef du groupe (dans des limites raisonnables). Si vous le désirez, votre groupe peut posséder une Réputation de votre choix, au niveau 1, dans la région. Le Trait de Caractère *Dévoué* des autres membres du groupe est généralement positif.

Presque tous les Vices et Vertus mettant normalement en jeu la famille peuvent s'appliquer à un petit groupe. Il vous est, par exemple, possible d'être la *Brebis Galeuse* de votre groupe et non de votre famille, ce qui donne lieu à des conséquences différentes mais aussi intéressantes.

RENOMMÉE : Vous avez une bonne Réputation dans une région particulière, où les gens vous aiment bien. Choisissez une Réputation appropriée, à un endroit spécifique, non loin de l'Alliance. Vous commencez au niveau 2.

VÉRITABLE AMI : Vous avez un ami très proche, qui vous sert de confident, de soutien et d'allié en toutes circonstances. Vous n'hésitez pas à vous aider mutuellement. Lorsque votre ami est à votre côté, vous vous sentez beaucoup plus à l'aise et confiant — ajoutez 1 à votre score de Confiance. Souvenez-vous que l'amitié comporte autant d'obligations que d'avantages et que s'il arrive malheur à votre ami, vous en serez bouleversé (et, s'il y a lieu, tout à fait décidé à le venger). Vous et votre ami possédez l'un envers l'autre la Passion *Loyauté* avec un score de +3 (cette Vertu est gratuite).

Vertus +2

CANCANIER : Vous avez dans la région des contacts sociaux réguliers qui vous abreuvent d'informations concernant l'actualité mondaine et politique. Vous connaissez de passionnants détails au sujet des intrigues locales — sur un tirage simple de 8+, vous apprenez les nouvelles intéressantes avant presque tout le monde. Les scores de toutes les Réputations locales sont considérés en ce qui vous concerne comme doublés. Avec quelques mots bien choisis, il vous est de plus possible de créer une Réputation à quelqu'un, qu'elle soit ou non méritée. Il est fort possible que vous possédiez, vous, une Réputation de commère.

CÉLÉBRÉ : Vous disposez d'une bonne Réputation avec un score de 4. Choisissez-la et déterminez un ou deux faits marquants parmi ceux qui lui ont donné naissance.

CHEF D'UN GROUPE : Vous êtes le chef d'un petit groupe (4-7 personnes), de type à déterminer. Ses membres vous considèrent comme leur supérieur et font ce que vous leur dites de faire (dans des limites raisonnables). Vous êtes toutefois responsable d'eux et devez parfois assumer les conséquences des actes de l'un d'entre eux. Il est possible que vous deviez occasionnellement faire face à un défi pour conserver votre autorité. Les membres du groupe possèdent généralement le Trait de Caractère *Dévoué,* en ce qui concerne le groupe en général et vous en particulier, avec un score positif.

INFLUENCE SOCIALE : Vous disposez d'un certain pouvoir politique dans la société. Un puissant vous fait confiance et il vous arrive parfois de servir de chef à des vulgaires, s'ils respectent votre position. Plus grande est votre influence, plus importantes sont vos responsabilités et plus il vous est difficile de travailler avec les Mages sans qu'on s'oppose à vous. Parmi les gens possédant ce genre d'influence, citons les conjoints et les enfants de nobles, les courtisans et les employés dignes de confiance.

Vertus +3

MAÎTRE : Vous avez acquis du pouvoir et du prestige au sein de l'organisation à laquelle vous appartenez ou auprès de la personne pour qui vous travaillez. Un Mage peut être à la tête d'une importante Alliance, ou un expert faisant autorité en l'un des Arts (assurez-vous de posséder le Niveau suffisant dans l'Art en question pour ce faire — au moins 20). Un Compagnon peut être un baron ou un marchand influent. Un Servant sera chef de turbula, ou appartiendra à un groupe protégeant un Mage bien particulier, le *Primus* d'une Maison ou le *Præco* d'un tribunal.

Vertus +6

GRAND MAÎTRE : Comme pour la Vertu précédente, vous avez acquis une position importante et du pouvoir au sein de votre profession, ce qui vous vaut le respect de ceux qui la pratiquent. On écoute vos conseils, on les suit souvent, et il vous est possible de gagner d'autres individus influents à votre cause. Vous avez de nombreuses responsabilités et il vous est difficile de trouver le temps de partir en aventure et de faire des expériences. Un Compagnon pourra être duc ou seigneur marchand d'une grande ville. Un Mage est le *Præco* d'un Tribunal, le *Primus* d'une Maison ou un Archimage. Les Servants ne peuvent posséder cette Vertu. Note : il est nécessaire que vous possédiez les talents que réclame votre position. Un Mage, par exemple, devra avoir créé un sort de Niveau 31+ pour mériter le titre d'Archimage.

Vices -1

DÉBITEUR : Vous devez des faveurs à quelqu'un (voire à plusieurs personnes) et on pourra vous les demander à n'importe quel moment. Si vous ne vous acquittez pas de votre dette, il appartiendra au Conteur d'en déterminer les conséquences.

DÉPENSES : Vous devez verser une portion significative de votre fortune et de vos revenus (de 25 à 50%) à une personne ou une organisation, ou bien pour couvrir vos dépenses. Tout défaut de paiement entraîne des conséquences désagréables — la perte de privilèges, l'acquisition d'un ennemi dangereux... Si cette ponction est due à une sorte d'impôt, il vous est possible de dissimuler une partie de vos richesses, mais les collecteurs sont bien informés : si votre fraude est découverte, vous en subirez les conséquences. Vos Dépenses peuvent payer des dîmes, chantages, rackets ou pots-de-vin destinés à conserver vos contacts sociaux.

DÉPRÉCIÉ : Sans que vous sachiez pourquoi, les gens ont tendance à se méfier de vous et à vous sous-estimer. Vous n'attirez jamais l'attention, n'impressionnez personne et ne parvenez pas à vous faire prendre au sérieux. Il est possible que vous rencontriez un jour quelqu'un qui vous verra tel que vous le désireriez. Ne le laissez pas échapper.

HANDICAP SOCIAL : Vous possédez un trait qui vous empêche d'entretenir des relations normales avec autrui. Il peut s'agir de votre odeur corporelle, d'un tempérament morose, d'une disposition d'esprit particulière (par exemple, vous ne parvenez pas à comprendre des questions aussi triviales que les soucis d'argent), de malpropreté ou d'athéisme avoué. Le trait que vous choisirez gênera vos relations sociales avec la plupart des gens, vous infligeant des pénalités de -1 à -3 sur les tirages appropriés.

Mages : non applicable ; être un Mage représente déjà un sérieux handicap social.

INTERVENANT : Vous aimez diriger l'existence des autres — arranger des mariages, apprendre aux enfants à coudre (parce que vous le faites bien et eux non) et soigner les malades. Assignez-vous le Trait de Caractère *Intervenant,* à +3. Vous dépensez beaucoup de temps et d'énergie à ces entreprises et les gens en prennent le plus souvent ombrage. Vous avez une mauvaise Réputation d'Intervenant (niveau 1).

Mages : Vous vous mêlez probablement des affaires des autres Mages, des Compagnons et des apprentis. En vous occupant de leur vie privée, vous ne violez sans doute pas très gravement ni très souvent la loi Hermétique, mais vous n'en êtes pas loin. Il est probable que vous suscitez la colère des membres de votre Alliance.

MAUVAISE RÉPUTATION : Les gens de la région vous connaissent et ne vous apprécient guère. Choisissez une Réputation appropriée, avec un score de départ de +2. Il est impératif que le Conteur tienne compte de votre Réputation au cours du jeu. Cela peut donner lieu à des développements intéressants.

PERSONNE À CHARGE : Vous êtes responsable d'un enfant en bas âge ou d'une grand-mère impotente. Voilà



qui réduit votre liberté de nombreuses manières et vous prend beaucoup de temps. Les effets de ce Vice peuvent se modifier avec le temps : si l'enfant grandit, il pourra s'occuper de lui-même ; si votre grand-mère tombe sérieusement malade, vous devrez prendre soin d'elle en permanence. Si vous avez plusieurs Personnes à Charge, toute votre famille par exemple, ce trait peut être pris avec une valeur supérieure, comme -3.

RECLUS : Vous aimez être seul. Vous détestez être interrompu et considérez que toute intrusion extérieure est au mieux inutile, au pire insultante. Assignez-vous le Trait de Caractère *Reclus,* à +3. Si quelqu'un persiste à vous déranger, faites un tirage de tension sur ce trait. Si vous obtenez 6+, vous indiquez la porte avec colère. En cas de Désastre, vous perdez totalement patience et vous débarrassez au plus vite de l'importun. En cas de double Désastre, vous avez recours à la violence. Vous pourrez éventuellement augmenter votre Trait de Caractère en cas de triple Désastre (à la discrétion du Conteur).

SERMENT D'ALLÉGEANCE : Vous devez fidélité à quelqu'un ou à une organisation autre que l'Alliance. Il peut s'agir d'un seigneur, de l'Église, des chefs politiques d'une ville ou de votre famille. Vous devez justifier vos actes devant ceux auxquels vous avez prêté allégeance. Parfois, votre vœu s'oppose à vos activités au sein de l'Alliance.

Vices -2

MALÉDICTION DE VÉNUS : Les personnes que vous ne désirez pas attirer vous jugent très attirant (+4 aux tirages de Présence mettant en jeu votre séduction). Les gens que vous détestez n'arrêtent pas de tomber amoureux de vous et ignorent généralement votre rejet. En revanche, ceux à qui vous aimeriez plaire vous trouvent prétentieux et sans intérêt (soustrayez 1 de vos tirages de Présence et de Communication les concernant).

TRISTEMENT CÉLÈBRE : Les gens de la région vous connaissent bien et vous maudissent dans leurs prières. Prenez une mauvaise Réputation au niveau 4 et décidez des actes horribles que vous avez commis pour en arriver là.

Vertus liées aux traits

Un certain nombre de Vertus permettent d'augmenter des traits durant la création du personnage, Caractéristiques, Réputations et traits de Caractère. Certaines autres vous permettent d'acquérir des Compétences particulières.

Vertus Variables

CHIC (VERTU +1 OU +2) : Vous avez le chic pour vous livrer à une certaine activité, ce qui vous donne un bonus sur les tirages concernés (+2 pour une Vertu +1, +4 pour une Vertu +2). Exemples : mécanique, musique, tir à l'arc, épées, forêts, montagnes, villes, langues, cours, marais... Chaque fois que vous pratiquez l'activité ou vous trouvez dans l'environnement en question, le bonus s'applique. En ce qui concerne les types d'armes, il n'est valable que pour les tirages d'Attaque ou ceux de Parade, à votre choix.

DISPOSITIONS (VERTU +2 OU +4) : Vous possédez des dispositions pour un type d'actions ou de choses assez étendu comme, par exemple, le combat, les affaires et la finance, les arts et artisanats, les voyages ou les animaux. Vous obtenez un bonus sur tous les tirages mettant en jeu cette aptitude (+1 ou +2). Les Dispositions que vous choisissez ne peuvent s'appliquer à des domaines plus étendus que ceux cités ci-dessus. Le bonus qui en découle est incompatible avec celui que vous pourriez tirer de la Vertu *Chic* ou de quoi que ce soit d'autre — si plusieurs bonus peuvent s'appliquer, vous bénéficiez du plus élevé possible, mais ils ne se cumulent pas.

TALENT EXCEPTIONNEL : +1 : vous pouvez prendre un des Talents Exceptionnels suivants comme Vertu +1 : Sens de l'Orientation, Herboristerie, Empathie, Lecture sur les Lèvres, Alchimie, Prémonitions, Double Vue, Perception de la Sainteté et de la Malignité, Sensibilité à la Magie, Prédiction du Temps, Contorsions, Mimétisme, Équilibre Parfait, Soins.

+2 : Vous pouvez prendre la Compétence Musique Ensorcelante ou Visions comme une Vertu +2.

+4 : Vous pouvez prendre la Compétences Hypnotisme ou Divination comme Vertu +4.

Vertus +1

BONNE CARACTÉRISTIQUE : Vous pouvez remplacer n'importe laquelle de vos caractéristiques par un chiffre dérivé d'un tirage simple, de la manière suivante : 1-5 => +1, 6-8 => +2, 9-10 => +3. Cette Vertu ne vous est accessible que si vous tirez vos Caractéristiques.

CONNAISSANCE MYSTIQUE : Vous avez accès à des connaissances Hermétiques, si bien que vous pouvez choisir des Connaissances Mystiques (normalement réservées aux Mages) comme Compétences de départ.

ÉDUCATION : Vous pouvez choisir des Connaissances formelles comme Compétences de départ.

RÉSISTANCE À LA DOULEUR : Vous résistez mieux à la douleur que la plupart des gens. Vous obtenez un bonus de +3 sur votre score d'Encaissement.

TÉMÉRAIRE : Vous avez tendance à ne pas remarquer le danger. Vous possédez le Trait de Caractère *Téméraire* à +3 et ne pouvez pas avoir celui de *Prudent.* Chaque fois que le Conteur vous demande de faire un tirage sur votre Trait de Caractère *Bravoure* (ou tout autre jet du même type), vous en faites au contraire un sur votre Témérité — et vous pouvez utiliser des points de Confiance. Si vous obtenez le chiffre nécessaire à la réussite du tirage de Bravoure, vous n'êtes pas conscient du danger. Si vous échouez, vous pouvez tout de même effectuer un jet de Bravoure : bien que vous ayez conscience du danger, vous trouverez peut-être assez de courage pour agir. Note : cette Vertu est incompatible avec un score négatif dans le Trait de Caractère *Brave.*

Vertus +2

ENTRAÎNEMENT : Vous recevez régulièrement un entraînement dans certaines Compétences, ce qui vous permet d'y gagner deux fois le nombre de points d'Expérience annuel normalement alloué (Voir *Expérience,* dans le chapitre *La Saga,* page 356).

Mages : non applicable — vous pouvez de toute façon bénéficier de tout l'entraînement que vous désirez et devez y consacrer le temps normal.

Vertus +3

GRANDES APTITUDES : Vous disposez de 20 points d'Expérience supplémentaires à dépenser en Aptitudes.

GRANDES CONNAISSANCES : Vous disposez de 20 points d'Expérience supplémentaires à dépenser en Connaissances.

GRANDS TALENTS : Vous disposez de 20 points d'Expérience supplémentaires à dépenser en Talents.

Vertus +4

APTITUDE IMPORTANTE : Vous êtes naturellement très doué pour l'une de vos Aptitudes. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 sur tous les tirages la mettant en jeu et ne lancez alors jamais plus d'un dé de Désastre.

CONNAISSANCE APPROFONDIE : (Comme la Vertu Mentale +4) Vous connaissez particulièrement bien un domaine de Connaissances. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 sur tous les tirages le mettant en jeu et ne lancez alors jamais plus d'un dé de Désastre.

TALENT PARTICULIER : Vous êtes naturellement très doué pour l'un de vos Talents (non exceptionnel). Vous bénéficiez d'un bonus de +4 sur tous les tirages le mettant en jeu et ne lancez alors jamais plus d'un dé de Désastre.

Vertus +5

CARACTÉRISTIQUE MYTHIQUE : L'une de vos Caractéristiques est extraordinairement développée. Ajoutez 6 à son score. De plus, une fois par jour, il vous est possible d'accomplir une action exceptionnelle la mettant en jeu. Si vous possédez, par exemple, une Force mythique, il vous est une fois par jour possible de soulever un lourd rocher ou de vous servir d'un tronc d'arbre comme d'un gourdin. Cette Vertu n'est accessible que si vous tirez vos Caractéristiques.

Vertus et Vices liés au passé

Tous les personnages ont un passé. Pour certains, celui-ci est fort simple : ils ont été élevés à l'Alliance. D'autres ont toutefois des origines plus traditionnelles et ont fait partie de la société. D'autres encore ont des origines très étranges (malgré les apparences historiques, il s'agit tout de même d'un jeu fantastique). Votre personnage peut fort bien avoir été élevé par des loups ou des êtres féeriques. Peut-être même n'est-il pas totalement humain.

Il est impossible de citer toutes les possibilités. Il vous est permis d'en créer d'autres avec l'assentiment de la Troupe. Si vous jouez à **Ars Magica** dans un monde d'heroic fantasy, vous permettrez par exemple certainement aux personnages d'être elfes ou nains. Il vous faudra inventer vous-mêmes les règles correspondantes, mais cela fait partie du plaisir.

Si vous avez vraiment le goût du bizarre, vous pouvez jouer un Familier ou un puissant être féerique. Vous devrez, cependant, négocier avec la Troupe pour y être autorisé — et abandonner, par exemple, l'idée de jouer un Mage.

Vertus +1

ABRI SECRET : Il existe un endroit bien caché, ou simplement très difficile à atteindre, dont seulement quelques personnes connaissent l'existence — peut-être même ne partagez-vous ce savoir avec nul autre — et qui constitue une excellente cachette lorsque vous avez des ennuis. Il vous est parfois difficile de gagner votre abri mais, une fois que vous y êtes, vous êtes en sécurité. Il est, cependant, possible que quelqu'un le découvre un jour, ce qui risque de vous mettre dans une situation épineuse.

BUT ÉLEVÉ : Aux autres les buts mesquins et égoïstes. Le vôtre est bien plus élevé — libérer un peuple opprimé, ramener la paix entre l'Ordre d'Hermès et le reste de la société... — et votre personnalité fondamentalement altruiste. Lorsque vous cherchez à atteindre votre but, vous bénéficiez d'un +2 sur les retirages et les modificateurs de scène (dus aux Passions) obtenus par la dépense de points de Confiance : vous êtes capable de voir au-delà de vos intérêts du moment pour atteindre un but plus noble. Vous avez également un bonus de +3 sur les tirages de traits de Caractère en rapport avec votre but

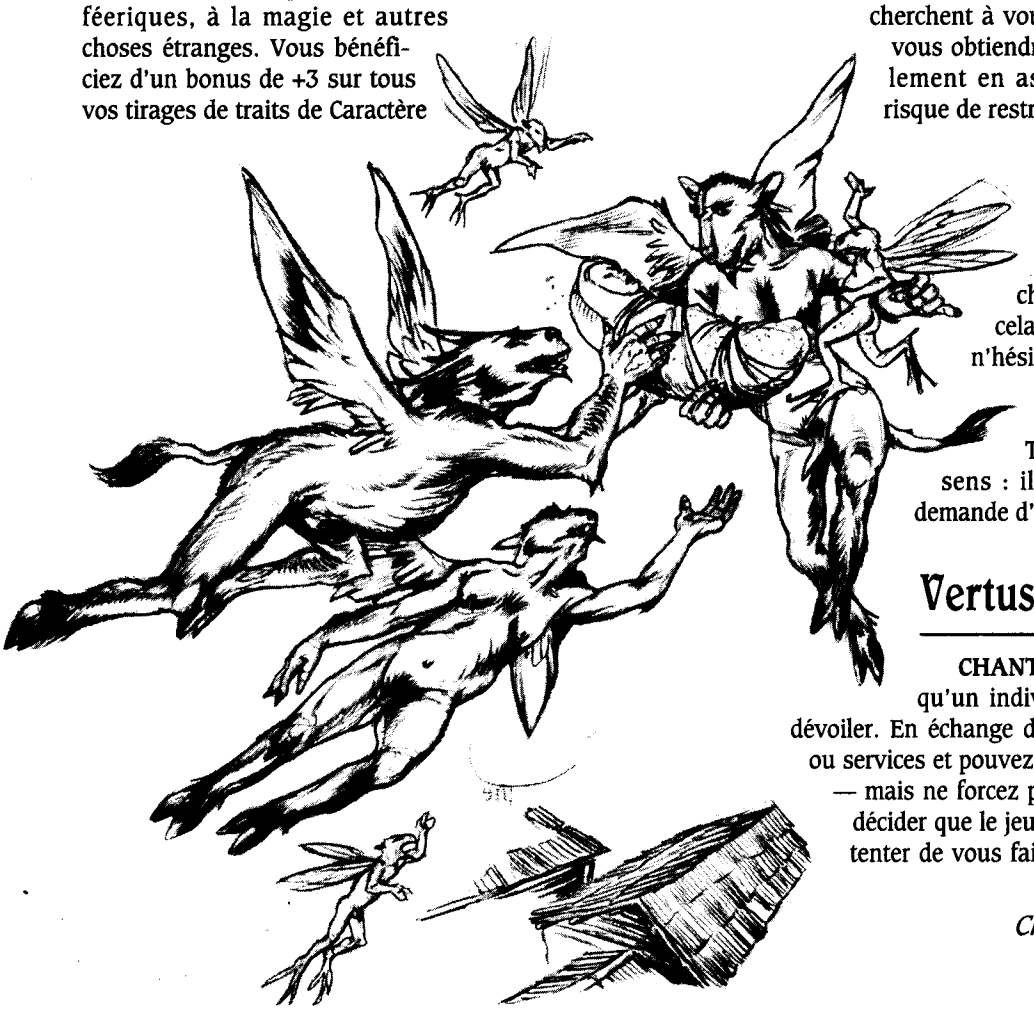
ÉDUCATION FÉERIQUE : Il est possible que vous ayez été abandonné par votre famille et que des êtres féeriques vous aient trouvé, ou que votre famille vive au sein d'une forêt féerique, à moins que les êtres féeriques ne vous aient enlevé alors que vous n'étiez qu'un bébé. Dans tous les cas, vous avez maintenant regagné la société des humains, mais n'éprouvez aucun malaise face aux êtres féeriques, à la magie et autres choses étranges. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur tous vos tirages de traits de Caractère lorsqu'ils sont liés à ces domaines. Toutefois, vous trouvez le monde des humains bizarre, notamment la religion. Il vous est impossible de prendre des Aptitudes Sociales comme Compétences de départ.

ENFANT DE LA BALLE : Vous avez été élevé dans un cirque, passant la plus grande partie de votre enfance (hormis les hivers) à voyager de ville en ville. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur les tirages d'Aptitudes Artistiques et de Talents Physiques.

FAMILLE PRESTIGIEUSE : Votre famille est connue et respectée. Lorsque vous en éprouverez le besoin, des gens pourront vous aider par déférence envers votre nom, et votre famille elle-même pourra vous prêter assistance. Vous commencez le jeu avec une Réputation de votre choix, au niveau 2.

GRAND VOYAGEUR : Vous avez énormément voyagé dans cette partie du monde et vous entendez aisément avec les gens du pays. Vous connaissez la plupart des dialectes, apprenez facilement les autres (+4 sur les tirages appropriés) et êtes bien informé des coutumes et traditions locales. Vous avez un bonus de +1 sur les tirages de Connaissances se rapportant à votre Vertu, notamment ceux de Connaissance des Légendes.

HÉRITIER : Vous ne disposez pour le moment que de peu d'argent et de pouvoir, mais vous êtes l'héritier présomptif de terres, de titres et de richesses. Vous n'avez rien à faire de spécial pour demeurer en position d'hériter, sinon rester en vie. Il est en effet possible que d'autres cherchent à vous écarter de la succession. Lorsque vous obtiendrez votre héritage, vous devrez également en assurer les responsabilités, ce qui risque de restreindre votre liberté.



LIENS FAMILIAUX ÉTROITS : Votre famille est l'une des choses qui comptent le plus pour vous. Elle vous soutient et vous aide chaque fois que nécessaire, même si cela risque de lui coûter. Ses membres n'hésitent pas à vous rendre tous les services possibles ni à en appeler à voisins et amis dans ce même but. Toutefois, les liens sont à double sens : il est possible qu'un jour, on vous demande d'aider votre famille.

Vertus +2

CHANTAGE : Vous disposez d'informations qu'un individu puissant serait ennuyé de voir dévoiler. En échange de votre silence, vous recevez argent ou services et pouvez parfois obtenir des faveurs spéciales — mais ne forcez pas la chance : votre victime pourrait décider que le jeu n'en vaut plus la chandelle et même tenter de vous faire taire définitivement. Vous gagnez

annuellement richesses ou services pour une valeur d'environ 50 deniers d'argent, plus tout ce que vous pouvez extorquer en supplément.

INDULGENCES : Vous possédez un certain nombre d'indulgences vous ayant été remises par le pape. Il vous est possible de les vendre et de garder une petite partie de l'argent pour vous, ou de les donner en échange de services à rendre à l'Église (c'est-à-dire en demandant à l'acheteur de faire quelque chose pour vous). Chaque indulgence apporte la rémission d'un péché, et vous ne pouvez en posséder plus de 20 (lancez deux dés). Lorsque vous n'en avez plus, vous pouvez en obtenir de nouvelles en retournant à Rome.

Il s'agit d'indulgences partielles. Les indulgences plénières, qui accordent la rémission de tous les péchés, sont réservées aux gens très riches ou à ceux dont l'Église a besoin. Durant la croisade contre les Albigeois, par exemple, un peu après l'époque qui nous occupe, une indulgence plénière était accordée à quiconque combattait les hérétiques pendant 40 jours dans l'armée du roi.

MENTOR : Une personne possédant influence, richesse ou sagesse s'intéresse à vous et vous fournit à l'occasion aide et conseils. Votre mentor n'apprécie pas forcément vos relations avec l'Alliance. Il n'en est peut-être même pas informé. Il risque un jour de vous demander un petit service.

PATRON : Un employeur vous finance, vous octroyant du matériel et un salaire confortable (pour le Moyen Age) en échange de certains services. Vos relations se fondent plus sur l'intérêt que sur l'amitié, et il vous sera parfois nécessaire de marcher sur des œufs lorsque vous traiterez avec votre patron, à cause d'une conduite inacceptable de votre part — réelle ou supposée.

SANG FÉERIQUE : Il y a un être féerique quelque part dans votre ascendance, et cela vous donne une compréhension intuitive de la personnalité et des motivations de ces créatures.

Les êtres féeriques sont plus à l'aise en votre compagnie qu'en celle des autres humains et pourront même, avec le temps, oublier le sang mortel qui coule dans vos veines — quoique ceci reste à la discrétion du Conteur. Ajoutez +1 à tous vos tirages pour éviter de perdre des points de Caractéristiques ou de vieillir, et +3 à tous ceux de Résistance Naturelle (contre les sorts auxquels vous désirez résister). La lignée d'êtres féeriques dont vous descendez influence également vos talents et vos goûts. Choisissez l'une des possibilités suivantes pour créer la vôtre avec ses propres capacités.

Sang de Sidhe : L'un de vos ancêtres, peut-être même l'un de vos parents, faisait partie des nobles elfes qui gouvernent les terres féeriques. Cette parenté se lit dans votre apparence, car vous êtes de constitution légère, avez la peau claire et sans doute les cheveux blonds ou blancs. Vous avez un bonus de +1 en Dextérité, même si cela fait passer votre score au-dessus de +5. En revanche, vous perdez le Niveau de Santé *Touché.* Les êtres féeriques que vous rencontrez vous traitent souvent avec respect, car il vous prennent pour un des leurs, de noble lignée.

Sang de Satyre : Les satyres étant d'une nature fort affectueuse, ils engendrent des bâtards de nombreuses races. Bien que vous soyez humain d'apparence, vous possédez certains caractères de votre ancêtre : vous êtes extrêmement poilu, avez les traits aquilins et les pieds fourchus (il vous faut des chaussures spéciales). Vous possédez automatiquement la Passion *Concupiscent* avec un score de 1. Il vous est conseillé de choisir un score encore plus fort et de l'augmenter normalement au fil du temps.

Sang de Gobelin : Vous êtes petit, voûté, et l'humanité ne vous aime guère. Votre ancêtre vous a communiqué sa laideur et son goût pour les endroits sombres et reculés. Il vous est impossible d'avoir des scores de Présence et de Communication supérieurs à 1. En revanche, vous voyez la nuit comme dans la pénombre du crépuscule.

Le supplément *Féerie* d'**Ars Magica** propose de nombreux autres détails sur les Traits et les Capacités des personnages féeriques.

SERVITEUR : Un fidèle serviteur répond à vos besoins de tous les jours et satisfait vos désirs. Il n'est pas entraîné au combat et ne dispose que de peu de Compétences (un nombre de points égal à son âge), mais il exécute généralement vos ordres. Il vous appartient de décider du type de relations que vous entretenez avec lui, mais il doit posséder une motivation importante pour demeurer en votre compagnie. S'il meurt, vous ne pourrez le remplacer. Il est possible qu'il ne doive vous servir que pendant une période limitée.

Vertus +3

CHEVALIER : Bien que vous n'ayez pas forcément de terres ni de titre, vous êtes chevalier. Vous avez le droit de porter un blason et faites partie de la noblesse (mais vous vous trouvez au bas de l'échelle). Vous avez gratuitement la Vertu *Bon Armement,* et pouvez acheter celles de *Richesse* et *Armement Supérieur* pour 1 point de moins que ce qu'elles valent (3 points au lieu de 4 pour *Richesse,* par exemple) durant la création du personnage. Si vous choisissez l'une des Vertus *Liens Familiaux Étroits, Patron, Famille Prestigieuse, Influence Sociale, Armement Supérieur, Richesse,* ou quoi que ce soit d'autre que le Conteur juge approprié, vous disposez également de votre propre monture. Vous possédez toutefois automatiquement le Vice *Serment d'Allégeance* et devez passer une saison par an au service de votre seigneur, souvent à faire la guerre. La possession de ce Vice ne vous donne pas droit à des points de Vertu supplémentaires.

HOMME D'AFFAIRES : Vous faites des affaires qui vous rapportent des richesses significatives mais peu (voire pas) de puissance politique, et qu'il vous faut gérer, protéger. Vous gagnez environ 250 deniers d'argent de plus que la normale par an et possédez une monture — mais seule la Vertu *Richesse,* que vous pouvez acheter

pour 2 points au lieu de 4, vous permettra d'acquérir des terres. Celles-ci et le titre qui s'y attachera dépendront toutefois toujours de vos affaires — vous devrez travailler pour les conserver.

MEMBRE DU CLERGÉ : Vous appartenez au clergé et vous trouvez donc sous la protection de l'Église, même si vous manquez souvent à vos vœux. Votre position vous vaut un certain respect (à tout le moins, on vous craint) de la part des nobles et des vulgaires, mais les premiers restent tout de même plus influents que vous, la noblesse possédant un grand pouvoir politique au sein de l'Église.

Mages : non applicable.

PROTECTEUR : Vous êtes sous la protection d'une personne puissante, la plupart du temps un noble ou un haut dignitaire de l'Église (mais d'autres possibilités existent sans doute). Ceux qui connaissent cette position favorisée vous traitent avec le respect qui vous est dû. Les autres, s'ils vous contrarient, le paient souvent assez cher. Prenez une Réputation, bonne ou mauvaise, au niveau 3. Note : si le Protecteur est particulièrement connu ou influent, augmentez en conséquence le score de la Réputation.

Vertus +4

APPRENTISSAGE MANQUÉ : Vous avez entamé un apprentissage pour devenir Mage, mais quelque chose vous empêche pour toujours de poursuivre vos études. Peut-être votre maître a-t-il découvert que votre Don était incomplet, à moins qu'un malheureux concours de circonstances ne vous en ait privé. Vous pouvez posséder Connaissances Mystiques et formelles en Compétences de départ et vous connaissez bien la vie des Mages. Ceux-ci vous accueillent avec plaisir et ressentent souvent de la compassion à votre égard (ceux qui sont capables d'éprouver ce sentiment, en tout cas). Il est possible que vous travailliez encore pour votre ancien maître. Si votre Don n'a pas été totalement détruit, vous possédez très certainement quelques Talents Exceptionnels.

Mages : non applicable.

CONNAISSANCE DE LA FORET : Vous aimez et connaissez fort bien la forêt, vous y sentant plus chez vous que n'importe où ailleurs. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 sur tous les tirages mettant directement en jeu la forêt ou ses habitants, mortels et êtres féeriques. De plus, au cours des mêmes tirages, vous lancez un dé de Désastre de moins que la normale (mais toujours au moins 1). Les créatures les plus féroces risquent toujours de vous attaquer mais, à tout le moins, elles vous témoignent le respect qui vous est dû.

Cette connaissance de la nature peut s'appliquer à d'autres milieux. Exemples : Connaissance de la Mer, de la Montagne, du Désert... Chacune de ces Vertus doit être achetée séparément.

DESTINÉE : Votre vie vous mène vers un point culminant bien défini. Il est possible que rêves ou prophéties vous donnent des indices quant à sa nature, mais vous n'avez pas encore de certitude. Cette particularité vous donne la force de surmonter peur, dépression ou découragement lorsqu'ils sont causés par des choses n'ayant rien à voir avec votre destinée (et donc n'étant pour vous d'aucun intérêt). S'il semble un jour que vous deviez mourir avant l'heure, quelque chose vous sauvera, d'une manière ou d'une autre. Toutefois, le moment venu, votre destinée s'accomplira, même si cela doit vous coûter la vie.

RICHESSE : Vous possédez terres et objets précieux, et gagnez environ 700 deniers d'argent par an. Vous pouvez aussi avoir une monture et recevez gratuitement la Vertu *Armement Supérieur.*

TOQUE ROUGE : Vous êtes l'un des messagers de l'Ordre d'Hermès. Il est possible que vous soyez affecté à une Alliance ou que vous passiez de l'une à l'autre selon les besoins de chacune. Ce travail vous rapporte des appointements relativement confortables. Étrangement, vous êtes considéré comme un membre à part entière de



l'Ordre d'Hermès. Vous possédez un sceau et vos représentants sont présents lors de la plupart des Tribunaux (toutefois, par respect pour les vrais Mages, ils ne votent pas). La majorité des gens vous laissent en paix et même les Mages y réfléchissent à deux fois avant de gêner vos missions. Voilà qui vous confère une excellente protection lorsque vous voyagez, même seul. Il vous est possible de choisir des Connaissances formelles ou Mystiques en Compétences de départ.

Mages : Vertu +3.

Vertus +5

SANG DE GÉANT : Le sang de l'antique race des géants coule dans vos veines. Bien que vous ne soyez pas aussi grand que vos ancêtres, vous mesurez au moins 2,10 mètres (mais pas plus de 2,50 mètres) et pouvez peser jusqu'à deux cents kilos. Votre Taille est de +2. Ajoutez +2 à votre Force, même si cela en fait passer le score au-dessus de +5, et rajoutez-vous deux Niveaux de Santé *Touché* supplémentaires. Il est possible que vous ne sachiez rien de votre ascendance, pensant simplement être un humain plus grand que la moyenne. Si vous rencontrez un jour des géants, ils seront conscients de votre parenté et pourront vous traiter avec bienveillance.

Vices Variables

ÉTRANGER : Vous faites partie d'une race reconnaissable et peu appréciée par l'Église, voire par la plupart des gens : Arabe, Juif, Gitan. On vous évite. Souvent, on vous persécute, et il est possible que votre vie ou votre liberté soient parfois mises en danger. Prenez une Réputation de niveau 1 à 3 pour votre Race, selon qu'il est facile ou non de vous identifier comme un de ses membres. Il vous est strictement impossible de vous débarrasser de cette réputation : elle vous suit partout où vous allez. Coût : 0 moins le niveau de la Réputation.

Mages : Vice -1 si le niveau de la Réputation est de 2 ou plus. Pas de points dépensés dans le cas contraire.

VŒU : Vous avez fait vœu d'accomplir (ou de ne pas accomplir) une certaine chose, comme de combattre tous les démons, de vivre dans la pauvreté, de ne jamais porter d'arme ou de rester à jamais silencieux. Votre obéissance à ce Vœu est déterminée par le *roleplaying*. Y manquer constitue un crime fort grave. Lorsque vous êtes tenté de briser votre Vœu, faites un tirage du Trait de Caractère approprié, avec un modificateur de +6. Le facteur de Difficulté en est de 12. En cas d'échec, il vous faudra faire pénitence, soit envers l'Église, soit tout simplement envers vous-même. Vous perdrez tous vos points de Confiance et ne pourrez en regagner avant de vous être racheté. C'est la Troupe qui décidera du moyen par lequel vous pourrez y parvenir.

Les gens respectent votre Vœu et vous possédez une Réputation de votre choix, au niveau 1.

Le coût de ce Vice est déterminé par la Troupe, en fonction de la difficulté de l'accomplissement du Vœu.

Vices -1

AMOUR PERDU : La mort, la séparation ou le mariage vous ont fait perdre l'amour de votre vie. L'existence vous apporte peu de joies et, puisque vous avez déjà perdu le plus important des combats, vous êtes enclin à vite abandonner face à la difficulté. Lorsqu'il vous arrive de vous amuser tout de même, vous ressentez ensuite invariablement une grande tristesse, en songeant que les choses auraient pu être encore plus agréables si votre amour s'était trouvé en votre compagnie. Ce Vice est incompatible avec la Passion *Amour*.

BREBIS GALEUSE : Vous êtes issu d'une famille prestigieuse dont vous vous êtes, d'une manière ou d'une autre, détaché. A moins qu'elle ne ressente le besoin de vous punir, elle n'a plus rien à voir avec vous. Ceux qui n'apprécient pas sa puissance risquent de se venger en s'en prenant à vous. Vous commencez le jeu avec une mauvaise Réputation de votre choix, au niveau 2.

ENNEMIS : Vous avez un ou plusieurs ennemis qui vous causent des ennuis comme, par exemple, un baron, un évêque, une bande de hors-la-loi, voire un détestable aubergiste. L'ennemi doit être assez puissant pour vous mettre en danger. Assurez-vous d'obtenir le consentement de la Troupe.

FAMILLE HONNIE : Vous êtes issu d'une famille très connue mais guère appréciée. Vous possédez une mauvaise Réputation au niveau 3 et avez peine à vous en débarrasser, car elle est considérée non pas comme un défaut personnel mais comme une tare familiale. Les personnes de votre entourage n'ayant jamais pris votre parti, vous avez peine à accorder votre confiance.

FLÉTRISSURE DES CRIMINELS : On a imprimé dans votre joue la flétrissure des criminels, ce qui vous inflige une pénalité de -1 sur tous les tirages mettant en jeu les réactions des gens à votre égard. Vous avez une Réputation de criminel au niveau 2. Peut-être certains de vos vieux ennemis vous surveillent-ils toujours.

Mages : non applicable. Du moment que vous êtes un sorcier, vous êtes le plus souvent considéré comme un criminel.

HAINE PARTICULIÈRE : Vous portez une haine particulière à une personne si puissante qu'il vous est très difficile, sinon impossible, de vous venger d'elle. Pourtant, vous cherchez sans cesse à lui nuire, au point que votre raison en est obscurcie. Ce Vice se distingue de la Passion *Haine* en ce qu'il ne s'applique qu'à une personne et détermine beaucoup moins votre conduite.

HAÏ DES ÊTRES FÉERIQUES : Les êtres féeriques vous détestent et ne perdent pas une occasion de vous nuire. Pour vous, les forêts qu'ils habitent sont des endroits très dangereux, mais même en ville, il arrive qu'ils gâtent votre nourriture, changent vos rêves en cauchemars ou



vous tourmentent de quelqu'autre manière. Heureusement, ils préfèrent vous laisser vivre pour continuer à vous torturer.

MERCENAIRE (SERVANTS UNIQUEMENT) : Vous êtes un mercenaire expérimenté mais ne vous trouvez pas depuis très longtemps à l'Alliance. Vous ne connaissez pas bien les Mages et ne vous êtes pas encore totalement intégré parmi les Servants. Il vous est impossible de posséder un Trait de Caractère impliquant la dévotion envers l'Alliance.

NOUVELLE RECRUE (SERVANTS UNIQUEMENT) : Vous avez été entraîné à l'Alliance mais n'avez encore jamais combattu. Il vous est impossible de posséder la Passion *Courage* ou un score positif dans le Trait de Caractère *Brave*. Il sera important d'augmenter ce dernier pour le développement de votre personnage.

OBLIGATIONS : Vous vous êtes engagé à rendre certains services à quelqu'un. Cela vous occupe généralement une saison par an et peut à l'occasion vous demander encore plus de temps. Il peut s'agir d'un choix personnel, comme la protection d'un membre de votre famille, ou d'un véritable devoir — comme les services dus par un chevalier à son seigneur. Quoi qu'il en soit, manquer à vos Obligations pourrait avoir des conséquences sérieuses ou de longue durée.

ORPHELIN : Vous n'avez pas de famille. Vous avez été élevé par l'Église ou avez grandi dans la rue. Solitaire par nature, vous avez du mal à vivre en communauté. Vous êtes de plus habitué à un monde où il est nécessaire de se montrer rusé et égoïste pour survivre.

PAUVRE : Vous ne possédez pratiquement pas d'argent et semblez parfaitement incapable de conserver celui que vous gagnez. Vous avez automatiquement le Vice *Piètre Équipement,* quoique cela ne vous vaille pas de points de Vertus supplémentaires. Chaque fois que vous gagnez quelque chose de valeur, il y a gros à parier que vous n'aurez aucune chance de le garder ou de l'utiliser.

TERRIBLE SECRET : Un secret vous hante. S'il était révélé, il vous vaudrait honte, rejet et peut-être vengeance. Il est sans cesse en danger d'être découvert, peut-être parce que d'autres personnes le partagent. La possession de ce secret vous fait éviter certains endroits et certaines personnes ou craindre certaines choses. Exemple : vos parents sont des satanistes, vous avez autrefois assassiné un chevalier (voire un Mage), vous fuyez la justice royale ou Hermétique...

Vices -2

ÉDUCATION SATANISTE : Vos parents étaient des satanistes. Bien que vous ayez échappé à leur mauvaise influence, vous êtes toujours marqué par votre enfance et le souvenir d'actes innommables. La pensée des démons vous emplit de haine et de crainte. Il est possible que l'Enfer accorde une grande importance à votre âme.

ENFANCE SOLITAIRE : Vous avez grandi totalement à l'écart de la société, ne voyant que votre *parens* ou votre mentor. Récemment, vous avez découvert un monde merveilleux, peuplé d'étrangers, et vous ne vous en êtes pas encore remis. Comme vous ne connaissez pas la plupart des mentalités et des coutumes humaines, il vous est impossible d'y fonctionner normalement. Vous êtes frappé d'une pénalité de -3 sur tous les tirages mettant en jeu les interactions sociales. De plus, il se peut que vous ne possédiez ni Talents, ni Aptitudes en Compétences de départ. Selon votre personnalité, le monde vous inspirera mépris, peur ou émerveillement. Vous finirez toutefois peut-être par surmonter votre handicap.

Vices -3

ENFANCE SAUVAGE : Vous avez grandi dans la nature, soit seul, soit en compagnie d'animaux sauvages vous ayant élevé. Durant la plus grande partie de votre vie, vous n'avez parlé à personne et avez tout ignoré du monde des hommes. Depuis votre retour dans la société, ou dans une Alliance, vous avez appris à reconnaître quelques phrases simples, mais la vie civilisée est toujours un mystère qui vous attire peu. En matière de Compétences de départ, vous ne pouvez choisir que celles que vous avez pu acquérir dans la nature. Il est possible qu'à l'Alliance, vous ayez



gagné quelques Aptitudes (comme l'utilisation d'une masse d'armes à la place d'un gourdin), mais vous n'avez ni les capacités nécessaires à en apprendre plus, ni l'envie de le faire. Vous êtes dépourvu de Compétence *Langue Maternelle.*

Mages : non applicable.

Vices -4

HORS-LA-LOI : Vous êtes un criminel connu et, bien que personne ne soit chargé en permanence de vous arrêter, vous pouvez être sûr qu'on enverra quelqu'un le faire dès que vous attirerez l'attention des autorités. Vous avez une Réputation de Hors-la-Loi au niveau 4. Si vous êtes pris, on se demandera peut-être s'il convient de vous tuer immédiatement ou de vous faire subir une exécution publique, mais votre trépas sera assuré.

Mages : non applicable. Les autorités vous laissent en paix. Au pire, vous avez une très, très mauvaise Réputation.

Vertus et Vices liés à l'équipement

La qualité de votre équipement, particulièrement armes et armure, peut être essentielle pour définir votre personnage. Voilà qui est particulièrement vrai pour les Servants et certains Compagnons. Il vous faut acheter une Vertu particulière pour posséder un équipement supérieur à la moyenne. Un Vice pourra avoir l'effet inverse. C'est souvent votre passé qui détermine la qualité et la nature de votre équipement.

Restrictions : les Vertus et Vices ayant trait aux armures de bronze et au fer féerique sont réservés aux personnages possédant ascendance ou relations féeriques, ayant découvert un trésor ou reçu leur armure des êtres féeriques eux-mêmes.

Vertus +1

BON ARMEMENT : Vous pouvez posséder toutes les armes standard et une arme chère. Pour connaître le prix des armes, reportez-vous aux tableaux figurant dans le chapitre *Combat* (pages 162-163).

ÉQUIPEMENT STANDARD EN BRONZE : Toutes les pièces de votre équipement qui devraient être en fer sont en bronze, ce qui les rend moins contraires à votre nature féerique (en supposant que le contact avec le fer vous cause du tort).

Vertus +2

ARMEMENT SUPÉRIEUR : Vous pouvez posséder armes et armures chères. Pour connaître le prix des armes, reportez-vous aux tableaux figurant dans le chapitre *Combat.*

ÉQUIPEMENT SUPÉRIEUR (UN OBJET) EN BRONZE : Toutes les pièces de votre équipement qui devraient être en fer sont en bronze, ce qui les rend moins contraires à votre nature féerique (en supposant que le contact avec le fer vous cause du tort). L'une de vos armes (ou votre armure) peut être chère. Pour connaître le prix des armes, reportez-vous aux tableaux figurant dans le chapitre *Combat.*

Vertus +3

ÉQUIPEMENT STANDARD EN FER FÉERIQUE : Toutes les pièces de votre équipement qui devraient être en fer sont en fer féerique. Vos armes ne sont que de qualité moyenne, mais vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur vos totaux de Protection (pour l'armure) et de Dégâts (pour les armes).

ÉQUIPEMENT SUPÉRIEUR EN BRONZE : Toutes les pièces de votre équipement qui devraient être en fer sont en bronze, ce qui les rend moins contraires à votre nature féerique (en supposant que le contact avec le fer vous cause du tort). Votre armure et toutes vos armes peuvent être chères. Pour connaître le prix des armes, reportez-vous aux tableaux figurant dans le chapitre *Combat.*

Vertus +4

ARMEMENT DE QUALITÉ : Votre armure et vos armes, d'excellente qualité, vous donnent un bonus de 2 sur vos totaux de Protection et de Dégâts. Il faut toutefois un excellent artisan (score de Forgeron d'au moins 4) pour les réparer. Les autres peuvent les rafistoler, mais pas leur redonner leur pleine puissance, si bien que le bonus qu'elles apportent n'est alors plus que de 1.

ÉQUIPEMENT SUPÉRIEUR (UN OBJET) EN FER FÉERIQUE : Toutes les pièces de votre équipement qui devraient être en fer sont en fer féerique. Votre armure ou l'une de vos armes peut être chère. Pour connaître le prix des armes, reportez-vous aux tableaux figurant dans le chapitre *Combat.*

Vertus +5

ÉQUIPEMENT SUPÉRIEUR EN FER FÉERIQUE : Toutes les pièces de votre équipement qui devraient être en fer sont en fer féerique. Votre armure et toutes vos armes peuvent être chères. Pour connaître le prix des armes, reportez-vous aux tableaux figurant dans le chapitre *Combat.*

Vices -1

PIÈTRE ÉQUIPEMENT : Vous ne pouvez posséder qu'armes et armure bon marché, ainsi qu'un équipement bon marché correspondant à votre profession.

Compétences

Les Compétences représentent ce que votre personnage est capable de faire au-delà de l'esquisse fournie par les Caractéristiques. Tous les Talents, Aptitudes et Connaissances sont ici étudiés, des plus communs aux plus exceptionnels.

Chaque Compétence que vous possédez se voit assigner un score, lequel sert de bonus ou de pénalité sur vos tirages lorsque vous tentez d'utiliser ladite Compétence. Les paragraphes qui suivent vous permettront de déterminer vos Compétences et leurs scores.

L'UTILISATION DES COMPÉTENCES

Quand vous accomplissez un acte mettant en jeu une de vos Compétences, son score fait office de bonus (ou parfois de pénalité) pour le tirage concerné. Dans la plupart des cas, la procédure est la suivante : on additionne un score de Caractéristique et un score de Compétence, et on les ajoute à un tirage de dé pour tenter d'atteindre ou d'excéder un facteur de Difficulté. La Caractéristique choisie dépend de la manière dont la Compétence est utilisée. La plupart des Compétences sont pratiquement toujours associées à la même Caractéristique. Il est, par exemple, difficile d'imaginer une situation où un tirage de Connaissance des Légendes ne serait pas modifié par l'Intelligence. Dans le cas d'autres Compétences, la Caractéristique utilisée varie. Si vous tentez de mentir, par exemple, vous emploierez Ruse + Communication. Si vous essayez au contraire de déterminer si quelqu'un d'autre vous ment, vous remplacerez la Communication par la Perception.

Il appartient au Conteur de fixer la manière dont on détermine le succès d'une action. Lorsque vous utilisez une de vos Compétences face à un objet inanimé (vous tentez, par exemple, de crocheter une serrure), le Conteur détermine un facteur de Difficulté — chiffre que votre jet devra égaler ou excéder — en fonction de la tâche. Lorsque votre Compétence s'exerce à l'encontre d'une autre personne (que vous poursuivez, par exemple), chacun des deux individus en présence fait un tirage et le plus fort l'emporte. Si les deux tentent la même action, comme courir au maximum de leur vitesse, ils se servent de la même Caractéristique et la même Compétence. S'ils tentent au contraire des actions différentes et opposées (l'un des deux ment, l'autre cherche à s'en apercevoir), ils utilisent des traits différents. Le Conteur doit prendre en compte tous les autres modificateurs susceptibles de s'appliquer en fonction des circonstances — Encombrement, Vertus et Vices, traits de Caractère... Si vous avez peine à déterminer des facteurs de Difficulté appropriés, consultez la *Table des Actions* ci-après.

Il vous faut également décider, en accord avec le Conteur, si vous devez faire un tirage simple ou un tirage de tension (voir page 13). Si votre personnage est soumis à une quelconque pression, qui risque soit de lui faire commettre des erreurs, soit de le faire réagir exceptionnellement bien à la situation, un tirage de tension s'impose. Une fois le dé jeté et le résultat annoncé, le Conteur détermine les conséquences du jet sur l'histoire.

Il n'est en aucun cas obligé de vous informer à l'avance des modificateurs allant s'appliquer à votre tirage, ni des conséquences d'un succès ou d'un échec, dont il décide en fonction des circonstances. Quand votre personnage n'a pas conscience de la nécessité d'un tirage (il ignore, par exemple, que des ennemis se cachent dans un buisson : le jet détermine s'il les repère ou non), il peut même arriver au Conteur d'effectuer lui-même des tirages pour vous, en secret, dont il annonce le résultat lorsqu'il le juge bon.

Si vous tentez une action mettant en jeu une Compétence dans laquelle vous ne possédez pas de score, trois possibilités se présentent. Dans le cas des Talents, vous faites un tirage normal comme si vous aviez un score de 0 et lancez trois dés supplémentaires en cas de Désastre. Pour les Aptitudes, votre tirage est affligé d'une pénalité de -3 et les trois dés de Désastre supplémentaires s'appliquent également. En ce qui concerne les Connaissances, il vous

Table des Actions

Cette table propose des facteurs de Difficulté standard pour diverses actions. Dans certains cas, ledit facteur est constitué par le tirage spécifié que doivent faire les autres personnages impliqués.

Action	Modificateurs	Facteur de Difficulté
Défoncer une porte en bois	Force + Taille	9+
Pister quelqu'un dans les bois pendant une journée	Perception + Pistage	9+
Identifier un puissant démon	Intelligence + Connaissance de l'Occulte	12+
Connaître les pouvoirs d'un puissant démon	Intelligence + Connaissance de l'Occulte	18+
Monter la garde toute la nuit	Énergie	3+
Faire bonne impression à quelqu'un	Présence + Charme	8+
Persuader une personne neutre de vous aider	Communication + Charme	7+
Mentir de manière convaincante	Communication + Ruse	Perception + Ruse
Se glisser sans bruit près de quelqu'un	Dextérité + Discrétion	Perception + Vigilance + 5
Se dissimuler dans la nature	Dextérité + Discrétion + 3	Perception + Attention
Éviter de choir dans une trappe	Vivacité - Encombrement + Athlétisme	9+
Juger de l'habileté à l'épée d'un guerrier	Perception + Épée (Attaque)	6+
Identifier une lointaine Alliance par son blason	Intelligence + Connaissance de l'Ordre d'Hermès	9+
Faire un saut de dix pieds avec élan	Force + Athlétisme - Taille - Encombrement	6+
Percevoir une Aura Magique	Perception + Sensibilité à la Magie	9+
Donner un Spectacle dans la Rue	Présence + Instrument de Musique	4+

est impossible d'utiliser des Compétences que vous ne possédez pas. La seule exception à cette règle intervient si, au cours de sa vie, le personnage apprend une chose que nul ou presque n'ignore comme, par exemple, qui était le pape Constantin. En ce cas, il peut effectuer un tirage pour reconnaître ce nom, même s'il ne possède pas de score en Connaissance de l'Église.

Le Conteur peut également décider qu'un score de Compétence minimum est nécessaire pour seulement avoir le droit de faire un tirage. Suivre une piste à demi effacée dans la forêt pourrait, par exemple, exiger un score de Pistage de 3+, aussi bonne que soit votre Perception.

Les descriptions des Compétences sont assez lâches, car ces traits représentent des entreprises humaines, lesquelles ne se divisent pas aisément en catégories précises. Vous aurez peut-être peine à décider de la Compétence adaptée à certaines actions. En règle générale, si l'action en question est couverte par une Compétence précise, aucune autre ne peut s'y appliquer. Il vous sera, par exemple, impossible d'utiliser votre Charme pour gagner à votre cause une foule de paysans, car c'est le Charisme qui importe lorsque l'on traite avec un groupe.

Description des Compétences

Les Compétences se divisent en trois catégories de base (Talents, Aptitudes et Connaissances), lesquelles sont subdivisées en sous-catégories telles que Talents Mystiques ou Aptitudes Sociales. Les différences entre ces catégories sont définies au début des paragraphes les concernant.

Chaque description indique les actions auxquelles s'applique la Compétence concernée. Elle contient également une liste de Spécialités et (entre parenthèses) celles des Caractéristiques les plus souvent utilisées en conjonction avec la Compétence.

N'hésitez pas à inventer vos propres Compétences. Des traits uniques ainsi ajoutés, avec l'assentiment de la Troupe, distinguent un personnage des autres et contribuent à définir sa personnalité.

Talents

Les Talents sont des capacités innées et non acquises. Leur score ne peut être amélioré que par l'expérience directe, généralement gagnée lors des aventures.

● TALENTS EXCEPTIONNELS

Il ne vous est possible de posséder un Talent Exceptionnel que si vous l'achetez en tant que Vertu. Pour déterminer la manière dont ils réagissent face à la magie, on a attribué à certains de ces Talents une Forme, une Technique et un Niveau de sort correspondant à ce qu'ils représentent. Lorsqu'en les utilisant, vous cherchez à pénétrer une Résistance Magique, leur équivalent de Niveau est utilisé comme bonus sur vos tirages.

ALCHIMIE : Créer potions, poisons et élixirs, ainsi que raffiner les substances alchimiques. Les non-Mages peuvent fabriquer des potions selon les mêmes règles que ces derniers. Leur Total de Laboratoire est égal à Intelligence +



Alchimie. Ce Talent est particulièrement adapté à certaines tâches, si bien que vous bénéficiez de bonus en préparant divers types de potions : poisons +5, antidotes +4, soins et santé +3, transformations +2. Vous souhaiterez peut-être vous attaquer à des recherches plus ésotériques, telles que celle de la pierre philosophale. Les Mages possédant cette Compétence peuvent en ajouter le score à leurs Totaux de Laboratoire lorsqu'ils créent une potion et bénéficient des bonus spécifiés ci-dessus.

Spécialités : *potions liées à l'une quelconque des Techniques, comme Perdo ou Muto.* (Intelligence)

CONTORSIONS : Ajoutez votre score à tous les tirages visant à vous libérer d'une prise ou d'une gêne, à vous glisser dans un espace ou un passage étroit.

Spécialités : *cordes, se libérer des prises de lutte, ramper, se faufiler.* (Dextérité, Force)

PERCEPTION DE LA SAINTETÉ & DE LA MALIGNITÉ : Sentir les auras bénéfiques et maléfiques. Un tirage de 12+ vous permet de détecter la sainteté et la malignité dans une zone générale, un tirage de 18+ désigne un objet ou une personne en particulier. Si vous obtenez 20+ dans une région divine, vous vous sentez en sécurité et en paix, ce qui vous fait la plupart du temps oublier toutes vos préoccupations précédentes. Un 20+ dans une zone infernale signifie une terreur si abjecte que vous en êtes paralysé.

DIVINATION : Vous avez un certain don pour prévoir l'avenir et vous vous en servez pour agir plus efficacement sur les événements. Il vous est possible d'influencer un tirage par histoire, en décidant avant coup si le résultat doit être un grand succès (20+) ou un Désastre. Toutefois, afin d'affecter ce jet, il vous faut en réussir un de Divination de 8+. En cas d'échec, votre Talent n'a aucun effet et il vous est impossible d'en faire usage avant l'histoire suivante. En cas de Désastre, c'est l'opposé de ce que vous souhaitiez qui se produit. Il vous faut choisir la méthode de votre divination, car elle peut affecter la manière dont ce pouvoir se manifeste.

Spécialités : *astrologie, pyromancie (lecture dans les flammes), boule de cristal, haruspication (lecture dans les entrailles), rêves prémonitoires, lecture des runes, des fêlures dans les ossements.* (Intelligence, Perception)

DOUBLE VUE : Voir fantômes, démons et autres esprits invisibles, généralement sur un tirage de 9+.

Spécialités : *fantômes, démons, la nuit, en se concentrant.* (Perception)

EMPATHIE : Vous comprenez intuitivement les besoins émotionnels des autres et pouvez en conséquence y répondre de manière appropriée. Ajoutez votre score aux tirages concernés de Communication, de Présence et de Connaissance des Gens.

Spécialités : *guerriers, gens dans le besoin, colère.*

EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX : Vous possédez une profonde empathie avec les animaux, ce qui vous permet d'en comprendre les motivations et les sentiments. Elle engendre de plus en vous un amour solennel et un grand respect pour toutes les bêtes. En touchant un animal sauvage (mais non agressif) et en lui parlant doucement, vous pouvez l'apprivoiser en quelques minutes si vous réussissez un tirage de 12+.

Spécialités : *loups, faucons, chevaux.* (Intelligence, Perception)

ÉQUILIBRE PARFAIT : Conserver votre équilibre, particulièrement sur les corniches étroites ou les cordes tendues. Ajoutez votre score à tous les jets effectués pour éviter de tomber ou de trébucher.

Spécialités : *cordes raides, corniches, par vent fort.*

GUÉRISON : Compréhension empathique de la manière dont il convient d'aider les blessés, les malades et ceux qui souffrent. Ajoutez votre score à tous les tirages de soins des blessures ou des maladies et aux jets de récupération des gens que vous assistez régulièrement. Il vous est aussi possible d'utiliser ce Talent pour calmer les affligés et apaiser leur douleur morale.

Spécialités : *une maladie, l'accouchement, les fractures.* (Présence, Communication, Dextérité)

HERBORISTERIE : La combinaison, la distillation et le raffinage des plantes afin d'en extraire les propriétés magiques, dans le but de les utiliser pour potions, élixirs,

pâtes et poudres. Les non-Mages peuvent réaliser ces produits en utilisant les mêmes règles que ces derniers. Leur Total de Laboratoire est égal à Intelligence + Herboristerie. Les Mages ajoutent leur score d'Herboristerie à leur Total de Laboratoire normal. Pour que l'Herboristerie leur soit utile, toutefois, il convient que la Forme investie dans la substance fabriquée soit Herbam. La réalisation des produits suivants bénéficie de bonus : poisons +5, antidotes +5, soins et santé +5, hallucinogènes +3. Ces modificateurs s'appliquent aussi aux Totaux de Laboratoire des non-Mages. Ce Talent permet également d'identifier les plantes, de savoir à quelle époque les récolter et de connaître leurs propriétés.

Spécialités : *substances en rapport avec l'une quelconque des Techniques, telles que Perdo ou Muto.* (Intelligence)

HYPNOTISME : Le pouvoir de contrôler la volonté de quelqu'un d'autre. Il vous faut tout d'abord regarder intensément la victime dans les yeux pendant plusieurs secondes (ce qui est généralement impossible au cours d'un combat). Ensuite, il vous est possible de lui demander verbalement d'accomplir une tâche particulière. A cet instant, un tirage est nécessaire : comparez le résultat de votre jet de Présence + Hypnotisme à celui du jet d'Énergie de la victime. Celle-ci reçoit un bonus correspondant à l'ordre que vous lui donnez et déterminé par le Conteur.

Spécialités : *séduction, domination, avec les gens fiers.* (ReMe 40)

Ordre	Exemple	Bonus de la Victime
Anodin	Parle-moi	+3
Discutable	Viens me voir cette nuit, seule	+6
Dangereux	Lâche tes armes	+9
Terrible	Tue tes amis	+12
Suicidaire	Saute par la fenêtre	+15

IMITATION : Imiter la voix des autres ainsi que les cris d'animaux. L'imitation est loin d'être parfaite et il vous faut de bons tirages (généralement 9+) pour reproduire de manière convainquante la voix de quelqu'un.

Spécialités : *cri du loup, voix d'une personne particulière, gémissements de douleur.* (Communication)

LECTURE SUR LES LÈVRES : Vous avez appris à lire sur les lèvres. Ce Talent est loin d'être parfait et il vous arrive de vous tromper sur certains mots. Cette Compétence est toutefois essentielle pour une personne sourde et illettrée qui cherche à communiquer. Elle est également très utile aux voleurs. Un tirage de 9+ vous permet de suivre correctement une conversation.

Spécialités : *conversations, murmures, discours.* (Perception)

MALÉDICTION : Vos malédictions peuvent apporter blessures ou ruine à vos ennemis. Il vous est nécessaire de souhaiter une calamité spécifique à votre victime en la maudissant à voix haute. Le Conteur détermine ensuite à quel point votre vœu se réalise (en se basant sur votre tirage, modifié par votre score de Malédiction). L'essentiel des effets se manifeste au bout d'une journée à un mois. La protection de l'Église ou de la magie peut souvent contrer les Malédictions, mais il est fréquent que celles-ci franchissent une Résistance Magique en affectant leur victime de manière indirecte. Il arrive que l'Église punisse les gens dont les Malédictions sont trop souvent couronnées de succès.

Spécialités : *vengeance, peur, récoltes, enfants.* (PeMe, PeCo, PeAn, etc. 20)

Malédiction	Tirage
Provoquer la naissance d'un mouton à 3 pattes	9
Provoquer une maladie débilitante	15
Faire mourir la victime dans un étrange accident	21

MUSIQUE ENSORCELANTE : Lorsque vous en faites l'effort, vous êtes capable d'influencer les gens d'une manière *spécifique* en les ensorcelant à l'aide de votre musique. Après un tirage réussi d'une Compétence musicale telle que *Chant* ou *Luth,* faites un jet de tension + Musique Ensorcelante + Présence, et interprétez le résultat grâce à la table ci-dessous pour savoir à quel point vous influencez votre auditoire. Plus l'effet désiré est difficile à obtenir, plus le résultat du tirage doit être élevé. Pour provoquer un effet spécifique et non général, il vous est nécessaire de chanter des paroles que doivent comprendre vos victimes. Vous pouvez consoler les affligés à l'aide de votre seule musique, mais vous avez besoin de mots pour convaincre les paysans de se soulever contre le seigneur local. En cas de Désastre, vous inspirez à l'auditoire une émotion totalement différente de celle que vous souhaitez. Si vous, en tant que joueur, composez musique et paroles (et que le résultat est relativement audible), un modificateur de *roleplaying* positif sera ajouté au tirage.

Spécialités : *amour, colère, fierté, tristesse.* (MuMe 25)

Tirage	Effet Possible
9	Calmer une personne énervée
10	Déclencher la colère de quelqu'un
11	Soutenir le moral des guerriers
12	Se faire aimer de quelqu'un
15	Inciter à l'émeute
17	Calmer un animal sauvage
18	Émouvoir un Mage
24	Se faire rendre une âme par le Prince des Ténèbres

PRÉDICTION DU TEMPS : Avec un tirage de 9+, vous pouvez apprendre le temps qu'il fera le lendemain — voire plus tôt, s'il doit changer rapidement.

Spécialités : *orages, mer, température.* (Perception)

PRÉMONITIONS : Sentir intuitivement le danger. Vous avez le sentiment qu'il se passe ou qu'il ne va pas tarder à se passer quelque chose d'anormal. Un tirage de 12+, par exemple, vous permet de prévoir une embuscade un round avant qu'elle ne se produise.

Spécialités : *cités, forêts, cavernes, catastrophes naturelles, embuscades.* (Perception)

SENSIBILITÉ À LA MAGIE : Sentir l'aura des objets ou des lieux afin d'en reconnaître la nature magique. Un tirage de 9+ vous permet de percevoir de la magie dans une certaine zone, un 15+ vous désigne un objet particulier. Étant très sensible à la magie, vous devez soustraire le score de cette Compétence de tous vos tirages de Résistances Magique ou Naturelle.

Spécialités : *n'importe quelle Technique ou Forme.* (Perception)

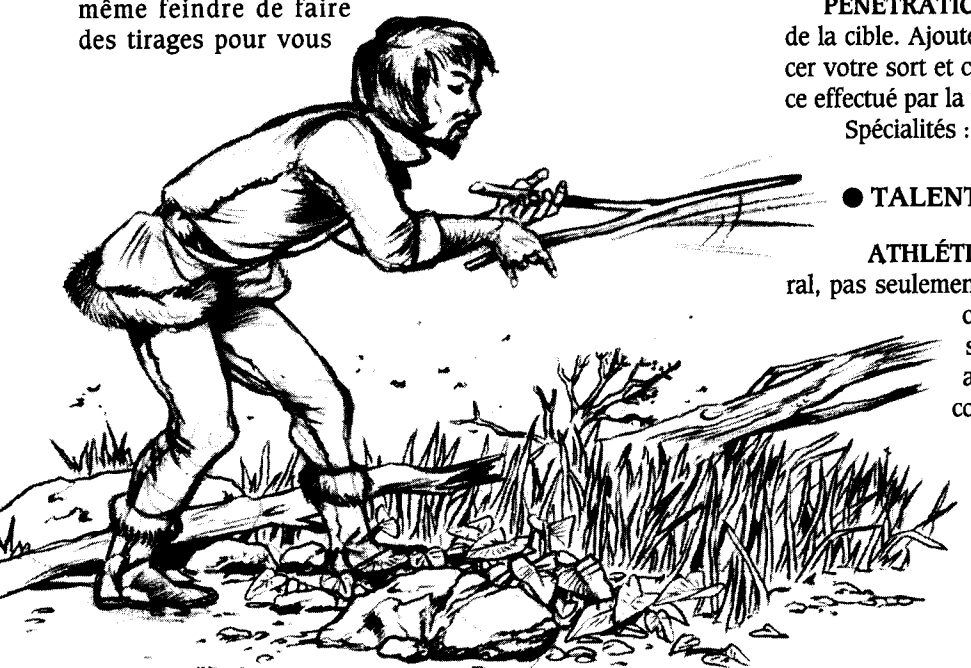
SENS DE L'ORIENTATION : Vous trouvez le nord sur un tirage de 9+.

Spécialités : *sous terre, en ville, dans la forêt, en mer.* (Perception)

SOURCIER : Vous avez la capacité de découvrir des choses enterrées à l'aide d'une baguette de sourcier (généralement un bâton fourchu) et de votre propre intuition. Pour arriver à ce que vous cherchez, vous devez vous concentrer, tenir votre baguette devant vous et en suivre les oscillations subtiles qui indiquent la direction à prendre. Trouver quelque chose de fort commun, comme de l'eau dans un rayon de 15 pas, demande un tirage de Perception + Sourcier égal à 9+.

Le facteur de Difficulté est plus élevé lorsque vous cherchez des choses plus complexes : l'eau est plus facile à trouver que le pétrole, le pétrole que le plomb et le plomb que l'argent. Il est également plus élevé lorsque vos investigations s'étendent sur une zone importante et concernent quelque chose de spécifique (de l'eau *courante)*. Dans ce dernier cas, il vous est impossible de réussir, à moins que vous ne possédiez un lien approprié avec l'objet de vos recherches (par exemple une fiole d'eau de rivière lorsque vous voulez découvrir une source souterraine d'eau courante).

Quand vous commencez à chercher quelque chose, il vous faut avant tout préciser la zone dans laquelle vous le faites (un champ, un sommet de colline, un flanc de montagne...). Si ce que vous désirez trouver n'y existe pas, votre tentative échoue — mais le Conteur pourra tout de même feindre de faire des tirages pour vous laisser dans l'incertitude. En cas de Désastre, vous risquez de penser avoir trouvé quelque chose à un endroit où il n'y a rien. C'est la plupart du temps le Conteur qui jette les dés à votre place, puisque vous ignorez si ce que vous cherchez est présent avant de l'avoir trouvé.



Le temps requis pour utiliser cette Compétence dépend des dimensions du terrain parcouru et est déterminé par le Conteur. Il doit être investi, que le résultat du tirage soit positif ou négatif.

Spécialités : *argent, eau, charbon, or.* (Perception)

VISIONS : Recevoir des visions liées à certains événements intimement liés à la magie ou porteurs d'une grande charge émotionnelle. Chaque fois que l'histoire et les circonstances le permettent, le Conteur peut vous faire faire un tirage pour savoir si vous avez une vision. Lancez un dé et ajoutez-y s'il y a lieu le niveau de l'aura dans laquelle vous vous trouvez. Un 12+ vous accorde une vision. Il appartient au Conteur d'en déterminer la nature. Il peut s'agir d'un élément du passé, du futur, ou même du présent en un autre lieu. Les visions sont généralement symboliques et déroutantes. Les interpréter correctement requiert un tirage d'Intelligence + Visions de 9+ (que le Conteur peut effectuer en secret). Les Visions vous viennent souvent lors de périodes de calme, en des endroits liés à un événement violent — comme le site d'un parricide ou d'un sacrifice diabolique.

Spécialités : *passé, avenir, au loin, peine, mort.*

● TALENTS MYSTIQUES

Ces Talents ne peuvent être possédés que par les Mages

FINESSE : Ce Talent précise de quelle manière vous manipulez vos sorts et si vous les utilisez avec adresse. Il vous faut, par exemple, faire un tirage de Finesse pour poser précautionneusement des objets à l'aide de votre *Bras Invisible.* Cette Compétence est également utile pour Cibler les sorts et exécuter les autres manœuvres délicates décrites dans le chapitre *Magie.*

Spécialités : *grâce, précision, n'importe quelle Forme (mais pas une Technique).* (Perception)

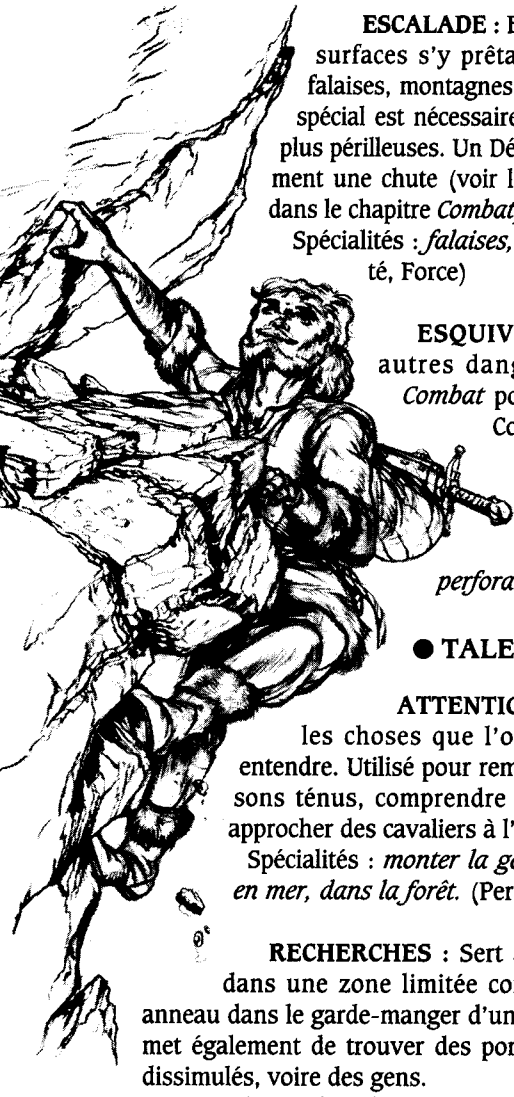
PÉNÉTRATION : Sert à franchir la Résistance Magique de la cible. Ajoutez votre score au chiffre obtenu pour lancer votre sort et comparez la somme au tirage de Résistance effectué par la victime.

Spécialités : *n'importe quelle Forme ou Technique.*

● TALENTS PHYSIQUES

ATHLÉTISME : Les prouesses physiques en général, pas seulement les disciplines sportives modernes. Cela comprend le fait d'avoir une démarche souple, confiante et gracieuse. Ce Talent améliore la plupart des mouvements du corps.

Spécialités : *grâce, saut, course d'endurance, course de vitesse.* (Énergie, Dextérité, Vivacité)



ESCALADE : Escalader toutes sortes de surfaces s'y prêtant peu, comme arbres, falaises, montagnes et murs. Un équipement spécial est nécessaire pour les ascensions les plus périlleuses. Un Désastre entraîne généralement une chute (voir les règles sur les *Chutes,* dans le chapitre *Combat).*

Spécialités : *falaises, murs, arbres.* (Dextérité, Force)

ESQUIVE : Éviter attaques et autres dangers. Voir le chapitre *Combat* pour l'utilisation de cette Compétence.

Spécialités : *réaction à une attaque surprise, à un type d'attaques (armes de jet, armes perforantes, à mains nues).*

● TALENTS SENSORIELS

ATTENTION : Permet de repérer les choses que l'on cherche à voir ou à entendre. Utilisé pour remarquer ou identifier des sons ténus, comprendre des murmures ou voir approcher des cavaliers à l'autre bout de la lande.

Spécialités : *monter la garde, coup d'œil rapide, en mer, dans la forêt.* (Perception)

RECHERCHES : Sert à découvrir des choses dans une zone limitée comme, par exemple, un anneau dans le garde-manger d'un château. Ce Talent permet également de trouver des portes secrètes, des objets dissimulés, voire des gens.

Spécialités : *dans le noir, sons, plantes.* (Perception)

VIGILANCE : Sert à remarquer quelque chose que vous ne vous attendez pas à voir ou à entendre. A utiliser lorsque vous risquez d'être attaqué par surprise ou lorsqu'il se passe des choses intéressantes dont vous n'êtes pas encore informé. Ce Talent vous indique qu'il y a quelque chose mais ne vous donne pas les mêmes détails que *l'Attention.*

Spécialités : *protection rapprochée, pièges, embûches.* (Perception)

● TALENTS SOCIAUX

Les Talents Sociaux sont étroitement liés à votre personnalité et à ce qu'on vous a appris dans votre enfance. Il est donc pratiquement impossible d'en acquérir autrement qu'en les prenant comme Compétences de départ. Toutefois, votre expérience vous permettra d'augmenter normalement le score de ceux que vous possédez.

CHARISME : Possession d'une certaine présence qui conduit les gens à vous faire confiance et à avoir envie de vous suivre. Cette Compétence fonctionne sur les groupes comme celle de *Charme* sur les individus.

Spécialités : *démagogie, guerre, politique, religion, galvanisation des foules.* (Présence)

CHARME : Attirer, fasciner et séduire autrui, mais seulement de manière individuelle. Ce Talent peut être utilisé pour obtenir les bonnes grâces de quelqu'un, particulièrement des personnes du sexe opposé. Il reflète plus une facette de votre personnalité qu'une réelle tentative de manipulation.

Spécialité : *amour, première impression, se montrer exubérant, timide ou spirituel.* (Présence)

CONNAISSANCE DES GENS : Connaître et comprendre le passé, les motivations et la personnalité des autres gens. Les prédictions que vous pouvez faire en ce qui concerne leurs actions ne sont toutefois jamais totalement fiables. Lorsque vous utilisez ce Talent, le Conteur lance lui aussi un dé : s'il obtient un 0, votre prédiction ne se réalise pas, même si vous avez réussi votre propre jet. Cette incertitude oblige les joueurs à faire preuve de prudence.

Spécialités : *paysans, citadins, nobles, clergé, magiciens, personnes du sexe opposé.* (Intelligence, Perception)

FEINTE : Feindre une émotion, une conviction ou un certain état d'esprit. Cette Compétence se rapproche de l'Aptitude *Comédie,* puisque dans les deux cas, vous endossez une personnalité qui n'est pas la vôtre. Toutefois, vous ne prétendez pas ici posséder une autre identité.

Spécialités : *larmes, colère, amitié, passion.* (Communication)

RUSE : Raconter des mensonges convaincants. Si vous estimez à sa juste valeur la personne à laquelle vous mentez (comme grâce à un tirage de Perception + Connaissance des Gens de 10+), vous pouvez bénéficier d'un bonus sur votre jet de Ruse.

Spécialités : *mentir aux autorités, mensonges élaborés, mensonges inventés rapidement.* (Communication, Perception)

SUBTERFUGE : S'arranger subtilement pour avoir le dernier mot dans ses relations avec autrui. Le Subterfuge consiste à deviner les motivations et le tempérament des gens, puis à les manipuler à votre gré. Ce Talent ne met jamais en jeu de simples mensonges mais l'énonciation de certaines vérités choisies, qui jouent en votre faveur. Vous pourrez l'utiliser pour justifier votre conduite, échapper à la pleine fureur d'une dispute ou éviter condamnation ou censure. Il s'agit d'un art délicat et difficile, qui entraîne toujours le jet d'un dé supplémentaire en cas de Désastre.

Spécialités : *bluff, flatterie, plaintes, extorsion, débats.* (Présence, Communication, Perception)

Aptitudes

Les Aptitudes sont des Compétences obtenues par l'entraînement. Vous avez pu en acquérir certaines seul. Il vous est possible de les améliorer grâce, une nouvelle fois, à l'entraînement ou à l'expérience directe.

● APTITUDES ARTISTIQUES

CHANT : Chanter juste et posséder un bon répertoire. N'importe qui peut chanter, mais disposer de cette Aptitude implique une voix agréable à écouter.

Spécialités : *solos, chœurs, ballades, berceuses, chants guerriers.* (Communication)

COMÉDIE : Jouer un rôle devant un public. Cette Compétence vous permet d'imiter tics et accents et d'adopter une personnalité qui n'est pas la vôtre pour créer un personnage crédible. Elle est souvent aussi utile dans la vie que sur scène.

Spécialités : *tragédie, improvisation, passions exacerbées, un rôle spécifique.* (Communication, Présence)

CONTE : Choisir une histoire appropriée dans votre répertoire (qui s'étend quand votre score augmente) et bien la raconter. Les maîtres de l'art peuvent relater des histoires pendant des semaines sans se répéter.

Spécialités : *poèmes, lais, hommages, improvisations.* (Communication)

INSTRUMENT DE MUSIQUE : Jouer d'un instrument et connaître un certain nombre de morceaux de musique composés pour lui.

Spécialités : *solos, orchestre, improvisation, vaste répertoire.* (Dextérité, Communication)

JONGLERIE : Couvre toutes les Aptitudes nécessaires à cet amuseur typique du Moyen Age qu'est le jongleur, notamment jonglerie, acrobatie et humour ravageur. On trouve aussi bien des jongleurs sur les marchés qu'au sein des cours les plus nobles. Certains fréquentent même les Mages. Les spectacles qu'ils donnent sont souvent assez vulgaires. Ce sont les troubadours qui se chargent de la poésie et de la musique plus sérieuses.

Spécialités : *acrobaties, plaisanteries, farces, jonglerie.* (Communication, Dextérité)

● APTITUDES CRAPULEUSES

CONTREFAÇON : Contrefaire documents et sceaux. La Compétence *Écriture* aide, mais n'est pas obligatoire. Un tirage de 12+ vous permet d'imiter l'écriture d'un baron, pour peu que vous en possédiez un exemple.

Spécialités : *documents religieux, signatures, sceaux.*

CROCHETAGE : Ouvrir les serrures sans clef et, le plus souvent, sans la permission du propriétaire. Certaines sont tellement compliquées qu'un score de Crochetage minimum est nécessaire pour avoir seulement une chance de les ouvrir, mais elles sont assez rares : les serrures médiévales sont nettement plus grosses et plus simples que leurs contreparties modernes.

Spécialités : *pièges, vitesse, dans l'obscurité.* (Dextérité)

DÉGUISEMENT : Vous savez imiter les autres gens — voire un quidam quelconque si vous désirez vous fondre dans la foule — en adoptant certaines tenues, apparences, voix et conduites. Pour réussir à vous faire passer pour quelqu'un d'autre, vous devez effectuer un tirage de Perception + Déguisement. Les gens susceptibles de percer la supercherie en exécutent un également. Comme toujours, le plus fort l'emporte. Chacune des parties en présence reçoit des modificateurs basés sur sa familiarité avec la personne imitée (-3 pour un individu peu connu, +3 pour un individu très connu). Si vous disposez du modèle lorsque vous vous déguisez, vous bénéficiez de plus d'un bonus de +3. En règle générale, ces tirages s'effectuent chaque fois que quelqu'un a la possibilité de vous percer à jour (lors de la première rencontre, puis à chacune de vos actions potentiellement susceptible de vous dévoiler — selon la décision du Conteur). Un Désastre de votre côté signifie que votre déguisement est imparfait mais que vous ne vous en rendez pas compte. De l'autre côté, il implique que la personne concernée est totalement abusée (aucun tirage subséquent n'est nécessaire).

Spécialités : *hommes, femmes, nobles, Mages, paysans, une personne en particulier.* (Perception)

DISCRÉTION : Se déplacer sans être vu ni entendu. Cette Compétence comprend le fait de suivre les gens sans qu'ils s'en rendent compte. Le résultat de vos tirages peut être comparé à celui des jets (de Perception) d'une autre personne ou à un facteur de Difficulté.

Spécialités : *se cacher, abuser un garde, filature, forêts, villes.* (Dextérité)

DOIGTS AGILES : Vos mains se glissent partout et vous avez l'esprit tourné vers la découverte de revenus aisés. Cette Compétence requiert de la grâce et une excellente coordination œil-main. Elle est généralement utilisée par les voleurs des rues, à qui l'on coupe la main lorsqu'ils se font prendre. Elle permet de voler à l'étalage aussi bien que de couper les bourses, de même que d'accomplir des tours «magiques» simples — comme le jeu du petit pois et des trois coquilles — afin d'arnaquer les naïfs. Voler est une tâche délicate, si bien que vos victimes bénéficient souvent d'un bonus de +2 sur leur tirage de Perception + Doigts Agiles, pour vous prendre sur le fait.



Spécialités : *chapardage, pickpocket, prestidigitation.* (Dextérité, Vivacité)

● APTITUDES DE FORESTIER

CONNAISSANCE DES ANIMAUX : Savoir dresser les animaux et les soigner.

Spécialités : *faucons, chiens, chevaux, médecine vétérinaire.* (Intelligence, Perception)

PISTAGE : Suivre et reconnaître les traces de créatures et d'animaux de toutes sortes. Cette Aptitude vous permet également d'effacer vos propres traces ou, tout bonnement, de ne pas en laisser.

Spécialités : *forêts, montagnes, marais, traque des humains, effacement des traces.* (Perception)

SURVIE : Trouver de la nourriture, de l'eau, des abris, des routes et une certaine sécurité dans la nature — un endroit très dangereux en Europe Mythique. Cette Aptitude recouvre quelques tâches de base telles qu'allumer un feu (sans allumettes) et faire la cuisine (sans ustensiles).

Spécialités : *forêts, prairies, montagnes, guide de groupes.* (Perception, Intelligence)

● APTITUDES MARTIALES

Lorsque vous prenez une Aptitude Martiale, vous choisissez un type d'arme et devez déterminer séparément vos scores en Attaque et en Parade. Il est impossible d'avoir des scores en Parade pour les armes de trait ou de jet. Le Conteur vous permettra probablement d'utiliser cette Compétence avec une pénalité minime si vous vous servez d'une arme similaire à celle pour laquelle vous êtes entraîné. Il vous est impossible d'attaquer et de parer durant un unique round avec la même arme à une main. En revanche, vous pouvez le faire avec une arme à deux mains. L'utilisation des Compétences Martiales est développée dans le chapitre *Combat.*

Spécialités : (mêlée) *charge, tournois, protection, contre les animaux, techniques militaires, mêlées confuses, combat de nuit ;* (projectiles) *tournois, cibles mouvantes, cibles immobiles, feu rapide.*

● APTITUDES MENTALES

ARGUMENTATION : Prouver que vos vues sont supérieures à celles des autres, par l'utilisation des faits et de la logique. Cette Aptitude est de peu d'utilité lorsqu'elle s'oppose à des émotions, car celles-ci sont rarement soumises à la logique. Selon les besoins de l'histoire, elle peut modifier des tirages lors de manœuvres délicates — mettre à jour les failles dans le raisonnement d'un adversaire ou convaincre les membres les plus importants d'un auditoire. Elle peut également indiquer une victoire plus générale.

Spécialités : *philosophie, Droit Hermétique, conversation.* (Communication, Présence, Intelligence)

CONCENTRATION : Focaliser vos facultés mentales sur une tâche unique, particulièrement pendant une longue période. Si vous tentez d'accomplir un exploit qui demande toute votre attention — ou si vous faites une deuxième tentative après avoir échoué dans la première —, le Conteur pourra vous demander un tirage de Concentration avant de vous autoriser à agir. Cette Aptitude est particulièrement importante pour les Mages, car elle leur permet de lancer leurs sorts sans se soucier des distractions.

Spécialités : *ignorer la douleur, ignorer les bruits, se concentrer pendant de longues périodes.* (Énergie, Intelligence)

MÉDITATION : Vous replier sur vous-même en ignorant les influences extérieures. Cette Aptitude est utile pour récupérer de la Fatigue, pour certaines activités magiques et pour prier.

Spécialités : *prier, mettre de l'ordre dans ses pensées, se reposer, maîtriser ses émotions.* (Intelligence)

● APTITUDES MYSTIQUES

Seuls les Mages peuvent posséder ces Aptitudes.

CERTAMEN : La technique des duels magiques. Votre score modifie tous vos tirages de *Certamen.* (Voir le chapitre *Magie* pour plus de détails.)

Spécialités : *n'importe quelle Forme ou Technique.* (Intelligence)

PARMA MAGICA : Accomplissement d'une cérémonie magique qui vous protège de la magie, et cette protection elle-même. Il faut environ une minute pour l'établir et elle vous permet alors d'ajouter 5 fois votre score de *Parma Magica* à vos tirages de Résistance Magique — et ce jusqu'au lever ou au coucher du soleil (celui des deux qui se présente le premier). Il vous est aussi possible de protéger une autre personne par point de *Parma Magica* que vous possédez, mais votre score étant en ce cas considéré comme inférieur de 3 points à sa valeur réelle, il vous faut au moins un +4 pour pouvoir être d'une quelconque utilité à vos compagnons. Vous pouvez annuler à volonté les effets de la cérémonie.

Spécialités : *protection contre n'importe quelle Forme ou Technique.*

● APTITUDES PHYSIQUES

BAGARRE : Se battre à mains nues et à l'aide d'armes improvisées, telles que pieds de chaises ou pichets. Cette Compétence englobe les coups de pied, de poing, la lutte, les étranglements et les morsures. Voir *Bagarre,* dans le chapitre *Combat,* (page 147).

Spécialités : *plaquages, immobilisations, boxe, embuscades.*

ÉQUITATION : Monter un cheval et le maîtriser, particulièrement dans des circonstances difficiles.

Spécialités : *exhibition équestre, vitesse, durant les combats.* (Dextérité, Force)

NATATION : Raffinement de la Compétence que la plupart des gens possèdent.

Spécialités : *courant rapide, plongeons, nage en eaux profondes, endurance, sous l'eau.* (Dextérité)

● APTITUDES PROFESSIONNELLES

ARTISANAT (SPÉCIFIER) : Ce terme générique recouvre d'innombrables Aptitudes mettant en jeu le travail manuel. Choisissez-en une dans la liste ci-dessous ou bien imaginez-en d'autres : boulanger, forgeron, fabriquant d'arcs, charpentier, fabriquant de chandelles, tailleur, tonnelier, embaumeur, pêcheur, souffleur de verre, orfèvre, tanneur, joaillier, fourreur, serrurier, maçon, meunier, portraitiste, parfumeur, potier, sculpteur, constructeur naval, menuisier, armurier, viticulteur.

Spécialités : *appropriées à l'Artisanat.* (Intelligence, Dextérité)

CHIRURGIE : Cette Compétence recouvre la désinfection et le pansement des plaies, ainsi que la brutale quoique nécessaire technique de la cautérisation. Il vous est possible de l'utiliser pour aider les autres à récupérer de leurs blessures (voir *Blessures* dans le chapitre *Combat,* page 157). La cautérisation est requise chaque fois que vous ne parvenez pas à stopper une hémorragie par des moyens normaux. Il vous est indispensable pour la pratiquer de disposer d'un feu et de l'outil approprié. Cautériser une plaie exige un tirage de tension. Si vous obtenez un 0, vous lancez deux dés de Désastre supplémentaires. L'Église interdisant de toucher sang et cadavres, les chirurgiens sont le plus souvent méprisés et bon nombre d'entre eux ne sont pas chrétiens. Toutefois, même les bons chrétiens reconnaissent parfois leur utilité.

Spécialités : *bandages, cautérisation, diagnostic, remise en place des os, poisons.* (Intelligence, Dextérité)

CONDUITE D'ATTELAGES : Savoir conduire des attelages de toutes sortes. Cette Aptitude est vitale pour la plupart des commerces et des travaux agricoles.

Spécialités : *éviter les accidents, terrain accidenté, réparations.* (Dextérité)

ÉVALUATION (OBJETS SPÉCIFIQUES) : Connaissance de la valeur générale d'une certaine catégorie d'objets et capacité d'évaluer le prix d'une pièce spécifique au sein de cette catégorie. Il vous est possible d'évaluer les objets d'autres types avec une pénalité de -3. Parmi les catégories les plus communes citons armes et armures, distances, œuvres d'art, nourriture, machines, animaux et vêtements.

Spécialités : *appropriées à la catégorie choisie.* (Intelligence, Perception)

NAVIGATION : Savoir manœuvrer de petites embarcations de tous les types. Aptitude vitale pour la plupart des pêcheurs.

Spécialités : *diriger un équipage, manœuvrer durant une tempête, réparations.* (Dextérité)

● APTITUDES SOCIALES

BOISSON : Absorber des quantités d'alcool prodigieuses sans perdre connaissance, savoir quoi boire et en quelle quantité pour n'offenser personne, apprécier la boisson sans se gâcher la santé. Cette Compétence permet de s'amuser dans n'importe quelle taverne, même en dehors de sa propre culture. Il est possible de demander un tirage pour savoir quelles pénalités infliger à un personnage ivre.

Spécialités : *culs secs, chansons à boire, vulgarité, garder la tête claire.* (Énergie, Communication)

COMMANDEMENT : Savoir se faire obéir et accepter comme chef. Un jet de Commandement réussi vous permet d'ajouter votre score de Compétence à certains tirages de traits de Caractère appropriés. Il vous est ainsi possible, par exemple, d'encourager vos Servants à la Bravoure ou à la Prudence.

Spécialités : *donner des ordres, inspirer la loyauté, combat, inspirer le courage.* (Présence)

DIPLOMATIE : Négocier avec succès et s'entendre avec les autres sans avoir recours au mensonge ou à la manipulation, ni pour autant oublier ses propres désirs. Cette Compétence implique la connaissance des règles de conduite et de politesse en vigueur. En raison de l'importance des actions et des paroles du personnage en cette matière, tentez toujours d'appliquer un modificateur de *roleplaying* aux tirages.

Spécialités : *négociation, politique, protocole, tact.* (Communication)

ÉTIQUETTE : Vous savez quelle conduite on attend des gens en différentes situations d'ordre social. Un jet d'Étiquette réussi peut vous obtenir des bonus sur les tirages de Talents Sociaux ou d'Aptitudes Sociales qui le suivent.

Spécialités : *noblesse, cour, paysans, êtres féeriques, Église.* (Présence, Communication)

INTIMIDATION : Jouer sur les peurs et les faiblesses des gens pour obtenir leur soumission. La Compétence *Connaissance des Gens* peut être d'une grande utilité dans beaucoup de tirages d'Intimidation.



Spécialités : *subtilité, violence, menace, raisonnement.* (Présence, Force ou même Intelligence)

INTRIGUE : L'art de comploter et d'intriguer, l'utilisation de son pouvoir par des moyens détournés afin d'atteindre ses buts. L'Intrigue permet également d'apprendre tous les ragots courant sur les puissants et de séparer la vérité des fausses rumeurs. Il s'agit d'une Aptitude vitale pour les gens qui fréquentent une cour royale ou ducale — de même qu'un Tribunal Hermétique.

Spécialités : *ragots, complots, création de rumeurs, alliances.* (Présence, Communication, Perception)

MARCHANDAGE : Savoir comment faire payer le plus cher possible ses services ou le produit que l'on vend, et obtenir ce que l'on désire au moindre prix. Il convient pour cela de jauger la personne avec laquelle on marchande et de se présenter d'une manière appropriée. Un bon marchandeur peut facilement vaincre la résistance d'un client inexpérimenté.

Spécialités : *textiles, avec les Mages de Flambeau, avec ses supérieurs.* (Présence, Communication)

Connaissances

Les connaissances sont des Compétences relevant la plupart du temps de l'esprit et non du corps. Elles ont donc presque toujours l'Intelligence comme modificateur. De nombreuses Compétences aujourd'hui considérées comme communes dans les pays industrialisés, comme savoir lire ou compter, étaient beaucoup plus rares au Moyen Age.

Lorsqu'on les utilise, on fait presque toujours des tirages de tension, même dans les situations paisibles, afin de simuler la diversité des Connaissances. Il est possible à une personne fort peu instruite de connaître des faits confidentiels et à une personne extrêmement lettrée d'avoir des lacunes.

● CONNAISSANCES COMMUNES

Ces Compétences peuvent être apprises, mais il est aussi possible de les acquérir par l'expérience directe — environ 1 point d'Expérience par mois de contact avec (ou participation à) des événements significatifs (tels qu'une fête féerique)

CONNAISSANCE (D'UNE RÉGION) : Connaissance spécifique d'une région, d'une Alliance ou d'un village, notamment la topologie des lieux (où sont les pistes de daims, les bons trous à poissons, le chêne des pendus), leur histoire et leurs légendes (la saga de Dedra le Rouge, héros local), et les centres de pouvoir ainsi que leur organisation («C'est sire Tarbil qui détient le pouvoir réel, ici !»).

Spécialités : *géographie, histoire, politique, personnalités.*

CONNAISSANCE DES ANIMAUX FABULEUX : Familiarité avec les créatures de nature magique, telles que dragons, licornes et ogres.

Spécialités : *géants, lycanthropes, dragons, faiblesses, motivations, habitat.*

CONNAISSANCE DE L'ÉGLISE : Connaissance du Christianisme et particulièrement de la manière dont il s'exprime localement, notamment de la politique de l'Église.

Spécialités : *saints, clergé, histoire, corruption.*

CONNAISSANCE DE L'OCCULTE : Compréhension des aspects les plus sombres de l'univers. La Connaissance de l'Occulte comprend celle des démons, de leur comportement et de leurs faiblesses ; des morts-vivants et de leur habitudes ; de la sinistre puissance des malédictions.

Spécialités : *démons, morts-vivants, malédictions.*

CONNAISSANCE DE LA FÉERIE : Familiarité avec les êtres féeriques, connaissance partielle de leurs pouvoirs et de leurs faiblesses, compréhension de leurs besoins et de leurs motivations. Même avec cette Compétence, il reste difficile de catégoriser précisément les êtres féeriques et de comprendre leur conduite.

Spécialités : *forêts féeriques, la Cour d'Ombre, tertres féeriques, fêtes féeriques.*

CONNAISSANCE DES LÉGENDES : Familiarité avec le folklore et les légendes — dont certaines peuvent même être vraies. Utilisez ce savoir lorsque vous tentez de vous rappeler des informations au sujet d'un endroit, d'une bête ou d'un héros mythique. La Connaissance des Légendes apporte souvent des renseignements vitaux sur les faiblesses d'un monstre ou l'emplacement d'un chêne sacré.

Spécialités : *bêtes, héros, êtres féeriques, un endroit en particulier.*

LANGAGE (SPÉCIFIQUE) : Parler une langue. Votre score en ce domaine n'est généralement pas utilisé comme modificateur de tirages. Il mesure de manière générale votre capacité à communiquer. Lorsque deux personnes tentent de deviser, c'est le plus bas de leurs deux scores qui détermine le degré de succès avec lequel elles font passer leurs idées.

Il est à noter qu'il n'existe pas de «langue commune» en Europe Mythique. Chaque royaume, parfois chaque province, parle une langue ou un dialecte différent. Un interprète qualifié est souvent vital pour le succès d'un voyage.

Spécialités : *classe, vocabulaire étendu, phrases colorées.*

Score	Maîtrise de la Langue
1	Quelques mots seulement
2	Quelques mots et un peu de grammaire
3	Langue parlée avec difficulté
4	Langue parlée correctement, avec des lacunes
5	Langue parlée couramment
6	Élocution impressionnante, valant d'être écoutée
7+	Parfaite compréhension du langage et grande clarté

● CONNAISSANCES FORMELLES

Les Connaissances formelles sont réservées aux Mages et aux Compagnons possédant la Vertu *Éducation.* Elles peuvent être améliorées par l'expérience ou l'étude mais non acquises par la seule expérience directe.

ÉRUDITION : Familiarité avec toutes les branches de l'érudition, notamment les classiques de l'Antiquité. La plupart des livres sont de rares copies de textes latins et, grâce aux Arabes, de quelques textes grecs.

Spécialités : *arts, sciences, philosophie.*

LECTURE/ÉCRITURE (ALPHABET SPÉCIFIQUE) : Savoir lire et écrire un alphabet particulier. En Europe Occidentale, c'est l'alphabet latin qui sert pour tous les langages civilisés. Il est à noter qu'au Moyen Age, on ne lit qu'à voix haute — l'inverse étant considéré comme impossible pour un être humain normal. Si vous possédez un score de +6 en Lecture/Écriture, vous êtes peut-être capable de lire silencieusement. Les gens lisent le plus souvent debout, l'ouvrage posé sur un lutrin.

MÉDECINE : L'art de soigner, à un niveau peu commun pour le Moyen Age. Comprend la connaissance de la structure et des fonctions du corps humain (dont l'Église punit l'étude du bûcher), l'utilisation des élixirs et des plantes (qui peut aider un Mage à obtenir des ingrédients pour potions et autres travaux de laboratoire), le diagnostic et le traitement des maladies. Certaines plaies et maladies ne peuvent être soignées que par quelqu'un possédant cette Compétence. La Connaissance de la Médecine peut vous apporter un bonus sur vos tirages de Chirurgie, car vous savez quels sont les meilleurs baumes et onguents à appliquer sur les blessures.

Spécialités : *anatomie, «pharmacie», une maladie.*

RELIGION : Connaissance de l'enseignement religieux orthodoxe et de ses interprétations, de l'histoire de l'Église, de sa hiérarchie (essentiellement pour pouvoir travailler en son sein et la manipuler selon ses propres besoins), des textes importants et des manières de les interpréter, des hérésies (de la façon dont on les contient et les réprime), de la théologie et de comment il convient d'en débattre.

Spécialités : *doctrine, histoire, politique, exégèse, hérésies, théologie.*

● CONNAISSANCES MYSTIQUES

Seuls les Mages et les Compagnons possédant la Vertu *Connaissance Mystique* peuvent choisir ces Connaissances. Elles peuvent être améliorées par l'Étude.

COMPRÉHENSION DE L'EXTRAORDINAIRE : La compréhension du monde dans tous ses aspects, comme la possèdent les Mages de Criamon. Face à un phénomène étrange ou déconcertant, vous disposez d'une grande force perceptive qui vous permet d'en déterminer la nature. Votre score est ajouté aux tirages d'interprétation des rêves ou de résolution des énigmes, ainsi qu'à ceux de compréhension des fantasmes et des événements mystérieux (comme une fête féerique). Il peut également être utilisé pour impressionner des Mages de Criamon lorsque vous faites preuve de votre maîtrise en matière de mystères. Cette Compétence pourra toutefois paraître étrange ou même inutile aux non initiés.

Chaque fois que vous faites un tirage de *Crépuscule des Magiciens* (voir le chapitre *La Saga,* page 360), ajoutez-y votre score de Compréhension de l'Extraordinaire. Si vous entrez bien en Crépuscule, vous pouvez également ajouter votre score au jet permettant de déterminer si vous contrôlez l'expérience, et le soustraire à celui qui décide du nombre de points de Crépuscule que vous acquérez (minimum 1). Grâce à cette Compétence, les Mages de Criamon entrent plus souvent en Crépuscule que les autres mais y survivent plus facilement.

Spécialités : *êtres féeriques, interprétation des rêves, résolution des énigmes, écriture de poésie.* (Perception, Intelligence)

CONNAISSANCE DE L'ORDRE D'HERMÈS : Voilà qui inclut l'histoire générale de l'Ordre, l'histoire locale officieuse des Mages alentour, leurs intrigues et leurs occupations, et une idée générale de la manière dont fonctionne l'Ordre en tant qu'organisation — lois, hiérarchie et traditions. Si vous décidez d'allouer de l'expérience à cette Connaissance, vous pouvez gagner 1 point d'Expérience en participant à une activité qu'elle recouvre — comme un Tribunal. Spécialités : *histoire, politique.*

DROIT HERMÉTIQUE : Juger des événements en fonction du Code d'Hermès et du Code Périphérique. En plus de la connaissance des précédents importants, cette Compétence inclut la capacité pratique de faire respecter la Loi Hermétique — savoir quand demander un vote ou présenter un argument.

Spécialités : *apprentis, rapports avec les vulgaires, étiquette des tribunaux.* (Intelligence, Présence, Communication)

HISTOIRE DE L'ORDRE D'HERMÈS : Connaissance de l'histoire de l'Ordre, notamment de ses fondateurs, des tomes principaux qu'il a réalisés et de ses racines pré-Hermétiques. L'expérience ne peut s'obtenir en ce domaine que par l'étude.

Spécialités : *tomes, Maisons, procédures légales.*

THÉORIE DE LA MAGIE : Connaissance de la nature de la magie et de son fonctionnement. Cette Compétence est principalement utilisée pour le travail de laboratoire. Vous pourrez parfois y gagner de l'Expérience par l'expérimentation (voir le chapitre *Magie,* page 165). Spécialités : *potions, enchantement d'objets, invention de sorts.*

RÉPUTATION

La Réputation est l'aspect social de la personnalité. Vos Vertus, vos Vices et vos traits de Caractère reflètent votre conduite, votre Réputation la conduite que les autres attendent de vous et la manière dont ils vous traitent. Il est peu probable que vous en possédiez une au début de la Saga (à moins qu'une Vertu ou un Vice ne vous y donne droit), mais vous pouvez sans problème en acquérir une par la suite. Si vous l'avez au départ, choisissez ou tirez-la dans la *Table des Bonnes ou des Mauvaises Réputations* ci-après, et assignez-lui le score qui, selon vous, la caractérise

le mieux. Il vous est possible d'en inventer une ne figurant pas dans la liste, mais il vous faut pour cela l'accord du Conteur.

Les gens n'ont généralement qu'une seule Réputation. Une fois connus pour une caractéristique particulière, ils ont peine à se faire percevoir autrement. Toutefois, en fonction de vos actes et des événements de la Saga, le Conteur pourra vous permettre d'avoir plusieurs Réputations. Les Mages, par exemple, possèdent souvent parmi les vulgaires une Réputation différente de celle qui est la leur dans les milieux Hermétiques. Souvenez-vous que votre Réputation ne reflète pas forcément votre véritable nature : elle peut vous être imposée par un groupe ayant besoin d'un symbole, vous échoir accidentellement (vous abattez sans le savoir un assassin qui visait le roi) ou être totalement inventée (un ennemi répand le bruit que vous êtes adultère).

Les Réputations ont des Spécialités. Il s'agit de traits particuliers pour lesquels vous êtes encore plus connu que pour votre Réputation dans son ensemble. Un personnage réputé être Rusé pourrait avoir une Spécialité d'*espion,* gagnant en notoriété pour son sens de l'intrigue, voire son patriotisme. Ces Spécialités fournissent un bonus de +1 sur les tirages qui les mettent en jeu (voir *l'Utilisation des Réputations,* ci-dessous). Elles n'étendent pas la région dans laquelle vous êtes connu, mais spécifient simplement la nature de votre Réputation dans la zone choisie au départ.

L'utilisation des Réputations

Chaque Réputation est flanquée d'un score de 1 à 10 (5 étant le maximum pratique) qui reflète à la fois votre célébrité et la taille de la région dans laquelle vous la possédez. Reportez-vous à la *Table des Régions,* ci-dessous, pour déterminer ce dernier point. Si votre Réputation est assez grande, elle peut vous précéder en des pays lointains ou des cercles qui vous sont étrangers. Pour déterminer si vous êtes connu dans un endroit particulier, faites un tirage simple et ajoutez-y votre score de Réputation. Le facteur de Difficulté est généralement de 6, mais le Conteur pourra en choisir un autre en fonction du lieu concerné et de la nature de la Réputation. En cas de succès, les gens du coin ont entendu parler de vous et réagissent en conséquence (c'est-à-dire que votre score de Réputation modifie vos tirages sociaux).

Il est à noter que votre Réputation ne s'étend pas au-delà des cercles ou des pays spécifiés dans la *Table des Régions.* Les personnes qui n'en font pas partie ne savent rien de vous. Ainsi, c'est surtout à l'étranger qu'il vous est possible d'acquérir une nouvelle Réputation totalement indépendante de la première, avec l'assentiment du Conteur.

Lorsque votre Réputation est connue, son score modifie la conduite des gens envers vous et vos tirages d'interactions sociales (Communication et Présence). Le Conteur pourra, par exemple, vous accorder un bonus en Subterfuge si vous avez une Réputation d'Honnêteté. Si vous avez celle d'être Vindicatif, on hésitera peut-être à vous trahir. Votre Réputation pourra aussi s'appliquer aux jets de traits de Caractère des villageois, visant à déterminer s'ils signalent votre présence aux autorités. Souvenez-vous toutefois que tout le monde ne s'intéresse pas à votre Réputation — ce n'est pas parce qu'on vous dit Adultère qu'un marchand va tenter de vous escroquer, à moins qu'il ne vous soupçonne de coucher avec sa femme.

Une Réputation peut parfois être dangereuse car elle risque d'inciter les gens à agir contre vous ou à vous solliciter. Si on vous prétend Juste, par exemple, on vous demandera constamment de régler des querelles. Si l'on vous dit Sans Peur, vous risquez d'être défié par de jeunes chiens fous espérant obtenir la gloire de vous avoir vaincu. Bien entendu, plus votre score de Réputation est élevé, plus vous serez défié ou sollicité. Ces distractions et ces confrontations sont laissées à l'appréciation du Conteur, qui les introduira dans son histoire lorsque vous parcourrez une région où vous êtes connu.

Acquérir une Réputation

Pour acquérir une Réputation, il faut généralement se trouver en présence d'autres personnes et dans une région où on n'en possède pas déjà une. Si vous réalisez quelque chose vous valant l'attention ou l'admiration du public (telle que le remboursement d'un impôt levé par un noble vénal), vous obtenez une Réputation, généralement avec un score de 1 (centrée sur la région dans laquelle l'action en question a été accomplie). Vous et les autres membres de la Troupe pouvez en suggérer la nature, comme Juste ou Impulsif, mais c'est le Conteur qui a le dernier mot en ce domaine. En règle générale, vous pouvez décider qu'un personnage acquiert une Réputation s'il alimente les conversations d'une localité, ne serait-ce que pendant un ou deux jours.

La Troupe peut également décider que votre Réputation dans une région ou auprès d'un groupe donnés change. Il faut pour cela que vous accomplissiez un acte de plus

Table des Régions

Score de Réputation	Zone où vous êtes connu
1	Votre Alliance
2	1/2 lieue à la ronde de votre Alliance
3	Votre Tribunal/1 lieue à la ronde de votre Alliance
4	Votre Maison/2,5 lieues à la ronde de votre Alliance
5	L'Ordre d'Hermès/Votre province, duché ou baronnie
6-7	Un ordre magique autre que celui d'Hermès/Votre royaume
8-9	Un deuxième ordre autre que celui d'Hermès/Les royaumes voisins
10	L'Europe Mythique

Table des Mauvaises Réputations

Voici quelques Réputations peu reluisantes. Nous vous suggérons de choisir la vôtre en fonction de vos origines et de votre personnalité. Toutefois, si vous n'avez pas d'idée, lancez un dé de pourcentage et consultez cette table.

01-07	Mauvais professionnel (mauvais cuisinier, mauvais bretteur, etc...)
08-09	Cruel
10-11	Violent
12	Froid
13	Impulsif
14-15	Grossier
16-17	Lâche
18	Défaitiste
19-20	Vénal
21	Coléreux
22	Cruel avec les animaux
23	Vivisecteur
24	Incendiaire
25	Sorcier
26	Arriviste
27	Arrogant
28-29	Fouineur
30	Fauteur de troubles
31	Paranoïaque
32-33	Mesquin
34-35	Fou
36-37	Fourbe
38	Sanguinaire
39	Trop curieux
40	Crédule
41	Ami des Êtres féeriques
42	Stupide
43-44	Pervers
45	Vindicatif
46-48	Concupiscent
49-50	Égoïste
51	Paresseux
52-53	Menteur
54-55	Voleur
56-57	Ivrogne
58	Soupçonneux
59	Masochiste
60	Mort («Eh ! On m'avait pas dit que t'étais mort ?»)
61	Affreux, Sale et Méchant
62-63	Assassin
64	Cruel envers les inférieurs
65	Criminel
66	Irrespectueux
67	Cancanier
68	Sadique
69	Gaffeur
70-71	Fanatique religieux
72	Trop confiant
73	Escroc
74	Morbide
75-76	Traître en combat
77	A abandonné ses amis
78	Sans volonté
79	Nul en *Certamen**
80	A fui des batailles
81	Bourreau d'enfants
82-83	Snob
84	Dupe
85	Manipulateur
86	Médiocre (en tout)
87	Sans cœur
88	Tueur à gages
89	Sataniste
90	Ascendance démoniaque
91	Athée
92	Gitan
93	Ami des barbares
94	Obséquieux
95	Violeur
96	Adultère
97	Pécheur
98	Déloyal
99	Insouciant
100	Dépourvu du véritable Don (pour les Mages)/ Malchanceux

*Refaire le tirage si ce résultat ne peut s'appliquer.



grand retentissement que celui qui a motivé votre première Réputation (c'est-à-dire que le score de la seconde soit plus élevé). Celle-ci est généralement oubliée.

On peut aussi avoir plusieurs Réputations en un même endroit si elles sont limitées à des groupes isolés — qui n'ont aucun rapport les uns avec les autres. Un Mage peut, par exemple, avoir une certaine Réputation auprès de son Tribunal et une autre, totalement différente, au sein de la baronnie dans laquelle il vit. Ses confrères et les vulgaires

Exempli Gratia

Réputation

Robin fait partie des Servants d'un groupe qui s'est aventuré près du village de Pasaquine, sujet à des attaques de loups. Alors que les arrivants se trouvent près des champs d'un fermier, on entend un loup hurler au loin, ce qui énerve un taureau. Totalement paniqué, le bovin charge. Robin réalise ce qui va se passer et use instinctivement de sa force pour stopper la bête. Il fonce droit sur elle, la saisit par les cornes et brise son élan.

Le fermier local, qui a assisté à l'événement, retourne au village, bien décidé à se faire payer quelques verres de vin en racontant son histoire : pensez, un homme plus fort qu'un taureau ! Bientôt, il est totalement ivre et Robin a acquis la Réputation d'être «fort comme un bœuf» (1 point, dans le village concerné).

Lorsqu'il y retournera, les gens auront soin de ne pas le contrarier et lui céderont volontiers leur tabouret de bar, de peur qu'il ne le leur prenne de force.

ne le perçoivent tout bonnement pas de la même façon, parfois sans se douter le moins du monde qu'il possède un autre «visage».

Augmenter une Réputation

Pour augmenter votre Réputation, il vous faut faire quelque chose qui en excède les limites. L'action en question doit avoir lieu dans la région où vous possédez déjà la Réputation. Si la Troupe la juge assez remarquable, vous gagnez un point de Réputation et la rumeur de votre exploit se répand. Pour obtenir un score supérieur à 3, il convient d'accomplir quelque chose de véritablement frappant, dont les gens se souviendront pendant des années. Si votre Réputation croissante empiète sur une région où vous en possédez déjà une différente, c'est celle de plus haut score qui l'emporte. L'autre est aisément étouffée par les dernières nouvelles de vos exploits.

Perdre sa Réputation

Si vous accomplissez un jour une action notable contraire à votre Réputation, le score de celle-ci diminue d'un point. S'il n'était qu'égal à 1, vous perdez totalement votre Réputation. Ce sont le Conteur et les autres membres de la Troupe qui décident si vous avez agi en contradiction avec celle-ci. Toutefois, si l'action en question est secrète et que le public n'en est pas informé, votre Réputation ne change pas. Et si vous la perdez, vous pouvez toujours en acquérir une nouvelle dans la même région.

Il pourra se présenter des cas où vous n'aurez pas la certitude que votre Réputation doive souffrir. Faites alors un tirage de tension et ajoutez-y votre score de Réputation. Le facteur de Difficulté sera généralement de 8, car il est plus facile de gagner une Réputation que de la perdre. En cas de succès, votre Réputation demeurera intacte. En cas d'échec, elle perdra 1 point. En cas de Désastre, elle en perdra 3 — voire disparaîtra. Bien qu'un tel tirage puisse vous être utile, nous vous recommandons de ne pas en abuser. Les dés ne doivent être que le dernier recours, lorsque toutes les tentatives de *roleplaying* ont échoué.



Table des Bonnes Réputations

Comme la *Table des Mauvaises Réputations,* celle-ci vous permet d'obtenir une Réputation par tirage. Il vous est toutefois plutôt conseillé d'en choisir une, en vous fiant non pas à la chance, mais à la personnalité de votre personnage.

01-03	Bon professionnel (bon professeur, bon bretteur...)
04	Brave
05	Loyal
06-07	Fiable
08	Tueur de Dragons
09	Tueur de Magiciens
10	Enjoué
11-12	Pieux
13	Compatissant
14	Juste
15	Honorable
16	Chaste
17	Miséricordieux
18	Généreux
19	Honnête
20	Paisible
21	Modeste
22-23	Prudent
24	Confiant
25	Valeureux
26	Désintéressé
27	Aimant
28	Poli
29	Protecteur
30-33	Héroïque (a accompli un acte extraordinaire)
34	Tueur d'Êtres féeriques
35	Vrai croyant
36	Excellent orateur
37	Pratique
38	Droit
39-40	Bon chef*
41	Bon exécutant*
42	Séduisant
43-44	Grand Voyageur
45	Résistant
46	Futé
47	Saint
48	Chevaleresque*
49	Excellent en *Certamen**
50	Excellent fabriquant d'objets magiques*
51	Viril
52	Charmant
53	Perceptif
54	Dur en affaires
55-56	Fidèle en amitié
57	Noble de Cœur
58	Joyeux
59	Attentif aux autres
60	Patient
61	Serviable
62	Inventif*
63	Puissant
64	Soigné
65	Pacifique
66	Optimiste
67	Doux
68	Bon avec les animaux
69	Esprit civique
70	Intelligent
71	Respectueux
72	Volontaire
73	Dévoué
74	Tueur de démons
75-77	Bon chrétien
78	Charitable
79	De sang noble
80	Prudent
81	Érudit
82	Fort
83	Énergique
84	Lettré
85	Épargnant
86	Bon guerrier
87	Déterminé
88	Persévérant
89	Amical
90	Agréable à fréquenter
91	Amusant
92	Intuitif
93	Posé
94	Bon amant
95	Adroit
96	Croisé*
97	Hôte parfait
98	Autoritaire
99	Ordonné
100	Archimage (pour les Mages)/ Chanceux

*Refaire le tirage si ce résultat ne peut s'appliquer.



CONFIANCE

La Confiance mesure votre capacité à vous surpasser, physiquement ou mentalement. C'est la foi que vous avez en vous-même, votre détermination à faire de votre mieux, et la maîtrise de votre plein potentiel. En termes de jeu, les points de Confiance sont utilisés pour modifier certains tirages de tension.

La plupart des gens possèdent 1 point de Confiance, les personnes profondément dépressives en ont 0 et les êtres exceptionnels 2 ou plus, avec un maximum universel de 10. Au début du jeu, tous les personnages en ont 3. Quelqu'un croyant fortement en lui-même (5 ou plus) possède un air assuré qui peut parfois être pris pour de l'arrogance. De tels individus ont une personnalité assez forte pour ne compter que sur eux-mêmes, si bien que leur foi en leurs propres capacités se traduit par de plus grandes chances de succès — voire par une deuxième chance.

L'utilisation de la Confiance

Lorsque votre personnage manque un tirage de tension, vous pouvez faire immédiatement une seconde tentative en dépensant un point de Confiance. Voilà qui vous donne finalement deux chances de succès. Si le deuxième jet réussit, vous conservez votre point de Confiance et pouvez l'utiliser à nouveau au cours de l'histoire. S'il échoue, vous perdez ce point jusqu'à la fin de l'histoire (voir pour plus de détails *Gains et Pertes de Confiance)*. En cas de Désastre, vous le perdez définitivement — et subissez de plus les pleins effets de votre échec. Il est impossible de consacrer plus d'un point de Confiance à une même action.

Note : L'utilisation d'un point de Confiance doit être déclarée immédiatement après l'échec du premier tirage, avant même qu'on effectue, s'il y a lieu, les jets de Désastre. Cela signifie que vous ne pouvez pas attendre de savoir si votre premier tirage va donner lieu à un triple Désastre avant de vous décider à employer de la Confiance.

En termes narratifs, cette seconde chance s'explique de la façon suivante : vous réalisez que l'action que vous entreprenez va échouer et vous vous donnez à fond, en espérant que ce suprême effort vous aidera à réussir. Si le deuxième tirage est manqué, bien sûr, vous vous êtes donné beaucoup de mal pour rien.

Il vous est aussi possible d'utiliser des points de Confiance en conjonction avec vos Passions. Celles-ci sont des Vertus qui enflamment votre esprit et constituent la base de votre personnalité. Lorsque vous investissez un point de Confiance dans une situation où s'applique une Passion, le score de cette dernière s'ajoute à tous les tirages que vous effectuez durant la scène. Si vous avez, par exemple, la Passion *Vengeance* dirigée contre un prêtre corrompu, vous pouvez dépenser un point de Confiance pour mettre tout votre cœur dans une entreprise visant votre ennemi. Vous obtenez alors des bonus sur tous les jets de vos actions visant à combattre les intentions et désirs du prêtre — notamment les tirages offensifs que vous faites contre lui et ses alliés, ainsi que les tirages défensifs que vous imposent leurs coups. Pour plus de détails sur l'utilisation de la Confiance avec les Passions, voir *Passions,* page 66, dans la section *Vices et Vertus* de ce chapitre.

Les actions dans lesquelles vous investissez votre Confiance sont une expression de votre personnalité. Dépenser 1 point revient à mettre tout votre cœur dans l'entreprise. Avant de le faire, demandez-vous si votre personnage désire réellement se donner à fond dans les circonstances présentes. Certaines personnes sont plus susceptibles de briller lorsqu'elles sont désespérées, d'autres quand elles sont menacées, d'autres encore en tentant d'impressionner un individu du sexe opposé. Utilisez votre Confiance pour exprimer la véritable nature du personnage — cela ne vous aidera que mieux à le connaître.

Gains et pertes de Confiance

On ne peut gagner de la Confiance que par le *role-playing.* Il n'y a aucun tirage à faire et il est impossible d'acheter des points de Confiance à l'aide de points d'Expérience. Un nouveau point de Confiance correspond tout simplement à une récompense accordée par le Conteur après un succès extraordinaire ou un titanesque effort prolongé. Cette récompense se base aussi sur la personnalité du personnage. Si vous avez peur des fantômes, mais trouvez le courage d'en affronter un pour protéger vos amis, vous pouvez fort bien recevoir 1 point de Confiance. Ce n'est pas le cas si les fantômes ne vous inspirent aucune frayeur particulière. Les autres membres de la Troupe ont aussi leur mot à dire dans l'attribution des points de Confiance.

Au début de l'histoire, le Conteur pourra même annoncer que votre personnage gagnera un point de Confiance s'il réussit sa mission. Il est conseillé de ne pas attribuer plus d'un point par aventure. Si au cours de son voyage,

Exempli Gratia

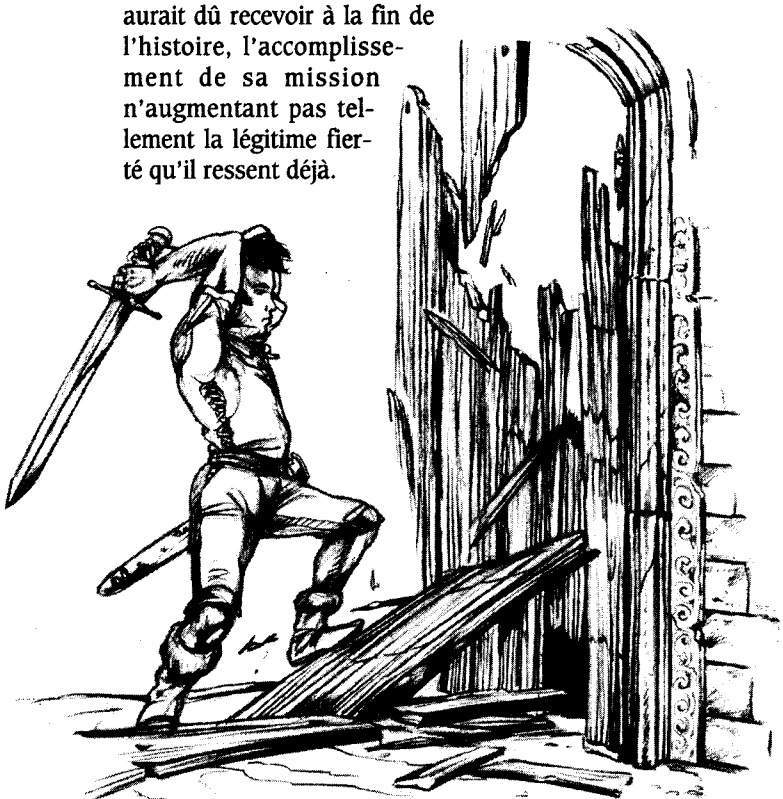
Confiance

Robin, notre Servant, participe à une nouvelle expédition, cette fois en compagnie d'un groupe de guerriers et de Compagnons venus de la Crête des Brumes. Leur route les mène jusqu'à une petite forteresse occupée par le bandit Mazain et ses hommes. Les arrivants doivent prendre le château d'assaut et c'est Robin qui ouvre la marche. Le Conteur décide qu'un tirage de tension de Force + Taille avec un facteur de Difficulté de 12 lui est nécessaire pour défoncer la porte. Robin obtient un 8. Il s'aplatit contre le battant de chêne et retombe, étourdi. Levant les yeux, il voit des archers prêts à tirer, ce qui signifiera la mort de ses camarades. Pour protéger ses alliés et préserver sa réputation de taureau humain, il dépense un point de Confiance dans un nouveau tirage. Cette fois, il obtient un 14 et parvient à défoncer la porte, ouvrant un passage à ses amis.

Ayant réussi son second jet, Robin conserve son point de Confiance et pourra à nouveau l'utiliser plus tard. Il n'en gagne toutefois pas. Le Conteur décide qu'il n'a fait que ce qu'on attendait de lui et que son succès n'a pas été transcendant.

Si Robin avait échoué dans son deuxième tirage, il aurait perdu son point de Confiance jusqu'à la fin de l'histoire (bien que ses alliés n'eussent peut-être pas vécu assez longtemps pour réaliser qu'il leur avait fait faux-bond).

un personnage accomplit une action qui devrait lui valoir un point de Confiance, il convient de le lui accorder sur le champ. En revanche, il ne bénéficiera pas de celui qu'il aurait dû recevoir à la fin de l'histoire, l'accomplissement de sa mission n'augmentant pas tellement la légitime fierté qu'il ressent déjà.



Les points de Confiance perdus temporairement (en manquant un second tirage) reviennent au début de l'histoire suivante. Il est aussi possible de les retrouver au cours de la même aventure, si on se repose pendant une semaine ou deux ou si on réussit à accomplir une tâche d'importance vitale. Hormis en cas de Désastre, les seuls moyens de perdre toute sa Confiance sont d'être soumis à des traitements inhumains — esclavage, torture — ou de subir un traumatisme important comme la perte de l'être aimé. Les Servants négligés ou maltraités par les Mages risquent de perdre toute leur Confiance — s'ils ne désertent ou ne se rebellent pas avant.

Traits de Caractere

Dans **Ars Magica** l'identité et la nature de votre personnage se traduisent en termes de jeu par les Traits de Caractère (et de nombreux Vices et Vertus). Ces Traits en indiquent les inclinations et les prédilections. Ils sont de nature plus générale que les Passions — des Vertus —, lesquelles sont extrêmement spécifiques et exigeantes. Si une Passion et un Trait de Caractère peuvent tous deux s'appliquer dans une situation donnée, c'est toujours la Passion qui l'emporte. Les Traits servent en fait à définir votre personnalité en dehors de vos Passions. Ils en diffèrent également en ce qu'ils ne suivent pas les mêmes règles. Leurs scores s'ajoutent aux tirages permettant de déterminer votre conduite dans certaines situations. Les Passions modifient les jets sur des scènes entières et ne peuvent être «activées» que par l'investissement de points de Confiance (voir *Passions,* page 66, pour savoir comment elles sont utilisées).

Il vous est possible de prendre autant de Traits de Caractère que vous le désirez. Reportez-vous à la table ci-dessous pour en avoir quelques exemples. Vous pouvez même choisir des Traits relativement opposés. Par exemple «Meneur -2» et «Exécutant -3». Si vous n'aviez que le premier, on pourrait vous prendre pour un exécutant. Ainsi, il est évident que vous êtes totalement indifférent à la hiérarchie. Un autre personnage, vaguement fasciste, pourrait posséder des scores positifs dans ces deux Traits de Caractère — recherchant les responsabilités tout en respectant ses supérieurs. Ainsi, même lorsque deux Traits sont opposés, un score élevé dans l'un ne signifie pas forcément un score bas dans l'autre.

Il vous est conseillé de vous limiter à cinq Traits de Caractère, dont un ou deux seulement avec des scores extrêmes (il est de toute façon nécessaire de posséder certains Vices ou Vertus pour avoir des scores de 4 ou plus). Vous risquez sinon de changer votre personnage en caricature. Plutôt que de le jouer comme un être humain, vous pourrez alors fort bien vous retrouver enchaîné à de puissantes pulsions vous entraînant dans des directions opposées.

Les Traits de Caractère sont partie intégrante de l'identité du personnage et doivent être dus à des éléments de son passé. En termes de *roleplaying,* ils vous obligent à réfléchir concrètement à la personnalité de l'individu que

Traits de Caractère

Vous pouvez inventer et choisir tous les Traits de Caractère que vous voudrez. Ceux qui figurent ci-dessous ne sont que des exemples. Il vous appartient de déterminer de quelle manière ils influencent la conduite de votre personnage à un moment donné. Les Traits de Caractère ne peuvent avoir les mêmes noms que les Passions. (voir page 66)

Brave	Indigne de Confiance
Fiable	Crédule
Dévoué	Réfléchi
Honnête	Méfiant
Gentil	Emporté
Violent	Séditieux
Respectueux	Avisé
Scrupuleux	Déloyal
Droit	Méprisant
Sage	Naïf
Rusé	Stupide
Pratique	Frivole
Empathique	Insensible
Compréhensif	

vous jouez. Les personnages dépourvus de Traits de Caractère forts sont généralement apathiques, indifférents — libérés de leurs émotions mais dépourvus de véritables liens avec quoi que ce soit, sinon eux-mêmes. En ce qui concerne les règles, ces Traits permettent parfois au Conteur d'influencer les actions de votre personnage, quelle que soit votre interprétation de sa conduite. Ils légitiment également les actions «contraires à la logique du personnage». Lorsqu'un tirage de Réaction (voir ci-dessous) annonce qu'un être généralement timide se conduit avec bravoure, cette aberration est acceptable car c'est le dé qui l'impose. Sans système de Caractère concret, tout joueur qui ferait agir bravement son timide se verrait accuser de jouer de manière «contraire à la logique du personnage», alors même que dans la réalité, les gens ne cessent de nous surprendre.

Vous devez constamment garder à l'esprit vos Traits de Caractère et vous en servir dans chaque histoire pour déterminer la conduite de votre personnage. Si vous avez, par exemple, le Trait *Persévérant,* il vous faut lutter pour mener à bien toutes les tâches que vous entreprenez. Au cas ou vous dérogeriez à ce principe — si vous devenez paresseux ou insouciant — sans pouvoir justifier vos actes, le Conteur pourra vous infliger une pénalité de *roleplaying* (réduire le nombre de points d'Expérience que vous gagnerez à la fin de l'histoire). De même, les joueurs qui agissent selon leur personnalité ou parviennent admirablement bien à expliquer une conduite aberrante, se voient souvent accorder un bonus de *roleplaying.*

Il arrive que les Traits de Caractère entraînent des conflits avec le reste de la Troupe. C'est là une chose qu'il vous faudra gérer, en souhaitant que ce ne soit ni au détriment de votre personnage, ni à celui de la cohésion du groupe.

Exempli Gratia

Choix des Traits de Caractère

N'ayant pas un physique impressionnant, Isabel a besoin de Traits de Caractère forts. Jusqu'ici, elle a déterminé qu'elle avait avant tout l'esprit pratique. Ses Traits de Caractère devront non seulement refléter ce fait mais aussi le renforcer.

Dévouée +2 : Il y a peu de chances que la peur, l'envie ou la paresse l'amène à abandonner les personnes envers qui elle s'est engagée.

Pratique +5 : Sa Vertu de Forte Personnalité lui permet de posséder trois Traits de Caractère aux scores situés entre -6 et +6.

Apprécie les Arts +2 : Son goût pour les arts crée la possibilité d'un intéressant conflit intérieur avec son esprit pratique. Voilà qui l'empêche de posséder une personnalité trop rigide.

Frivole -6 : Elle prend le score négatif maximum pour ce Trait. En conjonction avec son *Pratique*, il exprime bien l'aversion qu'elle éprouve pour les futilités.

En raison de ce côté pratique très marqué, Isabel court le risque de devenir caricaturale. Son joueur devra prendre soin de développer d'autres aspects de son identité. Isabel ayant encore droit à un Trait de Caractère, elle pourra l'acquérir au cours du jeu, mais lui assigner un score aussi marqué (comme elle le peut) risque de ne pas résoudre son problème de caricature.

Donner à votre personnage une personnalité très affirmée, presque exagérée, permet au début de mieux le cerner. Pour qu'il demeure intéressant à jouer, toutefois, il convient ensuite d'arrondir les angles.

Tirages de Réaction

Parfois, il vous arrivera de ne pas savoir comment faire réagir votre personnage. Vous pouvez alors vous fier au résultat d'un tirage de Trait de Caractère. Si votre Servant se retrouve face à une bête effrayante, par exemple, que faire ? Vos amis et votre bon sens vous commandent de vous enfuir. Toutefois, vous avez le Trait de Caractère Brave +3, si bien que vous êtes enclin à vous battre. Le Conteur décide d'un facteur de Difficulté, puis vous faites un tirage de tension, modifié par votre score de *Brave*, pour déterminer ce qui se passe. Si le résultat excède le

Exempli Gratia

Tirages de Caractère

Dans une auberge, Isabel est assise calmement tandis que ses compagnons s'amusent. Elle aimerait que les Servants se conduisent avec réserve et dignité. Malgré cela, ils boivent, plaisantent, parlent fort et se font très nettement remarquer. Étant allergique à la frivolité et aimant dire ce qu'elle pense, Isabel est tentée de les réprimander. Elle se retient toutefois par respect pour Grimgroth, qui les a autorisés à s'amuser.

Elle décide qu'un tirage de Trait de Caractère s'impose — Pratique +5 contre Dévouée +2. Étant donné qu'elle ne connaît les habitants de l'Alliance que depuis une journée, elle désire faire bonne impression. Le résultat des tirages est 9 + 5 = 14 pour Pratique et 6 + 2 = 8 pour Dévouée. La Praticité semblant devoir l'emporter, Isabel investit un point de Confiance pour obtenir un second jet, dont le résultat est cette fois 8 + 2 = 10. Les deux tirages de *Pratique* étant supérieurs à celui de *Dévouée,* c'est l'esprit pratique qui l'emporte. Isabel s'avance vers les Servants et les autres Compagnons, prend une attitude supérieure, et leur reproche leur conduite indigne. Elle retourne ensuite s'asseoir auprès de Grimgroth qui la regarde avec stupéfaction.

Ayant manqué le tirage auquel elle a consacré un point de Confiance, elle perd ce point jusqu'à la fin de l'histoire. Cette perte est expliquée par sa déception de n'avoir pu se plier à la décision de Grimgroth.

facteur de Difficulté, vous vous battez. Sinon, vous tournez bride et fuyez. Les Caractéristiques et les Compétences, ainsi que certains modificateurs circonstanciels, peuvent aussi s'appliquer à ces tirages de Traits de Caractère. Un Trait se manifeste généralement sur un résultat de 6+.

Si vous possédez deux Traits opposés, tels que Meneur et Exécutant, pour reprendre notre exemple, il est possible que vous ayez besoin de faire un jet de chaque et d'en comparer les résultats pour connaître votre réaction. C'est bien sûr celui des deux Traits qui obtient le plus haut tirage qui l'emporte. Pour une démonstration de cette règle, voir l'exemple encadré.

Un tirage de Trait de Caractère ayant pour résultat un Désastre conduit le personnage à agir de manière diamétralement opposée à son Trait. Si vous êtes, par exemple, Trompeur +2 et que vous obteniez un Désastre, vous vous comportez comme si vous étiez Honnête +2. Si le résultat du jet de Trait de Caractère est 20+, on ne peut empêcher le personnage d'agir conformément à son Trait durant toute la scène, sauf manu militari — auquel cas il peut fort bien se tourner contre ses amis. Dans de tels cas extrêmes, «Brave» se change en «Téméraire» et «Dévoué» en «Fanatique». Il convient d'en rendre compte par le *role-playing.*

Si le résultat d'un tirage de Trait de Caractère semble devoir conduire au suicide (le monstre est peut-être invincible), et à moins qu'il ne s'agisse d'un Désastre, le Conteur pourra demander un nouveau jet — identique au premier ou différent (par exemple Brave + Intelligent, ce qui reflète le fait que votre bon sens vous signale l'inutilité de toute bravoure superflue). Un repli stratégique n'est pas forcément signe de faiblesse. Si vous affrontez votre pire ennemi, toutefois, une retraite pourra être considérée comme lâche quels que soient les risques que vous courez.

Les tirages de Traits de Caractère peuvent de plus avoir des conséquences importantes sur la vie du personnage. Dans l'exemple précédent, s'ils vous font vous battre, vous risquez de mourir. Si vous fuyez, en revanche, vous risquez de ressentir la honte de ce que vous estimez être une lâcheté. Après un jet de *Brave* manqué, le Conteur pourra vous imposer une pénalité sur les suivants jusqu'à ce que vous en réussissiez un, retrouvant ainsi le respect que vous avez de vous-même. Les autres Traits de Caractère ont des effets différents, mais tous possèdent un impact sur l'esprit du personnage et l'image qu'il se fait de lui-même.

Bien que ce système de tirages soit utile, il est déconseillé d'y avoir recours trop souvent. Le Conteur vous demandera la plupart du temps un choix, dont vous devrez assumer les conséquences. S'il ne correspond pas à la personnalité de votre personnage telle que le Conteur la perçoit et si vous êtes incapable de le justifier, vous risquez une pénalité sur les points d'Expérience.

Acquérir et perdre des Traits de Caractère

Lorsque vous créez un personnage, vous établissez les sentiments de base qui le dominent. Ces Traits de Caractère ne peuvent être modifiés que par des événements importants survenant dans sa vie. Il appartient à la Troupe de décider si l'un de ces Traits change en raison des circonstances. Si vous êtes, par exemple, Violent et que vous vous trouvez atrocement humilié par un baron dont vous ne pouvez vous venger, le Conteur peut décider que votre score augmente d'un point. Si en revanche vous êtes Respectueux et qu'une jeune femme vous traite avec le plus profond dédain, vous risquez de perdre une partie de votre respect pour autrui. Les deux peuvent parfaitement se combiner : si la belle vous dédaigne au profit du baron, vous pouvez fort bien perdre un point en *Respectueux* et en gagner un en *Violent.* Rappelez-vous toutefois que le score d'un Trait ne peut excéder -3 ou +3, à moins que vous ne possédiez une Vertu ou un Vice stipulant le contraire.

Si vous estimez valide un changement de Trait de Caractère, vous pouvez en faire la demande au Conteur. Si vous possédez un score de +1 dans un Trait et que vous désirez l'abaissez, il tombe à 0. D'autres changements pourront lui rendre sa valeur première ou le faire descendre encore plus bas. Si un Servant maltraité passe d'un score de *Dévoué* de +1 à 0, il pourra ensuite aller à -1, voire encore plus bas, et devenir de plus en plus déloyal

envers ses maîtres. De même, un Servant avec un score de base de -1 en *Dévoué* pourra accumuler les points dans l'autre sens pour acquérir un score positif. C'est dans tous les cas le Conteur qui décide.

Il est également possible de perdre totalement des Traits de Caractère ou d'en acquérir de nouveaux, bien que cela soit assez rare. Une nouvelle fois, le Conteur devra admettre que le changement est justifié et en accord avec l'identité du personnage. Si vous parvenez enfin à vous venger du baron et de tous ceux qui vous ont humilié, vous pouvez purger totalement votre âme de sa violence. Leur destruction signifie alors la perte de votre Trait de Caractère.

Il est possible d'en gagner au cours d'événements épiques ou déchirants qui vous marquent à jamais. Si vous assistez, par exemple, à une succession d'injustices dans le cadre d'une chasse aux sorcières sans objet, le Conteur peut décider que vous perdez tout votre respect d'autrui. Vous risquez en revanche d'acquérir le Trait de Caractère *Aigri.* Dans la plupart des cas, la perte d'un Trait devrait donner lieu à l'acquisition d'un autre, approprié aux circonstances. Si aucun ne vous vient à l'esprit sur le moment, il vous est recommandé d'en adopter un dès que possible. Ce nouveau Trait constituera une substitution émotionnelle à celui qui a disparu, emplissant le vide spirituel laissé.

TAILLE

Dans **Ars Magica**, toute créature ou personne possède un score de Taille indiquant à quel point elle est grande et/ou large. La Taille moyenne est de 0, ce qui représente à peu près celle d'un humain adulte. C'est la Taille qui détermine le nombre de Niveaux de Santé et de Fatigue que possède un individu (voir ci-dessous). Son score est également ajouté à votre Total d'Encaissement (utilisé pour absorber les dégâts causés par les armes) et soustrait de votre Total de Défense (utilisé pour éviter d'être touché en combat). La Taille peut aussi, à la discrétion du Conteur, influencer les tirages de Compétences comme Discrétion ou Intimidation. En règle générale, elle importe plus pour comparer des créatures d'espèces différentes que des individus appartenant à la même. La *Table des Tailles* propose quelques scores typiques.

Table des Tailles

Taille	Exemple
-5	Souris
-4	Corbeau
-3	Bébé, Chat
-2	Enfant, Chien
-1	Adolescent
0	Adulte
+1	Adulte colossal
+2	Cheval, Ours, Cerf
+3	Bœuf, Cheval lourd
+4	Élan
+5	Éléphant
+6 ou plus	Dragon

SANTÉ

La santé de votre personnage est essentielle à sa survie, laquelle est menacée de bien des manières. L'Europe Mythique est un endroit très dur et très violent. La maladie, la famine et le vieillissement prématuré vous guettent. Toutefois, étant voyageur, vous vous inquiétez surtout des combats et de la magie. Bien que les règles qui gouvernent les blessures soient largement développées dans les chapitres *Combat* et *Magie,* nous vous en présentons ici un résumé afin que vous compreniez à quel point votre personnage est vulnérable.

Niveaux de Santé

Lorsque des combattants se blessent, les dégâts qu'ils administrent et qu'ils reçoivent sont comptabilisés sous forme de Niveaux de Santé. Après avoir subi une certaine quantité de dégâts (avoir perdu un certain nombre de Niveaux de Santé), votre personnage court le risque d'être handicapé ou de mourir. Si votre Taille est supérieure à la normale, vous avez plus de Niveaux de Santé que la moyenne. Un individu typique possède les Niveaux de Santé suivants : *Indemne, Touché, Blessures Légères, Blessures Moyennes, Blessures Graves* et *Incapacité.* Plus vous perdez de Niveaux, plus vous souffrez de pénalités sur une bonne partie de vos tirages, la douleur vous obscurcissant l'esprit et gênant vos mouvements. Si vous perdez encore des Niveaux de Santé après avoir été *Incapacité,* votre personnage meurt ou est blessé si gravement que la mort est inévitable.

Fatigue

Lorsque votre personnage fait des efforts, il risque de se fatiguer. Plus l'effort est prolongé, plus le risque d'épuisement est grand. Vos capacités en ce domaine sont reflétées par les Niveaux de Fatigue, au nombre de six : *Frais, Essoufflé, Las, Fatigué, Épuisé* et *Inconscient.* Lorsque vous vous dépensez, que ce soit en combat, en usant de la magie ou en exerçant n'importe quel autre effort, vous devez faire des tirages de Fatigue, basés sur vos scores d'Énergie et d'Encombrement. En cas d'échec, vous perdez des Niveaux de Fatigue. Parfois, cette perte est automatique, comme dans le cas du lancer de sorts. Toute perte de Niveaux résulte en une pénalité sur vos efforts suivants. Ces pénalités se cumulent avec celles dues à la perte de Niveaux de Santé. Si vous perdez suffisamment de Niveaux de Fatigue, vous sombrez dans l'inconscience.



Chapitre Quatre

Alliances

Le concept de l'Alliance est l'un des traits distinctifs les plus originaux d'**Ars Magica**. Si d'autres jeux de rôle effleurent l'idée d'une base d'opérations pour les personnages, rares sont ceux qui en font une partie intégrante de la campagne. L'Alliance est, en fait, le personnage le plus important de la Saga, car c'est le seul qui y figure en permanence. Mages ou Compagnons peuvent apparaître et disparaître. L'Alliance est le refuge immuable de tous ces vagabonds. Elle constitue les véritables fondations du jeu et il est important d'en comprendre et d'en développer tous les aspects. Vous risquez sinon de vous retrouver avec des histoires superficielles et peu inspirées. Ce chapitre explique la nature des Alliances, en décrit brièvement le rôle dans l'Europe Mythique, vous explique comment créer la vôtre et fournit un exemple concret d'Alliance, ainsi que de la manière dont celle-ci peut évoluer.

Les lecteurs intéressés par des règles de création plus évoluées et d'autres exemples d'Alliances sont priés de se référer au supplément **Les Alliances.**

Qu'est-ce qu'une Alliance ?

En deux mots, il s'agit d'un groupe de Mages vivant en communauté. Ils peuvent fort bien occuper un château, un bateau, un complexe souterrain ou un logis forestier — cela n'a pas d'importance. Ce qui compte est que ces Mages, qu'ils s'apprécient ou non mutuellement, se sont rassemblés et ont mis leurs ressources en commun pour se bâtir un refuge les protégeant relativement des intrusions du monde extérieur. Ce refuge, par extension, est lui aussi dénommé Alliance. Voilà qui est fort naturel, car ce monde n'est pas toujours tendre avec eux. Les nobles pensent qu'ils menacent leur autorité, les paysans les craignent et parfois les pourchassent ; quant à l'Église, elle les considère bien entendu comme les envoyés du Prince des Ténèbres.



Dans cet environnement hostile, un Mage solitaire et inexpérimenté doit employer toute son énergie à survivre : il n'a guère le temps de développer ses talents et encore moins d'inventer de nouveaux sorts. En conséquence, au sortir de l'apprentissage, la plupart des Mages recherchent la compagnie des leurs. Certains sont attirés par la stabilité d'une Alliance bien établie, sachant qu'ils devront y mériter le respect des thaumaturges plus expérimentés. Assoiffés de liberté, après de

rudes années d'apprentissage, d'autres jeunes Mages préfèrent s'associer pour en créer une nouvelle. Quel que soit leur choix, seuls les plus excentriques et les plus mégalomanes ne finissent pas par réaliser l'intérêt du système et par se joindre à une Alliance.

L'Alliance idéale procure aux Mages un gîte confortable, une grande bibliothèque (ouvrages magiques et autres) pour aider leurs recherches, et un laboratoire spacieux et bien équipé où ils peuvent se livrer à leurs expériences sans être dérangés. Malheureusement, peu d'Alliances atteignent cet idéal. Les rares qui s'en approchent n'y parviennent qu'après des dizaines d'années de lutte, sinon des siècles. De nombreux problèmes les séparent de l'utopie : il faut trouver un site approprié, dessiner des plans, obtenir de l'argent pour acheter ou construire un bâtiment (lequel doit être fortifié), engager des ouvriers et des artisans pour faire les travaux, acquérir des livres et un équipement de laboratoire, louer les services de domestiques et, enfin, convaincre des hommes d'armes de résider à l'Alliance pour en assurer la défense. Ce sont durant ses premières années d'existence que se manifestent la plupart des problèmes de l'Alliance : elle doit trouver une source de revenus, passer des accords (au moins pour une paix armée) avec les villages, les nobles et le clergé voisins, nourrir et loger ses membres... Tous ces facteurs font que les Mages y trouvent rarement l'abri parfait dont ils rêvent.

Si l'Alliance est organisée en fonction des besoins de ses Mages, elle ne pourrait exister sans l'aide des vulgaires qui y résident. A première vue, les plus importants sont les hommes d'armes. Véritable force de l'Alliance, ils remplissent bon nombre de tâches. Ils défendent les bâtiments en cas d'attaques et patrouillent dans la région, éliminant bandits, bêtes sauvages et autres ennemis potentiels. Certains Servants jouent un rôle plus anodin : cuisiniers, serviteurs et palefreniers. Quelques-uns, triés sur le volet, connus sous le nom de *custos,* servent de gardes du corps aux Mages en voyage et accomplissent selon les besoins bien d'autres travaux — comme aller acheter des provisions en ville ou chasser durant l'hiver.

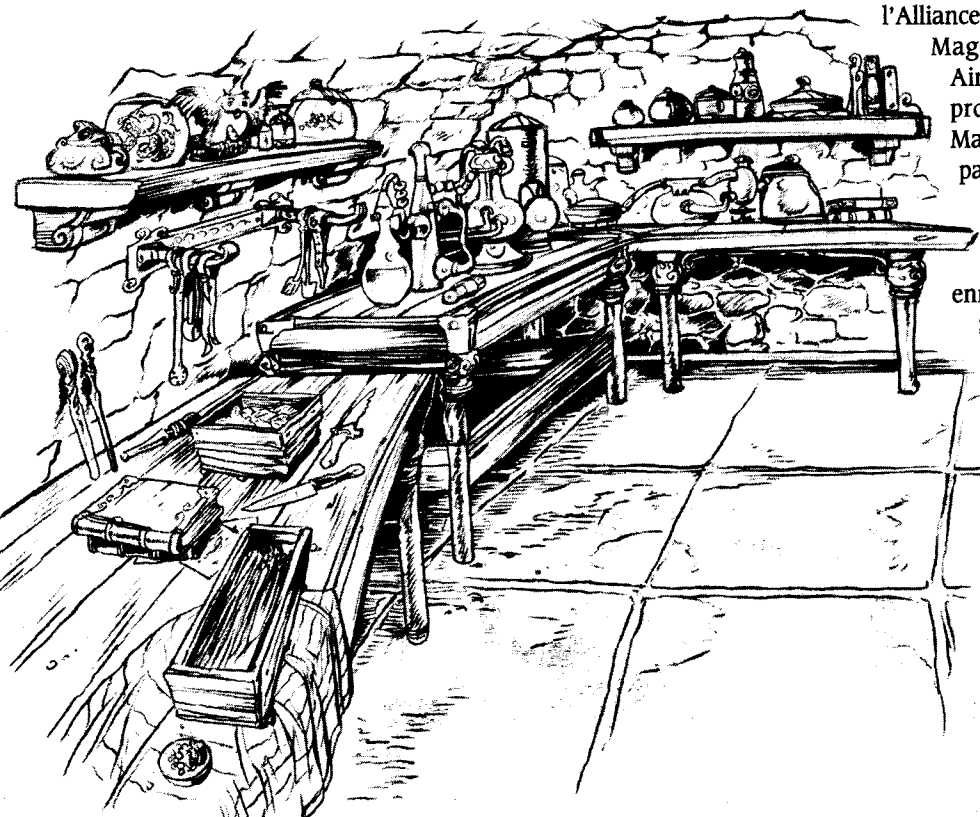
En plus des Servants, une poignée de Compagnons résident à l'Alliance ou y passent régulièrement — pour des raisons variées. Ils disposent généralement de leur pleine liberté de mouvements mais ont souvent de fort bonnes raisons de répondre aux désirs de l'Alliance, qui les accueille en échange de divers services. Parmi les Compagnons possibles, citons : un forestier récemment mis hors-la-loi par les nobles locaux ; un gamin des rues orphelin (à l'esprit vif et aux doigts agiles) ; un prêtre hérétique espérant convertir les Mages ; le fils cadet désœuvré d'un noble, qui a le malheur de posséder une grande intelligence et d'avoir des visions de l'avenir...

Le rôle de l'Alliance

Il est sans aucun doute exact de définir l'Alliance comme un groupe de Mages vivant en communauté. Toutefois, cela ne rend pas justice à la profondeur du concept. *Alors comme ça, tous les personnages vivent ensemble,* pourriez-vous dire. *Quel intérêt ?* L'intérêt vient du fait que l'Alliance est plus qu'une bande de Mages, de Servants et de Compagnons occupant un petit château. Il s'agit d'un personnage à part entière, un méta-personnage pour ainsi dire, qui possède de nombreuses fonctions dans le jeu.

Tout d'abord, elle fournit une bonne raison à vos héros de former un groupe cohérent. Même s'il semble s'agir d'une évidence, il est bon de le souligner. Sans cette structure, des Mages caractériels, des proscrits et des mercenaires n'auraient guère de raisons de coopérer. Au sein de l'Alliance, ils réussissent à dépasser leurs conflits personnels — parfois assez importants. C'est le mortier qui unit ces inadaptés de la société médiévale.

Elle donne de plus aux personnages un certain nombre de buts et d'intérêts communs. Le principal est la survie : si l'Alliance vient à tomber, il est probable que ses habitants, Mages et autres, ne s'en sortiront pas sans mal. Ainsi, ils ont tous intérêt à ce que leur communauté prospère. Les frictions existant entre Servants et Mages ont tendance à s'effacer devant une foule de paysans furieux ou une invasion démoniaque.



Le but à long terme de l'Alliance est le progrès. Améliorer les défenses, trouver de nouvelles sources de *virtus* ou de revenus, enrichir la bibliothèque ou entraîner de nouveaux Servants sont des actes qui profitent à tous. L'augmentation de la puissance globale de l'Alliance peut servir à focaliser toutes les ambitions individuelles sur un but commun. Il est, par exemple, possible que tous les Mages ne s'accordent pas sur la manière d'acquérir un puissant objet magique appartenant à un groupe d'êtres féeriques, mais chacun admettra que cette acquisition serait utile. Ils accepteront donc de mettre de côté leurs différends (la plupart, en tout cas) pour favoriser l'accomplissement de la tâche.

Outre qu'elle réunit les personnages et leur procure un but commun, l'Alliance confère à votre Saga une identité qui ne s'effacera que devant les pires catastrophes. Si votre Mage ou votre Compagnon meurt, créez-en un nouveau, qui n'aura plus qu'à se présenter aux portes de l'Alliance pour demander à y être admis. Il n'est pas plus difficile que cela d'introduire de nouveaux personnages. Bien que la mort d'un de ses membres fasse sans aucun doute perdre à l'Alliance certains talents et connaissances, elle continue à opérer globalement comme avant. Ainsi, elle peut très nettement survivre à ses membres fondateurs. Si les aventures des personnages sont importantes à court terme, c'est la vie de l'Alliance qui l'est à long terme.

L'Alliance est un personnage par essence, le personnage *primordial* d'**Ars Magica**. Dès l'instant de sa création, elle commence à croître et à évoluer en fonction des buts, des victoires et des échecs des individus l'ayant fondée. Et si elle est détruite, la Saga de tous les personnages qui la forment s'arrête : sans elle pour les unir, il est inévitable qu'ils se séparent afin de suivre des chemins différents. Le plus exaltant, tant qu'elle perdure, est d'affronter menaces et dangers en compagnie de vos amis, pour protéger votre communauté et la faire fonctionner en dépit des forces liguées contre elle. Une telle solidarité est rare en Europe Mythique et peut fournir une raison de vivre dans un monde par ailleurs assez désespérant.

LES QUATRE SAISONS

Voici un extrait de l'ouvrage *Magie, Mystères et Méditations : Vol 1,* de Davnavolus, un disciple de Bonisagus. Ce passage traite du développement des Alliances selon le principe dit des «quatre saisons», à l'origine énoncé par le Mage Dionasius de la Maison Bonisagus dans *Le Passage des Saisons d'une l'Alliance.* Cet extrait est depuis beau temps le favori des apprentis, en raison de sa clarté et de son écriture.

Je m'émerveille souvent du fonctionnement de l'univers, de ses rouages cachés, tournant hors de notre vue ; car quelle autre cause pourrait expliquer les étranges synchronisations qui se manifestent si souvent entre l'homme et la nature? On dirait que les humains et, dans une moindre mesure, les animaux ne peuvent s'empêcher d'imiter ces grands rouages invisibles qu'ils perçoivent pourtant, de manière inexplicable. Car nous les percevons et les avons toujours perçus, comme le prouvent les rites païens des vieilles religions. Même nos lointains ancêtres savaient que la vie, comme les saisons, se trouve sur une grande roue. Mes pensées ne cessent de revenir sur ce sujet. Mais peut-être le lecteur ne comprend-il pas ma logique. Permettez-moi de m'expliquer en revenant sur les théories de Dionasius, qui fut le premier à coucher ce concept sur le parchemin.

Du jour de notre naissance à celui de notre mort, nous sommes portés par des cycles qui imprègnent notre être tout entier. La vie est celui dont nous sommes le plus conscients, mais il en existe bien d'autres, sur Terre et dans les cieux. Certains prétendent que le cycle du jour et de la nuit est celui qui influence le plus notre nature. Je dirais plutôt, et je ne suis pas le seul, que c'est la progression des saisons qui enchante notre âme, qui guide nos actes et nos pensées bien au-delà des simples semailles ou moissons. Qu'est-ce qu'un jour, finalement, sinon une année en miniature ?

Bien des gens ont appliqué l'analogie des saisons à la vie humaine et animale de la manière suivante. Lorsque nous naissons, nous sommes semblables au printemps, en pleine croissance et pleins d'énergie, mais faibles de corps et d'esprit. Nous sommes très vulnérables, devant craindre à la fois les dangers extérieurs tels que la maladie ou les bêtes sauvages, et notre propre inexpérience. A mesure que nous vieillissons et que notre corps devient adulte, nous entrons dans l'été, emplis de force et de confiance — même si nos aînés ne le reconnaissent pas encore. En été, nous avons atteint l'apogée de nos capacités mentales et physiques. Nous sommes forts mais flexibles, ayant profité de nos erreurs printanières sans succomber encore à la rigidité automnale. En automne, notre apogée est passée mais toujours présente à la mémoire de ceux qui nous entourent. Nous commençons à mépriser les nouveautés et notre force décline, mais nous pouvons encore disposer d'une grande puissance. L'automne dure aussi longtemps que nous pouvons récolter les fruits de nos efforts de jeunesse.

Notre corps et notre esprit finissent par décliner au point que notre réputation s'efface et que nous glissons lentement dans la relative quiétude de l'hiver. Privés de force et de souplesse d'esprit, nous ne conservons que nos souvenirs et nos connaissances. Nous pouvons vivre dans l'obscurité, observant le monde de loin, mais il est aussi possible que des royaumes recherchent nos conseils tandis qu'ils se débattent au milieu de nos machinations. Quelle que soit la manière dont l'hiver nous traite, nous sommes tous égaux devant l'irrésistible attraction du temps et de la mort. Mais est-ce la fin ? Certaines religions enseignent que l'esprit ressuscite sous une autre forme, pour une autre vie, un recommencement du cycle — comme la renaissance du printemps que nous connaissons si bien.

Ce cycle des saisons peut également s'appliquer aux royaumes, aux dynasties, aux empires et à bien d'autres entreprises humaines. Les Romains, par exemple, connurent un printemps turbulent, un été court mais puissant, suivi d'un interminable automne fondé sur la force de cet été. Même notre Ordre d'Hermès n'échappe pas au parallèle. Notre printemps a été fait de persécutions et d'incertitude. La force de l'été a débuté par l'invention de la magie formelle et de la Parma Magica *par l'estimé Bonisagus. Et maintenant, où en sommes-nous ? Certains disent que nous croissons et prospérons encore dans la gloire de l'été, d'autres que nous stagnons dans l'automne, la transition s'étant opérée au moment de la guerre du schisme. Je garde ma propre opinion sur la question pour une autre occasion, car je n'ai pas encore réussi à exprimer ce que je désire tant faire comprendre.*

Les Alliances, elles aussi, suivent ce schéma. Une jeune Alliance est fraîche, faible et inexpérimentée, comme le printemps. Ses membres viennent d'achever leur apprentissage et ne connaissent guère du monde que le regard sévère de leur maître et le contenu de quelques vieux tomes

(comme celui-ci, par exemple). Ils doivent maintenant apprendre et croître, et le faire vite, s'ils désirent atteindre les eaux plus paisibles de l'été. De nombreuses Alliances, comme les humains et les animaux, meurent en bas âge. Défiez-vous, jeunes gens, des dangers du monde extérieur, avec ses nobles bouffis d'orgueil, son clergé divisé et ses paysans ignorants, mais défiez-vous aussi de l'Ordre lui-même. Certaines Alliances (notamment celles d'automne) renferment des membres tout aussi mesquins et cruels que ces vulgaires qu'ils abhorrent, et n'hésiteraient pas à tuer une nouvelle communauté dans l'œuf pour peu qu'ils aient une bonne raison. Voire sans bonne raison. Si vous désirez survivre, hâtez-vous de parvenir à l'été.

Les Alliances qui subsistent assez longtemps pour connaître l'été peuvent se permettre de ralentir leurs efforts — mais en général, elles s'en abstiennent. Les Mages y sont souvent assez forts et sages pour éviter les confrontations ouvertes, et ils possèdent toujours la vigueur de la jeunesse. La plupart ont résolu toutes leurs querelles avec les gens de la région et se consacrent à l'étude des Arts magiques. Durant l'été, ils atteignent l'apogée de leurs prouesses magiques et commencent à être considérés comme une menace par les Alliances plus anciennes. De fait, ils sont bien une menace, car leurs désirs, leurs besoins et leurs projets entrent souvent en conflit avec ceux des autres thaumaturges. Ne vous attendez toutefois pas à des attaques magiques directes. Le Code les interdit et les Alliances anciennes sont souvent composées de Mages titubant au bord du Crépuscule, craignant de basculer s'ils utilisent leur pleine puissance. Il est plus probable qu'ils tentent d'enrayer votre croissance en jouant de pressions politiques au sein même de l'Ordre ou, dans une moindre mesure, en se servant de sources extérieures. Tout en continuant à renforcer sa puissance magique, les membres d'une Alliance d'été doivent supporter cette tempête politique, se faire des alliés et écraser leurs ennemis.

Un des plus sûrs signes du passage à l'automne est le recours de plus en plus important de l'Alliance à une puissance magique externe (sous forme d'objets magiques) plutôt qu'interne (les Mages vieillissants). La structure de la communauté devient très hiérarchisée, car ses membres les plus anciens bridents les nouveaux pour s'assurer qu'ils demeurent plus faibles qu'eux. Les aînés d'une Alliance d'automne poursuivent les mêmes buts à l'échelle de l'Ordre lui-même. Ils cherchent à intimider et à dominer les Alliances plus récentes tout en conservant leur propre position au sein de l'Ordre. Ainsi la politique consume-t-elle nombre de Mages puissants, leur prenant trop de temps pour qu'ils puissent continuer leurs recherches et leurs études. C'est durant cette période, alors que sa puissance magique diminue, que l'Alliance est la plus influente. Le plus grand danger que court une Alliance d'automne vient de l'intérieur : guettez sans cesse la stagnation et la corruption qui peuvent mener à l'hiver.

Mais les Alliances d'automne finissent toujours par être chassées vers l'hiver par leurs sœurs plus jeunes. La transition peut être lente et progressive, due au vieillissement des magiciens, ou déclenchée par un événement catastrophique qui brise la puissance de la communauté en quelques instants. Lorsque les Mages n'ont plus ni la force ni l'envie de poursuivre les buts de leur Alliance, la transition est achevée. C'est là la marque d'une véritable Alliance d'hiver : la perte apparente de tout pouvoir magique et politique. Il est possible que les Mages soient encore doués d'une grande puissance, mais soit ils l'oublient, tout simplement, soit ils n'ont plus aucun désir de l'utiliser.

Il faut tout de même se méfier des Alliances d'hiver, car même lorsqu'elles semblent prêtes à disparaître, dépourvues de puissance, elles peuvent frapper avec une rapidité et une précision de serpent si on les dérange dans leur sommeil. Bien sûr, elles peuvent aussi se contenter de profiter de leur coucher de soleil, gardant leur savoir durement gagné de ceux qui voudraient le détruire. Néanmoins, je répète mon avertissement : prenez garde ! Si vous osez tout de même braver leurs couloirs antiques et leurs coutumes excentriques, recherchez les trésors de leur immense savoir et de leur vaste expérience. Souvent difficiles à trouver et plus encore à comprendre, ces trésors sont généralement gâchés à mesure que les Alliances dérivent de plus en plus à l'écart du monde. Leur souvenir décline jusqu'à ce qu'elles soient totalement oubliées, leurs bâtiments effondrés et leurs occupants depuis longtemps dispersés ou enterrés. Ainsi, à la fin de l'hiver, le cycle s'interrompt.

Mais est-ce bien le cas ? L'Alliance ne devient souvent qu'un simple souvenir, une suite de noms et d'événements transmis de Parens *à apprentis. Pour certaines, toutefois, la roue continue de tourner et, tel le phénix, elles renaissent de leurs cendres. Ce phénomène est assez rare, mais il arrive que des Mages jeunes et dévoués, s'ils sont assez nombreux, réussissent à déployer tant de vigueur et de courage qu'ils brisent la poigne glacée de l'hiver et font réapparaître le printemps.*

Et voilà que moi, Davnavolus, j'en arrive à la fin de mes méditations, en ayant beaucoup dit mais ayant passé davantage de choses encore sous silence. Car qui peut prédire les évolutions de la roue ? Son mécanisme nous affecte tous, mais comme nous refusons de le reconnaître ! Comme nous évitons d'y penser ! Moi-même, je me contente d'observer les crêtes qui se dressent devant moi, n'en regardant que le sommet sans songer aux pentes vertigineuses qui le suivent. La nuit est tombée. J'ai la main et l'esprit fatigués. Aussi, lecteur, je me dois de t'abandonner jusqu'à demain. Jusqu'à ce que la roue ait à nouveau fait naître l'aurore.

Le Serment

Le fait de se joindre à une Alliance est peut-être l'événement le plus important de la vie d'un jeune Mage. L'Alliance devient sa maison, ceux qui l'habitent sa famille et sa réputation la sienne propre. Elle façonne le regard qu'il porte sur le monde et lui, à son tour, contribue à façonner celui de la communauté dans son ensemble. Les points forts de l'Alliance alimentent la puissance du nouveau venu. Ses faiblesses l'amènent à relever d'innombrables défis. En clair, le lien qu'il entretient avec sa communauté est extrêmement intime, extrêmement fort, et ne peut être brisé sans déchaîner la colère non seulement de l'Alliance mais de l'Ordre d'Hermès tout entier. En rejetant

votre Alliance, vous rejetez également l'Ordre et tout ce qu'il défend.

Il n'est donc guère étonnant que la plupart des Alliances imposent une longue cérémonie d'initiation à chaque nouveau membre, afin de bien imprimer en lui le sérieux de son engagement. L'initiation est un événement très personnel et secret, auquel n'assistent généralement que les Mages les plus âgés. La plupart du temps, toutefois, elle se termine par un serment prononcé devant toutes les personnes résidant là, Mages et autres. Bien que ce serment varie selon les Alliances, son style et son contenu demeurent assez constants pour que nous vous en présentions ici un exemple typique.

Voici «le Serment» de la Crête des Brumes, composé par Consuelia, fondatrice de l'Alliance, en 1067. Il doit être appris par cœur et solennellement récité à la fin des rites d'initiation. Ceci fait, le néophyte signe publiquement un manuscrit où sont reportés les mots qu'il vient de prononcer, manuscrit ensuite placé dans les archives de l'Alliance.

Moi, Grimgroth de la Maison Jerbiton, demande humblement à être accepté à l'Alliance de la Crête des Brumes. Je le fais de ma propre volonté, sans subir de pression d'aucune sorte. Ni la menace ni la magie ne me forcent à être ici aujourd'hui. Je sais que si cette portion de mon serment, ou une autre, se révélait fausse, je perdrais la vie. Je me tiens devant vous en pleine connaissance de cause.

Je jure sur l'Ordre, sur ma vie et sur tout ce qui m'est cher que je suis Grimgroth, fidèle de Jerbiton, filius *de Vlaria, pleinement élevé dans la philosophie de la magie Hermétique et d'aucune autre. J'affirme que je ne me suis jamais associé en aucune manière avec satanistes, démons et magiciens autres que ceux de l'Ordre. J'affirme également que telle sera ma conduite tant que je vivrai.*

Je jure de plus que le titre de Mage est mien de plein droit, puisqu'il m'a été conféré par Nostrorum, en l'an de grâce 1067, à l'Alliance Duresca, au sein du Tribunal Ibérique. Moi, Grimgroth, je renonce aujourd'hui à tous les liens, serments et loyautés qui m'attachaient à l'Alliance de mon apprentissage.

Je commence une nouvelle existence et la voue totalement à la Crête des Brumes. Je suis conscient de ce que cela implique et jure de respecter la loi de l'Alliance à jamais. De plus, je jure d'obéir à la fois au Code d'Hermès et au Code Périphérique, faute de quoi je perdrai mon titre de Mage, ma position au sein de ma Maison et ma place à l'Alliance.

A dater de ce jour, la Crête des Brumes sera mon foyer. J'en embrasse les buts et je fais miens ses amis et ses ennemis, ses richesses comme ses difficultés. Je jure de ne jamais causer de mal à l'Alliance, au sens magique, physique ou spirituel, que ce soit par mes actes ou par mon inaction. Je jure de ne jamais parler de la Crête des Brumes, signer des pactes ou faire des serments concernant ses membres ou sa prospérité sans en avoir reçu auparavant l'autorisation. En toutes choses, je défendrai la réputation et l'honneur de ma nouvelle maison, et je ferai passer sa sécurité avant la mienne.

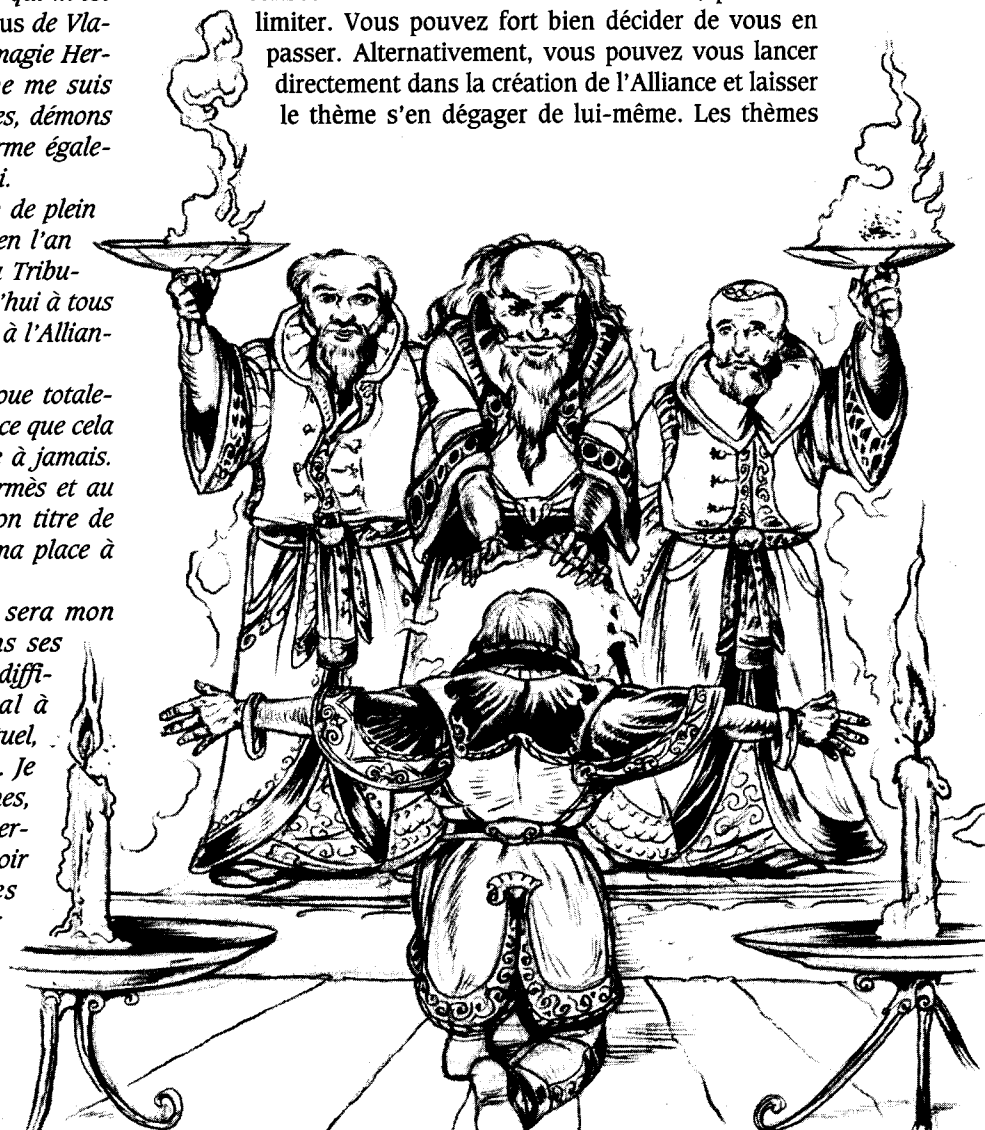
Ceci est mon Alliance solennelle. La vie même de la Crête des Brumes est désormais la mienne.

Grimgroth.

THEME

Il est souvent utile de construire son personnage autour d'un thème central lors du processus de création. Ce thème peut être aussi simple que «Je veux un Mage spécialisé dans les sorts Auram.» ou aussi complexe que «Je désire jouer un individu obsédé par l'acquisition de la connaissance mais incapable de l'utiliser efficacement.». Quelle que soit sa complexité, il vous apporte un squelette sur lequel greffer les autres aspects du personnage. Il vous aide également à répondre à bien des questions, au cours du jeu («En quoi cette situation se rapporte-t-elle au thème de mon personnage ?»), vous permettant parfois de prendre la bonne décision.

Tout comme un personnage, une Alliance doit être bâtie autour d'un thème — sur lequel doivent s'accorder tous les membres de la Troupe. Vous trouverez ci-dessous une sélection de thèmes possibles. Vous pouvez bien sûr en imaginer d'autres et en choisir plusieurs si votre Alliance possède des motivations particulièrement complexes et disparates. Souvenez-vous que ces thèmes sont censés vous aider à créer une Alliance, pas vous limiter. Vous pouvez fort bien décider de vous en passer. Alternativement, vous pouvez vous lancer directement dans la création de l'Alliance et laisser le thème s'en dégager de lui-même. Les thèmes



peuvent être aussi ténus que vous le désirez. Certains peuvent même ne pas s'appliquer à l'Alliance tout entière mais seulement à quelques-uns de ses membres.

Thèmes d'Alliances

Amélioration : Votre Alliance, ou un groupe de gens qui y résident, s'attachent à progresser. Il s'agit d'un thème fréquent dans les Alliances de printemps (tous les Mages) et d'hiver (les Mages les plus jeunes).

Besoin de reconnaissance : Pour une raison quelconque, votre Alliance a le sentiment de ne pas être à sa place dans son environnement Hermétique, physique ou social, et désire changer ce fait. Il est aussi possible que quelqu'un ou quelque chose désire désespérément s'y faire accepter.

Exemples : Une Alliance ou un Groupe de Mages Ex Miscellanea, qui désirent que leurs traditions leur valent une Maison à part entière au sein de l'Ordre. Une Alliance de Mages de Merinita qui voudraient se faire accepter par les êtres féeriques nobles. Plusieurs Mages soucieux de plaire à l'Église, la noblesse ou la paysannerie. Exemple extrême : les restes clandestins de la Maison Diedne cherchant à réintégrer l'Ordre. Ou bien un magicien parallèle ou autre créature magique désirant se joindre à l'Alliance.

Mystère : Un grand mystère est au centre de votre Alliance. Vous cherchez soit à en percer les secrets, soit à empêcher que d'autres les découvrent.

Exemples : Votre Alliance est bâtie sur les ruines d'une autre, plus ancienne. Qui l'a détruite et comment ? Votre Alliance fait des expériences à l'aide d'une magie d'origine non Hermétique. Si l'Ordre s'en rendait compte, elle aurait des ennuis. Votre Alliance est peut-être un mystère en elle-même, soit pour l'Ordre, soit pour les vulgaires. Elle peut se trouver dans les égouts d'une ville ou au sein d'une noble cour. Elle peut posséder un puissant artefact qu'elle ne sait pas utiliser.

Puissance : Votre Alliance recherche la puissance, généralement d'un type bien particulier. Ce peut être pour des raisons philanthropiques ou pour détruire et dominer.

Exemples : Votre Alliance désire le pouvoir politique et espère forcer l'Ordre, la noblesse et l'Église à en passer par sa volonté. Vous cherchez une immense puissance magique par le biais de nouveaux sorts, du *virtus* ou d'artefacts. Vous êtes des satanistes décidés à contrôler des hordes de démons.

Domination : Vous désirez dominer un être, un endroit ou une organisation, soit avec bienveillance soit dans un but destructeur. Voilà qui est assez proche du thème précédent. Il est à noter que votre Alliance peut fort bien se trouver de l'autre côté de la barrière : on cherche à la dominer.

Exemples : Votre Alliance désire posséder ses propres serfs et ses fiefs comme n'importe quel noble (ce qui se rapproche du *Besoin de Reconnaissance)*. Un groupe de satanistes cherche à infiltrer l'Ordre pour l'abattre. L'Alliance voudrait contrôler tous les humains/animaux/plantes de la région. Il est aussi possible que quelqu'un (un ennemi puissant tel qu'un démon, une société secrète ou autre organisation) tente de dominer votre Alliance.

Non-orthodoxie : Votre Alliance diffère des autres de manière significative. Cette différence en détermine une bonne partie du quotidien.

Exemples : Votre Alliance est nomade et se déplace en fonction de ses besoins ou de ses envies. Elle peut être basée sur un bateau ou dans une caravane de chariots parcourant la plaine. Peut-être occupe-t-elle un campement dans le désert, comptant sur la discrétion plutôt que sur la force pour se protéger. Il est possible qu'elle ait une source de revenus peu conventionnelle : elle peut soutenir, voire organiser, une guilde de voleurs. Ou bien, comme Bellaquin, peut-être est-elle située en un endroit inhabituel : au centre d'une ville, au fond d'un lac ou d'une rivière, ou dans un *regio*.

Évangéliste : Certains Mages de votre Alliance possèdent de fermes convictions et emploient le plus clair de leur temps à tenter de les communiquer aux autres.

Exemples : Une Alliance de Mages de Flambeau qui souhaitent la guerre ouverte avec les vulgaires. Une Alliance de Mages de Criamon qui aiment à bouleverser la vie quotidienne des gens pour que ceux-ci profitent plus pleinement de l'existence. Votre Alliance peut aussi tout simplement tenter d'établir ou de rétablir son prestige au sein de l'Ordre.

Collection : Votre Alliance se consacre au rassemblement de choses qu'elle apprécie par-dessus tout, pour des raisons égoïstes ou non.

Exemples : Une Alliance déterminée à percer le secret des légendes antiques. Un groupe de Mages voulant trouver le moyen de créer la vie. Des thaumaturges désireux de créer et de lancer un sort extrêmement puissant. Ou bien une Alliance formée de Mages marchands matérialistes, prêts à tout pour devenir les plus riches possible. Il est à noter que la chose désirée par l'Alliance peut être un secret pour le reste du monde.

Érosion : Quelque chose érode la puissance de votre Alliance à la base. Il vous faut mettre un terme à ce processus pour survivre.

Exemples : Nobles querelleurs, clergé offensé, êtres féeriques contrariés ou phénomènes magiques étranges (comme un *regio)* peuvent tous éroder ou affecter la puissance de votre Alliance de diverses manières. Il est aussi possible que votre communauté soit la proie de conflits internes qui menacent de la déchirer.

Équilibre : Votre Alliance est à la limite de la survie et de la destruction. Voilà qui peut facilement se rapprocher de plusieurs autres thèmes, comme Mystère, Survie et Non-Orthodoxie.

Exemples : Votre Alliance tire le plus clair de son pouvoir et de son aura d'un être puissant qu'elle a autrefois

emprisonné. De grandes quantités de *virtus* sont nécessaires pour le garder enchaîné. S'il s'échappe, l'Alliance sera détruite. Il est aussi possible qu'elle ait voici des années dressé la noblesse et le clergé l'un contre l'autre pour assurer sa propre survie. Si l'équilibre vient à être déplacé, ses ennemis pourraient s'allier contre elle.

La création d'une Alliance

La création de votre Alliance est l'étape la plus importante de la phase initiale du jeu. Cette communauté est le personnage principal de la Saga et celui qui a des chances de survivre à tous les autres. Il vous est donc recommandé de consacrer beaucoup de temps à sa construction — bien qu'une soirée soit généralement suffisante. Rassemblez votre Troupe et revoyez avec elle les concepts de base présentés au début de ce chapitre — s'ils ne lui sont pas déjà familiers.

Saison

Avant de commencer à façonner votre Alliance, il vous faut décider de la saison dans laquelle elle se trouve. Avez-vous envie de détailler tous les aspects de sa croissance et sa préservation ? Choisissez le printemps. Préférez-vous les intrigues politiques ? L'automne vous conviendra mieux. Le choix de la saison est l'étape la plus importante de la création d'une Alliance, car il détermine l'ambiance qui y règne et les problèmes qu'elle affronte. Prenez donc votre temps. Assurez-vous que tous les membres de la Troupe aient leur mot à dire. Sachez qu'il n'y a pas de bons ni de mauvais choix, quoique certaines saisons soient plus faciles à gérer pour des joueurs inexpérimentés. Si vous n'avez encore jamais joué, nous vous suggérons de choisir une Alliance de printemps ou d'été, pour la bonne raison que ces deux-là sont généralement plus petites que les autres et accueillent moins d'habitants. Si vous en avez très envie, que cela ne vous empêche toutefois pas de créer une Alliance d'automne ou d'hiver.

Une fois la saison choisie, le plus dur est fait. Il ne vous reste plus qu'à ajouter les détails. Nous vous fournissons ici quatre modèles d'Alliance, un par saison. Tout

Le principe de base de la création d'une Alliance

Créer une Alliance pour la première fois est une expérience passionnante mais difficile. Voici pour vous aider, une petite liste des points à prendre en compte.

- Lisez avec attention le chapitre consacré aux Alliances. Assurez-vous de bien comprendre l'importance des saisons.
- Discutez avec les autres membres de votre Troupe et déterminez les envies de chacun. A ce stade, il sera utile de revoir les paragraphes consacrés aux thèmes et aux saisons. *Chacun* a son mot à dire.
- Si vous le désirez, choisissez un thème qui vous aidera à bâtir votre Alliance.
- Choisissez la saison de votre Alliance. Pour une première tentative, nous vous recommandons le printemps ou l'été.
- Discutez des emplacements géographiques possibles, de manière aussi précise ou générale que vous le désirez. Il est plus important de réfléchir à l'environnement et de bien le décrire que de choisir un emplacement précis. Parmi les choses à envisager : le terrain (collines, forêt, plaine, montagnes), les points d'eau (rivières, fleuves, puits), les communautés locales (villages, villes, fermes), la politique locale (nobles, Église, autres Alliances), le climat (hivers doux/rudes, étés chauds). Commencez par définir l'endroit que vous désirez, puis choisissez une région d'Europe Mythique semblant répondre à ces désirs.
- Déterminez la période à laquelle vous voulez commencer votre Saga. Ne vous inquiétez pas d'ignorer les dates exactes des événements médiévaux : vous pourrez toujours modifier vos notes si vous vous apercevez que vous vous êtes trompé. Pour ceux d'entre vous qui sont dans l'incertitude, nous conseillons la fin du 12ème siècle (vers l'an 1197) qui regorge d'intrigues politiques et de conflits. 1197 est de plus l'année «officielle» à laquelle commence une Saga d'Ars Magica.
- Consultez parmi les pages suivantes celles qui correspondent à la saison sélectionnée. Choisissez bonnes et mauvaises options (ou créez-en de nouvelles) pour personnaliser votre demeure. Le nombre des bonnes et des mauvaises options doit s'équilibrer. Faites ici usage de bon sens et d'honnêteté.
- Détaillez l'Alliance autant que vous le désirez. Parfois, il est bon de diviser le travail entre les membres de la Troupe. L'un d'eux peut dessiner les plans tandis qu'un autre choisit les sorts de la bibliothèque et qu'un autre encore détaille les habitants de l'Alliance.
- Rappelez-vous que ces règles de création ne sont destinées qu'à vous guider. Nous vous conseillons d'en tenir compte au moins tant que vous ne maîtriserez pas parfaitement le jeu, mais ne les laissez pas brider votre imagination.
- Et par-dessus tout, n'oubliez pas que l'Alliance est un personnage. Consacrez-lui autant de temps et de soin qu'à un individu. Vous aurez le plaisir d'obtenir un havre solide et crédible, qui vous fournira de longues heures de plaisir.

comme les Vocations du chapitre *Personnages,* ces modèles vous aideront à prendre des décisions et à accélérer le processus de création.

Chacun donne les attributs d'une Alliance «typique» de la saison concernée, ainsi que des options permettant certaines variations, en bien ou en mal. Vous n'avez qu'à explorer toutes les catégories les unes après les autres. Si le choix «par défaut» ne vous convient pas, jetez un coup d'œil aux options proposées. Si une ou plus vous attirent, choisissez-les, mais n'oubliez pas de noter si elles sont bonnes ou mauvaises. Lorsque vous aurez terminé le processus de création, le nombre des mauvaises options devra être identique à celui des bonnes. Ne vous privez pas d'en inventer vous-même de nouvelles : celles qui figurent ci-après ne sont là que pour vous stimuler l'imagination. Assurez-vous simplement que les forces et faiblesses de votre Alliance soient globalement comparables à celles proposées. Vous devrez à cet égard faire preuve d'honnêteté.

Réfléchissez attentivement à chaque paragraphe du modèle. Discutez-en avec les membres de la Troupe et voyez si une préférence se dégage. Au bout de quelques décisions, votre Alliance prendra forme devant vos yeux éblouis. N'hésitez pas à revenir en arrière et à modifier vos choix si vous l'estimez nécessaire. Une fois arrivée la fin du modèle, le travail sera presque achevé : contentez-vous de revoir votre création, assurez-vous que les bonnes options compensent les mauvaises et réalisez les ajustements nécessaires. Ensuite, si ce n'est déjà fait, prenez un nom, un emplacement et une époque pour votre Alliance. Vous aurez alors terminé.

Si vous avez besoin d'un exemple concret de création d'Alliance, voyez la fin du présent chapitre.

Les modèles des quatre saisons

Printemps

Les Alliances de printemps ont été récemment formées, généralement par une poignée de Mages tout juste sortis de leur apprentissage. Ces premières années d'existence sont le plus souvent marquées par la lutte pour la survie et la maturation du pouvoir des Mages. Choisissez cette option si vous désirez que votre personnage contrôle étroitement l'Alliance et ne craignez pas les responsabilités qui s'y rattachent. Votre Alliance n'est ni très puissante ni très respectée, mais vous pouvez en faire ce que bon vous semble. Va-t-elle croître et atteindre l'été, ou bien disparaître ?

Le décor

Emplacement : Malheureusement, la plupart des endroits alliant un terrain facile à défendre et une forte aura magique sont déjà occupés par des Alliances d'été, d'automne et d'hiver. A moins que vous n'acceptiez de tenter de survivre dans des régions hostiles, loin de toute civilisation, votre Alliance de printemps doit se contenter d'un site moins favorable. Parmi les emplacements typiques, citons : au cœur d'un marais, au fond d'un ravin, au milieu d'un désert brûlant, au centre d'une forêt. Vous pouvez choisir d'autres endroits, mais assurez-vous qu'ils entraînent des inconvénients.

Options : Votre Alliance a de la chance : prenez un emplacement d'été. Ou bien elle est construite sur les ruines d'une autre Alliance — laquelle est passée de l'hiver au printemps ou a été détruite, ce qui est source de mystère — et d'histoires. Vous pouvez également concevoir quelque chose de totalement différent, comme situer votre Alliance sur un bateau ou dans une caravane de chariots. Si cela vous tente, préparez-vous à adapter la totalité du processus de création.

Aura magique : Les Alliances de printemps sont souvent situées dans des zones à l'aura relativement faible (faites un tirage sur la *Table des Auras,* page 129).

Options : Augmentez d'un point la force de votre aura. Ou bien tirez sur la table des Alliances d'hiver et ignorez tout résultat inférieur à 6. (Rappelez-vous qu'une aura de 6+ affecte cruellement ceux qui y vivent durant de longues périodes).

Forteresse : La plupart des Alliances de printemps se contentent de peu, en fonction de leurs maigres ressources. Elles trouvent le plus souvent asile dans une tour de deux ou trois étages, entourée par une palissade. Le bâtiment fournit des logements étriqués aux Mages et à une poignée de Servants. Tous les autres habitants de l'Alliance doivent dormir ailleurs, généralement dans des huttes de bois ou de torchis. La tour et la palissade sont de bonne facture et en excellent état.

Options : L'Alliance est construite sur les ruines d'une forteresse plus ancienne. Cela signifie qu'elle est bien plus vaste que la tour décrite ci-dessus, mais que le reste est en ruines.

Les habitants

Politique intérieure : Il règne généralement dans les Alliances nouvellement formées une atmosphère d'exaltation et de solidarité. Pour la première fois de leur vie, les Mages ne dépendent que d'eux-mêmes et il est probable qu'ils jouissent de leur liberté, au moins durant un temps. Il s'entendent sans doute assez bien et hésitent à s'imposer mutuellement des règles strictes. C'est une période de croissance et d'exploration, où les réunions du conseil sont assez informelles, animées de discussions passionnées pour décider de l'avenir de l'Alliance.

Options : Le fondateur de l'Alliance est un Mage assez âgé, qui s'est peut-être senti à l'étroit dans la hiérarchie d'une Alliance d'automne. Cela signifie que les autres reçoivent l'aide d'un individu plus expérimenté mais limite leur liberté, car leur aîné a indéniablement un rôle de leader.

Servants : Pour connaître le nombre des Servants vivant à l'Alliance, faites un jet sur la *Table des Servants,* page 129. Ces guerriers sont généralement inexpérimentés et ne peuvent posséder que des armes et armures bon marché. Afin de représenter leur manque d'entraînement, ils ne reçoivent qu'un nombre de points égal à leur âge pour acheter des Compétences (les Servants régulièrement tenus par des joueurs disposent du nombre de points normal). De plus, quoique débordants d'enthousiasme, ces Servants sont assez indisciplinés. Donnez-leur à chacun un score négatif dans un trait de Caractère en rapport avec la discipline.

Options : L'Alliance a engagé deux à trois mercenaires expérimentés pour entraîner les Servants. Créez-les comme des Servants normaux, avec le Vice *Mercenaire.* Ou bien prenez le meilleur (ou le pire) de trois tirages sur la *Table des Servants.* Ou donnez à quelques Servants un armement standard.

Autres résidents : Une Alliance nouvellement créée n'abrite qu'un petit nombre de personnes, toutes douées d'Aptitudes minimales. Exemple : un cuisinier, un jardinier, un berger (si l'Alliance a des troupeaux) et, éventuellement, un homme à tout faire. Certains de ces serviteurs peuvent faire partie des Servants complémentaires et être légèrement plus doués que les autres. Toutes les tâches requérant des talents particuliers (soufflage de verre, forge...) doivent être accomplis par des professionnels des villes voisines.

Options : Plusieurs Servants possèdent des Compétences utiles à un niveau approprié (3-4). Bien sûr, cela signifie qu'ils risquent de ne pas être disponibles pour leurs devoirs ordinaires. Ou bien l'Alliance a réussi à attirer un spécialiste (Compétence de 4-5), lequel a peut-être un motif particulier de s'y être joint.



Les attributs mystiques

Bibliothèque de magie : La bibliothèque d'une Alliance de printemps se compose généralement de livres transcrits par un apprenti ou, plus rarement, donnés par un *Parens* (ex-professeur). Votre bibliothèque possède l'équivalent d'un dé en chacun des Arts, et un total de cinquante Niveaux de sorts recopiés. Vous pouvez relancer trois dés de votre choix pour tenter d'obtenir un meilleur résultat.

Options : Vos camarades Mages étaient des scribes fort diligents. Prenez 1 dé +5 en trois Arts et 1 dé dans les autres, plus 100 Niveaux de sorts. Relancez trois dés de votre choix. Ou bien un *Parens* particulièrement généreux vous a donné des livres (à moins que vous ne les ayez volés). Prenez deux Arts à 1 dé +6. Ou encore vos anciennes Alliances n'admettaient pas que vous passiez trop de temps à écrire : ne prenez que cinq Arts avec 1 dé dans chaque et seulement 30 Niveaux de sorts.

Laboratoires de magie : L'espace est une chose dont manquent cruellement les Alliances de Printemps. Les laboratoires sont étriqués et leur équipement souvent limité au strict minimum. Vous souffrez d'une pénalité de -1 sur tous les Totaux de Laboratoire jusqu'à ce que vous ayez acheté un meilleur appareillage ou dégagé plus d'espace.

Options : Votre Alliance est particulièrement petite. Certains laboratoires, voire tous, sont utilisés par plusieurs membres, si bien que tous les Mages ne peuvent pas travailler en même temps. Ou bien votre Alliance a beaucoup d'espace et d'équipement : vos Totaux de Laboratoire sont normaux.

Artefacts magiques : A moins d'être construites dans des zones extrêmement magiques ou sur les ruines d'une ancienne Alliance, celles de printemps ne possèdent généralement ni artefacts ni enchantements.

Options : Prenez un enchantement naturel mineur sur lequel les Mages n'ont aucun contrôle, comme une brume perpétuelle ou une forêt amicale entourant l'Alliance. Ou bien placez aux alentours un puissant enchantement que les Mages connaissent mais ne savent pas utiliser (une fontaine magique, une caverne aux parois couvertes de runes étranges permettant des prophéties.

Sources de *virtus* : L'Alliance est parvenue à trouver alentour une source de *virtus* régulière qui lui fournit 10 pions par an. Il est possible qu'elle en récolte jusqu'à 20 pions de plus en des endroits différents, mais ces réserves-là ne sont pas garanties — car difficiles à ponctionner. Il pourra être nécessaire de négocier, de combattre, de faire preuve de ruse ou même de livrer un *Certamen* pour les conserver.

Options : Vous pouvez rassembler 10 pions de plus par an. Ou bien vous ne possédez aucune source de *virtus* assurée — toutes vous demandent de grands efforts, d'une manière ou d'une autre.

Ægis du Foyer : L'*Ægis* de l'Alliance est assez faible : +15. Toutes les Alliances en disposent (voir le sort du même nom, page 248)

Option : Prenez un *Ægis* de +10 ou de +20.

Les attributs ordinaires

Bibliothèque classique : Il est probable qu'elle soit petite. Choisissez trois Connaissances et faites un tirage simple sur la *Table des Bibliothèques Classiques,* page 129, pour en déterminer les scores.

Options : Votre bibliothèque est pitoyable : prenez une seule Connaissance. Votre bibliothèque est relativement bien garnie : elle renferme cinq Connaissances.

Équipement : La plupart des Alliances récentes n'ont pas eu le temps de faire des réserves de matériel d'expédition standard, mais il est aisé de remédier à la situation en allant faire des courses dans une ville de bonne taille. Pour le moment, l'Alliance possède un équipement simple : sacs de voyage, cordes, torches, briquets à amadou et autres produits de première nécessité.

Options : Les Servants inexpérimentés chargés des achats ont été roulés par d'habiles marchands. L'Alliance possède un matériel plus varié que la moyenne, mais de mauvaise qualité : la plupart des objets risquent de s'user ou de se casser assez vite. Ou bien l'Alliance est relativement bien équipée — comme si elle était d'été.

Revenus : L'argent est aussi une des choses qui font le plus défaut à une Alliance de printemps. La plus grande partie des réserves ont été utilisées pour acheter bâtiment, nourriture ou armes et pour installer les laboratoires. Il est toujours possible de se procurer à manger et de faire faire les réparations les plus urgentes, mais on ne peut dépenser plus de 20 deniers d'argent par saison à d'autres fins. Sans source de revenus, l'Alliance pourra vivre à ce rythme pendant cinq ans avant de tomber à court d'argent. Il faudra probablement plusieurs séances de jeu pour lui procurer une source de revenus régulière.

Options : L'Alliance possède une petite source de revenus régulière qui lui demande un certain travail. Elle dispose d'environ 50 deniers d'argent par saison (au lieu de 20), en échange des efforts d'un Mage ou d'une poignée de Servants pendant une telle période. Ou bien elle est totalement sans le sou et a peine à seulement nourrir ses occupants : elle ne dispose pas du moindre argent à dépenser pour autre chose.

Le monde extérieur

Contacts : Les Alliances de printemps disposent normalement de quelques contacts avec le monde extérieur, essentiellement avec des gens rencontrés par les Mages durant leur apprentissage. En général, toutefois, les nouvelles qu'elles obtiennent datent un peu. Les Toques Rouges n'y viennent que rarement, et seulement pour des raisons importantes.

Options : Une personne possédant beaucoup de relations vit à l'Alliance (un Compagnon). Grâce à elle, les informations qui y parviennent sont beaucoup plus fraîches. Ou bien votre Alliance est presque totalement isolée du monde : on n'y apprend que rarement la moindre nouvelle, voire jamais.

Statut/Réputation : Une nouvelle Alliance risque de menacer l'équilibre et l'ordre établi de sa région. La plupart des autres Alliances alentour la mettent discrètement à l'épreuve lors de ses premières années d'existence afin de savoir comment la traiter. Prenez garde, de peur que choisir votre camp dans un conflit existant ne détermine à jamais vos amis et vos ennemis. Les Alliances plus lointaines n'ont aucune raison de s'intéresser à vous.

Options : Certains des Mages, voire tous, ont été des apprentis dissipés. Cette Réputation s'est désormais transmise à leur Alliance et risque de leur coûter bien de la peine quand ils chercheront des alliés au sein de l'Ordre. Ou bien les Mages formant l'Alliance étaient excellents élèves : conserver cette bonne Réputation risque d'être difficile, car les autres communautés n'auront guère envie d'aider un groupe potentiellement aussi puissant.

Relations : Une Alliance de printemps n'a eu que peu de temps pour se faire amis ou ennemis. Toutefois vous pouvez tirer ou choisir un unique ami/allié et un ennemi dans la *Table des Relations* (page 129).

Options : Choisissez deux amis/ennemis dans la table.

Obligations : Voilà qui varie énormément selon les cas, mais les Alliances de printemps sont les plus susceptibles d'avoir des obligations. Celles-ci peuvent se manifester de bien des manières différentes : paiements annuels au seigneur local, dette de *virtus* à une autre Alliance, services à rendre régulièrement à la population... Les possibilités sont infinies. Choisissez-en une si vous le désirez et si cela correspond à l'histoire de votre Alliance.

ÉTÉ

Les Alliances d'été ont survécu aux épreuves du printemps et atteignent rapidement l'apogée de leur puissance magique. Les Mages fondateurs engagent généralement de nouveaux membres (les personnages des joueurs) pour qu'ils se chargent des questions ne demandant pas leur entière attention. En choisissant une Alliance d'été, vous renoncez en partie à votre liberté d'action (les Mages les plus vieux prennent toutes les décisions importantes) mais vous gagnez une certaine stabilité et avez plus facilement accès à des ressources magiques.

Le décor

Emplacement : Les Alliances d'été sont généralement un peu mieux situées que leurs cousines de printemps : au sommet d'une colline, sur une petite éminence dominant un fleuve ou un promontoire à flanc de montagne. L'endroit doit par-dessus tout être facile à défendre.

Options : Choisissez comme pour une Alliance de printemps ou d'automne.

Aura magique : L'aura magique d'une Alliance d'été est généralement de force modérée. Faites un tirage sur la *Table des Auras* (page 129).

Options : Tirez comme pour une Alliance de printemps ou d'automne.

Forteresse : Les Alliances d'été ont souvent eu le temps de renforcer et d'agrandir leur humble bâtiment originel. La tour centrale est désormais flanquée d'un grand hall, d'une cuisine, d'une salle du conseil et d'une petite bibliothèque. La palissade a été remplacée par un solide mur de pierre et une ou deux tours de garde. De plus, les défenses sont bien entretenues et équivalentes à celles d'un petit château. Il est à noter qu'en des périodes troublées, au moins trente Servants sont nécessaires pour défendre correctement les murailles.

Options : Un complexe de cavernes a été découvert sous l'Alliance et pourra être utilisé pour une expansion future. Ou bien votre Alliance a eu la chance de se bâtir sur les ruines d'un château : ajoutez-y plusieurs tours de garde et un pont-levis.

Les habitants

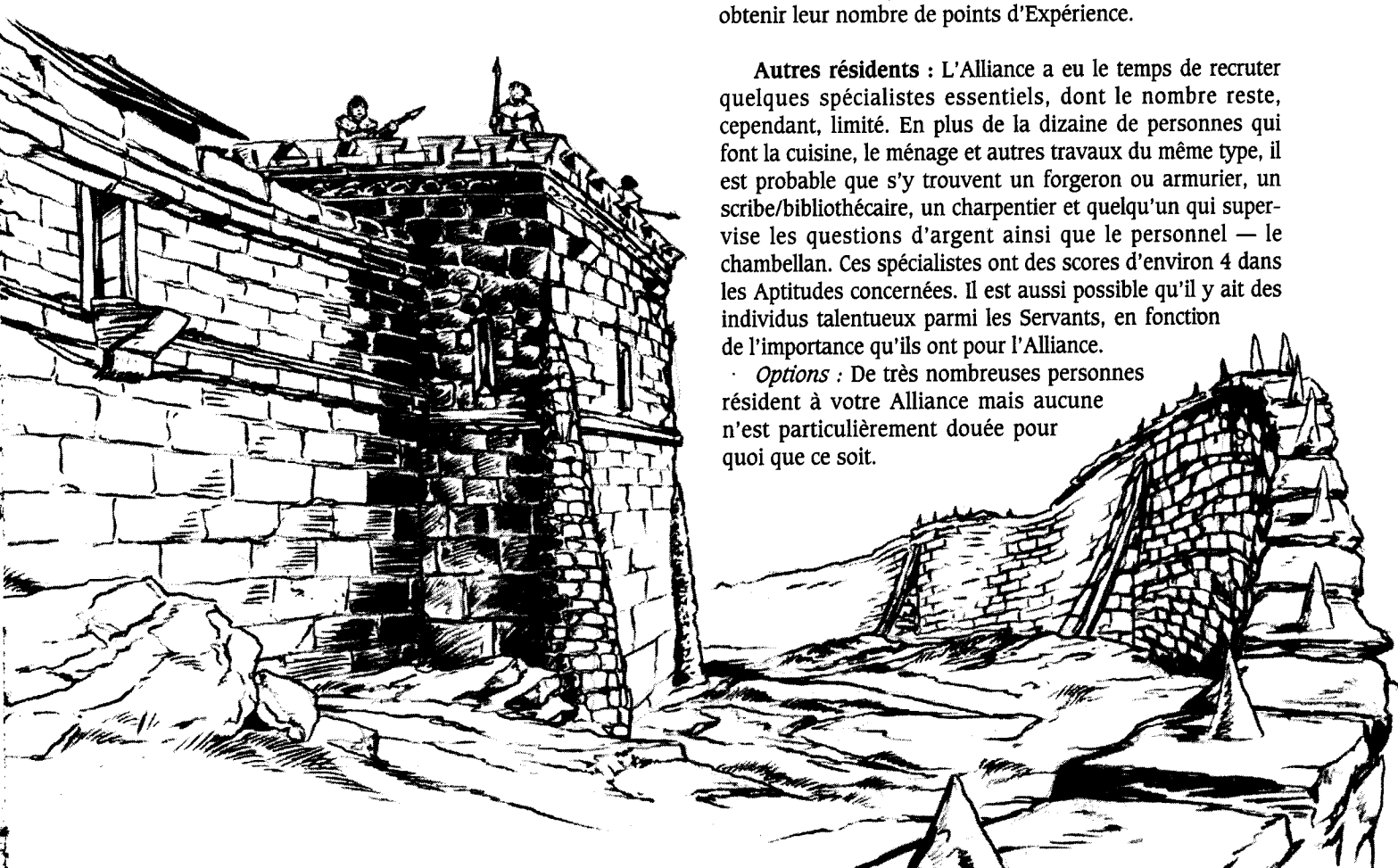
Politique intérieure : Dans la plupart des Alliances d'été, les intrigues sont assez rares. Après tout, la communauté n'aurait pas survécu au printemps si ses membres n'avaient pas collaboré. Ainsi, si les Mages se querellent parfois, ils laissent souvent de côté leurs différends pour le bien commun. La politique intérieure risque toutefois de se compliquer de plus en plus, à mesure que l'Alliance glissera vers l'automne.

Servants : Faites un tirage sur la *Table des Servants* (page 129) pour déterminer le nombre de Servants présents à l'Alliance. Ils sont pour la plupart loyaux et assez dévoués. Donnez à la turbula un trait de Caractère global *Digne de Confiance* +1. Beaucoup de ses membres ne sont toutefois pas très expérimentés — un nombre de points d'Expérience égal à leur âge pour acheter des Compétences. Quelques-uns, néanmoins, sont devenus très habiles à leur tâche. Pour refléter ce fait, faites commencer deux dés de Servants à leur âge +5 en points d'Expérience. Il est à noter que les Servants dont le rôle est régulièrement assumé par des joueurs sont créés selon les règles normales. La turbula est équipée d'armes bon marché ou standard. Quelques Servants sélectionnés possèdent une ou deux pièces d'équipement chères.

Options : La turbula est exceptionnellement grande ou petite. Tirez sur la table des Alliances d'automne ou de printemps. Ou bien la majorité des Servants possède un équipement standard. Ou encore l'Alliance a réussi à s'attacher les services d'une poignée d'excellents sergents. Créez trois à cinq Servants, ajoutant 10 à leur âge pour obtenir leur nombre de points d'Expérience.

Autres résidents : L'Alliance a eu le temps de recruter quelques spécialistes essentiels, dont le nombre reste, cependant, limité. En plus de la dizaine de personnes qui font la cuisine, le ménage et autres travaux du même type, il est probable que s'y trouvent un forgeron ou armurier, un scribe/bibliothécaire, un charpentier et quelqu'un qui supervise les questions d'argent ainsi que le personnel — le chambellan. Ces spécialistes ont des scores d'environ 4 dans les Aptitudes concernées. Il est aussi possible qu'il y ait des individus talentueux parmi les Servants, en fonction de l'importance qu'ils ont pour l'Alliance.

Options : De très nombreuses personnes résident à votre Alliance mais aucune n'est particulièrement douée pour quoi que ce soit.



Les attributs mystiques

Bibliothèque de magie : La bibliothèque s'est enrichie depuis l'époque printanière. Trois des Arts y sont représentés par un score d'1 dé +5, les autres par 1 dé. Relancez trois dés de votre choix. On trouve 100 Niveaux de sorts dans les livres.

Options : Vos camarades ont travaillé dur pour enrichir la bibliothèque. Prenez 1 dé +7 dans trois arts et 1 dé +2 dans les autres, plus 200 Niveaux de sorts. Ou bien une autre Alliance accepte de vous laisser recopier ses sorts et ses livres en échange d'un service. Vous devez prendre le temps de retranscrire les textes, puis d'accomplir le service en question.

Laboratoires de magie : Les laboratoires d'une Alliance d'été sont encore assez étriqués, mais du moins chaque Mage possède-t-il le sien. L'équipement est correct — pas de pénalité sur les Totaux de Laboratoire.

Options : Pour une raison quelconque, les laboratoires sont encore communs. Il peut y en avoir un de moins que de Mages. Ou bien vous avez dépensé énormément de temps et d'argent pour les équiper, si bien que chaque Mage bénéficie d'un +1 sur ses Totaux de Laboratoire.

Artefacts magiques : L'Alliance a désormais acquis, découvert ou fabriqué plusieurs objets magiques mineurs. Par exemple un système d'alarme, une porte parlante, voire des lanternes ou torches magiques. Il est aussi possible qu'un petit enchantement s'exerce à proximité — fontaine magique, puits inépuisable, terrain où les cultures poussent deux fois plus vite que la normale.

Options : Au lieu de plusieurs petits objets magiques, prenez un objet ou un enchantement majeur, comme une carte magique indiquant la position d'amis et ennemis, un puissant gardien magique ou une porte imperméable à la magie, ne pouvant s'ouvrir que grâce à un mot de passe.

Sources de *virtus* : L'Alliance possède à présent une source de *virtus* assez régulière. Vous pouvez récolter sans le moindre problème 20 pions par an, et 30 de plus en faisant des efforts. Ces derniers pions peuvent être gardés par des êtres féeriques ou des bêtes sauvages, voire convoités par une autre Alliance.

Options : Votre *virtus* ne vous est absolument pas disputé. Vous en récoltez 30 pions par an.

***Ægis du Foyer* :** Votre *Ægis* est de +25. (Toutes les Alliances en disposent. Voir le sort du même nom, page 248).

Options : Il est plus fort (+10) ou plus faible (-10).

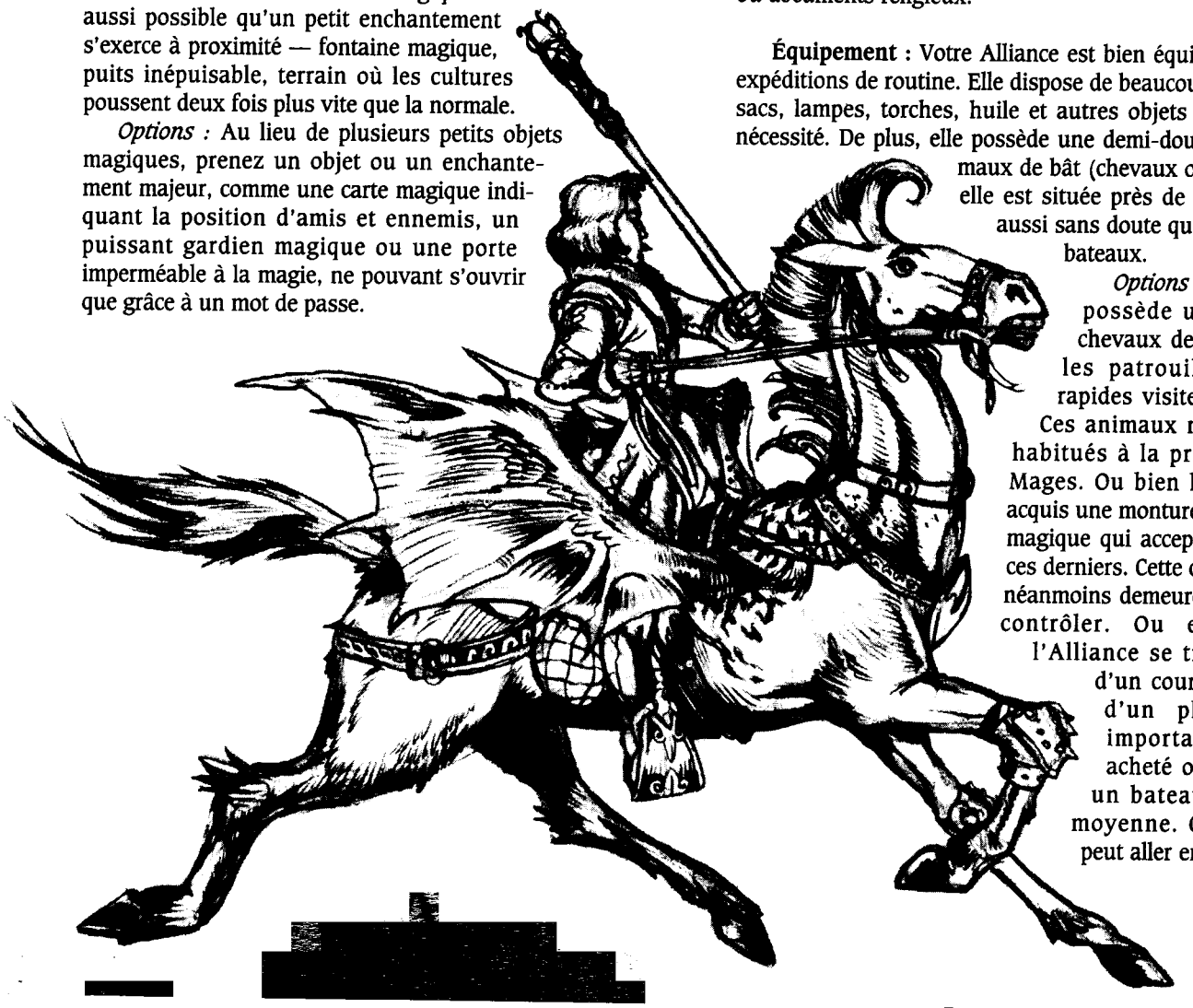
Les attributs ordinaires

Bibliothèque classique : Elle aussi s'est enrichie. Ses livres couvrent six domaines de Connaissances. Lancez un dé sur la *Table des Bibliothèques Classiques,* page 129, pour en connaître les scores.

Options : Votre bibliothèque est assez pauvre. Ne choisissez que trois Connaissances. Ou bien votre Alliance a acquis une collection d'un type particulier, assez importante mais non encore cataloguée, si bien que des informations spécifiques risquent d'être difficiles à trouver. Pour obtenir des renseignements utiles, il sera nécessaire de dépenser du temps et de faire des tirages. La collection doit être centrée sur un thème général, tel que cartes, histoire ou documents religieux.

Équipement : Votre Alliance est bien équipée pour les expéditions de routine. Elle dispose de beaucoup de cordes, sacs, lampes, torches, huile et autres objets de première nécessité. De plus, elle possède une demi-douzaine d'animaux de bât (chevaux ou mules). Si elle est située près de l'eau, elle a aussi sans doute quelques petits bateaux.

Options : L'Alliance possède un ou deux chevaux de selle (pour les patrouilles ou de rapides visites en ville). Ces animaux ne sont pas habitués à la présence des Mages. Ou bien l'Alliance a acquis une monture à la nature magique qui accepte de porter ces derniers. Cette créature doit néanmoins demeurer difficile à contrôler. Ou encore, si l'Alliance se trouve près d'un cours d'eau ou d'un plan d'eau important, elle a acheté ou construit un bateau de taille moyenne. Celui-ci ne peut aller en haute mer



mais peut descendre les rivières paisibles, faire du cabotage ou naviguer sur les lacs.

Revenus : La plupart des Alliances d'été ont trouvé une source de revenus régulière. Cela signifie qu'elles n'ont pas de problème pour se procurer nourriture et Servants de réserve (dans des limites raisonnables) ainsi que pour entretenir ce qui doit l'être. De plus, elles disposent de 100 deniers d'argent annuels pour d'autres entreprises.

Options : La source de revenus de l'Alliance est menacée par les paysans locaux, des bandits, la noblesse, une Alliance rivale, des êtres féeriques, voire un phénomène naturel quelconque.

Le monde extérieur

Contacts : Une Alliance d'été disposent de contacts utiles mais sans rien d'extraordinaire. Les Toques Rouges la tiennent au courant des importantes nouvelles Hermétiques, et elle a vent des événements locaux en même temps que les petits nobles de la région. Elle dispose probablement de quelques amis dans la plupart des villages voisins et peut-être d'un espion chez un noble, sans plus.

Options : Pour une raison quelconque, l'Alliance n'a toujours que très peu de contacts — comme une Alliance de printemps. Il est, par exemple, possible que les paysans ou les nobles locaux aient une haine féroce pour les Mages et leurs alliés. Ou bien l'Alliance s'est montrée particulièrement habile en politique : vous avez des contacts dignes d'une Alliance d'automne.

Statut/Réputation : Que cela soit ou non mérité, les Alliances d'été sont souvent considérées avec méfiance par les membres plus anciens de l'Ordre, simplement parce qu'elles en sont les étoiles montantes et menacent le statu quo. Leur puissance croît, alors que leurs sœurs d'automne et d'hiver luttent pour conserver ce qu'elles possèdent. Si une Alliance d'été acquiert beaucoup de pouvoir très rapidement, elle risque de se voir harcelée et persécutée dans les Tribunaux par celles qui disposent du pouvoir politique. Il faut faire preuve de prudence pour éviter d'attirer l'attention des puissants.

Relations : L'été est le meilleur moment pour se faire des amis et des ennemis. Choisissez ou tirez deux ennemis et un ami dans la *Table des Relations* (page 129).

Options : Votre Alliance est particulièrement appréciée ou honnie. Choisissez un ami ou un ennemi de plus.

Obligations : Les Alliances d'été n'ont généralement plus d'obligations ou sont sur le point de s'en débarrasser. Toutefois, s'il vous faut une «mauvaise» option supplémentaire ou si cela correspond à son histoire, vous pouvez inventer la vôtre. Il pourrait s'agir d'une offrande annuelle quelconque — *virtus,* potions ou argent, probablement. Cela peut, cependant, être tout autre chose, comme l'obligation pour tous les Mages d'aller se prosterner devant un noble (humain ou féerique) tous les cinq ans.

Automne

Les Alliances d'automne ont atteint l'apogée de leur influence politique au sein de l'Ordre. Étant généralement immenses et très hiérarchisées, elles ne confient aux nouveaux Mages (les personnages des joueurs) que peu de responsabilités. Ils doivent de plus travailler dur pour obtenir de leurs aînés respect et privilèges. Choisissez une Alliance d'Automne si vous aimez la politique, les intrigues et ne désirez pas gérer la communauté.

Le décor

Emplacement : Lorsque les Alliances d'automne ont été bâties, leurs fondateurs disposaient d'un grand choix d'emplacements. Elles se trouvent généralement en des sites aisés à défendre : un grand plateau surplombant un fleuve, le sommet ou le flanc d'une falaise, un petit piton rocheux dans les montagnes ou une île escarpée au beau milieu d'une rivière déchaînée.

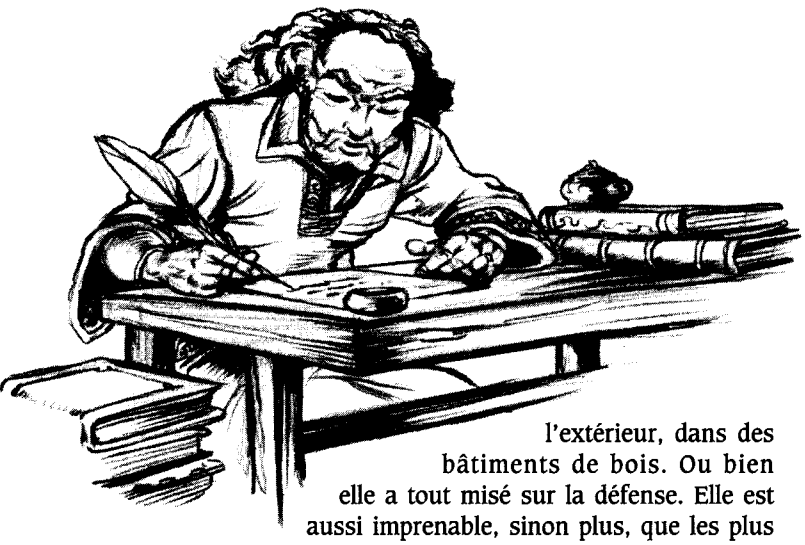
Options : Choisissez un site pour Alliances d'été ou d'hiver.

Aura magique : L'aura magique d'une Alliance d'automne est généralement puissante, sans exagération (pas plus de 6), car il est bien connu que les auras trop fortes affectent cruellement ceux qui y résident très longtemps. Faites un tirage sur la *Table des Auras,* page 129, pour déterminer celle de votre Alliance.

Options : Votre Alliance ne dispose que d'une aura assez faible : tirez comme pour une Alliance d'été et prenez un emplacement d'hiver en contrepartie. Ou bien les Mages fondateurs ont ignoré les avertissements concernant les auras trop fortes — tirez comme pour une Alliance d'hiver et imaginez les phénomènes étranges se produisant en vos murs : mutations ou conduite aberrante de la part des résidents.

Forteresse : N'ayant cessé d'être agrandies et améliorées durant leurs dizaines d'années d'été, les Alliances d'automne sont généralement assez vastes et bien défendues. Les plus petites peuvent accueillir aisément plus de cent Servants et une bonne douzaine de Mages. Les plus grandes sont de véritables villes, occupant une superficie de plus de cinq arpents et nécessitant 200 à 300 Servants pour leur défense. La plupart sont dotées d'un formidable édifice central (où demeurent les Mages), entouré par une muraille semée de tours. Certaines possèdent même une enceinte intérieure supplémentaire — ce qui est très rare au Moyen Age. Les thaumaturges les plus vieux disposent d'appartements et de laboratoires spacieux. La bibliothèque, le grand hall et les salles du conseil sont à l'avenant. Les défenses sont toujours entretenues et améliorées.

Options : Votre Alliance n'a eu que peu l'occasion de se défendre. Elle consiste en une grande tour centrale, sans muraille. Pratiquement tous ses habitants vivent à



l'extérieur, dans des bâtiments de bois. Ou bien elle a tout misé sur la défense. Elle est aussi imprenable, sinon plus, que les plus beaux châteaux de l'époque, mais votre paranoïa ne vous permet d'y accueillir que de rares visiteurs. Alternativement, il peut s'agir d'une ville entière, avec une population de 5 000 personnes.

Les habitants

Politique intérieure : La politique est généralement de première importance dans une Alliance d'automne. La puissance des membres fondateurs (ceux qui sont encore en vie) commence à décroître et ils cherchent à imposer leurs vues aux jeunes Mages par des règles strictes. Ainsi ces Alliances sont-elles souvent très hiérarchisées. Les Mages les plus vieux disposent de nombreux privilèges alors qu'ils n'ont que peu d'obligations. On risque d'imposer aux cadets des travaux d'écriture ou autres tâches peu enrichissantes avant de leur donner le droit d'ouvrir le moindre livre de sorts. Les apprentis se considèrent la plupart du temps comme des rivaux et non comme des amis. De plus, les conditions d'entrée des nouveaux Mages sont draconiennes — il n'est pas rare qu'ils doivent servir de scribes aux plus âgés pendant plusieurs années et leur offrir de grandes quantités de *virtus.*

Options : Au fil des années, des différends insolubles en sont venus à opposer les Mages âgés. L'Alliance est à l'heure actuelle divisée en plusieurs factions, chacune soutenant le point de vue d'un Mage. Pour le non-initié, cela peut se révéler très dangereux.

Servants : Pour en déterminer le nombre, faire un tirage sur la *Table des Servants,* page 129. Il sont généralement bien entraînés et farouchement loyaux envers l'Alliance (ou l'une de ses factions). La moitié d'entre eux possèdent une pièce d'équipement chère alors que les autres disposent d'armes et d'armures standard. Lorsque vous les créez, divisez-les en trois groupes, d'après leur âge et leur expérience. Les membres du premier reçoivent un nombre de points d'Expérience égal à leur âge pour acheter des Compétences. Ceux du deuxième ont droit à leur âge +5 et ceux du troisième leur âge +10. Les Servants dont le rôle est fréquemment assumé par les joueurs sont créés à l'aide des règles normales.

Options : Possédant des chefs extrêmement charismatiques, les Servants sont plus loyaux envers eux qu'envers les Mages, ce dont ces derniers n'ont absolument pas conscience. Ou bien la politique de l'Alliance a sérieusement affecté le moral de ces hommes, qui accomplissent leur tâche sans le moindre enthousiasme. Donnez à la plupart d'entre eux le trait de Caractère *Apathique,* avec un score positif. Ou encore les Servants obéissent par peur et non par respect des Mages (qui les ont sans doute fort maltraités par le passé). La turbula dans son ensemble possède un trait de Caractère *Digne de Confiance* au score de -3.

Autres résidents : Les Alliances d'automne abritent généralement un large éventail d'habitants. On y trouve de nombreux domestiques sans talent particulier, qui nettoient et se chargent des autres tâches rébarbatives, ainsi que des spécialistes tels que scribes, souffleurs de verre ou forgerons, qui sont souvent également des Servants. Choisissez cinq spécialistes et donnez-leur une Compétence de 5 dans leurs domaines respectifs. Il est vraisemblable qu'un chambellan (et son personnel) s'occupe de la gestion de l'Alliance.

Options : Plusieurs centaines de personnes résident à l'Alliance, mais aucune n'est particulièrement talentueuse. Donnez-leur une Compétence de 2 ou 3 dans un domaine de votre choix. Ou bien votre Alliance est affligée d'un chambellan particulièrement ambitieux, qui la régit d'une main de fer et contrôle soigneusement toutes les informations atteignant les Mages.

Les attributs mystiques

Bibliothèque de magie : La bibliothèque magique d'une Alliance atteint généralement son apogée durant l'automne. Enrichie d'abord par les membres fondateurs puis par de plus en plus de jeunes Mages, elle peut être impressionnante au point que d'autres thaumaturges fassent le voyage dans le but de la consulter, espérant y passer une saison en études. Les scores en Arts des livres sont déterminés de la façon suivante : prenez 1 dé +10 dans trois Arts et 1 dé +5 dans les autres. Vous disposez de 300 Niveaux de sorts. Rappelez-vous toutefois que la politique de l'Alliance peut restreindre l'accès à ces merveilleux tomes.

Options : Votre bibliothèque est réellement exceptionnelle : 1 dé +12 en trois Arts et 1 dé +8 dans les autres, ainsi que 500 Niveaux de sorts. Ou bien, en raison de la mésentente entre Mages qui gardent jalousement leurs livres personnels, l'étude de volumes n'appartenant pas à votre faction vous est fort difficile.

Laboratoires de magie : Tous les Mages les plus expérimentés possèdent d'excellents locaux qui leur permettent d'ajouter +3 à leurs Totaux de Laboratoire. Les autres ne disposent que de laboratoires inférieurs, au maximum +1. Il est même possible que les plus jeunes n'aient pas le droit de pénétrer dans ces locaux.

Options : Dans une Alliance outrageusement hiérarchisée, les nouveaux venus disposent de plusieurs laboratoires

cachés, donnant un +1. S'ils sont découverts, les conséquences risquent d'être graves. Ou bien, pour bénéficier d'un +3, les jeunes Mages sont obligés de partager leurs laboratoires, ce qui leur fait passer deux fois plus de temps que la normale sur n'importe quel projet. Ou encore ils disposent tous de leur propre laboratoire mais doivent utiliser l'équipement usagé de leurs aînés : -1 à tous les Totaux de Laboratoire et 1 dé de Désastre supplémentaire.

Artefacts magiques : Il est probable que l'Alliance ait acquis ou fabriqué plusieurs objets magiques durant ses années de croissance. Prenez un objet majeur (passage magique, puissante protection contre les démons ou les êtres féerique, gardien invisible mais redoutable) et plusieurs objets mineurs (porte parlante, fontaine de clairvoyance, alarmes magiques). Les sorts aux effets permanents, monnaie courante au sein de l'Alliance, fournissent lumière, eau et autres éléments de confort.

Options : L'alliance dispose de nombreux petits objets magiques, dont la plupart ne fonctionnent pas ou sont sur le point de tomber en pièces. Ou bien le secret de l'utilisation de l'objet le plus précieux s'est perdu avec la mort du dernier membre fondateur. Il est extrêmement puissant mais nul ne sait comment l'activer. La lutte pour être le premier à l'étudier est acharnée.

Sources de *virtus* : Une Alliance d'automne possède généralement une bonne quantité de *virtus*. Bien entendu, la plus grande partie est dépensée par les Mages les plus âgés, pour l'étude ou la fabrication d'objets magiques. L'Alliance peut espérer récolter 40 pions annuels. Il lui est possible d'en obtenir 20 de plus, mais ceux-ci lui sont disputés d'une manière ou d'une autre.

Options : L'Alliance obtient son *virtus* d'un individu ou d'un groupe qui, en retour, utilise les ressources de la communauté. L'individu (ou le groupe) fournit 50 pions par an mais est vulnérable aux tactiques politiques telles que le boycott, aux interférences des guerres (qui réduisent les possibilités de déplacements), et ainsi de suite. Ou bien l'Alliance a des ressources de 80 pions annuels, dont 60 lui sont disputés. Le problème à résoudre pour les obtenir doit être en rapport avec la puissance des Mages.



***Ægis du Foyer* :** L'*Ægis* de l'Alliance est assez fort (+35). Toutes les Alliances sont ainsi protégées. Voir le sort du même nom, page 248, pour plus de détails.

Options : Votre *Ægis* est phénoménal (+45), mais il requiert (à l'insu de l'Ordre) un rituel impliquant certains aspects de magie non Hermétique — comme un sacrifice humain ou la participation active de démons ou d'êtres féeriques. Ce secret n'est connu que des Mages les plus puissants de l'Alliance et causerait de formidables répercussions s'il venait à être dévoilé. Ou bien l'*Ægis* de votre Alliance est très faible (+15 seulement), ce qui est également un secret : la plupart des autres Alliances le supposent plus fort et ne se donnent pas la peine de le tester.

Les attributs ordinaires

Bibliothèque classique : Vous disposez d'une excellente bibliothèque. Choisissez dix Connaissances différentes et faites un tirage simple sur la *Table des Bibliothèques Classiques,* page 129, pour en déterminer les scores.

Options : Votre bibliothèque est assez modeste. Ne sélectionnez que six Connaissances. Ou bien prenez une collection particulière d'un certain type : cartes, démons, êtres féeriques. Dans ce domaine, votre Alliance n'a pas son égale.

Équipement : Les Alliances d'automne sont généralement bien équipées. Vous disposez de plus de choses qu'il ne vous en faut pour voyager et explorer. Tout ce qui vous manque peut être rapidement fabriqué par vos habiles artisans. De plus, l'Alliance comprend une écurie peuplée d'animaux de bât et de chevaux, bien que ceux-ci soient encore mal à l'aise en présence des Mages. Si votre Alliance est située près de l'eau, elle possède une demi-douzaine de bateaux (dix pieds de long maximum).

Options : Au bord de l'eau, l'Alliance dispose d'un bateau moyen (trente pieds). Sinon, elle possède une poignée de chevaux entraînés à transporter sans problème les Mages.

Revenus : Les Alliances d'automne sont le plus souvent assez riches. Les vieux Mages peuvent faire les dépenses qu'ils désirent (sans extravagance) et les plus jeunes reçoivent des sommes convenables lorsqu'ils partent en voyage pour le compte de l'Alliance. Celle-ci peut également être propriétaire de signes extérieurs de richesse tels qu'une tapisserie dans le grand hall, réalisée spécialement pour elle, ou des portraits de ses membres les plus illustres sur les murs.

Options : Par le biais de machinations politiques, les ennemis de votre Alliance la coupent de ses sources de revenus. Chaque année, elle doit surmonter un nouveau problème pour obtenir de l'argent. Ou bien, à l'insu de tous les étrangers et de la plupart de ses membres, un terrible secret en vide les coffres plus vite qu'ils ne peuvent se remplir. Cette perte pourrait résulter de paiements destinés à empêcher une indiscrétion ou à réparer une bourde d'un vieux Mage, à moins qu'un chambellan ambitieux n'utilise l'argent à ses propres fins. Votre Alliance peut aussi être extrêmement riche, ce qui permet à ses thaumaturges de vivre comme de petits nobles. Il est probable qu'une telle communauté possède des terrains et bâtiments dans toutes les villes alentour.

Le monde extérieur

Contacts : Une Alliance d'automne typique possède un grand réseau d'alliés, d'espions et de contacts qui la tiennent au courant de toutes les nouvelles importantes, Hermétiques ou autres. Il est possible d'en obtenir des renseignements spécifiques en quelques jours ou quelques semaines, en fonction du secret entourant la question.

Options : L'Alliance dispose d'un impressionnant réseau d'information, au point que les données doivent être filtrées par des subordonnés avant d'atteindre les oreilles des Mages. Ceux qui le désirent, et le chambellan, apprennent ainsi les événements importants aussi vite, voire plus, que les nobles et ecclésiastiques influents. Ou bien votre réseau a récemment subi une attaque en règle de la part d'ennemis (clergé, noblesse, Alliances rivales). Les renseignements que vous obtenez sont rares ou totalement faux. Ou encore il se trouve au sein de votre communauté un espion qui rapporte toutes vos actions et décisions importantes à vos ennemis.

Statut/Réputation : Voilà qui est extrêmement variable, fonction de la «personnalité» de l'Alliance. Elle peut être révérée comme détestée. Les Alliances d'automne possèdent une importante puissance politique au sein de l'Ordre et la plus grande partie de leur réputation provient de la manière dont elles utilisent cette puissance. Sont-elles brutales et dominatrices, ne reculant devant rien pour atteindre leurs buts ? Ou bien se placent-elles au-dessus des conflits, jouant un rôle d'arbitre dans les disputes qui se déclenchent au sein de l'Ordre ? Réfléchissez bien avant de vous décider.

Relations : Les Alliances d'automne possèdent généralement bon nombre d'alliés et d'ennemis. Choisissez ou tirez dans la *Table des Relations,* page 129, trois ennemis et deux amis. L'un des ennemis doit être une Alliance rivale — mais pas de printemps.

Options : Votre Alliance est particulièrement appréciée : prenez trois amis et un seul ennemi. Ou bien elle s'est fait beaucoup d'adversaires pour atteindre sa position : prenez un seul ami et quatre ennemis.

Obligations : Il est fort rare que les Alliances d'automne aient des obligations, sauf envers une autorité extrêmement puissante, comme le pape, un roi, un prince des enfers ou de Féerie. Ne choisissez cette option que si elle correspond à l'histoire de votre Alliance.

Hiver

Les Alliances d'hiver ne disposent plus de leur pleine puissance magique et politique mais possèdent en revanche énormément d'expérience et de Connaissances. Les Mages les plus vieux sont souvent excentriques et distants, ne désirant rien avoir à faire avec le monde extérieur. Tous ceux qui arrivent (les personnages des joueurs) doivent fournir de grands efforts pour insuffler un peu de vie à la communauté. Tant qu'ils respectent les coutumes et les bizarreries de leurs aînés, ils peuvent généralement agir comme bon leur semble. Choisissez une Alliance d'hiver si fréquenter de vieux Mages excentriques vous amuse et si vous ne craignez pas d'être obligé de prendre en main la gestion de l'endroit. Réussirez-vous à la faire sortir de l'hiver pour lui apporter un nouveau printemps ?

Le décor

Emplacement : Il y a bien longtemps, alors que les Alliances étaient rares, les membres fondateurs ont pu choisir l'endroit qu'ils désiraient. Les Alliances d'hiver sont généralement construites sur les sites les plus favorables. Dans la plupart des cas, cela signifie une position aisément défendable, quelque peu à l'écart des grands centres de population et extrêmement difficile à atteindre. Citons sommets de montagnes, îles, pitons rocheux et falaises étroites. N'importe quel endroit répondant aux critères ci-dessus est bien entendu éligible.

Options : Choisissez un emplacement d'automne.

Aura magique : Dans ce cas précis, il n'est pas toujours bon d'être passé le premier. La plupart des Alliances d'hiver sont bâties dans des régions à forte aura magique, parfois trop puissantes pour le corps humain (6+). Pour déterminer cette aura, faites un tirage simple et consultez la *Table des Auras,* page 129.

Options : Augmentez votre aura d'une unité ou diminuez-la d'une ou deux.

Forteresse : Les Alliances d'hiver ont eu amplement le temps de s'installer à leur guise. La plupart sont extrêmement vastes ; on leur a ajouté tours et puissantes murailles par le passé, parfois un peu au hasard. Tout le monde dispose de logements spacieux. Toutefois, une bonne partie de l'Alliance est en général abandonnée et les enceintes en assez mauvais état. La communauté compte désormais essentiellement sur sa position géographique pour la protéger.

Options : L'entretien général est bon. Les défenses ne sont pas optimales mais il n'y a pas de brèche importante dans les murs. Ou bien l'entretien des lieux est si déplorable

qu'il affecte le travail de laboratoire — fuites des plafonds et autres inconvénients. Chaque Mage soustrait de ses Totaux de Laboratoire le résultat d'un tirage simple.

Les habitants

Politique intérieure : La plupart des Mages sont âgés et font une fixation quelconque au détriment de tout le reste. Il pourrait s'agir d'inventer un sort particulièrement puissant, d'étudier un problème ésotérique de la théorie de la magie, ou même de quelque chose de plus proche de la folie comme de collectionner des pattes d'insectes. Une grande partie d'entre eux se trouvent peut-être au bord du Crépuscule final (voir page 360). Il est possible que des thaumaturges moins vieux résident encore à l'Alliance — souvent les derniers apprentis des précédents. Ils ne sont guère plus productifs que leurs maîtres, sinon la communauté se trouverait encore en automne. La politique qui régit ces Alliances est extrêmement variable, allant de la non existence (les Mages n'ont que peu de rapports entre eux) à la dangereuse bizarrerie. Quoi qu'il en soit, il est conseillé aux jeunes de se méfier et d'apprendre très vite toutes les coutumes et excentricités de leurs aînés.

Options : Un Mage d'âge moyen compétent vit à l'Alliance. Ou bien les Mages les plus vieux demeurent assez lucides et au fait du monde extérieur. Il est possible que leur hiver n'ait pas été provoqué par la décrépitude mais par la perte de leur bibliothèque magique, de leurs ressources de *virtus* ou bien par une catastrophe les ayant obligés à abandonner leur Alliance et toutes leurs possessions. Ils tentent désormais désespérément de récupérer leur puissance et leur statut d'antan.

Servants : Faites un tirage sur la *Table des Servants,* page 129, pour en connaître le nombre. Leur attitude est extrêmement variable et va de l'absolue dévotion au désintérêt total. Cela dépend fortement de celle des autres occupants de l'Alliance. Les Servants sont probablement nés ici et y ont été élevés. Si l'aura magique est de 6+, ils possèdent généralement une mutation/difformité physique ou mentale commune. La qualité de leur équipement est elle aussi variable, mais le plus souvent standard avec quelques éléments de piètre qualité (en raison du manque d'entretien) et deux ou trois chers. Les plus vieux Servants ont de grandes chances de posséder des armes faiblement enchantées (un *Fil du Rasoir* permanent (MuTe 5), par exemple). Leur degré d'entraînement est déterminé de la même manière que dans les Alliances d'automne. Les Servants dont le rôle est assumé par les joueurs doivent posséder Vertus et Vices reflétant, s'il y a lieu, l'influence de la forte aura magique.

Options : L'Alliance dispose d'un contingent de Servants efficaces et loyaux. Tirez-les comme pour une Alliance d'automne et donnez-leur un équipement standard comprenant une pièce (arme ou armure) chère par personne. Ou bien la troupe est particulièrement déplorable : chaque Servant ne reçoit que son âge en points d'Expérience, possède armes et armure de mauvaise qualité et a des scores de traits de Caractère négatifs en *Digne de Confiance* et *Brave.* Une autre option intéressante consiste à choisir un capitaine des Servants qui vole lentement aux Mages le contrôle de l'Alliance. Si on lui permet de continuer, la communauté deviendra l'équivalent d'un petit château dirigé par un seigneur féodal.

Autres résidents : La qualité et le nombre des habitants d'une Alliance d'hiver peuvent varier considérablement. Il est probable qu'une poignée de gens compétents y résident encore (scores de Compétences de 3 ou 4), mais peut-être sont-ils aussi excentriques que leurs maîtres. Ils ont de grandes chances d'avoir un statut de Servants. Il y a aussi là un certain nombre de personnes un peu moins talentueuses (2 ou 3), de tout âge. Si l'aura de l'Alliance est de 6+, les anomalies mentales ou physiques ne sont pas rares.

Options : L'Alliance (à l'exception des quartiers des Mages) est dirigée d'une poigne de fer par un chambellan extrêmement efficace. Tous les visiteurs doivent passer par lui pour obtenir quoi que ce soit. Il est bien entendu possible qu'il soit un peu fou ou doté de manies inquiétantes. Ou bien les habitants de l'Alliance sont essentiellement des paysans sans talent particulier, qui sont là parce qu'ils n'ont nulle part où aller. Ils n'accomplissent que le minimum de travail nécessaire pour satisfaire leurs maîtres.

Les attributs mystiques

Bibliothèque de magie : La bibliothèque magique d'une Alliance d'hiver est généralement très impressionnante mais difficile d'accès. Au fil des années, la plupart des livres (lancer un dé pour connaître le nombre de ceux qui restent) en ont été retirés par des Mages excentriques et jamais rendus. Certains ont été oubliés, d'autres sont utilisés en permanence et il est vraisemblable que quelques-uns soient devenus illisibles à force de négligence. Si ces volumes sont réunis, ils fournissent 1 dé +12 en trois Arts et 1 dé +8 dans les autres. Ils contiennent de plus 500 Niveaux de sorts.

Options : Un bibliothécaire possessif a conservé tous les livres sur ses étagères et en excellent état : prenez 1 dé +14 en trois Arts et 1 dé +11 dans les autres, ainsi que 600 Niveaux de sorts. Ou bien prenez 1 dé +10 en trois Arts et 1 dé +5 dans les autres, plus 300 Niveaux de sorts. Ou encore tous les livres ont disparu de la bibliothèque : les trouver est difficile et demande du temps. Il est aussi possible que les Mages veillent jalousement sur leurs tomes et n'en autorisent l'accès qu'à quelques privilégiés.

Laboratoires de magie : La situation en ce domaine est similaire à celle qui règne dans les Alliances d'automne. Les laboratoires des Mages les plus âgés sont, généralement, très vastes, encombrés de matériel accumulé durant des siècles. Les plus jeunes doivent voler ce dont ils ont besoin dans ces réserves, car l'équipement neuf est fort rare. Selon l'efficacité et la sénilité des Mages, vous subissez une pénalité de -1 à -4 sur vos Totaux de Laboratoire. A tout le moins, vous n'avez pas de problème de place.

Options : Il est possible de récupérer suffisamment de matériel pour équiper un certain nombre de laboratoires

décents : pas de pénalité sur les Totaux de Laboratoire. Un jeune Mage peut choisir d'utiliser le laboratoire d'un maître décédé : son Total de Laboratoire souffre d'abord d'une pénalité de -5, qui décroît d'une unité par année durant laquelle il se sert du laboratoire pendant au moins deux saisons (ce qui le lui rend plus familier). La pénalité peut ainsi se changer en bonus, jusqu'à un maximum de +3. Tant que le modificateur est négatif, lancez deux dés de Désastre supplémentaires chaque fois que le Total est utilisé.

Artefacts magiques : Les Alliances d'hiver possèdent généralement bon nombre d'objets magiques, mais parmi ceux-ci, beaucoup sont brisés, égarés, ou fonctionnent de manière étrange. Prenez quatre enchantements mineurs (fontaine de clairvoyance, illumination magique, brume protectrice) et un enchantement moyen (alarmes magiques, portes magiques, etc.)

Options : Les objets sont faciles à réparer ou bien quelques-uns fonctionnent sans problème. Ou encore les enchantements sont dangereux et blessent souvent ceux qui tentent de les utiliser. Ou bien les Mages disposent d'un objet extrêmement puissant dont dépendent le pouvoir et la force qui leur restent.

Sources de *virtus* : Si une Alliance d'hiver a possédé de grandes sources de *virtus* par le passé, la plupart se sont taries ou ont été annexées par des communautés plus énergiques. Il est toutefois possible de récolter 25 pions par an.

Options : On peut acquérir 15 pions supplémentaires par an. Ou bien toutes les sources de *virtus* sont gardées par une créature magique ou une autre Alliance : seuls 15 pions annuels peuvent être amassés. Ou encore l'Alliance ne se donne plus la peine de récolter de *virtus,* dépendant uniquement de ses énormes réserves secrètes, qui consistent en 500 pions de types variés. Il est aussi possible qu'elle ne dispose d'aucune source de *virtus* mais s'arrange pour en acquérir 30 pions ou plus par an, en faisant payer les visiteurs désirant se servir de sa bibliothèque.

Ægis du Foyer : L'*Ægis* de l'Alliance s'est probablement affaibli avec le temps. Il est en moyenne de +15. Toutes les Alliances sont ainsi protégées — voir le sort du même nom, page 248.

Options : L'*Ægis* est de +25 ou de +5.

Les attributs ordinaires

Bibliothèque classique : Il est probable qu'elle soit très étendue mais peut-être les livres sont-ils en mauvais état — en raison de leur âge et de la négligence. Choisissez 10 Connaissances et, pour en connaître le score, faites un tirage de tension sur la *Table des Bibliothèques Classiques,* page suivante. Un 0 indique que les ouvrages concernés sont inutilisables. De plus, faites un tirage de tension chaque fois que quelqu'un prend un volume : en cas de Désastre, il se désagrège et devient illisible.

Options : Un bibliothécaire compétent a pris grand soin des livres, dont aucun n'est inutilisable ni même fragile. Ou bien ils sont au contraire extrêmement fragiles. Faites un tirage de tension lorsqu'on veut s'en servir : sur un résultat de 3 ou moins, ils se désagrègent.

Équipement : L'équipement des Alliances d'hiver est la plupart du temps très important mais usé. On ne peut rien fabriquer de neuf mais, en prenant le temps de fouiller, il est possible de récupérer des objets utiles.

Options : Un monceau de matériel en bon état est caché dans un entrepôt oublié. On le trouve sur un tirage simple de 9+ au début de chaque saison où de l'équipement est utilisé.



Revenus : Compte tenu de sa faible puissance politique, une Alliance d'hiver a généralement peu de sources de revenus. Celles qu'elle s'était trouvées durant les saisons précédentes sont désormais négligées ou ont été annexées par un seigneur local, voire une Alliance rivale. Cela dit, les Mages d'hiver n'ont que peu besoin d'argent puisqu'ils ne se préoccupent guère d'acheter du matériel neuf.

Options : Une réserve de 10 000 deniers d'argent est dissimulée quelque part dans l'Alliance, au sein d'un passage oublié. On la découvre sur un tirage simple de 10+ au début de chaque année. Ou encore, l'Alliance n'a pas un sou vaillant : elle ne peut rien acheter en dehors de la nourriture et des produits de première nécessité.

Le monde extérieur

Contacts : Les Alliances d'hiver sont souvent très éloignées du monde. Les nouvelles, hormis les plus fracassantes,

Table des Servants

Saison				
Tirage Simple	Printemps	Été	Automne	Hiver
1	15	20	50	10
2-3	20	30	75	30
4-5	25	40	100	45
6-7	30	50	150	60
8-9	40	60	200	75
10	50	75	300	100

Table des Auras

Saison				
Tirage Simple	Printemps	Été	Automne	Hiver
1	1	2	3	4
2-5	2	3	4	5
6-9	3	4	5	6
10	4	5	6	7

peuvent mettre des années pour les atteindre. Les Toques Rouges prennent rarement la peine d'informer les Mages de quoi que ce soit, sinon de la date des Tribunaux importants.

Options : L'Alliance est considérée comme «perdue». Nul n'y vient et la plupart des gens en croient les habitants décédés. Ou bien une Toque Rouge locale s'est donné pour mission d'en suivre l'évolution et y vient assez souvent — jusqu'à deux fois par an. Ou encore les résidents de la communauté ont mis un point d'honneur à conserver le réseau de renseignement qu'ils possédaient en automne et sont fort bien informés — même si ce n'est pas le cas des Mages eux-mêmes.

Statut/Réputation : En début de saison, les Alliances d'hiver sont respectées par l'Ordre pour leurs accomplissements passés — mais ce respect disparaît dès que d'impertinentes jeunes Alliances commencent à les mettre à l'épreuve, à la fois magiquement et politiquement. Avec le temps, la puissance de la communauté ne devient plus qu'un souvenir. Sa réputation est en général une version affadie de sa gloire passée.

Options : Les Mages prennent encore une part active à la politique de l'Ordre. Ils n'ont que peu de pouvoir mais détiennent toujours un grand nombre de voix (bien que ce nombre diminue, lui aussi). Ou bien d'étranges rumeurs se sont répandues au sein de l'Ordre, à propos des agissements des Mages. Les habitants de l'Alliance ne sont pas pris au sérieux. Ils peuvent même faire l'objet d'ostracisme ou d'attaques actives.

Relations : Une Alliance d'hiver a eu amplement le temps de se faire de nombreux amis et ennemis mais aussi

Table des Relations

Amis et ennemis possibles	
Tirage Simple	Ami/Ennemi
1	Un petit noble
2	Les paysans de la région
3	Une créature magique
4	Un riche marchand
5	Le clergé local
6	Une Alliance de printemps
7	Un groupe d'être féeriques/démons
8	Un roi ou reine de Féerie/un prince des enfers
9	Une Alliance d'été
10	Une Alliance d'automne

Table des Bibliothèques Classiques

Tirage de tension	Score de Connaissance
0	Livre détruit
1-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6

Modificateur du tirage : printemps 0, été +2, Automne +5, Hiver +7

d'en perdre. Choisissez ou tirez un nombre égal d'amis et d'ennemis dans la *Table des Relations,* ci-dessus. Vous pouvez en prendre cinq de chaque catégorie.

Obligations : Les Alliances d'hiver ont rarement la moindre obligation, magique ou autre. Toutefois, ce peut être le fait de ne pas avoir rempli leurs obligations passées qui les a fait basculer en hiver. Ces devoirs sont désormais oubliés ou sans la moindre conséquence.

L'Alliance de la Crête des Brumes

Cette section, écrite du point de vue de joueurs, présente un exemple d'Alliance, celle de la Crête des Brumes, vous faisant ainsi découvrir point par point la création d'une Alliance de printemps. Voilà qui devrait répondre à toutes les questions que vous risquez de vous poser et vous montrer comment il est possible d'utiliser de façon créative les options pour enrichir votre Alliance. (Note : la

Crête des Brumes n'est utilisée que comme exemple : elle est décrite à loisir, telle qu'elle est en été, dans le supplément qui porte son nom).

La création de la Crête des Brumes

Notre Troupe se rassemble et commence par parcourir les règles. Nous nous mettons d'accord pour créer notre Alliance avant nos personnages. L'un de nos joueurs connaissant relativement bien le Sud de la France, nous décidons d'y situer notre communauté, dans les collines qui bordent les Pyrénées. Après avoir un peu discuté, nous ouvrons quelques livres d'histoire et choisissons pour la création de l'Alliance l'année 1067 — sans raison particulière.

La première série de choix nous est imposée par le décor : emplacement, aura magique et forteresse. N'étant guère enthousiasmés par les sites suggérés pour les Alliances de printemps, nous en choisissons un d'été : le sommet d'une colline. A notre avis, cela correspond au concept de base, qui situe l'édifice en hauteur. L'un d'entre nous entame une liste des bonnes et des mauvaises options pour que nous puissions nous y référer plus tard. Quelqu'un d'autre suggère que notre éminence soit perpétuellement entourée de brume, d'où son nom : la Crête des Brumes. Nous faisons ensuite un tirage sur la *Table des Auras* et obtenons un 7, donc une aura de 3. Nous optons également pour une forteresse particulière : une tour de pierre, pour le moment entourée d'une palissade.

Passons maintenant à l'étape suivante : les habitants. En réfléchissant à la politique interne, nous décidons de prendre l'option citée (fondateur plus âgé) — cela nous fait deux bonnes options. L'un des joueurs affirme qu'il serait ravi de créer et de jouer un Mage plus vieux, pour lequel il possède déjà un nom : Consuelia. L'idée plaît à la Troupe car cette même personne envisage d'être Conteur pour une bonne partie des histoires. Nous suivons ensuite les règles standard en ce qui concerne les Servants. Le tirage nous en accorde 25, tous dotés d'armement bon marché. Quant aux autres résidents, nous sommes d'accord pour loger quelques individus exécutant les travaux ménagers sans qu'aucun soit particulièrement talentueux.

Arrivent les attributs mystiques. Comme nous avons déjà choisi deux bonnes options, nous ressentons le besoin d'en prendre quelques mauvaises. Même si nous devons le regretter plus tard, nous ne nous accordons qu'une bibliothèque magique assez pauvre. Pour le reste, nous choisissons les options standard : laboratoires corrects, pas d'objets et un *Ægis du Foyer* de +15. Finalement, nous décidons d'attribuer notre mauvaise option restante au *virtus,* dont quelqu'un nous dispute une partie. Nous ne savons pas encore qui : probablement une autre Alliance. Nous ajoutons que ce *virtus* est de la catégorie Herbam : des champignons magiques qui se trouvent dans la forêt.

La suite est simple : une bibliothèque (comprenant des scores en Connaissance de la Provence, Connaissance de l'Ordre d'Hermès et Histoire de l'Ordre d'Hermès) et un équipement standard. N'ayant pas très envie d'être pauvres, nous envisageons d'inventer une mine d'argent dans les environs. Toutefois, nous n'avons guère envie de reprendre une bonne option. En conséquence, nous décidons que la mine a été abandonnée pour des raisons inconnues. La rouvrir demandera de grands efforts (probablement plusieurs histoires), mais elle nous rapportera certainement des revenus importants. Notre secrétaire note qu'il s'agit d'une bonne option, mais que nous ne nous en servirons qu'ultérieurement.

Nous en arrivons à la dernière étape. Puisqu'il nous faut une autre mauvaise option, nous décidons de prendre des contacts et un statut/réputation standard, ainsi qu'un ennemi — que nous choisissons dans la *Table des Relations.* Voilà qui correspond à notre *virtus* contesté : notre ennemi sera donc une Alliance d'automne rivale, appelée le Carrefour des Vents. Il devrait nous fournir matière à bon nombre d'histoires.

Il ne nous reste plus qu'à donner un peu d'épaisseur à notre Alliance en en traçant les plans, la carte des environs, et en créant nos personnages. Ensuite, nous pourrons commencer à jouer.

Le passage des saisons

Voici un exemple de la manière dont une Alliance peut évoluer au fil de ses saisons. Plus précisément, nous décrivons ci-après un passage de printemps en été et notons ce qui risque d'arriver lors des deux saisons suivantes. Souvenez-vous qu'il ne s'agit que d'un exemple : certaines Alliances évoluent plus vite que d'autres ; d'aucunes s'éteignent au bout de quelques dizaines d'années et il est possible que d'autres ne meurent jamais.

Le passage des saisons est ici présenté sous la forme des mémoires d'un des Mages de la Crête des Brumes, Grimgroth. Ses notes nous entraînent de la naissance de l'Alliance (1067) à l'an 1197, la date de départ «officielle» des Sagas d'**Ars Magica.** Vous pouvez vous en servir comme base pour créer l'historique de votre propre Alliance, voire utiliser carrément la Crête des Brumes, en reprenant son histoire en été, là où s'arrête le récit de Grimgroth.

A la suite des extraits du journal, afin de les rendre plus concrets, se trouvent des *Notes des Joueurs* décrivant les changements survenus à l'Alliance en termes de jeu.

Note : le développement de la Crête des Brumes présenté ici n'est que l'une des progressions possibles. Le supplément qui lui est consacré présente l'Alliance de manière plus complète et plus exacte.

Histoire de l'Alliance de la Crête des Brumes, par Grimgroth, disciple de Jerbiton.

Bienvenue, gentil lecteur, dans ce qui est mon testament personnel. Je crains que tu n'aies ici l'avantage sur moi, car si tu tiens entre tes mains l'histoire de ma vie et mes pensées les plus secrètes, tu me restes totalement étranger. Il me faut compter sur ta bonté et espérer que tu jettes un regard bienveillant sur ma prose. Je te conjure de traiter ce tome avec tout le respect dû à un aîné, quels que soient ton âge et ton statut. J'insiste notamment sur un

point particulier : si tu dois prendre des notes au cours de ta lecture, que tes méditations n'empiètent pas sur le texte. Nombre de livres précieux ont été ainsi saccagés. Que celui-ci n'en fasse pas partie. Et, lecteur, si jamais tu trouves cet ouvrage prétentieux et ennuyeux au-delà de tout, puisses-tu faire de beaux rêves.

Je signe,
Grimgroth.

1066 : Que puis-je dire de l'an de grâce 1066 ? Si tu es érudit, tu sais que c'est là l'année de la bataille d'Hastings et du couronnement de Guillaume le Conquérant. Si tu es mystique, tu sais aussi que c'est l'année où un immense globe de feu errant a traversé la sphère lunaire. Rares sont hélas les gens qui connaissent l'événement le plus important de cette année-là, du moins à mon sens : mon épreuve du gant et la fin de mon apprentissage. C'était une époque de grande joie et de confusion, car de nombreuses routes s'ouvraient devant moi, mais toutes étaient embrumées. Mon Parens *me poussait à mettre ma magie au service de la croisade, ici, en Ibérie, mais je ne savais que faire. Si mon esprit comprenait le bon sens de cette suggestion, mon cœur se révoltait contre elle. J'aurais aimé retrouver ma famille, dans le Val des Bois, famille à laquelle j'avais été si brutalement arraché pour entamer mon initiation — quoique je comprenne aujourd'hui la nécessité de ce déchirement.*

1067 : Je choisis le chemin du milieu, où qu'il puisse me conduire. Je ne me joignis pas à une vieille Alliance, ni n'en fondai une composée d'apprentis brouillons tels que moi. Tout arriva ainsi : lors du dernier Tribunal, je fus contacté par Consuelia, une magicienne plus âgée, en pleine possession de sa puissance. Pour des raisons qui m'échappent, elle désirait abandonner son Alliance et en fonder une nouvelle dans les collines qui bordent les Pyrénées. Il semble qu'elle avait compris mon désir de rentrer chez moi et su que je serais incapable de refuser son offre. Y voyant un moyen de satisfaire en moi à la fois le cœur et l'esprit, j'acceptai. Et ce fut ainsi que je me retrouvai entre les murs de la Crête des Brumes, un courant d'air froid dans les pieds et une faible chandelle rejetant dans l'ombre ma décision naguère fort claire. J'avais appris que mes parents étaient morts depuis longtemps — tout comme, hélas, mes sentiments envers mes frères et sœurs. Ma froideur à leur égard me pesait.

Je n'avais aucune idée de la multitude des tâches nécessaires aux débuts d'une Alliance. Depuis le dégel, au printemps, nous ne cessâmes de travailler pour bâtir notre nouvelle maison. Un site fut choisi (une colline entourée par la brume, ce que je jugeai approprié), la noblesse et le clergé locaux brièvement contactés (la tâche principale de Consuelia), la tour bâtie, les Servants recrutés, du matériel de laboratoire commandé, et ainsi de suite, au détriment du sommeil, de la nourriture et de la bonne humeur. Consuelia se montrait parfois autoritaire, parfois étrangement insensible, mais pourtant séduisante. Elle demeurait pour nous tous un mystère. Ah, oui, lecteur, permets-moi de te présenter les autres membres de notre petit groupe : Félix Necromius, un étrange individu dégingandé, fasciné par la mort ; Clavius, un studieux Mage épris de l'esprit, qui dissimulait une vive intelligence derrière un masque de calme ; et Oculo, personnage énigmatique faisant preuve de beaucoup d'intuition en ce qui concernait les intentions des autres et les événements futurs. L'un dans l'autre, c'était un groupe honorable. J'étais convaincu de réussir à aimer la Crête des Brumes, surtout si on se décidait à réparer le plafond de mon bureau !

Notes des joueurs : Nous entamons notre première soirée d'**Ars Magica** par la création de notre Alliance. Ceci fait, nous revoyons les règles concernant la magie et discutons du type de Mage que chacun d'entre nous aimerait jouer. Nous voulons être sûrs d'obtenir un groupe équilibré, dont les membres se complètent. Heureusement, nous avons tous une idée différente, si bien que nous obtenons les personnages suivants : Consuelia, l'aînée, Maîtresse de l'Illusion (Imagonem), Grimgroth, Maître des Quatre Vents (Auram), Félix Necromius, Maître de la Vie et de la Mort (Corporem et Intellego), Clavius, Maître de l'Esprit (Mentem), et Oculo, Gardien des Connaissances (Intellego). Cela ne couvre certes pas tous les Arts, mais suffit pour le moment.

De la même manière, nous parlons de nos Compagnons avant de les créer et tentons de leur attribuer divers domaines de compétence que nous estimons importants. Le résultat nous donne : Dexter, le barde manchot (bonnes Aptitudes Sociales et contacts avec les nobles), frère Robert (guérisseur et champion des faibles), Kip l'Errant (un orphelin des rues aux doigts agiles, ayant des connaissances parmi la pègre de la ville), Pustule le portier (un nain hideusement déformé, possédant plusieurs capacités magiques et de bons scores dans quelques Connaissances), et Omer le bûcheron (nombreuses Aptitudes Martiales et Forestières).

Avant de nous quitter, nous convenons d'apporter d'ici la prochaine séance les dernières touches à nos personnages et de participer à la création de la turbula — chacun d'entre nous devant créer cinq Servants.

1078 : Onze longues années s'étaient écoulées, onze années de travail acharné, de réflexion intense, de recherches et d'expérimentations. Où était la sérénité des saisons que nous devions passer à développer notre Art ou à augmenter notre connaissance des sorts ? Disparue ! Détruite par les intrusions du monde extérieur et les exigences de la vie à l'Alliance. Certes, j'avais réussi à consacrer du temps à mes études, mais jamais mon Pater *ne m'avait averti que j'en aurais si peu. Etais-je amer ? Si oui, sans doute était-ce parce que je ne pouvais m'en prendre qu'à moi-même.*

Tout avait commencé assez paisiblement. Je m'interrogeais sur les activités de Consuelia hors de l'Alliance (nous en étions tous curieux), aussi avais-je demandé à l'accompagner lors de son voyage suivant. Ma vie en avait été changée à jamais. Cette première excursion nous avait amenés chez un baron local, à qui nous désirions acheter une vieille mine d'argent, dans les collines. Ledit baron m'avait pris en amitié (peut-être en raison de mon soi-disant «Don de Velours») et, étrangement, je l'appréciais,

moi aussi. Sur le chemin du retour, j'avais commis l'erreur d'en parler à Consuelia. A partir de ce moment, elle avait trouvé une bonne excuse pour m'emmener lors de toutes ses visites, même les plus anodines, au moindre noble, magistrat ou ecclésiastique dont elle voulait obtenir les bonnes grâces «dans l'intérêt de l'Alliance». Je pense que celle à laquelle elle avait appartenu auparavant entretenait de fort mauvaises relations avec les vulgaires. Je reviendrai plus tard sur ce sujet. J'étais si habile à ce genre de négociations que bientôt, les gens en étaient venus à refuser de discuter avec un autre membre de la Crête des Brumes. Voilà qui était certes flatteur, mais ne favorisait guère mes études.

Pourtant, je dois avouer que j'étais fier des résultats. Nous avions acheté la mine et commencé à la remettre en état d'être exploitée, en échange d'une simple promesse — protéger la région des bêtes sauvages et des bandits — et d'un cinquième de son produit durant vingt ans. Nous avions de plus engagé un groupe de paysans pour extraire le minerai, même si nous devions bientôt découvrir qu'il s'agissait de fauteurs de troubles. Le clergé ne s'était pas montré aussi compréhensif que le baron, mais nous estimions que notre crainte et notre respect mutuels éviteraient les problèmes.

Nos Servants étaient désormais entraînés et les collines débarrassées de leurs bandits (de toute évidence à la solde d'un noble rival). Notre présence était à présent connue dans toute la vallée. Ah, oui ! J'allais oublier un détail important : cinq ans auparavant, Félix Nécromius avait entrepris le voyage devant lui permettre de récolter notre virtus *annuel, près de Pasaquine, et l'avait trouvé disparu. Grâce à la magie, nous avions appris que le coupable était l'Alliance du Carrefour des Vents, bien plus ancienne que la nôtre, située à quelques lieues au sud-ouest. Depuis lors, une guerre froide nous opposait, sans autres conséquences que la mort de quelques Servants, la destruction de chargements de provisions et un certain nombre de* Certamens. *Bien entendu, nous avions l'intention de présenter nos doléances lors du Tribunal suivant, mais en raison de notre relative jeunesse, n'avions que peu d'espoir de nous faire rendre justice. A tout le moins, le Carrefour des Vents, avec ses pratiques peu orthodoxes et assez discutables, ne disposait-il de pas de plus de puissance que nous au sein de l'Ordre.*

Notes des joueurs : Nos premières séances de jeu développent les thèmes centraux de la Saga de la Crête des Brumes. Au départ, la plupart des histoires servent à nous familiariser avec la région et ses habitants. La première, par exemple, met en scène une créature magique, découverte près d'un village local. Il nous faut la détruire, tout en persuadant les paysans que nous ne sommes pas nous mêmes des démons. Les suivantes font intervenir la noblesse de la contrée, une bande de brigands et l'exploration de la mine abandonnée. L'un des membres de la Troupe invente des aventures en rapport avec notre ennemi, le Carrefour des Vents. C'est le joueur de Consuelia qui est le plus souvent notre Conteur, mais il arrive que les autres le remplacent. En moyenne, nous contons deux histoires par année de jeu. Ce nombre va fatalement diminuer à mesure que nous nous établirons dans le Val des Bois et n'aurons plus à affronter autant de menaces.

Pour nous aider à planifier les séances futures et la croissance de l'Alliance, nous établissons la liste de nos désirs, celle des conflits devant être résolus, ainsi qu'une dernière comprenant des idées d'histoires. Les membres de la Troupe désireux de devenir Conteurs n'ont qu'à les parcourir pour voir si quelque chose frappe leur imagination. Au bout de quelques séances, par exemple, nos listes comprennent les points suivants : «Explorer la mine et la rendre exploitable. Éliminer les bandits des collines. Rendre visite aux seigneurs et barons locaux (Grimgroth).» A long terme : «Régler le problème du Carrefour des Vents. Éventuellement en forcer les Mages à violer le Code. Chercher des alliés pour le prochain Tribunal.» Pour l'Alliance : «Loger et entraîner les Servants. Augmenter la bibliothèque. Améliorer les défenses. Trouver une source de revenus réguliers (la mine). Engager des spécialistes. Déterminer nos sources de provisions de bouche.»

1100 : Un nouveau danger nous menaçait. Cinq ans plus tôt, le pape Urbain II avait appelé à une croisade destinée à libérer la Terre Sainte des infidèles, les Sarrasins. J'avais espéré



que cela resterait sans effet, mais les nobles n'avaient pas déçu le chef de l'Église. Il s'étaient rendus à son appel comme des mouches se jettent sur une friandise. Une année avait été nécessaire pour rassembler une armée, trois pour prendre Antioche. Il ne me restait qu'à espérer la défaite prochaine des croisés, car chacune de leurs victoires renforçait leur cause. Et s'il pouvait détruire les Sarrasins en Palestine, qui empêcherait le pape de s'attaquer à l'Ordre en terre civilisée ? Ces événements étaient si préoccupants qu'un Tribunal spécial avait été rassemblé en 1099, après la prise de Jérusalem.

Bien entendu, cela n'avait rien résolu : les esprits les plus chauds appelaient à une confrontation immédiate avec le pape, les plus froids à l'exil de toutes les Alliances loin des pays civilisés. Finalement, nous avions tous juré de respecter l'Église et ses serviteurs. Nombre de Mages désiraient que la rupture de ce serment soit considérée comme un crime, puisqu'elle mettrait en danger l'Ordre tout entier, mais ils avaient été battus lors du vote. Pour ma part, j'imaginais que la plupart des Alliances se surveilleraient durant quelques années avant d'oublier totalement cette question.

De nombreux autres sujets avaient été abordés lors du Tribunal, notamment notre dispute avec le Carrefour des Vents. Les autres Alliances ne portaient à l'évidence guère d'intérêt à notre querelle, si bien que l'affaire s'était vue classée en quelques minutes, sans avoir été résolue. Consuelia s'était alors mise dans une colère folle (en rapport, j'imagine, avec le mépris que venait indirectement de lui témoigner son ancienne Alliance). Elle avait échangé des propos glacials avec Cellemon, du Carrefour des Vents, et l'avait amené habilement à la provoquer en Certamen. *Elle avait gagné le duel avec brio. Rien d'autre de très intéressant ne s'était produit, sinon mes longues discussions avec Augustus de Bellaquin. En échange de mon exemplaire de l'*Almagust, *il m'avait prêté le sien de* la Chanson de Roland, *un récent poème populaire parmi les nobles de la région. J'espérais qu'il me permettrait de comprendre leur mode de raisonnement. Nous avions aussi convenu de partager les ouvrages contenus dans nos bibliothèques. J'avais hâte d'augmenter nos connaissances et d'en faire profiter autrui.*

En ce qui concernait les problèmes plus terre à terre, la Crête des Brumes était désormais bien implantée. Nous avions engagé et entraîné un nouveau contingent de Servants et commencé à leur bâtir des quartiers permanents au pied de notre tour. De plus, notre mine d'argent, à présent ouverte, nous rapportait des revenus confortables — dont une bonne partie servait à acheter du matériel de laboratoire neuf, de la nourriture, du parchemin, de l'encre et autres produits de première nécessité.

Comme je l'ai déjà dit, c'était notre bibliothèque qui avait le plus besoin d'être améliorée. Nous avions déjà tous assimilé le peu qu'elle contenait et nous brûlions d'en apprendre davantage. Les chances d'acquérir de nouveaux textes magiques étant assez minces, nous avions convenu de chercher avec diligence d'autres sources de virtus *qui nous aideraient dans nos études. Nous espérions en trouver à proximité, faute de quoi le Carrefour des Vents pourrait affermir l'emprise qu'il avait sur nous.*

Notes des joueurs : Nous nous amusons bien à mettre en scène le Tribunal. En tant que Troupe, nous décidons des personnes qui représentent la Crête des Brumes (Consuelia et Grimgroth) et permettons à tous les autres joueurs d'assumer le rôle de Mages venus d'autres Alliances, chacun possédant ses propres motivations. Les choses deviennent parfois un peu chaotiques et requièrent un regain d'effort de la part du Conteur, mais le jeu en vaut la chandelle. Désormais, chaque fois que nous ressentirons le besoin d'un peu de variété, nous organiserons une séance de Tribunal.

En vingt-cinq ans de jeu, notre Alliance s'est grandement améliorée, mais pas tout à fait assez pour que nous la qualifions d'Alliance d'été. Comment le déterminons-nous ? Eh bien, nous la comparons essentiellement au modèle d'Alliance d'été figurant dans les règles et nous apercevons que la Crête des Brumes de 1100 présente encore bien des lacunes. Nous continuons donc à tenir nos listes à jour et à employer temps et argent aux améliorations nécessaires/désirées.

Durant cette période, nous avoisinons le rythme d'une histoire par an, avec une grande variété de manœuvres politiques, de mystères, d'énigmes, d'explorations et de bons vieux combats. Les aventures sont de plus en plus motivées par les désirs et le passé des personnages, certains n'étant pas même Mages. En fait, plusieurs séances ne mettent en scène que Compagnons et Servants.

1125 : Encore un quart de siècle d'écoulé, et la Crête des Brumes prospérait toujours. Mes craintes passées d'une croisade contre l'Ordre s'étaient révélées vaines. Pour le moment au moins, les vulgaires semblaient se contenter de se battre en Terre Sainte. Nous prenions néanmoins soin de ne pas offenser le clergé et de ne pas nous faire remarquer de lui.

Récemment, l'ordre des moines cisterciens s'était vu donner des terres au nord-ouest de notre Alliance. Il y avait bâti un monastère très austère. Je dois avouer que cela m'inspirait une forte curiosité car les monastères de ces religieux rappelaient nos Alliances par bien des points. Ayant décidé de leur rendre une visite de courtoisie, j'avais été enchanté des résultats. L'abbé, Vincent, était un homme amical et érudit, doté d'un esprit vif et d'une grande intuition politique. J'avais l'intention de me présenter comme un sage errant mais, vite conquis par son charme, lui avais révélé ma véritable nature. Il n'en avait pas semblé alarmé et paraissait même ravi qu'un groupe de gens disposant d'un grand savoir existât dans les environs, au point d'envisager que nous échangions des représentants, afin d'étudier de visu nos modes de vie respectifs. Voilà qui me donnait l'espoir que l'Ordre en vienne à être accepté par l'Église — et par tous les vulgaires.

C'était Clavius, passionné de philosophie, qui était le plus intéressé par l'offre de l'abbé et envisageait de l'accepter. L'idée de recevoir un moine parmi nous pour une saison allait causer de grandes discussions (belle litote). J'étais personnellement enclin à l'accueillir car frère Robert était si populaire auprès des gens de la région qu'il n'avait pas le temps de célébrer assez de messes pour les habitants de l'Alliance — dont plusieurs Mages.

Les logements pour les Servants étaient achevés. Nos serviteurs n'avaient plus à se soucier des loups lorsqu'ils vaquaient à leurs occupations. L'Alliance proprement dite et les quartiers des guerriers étaient reliés par un escalier en colimaçon s'élevant au sein de la tour. Les Servants ne montaient toutefois jusqu'aux quartiers des Mages que lorsqu'ils y étaient convoqués. Le moral de la turbula s'était grandement amélioré, notamment grâce à des jeux annuels, dotés de prix. Notre mine d'argent était désormais en pleine activité et, afin de cimenter notre amitié, nous continuions à verser tribut au baron alors que nous n'avions plus à le faire.

Le Carrefour des Vents continuait à nous poser aussi souvent que possible de grands problèmes. La dernière manœuvre de ses membres avait consisté à causer des troubles dans un village voisin en se déclarant venus de la Crête des Brumes. Ils étaient allés jusqu'à tuer des paysans sur les terres du baron. Heureusement, Oculo avait trouvé des preuves de leur culpabilité et nous étions parvenus à apaiser ledit baron, évidemment furieux. Au Tribunal suivant, les Mages du Carrefour des Vents avaient été sévèrement réprimandés pour leur conduite mais n'avaient pas subi de punition. Quoique vieux et pervertis, il disposaient toujours d'une redoutable puissance. Quant à nous, nous avions scellé une solide amitié avec Bellaquin et nous soutenions mutuellement au cours des Tribunaux.

Comme je l'avais espéré, Bellaquin s'était montrée assez généreuse pour nous autoriser l'accès à sa bibliothèque (la nôtre étant pitoyable et depuis longtemps inutile). Voilà qui nous aiderait sans doute à préserver la paix avec les Mages du Carrefour des Vents. Lors des dernières années, nous avions perdu plus de Certamens *que nous n'en avions remportés. Bellaquin ne nous avait rien demandé en échange de son aide, mais nous étions conscients de lui devoir une grande faveur dans l'avenir. Je ne pouvais m'empêcher de m'interroger sur la nature de cette faveur et l'influence qu'elle aurait sur le destin de la Crête des Brumes.*

Notes des joueurs : Durant la dernière décennie de jeu, nous avons décidé que la Crête des Brumes a gagné le nom d'Alliance d'été. Cette évolution est due principalement à l'amélioration de nos défenses, notre turbula plus importante, mieux entraînée et bien équipée, notre amitié avec l'Alliance de Bellaquin, et la maturation des capacités de nos Mages. Une nouvelle fois, les histoires se déroulant pendant cette période sont un mélange de politique (Tribunaux, relations avec les nobles, les paysans et le clergé), d'action (plus amples explorations de la mine et de la région, combats contre les brigands, traque et/ou capture de créatures magiques) et de pur amusement (au grand dam des Mages, un groupe d'êtres féeriques s'en donne à cœur joie dans la contrée). Nous racontons généralement une histoire par an, mais les choses sont le plus souvent calmes lorsque rien ne se produit qui réclame l'attention directe des Mages. Plusieurs aventures développent la personnalité et l'expérience de nos Compagnons. Les Mages craignant une pénurie de *virtus* lors de ces périodes paisibles, son acquisition remonte dans les premières lignes de notre liste.

1165 : *Les événements mondiaux continuaient d'être passionnants. Une nouvelle croisade avait été demandée et battait désormais son plein. Nous attendions avec impatience d'en connaître l'issue. Un Tribunal spécial avait été convoqué pour discuter de la question mais, comme d'ordinaire, n'avait pas résolu grand chose. La Crête des Brumes avait, cependant, eu amplement le temps de s'exprimer, ce qui prouvait notre réputation croissante et le respect dont nous commencions à bénéficier au sein de l'Ordre. Toutefois, je me demandais parfois si nous n'aurions pas dû adopter le système hiérarchique des vulgaires, une seule personne prenant toutes les décisions importantes. Il me semblait que cela devait être plus efficace.*

La civilisation et la culture persistaient à fleurir, malgré les forces terribles qui se dressaient contre le changement. Une université venait de se créer à Paris. Il faudrait apprendre quelle sorte d'érudits elle allait attirer. Si elle se révélait intéressante, j'envisageais de la visiter. Plus près de nous, nos amis de Bellaquin nous avaient appris qu'Albi était devenu un grand centre d'activité religieuse. De toute évidence, une nouvelle doctrine y était très populaire et sur le point d'être acceptée par la noblesse locale. Ces gens se donnaient le nom de cathares et prêchaient contre le mal qui sort des richesses de ce monde. C'était un refrain que nous avions déjà entendu.

Notre recherche du virtus *dans la région nous avait fait découvrir une fontaine magique dans les montagnes de l'est. Nous en ignorions encore les pouvoirs exacts, mais travaillions avec acharnement sur le sujet. Dès que nous aurions résolu ce problème, notre puissance serait grandement augmentée. C'est pourquoi nos efforts avaient délaissé l'amélioration de l'Alliance au profit de celle de nos Arts magiques. Nous augmentions notre dette envers Bellaquin en étudiant ses textes magiques et payions parfois même en bon argent l'accès aux bibliothèques d'autres Alliances.*

Oh, et je dois mentionner que nous avions admis un nouveau Mage dans nos rangs, un certain Vulcris.

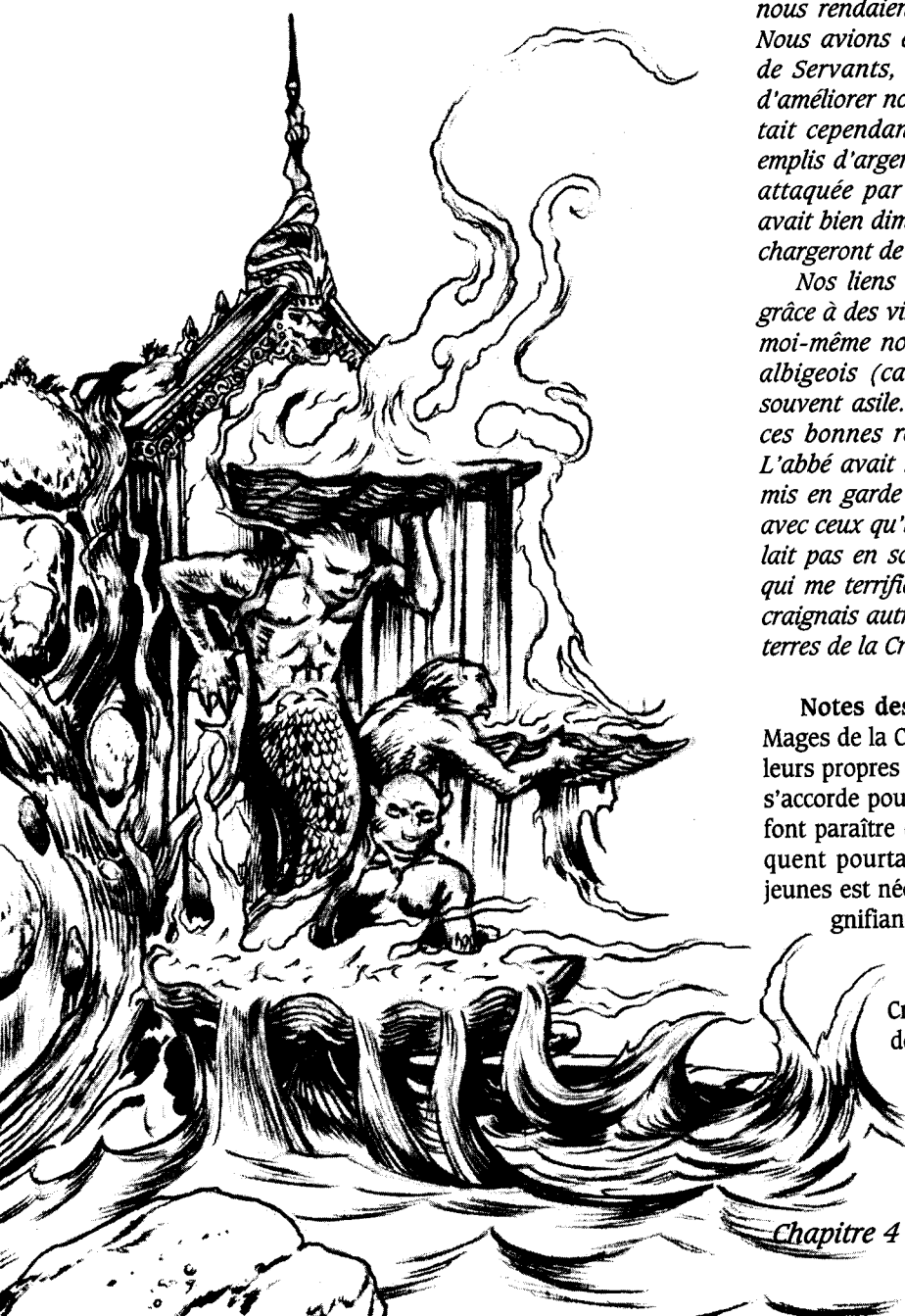
Notes des joueurs : Les joueurs étant pour le moment plus intéressés par l'invention de nouveaux sorts et l'augmentation de leurs scores en Arts, nous avoisinons une histoire tous les deux ans. Voilà qui semble parfait, à présent que la plupart des relations de l'Alliance sont stabilisées. Nous jouissons de la prospérité de l'été et constituons une force avec laquelle il faut compter.

1185 : *Consuelia venait de nous quitter. Il m'est impossible d'exprimer par des mots le chaos qui régnait alors en moi et à la Crête des Brumes. Nous nous querellions à tout propos :* virtus, *livres, corvées d'approvisionnement. Auparavant, nous n'avions jamais disputé de* Certamens *entre nous. Ces derniers mois, nous en avions connu trois ! Je n'avais encore jamais réalisé avec quelle force, quelle sûreté, Consuelia nous guidait — d'une phrase amicale dans la chambre du conseil, d'un regard courroucé qui nous calmait aussitôt. Je tentais de faire de mon mieux, mais craignais fort que la Crête des Brumes ne se déchire avant qu'un nouvel ordre ne soit mis en place. Oh, comme j'eusse aimé suivre Consuelia dans son exil !*

Nous lui devions d'ailleurs en vérité la plupart de nos problèmes. Elle ne nous avait pas avertis de son départ et ne nous y avait aucunement préparés. Nous ignorions ce qui s'était exactement produit. Tout ce qu'Oculo avait réussi à comprendre était qu'elle avait rassemblé quelques effets personnels et était partie vers Tierné. Là, la piste s'interrompait net. S'agissait-il d'une manœuvre du Carrefour des Vents ou bien Consuelia s'était-elle perdue dans quelque contrée du Crépuscule ? Je craignais que nous ne l'apprenions jamais.

Une chose était sûre : le Carrefour des Vents ne devait pas apprendre l'étendue de nos dissensions internes. S'il nous frappait maintenant, nous perdrions une grande partie de notre puissance et ne nous en remettrions peut-être jamais. Je ne voyais aucun intérêt à demander l'aide de nos amis de Bellaquin. Qu'auraient-ils bien pu faire ?

Notes des joueurs : Voici une période de grands changements dans notre Saga, particulièrement par rapport aux temps de calme et de stabilité qui l'ont précédée. La disparition de Consuelia donne lieu à plusieurs séances de *roleplaying* mettant en jeu tous les Mages de l'Alliance, durant lesquelles nous cherchons à établir un nouvel ordre. Voilà qui nous empêche de songer à nos cas personnels et nous amène à nous préoccuper de nouveau de l'Alliance. Le départ de Consuelia nous rappelle à quel point notre communauté est vulnérable. Bien que l'été représente l'apogée de la vitalité, il mène à l'endormissement de l'automne et, ultimement, à la stagnation de l'hiver.



1197 : *La Crête des Brumes avait une nouvelle fois survécu. Nous avions réussi à régler la plupart de nos problèmes internes et décidé qu'un apport de sang neuf était nécessaire, à cause des tâches ennuyeuses dont nous n'avions plus envie de nous charger. Nous faisions donc circuler le mot dans les Alliances voisines que nous cherchions de nouveaux Mages — trop préoccupés de nos buts personnels, nous ne désirions plus prendre d'apprentis. En vue de cet afflux, nous avions entrepris de construire des extensions à la tour, à la fois en surface et sous terre. Bien que ces travaux fussent bruyants et déconcentrants, ils nous rendaient fiers d'appartenir à la Crête des Brumes. Nous avions également décidé d'augmenter notre turbula de Servants, de bâtir de nouvelles salles du conseil et d'améliorer notre bibliothèque. Réaliser tout cela m'inquiétait cependant un peu, car quoique nos coffres fussent emplis d'argent, notre mine avait été ces dernières années attaquée par des hordes de gobelins et son rendement avait bien diminué. Je suis sûr que nos nouveaux Mages se chargeront de ce problème.*

Nos liens avec Bellaquin continuaient de se resserrer, grâce à des visites et des échanges incessants. Augustus et moi-même nous intéressions de très près au mouvement albigeois (cathare), dont les membres nous donnaient souvent asile. A ma grande consternation, la nouvelle de ces bonnes relations avait atteint le monastère voisin. L'abbé avait réagi de manière très inquiétante. Il m'avait mis en garde contre le péché que constituait une alliance avec ceux qu'il nommait hérétiques. A mon sens, il ne parlait pas en son nom propre mais en celui du pape. Voilà qui me terrifiait. La croisade dirigée contre l'Ordre que je craignais autrefois risquait maintenant bien de toucher les terres de la Crête des Brumes elles-mêmes.

Notes des joueurs : Avec l'arrivée de l'automne, les Mages de la Crête des Brumes se préoccupent davantage de leurs propres études, devenant assez renfermés. La Troupe s'accorde pour reconnaître que les travaux de construction font paraître dépassés les anciens problèmes, lesquels risquent pourtant de resurgir ultérieurement. L'arrivée de jeunes est nécessaire : ils régleront les questions trop insignifiantes pour que les plus beaux esprits s'y attachent. Il est net que la puissance et l'obsession de la magie sont encore vivaces à la Crête des Brumes. Celle-ci montre pourtant déjà des signes de déclin. En hommage à l'histoire médiévale, nous décidons que la future croisade contre les Albigeois affectera l'Alliance de manière considérable et risque même de provoquer sa destruction.



Chapitre Cinq

Combat

Le combat est le point focal de la plupart des jeux de rôle. Il donne lieu à un passionnant travail d'équipe et permet d'obtenir des victoires décisives. Chaque bataille est une histoire en elle-même, avec ses héros, ses méchants et son scénario. Le système utilisé dans **Ars Magica** est celui du «combat narratif», qui donne l'avantage au *roleplaying* au détriment des mécanismes complexes rappelant les *wargames*. Ces règles sont conçues pour faire d'une bataille un mélange de compétition à remporter et de scène s'inscrivant dans le scénario global. Il est très facile de gérer une bataille rangée, mais il est bien plus stimulant de faire l'expérience de la fièvre du combat.

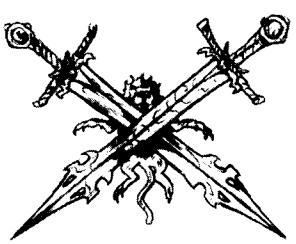
Ars Magica vous propose deux systèmes de combat. Tout d'abord le Système Action, qui vous permet de résoudre aisément et rapidement n'importe quel affrontement. Son usage est recommandé lors des périodes de forte tension, quand vous désirez que celle-ci se reflète dans la rapidité du jeu comme, par exemple, lorsque les Servants tentent une percée à travers les lignes ennemies pour atteindre leur but. Le Système Action est aussi fort pratique pour organiser des luttes à grande échelle, où de nombreux combattants sont impliqués, ou quand vous n'avez tout simplement pas envie de vous embourber dans une longue mêlée.

Le Système Duel est plus compliqué. Il tient compte de tous les facteurs entrant dans le conflit, comme les manœuvres et l'environnement, et permet donc d'obtenir des batailles plus précises. Il est recommandé lorsque vous désirez que les adversaires savourent leur lutte, qu'ils en apprécient chaque coup et chaque parade. Il est particulièrement utile lors des combats les plus dramatiques, comme ceux où les héros se trouvent face aux principaux méchants de l'histoire.

En fonction des conditions de chaque bataille, vous pouvez passer d'un système à l'autre au cours d'une même histoire. Si l'un des deux vous plaît davantage, il vous est bien sûr possible de l'utiliser exclusivement. Bien qu'ils soient différents, ils se basent sur les mêmes principes. Le Système Duel n'est en fait qu'une version plus élaborée du Système Action, si bien qu'il vous faut tout d'abord vous familiariser avec ce dernier.

Quel que soit le système employé, c'est le Conteur qui contrôle le combat, décidant qui attaque quand et assumant le rôle des personnages non joueurs. Lorsque vous gérez une bataille, n'hésitez pas à ignorer les règles si elles se révèlent embarrassantes. N'utilisez des figurines que si cela n'empêche pas les joueurs d'imaginer le champ de bataille : leur imagination doit transcender le plan que vous leur fournissez. Attachez-vous particulièrement à leur faire bien visualiser la scène. Si vous le faites dès le départ et que tout le monde écoute, vous vous éviterez des problèmes — du genre : «Eh, mais je savais pas qu'il y avait une falaise, là !». Lisez quelques bons romans d'aventures et inspirez-vous des descriptions de combats. Empruntez quelques adjectifs aux auteurs. Tentez d'imaginer des cadres variés pour vos batailles, des décors qui peuvent affecter le combat lui-même. Ces moments sont chargés d'émotion : essayez d'en tirer le maximum.

L'unité de temps au cours des combats est le round. Un round de combat est généralement long de six secondes, mais peut aller jusqu'à douze secondes si l'action est particulièrement lente (comme dans le cas d'un



duel méthodique) ou n'en durer que trois si elle est très rapide (des Servants désespérés tentant de percer les lignes ennemies). Lorsque vous avez un doute, dites-vous qu'un round représente le temps qu'il faut à chaque personnage pour accomplir une action rapide, comme tenter de porter un coup d'épée ou courir en une autre partie du lieu du combat — le temps de faire quelque chose d'intéressant.

Le Système Action

INTRODUCTION AUX SCORES DE COMBAT

Six scores s'appliquent au combat. A ce point, il est important d'en connaître la nature et la fonction, afin de mieux comprendre les règles qui suivent. Ces six scores seront décrits plus en détail ultérieurement.

INITIATIVE : L'Initiative est un score qui vous permet de déterminer le moment auquel vous agissez lors d'un round de combat, généralement au cœur de la mêlée. En général, un seul tirage la détermine pour toute la durée de la bataille. Chaque arme possède un score d'Initiative, qui influence la vitesse avec laquelle vous agissez (les armes longues et lourdes sont plus lentes que les courtes et légères).

ATTAQUE : Votre Total d'Attaque représente votre capacité à atteindre votre cible à l'aide d'une arme. Plusieurs facteurs participent à sa détermination, notamment votre Compétence Martiale et l'arme que vous utilisez.

DÉFENSE : Votre Total de Défense représente votre capacité à éviter les coups. Il dépend de votre Vivacité si vous esquivez et de votre Compétence Martiale si vous parez.

DÉGATS : Ce total vous donne les dégâts que vous infligez lorsque vous réussissez à porter un coup. Il est influencé par votre Compétence Martiale, l'arme que vous utilisez et votre Force.

ENCAISSEMENT : Ce total reflète la quantité de dégâts que vous pouvez encaisser avant d'être réellement blessé. Ce sont votre armure et votre résistance personnelle qui le déterminent.

FATIGUE : Lorsque vous faites des efforts, en combat ou en d'autres circonstances, vous courez le risque de vous exténuer. Votre score de Fatigue décide du moment où cet épuisement se manifeste et de sa gravité.

LA SÉQUENCE DE COMBAT

A présent que vous connaissez la signification des scores de base, nous pouvons étudier la séquence de combat. Chaque round se compose de cinq étapes qui doivent être bien menées pour qu'une bataille se déroule rapidement et sans accroc. Ces étapes sont : Temps Intermédiaire, Déplacements, Projectiles, Mêlée et Magie. Elles sont décrites ci-dessous. Vous n'êtes pas obligé de vous en servir si le besoin ne s'en fait pas sentir.

La séquence de combat

1. Temps Intermédiaire
2. Déplacements
3. Projectiles
4. Mêlée
   Initiative contre Initiative
   Attaque contre Défense
   Dégâts contre Encaissement
5. Magie et deuxièmes projectiles

1. Temps Intermédiaire

Au début de chaque round, le Conteur et les autres joueurs doivent faire le point sur la bataille et procéder à un certain nombre de tirages.

Durant cette phase, le Conteur demande les déclarations d'intentions pour le round à venir, afin de mieux coordonner les actions des combattants. Ces déclarations forcent les joueurs à décider rapidement des faits et gestes de leurs personnages et permettent de mieux structurer la bataille, qui peut sinon sombrer dans la confusion et le chaos.

Un combat mettant en jeu le choc des hommes, des armes et de la magie est en effet le chaos même. Les adversaires sont emportés par les événements et constamment contraints d'accomplir des actes épuisants. Ceux qui, d'un round au suivant, passent d'un effort à un autre — comme courir, puis attaquer — doivent réussir un tirage de tension de Fatigue à Court Terme de 6+ sous peine de perdre un Niveau de Fatigue. Voir *Fatigue,* page 154, pour une description complète de ce principe.

Les actions de votre personnage étant déterminées durant l'étape du Temps Intermédiaire, c'est aussi à ce moment qu'il convient de décider des tirages de Fatigue qu'il doit faire. Si vous choisissez d'attaquer alors que vous avez passé le round précédent à courir, vous devez effectuer un jet de Fatigue car vous changez alors de type d'effort. Si vous ne désirez pas faire de tirage, vous pouvez décider de marcher plutôt que de courir sur le champ de bataille. En ce cas, toutefois, vous passerez au moins un round sans intervenir dans le combat.

2. Déplacements

Tous les personnages peuvent se déplacer. Durant les combats, ils le font en général rapidement, tout en gardant un œil sur ce qui se passe autour d'eux (et en dessous, histoire de ne pas trébucher). Il est possible de parcourir un maximum de 12 pas par round en courant — voire moins sur un terrain accidenté ou dans l'obscurité. Marcher avec précaution permet de franchir 6 pas par round. Un sprint en droite ligne sur terrain plat fait traverser un nombre de pas égal à 30 + Vivacité + Athlétisme - Encombrement - pénalités de Blessures et de Fatigue (ces dernières sont expliquées dans la section *Effets du Combat,* page 153 et suivantes).

3. Projectiles

Au cours d'un round, les projectiles prêts à être lancés le sont avant que la mêlée n'ait lieu. Si votre arbalète est chargée et que vous avez visé, vous n'avez plus qu'à relâcher le trait. S'il vous est nécessaire de viser ou de charger votre arme, votre coup part après la Mêlée, dans la phase Magie (voir ci-dessous).

Avec le Système Action, il est possible de lancer un projectile par round. Le Conteur décide du facteur de Difficulté qu'il vous impose. Quelques exemples de facteurs figurent dans la *Table des Projectiles.* Vous faites ensuite un tirage d'Attaque pour voir si votre projectile atteint sa cible. Faites un tirage de tension et ajoutez-y le Bonus d'Attaque de votre arme, le score de votre Compétence Martiale et votre Perception. **(Attaque par Projectile = dé de tension + Bonus d'Attaque de l'arme + Compétence Martiale + Perception.)** Le Bonus d'Attaque de votre arme figure dans la *Table des Armes de Trait* (page 163).

Si le chiffre obtenu est supérieur ou égal au facteur de Difficulté, vous atteignez votre cible. Dans le cas contraire, vous la manquez. En cas de succès, il vous faut effectuer un jet pour déterminer les dégâts que vous infligez. Ceux-ci sont égaux au résultat d'un tirage de tension, plus le score de Dégâts de l'arme (votre Compétence Martiale et votre Force ne s'appliquent pas). **(Dégâts d'un Projectile = dé de tension + Dégâts de l'arme.)** Le score de Dégâts de votre arme figure dans la *Table des Armes de Trait,* à la fin de ce chapitre. La cible, elle, tente de résister aux dégâts que vous lui causez. Son score d'Encaissement est modifié par +6 pour la détermination de son Total d'Encaissement. Dans le Système Action, la cible ne fait pas de tirage d'Encaissement. Le sujet des Totaux d'Encaissement est pleinement discuté dans le paragraphe *Mêlée,* ci-dessous.

Les jets d'Attaque et de Dégâts se faisant à l'aide de dés de tension, il est possible d'obtenir des Désastres. Lorsque c'est le cas, effectuez un tirage sur la *Table des Désastres en Combat,* page 155, et adaptez-en le résultat à la situation.

DÉFENSE CONTRE LES PROJECTILES

Si vous tentez d'esquiver la flèche d'un archer, le facteur de Difficulté de celui-ci est modifié par votre score d'Esquive. **(Esquive des Projectiles = score d'Esquive ajouté au facteur de Difficulté de l'attaquant.)** Si vous n'avez pas la Compétence Esquive, il vous est néanmoins possible de tenter cette manœuvre : vous êtes alors considéré comme une cible mouvante sur la *Table des Projectiles.* Supposons, par exemple, qu'un archer ait un facteur de Difficulté de 7 pour vous toucher, que vous essayiez d'esquiver et que votre score d'Esquive soit de 2 ; votre adversaire a besoin d'un jet d'Attaque de 7 + 2 = 9 pour vous atteindre. Afin d'esquiver, il faut que vous disposiez de l'espace nécessaire et que vous réussissiez un tirage d'Esquive de 3+ pour ne pas glisser. Si vous n'y parvenez pas, vous perdez tous les bénéfices de la manœuvre et êtes considéré comme une cible immobile sur la *Table des Projectiles.*

Si vous vous défendez contre des projectiles en vous dissimulant derrière un bouclier, le facteur de Difficulté de l'archer est augmenté du score de protection dudit bouclier (chiffre qui est généralement ajouté à votre score de Défense, voir plus loin). Ce score figure dans la *Table des Armures* qui se trouve au sein de ce chapitre. De plus, on soustrait généralement votre Taille du même facteur de Difficulté (plus vous êtes grand, plus vous êtes facile à toucher, et réciproquement) **(Défense contre Projectiles avec Bouclier = Protection du Bouclier - Taille, ajouté au facteur de Difficulté de l'Attaquant).**

PRÉPARATION DES PROJECTILES

Afin que votre arme soit prête à tirer en début de round, il vous faut prendre le temps de la charger et de viser à la fin du round précédent. Cela signifie qu'au cours de ce dernier,

Table des projectiles

Facteur de Difficulté	Exemples
Tir gratuit : Toucher automatique	Vous vous tenez au-dessus d'une cible penchée et immobile.
Élémentaire : 6+	Bout portant, cible lente ou immobile.
Facile : 9+	Bout portant, cible mouvante/20 à 50 pas, cible immobile et dressée.
Moyen : 12+	Bout portant, cible petite ou rapide/20 à 50 pas, cible de taille humaine mouvante.
Difficile : 15+	20 à 50 pas, cible se mouvant rapidement/cible rapprochée, petite et rapide, telle une chauve souris/Tir lointain avec arme de longue portée, comme un arc.
Très Difficile : 21+	Tir lointain avec arme de courte portée, comme une fronde/cible masquée par obscurité, buissons, poussière.

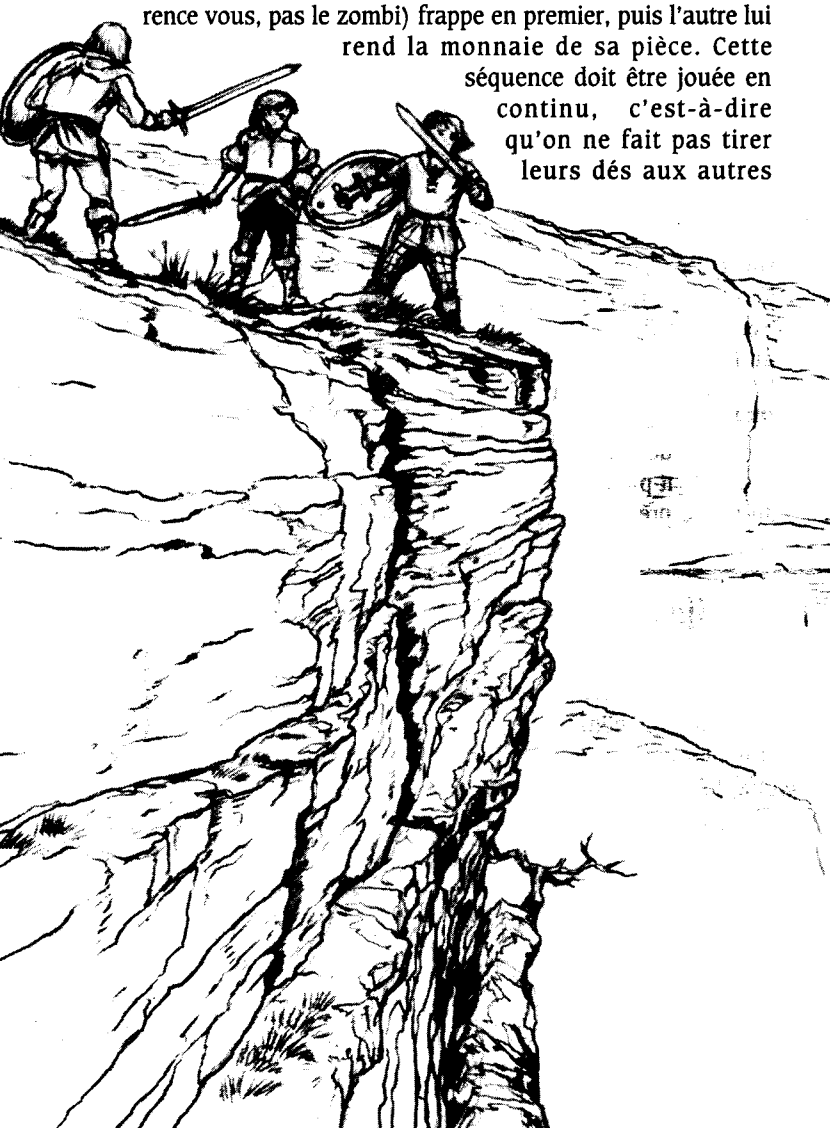
vous n'avez guère pu que lancer un autre projectile, voire renoncer à toute action. Ayant donc préparé votre arme à la fin du round précédent, vous annoncez votre action durant le Temps Intermédiaire, désignant votre cible. Puis, tout cela ayant été fait avant le début du round, vous lâchez votre projectile antérieurement à la phase de Mêlée.

Si vous ne précisez pas votre cible durant le Temps Intermédiaire, ou si ladite cible n'est plus en vue au début du round, il vous faut attendre la fin de celui-ci (la phase de Magie) pour tirer. Si vous ne sortez votre arme qu'une fois la Mêlée commencée, vous intervenez également durant la phase de Magie. Vous pouvez ensuite tirer avant la Mêlée lors du round suivant, pour peu que vous prépariez un projectile à l'avance.

4. Mêlée

Une fois que les projectiles ont été relâchés arrive l'étape la plus importante du round : la Mêlée.

Les combats pouvant être fort compliqués, le Conteur doit diviser les grandes batailles en plusieurs éléments qu'il résout séparément, round après round. Ces éléments, appelés sous-Mêlées, ne doivent pas pouvoir être affectés par les actions d'un personnage n'en faisant pas partie. Si vous combattez un zombi tandis que le reste du groupe est occupé à d'autres tâches, ledit zombi et vous-même formez une sous-Mêlée. Le plus rapide des deux adversaires (de préférence vous, pas le zombi) frappe en premier, puis l'autre lui rend la monnaie de sa pièce. Cette séquence doit être jouée en continu, c'est-à-dire qu'on ne fait pas tirer leurs dés aux autres joueurs entre votre coup et celui du monstre — sinon gare à la confusion. Si un Mage de votre groupe lance un sort visant à liquéfier le zombi, ce Mage fait alors partie de votre sous-Mêlée, car les effets du sort peuvent affecter celle-ci.



La Mêlée se décompose en plusieurs étapes, que voici :

INITIATIVE : Comme noté précédemment, l'Initiative permet de déterminer lequel des combattants impliqué dans une sous-Mêlée frappe le premier. Faites un tirage de tension, ajoutez-y la Vitesse de votre arme, votre Vivacité et votre Compétence Martiale, puis soustrayez-en votre score d'Encombrement. **(Initiative = dé de tension + Vitesse de l'Arme + Vivacité + Compétence Martiale - Encombrement.)** Dans l'intérêt du jeu, le Total des modificateurs doit être calculé à l'avance et noté sur votre fiche de personnage afin d'être directement ajouté au tirage de tension. La Vitesse de votre arme figure dans la *Table des Armes de Mêlée* (page 162).

Celui des adversaires dont l'Initiative est la plus haute frappe le premier, suivi par le second, et ainsi de suite. Au cours des rounds suivants, les coups se succèdent dans le même ordre qu'au premier. On ne tire généralement l'Initiative que lorsque le combat s'engage.

Cet ordre ne change que si vous prenez le contrôle de l'Initiative. Pour ce faire, il vous est nécessaire d'obtenir un jet d'Attaque plus élevé que ceux de tous vos adversaires et de toucher au moins l'un d'entre eux au cours du même round. Lors du suivant, vous attaquez alors le premier et forcez vos ennemis à reculer par la force de votre assaut. Ils vous cèdent un pas par round. Tant qu'ils ne font pas de tirage d'Attaque plus élevé que le vôtre et

Exempli Gratia

Initiative

Torlen, le sergent des Servants, affronte un bandit. Son score d'Initiative (avant le tirage de tension) est de 4. Il obtient un 7 sur son dé, ce qui lui donne un Total d'Initiative de 11. Le brigand, lui, a un score de 3 mais obtient un 13 sur son dé, ce qui lui fait un Total de 16. Il attaquera dont le premier durant tous les rounds du combat, à moins que Torlen ne réussisse à prendre le contrôle de l'Initiative. Lors d'un tirage d'Attaque, Torlen obtient un 15 et touche son adversaire, alors que celui-ci ne tire qu'un 5. Notre sergent prend donc le contrôle de la Mêlée et attaque le premier lors de tous les rounds suivants. A chaque round, il fait reculer le bandit d'un pas. Malheureusement, lors d'un round subséquent, celui-ci obtient un tirage d'Attaque supérieur et touche Torlen, reprenant ainsi le contrôle de l'Initiative et forçant son adversaire à reculer. Et ainsi de suite...

Table des Dégâts

Différence entre tirage de Dégâts et Total d'Encaissement	Niveaux de Santé perdus
1-5	1
6-10	2
11-15	3
16-20	4
21-25	5
Et ainsi de suite	

qu'ils ne s'en servent pas pour vous toucher, vous continuez de frapper le premier. Si, en revanche, l'un de vos opposants obtient un meilleur jet d'Attaque que vous *et* que cela lui permet de vous toucher, c'est lui qui prend le contrôle de l'Initiative.

Lorsque le tirage de l'Initiative se solde par un match nul, recommencez-le jusqu'à ce que l'un des combattants se révèle le plus rapide.

Il vous est suggéré d'utiliser des figurines pour garder en mémoire les positions des adversaires, particulièrement quand certains sont contraints de reculer. Quelqu'un qui contrôle l'Initiative peut fort bien repousser ses ennemis vers un terrain dangereux, comme le bord d'une falaise.

Il est bien entendu possible d'obtenir un Désastre en tirant l'Initiative. Si cela vous arrive, vous attaquez en dernier durant toute la scène, quels que soient le nombre des combattants impliqués, leur Vivacité et le résultat de vos tirages d'Attaque. Vous êtes donc systématiquement repoussé en arrière par vos adversaires.

LE TIRAGE D'ATTAQUE : Lorsque vous voulez frapper un opposant, vous faites votre Total d'Attaque. Celui-ci consiste en un dé de tension, au résultat duquel s'ajoutent votre Dextérité, votre Compétence Martiale et le Bonus d'Attaque de l'arme que vous utilisez. **(Tirage d'Attaque = dé de tension + Dextérité + Compétence Martiale + Bonus d'Attaque de l'arme.)** Les Bonus d'Attaque des armes figurent dans la *Table des Armes* (pages 162-163). La somme des modificateurs ci-dessus doit être calculée à l'avance pour chacune des armes que vous possédez et notée sur votre feuille de personnage afin de pouvoir être ajoutée rapidement au résultat du dé.

Si votre tirage d'Attaque excède le Total de Défense de votre cible, vous avez touché celle-ci. Le Total de Défense en question varie selon que votre adversaire tente de parer le coup ou de l'esquiver. S'il pare, ce Total est égal à 6 plus son Aptitude de Parade, plus le Bonus de Parade de son arme, moins sa Taille (plus une cible est grosse, plus elle est facile à toucher et réciproquement). **(Total de Défense en Parade = 6 + Bonus de Parade de l'arme + Aptitude de Parade - Taille.)** Les Bonus de Parade des armes figurent eux aussi dans la *Table des Armes de Mêlée* (page 162). Si le défenseur n'a pas d'Aptitude de Parade, le score correspondant est considéré comme égal à 0. S'il préfère esquiver, son Total de Défense est égal à 6 plus son Aptitude d'Esquive, plus sa Vivacité, moins son Encombrement, moins sa Taille. **(Total de Défense en Esquive = 6 + Aptitude d'Esquive + Vivacité - Encombrement - Taille.)** S'il ne possède pas la Compétence d'Esquive, le score correspondant est considéré comme égal à 0. Vos totaux de Parade et d'Esquive doivent être calculés à l'avance et reportés sur votre fiche. Dans le cas de la Parade, il est nécessaire de calculer un Total par arme. Il est à noter qu'avec le Système Action, la Défense ne requiert pas le moindre tirage.

Les tirages d'Attaque s'effectuant sur des dés de tension, il est possible d'obtenir des Désastres. Si c'est le cas, reportez-vous à la *Table des Désastres en Combat,* page 155. La défense n'exigeant pas de jet dans ce système, il ne peut pas en résulter un Désastre.

Si votre tirage d'Attaque est supérieur au Total de Défense de votre adversaire, vous pouvez tirer les dégâts que vous infligez à ce dernier.

Note : il est impossible d'attaquer et de parer avec la même arme à une main au cours d'un seul round. Vous pouvez attaquer avec l'arme et parer avec un bouclier ou bien attaquer et esquiver. En revanche, il est possible au cours du même round d'attaquer et de parer avec une arme à deux mains.

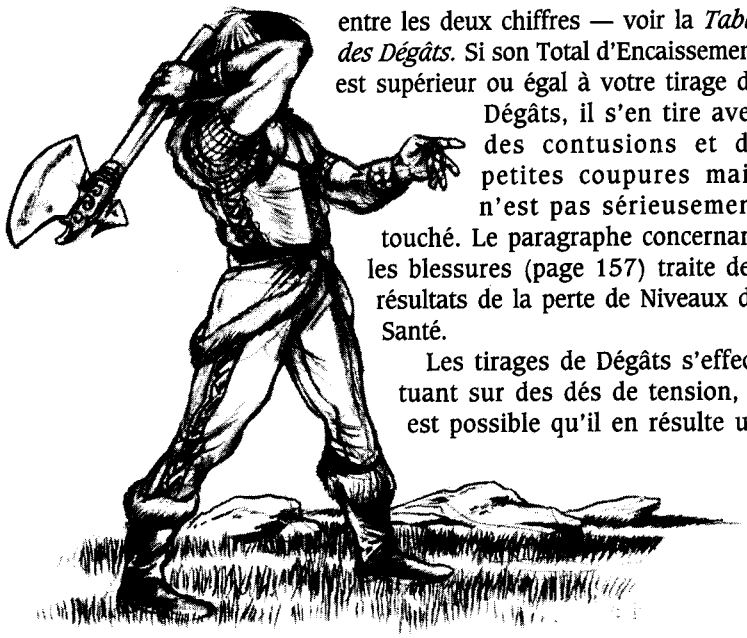
DÉGÂTS : Pour déterminer les dégâts que vous infligez, faites un tirage de tension et ajoutez-y votre Aptitude Martiale, votre Force et le score de Dégâts de votre arme. **(Dégâts = dé de tension + Aptitude Martiale + Force + Dégâts de l'arme.)** Ce dernier figure dans la *Table des Armes* (pages 162-163). La somme des modificateurs ci-dessus doit être reportée sur votre feuille de personnage pour chacune des armes que vous possédez, afin d'être disponible en cas de besoin. Il est à noter que ces modificateurs sont différents pour les armes de trait, comme précisé précédemment.

Votre tirage de Dégâts est comparé au Total d'Encaissement de l'adversaire. Celui-ci est égal à 6 plus la Protection de l'Armure, l'Énergie et la Taille. **(Encaissement = 6 + Protection de l'Armure + Énergie + Taille.)** La Protection de l'Armure figure dans la *Table des Armures* (page 161). Il est nécessaire que vous calculiez à l'avance votre Total d'Encaissement et que vous le fassiez figurer sur votre feuille pour vous y référer aisément.

Si votre Total de Dégâts excède le Total d'Encaissement de votre ennemi, vous le blessez. Il perd un Niveau de Santé pour 5 points (ou fraction de 5 points) de différence

La bagarre dans le Système Action

La bagarre est le combat à mains nues. Dans le Système Action, il est possible de le simuler en utilisant la ligne «Mains Nues» sur la *Table des Armes* (page 162). Les variables qui y figurent s'appliquent à l'Initiative, aux tirages d'Attaque et de Dégâts, ainsi qu'au Total de Défense. Tous les scores en Aptitudes Martiales (Attaque et Parade) sont remplacées par celui de l'Aptitude *Bagarre.*



entre les deux chiffres — voir la *Table des Dégâts.* Si son Total d'Encaissement est supérieur ou égal à votre tirage de Dégâts, il s'en tire avec des contusions et de petites coupures mais n'est pas sérieusement touché. Le paragraphe concernant les blessures (page 157) traite des résultats de la perte de Niveaux de Santé.

Les tirages de Dégâts s'effectuant sur des dés de tension, il est possible qu'il en résulte un Désastre. Si c'est le cas, reportez-vous à la *Table des Désastres en Combat* (page 155) pour déterminer ce qui se produit. Vous avez pu remarquer que l'Encaissement, lui, ne donne lieu à aucun jet dans ce système : il est donc impossible d'obtenir un Désastre en la matière.

ARMES DE JET : Les armes de jet se différencient des armes de trait (celles qu'on garde en main mais avec lesquelles on lance des projectiles) en ce qu'elles sont moins faciles à manier, qu'elles possèdent une plus courte portée et que leurs attaques sont susceptibles d'êtres parées. Leurs faibles Bonus d'Attaque représentent le fait qu'il est plus difficile d'atteindre un adversaire à distance qu'au corps à corps. Les armes de jet interviennent au cours de la Mêlée et non lors de la phase des Projectiles. Les personnages peuvent donc choisir de lancer une dague ou une hache de jet plutôt que d'attaquer de manière plus conventionnelle.

Ces armes donnent lieu aux mêmes tirages et modificateurs que les autres armes de Mêlée, y compris en ce qui concerne la Parade et l'Esquive. Le Conteur peut toutefois

Les six scores de base du Système Action

INITIATIVE : On compare les Initiatives de tous les participants lorsque le combat commence. Celui qui a la plus haute attaque le premier durant toute la scène l'opposant au(x) même(s) adversaire(s). Les tirages indiquant une égalité sont à refaire. A tout moment, cependant, il est possible à un autre combattant de reprendre l'Initiative en obtenant un jet d'Attaque plus élevé que celui de l'ennemi qui la contrôle alors et en touchant ce dernier. Durant chaque round où vous contrôlez l'Initiative, vous repoussez votre opposant d'un pas.

Votre Total d'Initiative est égal à **dé de tension + Vitesse de l'arme + Vivacité + Aptitude Martiale - Encombrement.**

ATTAQUE : Le tirage d'Attaque représente votre capacité à atteindre votre cible à l'aide d'une arme. Le résultat en est comparé au Total de Défense (voir ci-dessous) de la cible. S'il lui est supérieur, vous touchez cette dernière et pouvez faire un tirage de Dégâts.

Pour les armes de Mêlée et de jet, le tirage d'Attaque est égal à **dé de tension + Bonus d'Attaque de l'arme + Dextérité + Aptitude Martiale.**

Pour les armes de trait, il est égal à **dé de tension + Bonus d'Attaque de l'arme + Perception + Aptitude Martiale.**

DÉFENSE : Votre Total de Défense représente votre capacité à esquiver les coups lors d'un combat. Lorsque vous êtes attaqué, comparez-le au tirage d'Attaque de votre adversaire. S'il lui est supérieur ou égal, vous évitez le coup.

Si vous vous défendez en parant à l'aide d'une arme ou d'un bouclier, votre Total de Défense est égal à **6 + Bonus de Parade de l'arme + Aptitude de Parade - Taille.**

Si vous esquivez, il est égal à **6 + Aptitude d'Esquive + Vivacité - Taille - Encombrement.**

Aucun de ces deux totaux ne s'applique directement aux projectiles. En revanche, d'autres scores permettent de s'en défendre (voir le paragraphe *Projectiles,* page 139).

DÉGÂTS : Ce tirage détermine les dégâts que vous faites lorsque votre arme touche sa cible. Il est comparé au Total d'Encaissement de cette dernière et, s'il lui est supérieur, elle perd des Niveaux de Santé — voire meurt. Pour chaque tranche de 5 points (ou fraction de 5 points) de différence entre les deux scores, elle perd un Niveau de Santé.

Le Total de Dégâts pour les armes de Mêlée et de jet est égal à **dé de tension + Dégâts de l'arme + Aptitude Martiale + Force.**

Pour les armes de trait, il est égal à **dé de tension + Dégâts de l'arme.**

ENCAISSEMENT : Ce Total représente votre capacité à encaisser les coups sans recevoir plus que des coupures ou des contusions négligeables. S'il est supérieur ou égal au tirage de Dégâts de l'attaquant, vous ne perdez pas de Niveau de Santé.

Le Total d'Encaissement est égal à **6 + Protection de l'Armure + Taille + Énergie.**

FATIGUE : Ce Total représente votre capacité à faire des efforts continuels sans vous fatiguer. Chaque fois que vous passez d'une action fatigante à une autre sans prendre au moins un round de repos, il vous faut réussir un jet de Fatigue de 6+ sous peine de perdre un Niveau de Fatigue.

Votre Total de Fatigue est égal à **dé de tension + Énergie - Encombrement.**

décider que la cible, en fonction de l'arme qu'elle utilise, ne peut parer de tels coups, ce qui réduit son Total de Défense. Imaginez-vous, par exemple, en train de parer un couteau de jet à l'aide d'un fléau d'armes. Voilà qui est parfaitement impossible. Aucun Bonus de Parade n'est donc accordé dans ce cas.

5. Magie

Après la Mêlée interviennent les projectiles n'ayant pas été lancés lors de la première phase du round, puis les sorts formels et les sorts spontanés normaux. Les sorts spontanés à incantation rapide n'ont pas de place déterminée dans le combat : on les jette lorsque le besoin s'en fait sentir. Les règles concernant le lancer des sorts, aussi bien formels que spontanés, se trouvent dans le chapitre *Magie.*

Si vous avez besoin de savoir qui jette son sort en premier lors de cette phase, comparez les totaux de Vivacité + Finesse - Encombrement des deux (ou plus) Mages en présence. Le thaumaturge possédant le plus haut agit d'abord. S'il vous faut, en outre, savoir qui, d'un Mage ou d'un lanceur de projectiles, intervient avant l'autre, comparez le score ci-dessus du premier au score suivant du second : Vitesse + Aptitude Martiale d'Attaque - Encombrement. Une nouvelle fois, le personnage dont le Total est le plus élevé agit en premier. Pour connaître les résultats de situations du type «qui agit le premier ?» lors de la phase Magie, consultez les règles des *Incantations Rapides,* page 181.

Activités diverses : Il est possible qu'au cours d'un combat, vous vous retrouviez à faire des choses n'ayant pas un rapport direct avec la bataille — comme, par exemple, chercher la hache que vous avez accidentellement envoyée dans un buisson ou fouiller dans votre sac à dos pour y trouver un important composant magique. Il appartient au Conteur de déterminer combien de temps prennent de telles actions. Chaque personnage devrait se voir accorder une activité et un tirage par round, ne serait-ce que parce que cela soutient l'intérêt des joueurs. Il est généralement nécessaire de renoncer à son attaque du round si l'on désire faire quoi que ce soit d'autre. La plupart du temps, les activités diverses sont résolues lors de la phase Magie.

Note : Bien que les paragraphes qui précèdent concernent le Système Action, certains facteurs y figurant s'appliquent également au Système Duel. Ces facteurs, tels que les blessures et leurs conséquences, la Fatigue et les Désastres, sont décrits en page 153 et suivantes.

Exemple de combat avec le Système Action

Torlen et quelques Servants chargent une bande de brigands retranchés dans des ruines. Il leur faut percer les défenses rapidement, avant que les bandits n'abattent leurs otages, des amis de l'Alliance. Étant donné la nature désespérée de la charge, le Conteur décide que le Système Action lui convient parfaitement.

Quelques archers tirent depuis l'intérieur des ruines. Le Conteur estime que chaque Servant est visé par deux archers et que ceux-ci peuvent tirer un projectile avant de se trouver au corps à corps — de former des sous-Mêlées qui mettront en jeu trois combattants.

Round 1 : Deux archers tirent sur Torlen à l'aide d'arcs courts, tandis que notre sergent passe son round à charger. Pour des raisons de simplicité, on suppose que tous les bandits possèdent les mêmes statistiques. Torlen se dirigeant droit sur eux sans chercher à esquiver ou à se dissimuler derrière son bouclier, le facteur de Difficulté du tir est de 12. Le score d'Attaque des archers, avant le tirage

Les déplacements durant les combats

Marcher avec précaution : 6 + Vivacité en pas.
Courir : 12 + Vivacité.
Sprint aveugle : 30 + Vivacité + Athlétisme - Encombrement - pénalités de Blessures et de Fatigue.

Exempli Gratia

Les scores du Système Action

Voici les scores de Torlen dans le Système Action :

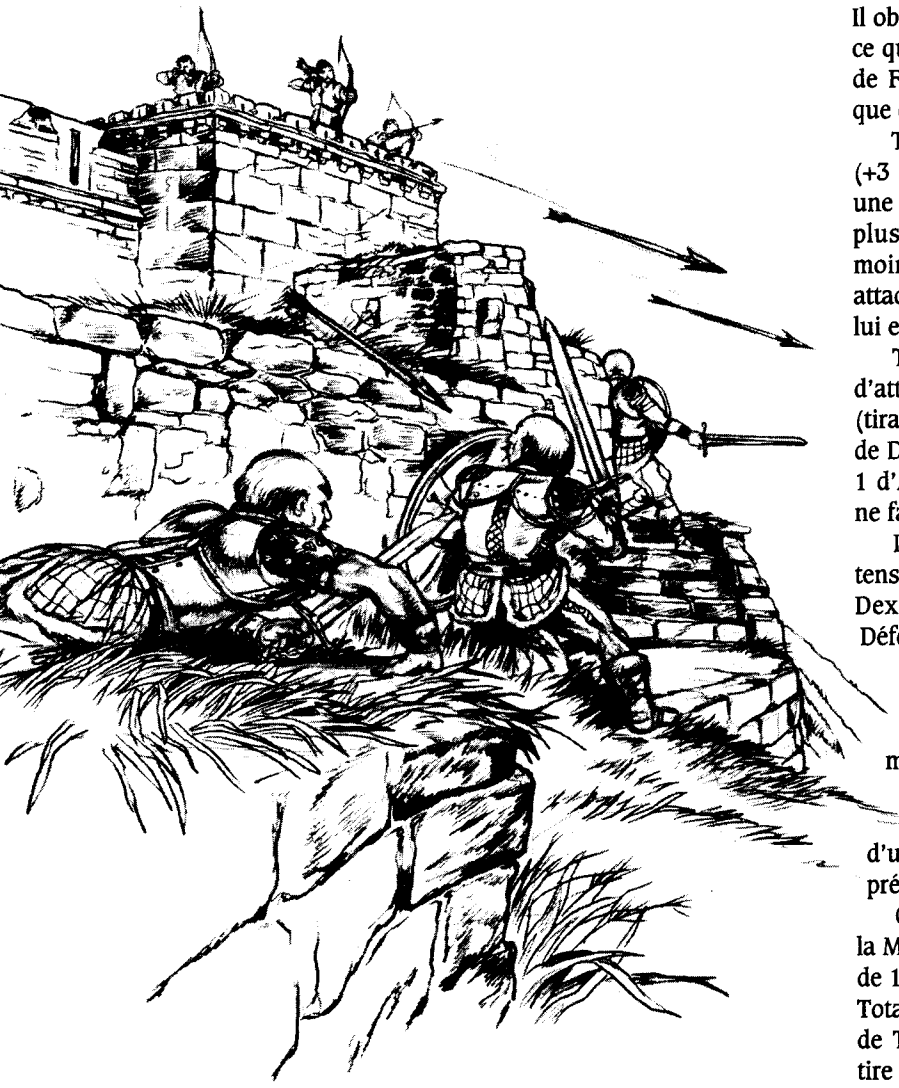
Masse (à une main)
Initiative : Vitesse + Aptitude + Vivacité - Encombrement = +2 +3 +0 - 2 = +3
Attaque : Bonus d'Attaque de l'arme + Aptitude + Dextérité = +3 +3 +0 = +6
Dégâts : Dégâts de l'arme + Aptitude + Force = +6 +3 +1 = +10

Total de Défense (en parant avec un écu)
Défense : 6 + Bonus de Parade + Aptitude - Taille = 6 + 4 +3 - 0 = 13

Total de Défense (Esquive)
Défense : 6 + Aptitude + Vivacité - Taille - Encombrement = 6 +3 +0 -0 -2 = 7

Total d'Encaissement (avec haubert d'anneaux)
Encaissement : 6 + Protection de l'armure + Taille + Énergie = 6 +7 + 0 + 1 = 14

Total de Fatigue
Fatigue : Énergie - Encombrement = +1 - 2 = -1



du dé, est de +3 (+0 de Bonus d'Attaque de l'arme, +2 d'Aptitude Martiale et +1 de Perception). Leurs jets de tension leur donnent 3 et 14, donc un Total de 6 (manqué) et 17 (touché). Le Total de Défense ne s'applique pas dans le cas des projectiles.

Les Dégâts sont déterminés pour la seconde flèche. Le score de Dégâts d'un arc court est de +8. Il est modifié par un tirage de tension de 5 et donc un Total de 13. Torlen possède toutefois un Total d'Encaissement de 14. La flèche ne fait donc que l'effleurer et il ne perd pas de Niveau de Santé.

L'un des archers passe le reste du round à recharger pour tirer un deuxième projectile avant que Torlen ne soit sur eux.

Temps Intermédiaire : L'un des bandits tirant à nouveau, il intervient avant l'arrivée du sergent. L'autre saisit son épée et attend Torlen de pied ferme.

Round 2 : Le premier archer tire, obtenant un résultat de 9. Encore manqué.

Torlen cessant de courir pour attaquer sans prendre de round de repos, il doit faire un tirage de Fatigue. Son score de Fatigue est de -1 (+1 d'Énergie et -2 d'Encombrement). Il obtient un 6 sur son dé de tension et donc un Total de 5, ce qui est inférieur à 6. En conséquence, il perd un Niveau de Fatigue à Court Terme, se retrouvant Essoufflé, sans que cela lui vaille de pénalité.

Torlen brandit sa masse. Son Total d'Initiative est de 8 (+3 plus un dé de tension de 5). Le bandit à l'épée, lui, a une Initiative de 6 (dé de tension de 4 plus 0 de Vivacité plus 2 de Vitesse de l'arme plus 1 d'Aptitude Martiale moins 1 d'Encombrement). Le bandit à l'arc ayant déjà attaqué au cours de ce round, il ne peut plus le faire. Il ne lui est possible que de se défendre.

Torlen ayant l'initiative, il frappe le premier, tentant d'atteindre le brigand à l'épée. Son Total d'Attaque est de 9 (tirage de tension de 3 + 6). L'adversaire pare. Son Total de Défense est aussi égal à 9 (6 + 2 de Bonus de Parade + 1 d'Aptitude + 0 de Taille), si bien que le coup du sergent ne fait que l'effleurer.

Le bandit réplique avec un Total d'Attaque de 11 (dé de tension de 6 + 4 de Bonus d'Attaque + 1 d'Aptitude + 0 de Dextérité). Torlen pare avec son Écu et a un Total de Défense de 13. Il n'a donc pas à s'en faire pour le moment.

Temps Intermédiaire : Tous les combattants sont maintenant plongés dans la Mêlée. Le deuxième hors-la-loi lâche son arc et tire son épée.

Round 3 : Torlen n'ayant pas été touché lors d'un tirage d'Attaque supérieur au sien durant le round précédent, il conserve l'Initiative.

Cherchant à toucher le bandit qui vient de se joindre à la Mêlée, il obtient un Total d'Attaque de 18 (dé de tension de 12 + 6). Son adversaire tente d'esquiver le coup ; il a un Total de Défense de 7 (6 + 2 d'Aptitude + 0 de Vivacité - 0 de Taille - 1 d'Encombrement). Torlen le touche donc et tire un Total de Dégâts de 15 (dé de tension de 5 + 10). Le Total d'Encaissement du bandit est de 8 (6 + 1 d'Armure + 0 de Taille + 1 d'Énergie). Le jet du sergent étant supérieur à ce score de 7 points, notre brigand perd 2 Niveaux de Santé, si bien qu'il souffre de Blessures Légères (-1 sur tous les tirages à venir, comme noté page 158).

Le blessé devrait reculer d'un pas. Toutefois, Torlen combattant deux adversaires, il ne désire pas se rendre

Tirages d'Attaque et de Dégâts

Lorsque l'on fait des tirages d'Attaque et de Dégâts, il est intéressant de lancer simultanément deux dés de différentes couleurs, l'un pour l'Attaque, l'autre pour les Dégâts. Voilà qui réduit le nombre de jets à effectuer au cours du combat. Même si l'Attaque échoue, ce qui dispense du tirage des Dégâts, celui-ci peut s'appliquer à la narration : il indique la violence de votre assaut. Ainsi, si vous manquez votre adversaire, les Dégâts peuvent concerner d'autres choses, éventuellement atteintes par votre coup, comme le sol ou la rampe contre laquelle vous vous appuyez. Il appartient au Conteur de décider des effets éventuels d'un coup manqué particulièrement faible ou puissant.

vulnérable aux coups du premier en suivant le second — qui peut donc rester en place et continuer la bataille normalement. Si le sergent avait choisi de le suivre, le bandit aurait dû reculer d'un pas et, s'il s'était trouvé au bord d'une falaise, il serait désormais mort.

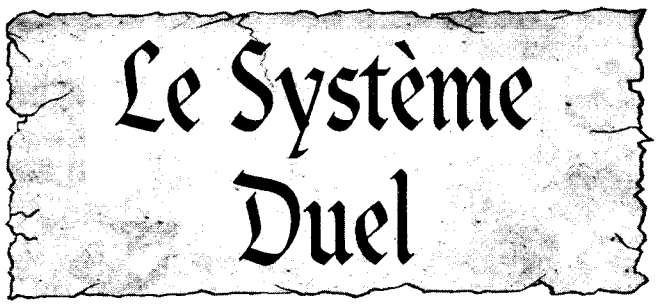
Au tour des hors-la-loi de frapper. Le premier obtient un tirage d'Attaque de 9 (dé de tension de 4 + 5 de modificateurs) et le second de 6 (dé de tension de 2 + 5 de modificateurs, -1 en raison de ses blessures). Aucun de ces deux totaux n'excède le Total de Défense de Torlen (13).

Temps Intermédiaire : Tous les combattants poursuivent la Mêlée.

Round 4 : Torlen contrôle toujours l'Initiative et attaque le premier. Frappant le bandit blessé, il obtient un tirage d'Attaque de 10 (dé de tension de 4 + 6). L'adversaire esquive à nouveau, mais son Total de Défense est désormais égal à 6 en raison de ses Blessures Légères. Le sergent le touche donc et tire les Dégâts. Il obtient un 20 (dé de tension de 10 + 10). Le Total d'Encaissement du brigand n'étant que de 8 (quoique sa pénalité pour Blessures Légères ne s'applique pas en cette matière), il perd donc 3 Niveaux de Santé et devient Incapacité : il s'effondre aux pieds de Torlen.

Le deuxième bandit frappe à son tour et obtient un jet d'Attaque de 12 (tirage de tension de 7 + 5 de modificateurs). Voilà qui est encore insuffisant.

Durant les rounds qui suivent, Torlen abat son dernier adversaire à peu près en même temps que les autres membres de la turbula achèvent les leurs. Les Servants encore debout s'engouffrent dans les ruines pour secourir les otages, mais ils arrivent trop tard : leurs amis ont été abattus il y a plusieurs jours, leurs restes ont été abandonnés et leur âme, n'ayant pas reçu l'absolution, est demeurée prisonnière de ce monde.



Il est basé sur la même structure que le Système Action. En fait, il n'a pour but que de rendre les combats plus précis et plus réalistes. Cela signifie que des facteurs tels que manœuvres et environnements entrent en ligne de compte. Tout coup de hache, tout carreau d'arbalète prend une importance dramatique. Toutefois, le rythme du jeu en est grandement ralenti : déterminer qui frappe en premier et qui blesse qui prend plus de temps et requiert plus de modificateurs. Le Système Duel est donc réservé aux scènes de batailles entre ennemis jurés, les scènes qui impliquent... eh bien : un duel à mort.

La séquence de combat

La séquence des événements est la même que dans le Système Action. De nombreuses règles s'appliquant à ce dernier restent valides ici. Toutefois, d'autres sont remplacées par de nouvelles, qui sont présentées ci-après.

1. Temps Intermédiaire

La déclaration d'intentions pour le round à venir s'effectue ici comme précédemment.

2. Déplacements

Il est fort dangereux de se déplacer durant un combat, puisqu'il faut surveiller constamment les ennemis et les obstacles pouvant se révéler gênants, tels que racines, cadavres et autres débris. Ces dangers ne changent cependant en rien la vitesse naturelle des individus : certaines personnes sont plus rapides que d'autres, en dépit de tous les périls ou distractions. Afin de refléter ce fait, vos déplacements peuvent être modifiés par votre score de Vivacité. Lorsque vous courez durant un combat, il vous est possible de parcourir 12 + Vivacité pas par round. Le Conteur pourra réduire cette distance si des obstacles particulièrement importants gênent vos mouvements. En marchant avec précaution, vous pouvez franchir 6 + Vivacité pas par round. Un sprint aveugle vous permettra de parcourir 30 + Vivacité + Athlétisme - Encombrement - pénalités de Blessures et de Fatigue pas (ces deux derniers facteurs étant explicités dans le paragraphe *Effets du Combat,* page 153).

3. Projectiles

La plupart des combattants qui utilisent des armes de trait ont la possibilité de libérer un projectile par round. Toutefois, ceux qui sont particulièrement rapides ou habiles peuvent en lancer plus. De même, certaines armes spécialement conçues peuvent augmenter la cadence du tir. Pour déterminer votre cadence de tir, faites le Total de la Vitesse notée pour votre arme, de votre Aptitude Martiale et de votre Vivacité, puis soustrayez-lui votre Encombrement. **(Cadence de Tir = Vitesse de l'arme + Aptitude**

Table des cadences de tir

Total de Vitesse	Traits/round
jusqu'à - 20	1/4
-19 à -10	1/3
-9 à 0	1/2
+1 à +10	1/1
+11 et plus	2/1

Table des coups exceptionnels

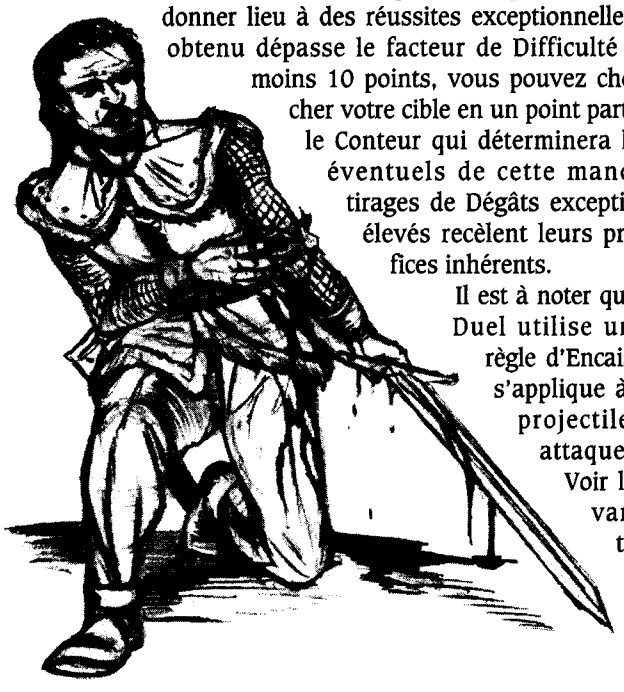
Niveaux de Santé Perdus	Sévérité	Exemple
Un	Mineur	Blessure à la jambe : déplacements gênés (50% de la normale)
Deux	Majeur	Plaie à la tête : 15 minutes d'inconscience, sauf Incapacité, laquelle prend le pas sur ce résultat.
Trois	Grave	Bras : lacéré (-3 sur les tirages le mettant en jeu) ou tranché (-5 sur lesdits tirages).

Martiale + Vivacité - Encombrement.) Vous trouverez la Vitesse de votre arme dans la *Table des Armes de Trait* (page 163). Cherchez le résultat obtenu dans la *Table des Cadences de Tir,* page précédente. Si celle-ci vous indique que vous avez droit à deux projectiles par round, vous pouvez en libérer un lors de la phase *Projectiles,* puis un second lors de la phase *Magie,* éventuellement sur une autre cible. Il vous est impossible de lancer les deux au cours de la même phase. Si vous ne tirez pas lors de la première, vous ne pourrez donc utiliser qu'un seul projectile durant le round concerné.

Si deux combattants (ou plus) lancent des projectiles durant la même phase, il pourra être utile de savoir lequel tire le premier : ce sera celui qui possède le plus haut score de Vivacité. En cas d'égalité, la préférence ira à l'arme ayant le meilleur score de Vitesse.

Prendre du temps pour viser augmente les chances de toucher sa cible. Si vous passez un round entier à viser (abandonnant toute autre action), ajoutez +3 à votre tirage d'Attaque lorsque vous lancez votre projectile au round suivant.

Les jets d'Attaque et de Dégâts s'effectuant sur des dés de tension, il peut en résulter des Désastres. Pour en déterminer les effets, reportez-vous à la *Table des Désastres en Combat,* page 155, et adaptez ce que vous y trouvez à une arme de trait. Les tirages d'Attaque peuvent également donner lieu à des réussites exceptionnelles. Si le total obtenu dépasse le facteur de Difficulté requis d'au moins 10 points, vous pouvez choisir de toucher votre cible en un point particulier. C'est le Conteur qui déterminera les résultats éventuels de cette manœuvre. Les tirages de Dégâts exceptionnellement élevés recèlent leurs propres bénéfices inhérents.



Il est à noter que le Système Duel utilise une nouvelle règle d'Encaissement, qui s'applique à la fois aux projectiles et aux attaques en Mêlée. Voir la phase suivante pour en trouver la description.

4. Mêlée

INITIATIVE : Si les combattants tirent une Initiative identique au début de la Mêlée, aucun d'entre eux ne prend le contrôle de l'Initiative. Ils attaquent simultanément, ce qui signifie que les armes qu'ils utilisent à cet effet ne peuvent parer lors de ce round. Toutefois, les armes ou boucliers tenus de l'autre main le peuvent parfaitement. Les attaques simultanées se poursuivent de round en round, jusqu'à ce que l'un des adversaires obtienne un tirage d'Attaque plus élevé que celui de l'autre et touche ce dernier. Lorsque cela se produit, le premier prend le contrôle de l'Initiative. Il pourra toutefois le perdre ultérieurement, de la même manière que dans le Système Action.

Dans le Système Duel, le combattant qui a l'Initiative en retire un bénéfice supplémentaire. Non seulement il force son opposant à reculer d'un pas par round, mais il reçoit un bonus non cumulatif de +1 sur ses tirages d'Attaque durant tous les rounds, après le premier, tant qu'il conserve cet avantage. Ainsi, si vous avez l'Initiative au round 1, vous aurez un bonus de +1 au round 2 et à tous les suivants (lequel ne se transforme toutefois pas en +3 au bout de trois rounds). Si votre adversaire reprend le contrôle de l'Initiative, c'est lui qui disposera de ce bonus lors des rounds ultérieurs.

En cas de Désastre lors de votre jet d'Initiative, vous attaquez en dernier pendant tout le combat et êtes repoussé en arrière d'un pas par round. Votre opposant bénéficie d'un +1 pour vous toucher.

TIRAGE D'ATTAQUE : Il s'effectue de la même manière que dans le Système Action. Toutefois, si vous obtenez un résultat particulièrement élevé (dépassant d'au moins 15 points le tirage de Défense de votre adversaire), vous touchez un endroit vulnérable. Choisissez un emplacement : bras, jambe, tête ou abdomen. Le jet d'Encaissement de la cible (voir ci-dessous) ne prend en compte que la portion d'armure couvrant cette partie du corps. De plus, ayant frappé en un point vulnérable, votre attaque peut avoir un effet plus important que la normale. Voir la *Table des Coups Exceptionnels* (ci-dessus).

Contrairement à l'Attaque, la Défense est assez différente dans le Système Duel. La cible fait un tirage de Défense. C'est celui-ci que doit excéder le jet d'Attaque. Si la cible pare, son Total de Défense est égal à la somme d'un dé de tension, de son Bonus de Parade et de son Aptitude Martiale, moins sa Taille. **(Tirage de Défense, Parade = dé de**

Les Tirages de Défense et d'Encaissement

L'utilisation de dés de tension pour les tirages de Défense et d'Encaissement rend le combat plus complexe, puisqu'elle oblige chaque adversaire à jeter deux dés de plus par round. Si bon nombre de personnages participent à la bataille, les choses risquent de tirer en longueur. Pour simplifier un peu, il est conseillé de lancer simultanément deux dés de couleurs différentes chaque fois que l'on est attaqué. L'un servira pour la Défense, l'autre pour l'Encaissement. Ainsi, vous ne faites réellement qu'un seul tirage et le jeu est d'autant moins ralenti. Si votre jet de Défense suffit pour contrer l'Attaque, ignorez tout simplement le résultat du dé d'Encaissement.

tension + Bonus de Parade + Aptitude de Parade - Taille) Si le défenseur ne possède pas de Compétence Martiale en Parade, ce score est considéré comme égal à 0 et le tirage est affligé de trois dés de Désastre supplémentaires. Si la cible esquive, son Total de Défense est égal à la somme d'un dé de tension, de son Aptitude d'Esquive et de sa Vivacité, moins sa Taille et son Encombrement. **(Tirage de Défense, Esquive = dé de tension + Esquive + Vivacité - Taille - Encombrement)** Si elle ne possède pas de Compétence d'Esquive, ce score est considéré comme égal à 0 et le tirage est affligé de trois dés de Désastre supplémentaires. La somme des modificateurs concernés doit être calculée à l'avance et reportée sur votre feuille de personnage pour être utilisée directement en cas de besoin. Quant à la Parade, il est nécessaire de déterminer cette somme pour chaque arme et bouclier possédé.

Les jets de Défense s'effectuant avec des dés de tension, ils peuvent donner lieu à des Désastres ou à des réussites exceptionnelles. Dans le premier cas, consultez la *Table des Désastres en Combat,* page 155, pour en connaître les effets. Les résultats particulièrement bons ont des bénéfices inhérents.

DÉGÂTS : Les tirages de Dégâts se font de la même manière que dans le Système Action. En ce qui concerne l'Encaissement, toutefois, la règle est différente : un tirage est nécessaire. Ainsi, c'est ce jet d'Encaissement et non un Total que devra excéder le tirage de Dégâts. Le tirage d'Encaissement est égal à la somme d'un dé de tension, de la Protection de l'Armure, de l'Énergie et de la Taille. **(Tirage d'Encaissement = dé de tension + Protection de l'armure + Énergie + Taille.)** Les scores concernés doivent encore une fois être additionnés à l'avance et le résultat reporté sur la feuille de personnage.

ARMES DE JET : Les armes de jet fonctionnent de la même manière que les armes de Mêlée, tout comme dans le Système Action. Les tirages de Défense et d'Encaissement s'appliquent pour elles aussi.

5. Magie

Cette phase est identique à celle décrite dans le Système Action.

Bagarre

La bagarre est essentiellement constituée par le combat à mains nues, mais peut également mettre en jeu de petites armes telles que couteaux ou pierres. Dans le Système Action, on la simule en utilisant la ligne «Mains Nues» de la *Table des Armes de Mêlée* (page 162). Dans le Système Duel, cette forme de combat est pleinement développée, pour simuler sa brutalité et la diversité des manœuvres qu'elle met en jeu. La ligne précitée de ladite table ne sert pas.

La bagarre est tout aussi redoutable que le combat armé, mais permet quelques options intéressantes qui changent légèrement la nature du Système Duel. Lorsque vous vous y livrez, choisissez une manœuvre (liste ci-dessous). Il vous faut ensuite réussir un tirage d'Attaque (supérieur au tirage de Défense de votre adversaire) pour toucher. Une fois ce contact établi, il vous est possible d'effectuer la manœuvre désirée.

Les jets d'Initiative, d'Attaque, de Dégâts et d'Encaissement sont différents de ceux qui s'effectuent lors des combats normaux. Seul celui de Défense demeure identique. Le tirage d'Initiative en bagarre est égal à la somme d'un dé de tension, de la Vivacité et de l'Aptitude *Bagarre,* moins l'Encombrement. **(Initiative en Bagarre = dé de tension + Vivacité + Bagarre - Encombrement.)** Le tirage d'Attaque est égal à la somme d'un dé de tension, de la Dextérité et de l'Aptitude. **(Attaque en Bagarre = dé de tension + Dextérité + Bagarre.)** Les tirages de Dégâts et d'Encaissement sont remplacés par ceux qui correspondent à la manœuvre



Table des Manœuvres de Bagarre

Manœuvre	Tirage de l'attaquant	Tirage du défenseur	Combat rapproché
Frapper	Force + Bagarre	Encaissement	0
Projeter	Force + Taille + Bagarre	Vivacité + Taille + Bagarre - Encombrement +5	-4
Plaquer	Force + Taille + Bagarre	Vivacité + Taille + Bagarre - Encombrement	+4
Faire lâcher une arme	Force + Bagarre	Force + Bagarre	0
Immobiliser	Force + Bagarre	Force + Bagarre + 5	+4
Se rapprocher	Vivacité + Bagarre - Encombrement	Défense	—

que vous tentez d'effectuer. La liste en figure dans la *Table des Manœuvres de Bagarre* (ci-dessus).

Lorsque votre Total de Dégâts excède celui d'Encaissement de la cible, vous réussissez à exécuter votre manœuvre. Dans le cas contraire, votre adversaire parvient à l'éviter. Les Dégâts sont ici différents de la normale. Le défenseur perd un Niveau de Fatigue à Court Terme (et non de Santé) pour 10 points de différence entre les deux chiffres (ou fraction). Chaque fois qu'il perd deux Niveaux de Fatigue (en un seul round ou en plusieurs), il perd également un Niveau de Santé. Si votre tirage de Dégâts dépasse son tirage d'Encaissement de 21 points ou plus, il est automatiquement réduit à l'Inconscience (Voir *Fatigue*, page 154). De plus, il lui en coûte un Niveau de Santé.

Voici l'explication des manoeuvres figurant sur la table :

FRAPPER : Vous touchez votre opposant en tentant de lui infliger des dégâts, avec le poing, le pied ou le genou. A la discrétion du Conteur, il vous est possible d'augmenter la force du coup en utilisant un ceste ou autre outil similaire.

PROJETER : Vous tentez de déséquilibrer votre adversaire et de le faire choir, tout en demeurant debout. Il atterrit à 1d10 pieds de là.

PLAQUER : Vous faites tomber l'ennemi et l'accompagnez au sol. Lorsque vous atterrissez, vous êtes séparés. Il ne s'agit pas de combat rapproché (voir ci-dessous). Si vous prenez de l'élan avant de plaquer, vous souffrez d'une pénalité de -1 sur votre tirage d'Attaque mais obtenez un bonus de +4 sur celui de Dégâts.

FAIRE LACHER : Vous vous emparez d'un objet que tient votre adversaire, comme une arme, et le lui arrachez. Si votre jet d'Attaque est réussi, vous avez empoigné l'objet. Pour l'arracher à votre opposant, il est nécessaire que votre tirage de Dégâts excède son tirage d'Encaissement d'au moins 5 points. Si ce n'est pas le cas, vous continuez tous deux à vous disputer l'objet. Lors des rounds suivants, aucun jet d'Attaque n'est nécessaire : il convient simplement de continuer à tirer les Dégâts et l'Encaissement. Bien entendu, votre adversaire peut, de la même façon, tenter de vous faire lâcher prise. Il est à noter que, pour cette manœuvre, aucun des deux participants ne se voit infliger de Dégâts.

La personne qui contrôle l'Initiative au début de cette lutte la conserve jusqu'à la fin, à moins que son adversaire ne parvienne à arracher l'objet. Le combattant qui s'en empare attaque le premier lors des rounds suivants. Celui qui a l'Initiative durant cette manœuvre ne peut forcer son adversaire à reculer et ne bénéficie pas du bonus normal de +1 sur les tirages d'Attaque.

Si l'arme que vous cherchez à attraper ne dispose pas d'une longue hampe en bois, vous souffrez d'une pénalité de -5 sur votre tirage d'Attaque initial. Il est déconseillé d'employer cette manœuvre sur une arme tranchante telle qu'une épée.

IMMOBILISER : Ceinturer ou écraser votre adversaire au sol afin qu'il ne puisse plus bouger. Pour se libérer, il devra vous infliger des Dégâts supérieurs à votre tirage d'Encaissement, en tentant une autre manœuvre telle que *Frapper* ou *Projeter.* Les tirages d'Attaque et de Dégâts de la personne immobilisée souffrent d'une pénalité de -3. Jusqu'à ce que votre adversaire se dégage, vous continuez à le tenir et à avoir l'Initiative, même si vous ne le contrôliez pas avant l'immobilisation. De plus, durant ce temps, il vous est inutile de faire des tirages d'Attaque. Comparez simplement votre jet de Dégâts à celui d'Encaissement de l'autre combattant.

SE RAPPROCHER : Vous vous approchez assez de votre adversaire pour pouvoir employer les règles du Combat Rapproché, données ci-dessous. Pour cela, un tirage d'Attaque est nécessaire. Le tirage de Dégâts qui suit, s'il est réussi, vous permet de saisir fermement votre opposant et de lui infliger des Dégâts par la même occasion. Lors du round suivant, les règles du Combat Rapproché s'appliquent. Si votre Total d'Attaque est inférieur à celui de Défense de votre adversaire, ou si votre jet de Dégâts est inférieur à son tirage d'Encaissement, vous ne parvenez pas à vous rapprocher assez pour employer ces règles. Dès que vous réussissez à saisir votre opposant, vous obtenez le contrôle de l'Initiative.

Pour échapper au Combat Rapproché, la manœuvre est identique. Votre tirage d'Attaque vous permet de trouver une ouverture et celui de Dégâts blesse votre adversaire tout en vous autorisant à vous libérer. Si vous échouez à l'un quelconque de ces deux jets, le Combat Rapproché se poursuit.

COMBAT RAPPROCHÉ : Il pourra vous arriver de vous retrouver étroitement lié à votre ennemi, par exemple lors d'une lutte acharnée à terre. Il vous est possible dans ce

cas d'utiliser toutes les manœuvres de Bagarre décrites ci-dessus, mais les tirages de Défense et d'Encaissement de chacun des combattants souffrent alors d'une pénalité qui figure dans la table. Les jets d'Attaque et de Dégâts ne sont pas modifiés.

Au cours du Combat Rapproché, votre Total de Défense est la somme d'un dé de tension, de votre Vivacité et de votre score de Bagarre, diminuée de votre Encombrement. **(Tirage de Défense en Combat Rapproché = dé de tension + Vivacité + Bagarre - Encombrement.)** Vous ne pouvez employer que de petites armes, telles que des couteaux. Leurs modificateurs de combat, qui figurent dans la *Table des Armes,* page 162, sont utilisés en conjonction avec la manœuvre *Frapper.* Si vous vous servez d'une de ces armes, vous obtenez un bonus de +3 sur vos tirages d'Attaque et de Dégâts. Les animaux usant de leurs armes naturelles (griffes ou crocs) en Combat Rapproché bénéficient du même bonus.

Dans ce type de combat, l'Initiative est contrôlée par celui des participants qui a obtenu le plus haut tirage d'Attaque lors du round précédent et réussi à toucher son adversaire. Il ne bénéficie cependant pas du +1 habituel sur les tirages d'Attaque suivants et, bien entendu, ne force pas son opposant à reculer.

Autres regles du Systeme Duel

MANŒUVRES DE COMBAT

Bien que l'on se contente généralement de frapper son adversaire à l'aide de son arme de la manière décrite dans le Système Action, il est possible d'employer des manœuvres plus complexes. Le Système Duel le permet. En voici quelques unes :

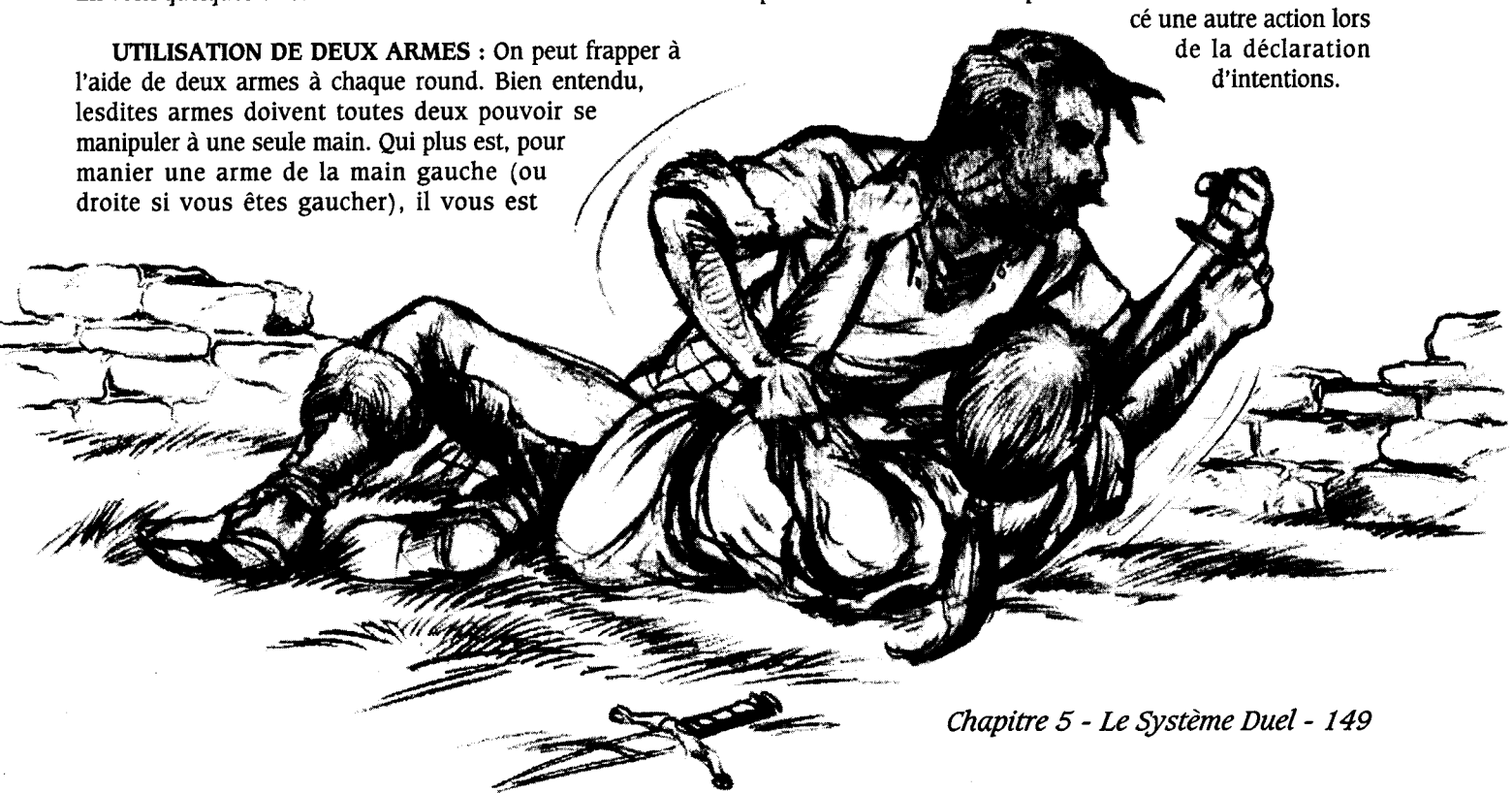
UTILISATION DE DEUX ARMES : On peut frapper à l'aide de deux armes à chaque round. Bien entendu, lesdites armes doivent toutes deux pouvoir se manipuler à une seule main. Qui plus est, pour manier une arme de la main gauche (ou droite si vous êtes gaucher), il vous est nécessaire de posséder un score de Force supérieur de deux points à la valeur figurant dans la *Table des Armes,* page 162. Enfin, à moins que vous n'ayez la Vertu *Ambidextre,* vous souffrez d'une pénalité d'Attaque de -1 sur l'arme que vous tenez de votre main principale et de -3 sur celle que vous gardez dans l'autre main.

Si vos Aptitudes d'Attaque et de Parade normales sont positives, celles qui s'appliquent à votre deuxième main sont considérées comme égales à 0. Si elles sont nulles ou négatives, celles de la deuxième main leur sont inférieures d'un point. Il vous est toutefois possible de les augmenter de la même manière que n'importe quelle autre Compétence.

Si vous attaquez avec deux armes au cours du même round, vous ne pouvez esquiver ou parer. Votre score de Défense est donc égal au plus haut Bonus de Parade de vos deux armes, moins votre Taille. **(Défense en cas d'attaque avec deux armes = plus haut Bonus de Parade - Taille.)**

Lorsque vous combattez avec deux armes, vous tirez l'Initiative pour celle que vous maniez de votre main principale. Si vous possédez la Vertu *Ambidextre,* vous pouvez tirer l'Initiative pour les deux armes et prendre le meilleur des deux résultats. De même, les jets d'Attaque des deux armes peuvent servir à reprendre le contrôle de l'Initiative si c'est l'adversaire qui la possède. En d'autres termes, si n'importe lequel de vos deux tirages d'Attaque est supérieur à celui de votre opposant et que vous touchez celui-ci, vous regagnez l'Initiative.

DÉFENSE DÉSESPÉRÉE : Tant que vous n'avez pas encore attaqué au cours d'un round donné, vous pouvez renoncer à votre attaque pour concentrer toute votre énergie à la défense. Il vous est nécessaire de l'annoncer à haute et intelligible voix et de choisir entre esquive et parade. Voilà qui vous donne un bonus de +5 sur tous vos tirages de Défense durant le reste du round. Il vous est possible de choisir cette option même si vous aviez annoncé une autre action lors de la déclaration d'intentions.



COUP APPUYÉ : Vous pouvez concentrer toute votre force dans un coup, le rendant plus dévastateur. Il vous faut pour cela renoncer à tout tirage d'Attaque pendant un round, en préparation dudit coup. Au round suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur votre Attaque. En outre, les Dégâts de ce coup — une fois retranché le tirage d'Encaissement de l'adversaire — sont doublés. Toutefois, même si vous ne touchez pas votre cible, vous devez faire immédiatement un jet de Fatigue à Court Terme. Durant le round qui précède le coup appuyé, vous ne pouvez que parer ou esquiver. Ces défenses vous sont interdites au cours du round où vous portez votre coup : votre score de Défense est alors égal au Bonus de Parade de votre arme diminué de votre Taille.

COMBATTRE DE PIED FERME : En acceptant une pénalité de -2 sur vos tirages de Défense, vous pouvez éviter de reculer lorsque l'Initiative est contrôlée par votre adversaire. Celui-ci dispose cependant tout de même du bonus de +1 sur ses jets d'Attaque. La pénalité s'applique tous les rounds durant lesquels vous combattez de pied ferme. Cette manœuvre doit être annoncée lors du Temps Intermédiaire.

COMBAT À CHEVAL : Si vous vous battez alors que vous êtes en selle, vous ne pouvez utiliser aucune de vos Compétences à un niveau supérieur à votre score d'Équitation. Si vous avez, par exemple, une Attaque d'Épée Large de 5 mais un score d'Équitation de 3, vous maniez votre épée large au niveau 3. Lorsque vous êtes monté, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour toucher les adversaires à pied. Toutefois, vous devez lancer un dé de Désastre supplémentaire. Les gens qui ne possèdent pas la Compétence *Équitation* souffrent d'une pénalité de -3 sur tous les tirages lorsqu'ils se battent à cheval et doivent lancer trois dés de Désastre supplémentaires.

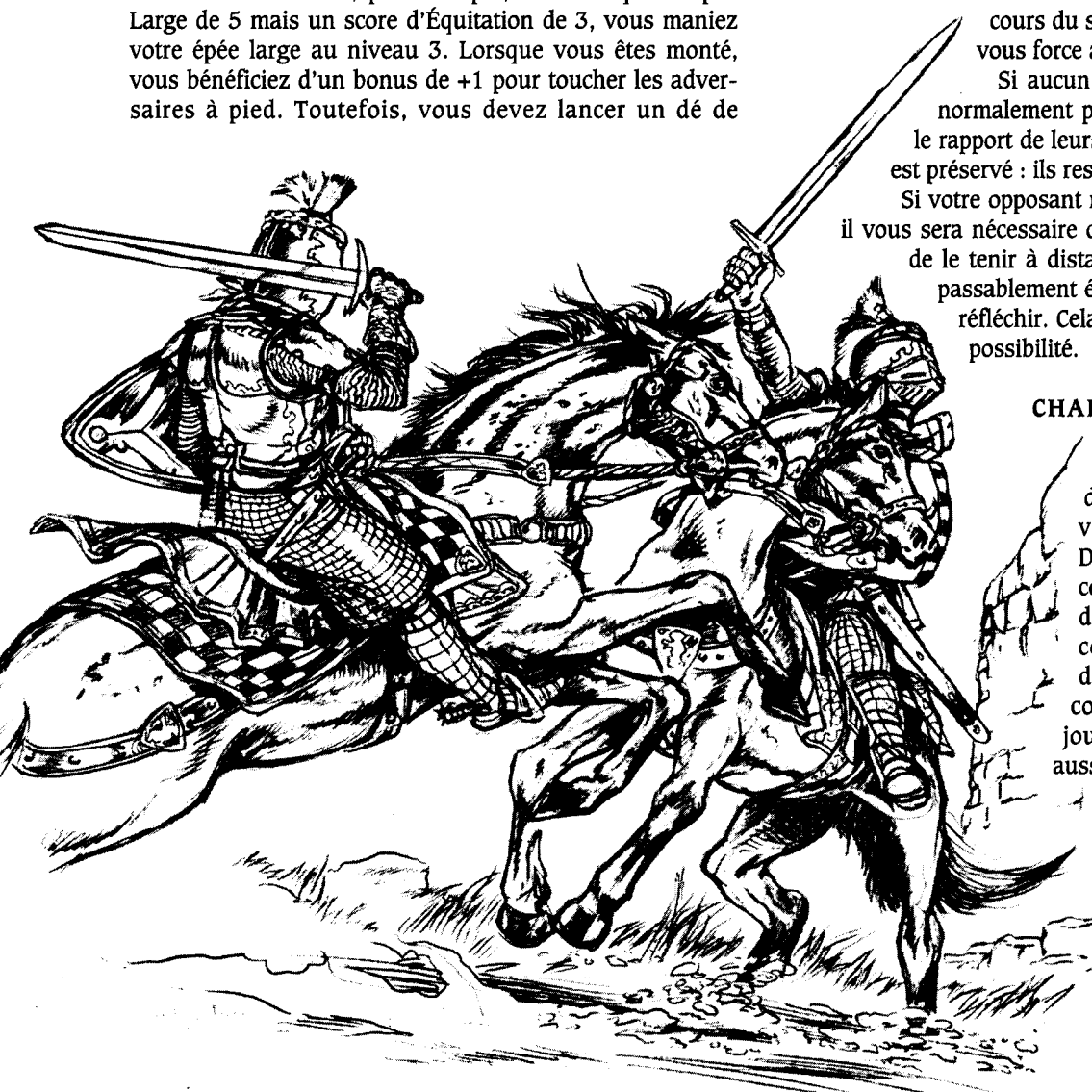
TENIR À DISTANCE : Si vous disposez d'une arme plus longue d'au moins trois pieds que celle de votre opposant, vous pouvez choisir de le tenir à distance plutôt que de le blesser. Lui, en conséquence, ne peut vous frapper avant d'avoir réussi à franchir votre barrage, ce qu'il tente de faire activement. Durant chaque round, les deux combattants effectuent un tirage d'Attaque. Celui qui obtient le plus élevé — et devrait normalement toucher l'autre — l'emporte.

Si vous maniez l'arme la plus longue, vous bénéficiez d'un bonus de +5 sur vos jets d'Attaque tant que votre adversaire est à distance. Si vous faites un tirage d'Attaque plus élevé que le sien, vous obtenez le contrôle de l'Initiative (ou le conservez si vous le possédiez déjà). En conséquence, vous attaquez le premier lors du round suivant, repoussez votre opposant de *trois* pas au lieu d'un et disposez du bonus de +1 habituel. Votre «attaque» n'infligeant pas de dégâts, sa victime n'a pas à faire de tirage d'Encaissement.

Si c'est votre adversaire qui obtient le tirage d'Attaque le plus élevé, il prend le contrôle de l'Initiative et franchit le barrage de votre arme. Il ne peut vous blesser lors du même round, mais attaque le premier au cours du suivant, avec un bonus de +1, et vous force à reculer d'un pas.

Si aucun des deux combattants n'aurait normalement pu toucher l'autre, quel que soit le rapport de leurs tirages d'Attaque, le statu quo est préservé : ils restent à distance.

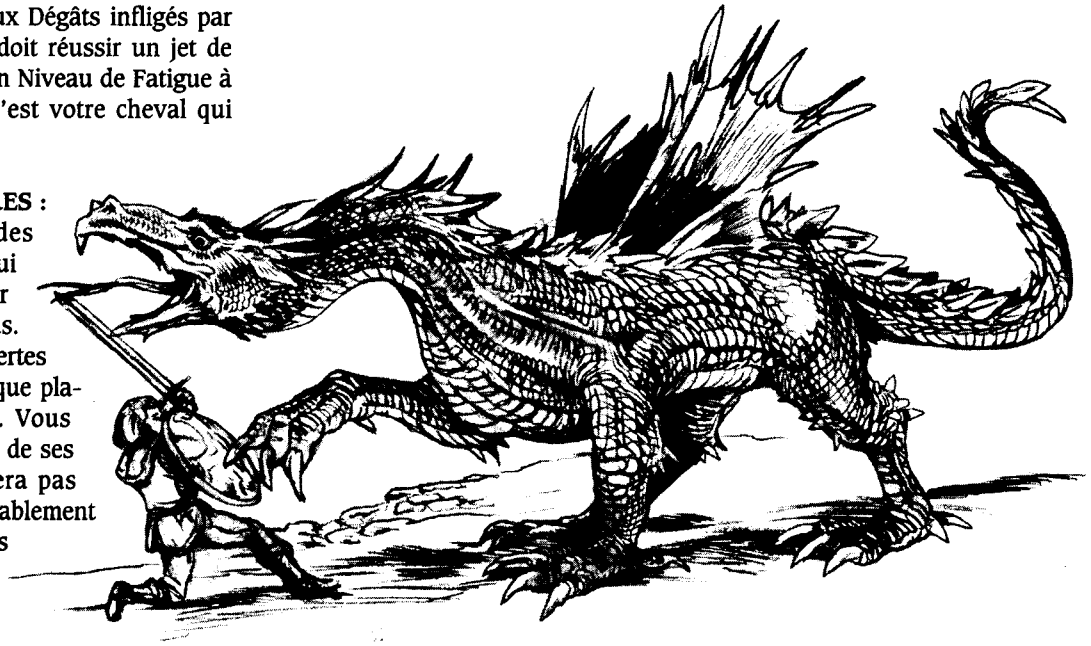
Si votre opposant réussit à se rapprocher de vous, il vous sera nécessaire de vous éloigner pour continuer de le tenir à distance — ce qui semble d'ailleurs passablement évident quand on fait l'effort d'y réfléchir. Cela suppose qu'il vous en laisse la possibilité.



CHARGE : Vous pouvez charger lorsque vous maniez une arme perforante. Vous disposez alors d'un bonus de +5 augmenté de votre Taille sur vos tirages de Dégâts. Si vous manquez votre coup, votre adversaire bénéficie d'un bonus d'Attaque de +1 pour ce round (ou le suivant s'il a déjà attaqué durant celui-ci, à condition que vous soyez toujours à proximité). S'il tient, lui aussi, une arme perforante et qu'il a le temps de la positionner pour recevoir votre charge (s'il sait que vous arrivez), il bénéficie d'un bonus de Défense égal à +5 + votre Taille. En cas de charge à cheval,

ajoutez la Taille de votre monture aux Dégâts infligés par attaquant et défenseur. L'attaquant doit réussir un jet de Fatigue de 6+ sous peine de perdre un Niveau de Fatigue à Court Terme. Si vous êtes monté, c'est votre cheval qui effectue ce tirage.

COMBAT CONTRE LES MONSTRES : Les monstres emploient souvent des types d'Attaques bien particuliers qui affectent le combat. Imaginez, par exemple, un dragon se jetant sur vous. Un tirage d'Esquive vous permettra certes de l'éviter, mais une Parade ne fera que placer votre bouclier entre vous et lui. Vous serez sans doute protégé d'une partie de ses griffes, mais cela ne vous empêchera pas d'être jeté à terre, immobilisé et probablement écrasé. Ce sont ces attaques spéciales qui rendent la plupart des monstres si dangereux.



ATTAQUER DES OBJETS : Vous désirerez sans doute parfois diriger vos attaques contre des objets inanimés, comme les artefacts magiques de vos ennemis, voire de simples portes. Même si l'objet est tenu en main ou porté par quelqu'un, il est inutile que votre tirage d'Attaque excède celui de Défense du porteur. En revanche, il devra dépasser un facteur de Difficulté déterminé par le Conteur. De la même manière, celui-ci assignera à votre cible un score d'Encaissement que devra excéder votre jet de Dégâts. Ladite cible disposera également d'un certain nombre de Niveaux de Résistance, équivalents à des Niveaux de Santé. Elle en perdra un pour 5 points de différence entre votre tirage de Dégâts et son score d'Encaissement. La Résistance des objets est symbolisée de la manière suivante (exemple d'une porte en bois) : (+10/5). Le premier de ces chiffres est le score d'Encaissement, qui devra être ajouté à un dé de tension avant d'être comparé à votre tirage de Dégâts. Le second représente le nombre de Niveaux de Résistance que possède l'objet. Une fois qu'il les a tous perdus, il est définitivement endommagé. Plus un objet est fragile, plus son score d'Encaissement et son nombre de Niveaux de Résistance sont bas — et réciproquement.

Modificateurs du Combat

Le Système Action suppose que les combattants sont armés et capables de se défendre, qu'ils luttent sur terrain plat, en plein jour, qu'ils sont tous humains ou assimilés et qu'ils se contentent de se porter des coups sans chercher à effectuer des manœuvres compliquées. Certains combats remplissent ces critères, mais le Système Duel a été créé pour régler les autres. Voici plusieurs précisions qui vous permettront de l'adapter aux circonstances.

Frapper depuis une position favorable

Lorsque vous frappez un adversaire depuis une position privilégiée, comme par derrière ou de côté, vous disposez d'un avantage. Il vous est plus facile de toucher votre cible et de viser un endroit vulnérable. Les bonus varient selon la position que vous occupez :

Au-dessus : +1 sur les tirages d'Attaque.

De côté : +1 sur les tirages d'Attaque.

Par derrière : +3 sur les tirages d'Attaque ; Dégâts doublés après soustraction de l'Encaissement.

Adversaire encerclé : +1 sur les tirages d'Attaque et de Dégâts par allié attaquant le même adversaire que vous. Si vous êtes trois, vous disposez tous d'un bonus de +2.

Adversaire sans défense, coup hâtif : toucher automatique (sauf Désastre) ; Dégâts doublés après soustraction de l'Encaissement.

Adversaire sans défense, coup sûr : assassinat automatique (sauf éventuelles circonstances inhabituelles).

Environnement du combat

L'environnement physique des combattants peut gêner leurs prouesses.

Chaleur : -1 à -4 sur les tirages de Fatigue.

Obscurité : -1 à -4 sur les tirages d'Attaque, un ou deux dés de Désastre supplémentaires.

Obscurité totale : L'Initiative est déterminée normalement au début du combat. Tous les rounds, chacun des adversaires fait un tirage de tension au résultat duquel sont ajoutés ses scores de Discrétion et de Perception. Le personnage obtenant le Total le plus bas souffre d'une pénalité de -5 sur ses jets d'Attaque, de Défense et d'Encaissement pour la Totalité du round considéré. L'autre n'est affligé que d'une pénalité de -2 sur les mêmes tirages. Si ce jet se solde pour vous par un Désastre, vous êtes automatiquement touché lors de ce round (seuls les tirages de Dégâts et d'Encaissement sont nécessaires ; ils subissent les pénalités ci-dessus). Dans l'obscurité Totale, les combattants qui se déplacent ne peuvent attaquer lors du même round.

Obstacles sur le champ de bataille : cadavres, buissons, etc. Déterminez les conséquences en fonction de la situation, en faisant preuve de bon sens. Elles peuvent mettre en jeu pénalités de déplacement ou tirages de Désastre supplémentaires.

Vent fort : Pénalités sur les Totaux d'Attaque lorsque l'on utilise des armes de jet ou de trait.

Exemple de combat à l'aide du Système Duel

Torlen a été envoyé dans la ville abandonnée de Mercille pour enquêter. Alors qu'il explore la forge, un homme qui se dissimulait dans l'arrière-salle se jette sur lui, armé d'un gourdin. C'est le Système Duel qui sera utilisé, car Torlen s'attend à être attaqué par des satanistes et le Conteur désire que le joueur se croie sur le point de livrer un combat important. Avant même de savoir qui l'attaque, Torlen s'imagine face à un dangereux fanatique. L'intensité dramatique de la scène ne sera que renforcée par la violence de sa riposte. Oh, que le Conteur est donc taquin !

Pour connaître les scores de Combat de Torlen dans ce système de combat, voir l'encadré ci-dessus.

Temps Intermédiaire : L'attaquant fait un tirage de Discrétion + Dextérité pour se rapprocher de Torlen sans être repéré et obtient un 7. Le sergent effectue, lui, un jet de Vigilance + Perception et n'obtient qu'un 5, si bien qu'il ne remarque pas la manœuvre. Le forgeron l'assaille donc par derrière : +3 sur le tirage d'Attaque et Dégâts doublés. Le Conteur décrète que, lors du premier round, Torlen ne peut que pivoter, contrer l'attaque et appeler à l'aide.

Round 1 : Le dé de tension du forgeron (3) est modifié par un +3 de Bonus d'Attaque du gourdin, un +1 d'Aptitude Martiale, un +0 de Dextérité et un +3 d'attaque par derrière, ce qui donne un Total de 10. Le Total de Défense de Torlen est de 4 (dé) +7 (score de Parade du bouclier), soit 11. Il pare le coup.

Temps Intermédiaire : L'attaquant décide de frapper à nouveau, tout en esquivant l'arme de Torlen. Celui-ci tente un tirage de Perception pour réaliser qu'il est affronté par un villageois mal armé et non un sataniste. Le Conteur lui impose un facteur de Difficulté de 6. Le sergent n'obtenant qu'un 5, il réagit comme il le ferait face à un adversaire dangereux et utilise sa masse.

Exempli Gratia

Les scores du Système Duel

Voici les scores de combat de Torlen dans le Système Duel :

Masse (à une main)
Initiative : Vitesse + Aptitude + Vivacité - Encombrement = 2 +3 +0 -2 = +3
Attaque : Bonus d'Attaque de l'arme + Aptitude + Dextérité = +3 +3 +0 = +6
Dégâts : Dégâts de l'arme + Aptitude + Force = +6 +3 +1 = +10

Défense (parade avec écu) : Bonus de Parade + Aptitude - Taille = +4 +3 -0 = +7

Défense (esquive) : Esquive + Vivacité - Taille - Encombrement = +3 +0 -0 -2 = +1

Encaissement (avec haubert d'anneaux) : Protection de l'Armure + Taille + Énergie = +7 +0 +1 = +8

Fatigue : Énergie - Encombrement = +1 -2 = -1

Round 2 : Torlen n'ayant pas même frappé lors du round précédent, c'est toujours le forgeron qui contrôle l'Initiative. Il repousse le sergent d'un pas et bénéficie d'un bonus de +1 sur son Total d'Attaque.

Le forgeron tire un 1, relance le dé et obtient un 6 qui, doublé, se change en 12. Une fois les modificateurs ajoutés (Attaque et Initiative), cela nous donne un 17. Le jet de Parade de Torlen n'est que de 6 (dé) + 7 = 13. Le sergent est donc touché. Son adversaire tire les Dégâts et obtient 9 (dé) + 2 (arme) +1 (Force) +1 (Aptitude Martiale) = 13. Le Total d'Encaissement de Torlen est de 4 (dé) + 8 (modificateurs) = 12. Il perd donc un Niveau de Santé et se retrouve Touché. Le Conteur décide qu'il a reçu un grand coup au bras droit.

Le sergent réplique par un tirage d'Attaque de 5 (dé) + 6 = 11 et un de Dégâts de 8 (dé) + 10 = 18. Le jet de Défense du forgeron n'est que de 7, sans modificateurs. Il est donc touché. Son Encaissement n'est lié qu'à son Énergie de +1. Il obtient un 4 (dé) +1 = 5. La différence entre les deux totaux étant supérieure à 10, il perd trois Niveaux de Santé. Il est désormais affligé de Blessures Moyennes et souffre d'une pénalité de -3 sur ses actions.

Temps Intermédiaire : Le Conteur fait un tirage de Bravoure (Trait de Caractère) pour le forgeron, afin de voir

s'il s'enfuit. Il obtient 8 +2 (il s'agit d'un villageois très courageux) - 3 (blessures), donc un Total de 7, ce qui est supérieur au facteur de Difficulté (6). Le Conteur décide de plus que Torlen se rend cette fois compte qu'il ne combat pas un sataniste mais un habitant de Mercille. Le sergent décide de lâcher masse et bouclier et de s'emparer du gourdin de son adversaire.

Round 3 : Lors du round précédent, c'est le forgeron qui a eu le plus haut tirage d'Attaque. Il conserve donc l'Initiative. Cela signifie que Torlen est à nouveau forcé de reculer d'un pas. Même s'il avait repris le contrôle de l'Initiative, d'ailleurs, le Conteur aurait pu décider qu'il attaquerait le dernier lors de ce round, compte tenu du fait qu'il change de stratégie.

Le jet d'Attaque du forgeron dépasse celui de Défense de Torlen, ce qui est aisé puisque le Servant s'est débarrassé de son bouclier. Toutefois, il est protégé par son Encaissement.

Torlen tente de s'emparer du gourdin, ce qui est une manœuvre de Bagarre. Il obtient un 9 sur son tirage d'Attaque (Bagarre + Dextérité), mais le Conteur décide que l'arme, étant assez courte, implique une pénalité de -2. Le 7 résultant suffit néanmoins à battre le jet de Défense de 4 du forgeron. Le sergent ayant réussi à empoigner le gourdin, il va maintenant tenter de l'arracher à son possesseur. Son Total de Dégâts est de 7 (dé de tension) +1 (Force) +3 (Bagarre) = 11. Celui d'Encaissement du villageois n'est que de 8 +1 (Force) +1 (Bagarre) - 3 (blessures) = 7. La différence entre les deux tirages étant inférieure à 5, les deux combattants conservent leur prise sur l'arme.

Temps Intermédiaire : Les deux adversaires continuent de se disputer le gourdin.

Round 4 : C'est le forgeron qui contrôlait l'Initiative au round précédent. Il continuera donc d'«attaquer» le premier jusqu'à ce que lui ou Torlen prenne possession du gourdin. Toutefois, il n'obtient pas de +1 sur les tirages d'Attaque (puisqu'il n'y en a pas) et ne force pas son adversaire à reculer.

A présent, seuls comptent les Totaux de Dégâts et d'Encaissement. Celui de Dégâts du forgeron (Force + Bagarre) est de 3, ce qui est inférieur au tirage d'Encaissement de Torlen (Force + Bagarre), si bien qu'il ne réussit pas à reprendre son arme. Torlen, lui, obtient un 9 sur son jet de Dégâts. Le tirage d'Encaissement de son opposant n'étant que de 4, nous avons cette fois une différence de 5. Le sergent s'empare enfin du gourdin et le jette à l'autre bout de la pièce, tentant de faire comprendre à son adversaire qu'il ne lui veut aucun mal.

Temps Intermédiaire : Pensant la partie gagnée, Torlen décide de s'adresser à l'individu qui lui fait face. Toutefois, le Conteur réussit un tirage sur le Trait de Caractère *Audacieux* du forgeron, lequel bondit vers la masse abandonnée par le sergent. Celui-ci change d'avis et décide d'abattre ses poings serrés sur le dos de l'obstiné. En raison de ce changement soudain, le Conteur lui inflige une pénalité de -3 sur son jet.

Round 5 : Torlen ayant réussi à prendre le gourdin au cours du round précédent, c'est désormais lui qui a l'Initiative. Il frappe au moment même où le forgeron se baisse pour ramasser la masse. Son tirage d'Attaque pour *Frapper* est de 8 (dé de tension + Dextérité + Bagarre +1 pour le contrôle de l'Initiative) - 3 (pénalité de changement de tactique) = 5. Le jet de Défense du villageois est supérieur à ce chiffre, si bien que le Servant manque son coup.

Le Conteur décide que l'artisan a besoin d'un tirage de Dextérité de 8+ pour s'emparer de la masse. Il lance un dé et obtient un 0. Le sol de la forge étant jonché d'outils, on décrète que deux dés de Désastre sont nécessaires. Les résultats en sont 5 et 0, le second indiquant un Désastre. Le Conteur déclare que le villageois tombe sur la masse, perd un Niveau de Santé et est désormais affligé de Blessures Graves.

Il se rend. Lorsque les alliés appelés par Torlen au début du combat arrivent enfin, ils trouvent le sergent en train de soigner les blessures de son adversaire.

Effets du combat (pour les deux systèmes)

Les résultats des combats discutés ci-dessous s'appliquent à la fois au Système Action et au Système Duel. Ils sont donc rassemblés dans la même section.

Désastres

Les deux systèmes permettent de déterminer les vainqueurs des combats et la quantité de dégâts reçus par chacun des combattants. Toutefois, ils ne prennent pas en considération les incidents débilitants, angoissants, voire amusants qui peuvent se produire lors des batailles. Les Désastres vous font simuler ces imprévus.

Bien qu'ils suivent les mêmes règles que les autres Désastres, ceux qui se produisent lors des combats sont généralement plus dangereux. Dans le Système Action, trois tirages peuvent donner lieu à des Désastres : Initiative, Attaque et Dégâts. En ce qui concerne l'Initiative, un Désastre permet à votre adversaire d'attaquer le premier durant la Totalité de la bataille. Il est inutile d'y revenir ici. Pour les autres jets, toutefois, quelques explications s'imposent, ainsi que pour les tirages de Défense et d'Encaissement du Système Duel.

Au cours de n'importe lequel de ces quatre tirages, lorsque l'on obtient un 0 sur le dé, il convient d'en lancer un autre (voire plus, à la discrétion du Conteur). Si on

n'obtient pas de second 0, le Désastre n'a pas lieu. Toutefois, le résultat du jet demeure égal à 0.

Dans le cas contraire, un Désastre se produit. Il est alors nécessaire de faire un tirage sur l'une des deux tables suivantes afin d'en connaître la nature.

Le Conteur peut exiger plusieurs dés de Désastre, lorsque la situation est particulièrement propice aux erreurs. Dans ce cas, tout nouveau 0 obtenu implique un jet sur la *Table des Désastres en Combat* (page suivante). C'est le résultat le plus fort qui s'applique et donc l'événement le plus catastrophique qui survient. Exemple : Pierre se bat au sein d'une forêt très dense. Le Conteur décide que 3 dés de Désastre sont nécessaires. Après avoir tiré un 0, Pierre relance donc 3 dés. Il obtient deux nouveaux 0. Il fait donc deux jets sur la *Table des Désastres en Combat,* mais ne tient compte que du plus élevé.

Lorsque l'on tire sur cette table, il convient de faire un tirage de tension. Si l'on obtient un 1, on relance le dé jusqu'à ce que l'on tire un chiffre différent, le Total étant calculé de la manière habituelle. Dans ce cas particulier toutefois, un 0 est considéré comme égal à 10.

La *Table des Désastres en Combat* est divisée en deux sections : Attaque/Défense et Dégâts/Encaissement. Cherchez le résultat de votre Désastre dans celle qui correspond à vos faits et gestes. Les conséquences notées ici étant de nature très générale, il pourra être nécessaire de les adapter à l'arme dont vous vous servez (par exemple aux armes de trait) ou à l'action entreprise.

Fatigue

Lorsque vous faites des efforts, en combat ou au cours d'autres activités, vous risquez de vous fatiguer, voire de vous épuiser. L'état dans lequel vous vous trouvez se mesure en Niveaux de Fatigue. Chaque personnage en possède un certain nombre — pour la plupart des gens : six. Ces Niveaux sont : Dispos, Essoufflé 0, Las -1, Fatigué -3, Épuisé -5 et Inconscient. Pour chaque tirage de Fatigue (généralement un dé de tension + Énergie - Encombrement, avec un facteur de Difficulté de 6) manqué, vous perdez un Niveau de Fatigue. En cas de Désastre, vous en perdez deux, de la même catégorie — Court ou Long Terme.

Lorsque vous tombez au Niveau Las ou en dessous, la pénalité indiquée s'applique à tous vos tirages, y compris ceux de magie, à l'exception des jets d'Encaissement. Elle représente les effets de votre épuisement croissant. Cette pénalité se cumule avec celles résultant de la perte de Niveaux de Santé (voir ci-dessous). Soyez donc prudents.

Il existe de plus deux sortes de Fatigue, dont les effets s'accumulent. La Fatigue à Court Terme est le genre d'affaiblissement momentané qu'on peut ressentir après une compétition sportive. C'est également celle que connaissent les Mages après avoir lancé des sorts. La Fatigue à Long Terme est provoquée par des efforts prolongés. La différence entre les deux est évidente : la seconde affecte les personnages plus longtemps que la première. Un individu venant de piquer un sprint s'en remet en quelques minutes. S'il a couru toute la journée, il demeure épuisé jusqu'à ce qu'il ait pris une bonne nuit de sommeil.



FATIGUE À COURT TERME : Lorsque vous passez d'un effort à un autre, il convient de faire un tirage de Fatigue en début de round. Si, par exemple, vous courez durant un round et commencez à combattre lors du suivant, vous devez réussir un jet de Fatigue de 6+ sous peine de perdre un Niveau de Fatigue. Pour éviter cela, la méthode la plus simple consiste à se reposer un round avant de changer d'activité. Le Conteur pourra demander des tirages de Fatigue supplémentaires lorsque vous vous livrerez à des efforts particulièrement violents, même si vous ne changez pas d'activité.

On récupère les Niveaux de Fatigue un à la fois, en commençant par le plus bas. Plus vous êtes fatigué, plus il vous faut de temps pour regagner un Niveau. La règle est la suivante : Essoufflé, 2 minutes ; Las, 10 minutes ; Fatigué, 30 minutes ; Épuisé, 60 minutes ; Inconscient, vous vous réveillez Essoufflé au bout de 2 heures. Tous ces délais sont bien entendu cumulables : il faut en tout 102 minutes pour passer du Niveau Épuisé au Niveau Dispos. Un tirage d'Énergie de 9+ vous permet de récupérer un Niveau deux fois plus vite que la normale. Si vous méditez pour reprendre des forces, ajoutez votre score de Méditation à votre Énergie au cours de ce jet. Si vous demeurez actif (vous battez, courez ou lancez des sorts), le temps de récupération de chaque Niveau est doublé.

FATIGUE À LONG TERME : Elle est due à des efforts prolongés comme une longue course ou le lancement de rituels. Ces cas particuliers sont développés dans les chapitres correspondants. On ne peut récupérer de la Fatigue à Long Terme que par le sommeil et la nourriture. Une bonne nuit de repos permet généralement de regagner tous ses Niveaux de Fatigue, à Long ou à Court Terme.

Table des Désastres en Combat

Dégâts/Encaissement

2 : Vous êtes propulsé à 1d10 pas de votre adversaire. Durant le round suivant, vous ne pouvez que parer ou esquiver.

3 : Le choc vous coupe le souffle. Faites un tirage de Fatigue avec un facteur de Difficulté de 6. En cas d'échec, perdez un Niveau de Fatigue à Court Terme.

4 : Vous faites un faux mouvement et tombez à terre. Lors du round suivant, vous ne pouvez que parer ou esquiver.

5 : Le coup envoie de violentes vibrations dans votre bras. Vous souffrez d'une pénalité de -2 sur votre Dextérité pour 1d10 heures.

6 : Si vous frappez, votre arme vous est arrachée et atterrit à 1d10 pas de là. Si vous encaissez, c'est une partie de votre armure qui cède. Réduisez de 2 points votre score de Protection.

7 : Votre arme glisse sur votre adversaire si vous frappez, ce qui vous déséquilibre. Votre tirage d'Attaque du round suivant sera affligé d'une pénalité de -3. Si vous encaissez, votre armure est cabossée, réduisant votre liberté de mouvements. Vos Totaux d'Attaque et de Défense souffrent d'une pénalité de -2 pour toute la durée du combat.

8 : Votre bras est totalement anesthésié par le coup. Vous ne pouvez pas l'utiliser du tout durant 1d10 heures. Votre Dextérité et votre Force souffrent pendant le même temps d'une pénalité de -2.

9 : Si vous frappez, votre arme est endommagée. Tous vos tirages d'Attaque, de Dégâts et de Parade souffrent d'une pénalité de -3 jusqu'à ce que vous l'ayez réparée. Si vous frappez à main nue, vous avez la main engourdie et recevez une pénalité de -2 sur la Dextérité pour 1d10 heures. Si vous encaissez, votre armure est endommagée. Réduisez votre score de Protection de 3 points.

10 : Vous perdez légèrement l'équilibre, ce qui vous rend vulnérable aux attaques de votre adversaire. Lors du round suivant, il a un bonus de +5 sur son tirage d'Attaque.

12 : Si vous frappez, votre arme se brise et devient inutilisable. Si vous frappez du poing, vous avez la main écrasée et souffrez d'une pénalité de -3 sur la Dextérité durant 1d10 heures. Si vous encaissez, votre armure est totalement détruite.

14 : L'effet du coup est dévastateur. Vous titubez vers l'arrière, le souffle court, et des étoiles dansent devant vos yeux. Vous perdez un Niveau de Fatigue à Court Terme.

16 : Le coup vous étourdit. Vous tombez à genoux. Lors du round suivant, vous ne pouvez pas accomplir la moindre action et constituez une cible facile. Tous les coups qu'on vous porte vous touchent automatiquement (ne lancez que les dés de Dégâts et d'Encaissement), sauf Désastres.

18 : Vous avez mis toute votre force dans le coup et vous êtes épuisé. Vous perdez deux Niveaux de Fatigue à Court Terme.

20 : Si vous frappez, votre arme rebondit vers vous. Lancez les Dégâts contre votre propre tirage d'Encaissement. Si vous encaissez, doublez les Dégâts qui vous sont infligés, après soustraction de votre jet d'Encaissement.

24 : Vous mettez en jeu toute la vitalité qui vous reste — en vain. Vous perdez tous vos Niveaux de Fatigue et sombrez dans l'inconscience.

28 : Le coup vous brise le bras, ce qui se traduit par une pénalité de -4 en Force et en Dextérité. Afin de déterminer le temps qu'il vous faut pour guérir, consultez la *Table de Récupération des Blessures* (page 158) en considérant que vous souffrez de Blessures Graves.

32 : En raison d'une perte d'équilibre ou d'un coup puissant, votre jambe se brise. Votre Vivacité souffre d'une pénalité de -4. Afin de déterminer le temps qu'il vous faut pour guérir, consultez la *Table de Récupération des Blessures* (page 158) en considérant que vous souffrez de Blessures Graves.

36 : Un morceau de métal se loge dans votre œil. Vous gagnez le Vice *Vue Basse* et perdez automatiquement un Niveau de Santé.

40 : Un coup puissant ou un rebond vous détruit une oreille, une main ou un pied. Vous acquérez le Vice *Oreille Coupée, Manchot* ou *Unijambiste.* Vous perdez automatiquement deux Niveaux de Santé.

48 : Un coup puissant ou un rebond vous détruit une main ou vous endommage définitivement une jambe. Vous acquérez le Vice *Manchot* ou *Boiteux* (avec une pénalité de -5 sur vos actions et lancers de sorts). Vous perdez automatiquement tous les Niveaux de Santé qui vous restent et êtes Incapacité.

56 : Une arme propulsée avec force s'enfonce dans votre poitrine, vous défonçant le sternum. Des fragments d'os jaillissent et votre sang vient humidifier le sol à vos pieds. Votre cadavre servira d'engrais sur le champ de bataille.

64 : Le choc des corps et des volontés est plus que vous n'en pouvez supporter. Votre cœur bat de plus en plus vite, puis se rompt, vous faisant vomir un geyser sanglant. Puissent les divinités avoir soin de votre âme.

72 : En vous redressant après un nouvel échange de coups furieux, vous réalisez que votre arme s'est brisée. L'autre moitié vous empale de l'abdomen à la colonne vertébrale. Vous sentez les muscles de votre dos se relâcher, puis vous vous effondrez à terre, sans vie.

80+ : Vous êtes projeté en arrière, les bras battant follement l'air. Afin de retrouver votre équilibre, vous tentez de vous raccrocher à l'objet le plus proche. Avec un frisson d'horreur, vous réalisez qu'il s'agit de l'arme d'un de vos alliés — que vous allez vous-même frapper de la vôtre. Vous, plus rien ne peut vous sauver. Pour savoir si vous blessez votre allié, faites des tirages d'Attaque et de Dégâts normaux. Les jets de Défense et d'Encaissement de votre victime souffrent d'une pénalité de -5 due à la surprise.

Table des Désastres en Combat

Attaque/Défense

Dans la présente table, le terme «arme» s'applique aux armes ou boucliers de l'attaquant ou du défenseur, en fonction des circonstances.

2 : Votre arme s'enfonce dans le sol. Il vous est nécessaire, au round suivant, de réussir un tirage de 6+ pour l'en arracher, à l'exclusion de toute autre action. Si vous êtes désarmé, votre poing s'est pris dans la végétation environnante et vous devez l'en libérer.

3 : Votre arme vous est arrachée et atterrit à 1d10 pas de vous, dans une direction aléatoire. Si vous êtes désarmé, vous tombez et perdez un round à vous relever.

4 : Un faux mouvement vous déséquilibre. Vous souffrez au round suivant d'une pénalité de -3 sur vos tirages d'Attaque et de Défense.

5 : Vos mouvements trop brusques vous essoufflent. Faites un tirage de Fatigue à Court Terme, avec un facteur de Difficulté de 6.

6 : Votre arme est endommagée. Vos tirages d'Attaque, de Dégâts et de Parade souffrent d'une pénalité de -3 jusqu'à ce qu'elle soit réparée. Si vous êtes désarmé, vous vous meurtrissez la main. Vos jets d'Attaque et de Défense s'effectueront à -3 au round suivant.

7 : Vous vous froissez un muscle et souffrez d'une pénalité de -3 sur vos Totaux d'Attaque, de Dégâts et de Parade pour toute la durée du combat.

8 : Votre arme se brise et devient inutilisable. Si vous êtes désarmé, votre bras s'engourdit et vous souffrez d'une pénalité de -2 sur la Dextérité pendant 1d10 heures.

9 : Votre attaque furieuse vous déséquilibre et vous tombez à terre. Lors du round suivant, vos tirages d'Attaque et de Défense seront affligés d'une pénalité de -5.

10 : Vous vous déplacez sur la gauche, votre adversaire sur la droite. Désorienté, vous perdez automatiquement l'Initiative si vous la contrôliez. Si vous ne la contrôliez pas, il vous est impossible de la reprendre durant les trois rounds suivants.

12 : Vous abaissez votre garde, ce qui vous rend vulnérable aux coups de votre adversaire. Son prochain tirage d'Attaque s'effectuera à +5.

14 : Vous percutez votre adversaire de plein fouet et vous effondrez à ses pieds. Au round suivant, il ne vous est possible que de parer son attaque, laquelle s'effectuera à +5.

16 : Vous mettez tout votre cœur dans votre action et cela vous épuise. Vous perdez automatiquement un Niveau de Fatigue à Court Terme.

18 : Vous vous exténuez véritablement. Perdez deux Niveaux de Fatigue à Court Terme.

20 : Vous frappez votre propre bras si vous attaquez ou le laissez vulnérable si vous défendez. Vos propres Dégâts ou ceux de votre adversaire sont comparés à votre Encaissement. Quel que soit le résultat, vous souffrez d'une pénalité de -3 sur la Dextérité pour 1d10 heures.

24 : Vous frappez votre propre jambe si vous attaquez ou la laissez vulnérable si vous défendez. Vos propres Dégâts ou ceux de votre adversaire sont comparés à votre Encaissement. Quel que soit le résultat, vous souffrez d'une pénalité de -3 sur la Vivacité pour 1d10 heures.

28 : Vous frappez votre propre œil si vous attaquez ou le laissez vulnérable si vous défendez. Vos propres Dégâts ou ceux de votre adversaire sont comparés à votre Encaissement. Quel que soit le résultat, vous souffrez d'une pénalité de -3 sur la Perception et la Présence pour 1d10 heures.

32 : Vous tombez sur votre arme. Tirez les Dégâts comme si vous vous attaquiez vous-même. Au round suivant, il vous est impossible d'agir, sinon pour parer ou esquiver. Si vous êtes désarmé, vous tombez sur votre bras et êtes affligé d'une pénalité de -4 sur la Dextérité pour 1d10 heures.

36 : Vous dépassez vos limites et dépensez presque toute l'énergie qui vous reste. Vous perdez tous vos Niveaux de Fatigue et sombrez dans l'Inconscience.

40 : Tandis que vous frappez, votre arme est déviée par un obstacle, si bien que vous vous blessez. Si vous êtes désarmé, vos mouvements anarchiques vous déboîtent une articulation. Dans tous les cas, vous perdez un Niveau de Santé.

48 : Vous trébuchez et tombez de tout votre poids sur votre arme. Vous perdez tous les Niveaux de Santé qui vous restent et êtes désormais Incapacité. Si vous êtes désarmé, vous faites une mauvaise chute et perdez également tous vos Niveaux de Santé.

56 : Par un tragique concours de circonstances, vous percutez votre adversaire et votre propre arme s'enfonce dans votre poitrine. Vous vous effondrez pour mourir dans d'horribles souffrances. Votre dernière vision est celle du sang qui s'échappe de votre corps.

64 : Votre arme ne fait aucun mal à votre adversaire mais vous rebondit au visage. Des fragments d'os s'enfoncent dans votre cerveau. C'est une mort atroce.

72 : Bondissant sur votre adversaire, vous vous empalez sur son arme. L'acier vous fouille les entrailles et les répand aux quatre vents tandis qu'un geyser sanglant asperge vos alliés.

80+ : Attaquant avec fureur, vous manquez complètement votre coup. Déséquilibré, vous partez vers votre allié le plus proche. Son arme vous défonce le crâne tandis que la vôtre le frappe également. Faites des tirages d'Attaque et de Dégâts normaux pour savoir si vous le blessez ou non. En raison de sa surprise, ses jets de Défense et d'Encaissement s'effectuent à -5.

Exempli Gratia

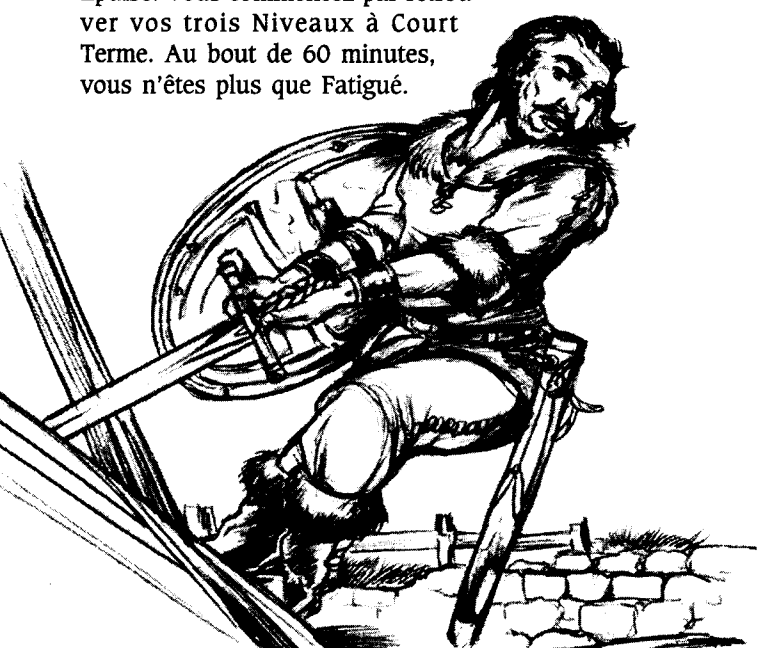
Récupération de la Fatigue à Court Terme

Alors que vous êtes Dispos, vous manquez un tirage de Fatigue et devenez Essoufflé. Dans les deux minutes (avant d'avoir pu récupérer), vous perdez un autre Niveau et vous sentez Las. Moins de 10 minutes après, vous perdez un troisième Niveau, ce qui vous rend Fatigué. Toutefois, au bout des 30 minutes de repos requises, vous regagnez ce dernier Niveau et vous retrouvez Las. 10 nouvelles minutes vous permettent de redevenir Essoufflé et 2 minutes supplémentaires d'être à nouveau Dispos. Souvenez-vous que si vous demeurez actif durant la récupération, le temps qu'exige celle-ci est doublé.

NOTATION : Les Fatigues à Long et à Court Terme se combinent pour faire descendre vos Niveaux : elles ne sont pas comptabilisées séparément. Si vous êtes Essoufflé après la perte d'un Niveau à Court Terme et que vous perdez un Niveau à Long Terme, vous êtes désormais Las. Il vous est recommandé d'utiliser des symboles différents pour noter les Niveaux de Fatigue à Long et à Court Terme que vous perdez, par exemple un X et un /.

UTILISATION DE LA FATIGUE À LONG ET À COURT TERME

Il est possible de perdre plusieurs Niveaux de Fatigue à Court Terme, puis un Niveau de Fatigue à Long Terme, par exemple en lançant un rituel. Supposons que vous ayez perdu trois Niveaux de Fatigue à Court Terme, ce qui vous rend Fatigué. Avant de les avoir récupérés, vous perdez un Niveau de Fatigue à Long Terme. Vous avez donc perdu en tout quatre Niveaux, si bien que vous êtes Épuisé. Vous commencez par retrouver vos trois Niveaux à Court Terme. Au bout de 60 minutes, vous n'êtes plus que Fatigué.



30 minutes plus tard, vous êtes Las. 10 minutes vous sont encore nécessaires pour retrouver le Niveau Essoufflé. Le quatrième Niveau étant à Long Terme, vous ne pourrez le récupérer avant d'avoir dormi. Vous restez donc Essoufflé toute la journée. Il vous sera bien sûr possible de reperdre des Niveaux à Court Terme avant de dormir, mais leur récupération ne pourra vous faire dépasser le stade Essoufflé. Si vous perdez un autre Niveau à Long Terme, vous demeurerez Las jusqu'à ce que vous dormiez.

Si vous allez dormir alors qu'il vous manque des Niveaux de Fatigue à Court et à Long Terme, vous les aurez tous récupérés au matin.

Blessures

Les Dégâts reçus lors des combats sont comptabilisés en termes de Niveaux de Santé. Après en avoir perdu un certain nombre, un personnage devient handicapé et peut même mourir. Lorsqu'il survit, il se remet grâce au repos et à des soins appropriés.

Chaque personnage possède un certain nombre de Niveaux de Santé, et d'autant plus que sa Taille est plus grande. Un individu moyen a les niveaux suivants : Indemne, Touché, Blessures Légères, Blessures Moyennes, Blessures Graves et Incapacité. Quiconque perd des Niveaux de Santé en dessous du niveau d'Incapacité meurt — ou est blessé si gravement que sa mort est inévitable et imminente.

Les personnages dont la Taille est inférieure à 0 possèdent moins de Niveaux de Santé. A -1, ils n'ont pas de Niveau Touché. A -2, ni Niveau Touché ni Niveau Blessures Moyennes. Il appartient au Conteur de décider des Niveaux de Santé que détiennent les créatures plus petites. Il est à noter que ce rapport entre Taille et Niveaux de Santé implique qu'un être de Taille -5 ne possède qu'un seul Niveau de Santé : Indemne. Tout Encaissement raté a alors pour effet la mort. De la même manière, les personnages dont la Taille est supérieure à 0 possèdent plus de Niveaux de Santé que les autres. Un humain de Taille +1 dispose d'un Niveau Touché Supplémentaire. Quant aux autres créatures, c'est au Conteur de leur attribuer des Niveaux supplémentaires. Si un être possède deux Niveaux identiques ou plus, il les perd tous avant de tomber au Niveau inférieur. Supposons, par exemple, qu'une créature possède trois Niveaux Touché. Lorsqu'elle est Indemne, elle peut perdre un, deux ou même trois Niveaux de Santé en ne demeurant que Touchée. Quand elle perd le quatrième, elle souffre de Blessures Légères.

Le plus souvent, on perd des Niveaux de Santé en subissant des Dégâts au cours des combats. Chaque fois qu'un coup vous atteint, vous pouvez tenter d'en absorber les dégâts en réussissant un tirage d'Encaissement supérieur ou égal à celui de Dégâts de votre adversaire. Si vous y parvenez, vous ne recevez pas de blessures significatives : vous êtes meurtri, éraflé ou roussi selon le type de l'attaque, mais les dommages ne sont pas assez importants pour avoir une influence sur le jeu.

Table de Récupération des Blessures

Tirage

Blessures	0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15-17	18+
Légères	X	14	10	7	6	5	4	3
Moyennes	X	60	40	21	18	16	14	12
Graves	X	X	80	45	35	28	25	21
Incapacité	voir *Récupération en voyage (page 160)*							

Faites un tirage de tension plus **Énergie + Aptitude de Chirurgie** ; cherchez le résultat dans la table, par rapport au type de blessure dont vous souffrez. Vous connaîtrez le nombre de jours qui vous est nécessaire pour passer au Niveau de Santé supérieur (de Blessures Graves à Blessures Moyennes, par exemple). Le même jet est utilisé jusqu'à ce que vous soyez à nouveau Indemne. Si vous souffrez, par exemple, de Blessures Graves et que vous effectuez un tirage de 10, il vous faut 35 jours pour ne plus avoir que des Blessures Moyennes, 18 de plus pour en arriver aux Blessures Légères et encore 6 pour être totalement guéri. Si vous tombez sur un X, tirez sur la *Sous-Table des Catastrophes,* ci-dessous. Si ce jet se solde par un Désastre, vous récupérez vos Niveaux de Santé au rythme le plus lent possible, selon le type de vos blessures et devez faire deux tirages sur la *Sous-Table des Catastrophes.*

Sous-Table des Catastrophes

Après avoir tiré sur cette table, faites un second jet sur la précédente afin de connaître le nombre de jours qui vous sera nécessaire pour vous remettre. Il est possible que vous ayez à effectuer un nouveau tirage sur la *Sous-Table des Catastrophes.* Lorsque vous vous servez de celle-ci, faites un tirage de tension plus **Énergie + Aptitude de Chirurgie.**

Tirage	Résultat
0	Mort
1	Vous tombez dans le coma. Refaites un tirage de temps de récupération (à -2) et doublez le nombre de jours. Puis faites deux tirages de vieillissement.
2	Vous êtes affaibli de manière permanente ; voir le Vice «Débile».
3-4	Vous êtes handicapé de manière permanente. Une amputation sera peut-être nécessaire. Choisissez un vice approprié comme «Unijambiste»
5-6	Blessures infectées, gangrène. Perdez un Niveau de Santé et refaites un tirage de récupération.
7-10	Faites un tirage de vieillissement.
11-12	Vos blessures ne se cicatrisent pas totalement ; gagnez 1 point de Décrépitude.
13	Cauchemars et souvenirs pénibles vous hanteront longtemps. Faites trois tirages de Désastre supplémentaires pour tout tirage de Bravoure.
14+	Récupération lente ; refaites le tirage sur la table précédente et multipliez le nombre de jours par 1,5.

Tout Désastre obtenu sur cette Sous-Table signifie la mort. Si le Conteur est particulièrement vicieux, il pourra faire s'attarder votre âme sur Terre plutôt que de la laisser recevoir sa récompense.

Lorsque vous êtes Indemne ou même Touché, vous conservez toutes vos capacités. Lorsque vous êtes Incapacité, aucune action ne vous est possible. Entre-temps, vous souffrez de pénalités s'appliquant à tous les tirages qui concernent efforts physiques ou mentaux. La seule exception à cette règle est constituée par les jets d'Encaissement. Ces pénalités sont : Blessures Légères, -1 ; Blessures Moyennes, -3 ; Blessures Graves, -5. Étant donné qu'elles s'appliquent aux Totaux d'Attaque, de Défense, d'Initiative et de Dégâts, elles ont un effet important sur le combat. Mages, prenez garde : elles concernent également le lancer des sorts ainsi que tous les tirages de Compétences. Rappelez-vous également qu'elles se cumulent avec celles dues à la perte de Niveaux de Fatigue.

La récupération des blessures

Il existe plusieurs moyens de se remettre de ses blessures. Lorsque celles-ci sont légères, le repos suffit. Dans le cas contraire, une aide plus spécialisée est nécessaire.

CHIRURGIE : Voici la méthode de soins la plus communément utilisée. Cette Compétence vous permet de traiter les blessures d'un autre personnage. Il vous est aussi possible d'en user sur vous-même, mais avec une pénalité de -2.

Lorsque vous soignez une blessure, vous lancez un dé et y ajoutez vos scores de Chirurgie et Intelligence, ainsi que la pénalité dont souffre le patient. Si le Total est égal à

Conseils pour les combats

Les combats peuvent être très éprouvants pour le Conteur et très risqués pour les personnages. Voici quelques conseils permettant de livrer des batailles mieux organisées et plus intéressantes.

Pour le Conteur :

1) En règle générale, plus vous passez de temps à préparer un combat, plus il se révèle intéressant et se déroule sans accroc. Vous apprécierez de posséder une carte du champ de bataille et un tableau comportant les scores importants des participants.

2) Pour simplifier, vous pouvez assigner des scores identiques à la plupart des créatures d'un même groupe, voire à toutes. Les joueurs ne s'en rendront probablement pas compte. Il est préférable de distinguer les monstres entre eux par des caractéristiques physiques (peau noire, verrue sur le nez, bras tordu...) plutôt que par des numéros. Tant que vous ne vous y perdez pas, abondance de détails ne nuit en rien. Les joueurs pourront de plus vous aider à gérer le combat («Moi, je suis sur celui à la verrue !»)

3) Faire simultanément les tirages d'Attaque et de Dégâts d'une part, de Défense et d'Encaissement d'autre part (ces deux derniers dans le Système Duel) accélère énormément le combat. Utilisez deux dés de couleurs différentes.

4) Vous pouvez inclure dans une bataille des actions n'ayant pas de rapport direct avec le combat. Des jets de Compétences ou de Caractéristiques pourront se révéler aussi importants et tendus que les tirages de combat et, au bout du compte, plus satisfaisants.

Pour les joueurs :

1) Les Mages doivent être protégés en permanence des menaces physiques. Les Servants boucliers ne doivent jamais les quitter.

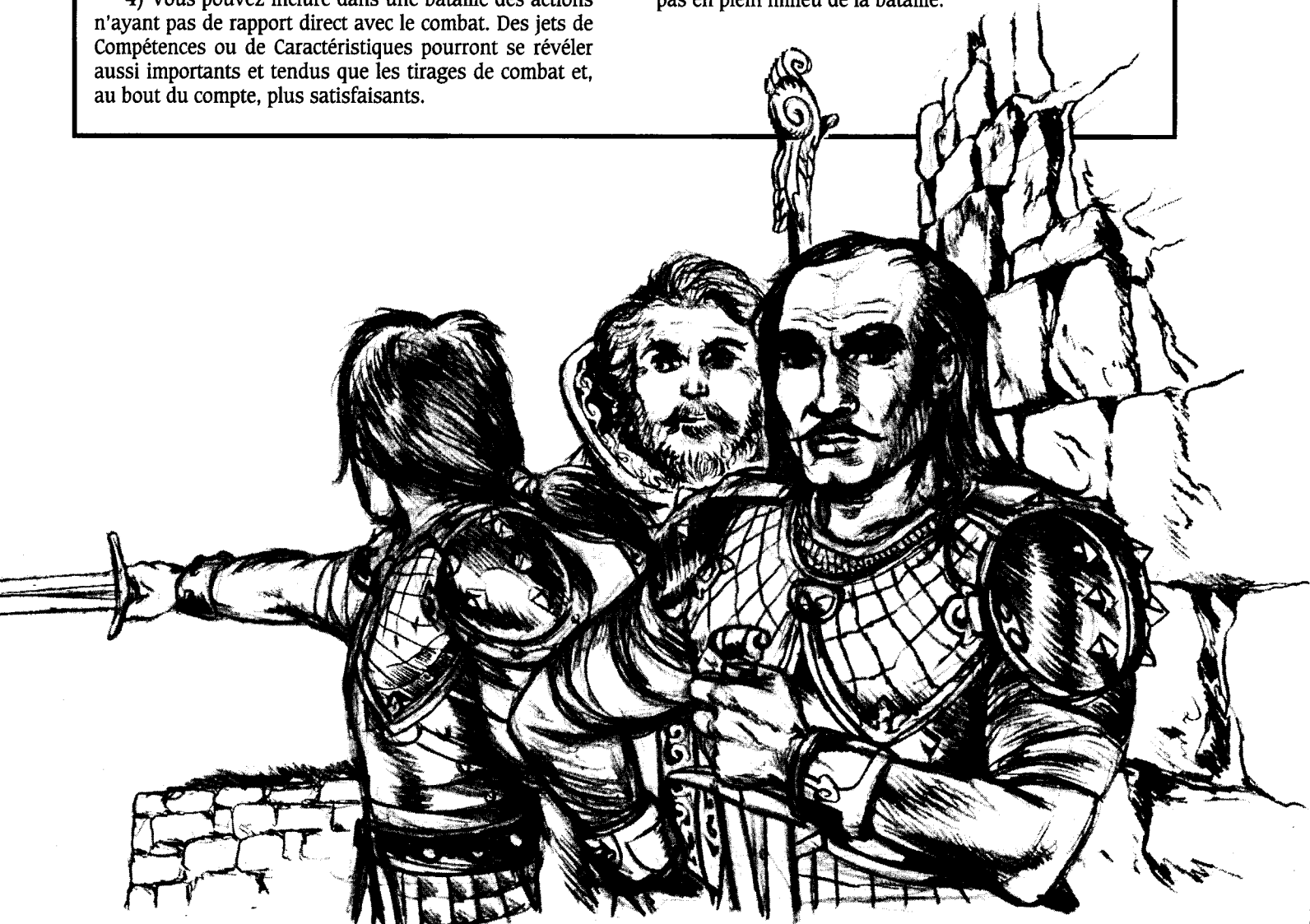
2) Les personnages impliqués dans la bataille doivent tous connaître leur tâche : qui protège qui, quel est le but du combat (capturer, tuer ou mettre en fuite) et que faire si les choses tournent mal, impliquant une retraite. Un leader tactique autre que les Mages pourra éventuellement diriger les Servants.

3) Une tactique mise au point avec soin peut souvent faire tourner en votre faveur les situations les plus désespérées. Servez-vous de votre cervelle. Ne sous-estimez pas la valeur de la ruse.

4) Souvenez-vous que les combats sont très risqués, car il est toujours possible que se produise un Désastre. Nul n'est invulnérable. La chance peut déserter les plus puissants des guerriers et les héros les plus valeureux — ainsi que les méchants, heureusement.

5) Lors des batailles à grande échelle, faites vos tirages après l'approbation de vos intentions par le Conteur mais avant qu'il ne vous en demande les résultats. Vous gagnez ainsi du temps : les autres joueurs n'ont pas à vous attendre.

6) Pensez à calculer vos modificateur et totaux de combat au moment de la création de votre personnage, pas en plein milieu de la bataille.



9+, la victime récupère immédiatement un Niveau de Santé. S'il est de 3+, les blessures sont bandées et stabilisées. Le bénéficiaire de vos soins reçoit ensuite un bonus sur ses tirages de récupération (voir ci-dessous), égal à votre score de Chirurgie. Au cas où les blessures ne sont pas stabilisées, tout effort risque de provoquer la perte de nouveaux Niveaux de Santé.

Le tirage de Chirurgie s'effectue généralement sur un dé simple, en supposant que les soins sont pratiqués après la bataille ou l'accident, lorsque la tension est retombée. Toutefois, lorsque vous tentez d'aider un personnage au cœur d'un combat ou en fuyant devant des poursuivants, il convient de faire un jet de tension. En cas de Désastre, le patient perd un Niveau de Santé par 0 obtenu.

SORTS DE SOINS : Certains sorts Creo Corporem décrits dans le chapitre *Sorts* permettent également d'aider à la récupération. Leur effet n'est cependant permanent que si du *virtus* brut est utilisé.

Note : Lorsque certains de ses Niveaux de Santé sont soignés provisoirement, un personnage ne peut plus être traité par d'autres moyens. Il récupère en revanche ses Niveaux de Santé normalement s'il a été soigné par magie de manière permanente.

RÉCUPÉRATION EN VOYAGE : Si vous êtes Touché, vous retrouvez automatiquement l'état Dispos au bout d'une journée. Les blessures plus sérieuses ne guérissent pas ainsi. Le Conteur peut même décider que certaines activités fatigantes risquent de les aggraver, particulièrement si elles n'ont pas été soignées par un chirurgien.

Si vous êtes Incapacité, l'heure est grave. Vous vous trouvez aux portes de la mort et risquez de les franchir à tout moment. Chaque jour, au lever et au coucher du soleil, vous devez faire un tirage de tension d'Énergie pour connaître l'état de vos blessures. Si celles-ci ont été stabilisées par un chirurgien, vous bénéficiez d'un bonus égal à son Aptitude de Chirurgie. Un 0 ou moins indique que vous mourez. Un 9+ signifie que vous êtes désormais au niveau Blessures Graves. Entre 1 et 8, votre condition a légèrement empiré et vous effectuerez vos tirages suivants avec une pénalité cumulative de -1 jusqu'à ce que vous mouriez ou récupériez un Niveau de Santé. Une fois revenu au stade Blessures Légères, vous récupérez normalement.

RÉCUPÉRATION CHEZ SOI : Les blessures sérieuses réclament du temps et des soins. Chaque fois que vous avez suffisamment de temps pour récupérer, vous pouvez faire un tirage sur la *Table de Récupération des Blessures* (page 158).

Dégâts dus au feu

Taille du Feu	Dégâts
Chandelle	Aucun
Torche	+6
Feu de camp	+9
Feu de joie	+12
Incendie de bâtiment	+15

Dégâts dus aux chutes

+ 1 par 2 pieds
x 2 pour une chute sur surface dure
1/2 pour une chute sur surface molle
1/4 pour une chute dans l'eau

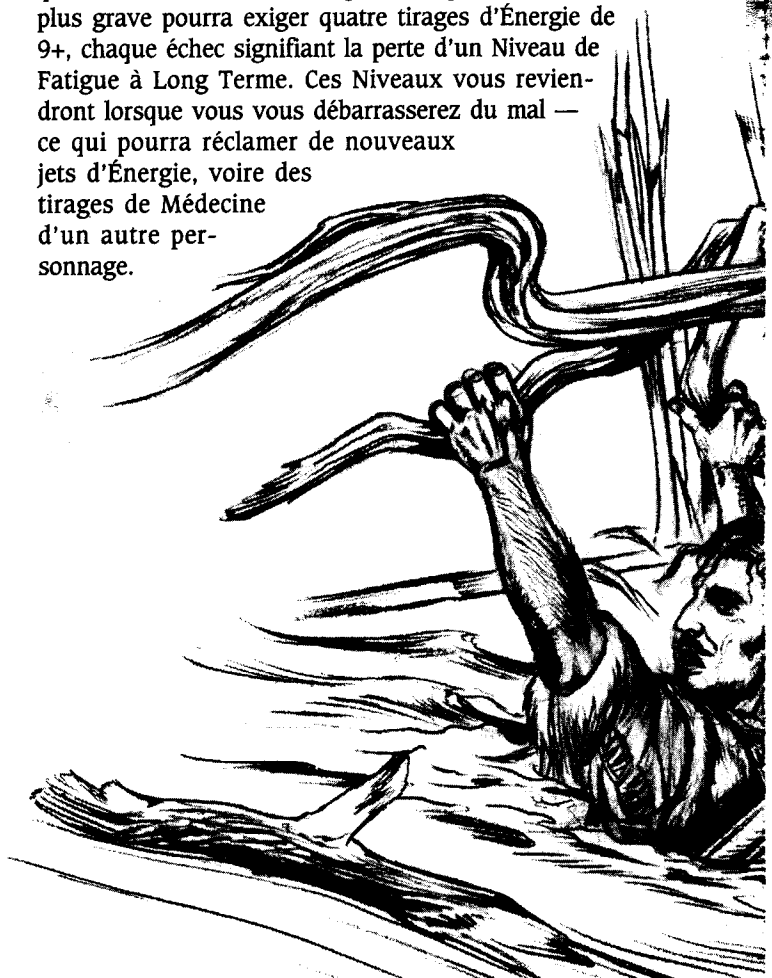
Dernier souffle

Si votre personnage se fait tuer, le Conteur pourra accepter de le laisser survivre assez longtemps pour une ultime action, telle que prononcer quelques dernières paroles ou une malédiction dirigée contre ses assassins. Ce principe n'est destiné qu'à augmenter l'intensité dramatique de la scène. N'en abusez pas.

Autres manières de s'affaiblir

Il existe de nombreuses manières de s'affaiblir dans **Ars Magica.** Le combat n'est que l'une d'entre elles. Le monde est bien cruel, allez !

MALADIES : Simulez les effets débilitants de la maladie en perdant des Niveaux de Fatigue. Un bon rhume vous ôtera un Niveau de Fatigue à Long Terme jusqu'à ce que vous réussissiez un tirage d'Énergie de 8+. Un mal plus grave pourra exiger quatre tirages d'Énergie de 9+, chaque échec signifiant la perte d'un Niveau de Fatigue à Long Terme. Ces Niveaux vous reviendront lorsque vous vous débarrasserez du mal — ce qui pourra réclamer de nouveaux jets d'Énergie, voire des tirages de Médecine d'un autre personnage.



Les maladies peuvent également diminuer vos Caractéristiques, de manière temporaire ou permanente. Cet effet peut être simulé par des tirages de Vieillissement (page 359).

Les effets exacts d'une maladie sont laissés à l'appréciation du Conteur. Espérez donc qu'il ne s'y connaît pas trop en médecine : cela vous évitera peut-être les maux les plus horribles.

FEU : Tout feu possède un modificateur de Dégâts ajouté au tirage du même nom lorsque vous vous brûlez. Ce tirage s'effectue sur un dé simple, car lorsqu'il vous blesse, le feu ne saurait obtenir un Désastre. Lors du premier round d'exposition, la Protection de votre armure s'ajoute à votre Encaissement. Durant les suivants, on suppose que votre armure a chauffé et ne vous protège plus. En outre, une fois sorti du feu, vous continuez à recevoir des Dégâts dus à la chaleur qu'elle a emmagasinée. Pour les déterminer, faites un tirage simple et ajoutez-y le bonus de Protection de l'armure. Si vous demeurez assez longtemps dans le feu, toutefois, le Conteur pourra décider que celle-ci a été détruite. D'autres horreurs peuvent vous arriver à cause du feu : brûlures défigurantes, perte d'objets inflammables, etc. Les détails sont laissés à l'imagination perverse du Conteur.

CHUTES : Si vous tombez, vous subissez des Dégâts, que vous pouvez tentez de contrer à l'aide d'un Total d'Encaissement normal — mais la Protection de votre armure est diminuée de moitié. Le tirage de Dégâts s'effectue à +1 par deux pieds de chute. Il s'agit d'un tirage simple : la gravité n'obtient que rarement des Désastres. Si vous atterrissez sur une surface dure, les Dégâts obtenus sont doublés après soustraction de l'Encaissement. Les surfaces tendres amortissent le choc, comme noté sur la *Table des Dégâts dus aux chutes* (page précédente).



Table des armures

Armure	Prix	Protection	Charge
CUIRASSES			
Cuir/Fourrure/Étoffe	bon marché	1	0,5
Cuir Lourd/Dur	bon marché	2	1
Anneaux	moyen	4	1,5
Écailles	moyen	5	2
Mailles	cher	8	3,5
HAUBERTS			
Cuir/Fourrure/Étoffe	bon marché	3	1,5
Cuir Lourd/Dur	bon marché	5	2,5
Anneaux	moyen	7	3
Écailles	moyen	9	4,5
Mailles	cher	12	5
ARMURES COMPLETES			
Cuir/Fourrure/Étoffe	bon marché	4	2
Cuir Lourd/Dur	bon marché	6	2,5
Anneaux	moyen	8	4
Écailles	moyen	11	4,5
Mailles	cher	14	6

Certains personnages, particulièrement ceux d'ascendance féerique, possèdent des armures de bronze ou de fer féerique, lesquelles fonctionnent de la manière suivante (il n'existe pas d'armures de mailles en bronze) :

Type	Cuirasse	Haubert	Armure Complète
Anneaux	3	6	7
Écailles	4	8	-

La Charge des armures de bronze et de fer féerique est identique à celle des armures d'acier du même type. Quelle qu'en soit la catégorie, une armure de bronze est toujours *chère*. Les armures de fer féerique fournissent 1 point de Protection de plus que les armures d'acier et peuvent être de n'importe quel genre. Il est impossible de les acheter, si bien que leur prix n'a aucun intérêt : il faut les voler, à moins de les recevoir en cadeau.

Protection : La valeur modifiant votre Total d'Encaissement (pour le Système Action) ou votre tirage d'Encaissement (pour le Système Duel).

Charge : Représente le poids de l'armure et la gêne qu'elle cause. Utilisée pour le calcul de l'Encombrement.

Il vous est possible d'interrompre votre chute et éventuellement de ralentir votre descente ou de vous protéger. Si vous réussissez un tirage d'Athlétisme de 6+, les cinq premiers pieds de chute ne comptent pas dans la détermination des Dégâts.

Table des Armes de Mêlée

Arme	Prix	Vitesse	Bonus d'Attaque	Dégâts	Bonus de Parade	Force	Charge	Espace
Mains nues	—	0	0	0	0	—	0	0
Dague (1 main)	bon marché	+1	+4	+2	+1	—	0	0
Épée Courte (1 main)	moyen	+2	+4	+4	+2	-2	0,5	0
Épée Large (1 main)	cher	+3	+4	+6	+3	0	0,5	1
Épée Bâtarde (1 main)	cher	+4	+3	+8	+3	+2	0,5	2
Épée Bâtarde (2 mains)	cher	+4	+3	+10	+4	0	0,5	2
Espadon (2 mains)	cher	+5	+3	+11	+5	+1	1	3
Épieu Court (1 main)	bon marché	+5	+2	+3	+1	-1	0	1
Épieu Court (2 mains)	bon marché	+6	+3	+5	+2	—	0	0
Épieu Long (2 mains)	bon marché	+8	+2	+6	+3	-2	0,5	0
Lance (à cheval, 1 main)	moyen	+7	+2	+8*	+1	0	1	1
Hache (1 main)	bon marché	+2	+2	+7	+10	0,5	1	2
Hache d'Armes (2 mains)	moyen	+4	+2	+12	+2	0	1	3
Vouge (2 mains)	moyen	+5	+1	+13	+3	+1	1,5	4
Hallebarde (2 mains)	cher	+5	+1	+15	+3	+1	2	4
Gourdin (1 main)	bon marché	+2	+3	+2	+1	-2	0	2
Gourdin (2 mains)	bon marché	+2	+3	+3	+2	—	0	2
Bâton (2 mains)	bon marché	+5	+2	+4	+6	-2	0	2
Masse d'Armes (1 main)	moyen	+2	+3	+5	+1	0	0	2
Masse d'Armes (2 mains)	moyen	+2	+3	+7	+2	-2	0	2
Marteau d'Armes (2 mains)	moyen	+3	+3	+10	+2	+1	1,5	2
Morning Star** (1 main)	moyen	+3	+2	+8	+1	+2	0,5	3
Morning Star** (2 mains)	moyen	+3	+2	+10	+1	0	0,5	3
Fléau d'Armes (2 mains)	cher	+4	+3	+10	+2	-1	1	4
Couteau de Jet	bon marché	-2	-1	+0	—	—	0	—
Javelot	moyen	-5	-1	+5	—	-2	0	—
Hachette de Jet	moyen	-4	-2	+6	—	-1	0,5	—
Petit Bouclier	bon marché	+1	+3	-2	+2	—	0	1
Rondache	bon marché	+2	+2	-1	+3	-2	0,5	1
Écu	moyen	+2	+1	0	+4	0	1	0
Targe	cher	+1	+1	0	+5	+1	1,5	1
Pavois	cher	0	0	-1	+6	+2	2	1

Prix : Il existe en ce domaine trois types d'armes, classées en fonction de leur coût de fabrication et d'entretien : bon marché (b.m.), moyennes (moy.) et chères (cher). Les armes dont vous disposez dépendent de votre origine ou de votre Alliance.

Vitesse (Vit.) : Il s'agit du bonus ajouté au tirage d'Initiative lorsque vous utilisez cette arme. Il est fondé sur sa longueur, son poids et la manière dont elle est utilisée. Une arme longue et légère se trouvant devant son utilisateur est plus rapide qu'une arme courte et lourde, réclamant de grands mouvements de bras et d'épaule.

Bonus d'Attaque (B.Atq) : Modificateur ajouté à votre tirage d'Attaque.

Dégâts de l'Arme (Dgt) : Dégâts de l'Arme + Force + Aptitude = Total de Dégâts.

Bonus de Parade (B.Pa.) : Modificateur ajouté à votre Total de Défense en Parade (Système Action) ou au tirage du même nom (Système Duel).

Force (For.) : Force minimale requise pour utiliser l'arme. Un «—» signifie qu'aucun score minimal n'est nécessaire.

Charge (Ch.) : Représente le poids et la maniabilité de l'arme. Sert à déterminer l'Encombrement.

Espace (Esp.) : Nombre de pieds d'espace libre dont le combattant a besoin autour de lui pour utiliser l'arme efficacement. Dites-vous qu'il s'agit d'une zone. Si les zones de deux combattants se chevauchent, des problèmes peuvent se poser.

Note : Certains personnages, particulièrement ceux d'ascendance féerique, possèdent des armes en bronze ou en fer féerique. Les premières font un point de dégâts de moins que les armes normales et sont toujours *chères*. Les secondes font un point de dégâts de plus que les armes normales et ne peuvent normalement être achetées — elles sont données ou volées. La charge des armes de bronze et de fer féerique est semblable à celle des armes d'acier.

*Voir le paragraphe sur la charge dans le chapitre Combat.

**Le Morning Star est un fléau d'armes à 1 seule boule.

Table des Armes de Trait

Arme	Prix	Vitesse	Bonus d'Attaque	Dégâts	Force	Charge	Portée
Fronde	bon marché	+2	0	+4	—	0	100
Arc Court	bon marché	+3	0	+8	0	0	120
Arc Long	moyen	+6	0	+14	+2	0,5	250
Arc Composite	cher	+4	+1	+9	-1	0,5	225
Arbalète Légère	cher	-8	+1	+10	0	0,5	200
Arbalète Lourde	cher	-15	+1	+15	-3	1	300
Baliste	cher	-23	+1	+19	0	1,5	400

Vitesse : Bonus à la Cadence de Tir (pour le Système Duel), déterminant combien de fois par round il vous est possible d'utiliser votre arme.
Bonus d'Attaque : Bonus au tirage d'Attaque.
Dégâts : Bonus au tirage de Dégâts.
Force : Force minimale nécessaire à l'utilisation de l'arme.
Charge : Représente le poids et la maniabilité de l'arme. Utilisé pour le calcul de l'Encombrement.
Portée : Portée maximale en pas.

POISON : Il existe de nombreux poisons différents, aux effets variés. Chacun est défini par deux facteurs : le temps qu'il lui faut pour agir et les résultats de son action. Ces derniers dépendent typiquement d'un tirage d'Énergie exécuté par la victime, avec un facteur de Difficulté représentant la virulence de la substance. Les poisons simples ont généralement deux effets différents : un mineur en cas de réussite du tirage d'Énergie et un majeur en cas d'échec. Le Conteur choisira peut-être d'en créer de plus complexes, aux effets nettement plus variés, en fonction du nombre de points par lequel vous manquez votre tirage et de l'éventualité d'un Désastre.

PRIVATIONS : Le manque d'air, d'eau, de chaleur ou de nourriture peut causer faiblesse ou mort. Les privations sont simulées par la perte de Niveaux de Fatigue jusqu'à ce que vous sombriez dans l'Inconscience. On détermine le plus souvent ces effets par des tirages d'Énergie, dont l'échec signifie la perte d'un Niveau (à Long ou à Court Terme, en fonction des privations dont vous souffrez). Le facteur de Difficulté et la fréquence de ces jets sont déterminés par le Conteur. Vous risquez d'en faire plus souvent si vous manquez d'eau et d'un abri que si vous manquez seulement d'eau. Lorsque vous avez perdu tous vos Niveaux de Fatigue et êtes Inconscient, votre corps conserve ses besoins. Vous effectuez d'autres jets d'Énergie, dont l'échec implique désormais la perte de Niveaux de Santé. Vous mourez donc plus ou moins vite, selon les privations dont vous souffrez. De bons tirages d'Énergie peuvent retarder la fin, mais même les personnages les plus solides sont incapables de se passer éternellement des produits de première nécessité. Note : le vin n'est pas considéré comme un produit de première nécessité.

Voici un exemple d'application de ces règles : Si vous pataugez au sein d'eaux en furie, le Conteur pourra vous demander de réussir des tirages de Force + Natation + Énergie de 9+, sous peine de perdre un Niveau de Fatigue. Deux réussites avant la perte de tous vos Niveaux vous permettront de regagner la rive. Si vous sombrez dans l'Inconscience, en revanche, vous perdrez des Niveaux de Santé jusqu'à ce que vous vous noyiez.

Types d'armures

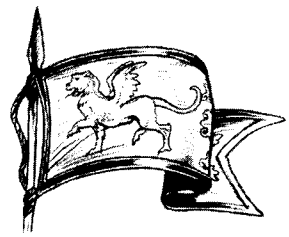
Les cuirasses ne couvrent que la poitrine, l'abdomen et le dos. Bras et jambes ne sont absolument pas protégés. Cette armure très simple ne comporte pas de casque — ce qui rend les coups dirigés vers la tête particulièrement efficaces.

Un haubert enveloppe le torse, ainsi que les épaules et le haut des bras. Il comporte également une courte jupe dissimulant le bas-ventre et les cuisses, ainsi qu'un petit casque prenant le dessus et l'arrière de la tête. Ce casque vous inflige une pénalité de -1 sur tous vos tirages de Perception.

L'armure complète couvre la Totalité du corps, y compris avant-bras, tibias, pieds et mains, et comporte un grand heaume protégeant le cou et une partie du visage. Ce heaume vous inflige une pénalité de -3 sur tous vos tirages de Perception.

DISPONIBILITÉ DES ARMES

Nous vous fournissons ici les caractéristiques de nombreuses armes et armures. Toutes ne sont pas forcément disponibles partout et certaines d'entre elles (notamment les armures de plates) ne le sont que dans la deuxième moitié du Moyen Age (qui comprend le treizième siècle). Si vous désirez créer d'autres armes, utilisez comme modèle les caractéristiques données ci-après.





Chapitre Six

Magie

Au huitième siècle, le mage Bonisagus développa une théorie «universelle» de la magie, invention qui permit aux thaumaturges de partager leur savoir en toute liberté. L'Ordre d'Hermès était né. Jusque-là, la magie avait été une affaire individuelle et sa puissance s'en était trouvée limitée. Ses adeptes Hermétiques, pouvant échanger et accumuler leurs connaissances, acquirent donc un immense avantage sur leurs collègues isolés. D'aucuns pensent cependant que les règles strictes de la magie Hermétique, si elles aident les Mages médiocres qui ont besoin d'être guidés pas à pas, ôtent aux sujets vraiment brillants leur chance de découvrir une manière de façonner les forces magiques qui leur conviendraient mieux.

L'Ordre apporta également la *Parma Magica*, un «bouclier» magique dont nul autre pouvoir surnaturel n'a su créer l'équivalent. Cette protection aida beaucoup ses membres à se hisser au-dessus des autres Mages, durant le huitième siècle.

L'Ordre d'Hermès n'en est pas moins qu'une petite partie du monde magique. Nombre de créatures extraordinaires, souvent intelligentes, s'y côtoient, et bien des magiciens se tiennent à l'écart de cette vaste organisation, s'obstinant à pratiquer seuls leurs arts obscurs. Le champ de leurs pratiques est généralement plus réduit que celui de leurs collègues, mais ils excellent dans leurs spécialités. Les règles fournies dans **Ars Magica** s'appliquent à la magie Hermétique exclusivement. Les Conteurs sont invités à utiliser la magie non Hermétique pour créer des monstres, enchanteurs et objets magiques qui ne soient pas soumis à ces règles, afin que les Arts gardent leur mystère pour ceux-là même qui croient tout en savoir.

La magie étant une force terrestre, elle ne peut affecter que ce qui se trouve sous la sphère lunaire — c'est-à-dire sur Terre ou en Enfer. La lune et tout ce qui existe au-delà échappent à son influence. Elle ne peut non plus modifier la nature profonde de quoi que ce soit — ressusciter les morts ou forcer un démon à dire la vérité, par exemple.

Les règles régissant la magie Hermétique forment une théorie très utile mais imparfaite : elles expliquent à quoi s'attendent leurs utilisateurs lorsqu'ils pratiquent la magie, et bien que celle-ci ait généralement les effets prévus, d'innombrables facteurs peuvent les affecter ; la phase de la lune, l'état d'esprit du magicien et la nature intangible de sa cible, notamment. Le Conteur évoquera donc mieux le monde magique d'**Ars Magica** s'il en pervertit parfois les lois et gère à sa manière les forces qui y règnent que s'il suit les règles à la lettre.

Les Arts magiques

La maîtrise des différents champs de la magie se traduit par celle de quinze Arts magiques : cinq Techniques et dix Formes. La Technique décrit ce qu'on fait, la Forme ce qu'on affecte, et chaque sort combine une Technique et une Forme. Ainsi, un sort de «création de feu» (Technique : Création ; Forme : Feu) produit de la lumière, de la chaleur ou du feu, tandis qu'un autre de «transformation de feu» change de la lumière, de la chaleur ou du feu en une nouvelle énergie ou structure. Ces quinze Arts portent tous un nom latin.

Exempli Gratia

Les bonus dus aux Formes

A Mercille, Grimgroth touche le cadavre d'un pestiféré. Le Conteur décide alors qu'il doit réussir un jet d'Énergie de 3+ pour ne pas contracter la terrible maladie. Son score de 7 en Corporem lui donne pour ce tirage un bonus de +1 (une seule tranche de cinq points). Son résultat total est de : 3 (au dé) + 0 (Énergie) + 1 (bonus) = 4 ; aussi reste-t-il en bonne santé.

Plus tard, un autre Mage lance un sort de soins à Grimgroth, qui doit réussir un jet d'Énergie de 3+ pour en bénéficier. Malheureusement pour lui, sa maîtrise de la Forme Corporem le «protège» naturellement de ce genre de sort : son bonus de +1 s'ajoute au facteur de Difficulté du tirage d'Énergie, l'élevant à 4 et rendant le succès plus malaisé.

Les Mages ont un score dans chacun de ces Arts, comme s'il s'agissait de Compétences. Ces chiffres représentent leur aptitude à travailler les divers types de magie. Toutefois, les Arts ne sont pas pour eux de simples connaissances : ils font partie d'eux-mêmes. Pour devenir un thaumaturge réellement capable, il faut naître avec le Don, faire de longues études théoriques, avoir des années d'expérience et une compréhension intuitive de la magie, une grande confiance en ses propres capacités et beaucoup de courage.

Le score dans une Forme aide à résister aux dangers «normaux» et aux sorts (voir *Résistance Magique*, page 175) de ce type. Celui en Ignem (feu), par exemple, peut permettre d'échapper aux dégâts qu'infligent le feu et le froid — il donne un modificateur aux jets d'Encaissement. Chaque tranche de cinq points dans une Forme signifie un bonus de +1 aux tirages appropriés. En tant que Conteur, il vous est d'ailleurs loisible d'appliquer ce bonus non seulement comme protection mais aussi lorsque les circonstances s'y prêtent : celui dérivant du score d'Ignem peut, notamment, s'ajouter à la Perception lors d'un jet pour percevoir un changement de température. Ces bonus s'additionnent également aux tirages de Résistance Naturelle contre les sorts, y compris ceux qui ont pénétré la Résistance Magique. Si, par exemple, une *Boule de Flammes Abyssales* a vaincu la Résistance Magique d'un personnage, son jet de Résistance Naturelle n'en bénéficie pas moins du bonus de son score d'Ignem. Malheureusement, ce modificateur «protège» également des sorts bénéfiques. Ainsi, celui dérivant de la maîtrise de la Forme Corporem s'ajoute au Facteur de Difficulté d'un tirage de Résistance Naturelle contre un sort de soins : ce bonus de Forme renforce la Résistance Naturelle, que cela plaise ou non à son bénéficiaire (le concept de Résistance Naturelle est expliqué plus loin).

Vous trouverez ci-après la liste des Arts, assortie de définitions, précisions et renseignements qui vous permettront de vous familiariser avec la magie et d'en user avec aisance.

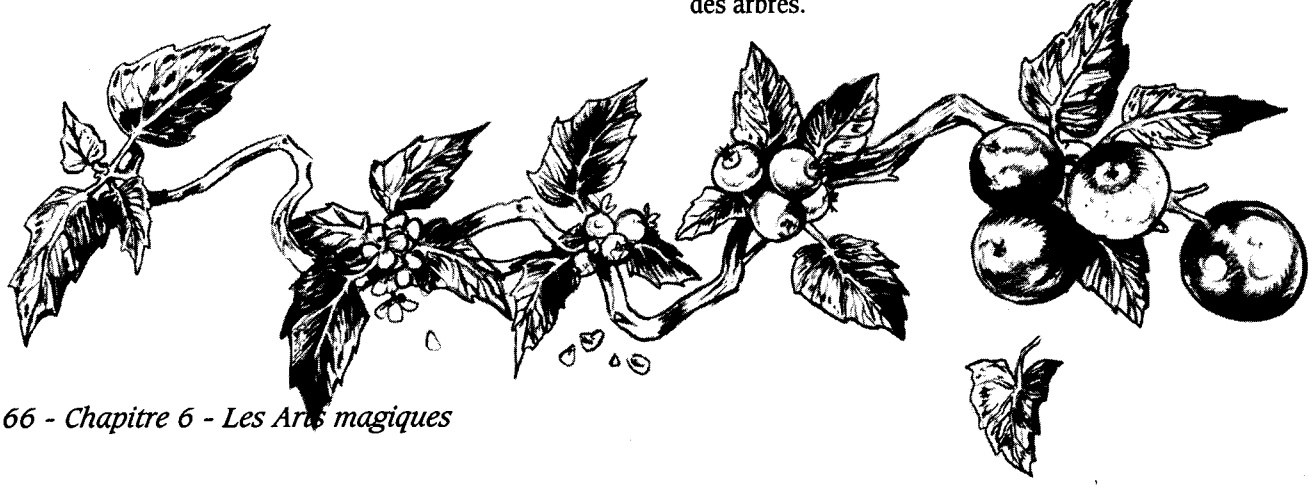
TECHNIQUES

Creo (Cr) "Je crée"

Cet Art permet de créer instantanément quelque chose à partir du néant, de faire du rêve une réalité. Lorsqu'on jette un sort Creo, on se plonge pour un instant dans une méditation transcendantale qui permet d'entrer en contact avec le monde des Formes, dans lequel tout ce qui a été, est ou pourrait être un jour (chaises, chiens, colères, plumes) existe en tant que concept parfait. La magie trouve alors la forme désirée et la rend réelle. Les choses ainsi créées sont plus proches que les autres du monde des Formes, aussi sont-elles toujours parfaites. Cet Art peut aussi ramener ce qui a été abîmé à son état idéal, soigner un bras cassé ou recoller un vase brisé par exemple. Pour les Mages qui s'y consacrent, le monde n'est que naissances, renaissances et création.

Intellego (In) "Je perçois"

Tout est lié dans l'univers, et les Mages qui étudient l'Art Intellego apprennent à discerner les liens entre ses diverses composantes et à les comprendre. Là où le commun des mortels entend le vent gémir dans les cimes, par exemple, eux perçoivent le langage des arbres.



Muto (Mu) "Je transforme"

L'Art de la transformation et de la transmutation. Pour les Mages qui s'y consacrent, le monde évolue et change constamment. Ils considèrent tous les états, tels «endormi», «jeune» ou même «mort», comme de simples étapes de ce processus ininterrompu que leur Art leur permet de diriger et de contrôler. Il est assez facile d'opérer des transformations lorsqu'il existe un lien puissant entre la forme originelle et celle qui en résulte, de métamorphoser une feuille en fruit par exemple, alors que faire d'une feuille (organique, flexible et végétale) une épée (inorganique, dure et minérale) est beaucoup plus malaisé.

Perdo (Pe) "Je détruis"

Tout ce qui existe dans notre monde temporel, vivant ou non, a quelque chose en commun : un jour, il ne sera plus, et cette disparition est inévitable. Les Mages qui comprennent Perdo le savent et usent de leurs pouvoirs pour contrôler ce processus universel, manipulant ainsi le vieillissement, la maladie, le pourrissement, l'usure et la mort. L'étude intensive de cet Art les mène souvent à percevoir la décrépitude au travail dans tout ce qui les entoure.

Rego (Re) "Je contrôle"

Cette Technique permet de déplacer les choses, de contrôler leurs mouvements et leur position, mais pas de les transformer. Elle joue donc sur un facteur extérieur (telle l'action) plutôt qu'intérieur (telle la forme), ce qui en fait un Art d'une grande souplesse. Un sort Rego capable de déplacer quelqu'un peut aussi bien servir à l'éloigner d'un danger qu'à l'envoyer s'écraser contre un mur. Ceux qui vouent leur vie à cette Technique finissent en général par être obsédés par le désir d'ordonner le monde qui les entoure, bien que l'ordre qu'ils cherchent à établir soit complètement incompréhensible pour autrui.

FORMES

Animal (An) "Animal"

Cet Art permet d'affecter tous les animaux, quels qu'ils soient, depuis le poisson de l'océan jusqu'à l'oiseau du ciel étoilé. Les Mages qui le pratiquent intensément y gagnent une bonne appréciation du pouvoir de la forme et de l'esprit animaux, et certains en viennent à préférer la compagnie des bêtes à celle des humains. Il n'en subsiste pas moins un gouffre infranchissable entre les premières et les seconds : les humains ont une âme.

Bonus : contre les poisons animaux ou autres capacités spéciales, tel le pouvoir hypnotique du cobra (mais pas contre les coups de griffes).

Aquam (Aq) "Eau"

Affecte tous les liquides et donne accès à la puissance de la crue rugissante comme au calme de l'étang serein. L'étude de cet Art peut enseigner la flexibilité et la force.

Bonus : contre la noyade et la déshydratation.

Auram (Au) "Air"

L'air, les vents et le climat. Les spécialistes de cette Forme sont de cœur dans les cieux, parmi les tempêtes tourbillonnantes, les vents furieux, les brumes fraîches et les pluies bienfaisantes. Ce qui est lié à la terre leur paraît lent, pesant et statique. Cet Art est le seul qui permette réellement de voler.

Bonus : contre les effets des conditions climatiques et la suffocation.

Corporem (Co) "Corps"

Les corps humains et humanoïdes. Les Mages qui pratiquent intensément cet Art considèrent le corps humain comme ce qui existe de plus complexe et parfait dans le monde physique, une combinaison des éléments qui surpasse tous ses composants réunis. Qu'ils usent de leur Art pour soigner ou pour blesser, tous développent une véritable fascination pour cette délicate mécanique qu'est le corps humain.

Bonus : contre les maladies.

Herbam (He) "Plante"

Les plantes de toutes sortes, y compris les arbres et le bois mort. Les géants des forêts sont vieux et puissants, et leurs racines s'enfoncent dans les profondeurs secrètes de la terre. Les Mages Herbam apprécient à leur juste valeur les bienfaits que distribue le règne végétal : les fruits nourriciers, le bois solide, les herbes aux multiples vertus, et l'enseignement que peuvent apporter les arbres séculaires aux hommes assez patients pour les écouter. Nombre de ces magiciens développent avec le temps une certaine répugnance envers le feu.

Bonus : contre les poisons végétaux.

Ignem (Ig) "Feu"

Le feu, la chaleur et la lumière. Le feu est le plus «vivant» des quatre éléments : il bouge, dévore et grandit, tout comme un être vivant. Et, tout comme un être vivant, il peut être tué par les trois autres éléments : étouffé par la terre, éteint par l'eau, dispersé par le vent. Pourtant, son



état intermédiaire entre la matière inerte et la créature lui donne les avantages des deux. Les adeptes d'Ignem sont généralement passionnés mais changeants.

Bonus : contre la chaleur, le froid et les lumières aveuglantes.

Imagonem (Im) "Image"

L'Art de l'illusion. Il n'affecte que les sensations, jamais la matière elle-même. Ses maîtres apprennent à distinguer une chose de son apparence, et la plupart d'entre eux s'éloignent avec le temps de ce que les autres considèrent comme la réalité, s'intéressant de plus en plus aux couleurs et aux sons au détriment de ce qui les produit.

Bonus : pour éviter d'être trompé par les apparences.

Mentem (Me) "Esprit"

La pensée, l'esprit et les esprits. Cet Art permet ce qui, en magie, se rapproche le plus de la manipulation des âmes, jouant sur ce que les Mages appellent «l'âme physique» : la mémoire, les pensées et les émotions. Il peut également atteindre les «corps spirituels» des êtres immatériels comme les fantômes. Les spécialistes Mentem qui réfléchissent trop profondément aux implications de leur Art ne sont pas d'une compagnie agréable.

Bonus : contre la confusion et les faiblesses mentales.

Terram (Te) "Terre"

Les solides, surtout la terre et la pierre. Les spécialistes de cet Art affectent les bases même du monde et disposent de sorts très puissants. La terre n'en résiste pas moins à leurs manipulations : tout comme la pierre est lourde et difficile à soulever, elle est inerte et difficile à transformer, fût-ce par la magie. Les thaumaturges Terram acquièrent au fil du temps calme et patience.

Bonus : contre les dégâts dus à la terre (avalanches, chutes, etc.).

Virtum (Vi) "Pouvoir"

La magie et les démons. Tous les Arts reposent sur le pouvoir bien réel de la magie, mais celui-là fonctionne à un niveau supérieur : il manipule ce pouvoir lui-même, ce qui permet à ses utilisateurs de mieux contrôler leurs sorts. Il peut aussi affecter les démons, qui sont des créatures par essence magiques. Il est toutefois dangereux de traiter avec ces êtres, autant parce que c'est interdit par le code de l'Ordre qu'à cause du risque d'en être corrompu.

Bonus : aucun.

LES LIMITES DE LA MAGIE

La magie est une force extrêmement puissante mais non omnipotente, qui obéit à certaines lois immuables.

Dans **Ars Magica**, elle doit en effet être compatible avec le paradigme médiéval de la physique aristotélicienne (la Terre étant considérée comme le centre de l'univers), et donc rester dans certaines limites, quelle que soit la puissance du sort et du Mage considérés.

La magie Hermétique ne peut :

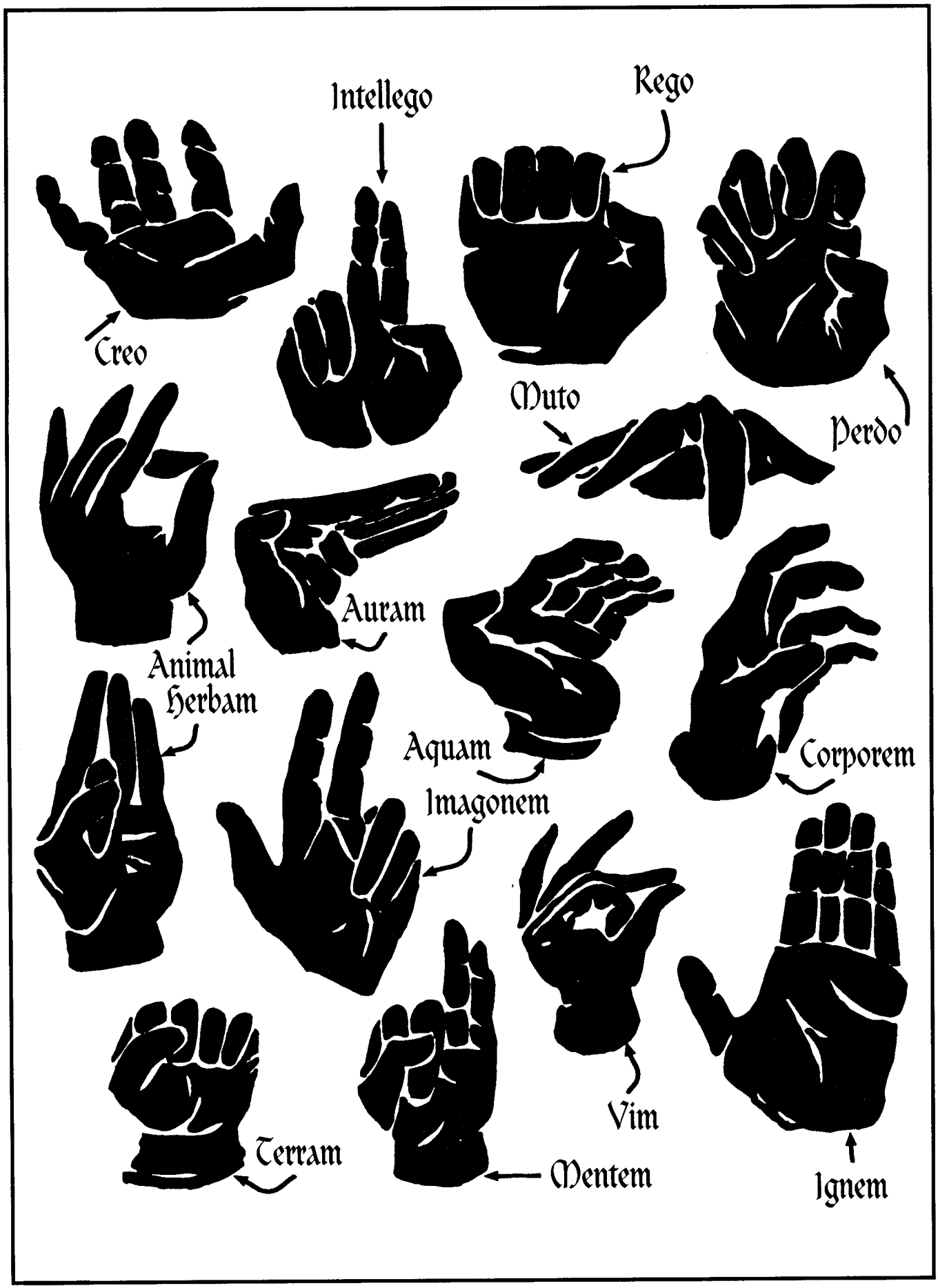
— Atteindre la sphère lunaire et ce qui se trouve au-delà.

— Triompher du pouvoir du Très Haut ou des tromperies des puissances infernales, notamment :

Modifier un miracle.

Affecter le corps ou l'esprit de quelqu'un ayant reçu une sépulture chrétienne.

Détecter les tromperies et illusions démoniaques, non plus que les motifs qu'elles dissimulent.


Intellego
Rego
Creo
Muto
Perdo
Auram
Animal
Herbam
Aquam
Imagonem
Corporem
Vim
Terram
Mentem
Ignem

— Affecter l'âme immortelle de qui que ce soit, notamment :

Créer la vie humaine.

Ressusciter les morts.

— Altérer ou fixer l'essence profonde de quoi que ce soit, notamment :

Interrompre ou inverser le processus naturel du vieillissement.

Éviter ou enlever à quelqu'un des points de Crépuscule ou de Décrépitude.

Affecter la Forme de l'Animal Cœur d'un Mage de Bjornær.

Créer, détruire ou altérer une aura surnaturelle.

— Créer quelque chose de permanent sans *virtus* brut, y compris soigner quelqu'un de façon permanente.

— Modifier le cours du temps, y compris affecter quelque chose dans le futur.

— Restaurer l'énergie physique (Niveaux de Fatigue ou *virtus* brut) de quelqu'un afin qu'il puisse jeter davantage de sorts.

— Affecter une cible invisible sans Lien.

— Affecter la Foi Exaltée ou le côté Ultra Rationnel de quelqu'un.

— Redonner Confiance.

— Faire naître une Passion.

N'oubliez surtout pas que les «lois» de la physique médiévale ne sont pas seulement des lois mais des **vérités** et que leur essence ne peut donc en aucune façon être altérée par la magie. Il est, par exemple, possible d'élever un objet dans les airs, lui faisant défier la gravité, mais pas de supprimer la gravité elle-même. Celle-ci ne peut être vaincue, non plus que le temps (bien qu'on puisse regarder dans le passé).

Les membres de l'Ordre connaissent bien les limites de la magie Hermétique, mais cela ne les empêche pas d'essayer de les dépasser, certains passant des années à chercher — en vain. Bien sûr, quiconque parviendrait à franchir ne serait-ce qu'une de ces frontières y gagnerait une immense célébrité — aussi grande peut-être que celle des fondateurs de l'Ordre eux-mêmes.

Le lancer des sorts

Les Mages manipulent la magie à travers les sorts. Il peut s'agir de sorts qu'ils ont appris, les sorts formels, comme ceux du chapitre *Sorts* ou ceux que les personnages inventeront plus tard, au cours de la Saga (voir *Inventer des sorts,* page 253). Mais ce peuvent aussi être des sorts spontanés : ceux-ci sont tels qu'on ne les «sait» jamais, si souvent qu'on ait pu les jeter, et qu'ils sont beaucoup moins fiables que les sorts formels.

Les deux types de magie

La magie peut être formelle ou spontanée. Dans les deux cas, elle repose sur la maîtrise que son utilisateur a des Arts magiques et nécessite l'emploi de gestes et de mots particuliers.

Pour user de la magie spontanée, il faut combiner sur l'instant les mots et mouvements qui paraissent adaptés à l'effet désiré, en prenant en compte les circonstances particulières dans lesquelles on se trouve : l'heure, les correspondances astrologiques, la forme et la taille de la cible, etc. La magie spontanée est donc très souple mais imprévisible. Elle est aussi par nature éphémère et de portée limitée.

Il en va tout autrement avec la magie formelle : on se sert alors de formules et gestes préétablis qui ont toujours (ou presque) le même effet et fonctionnent dans des circonstances plus diverses. La magie formelle est plus puissante que la magie spontanée, mais moins souple puisqu'on ne peut modifier les formules et mouvements qui la produisent (bien qu'ils permettent parfois des Durées et des Portées variées). Elle peut, en outre, produire des effets persistants, voire permanents, si on est disposé à faire les dépenses nécessaires.

Enfin, elle comprend la magie rituelle, laquelle nécessite des cérémonies très complexes et du *virtus* brut (de l'énergie magique pure, sous forme physique) mais dont les effets surpassent de beaucoup ceux de la magie «normale» (formelle ou spontanée). La magie rituelle est de loin la plus puissante, mais elle est tout aussi rigide que la magie formelle normale et réclame beaucoup plus de temps, d'efforts et de ressources magiques.

Le lancer des sorts formels

Un Mage désireux de lancer un sort formel récite la formule appropriée d'une voix ferme tout en exécutant avec décision les mouvements requis. Ses gestes et ses paroles modèlent et guident l'énergie magique qui se répand dans le monde. Pour voir si son sort fonctionne et si cet effort l'a ou non fatigué, il jette ensuite un dé et y ajoute : **Technique + Forme + Énergie - Encombrement**. Si le total est égal ou supérieur au Niveau du sort, celui-ci est réussi et ne fatigue pas son lanceur. Si le total est inférieur, mais de moins de 10, au Niveau du sort, celui-ci est jeté avec succès, mais le magicien perd un Niveau de Fatigue. Si le total est inférieur de plus de 10 au niveau du sort, celui-ci ne fonctionne pas, et l'enchanteur perd, en outre, un Niveau de Fatigue. Il s'agit là d'un tirage simple ou de tension, suivant les circonstances.

La Fatigue dans le lancer de sorts

Tout ce qui concerne la Fatigue se trouve dans la section *Effets du Combat* (page 153). En ce qui concerne les sorts, c'est le plus souvent la Fatigue à Court Terme qui s'applique, bien que pour les rituels, il s'agisse toujours de Fatigue à Long Terme (voir *Le lancer des rituels,* page suivante).

La Fatigue à Court Terme disparaît au rythme suivant : Essoufflé — 2 minutes ; Las — 10 minutes ; Fatigué — 30 minutes ; Épuisé — 60 minutes ; Inconscient — se réveille Essoufflé au bout de 2 heures (3 si l'Inconscience résulte du lancer d'un rituel). Ce temps est divisé par deux si on réussit un jet d'Énergie de 9+, mais on ne peut tenter qu'un seul tirage par Niveau de Fatigue à récupérer. Le seul moyen de se libérer de la Fatigue à Long Terme est de dormir.

Quand on lance un sort avec succès, il faut garder en mémoire le résultat de ce jet car il permet de déterminer si on a ou non vaincu la Résistance Magique de la cible (voir page 175).

Plus un sort est puissant ou compliqué, plus son niveau est élevé. Reportez-vous aux sorts Muto Corporem, page 211, pour trouver des exemples.

Exempli Gratia

Sorts formels

Grimgroth entre dans une taverne qu'il découvre emplie de cadavres, de mouches, de rats et de détritus. Or il désire en faire son quartier général, du moins pour un moment ; il doit donc la nettoyer. Il jette pour ce faire *Charge des Vents Furieux* (CrAu 30, voir page 205). Son total de Creo + Auram + Énergie est de 4 + 12 + 0 = 16, et il a un bonus de +4 grâce à sa vertu d'Affinité Magique avec les Vents, ce qui porte son score à 20. Il effectue un tirage simple (la situation n'est nullement tendue) et obtient 3, pour un total définitif de 23 ; moins que le Niveau du sort (30), mais la différence est inférieure à 10, aussi la magie fonctionne-t-elle, bien que Grimgroth perde un Niveau de fatigue. Un vent violent tourbillonne dans la taverne, chassant saleté, détritus et vermine.

LE LANCER DES SORTS SPONTANÉS

Lancer un sort spontané laisse plus de liberté mais est plus compliqué et moins sûr que jeter un sort formel. Le magicien choisit l'effet désiré et invente le sort correspondant sur l'impulsion du moment, puis détermine avec l'aide du Conteur quel effet il obtient réellement : ils sélectionnent ensemble la Technique et la Forme convenant au but poursuivi, de même que le Niveau (après comparaison avec les sorts formels des mêmes Arts), puis le Mage décide s'il veut ou non se donner du mal (c'est-à-dire perdre un Niveau de Fatigue), avant de faire le total **dé + Technique + Forme + Intelligence - Encombrement (+ modificateurs éventuels)**. S'il sacrifie un Niveau de Fatigue, il divise le résultat par 2 ; sinon, par 5. Il obtient ainsi l'équivalent en Niveaux de son sort spontané, c'est-à-dire sa puissance, et détermine avec l'accord du Conteur à quoi aboutissent ses efforts. S'il a obtenu un résultat de 0 ou moins, il ne se passe rien.

Le Niveau du sort montre aussi s'il franchit ou non la Résistance Magique de sa cible (voir page 175).



Le Niveau des sorts

Les sorts sont classés suivant leur Niveau, mais il s'agit là d'un terme de jeu que les personnages n'utilisent pas. Les Mages, eux, parlent de la **magnitude** d'un sort. Celle-ci est égale au nombre de points de *virtus* nécessaires pour donner au sort sa Durée ou sa Portée la plus longue (c'est-à-dire 1 point tous les 5 niveaux). Un sort de première magnitude est donc de niveau 1 à 5, de deuxième magnitude de niveau 6 à 10, etc.

Si le magicien ne se Fatigue pas, son tirage peut être simple ou de tension — tout dépend des circonstances. S'il veut bien se Fatiguer, en revanche, cela signifie qu'il essaie de dépasser ses propres limites ; il doit alors effectuer un jet de tension, quelle que soit la situation.

S'il connaît un sort formel — c'est-à-dire si son répertoire en contient un — aux effets proches de ceux qu'il désire produire avec son sort spontané, il lui suffit de passer une minute entière à y réfléchir pour gagner un bonus à son tirage de sort spontané (voir l'encadré *Sorts Similaires,* ci-contre, pour plus de détails). Mais bien sûr, on peut rarement se permettre une minute de contemplation au cours d'un combat. De plus, si le Mage est dérangé durant ce laps de temps, il doit réussir un jet de tension d'Intelligence + Concentration de 6+ pour continuer sa réflexion. Dans le cas contraire, il ne parvient pas à définir précisément les similitudes existant entre son sort spontané et le sort formel, si bien qu'il ne gagne aucun bonus.

Exempli Gratia

Magie spontanée

Grimgroth a fait de la taverne nettoyée son quartier général pour pouvoir explorer Mercille avec ses compagnons. Malheureusement, l'établissement empeste toujours la charogne, ce que le magicien n'apprécie pas. Il s'apprête à en purifier l'air par un sort spontané. Le Conteur et lui décident qu'il faut pour cela un sort Perdo Auram de Niveau 10, et Grimgroth choisit de se donner du mal pour le jeter car il pense pouvoir ensuite se reposer. Il désire obtenir un effet similaire, quoique moins important, à celui du sort de Niveau 15 *Air Clair et Pur*, qu'il ne connaît pas et ne peut donc utiliser comme modèle — ce qui le prive d'un bonus de 2 (15/5) à son tirage. Son total de Perdo + Auram + Intelligence est de 16 et il obtient 5 à son dé, ce qui fait en tout 21. 21/2 (Grimgroth se fatigue) = 10,5, ce qui est assez pour que survienne le résultat voulu. La puanteur des cadavres disparaît de la taverne.

LE LANCER DES RITUELS

Certains sortilèges très puissants nécessitent beaucoup plus d'énergie et de concentration que les sorts standard, aussi se jettent-ils différemment. Ces sortilèges, qu'on appelle des rituels, permettent d'accomplir de grandes choses et de dépasser certaines des limites imposées à la magie «normale» — qu'elle soit formelle ou spontanée.

Les sorts normaux souffrent des limitations suivantes :

Sorts similaires

Lorsqu'un magicien désire lancer un sort spontané, cela lui est plus facile s'il connaît un sort formel produisant des effets similaires car tous deux peuvent alors être considérés comme deux versions d'un même sortilège.

Voici les seules différences pouvant exister entre des sorts similaires :

Différence	Exemple
Détails du sort	Portée ; durée ; modificateur de Visée
Détails de l'effet	Forme d'un mur ; sens du mouvement
Conditions	D'apprentissage ; de lancer
Restrictions	Nécessité d'un Lien Mystique ; d'un contact visuel
Force de l'effet	Quantité de chaleur ; de flammes ; Dégâts
Type de cible	Pierre contre métal ; Poisson contre oiseau ; Brume contre fumée

Deux sorts sont estimés similaires s'ils ne diffèrent que par l'un des points mentionnés ci-dessus. Toutefois, ni les sorts spontanés, ni les sorts formels normaux ne peuvent être considérés comme similaires à des rituels. Il en va de même pour des sorts de Formes diverses : si proches que soient leurs effets, les sources en sont fondamentalement différentes.

Un Mage qui tente de jeter un sort spontané similaire à un de ses sorts formels y gagne un bonus égal à un cinquième du Niveau de ce dernier. S'il veut, par exemple, lancer un sort similaire à *Voix Captive* (ReIm 15), il reçoit donc un bonus de +3. On ne peut toutefois tirer ce type de modificateur que d'un des sorts que l'on connaît.

Si un joueur décrit exactement ce que fait son personnage alors qu'il essaie de jeter un sort spontané, s'il se montre intéressant, inventif mais aussi intelligent, ou s'il use à bon escient des lois de la magie (voir page 192), le Conteur peut à son choix lui accorder un bonus allant jusqu'à +5 pour récompenser sa performance.

• Leur aire d'effet est réduite au champ de vision de leur lanceur (bien qu'elle puisse en sortir une fois le sort en action).

• Ils ne peuvent durer plus d'un mois.

• On ne peut s'en servir pour percevoir quelque chose du passé ou du futur.

Les rituels permettent d'ignorer ces limitations et ont donc des effets plus étendus, dans le temps comme dans l'espace. Les sorts formels ne peuvent les dépasser qu'en ce qui concerne la Durée et la Portée, et toujours au prix d'une dépense de *virtus*. Quant aux sorts spontanés, ils sont soumis strictement à toutes ces limitations et ne peuvent donc reproduire les effets des rituels.

Un Mage désireux de lancer un sort rituel doit se concentrer sans interruption pendant 15 minutes et dépenser un point de *Virtus* brut (voir *Le Virtus Brut*, page 178), et ceci pour chaque tranche de 5 niveaux du rituel, le *virtus* en question devant correspondre à la Technique ou la Forme du sort. Il effectue ensuite un tirage de lancement, tout comme pour les autres sorts formels, auquel il peut ajouter en bonus sa Compétence de Méditation. Jeter un rituel est physiquement et mentalement difficile, au point que même si ce tirage est réussi, le Mage perd un Niveau de Fatigue ; s'il obtient un résultat inférieur, mais de moins de 10, au Niveau du rituel, il perd deux Niveaux de Fatigue mais celui-ci fonctionne ; si son résultat est inférieur de plus de 10 au Niveau du rituel, il perd deux Niveaux de Fatigue et le sort est un échec. Lancer des rituels cause de la Fatigue à Long Terme. Si un Mage sombre ainsi dans l'Inconscience, son évanouissement dure une heure supplémentaire. Quand on jette un rituel avec succès, il faut garder en mémoire son tirage de lancement, qui peut être nécessaire pour déterminer si le sort passe ou non la Résistance Magique de sa cible (voir page 175).

On donne pour plusieurs rituels deux Portées et deux Durées. Si un Mage désire la plus longue pour l'une ou l'autre, chaque tranche de 5 Niveaux du sort lui coûtera 15 minutes de concentration et un point de *virtus* supplémentaires. Ainsi, s'il veut étendre à la fois la Portée et la Durée du rituel, il lui en coûtera, tous les 5 Niveaux du sort, 45 minutes de concentration et 3 points de *virtus* (15 minutes et un point de *virtus* de base, autant pour l'accroissement de la Portée, et encore autant pour celui de la Durée).

Les Compléments

La plupart des sorts sont une combinaison de deux Arts, une Forme et une Technique. Certains cependant en mettent d'autres en jeu. Un sort visant à métamorphoser un être humain en oiseau, par exemple, utilise Muto (parce qu'il transforme quelque chose), Corporem (parce qu'on affecte le corps humain) et Animal (parce qu'il donne finalement une forme animale). En plus des deux Arts principaux, Muto et Corporem, ce sort implique donc également Animal. Ce troisième Art est un Complément.



Les Compléments des sorts formels, lorsqu'il y en a, sont fournis avec leur description dans le chapitre *Sorts* (voir *Malédiction de Circé*, page 212). Chaque Complément limite l'un des Arts principaux, soit la Forme, soit la Technique (si le Complément est une Forme, il limite la Forme, s'il est une Technique, la Technique). Ainsi, un Mage jetant *Malédiction de Circé* et ayant un score de 6 en Animal et de 13 en Corporem considère pour ce sort son score de Corporem comme s'il était égal à 6. Mais s'il était meilleur dans le Complément que dans l'Art principal, on utiliserait le score de l'Art principal (s'il avait 13 en Animal et 6 en Corporem, c'est toujours le score de 6 qui servirait pour ce sort).

Un même sort peut avoir plusieurs Compléments, qui limitent sa Forme et sa Technique ou s'appliquent à un seul de ces Arts. Dans ce dernier cas, c'est celui dont le score est le plus faible qui sert de limite.

Les Compléments qui sont donnés au début de la description des sorts s'appliquent quand on apprend ceux-ci, qu'on les invente ou qu'on les jette, mais pas quand on détermine s'ils ont passé la Résistance Magique de leur cible : on se sert pour cela de la Forme principale des sorts, quel que soit le score en Complément de leur lanceur.

Les Compléments de Lancer

Certains Compléments ne sont pas donnés au début de la description des sorts parce qu'ils n'entrent en jeu que si lesdits sorts sont utilisés d'une façon particulière. Ils comptent donc parfois lors du lancer mais jamais lors de l'apprentissage ou de l'invention des sortilèges auxquels ils s'appliquent. C'est pourquoi on les appelle **Compléments de Lancer**. Pour apprendre *Rôdeur Forestier* (page 212), par exemple, ou s'en servir afin de se métamorphoser à l'exclusion de son équipement, un Mage doit faire appel à un Complément Animal. S'il désire, en outre, que son bâton soit inclus dans la transformation, il a également besoin d'un Complément de lancer Herbam. Et pour emmener sa dague, de Terram. Il choisit donc quels Arts il utilise comme Compléments de lancer, ce qui détermine quels objets il affecte avec sa magie. On se sert du Complément où il est le moins bon pour voir s'il jette son sort avec succès.

Toute Affinité ou Déficience Magique affectant un Art entre en jeu lorsque celui-ci sert de Complément. Ainsi, un

Exempli Gratia

Les Compléments

L'un des cadavres qui emplissent la taverne semble avoir été brûlé par un jet de flammes comme ceux que produisent certains sorts, aussi Grimgroth décide-t-il de parler avec l'âme du défunt pour obtenir quelques renseignements. Il s'agenouille auprès du corps et lance *Murmures au Seuil des Ténèbres* (InCo 15), sort qui permet de converser avec un mort de fraîche date. Pour Grimgroth, Intellego (2) + Corporem (7) + Énergie (0) = 9, mais ce sortilège a un Complément Mentem (3), aussi le score en Corporem de Grimgroth est-il considéré pour l'occasion comme étant de 3. Son total en l'occurrence est donc de 2 + 3 + 0 = 5. Il jette un dé et obtient 5, si bien que son tirage de lancer donne : 5 + 5 = 10. Le sort étant de Niveau 15, Grimgroth perd un Niveau de Fatigue mais parvient cependant à le jeter.

Il apprend du défunt que celui-ci a été tué par une magicienne qui a écumé la ville avec une troupe de Servants. Le malheureux demande une sépulture décente, que Grimgroth s'engage à lui faire donner.

Mage affligé d'une Déficience Magique Majeure dans le Complément d'un de ses sorts divise le résultat de son jet de lancer par 2 pour le sort en question, parce que son manque de maîtrise des concepts et de la magie du Complément interfère avec son contrôle des Arts principaux.

Reportez-vous aux sorts fournis dans le chapitre *Sorts* pour voir comment on détermine les Compléments.

Les Compléments spontanés

Le système des Compléments fonctionne de la même manière pour les sorts spontanés. Quand on détermine quels Arts entrent en jeu, il faut également décider des Compléments impliqués. Lorsqu'il y en a, ils limitent les Arts principaux exactement comme ils le font pour les sorts formels. Là encore, un Mage peut choisir quels Compléments de lancer il veut utiliser.

Table de Visée des Sorts

Toucher Automatique : La cible se tient immobile, bien en vue et non loin du lanceur. Pas de tirage ; toucher automatique.

Toucher Facile : La cible bouge lentement non loin du lanceur, ou bien est immobile à quelque distance. Tirage de Visée de 6+ nécessaire.

Toucher Difficile : La cible est en plein combat, protégée par l'obscurité ou à couvert, ou encore à grande distance (200 pas). Tirage de Visée de 9+ nécessaire.

Toucher Très Difficile : La cible est peu visible et bouge rapidement. Tirage de Visée de 12+ nécessaire.

Toucher Quasi Impossible : La cible se trouve à grande distance et quasi invisible. Tirage de Visée de 15+ nécessaire.

Le Conteur peut prendre en compte d'autres facteurs.

CIBLER

Certains sorts, notamment ceux des Arts Animal, Corporem et Mentem, affectent directement leur cible. Lorsqu'on jette *Malédiction de Circé,* par exemple, on se concentre sur la personne qu'on veut transformer en cochon, et si on réussit à lancer le sort, celui-ci atteint instantanément sa cible (qui peut cependant y résister magiquement).

D'autres sortilèges, eux, font appel à un intermédiaire quelconque, tel le feu, et c'est lui qui affecte leur cible. Mais ces deux types de sorts doivent être ciblés pour avoir les effets désirés. Si, par exemple, un Mage veut aveugler temporairement un ennemi avec *Éclair de Flammes Écarlates* (page 223), il doit lui envoyer l'éclair en plein visage. Pas de problème si sa victime se tient immobile et bien en vue, mais les choses se compliquent si elle se trouve partiellement à couvert ou se démène dans un combat. Des bonus ou pénalités



Exempli Gratia

Résistance Magique

Grimgroth trouve un bâton à Mercille et s'en empare. Malheureusement pour lui, l'objet est défendu par une *Bénédiction de la Félicité Enfantine* retenue par un *Sort d'Attente*. Le Mage qui y a placé cette protection a obtenu un total de Pénétration de : 29 (tirage de lancer du sort) + 3 (Talent de Pénétration) = 32. Grimgroth a un score de 4 en *Parma Magica*, ce qui lui donne 20 points de protection, auxquels il ajoute 3 (son score en Mentem, la Forme du sort qui l'attaque), pour un total de 23. Il jette un dé et obtient 9, ce qui fait en tout 32, c'est-à-dire qu'il contre de justesse le Total de Pénétration du magicien inconnu. La *Bénédiction de la Félicité Enfantine* ne l'affecte donc pas et il s'aperçoit qu'il a été victime d'une attaque magique, laquelle ne peut guère venir que du bâton.

(modificateurs de Visée) ont donc été attribués aux sorts avec lesquels il est plus ou moins difficile d'atteindre son but. L'Éclair *de Flammes Écarlates*, notamment, se lance sur sa cible avec un -3 (comme indiqué au début de sa description). Les sorts qui nécessitent d'être ciblés sont donnés avec leur modificateur de Visée (M de V).

Pour voir si un sort prend effet à l'endroit désigné par son lanceur, celui-ci additionne : **dé + Perception + Finesse + modificateur de Visée**. Il touche sa cible si ce total est supérieur ou égal au facteur de Difficulté imposé par le Conteur (voir la *Table de Visée des Sorts)*.

Le jet de Visée peut être normal ou de tension, suivant les circonstances. Au cours d'un combat, cependant, il s'agit forcément d'un tirage de tension. Dans ce cas, un Désastre peut s'avérer redoutable : au lieu de centrer son sort sur l'ennemi choisi, le magicien affecte un ami, sa propre personne ou quelque chose qu'il voulait protéger. Au Conteur de déterminer ce qui se produit exactement. Et même si cela ne se traduit pas par un Désastre, le Mage peut tout simplement rater sa cible ; son sort prend alors effet à côté ou derrière elle, si bien qu'il ne l'affecte pas. Il n'en a pas moins été jeté avec succès, et peut donc se révéler efficace contre quelqu'un ou quelque chose d'autre.

La Résistance Magique

Il y a deux sortes de protection contre la magie : la Résistance Naturelle et la Résistance Magique.

La Résistance Naturelle est une défense inhérente à la nature de la cible du sort, qui dérive de son essence et n'est absolument pas magique. Elle «fonctionne» en permanence et n'a nul besoin d'être activée. Lorsqu'il est possible de résister à un sort grâce à elle, le fait est précisé dans la description dudit sort, de même que les effets observés en cas de succès de la cible. Ainsi pour *Foi d'Enfant* (page 235), auquel on peut résister grâce à un jet d'Intelligence + Énergie. En fait, même si le sort atteint sa cible, la Résistance Naturelle peut l'empêcher d'affecter cette dernière (comme un tirage d'Encaissement réussi permet à la victime d'un coup d'épée de ne pas subir de dégâts). La plupart des êtres vivants ne disposent que d'une Résistance Naturelle, et la majorité des sorts ne sont nullement affectés par celle-ci, si bien que les créatures normales succombent facilement à la magie.

Les jets de Résistance Naturelle se font sur des dés de tension. Si la cible affronte un Désastre, sa Résistance Naturelle peut être écrasée par l'attaque magique. Référez-vous à la table de *Suggestions de Désastres Magiques,* ci-après, pour déterminer les conséquences de cet événement.

La Résistance Magique est, quant à elle, une défense contre les sorts créés magiquement, à moins qu'elle ne dérive de la nature magique innée de son bénéficiaire. La plupart des Mages et autres créatures magiques en ont une (en plus de leur Résistance Naturelle), qui peut contrer un sort avant même qu'il ne les atteigne, comme un bouclier bloque une épée. Cette Résistance Magique dérive de capacités magiques innées (pour les êtres féeriques, les démons, etc.), de bénédictions de l'Église, de noirs cadeaux des puissances infernales, de *Parma Magicæ* (voir page 177) ou encore de la maîtrise des Formes pour un Mage.

Total de Pénétration

Cette table montre quel genre de Total de Pénétration on utilise pour les différentes sortes de magie.

Type de Sorts	Total de Pénétration
Sorts formels	Tirage de lancer du sort formel + Talent de Pénétration
Sorts spontanés	Niveau du sort + Talent de Pénétration
Pouvoirs magiques	Voir la description du pouvoir en question ; Niveau du pouvoir si rien n'y est spécifié, ou Force Magique de la créature qui l'utilise.

Les sorts auxquels on peut résister magiquement

Tous les sorts qui s'attaquent à leur cible directement ou par l'intermédiaire d'une création magique (comme un éclair électrique) sont soumis à sa Résistance Magique. Ce n'est pas le cas de ceux qui affectent leur victime en modifiant son environnement (en causant un tremblement de terre, etc.). Ainsi, il est impossible de résister à la plupart des illusions car elles font partie du monde extérieur et

Sorts : Résister ou non

Cet encadré vous donne quelques exemples de sorts auxquels on peut résister magiquement et de ceux pour lesquels c'est impossible. Ces listes vous permettront de déterminer, par comparaison, ce qu'il en est pour les autres sortilèges.

Résistance possible

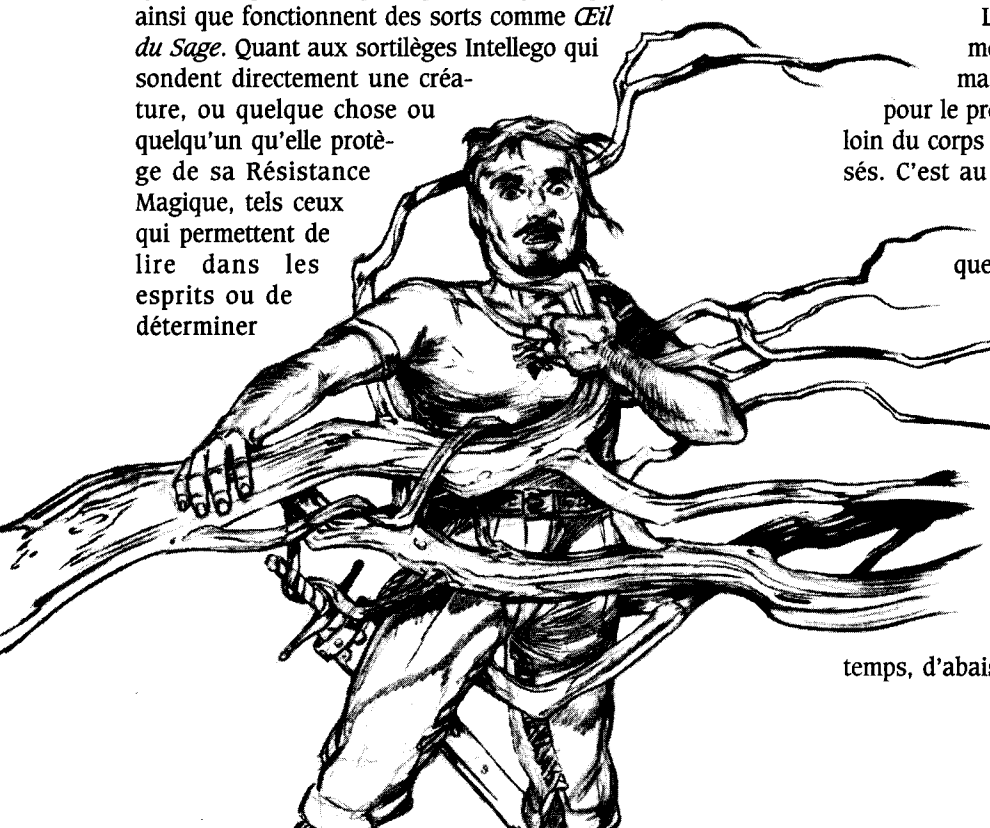
Incantation des Yeux Laiteux (PeCo 20)
Pilum de Feu (CrIg 20)
Mains de Chirurgien (CrCo 20)
Souffle Glacé du Mensonge (InMe 20)
Bourrasque (ReAu 15)
Désespoir des Mille Enfers (CrMe 25)
*Vision des Terreurs Infernales** (MuIm 30)
*Œil du Sage*** (InCo 30)

Résistance impossible

Gouffre Béant (PeTe 15)
Attaque de la Branche Furieuse (ReHe 15)
Cascade de Rochers (PeTe 40)
Ombre de la Vie Humaine (CrIm 40)
Fureur de Neptune (ReAq 50)
Magie Voilée (MuVi Gén.)
* à cause du Complément Mentem du sort
** détecté mais reste efficace

n'ont pas d'effet direct ; on peut cependant les percer à jour par d'autres moyens.

La Résistance Magique est utile contre les sorts Intellego. Pour ceux qui donnent à leur lanceur une vision d'autrui sans auparavant sonder cette personne, celle-ci se contente d'apprendre grâce à sa Résistance Magique qu'on utilise contre elle une magie de détection quelconque. Elle ignore de quel sort spécifique il s'agit et qui l'a jeté. C'est ainsi que fonctionnent des sorts comme *Œil du Sage*. Quant aux sortilèges Intellego qui sondent directement une créature, ou quelque chose ou quelqu'un qu'elle protège de sa Résistance Magique, tels ceux qui permettent de lire dans les esprits ou de déterminer si les possessions d'autrui sont magiques, ils peuvent être bloqués par la Résistance Magique.



On peut aussi se protéger d'un sort en en jetant soi-même un autre, très vite, pour le contrer (voir *les Sorts à incantation rapide*, page 181).

Comment résister à la magie

Si un personnage doté d'une Résistance Magique est frappé par un sort auquel il est possible de résister, il doit additionner **un dé de tension + sa Résistance à la Magie** (voir plus loin comment on la calcule) pour voir s'il parvient à échapper aux effets du sortilège. Le résultat obtenu est comparé au Total de Pénétration du sort (voir l'encadré consacré au *Total de Pénétration*, page précédente, pour la détermination de ce facteur). Si le Total de Pénétration est supérieur au tirage de Résistance Magique, le sort passe (bien que la Résistance Naturelle puisse encore le contrer, s'il y est sujet). Dans le cas contraire, le sort est bloqué et n'affecte pas sa cible. Si le jet de Résistance Magique de cette dernière se solde par un Désastre, reportez-vous à la table des *Suggestions de Désastres Magiques*, pages 178-179, pour en déterminer les conséquences.

La Résistance Magique d'un Mage est égale à 5 fois son score en *Parma Magica* + son score dans la Forme du sort attaquant. Cela signifie que son tirage de Résistance Magique devient : **un dé de tension + 5 fois la *Parma Magica* + le score de la Forme du sort attaquant**. Sans *Parma*, seul s'ajoute au dé le score dans la Forme concernée. Ce score joue un rôle ici parce que maîtriser une Forme signifie aussi qu'on en est protégé. Un spécialiste de l'Art Ignem sera rarement affecté par les sorts produisant du feu ; ceux-ci auront peu de chances de le brûler, à moins d'être extrêmement puissants.

La Résistance Magique des non-Mages est plus simple : un être féerique disposant d'une Force Magique de 22 aura une Résistance Magique de : **un dé de tension + 22**.

La Résistance Magique n'enveloppe que soi-même, ce qu'on porte et ce qu'on tient dans ses mains. Il ne suffit pas de toucher quelque chose pour le protéger, et les objets dont une partie se trouve loin du corps (comme un grand bâton) peuvent être exposés. C'est au Conteur de décider jusqu'où s'étend votre Résistance Magique.

Un thaumaturge bénéficie automatiquement de sa Résistance Magique du moment que sa *Parma Magica* est active. Il n'a nul besoin de vouloir résister pour le faire, et cela ne lui demande pas la moindre concentration. Il peut en revanche décider de **ne pas le faire** : il supprime alors le bonus lié à sa maîtrise de la Forme du sort concerné et suspend en se concentrant sa *Parma Magica*. Celle-ci redevient active dès qu'il le désire et le reste ensuite jusqu'à l'aube ou au crépuscule (voir page 191), comme d'habitude.

Il est cependant inutile, la plupart du temps, d'abaisser sa propre *Parma Magica* quand on veut

se jeter un sort à soi-même : tous les sorts de portée Soi-Même ou Soi-Même+ dominent automatiquement la Résistance Magique de leur lanceur. Quant aux autres, ils doivent surmonter la Résistance Magique, à moins que leur bénéficiaire n'efface pour un instant sa *Parma Magica*.

La Parma Magica

La *Parma Magica*, étant une Compétence, est décrite dans la section des Compétences, mais comme elle fait aussi partie intégrante de l'univers des Mages, elle se trouve également expliquée ici. Bien que seuls les membres de l'Ordre d'Hermès en disposent, ce n'est pas un simple sort. En fait, c'est une sorte de rituel qui concentre les énergies magiques en un bouclier autour de celui qui le pratique et, éventuellement, autour d'autres gens qu'il désire protéger. Il faut environ une minute pour l'établir, et toutes les personnes à protéger doivent alors se trouver auprès du Mage.

Une fois en place, la *Parma Magica* ajoute cinq fois son score aux tirages de Résistance Magique de son bénéficiaire. Elle reste active jusqu'au lever ou au coucher du soleil, celui des deux qui se produit le plus tôt. Il suffit alors de recommencer le rituel pour renouveler cette protection.

Il est possible d'étendre celle-ci à un être supplémentaire par point qu'on a dans cette Compétence, mais elle est alors considérée comme étant de trois points plus basse, quel que soit le nombre de gens protégés (un score de 4+ est donc nécessaire pour qu'on soit à autrui d'une aide quelconque). Ainsi, si un Mage a une *Parma Magica* de 5 et veut protéger 3 amis, chacun des 4 membres du groupe se retrouve avec une Résistance Magique partielle de 10 (5 - 3 = 2 ; 2 x 5 = 10). Lorsqu'un enchanteur fait profiter ses compagnons de sa *Parma Magica*, leur Résistance Magique bénéficie également du bonus qu'il a dans la Forme des sorts qu'on leur jette — et son score dans ces Formes, lui, n'en est pas diminué. Enfin, quand quelqu'un lance un sort sur un groupe défendu par la *Parma Magica* d'un magicien, chaque individu concerné tire sa propre Résistance Magique : le thaumaturge n'effectue que son jet personnel.

Les gens bénéficiant de la *Parma Magica* d'un Mage doivent rester dans les 15 pas (15 m) de ce dernier pour conserver leur Résistance Magique. Néanmoins, si l'un d'eux quitte cette zone, les autres n'en demeurent pas moins protégés : lorsqu'on accomplit le rituel, on le conçoit pour des personnes bien précises, et il reste tel que jusqu'à son expiration. Ainsi, si celui qui est sorti du cercle des 15 pas y revient, il récupère sa Résistance Magique, mais si un nouveau venu s'y introduit, il n'y gagne absolument rien. Il faut réitérer le rituel si on veut l'inclure dans la protection.

La conscience des attaques

Une personne que sa Résistance Magique protège d'un sort prend aussitôt conscience d'avoir été la cible d'une magie hostile, bien qu'elle ignore de quel genre d'attaque il s'agissait et d'où elle provenait. En revanche, si sa Résistance Magique est sans effet, elle ne se rend compte de rien, à moins que l'agression n'ait des effets évidents (comme la faire s'enflammer, par exemple).

LA CONCENTRATION

Il est nécessaire de se concentrer pour jeter un sort, et si quoi que ce soit distrait le magicien pendant le lancer, il doit réussir un jet de Concentration ou son sortilège échoue automatiquement. Quel que soit le résultat de ce tirage, le magicien doit ensuite effectuer un jet de lancer de sort sur un dé de tension et avec un dé de Désastre supplémentaire (même si le jet de Concentration a été un échec, un Désastre est toujours possible). Le tirage de Concentration est égal à : **un dé de tension + Intelligence + Aptitude de Concentration** ; quant au facteur de Difficulté, il dépend de la nature de la distraction (voir la *Table des Distractions)*. Si l'enchanteur est en mouvement, il doit soustraire son Encombrement à ce jet. Le Maintien d'un sort requiert également des tirages de Concentration si les circonstances s'y prêtent. Un Désastre lorsqu'on veut se concentrer signifie la perte d'un Niveau de Fatigue à Court Terme, à moins que le Conteur ne préfère se référer à la table de *Suggestions de Désastres Magiques* (pages suivantes).

LES EFFETS DES SORTS

La Portée, la Durée et les effets des sorts sont fournis et expliqués dans le chapitre *Les Sorts*.

Table des Distractions

Voici une liste de distractions et les facteurs de Difficulté qu'elles imposent aux jets de Concentration. Si plusieurs de ces incidents se produisent en même temps, c'est le facteur de Difficulté le plus élevé qui s'applique.

Distraction	Facteur de Difficulté
En train de marcher	6
Bousculé	9
Bruit soudain ou éclair lumineux	9
En train de courir	12
Menace personnelle immédiate	12
Chute	12
Renversé	15
Doit esquiver	15
Projeté à terre	21
Blessé	12 + 1 par point d'échec du tirage d'Encaissement

Les dangers de la magie

Malgré les efforts de l'Ordre pour la mettre en équations, la magie reste un art, non une science. Si talentueux que soit un thaumaturge, si prudent qu'il se montre, sa magie échappe quelquefois à son contrôle (à moins qu'il ne l'utilise pas du tout...). Depuis le risque ponctuel qu'on prend lorsqu'on jette un sort jusqu'au mystérieux Crépuscule qui frappe ses adeptes, la magie est bien hasardeuse.

Les Désastres

Le danger le plus communément affronté par les magiciens reste un lancer de sort se soldant par un Désastre. Les effets d'un sortilège jeté dans une situation de tension ne sont pas tout à fait prévisibles, et un tel Désastre signifie que le sort, s'il n'échoue pas tout simplement, ne se traduit pas de la manière attendue : l'enchanteur a perdu le contrôle de sa magie, ce qui n'est presque jamais une bonne chose. Car si les Désastres ont des effets très variés, la plupart sont hautement défavorables au magicien. Reportez-vous à la table de *Suggestions de Désastres Magiques* (page ci-contre), qui vous donnera quelques résultats «classiques» de Désastres pour les divers types de sorts et autres tirages de magie (Résistances).

Le Crépuscule des Magiciens

Lorsqu'un thaumaturge perd le contrôle de sa magie ou se trouve submergé par une magie très puissante, il peut succomber au redoutable — et redouté — Crépuscule des Magiciens. Ce phénomène intervient généralement à un moment ou un autre de la Saga, quand la vie des personnages se trouve modifiée par des événements extérieurs. Il altère de manière radicale toute l'existence du Mage, ou la marque à tout le moins d'une empreinte indélébile. Le Crépuscule des Magiciens est expliqué et commenté dans le chapitre *La Saga*, page 360.

Le virtus brut

Le pouvoir magique *(virtus)* est parfois stocké sous une forme physique, soit parce qu'un magicien l'a emprisonné dans un objet quelconque, soit à la suite d'un processus magique naturel. Quoi qu'il en soit, on l'appelle alors le «*virtus* brut», et il a en magie de nombreux usages.

Le *virtus* brut est toujours associé à une Technique ou une Forme particulière. Il existe ainsi du *virtus* Ignem, du *virtus* Creo, du *virtus* Imagonem, etc., et même du *virtus*

Suggestions de Désastres Magiques

Pour les lancers de sorts, reportez-vous à la liste ci-dessous, qui fournit des Désastres correspondant aux Arts utilisés, puis aux explications qui suivent. Les effets flanqués d'un astérisque sont également appropriés dans le cas de tirages désastreux de Résistance Magique ou Naturelle.

Techniques

Creo : Perte de Contrôle, Trop Puissant*, Effet Inverse (sorts de soins), Création Inappropriée, Création Défectueuse, Cible Agressive.

Intellego : Égarement, Informations Erronées, Vision, Attire une Attention Malvenue, Lien avec la Cible, Sens Brouillés, Tirage de Crépuscule.

Muto : Effet Voisin mais Indésirable, Effet Inverse, Effet Secondaire Permanent*, Trop Puissant*, Détruit la Constitution*, Effet Prolongé, Effet Incomplet ou Inapproprié.

Perdo : Affecte le Lanceur, Mauvaise Cible, Effet Inverse, Trop Puissant*.

Rego : Mauvaise Cible, Perte de Contrôle, Effet Inverse, Effet Prolongé*, Cible Agressive.

Formes

Animal : Cible Folle*, Cible Agressive.

Auram : Tempête.

Imagonem : Effet Prolongé.

Mentem : Attire une Attention Malvenue, Cible Folle*, Cible Agressive, Confusion Mentale de la Cible*.

Terram : Rébellion de la Terre, Cible détruite.

Virtum : Apparition d'un Démon, Tirage de Crépuscule, Lanceur submergé.

Tous les Éléments (Aquam, Auram, Ignem, Terram) : Perte de Contrôle (surtout Ignem), Apparition d'un Élémental.

Tout ce qui est vivant (Animal, Corporem, Herbam, Mentem) : Mort et Destruction*, Détruit la Constitution*, Débilitant*.

Sorts affectant le lanceur : Lanceur dominé.

Explications des Désastres

Affecte le Lanceur : Au lieu de la cible désirée.

Apparition d'un Démon : Malheureusement pour lui-même, le lanceur a appelé un démon d'une puissance proportionnelle au Niveau de son sort...

Apparition d'un Élémental : Le lanceur a malencontreusement attiré un élémental jusqu'à lui...

Attire une Attention Malvenue : L'attention de quelqu'un ou quelque chose, peut-être la cible du sort, se porte sur le lanceur.

Cible Agressive : Le sujet manipulé se retourne contre le lanceur, l'attaque ou cherche à lui nuire de toute autre manière à sa disposition.

Cible Détruite : Quelle que soit la cible choisie par le lanceur, elle est totalement détruite, de la manière qui semble la plus appropriée au Conteur.

Cible Folle : La cible devient folle et échappe à tout contrôle.

Confusion Mentale de la Cible : La cible perd le contrôle de ses pensées et de ses émotions, lesquelles se modifient fréquemment et aléatoirement durant un temps indéterminé.

Création Défectueuse : La création a un énorme défaut, bien que cela puisse ne pas apparaître avant qu'on ne tente de s'en servir.

Création Inappropriée : Le sort ne crée pas la bonne chose, ou alors il la crée de manière inadéquate (un mur de pierre horizontal, par exemple).

Débilitant : Le sort, trop violent pour la cible, lui inflige des dégâts permanents ; un sort Rego Animal privera, par exemple, pour toujours sa cible de ses instincts.

Détruit la Constitution : La cible perd les facultés liées au sort. Dans le cas d'un sort Muto, par exemple, elle perd sa forme naturelle, s'affaisse et «coule» si on ne lui donne pas une forme stable magiquement.

Effet Incomplet ou Inapproprié : Un sort censé transformer son bénéficiaire en loup ne changera que sa tête et ses mains, etc.

Effet Inverse : Le sort a l'effet exactement inverse de celui désiré.

Effet Prolongé : Le lanceur ne parvient pas à interrompre son sort en se concentrant, les effets n'en disparaissent pas quand ils le devraient et se révèlent difficiles à dissiper.

Effet Secondaire Permanent : Un sort ayant transformé son bénéficiaire en loup le laisse lorsqu'il prend fin avec des crocs, etc.

Effet Voisin mais Indésirable : Un sort qui devrait changer sa cible en loup la métamorphose en cochon, etc.

Égarement : Le lanceur se retrouve fou ou complètement égaré ; il acquiert le Vice Simple d'Esprit pour une durée indéterminée.

Informations Erronées : Les informations obtenues sont mensongères ou tout au moins fallacieuses (peut-être répondent-elles à une autre question).

Lanceur Submergé : Le lanceur est submergé par sa propre magie. Il doit réussir un tirage de tension d'Énergie de 6+ ou sombrer dans l'inconscience, en perdant éventuellement pour un temps ses pouvoirs magiques. Quoique la chose soit rare, cet accident peut aussi coûter la raison à sa victime.

Lien Avec la Cible : La cible est consciente de l'examen auquel elle est soumise et peut éventuellement apprendre quelque chose sur le lanceur grâce au Lien Mystique qui les unit temporairement.

Mauvaise Cible : A déterminer aléatoirement.

Mort et Destruction : La cible «tombe en morceaux» sous la pression surnaturelle du sort, un sort Rego Corporem laissant un corps sans vie, un sort Mentem provoquant la folie furieuse, etc.

Perte de Contrôle : Le sort crée ou appelle quelque chose ou quelqu'un que le lanceur ne peut contrôler.

Rébellion de la Terre : La terre, refusant d'être manipulée, tremble localement. Toutes les créatures et constructions des alentours sont affectées.

Sens Brouillés : L'un ou plusieurs des sens du lanceur se brouillent, ne lui rendant plus aucun service durant un temps indéterminé.

Tempête : Apparition brutale d'une tempête ou autre phénomène météorologique. La perturbation dure quelques minutes ou plusieurs jours, suivant le Niveau du sort lancé.

Tirage de Crépuscule : Le lanceur effectue un jet pour éviter le Crépuscule des Magiciens. S'il le réussit, il subit un autre Désastre.

Trop Puissant : Le sort a des effets plus importants que prévu, ce qui cause quelques problèmes.

Vision : Le lanceur, submergé par une vision mystique, est complètement incapacité jusqu'à ce qu'elle s'achève.

Note : Les gens qui ont été soumis à de nombreux sortilèges, surtout de durée importante, ont plus de chances que les autres de souffrir de néfastes effets des Désastres. Ainsi, une Alliance qui s'assure la loyauté de ses Servants par la magie aura au bout d'un moment une turbula à demi folle ou simple d'esprit. Et des sorts bénéfiques pourront avoir de tristes effets sur leurs cibles.

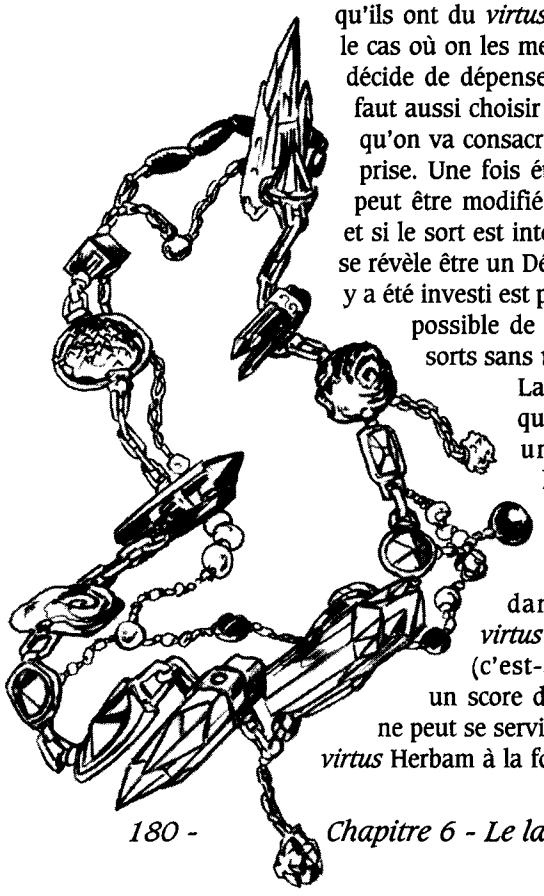
Virtum, du pouvoir magique pur sous forme matérielle. Le *virtus* brut peut prendre nombre d'apparences, dont sang, peaux, cornes, plantes, sève, minéraux et notamment cristaux. Quand on l'utilise, il disparaît pour toujours et son réceptacle physique se transforme : il se dissout, se dessèche, se ratatine ou tombe en poussière, suivant le matériau dont il est fait.

Le *virtus* associé à un Art donné ne peut appuyer que des sorts qui impliquent ce même Art. Pour renforcer un sort Creo Ignem, par exemple, on ne peut se servir que de *virtus* Creo ou Ignem. Si on essaie d'employer du *virtus* lié à un autre Art, l'énergie magique en est effectivement dépensée, mais sans profit pour le sort et de manière incontrôlée (voir les conséquences ci-après). Pour un sortilège doté d'un Complément, on peut utiliser du *virtus* associé à l'Art du Complément. Ainsi, dans le cas d'un sort Creo Corporem ayant un Complément Animal, on peut se servir de *virtus* Animal.

Le *virtus* brut permet d'augmenter la puissance d'un sort, d'accomplir un rituel, de créer un enchantement, de rendre un sort permanent, d'augmenter ses propres pouvoirs en *Certamen* (duel magique) ; il fournit aussi une source de magie pour l'étude de l'Art auquel il est lié et favorise bien d'autres activités encore. A cause de ce caractère universel, les Mages l'utilisent comme monnaie d'échange.

Le *virtus* brut se mesure en «points de *virtus*». Plus une action nécessite de points de *virtus,* plus elle implique de puissance. Les Mages, quant à eux, parlent de «pions» de *virtus*. Un pion égale un point, 10 pions donnent une «tour» et 10 tours une «reine».

Pour employer du *virtus* brut, il faut le toucher. C'est pourquoi les magiciens portent souvent les sources de *virtus* dont ils disposent en collier ou sur des bracelets ; cela montre, en outre, à ceux qui pourraient vouloir les défier, qu'ils ont du *virtus* à disposition pour le cas où on les menacerait. Quand on décide de dépenser du *virtus* brut, il faut aussi choisir le nombre de pions qu'on va consacrer à l'activité entreprise. Une fois établi, ce nombre ne peut être modifié d'aucune manière, et si le sort est interrompu, échoue ou se révèle être un Désastre, le *virtus* qui y a été investi est perdu. Il est bien sûr possible de jeter la plupart des sorts sans *virtus*.



La quantité de *virtus* qu'on peut utiliser en une seule fois est limitée : le nombre de pions employés ne peut excéder le score qu'on a dans l'Art auquel le *virtus* en question est lié (c'est-à-dire que si on a un score de 4 en Herbam, on ne peut se servir que de 4 points de *virtus* Herbam à la fois). Cette limitation s'exerce sur à chaque round d'action et sur le lancer de chaque sort. En ce qui concerne les activités de laboratoire, beaucoup plus longues et plus complexes, on peut dépenser en une saison un nombre de pions de *virtus* égal à : Virtum + Théorie de la Magie. Le score en Virtum intervient là car cet Art représente la magie dans son ensemble, si bien que la maîtrise qu'on en a joue sur l'étendue des forces magiques qu'on peut manipuler en un temps donné.

Quiconque essaie d'utiliser plus de *virtus* que ne le lui permet son score dans l'Art approprié ou en Virtum, que ce soit pour jeter un sort ou favoriser ses activités de laboratoire, dépense bien les points supplémentaires mais n'en retire aucun bénéfice. Ils ne rentrent pas en jeu lorsqu'il s'agit de déterminer le succès de l'action entreprise, mais comptent en revanche dans l'attribution du nombre de dés de Désastre (voir *L'Utilisation du* Virtus *Brut*, page 184). Si le Conteur le désire, ces forces magiques incontrôlées peuvent, en outre, affecter l'environnement du thaumaturge, avec des effets proportionnels à leur puissance.

Les options du lancer de sorts

Maîtriser un sort

Quand un Mage gagne des points d'Expérience, à la fin d'une histoire ou d'une année, il peut s'en servir pour Maîtriser ses sorts. Il doit pour cela attribuer ces points d'Expérience aux sort dont il a usé dans des moments de tension ou qu'il a longuement étudiés, au lieu de les consacrer à ses Compétences (mais pas plus d'un point par sort et par histoire, à moins qu'il ne s'agisse d'Expérience annuelle). Lorsqu'il a accumulé un cinquième du Niveau d'un sort en points d'Expérience, il Maîtrise ce sort.

Quand on lance un sort Maîtrisé, on effectue toujours un tirage simple, à moins qu'on n'utilise du *virtus* dans le processus (voir page 184). Et même dans ce cas, on jette un dé de Désastre de moins. On a, en outre, un bonus de +1 à tous les jets de Concentration et de Méditation impliquant un tel sort, ainsi que la possibilité de tenter un lancer multiple (voir ci-dessous).

Le lancer multiple

Il est possible de jeter un sort Maîtrisé «en plusieurs exemplaires» de manière à ce qu'il affecte davantage de gens, d'objets, ou une surface plus importante (selon le sort) que la normale.

Il faut tout d'abord réussir un tirage de tension de **Finesse + Intelligence** de **9+**, avec une pénalité égale au

nombre de sortilèges choisi. Un échec signifie que rien ne se passe, un Désastre que le lanceur perd automatiquement un Niveau de Fatigue à Court Terme et doit faire un jet sur la table de *Suggestions de Désastres Magiques*. Un succès, en revanche, l'autorise à tenter un tirage de lancer par sort, avec toujours une pénalité égale au nombre de ces sorts. Chacun des résultats inférieurs de plus de 10 au Niveau du sortilège choisi prive le magicien de l'un des «exemplaires» de celui-ci, alors que ceux compris entre le Niveau du sort et cette limite lui font tous perdre un Niveau de Fatigue. Si cela provoque son évanouissement, son inconscience dure une heure supplémentaire par Niveau de Fatigue perdu après Inconscient.

Il faut soustraire le nombre de cibles de tous les tirages de Visée nécessaires lors d'un lancer multiple ; s'il n'y en a qu'une seule, le magicien n'en subit pas moins une pénalité de -1.

Si, par exemple, il désire jeter trois *Boules de Flammes Abyssales* (page 223), deux sur une même victime et la dernière sur une autre, il souffre d'une pénalité de -3 (le nombre des sorts) au jet de Finesse déterminant s'il parvient à effectuer un lancer multiple, puis d'une autre, de -2 (le nombre des cibles), à chacun de ses tirages de Visée.



Le Conteur peut, en outre, pénaliser ou interdire le lancer multiple s'il doit s'avérer particulièrement difficile (si les deux cibles choisies se trouvent dans des directions opposées par rapport au lanceur, etc.).

Les sorts à incantation rapide

Jeter un sort dans une relative sécurité demande du temps pour réunir et contrôler les énergies magiques impliquées. Se servir d'un sort formel nécessite toujours un certain délai, et les sorts spontanés eux-mêmes doivent être plus ou moins dominés. Toutefois, pour les audacieux ou les situations désespérées, il est possible de jeter ces derniers plus rapidement. Lancer un sort à incantation rapide signifie qu'on rassemble puis qu'on libère les forces magiques avant d'avoir pris les précautions d'usage pour les contrôler. Il peut être nécessaire de courir ce risque pour se protéger d'un coup ou d'un sort imminent, voire pour empêcher un événement en cours d'atteindre une issue fatale (le Mage peut ainsi attraper par magie un ami qui tombe d'une falaise). Les sorts à incantation rapide permettent également de se défendre contre les attaques que ni la Résistance Magique, ni la Résistance Naturelle ne peuvent bloquer. Si, par exemple, un thaumaturge jette un sort pour qu'une branche d'arbre vienne fouetter un autre Mage, celui-ci peut répondre par un sort à incantation rapide qui repousse brutalement la branche.

Pour lancer avec succès un tel sort, il faut déterminer son temps de lancer, son tirage de lancer et sa puissance.

LE TEMPS DE LANCER

Si vous voulez vous défendre contre un sort qui vient à peine d'être jeté, faites votre total **Vivacité + Finesse - Encombrement** et comparez-le à celui du Mage adverse. Si le vôtre est plus élevé, vous pouvez tenter un sort à incantation rapide, dans l'espoir de contrer la magie qui va vous atteindre (voir *La Puissance du Sort,* page 183). Dans le cas contraire, le sortilège qu'on vous a jeté vous frappe avant que vous ne puissiez l'arrêter. Cela peut

Protection fournie par les sorts à incantation rapide

Protection contre	Niveau requis
Magie hostile	Total de Pénétration/2
Attaques banales :	
Attaque unique connue	10
Jusqu'à 3 attaques connues	15
Menaces en nombre	20
Attaques en nombre, connues ou pas	25

Un sort doit être de la Technique et la Forme appropriées pour pouvoir repousser les armes et autres attaques normales.

Table des Activités Magiques

Action	Modificateurs du Tirage	Notes
Lancer d'un sort formel	Technique + Forme + Énergie	Niveau du sort ou perte d'un Niveau de Fatigue ; écart supérieur à 10, échec du sort
Lancer d'un sort spontané	Technique + Forme + Intelligence	Divisé par 2 si on se fatigue, par 5 autrement
Vitesse de lancer de deux sorts spontanés	Vivacité + Finesse - Encombrement	Contre celle de l'adversaire
Lancer d'un rituel	Technique + Forme + Énergie + Méditation	Perte d'un ou de deux Niveaux de Fatigue à Long Terme
Pénétration magique	Jet de lancer du sort + Pénétration	Doit battre le jet de Résistance Magique de la cible
Résistance Magique	Forme + 5 x *Parma Magica*	Tirage de tension
Visée	Perception + Finesse + Modificateur de Visée	Voir la *Table de Visée des Sorts* (page 174)
Concentration	Intelligence + Concentration	Voir la *Table des Distractions* (page 177)
Incantations rapides	Vitesse : Vivacité + Finesse - Encombrement	Contre le total du Mage adverse
	Armes : Vivacité + Attaque - Encombrement	Jet contre ce total pour repousser les attaques
	Sort spontané : 0 signifie un effet secondaire et un jet de Désastre	-5 et 3 dés de Désastre supplémentaires
Reconnaissance d'un sort	Perception + Théorie de la Magie	9+ nécessaire
Lancer multiple	Intelligence + Finesse - Nombre de sorts	9+ nécessaire, pénalités aux jets de lancer et de visée
Lancer d'un sort en en Maintenant un autre	Intelligence + Concentration	15+ nécessaire ; +3 avec le même sort ou la même cible
Lancer à partir d'un texte	Comme pour les sorts formels	Tension, et nombre de dés de Désastre multiplié par 2
Certamen : tirage de base	Technique + Forme + Intelligence + *Certamen*	Contre le total de l'adversaire
Affaiblissement de l'adversaire	Intelligence + *Certamen* + Points de bonus	Contre Énergie + *Certamen*

Le *virtus* brut
Rituel : 1 pion pour 5 Niveaux du sort
Augmentation de la Durée ou de la Portée d'un sort : 1 pion pour 5 Niveaux du sort
Augmentation de la puissance d'un sort : +5 au tirage par pion
En *Certamen* : +5 au tirage de base par pion

Les Compléments
Le Complément limite la Forme s'il est une Forme, la Technique s'il est une Technique. Un Complément de lancer ne limite l'Art concerné que lorsque le sort est jeté d'une façon particulière.

rendre votre tentative caduque et vous convaincre d'y renoncer. Vous n'en devez pas moins effectuer un tirage de lancer, afin de vous assurer qu'il ne survient pas un Désastre, et dépenser le *virtus* prévu pour votre sort à incantation rapide.

Mais vous pouvez aussi choisir de lancer ce sort, même si vous avez été moins rapide que votre adversaire. Il vous faut alors réussir un tirage de tension d'Intelligence + Concentration, dont le facteur de Difficulté dépend des distractions que vous avez subies (voir la *Table des Distractions,* page 177).

Si votre sort à incantation rapide est destiné à vous protéger d'attaques banales (flèches volant vers vous, coup de hache, etc.), comparez votre **Vivacité + Finesse - Encombrement** à la **Vivacité + Talent d'Attaque - Encombrement** de chacun de vos adversaires. Si vous êtes le plus rapide de tous, vous pouvez lancer votre sort en espérant éviter toutes les attaques (voir *La Puissance du Sort,* ci-après). Dans le cas contraire, ceux de vos opposants qui ont été plus vifs que vous agissent les premiers. Il vous est toujours possible de jeter votre sort à incantation rapide afin d'éviter les attaques des autres, mais vous

devez pour cela réussir un tirage de Concentration (de Difficulté proportionnelle aux dégâts que vous avez subis).

Si votre ennemi est tout simplement le temps (vous essayez de sauver un ami qui tombe, etc.), comparez votre rapidité de réaction au facteur de Difficulté fourni par le Conteur (le plus souvent 3, étant donné qu'il n'y a pas de jet de dé).

Cette procédure ne fait pas appel aux dés, ce qui permet de régler plus vite la question des sorts à incantation rapide. Après tout, ils sont censés intervenir *rapidement*.

LE TIRAGE DE LANCER

Il s'effectue de la même manière pour un sort à incantation rapide que pour un sort spontané normal, avec toutefois une pénalité de -5 due à l'extrême brièveté de toute la procédure (pénalité qui s'applique *avant* la division du total). Un 0 sur le dé signifie qu'il faut effectuer *trois* tirages de Désastre. Les sorts à incantation rapide ne sont certes pas les plus sûrs...

Les protections à incantation rapide ont généralement une Portée, une Durée et un potentiel d'action très réduits, parce qu'elles sont le plus souvent de bas Niveau (la plupart du temps, elles sont Instantanées).

LA PUISSANCE DU SORT

Les effets exacts d'un sort défensif sont toujours laissés à la discrétion du Conteur, qui peut se servir des indications suivantes pour les déterminer :

— Le défenseur doit utiliser une Technique et une Forme adaptées à l'agression et décrire son sort en détail, comme s'il s'agissait de magie spontanée normale. Ainsi, quand on l'attaque par le feu, il peut riposter par Creo Aquam ou Perdo Ignem pour éteindre les flammes, voire par Rego Ignem pour les dévier. Si la Technique et la Forme employées ne sont pas appropriées, la défense est sans effet.

— Dans le cas d'une agression magique, si le Niveau du sort à incantation rapide est supérieur ou égal à la moitié du Total de Pénétration de celui qu'il doit contrer, l'attaque n'a pas le moindre effet.

— Dans le cas d'agressions normales, des sorts de Niveau 10, 15 ou 20 fournissent une protection complète contre une attaque unique, quelques attaques prévues ou toutes les attaques prévues, respectivement. Un sort de Niveau 25 défend contre toutes les attaques d'un type donné, qu'elles soient ou non attendues. Ainsi, si le sort à incantation rapide n'est pas d'un Niveau assez élevé pour protéger son lanceur de tous les coups qui lui sont destinés (c'est-à-dire si le résultat du tirage de lancer n'était pas assez bon), il peut cependant en bloquer un certain nombre, selon son Niveau, et reste efficace tant que son jeteur réussit ses tirages de Concentration. Un sort fait pour défendre le Mage contre des attaques multiples doit être assez général (dans sa Forme comme dans son effet spécifique) pour concerner tous les modes d'agression ou armes employés par l'ennemi.

— Les sorts à incantation rapide qui ne bloquent pas complètement l'attaque correspondante (qui arrivent assez rapidement pour faire effet mais sont trop peu puissants) fournissent cependant, en général, une certaine protection : ils réduisent les dégâts infligés à leur lanceur, augmentent sa Résistance Naturelle ou le Facteur de Difficulté du tirage d'Attaque de l'agresseur, etc.

Le Conteur ne doit pas oublier les effets secondaires que peuvent avoir les défenses : si un sort à incantation rapide Perdo Ignem peut annuler tout simplement une attaque par le feu, un sort Rego Ignem protégera certes son lanceur mais en déviant les flammes... peut-être vers une autre personne.

Reconnaître les sorts

La plupart du temps, la Forme à employer dans une défense à incantation rapide contre une attaque normale est évidente (ReTe pour repousser des épées, par exemple), mais en ce qui concerne les agressions magiques, il faut au moins connaître la Forme utilisée par l'ennemi pour pouvoir se protéger efficacement.

Si l'adversaire est un Mage Hermétique dont vous percevez la voix ou les mouvements, vous êtes automatiquement à même de déterminer la Forme et la Technique auxquelles il fait appel. Des tirages de Perception peuvent cependant s'avérer nécessaires s'il parle à voix basse ou procède avec des gestes mesurés (voir plus bas), ou encore si vous risquez d'être distrait de votre observation (par des cris sur un champ de bataille, par exemple).

Quoi qu'il en soit, lorsqu'il peut planer un doute sur la Forme et la Technique utilisées par votre agresseur, vous devez réussir un jet de Perception de 9+ pour les reconnaître. Si le sort auquel il a recours est un sort Hermétique, votre Théorie de la Magie s'ajoute à ce tirage.

Si vous ne parvenez pas à définir la Forme dont il use, vous pouvez tenter tout de même une défense à incantation rapide, en espérant choisir la bonne Forme, ou opter pour une autre action.

Paroles et mouvements

Il est possible, quoique difficile, de jeter un sort sans employer la voix ferme et les gestes assurés habituellement de mise. Il est également possible d'exagérer ses mouvements et de s'époumoner, ce qui facilite le lancer en rendant les forces magiques plus dociles. Utilisez la *Table des Paroles et Mouvements* pour obtenir les modificateurs appropriés ; ceux-ci sont cumulatifs. Si, par exemple, vous jetez un sort à voix basse et avec des gestes étriqués, vous le faites avec une pénalité de -7.

Table des Paroles et Mouvements

Voix Modificateur	Modificateur	Mouvements
Tonitruante	+1	Exagérés +1
Ferme	0	Amples 0
Basse	-5	Étriqués -2
Muet	-10	Immobile -5

Toutefois, si vous pratiquez la magie en restant immobile, votre Encombrement ne joue plus.

Précautions supplémentaires

Il est possible de se préparer plus longuement avant de lancer un sort spontané ou formel (mais pas un rituel, qui nécessite *toujours* une très longue préparation), afin d'avoir davantage de chances de le jeter correctement.

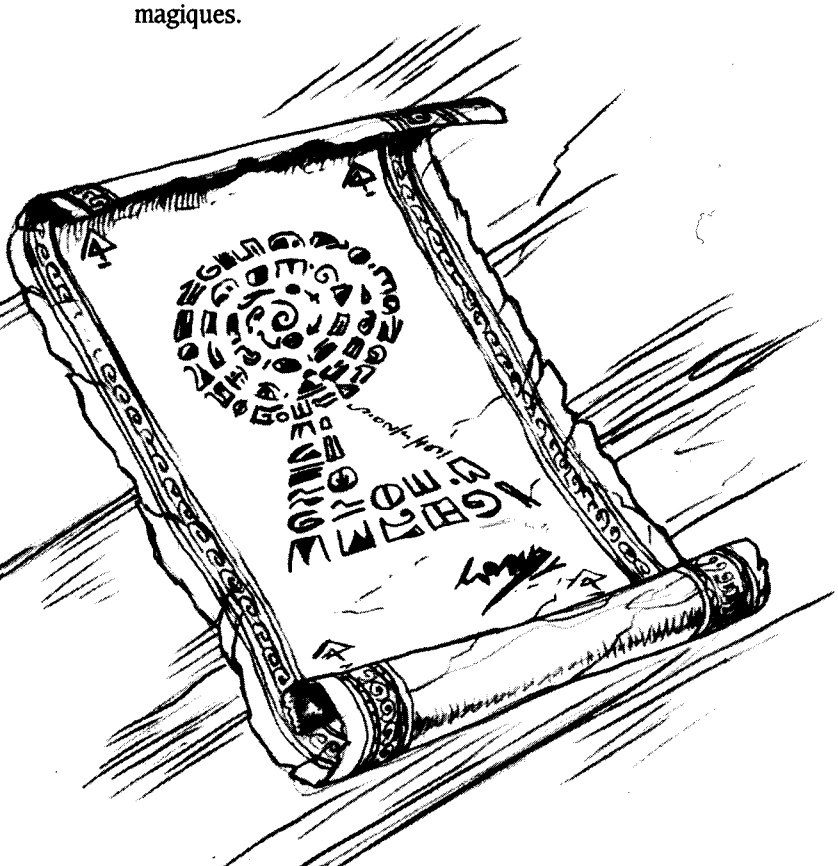
Il faut pour cela passer une minute pour cinq Niveaux du sort à étudier les symboles qu'on va utiliser et les lois de la magie, puis à soigneusement rassembler les forces magiques requises. Ceci fait, on lance le sort, en ajoutant au tirage son score en Méditation. S'il s'agit d'un jet de tension, on a, en outre, un dé de Désastre en moins (mais toujours au moins un).

Les Foci

Pour le lancer de la plupart des sorts formels, on peut s'aider d'objets spécifiques qu'on appelle des Foci de sort et qui fournissent une partie de l'énergie magique requise par le processus. L'utilisation du Focus particulier d'un sort (défini dans la description de celui-ci au chapitre *Sorts* page 191*)* donne un bonus à son tirage de lancer.

Certains sortilèges très puissants **nécessitent** l'emploi d'un Focus (c'est alors indiqué dans leur description), si bien qu'il est impossible de les jeter si on ne dispose pas de l'objet approprié.

Un Focus créé par magie (grâce à un sort Creo, par exemple) n'apporte aucun bonus lors du lancer du sort correspondant et s'avère donc inutile, à moins qu'on ait dépensé du *virtus* pour le rendre permanent. Dans tous les cas, un Focus n'a nul besoin d'avoir des propriétés magiques.



Les Foci ne sont pas détruits lors du lancer des sorts associés — ils peuvent servir encore et encore — hormis lorsque le contraire est spécifié dans la description desdits sorts.

L'utilisation du virtus brut

Le *virtus* brut, énergie magique sous forme matérielle, est nécessaire au lancer des rituels et peut rendre tous les sorts plus puissants. Pour les sorts spontanés, il ne fait que fournir un bonus à leur tirage de lancer (et donc augmenter leur Niveau). Quant aux sorts formels et aux rituels, il permet également d'améliorer leur Portée et leur Durée (ce qui autorise une magie permanente) ; en ce qui concerne les rituels, le *virtus* employé à ces diverses fins vient bien sûr s'ajouter à celui qui est de toute façon requis pour leur simple lancer. Il faut toujours utiliser du *virtus* lié à un des Arts spécifiques du sort à jeter, et pas plus de pions de ce *virtus* qu'on n'a de points dans l'Art concerné (voir Le *virtus* brut, page 178).

Quand on dépense du *virtus* pour augmenter son tirage de lancer, on ajoute à celui-ci +5 par pion (avant de diviser le total, dans le cas d'un sort spontané).

Pour certains des rituels et sorts formels du chapitre *Sorts,* on donne deux Durées et deux Portées ; la plus longue, dans un cas comme dans l'autre, ne s'applique que si le lanceur dépense un pion de *virtus* brut par tranche de cinq Niveaux du sort (y compris une éventuelle tranche incomplète). Lorsqu'on veut augmenter la Portée et la Durée d'un sortilège, il faut sacrifier du *virtus* pour les deux.

Il est risqué de se servir de *virtus* brut pour donner plus de puissance à un sort de quelque manière que ce soit : cela oblige à jeter un dé de tension, même dans le cas d'un sort Maîtrisé, et si on obtient 0, on doit effectuer un tirage de Désastre supplémentaire par pion de *virtus* employé.

Lancer un sort en en maintenant un autre

Pour jeter un sort en continuant à se concentrer sur un autre, il faut réussir un jet de tension d'Intelligence + Concentration de 15+, avec un bonus de +3 si le deuxième sort est le même que le premier ou s'applique à la même cible. En cas d'échec, le deuxième sort ne fonctionne pas ; en cas de Désastre, le premier cesse également de fonctionner.

Lancer un sort à partir d'un texte

Il est possible de jeter un sort formel qu'on ne connaît pas à condition d'en avoir une copie lisible. En fait, nombre de sorts très puissants n'ont jamais été appris par personne, hormis leur inventeur, et ne se lancent — lorsqu'ils se lancent — qu'à partir de textes. Utiliser un

tel matériau demande un round pour 5 Niveaux du sort inscrit, et un tirage de lancer de tension avec deux fois plus de dés de Désastre que la normale. Si le résultat obtenu n'est pas supérieur ou égal au Niveau du sort, le Mage perd un Niveau de Fatigue à Court Terme pour chaque tranche de cinq points de la différence (y compris une éventuelle tranche incomplète). Sa tentative est cependant couronnée de succès, à moins qu'il ne sombre dans l'Inconscience, auquel cas il doit effectuer un jet de tension (pour voir s'il se produit un Désastre) même si son dé de lancer n'a pas donné 0.

On peut aussi lancer des rituels à partir de textes, mais cela prend beaucoup plus de temps : 30 minutes tous les 5 Niveaux du sort. Il faut, en outre, dépenser le même nombre de pions de *virtus* brut qu'à l'ordinaire.

Comment contrer un sort

Il est parfois utile d'annuler les effets des sorts d'un autre Mage, mais il n'y a pas de moyen universel de le faire. On peut employer les sorts à incantation rapide (voir page 181), mais comme ils manquent de subtilité, leur efficacité est limitée.

On peut aussi se servir d'un des sorts qu'on connaît. Plusieurs de ceux qui sont décrits au chapitre *Sorts* ont été conçus pour dissiper d'autres magies, notamment celles de Forme et Technique semblables aux leurs. Il s'agit souvent de rituels, si bien qu'il est nécessaire d'employer du *virtus*. Certains sorts Virtum comme *Brise du Silence,* par exemple, peuvent quant à eux contrer n'importe quel type de magie ; d'autres, tel *Ægis du Foyer*, permettent de s'en protéger.

Le Certamen

Le *Certamen* (duel, en latin) est la cérémonie par laquelle deux Mages créent volontairement un «champ clos» magique où ils confrontent leurs talents. Cette institution est particulière à l'Ordre d'Hermès, et les magiciens non Hermétiques ne peuvent participer à ces combats magiques. En fait, au sein de l'Ordre, le *Certamen* permet à un Mage d'affirmer sa supériorité sur un autre sans pour autant qu'il y ait mort d'homme. De plus, ces cérémonies sont soumises à certaines restrictions qui les empêchent de mettre en danger l'unité de l'Ordre : on peut défier quiconque en *Certamen* une fois, mais le Code interdit de réitérer cette provocation avant qu'elle n'ait été rendue ; il est donc impossible de s'acharner contre un adversaire.

Dans un *Certamen*, vous devez d'abord trouver un terrain d'entente avec votre opposant, puis user de vos talents magiques pour dominer les siens. Le terrain d'entente est la combinaison d'une Forme et une Technique, combinaison à travers laquelle va se jouer le combat. Les deux adversaires doivent être d'accord sur les Arts à employer, faute de quoi le *Certamen* ne peut avoir lieu. Il est donc toujours possible de refuser le duel (bien que cela puisse être socialement inacceptable). Traditionnellement, c'est l'agresseur qui choisit la Technique et le défenseur la Forme, mais il s'agit là de simples convenances ; les deux Arts peuvent être déterminés de n'importe quelle manière du moment que les adversaires sont d'accord.

Une fois le terrain d'entente déterminé, les duellistes se concentrent un moment, ce qui leur permet d'entrer en transe (tant qu'ils y restent, ils sont totalement sans défense contre les attaques physiques). Ils s'accordent avec les forces magiques qui les entourent, et ces forces se sculptent en des fantasmes qu'ils contrôlent. Si le terrain d'entente est Muto Animal, les fantasmes représenteront



Exempli Gratia

Le Certamen

Grimgroth trouve enfin la magicienne responsable de ce qui s'est passé à Mercille. Elle se montre acerbe et refuse de s'expliquer, malgré l'insistance de son interlocuteur, inquiet des traces de pratiques satanistes qu'il a découvertes. Au contraire, elle le provoque en *Certamen* (ce qui prouve à tout le moins qu'elle appartient à l'Ordre). Cela sous-entend que si elle perd, elle livrera ses secrets à Grimgroth, et que si c'est lui qui est vaincu, il la laissera maîtresse du terrain.

L'intruse choisit Rego, la Technique où Grimgroth est le meilleur, puis celui-ci sélectionne Auram, la Forme qui lui est la plus favorable, et décide que le duel consistera pour eux à se disputer le contrôle d'une petite tornade. Il bénéficiera ainsi de son Affinité avec les vents. Les deux Mages se font face, tandis que leurs Compagnons et Servants attendent la suite des événements. Le Conteur déclare inutile qu'ils tiennent compte de la pénalité de -2 due au fait qu'ils sont en Terre Chrétienne, puisqu'elle s'applique également à tous les deux.

Round 1 : Pour Grimgroth, Rego + Auram + Intelligence + *Certamen* + Affinité = 6 + 12 + 3 + 2 + 4 = 27. Son dé de tension donne 1 ; il le relance et obtient 7, qu'il double donc pour un résultat de 14. Son total du premier round est de 27 + 14 = 41. Son adversaire, elle, n'obtient que 32, ce qui laisse à Grimgroth un confortable avantage de 9. Il décide de le garder en réserve pour le round suivant.

Un cône d'air tourbillonnant s'élève entre les duellistes, qui luttent pour le contrôler.

Round 2 : Total de Grimgroth : 7 (dé) + 27 + 9 (bonus du round précédent) = 43. Son opposante, elle, arrive à 35, si bien que l'avantage de Grimgroth n'est plus que de 8. Comprenant qu'il ferait mieux d'utiliser les points gagnés lors du round précédent avant de les perdre tous, il décide d'essayer de fatiguer la magicienne. Son tirage pour lui ôter des Niveaux de Fatigue est : 8 (dé) + 2 (*Certamen*) + 3 (Intelligence) + 8 (bonus) = 21. Le jet de *Certamen* + Énergie de son adversaire donne 10, ce qui signifie qu'elle perd 3 Niveaux de Fatigue (il y a 11 points de différence, soit 2 x 5 +1). Elle souffre donc à présent d'une pénalité de -3 due à la Fatigue pour tous ses jets de *Certamen*, ce qui est un sérieux handicap.

La tornade qui tournoie entre les deux magiciens fonce soudain sur l'étrangère et la fouette bruyamment, avant que la femme ne parvienne à lui faire regagner le centre du champ de bataille magique.

Round 3 : Le tirage de Grimgroth est de 30, celui de son opposante de 37, mais elle dépense 4 pions de *virtus* Rego qui lui donnent un bonus de +20. Son total est donc de 57, et son avantage de 27 points. Elle les utilise immédiatement pour fatiguer Grimgroth, obtenant 36 à son jet. Notre Mage essaie de résister mais son tirage se solde par 8, soit 28 points de moins. Il perd donc 6 Niveaux de Fatigue (28 = 5 x 5 + 3), ce qui l'amène à Inconscient. Son adversaire, peu désireuse de se fatiguer davantage, ne lui lance pas de sort, comme elle aurait le droit de le faire.

Une bourrasque issue de l'anneau de la magicienne (source du *virtus* brut qu'elle emploie) se mêle à la tornade, qui vient frapper violemment Grimgroth. Celui-ci s'écroule, inconscient. Quant à l'anneau de l'intruse, il devient terne et noir, avant de se briser et de tomber à terre.

Le *Certamen* est terminé.

Les amis de Grimgroth l'emportent jusqu'à la taverne qui leur sert de quartier général. Dès qu'il se réveille, le groupe repart pour la Crête des Brumes, malgré la maigreur des résultats qu'il a obtenus.

probablement deux animaux, chacun issu de l'un des combattants, qui changeront de forme et de race suivant les désirs des Mages et lutteront l'un contre l'autre. Un *Certamen* Creo Ignem, lui, se traduira sans doute par une bataille entre deux êtres de feu, tandis qu'un duel Intellego Aquam sera beaucoup moins spectaculaire ; les deux adversaires paraîtront plongés dans une eau brumeuse, au sein de laquelle ils chercheront à se diriger.

Ce combat illusoire est le reflet visible de la bataille magique en cours. Ce qui se produit entre les fantasmes affecte l'esprit des magiciens, qui en retour affecte les fantasmes. C'est pourquoi le *Certamen* est une excellente occasion d'appliquer des modificateurs dépendant de la qualité du jeu des joueurs. Si le magicien décrit en détail et avec fougue son fantasme et ce qu'il fait, le Conteur peut lui accorder un bonus à ses tirages. Même chose si le duelliste joue à fond les réactions et émotions de son personnage.

Les Affinités Magiques et autres Vertus du même type donnent également des bonus aux jets de *Certamen*. Or, le Mage qui choisit la Forme du combat choisit également les fantasmes par lesquels la lutte se traduira. Ainsi, s'il a une Affinité avec les loups et décide que les fantasmes seront des loups, il bénéficiera d'un bonus dû à cette Affinité.

En termes de jeu, le duel se traduit par des tirages opposés de : **dé de tension + Technique + Forme +**

Intelligence + Aptitude de *Certamen*. Il se mesure en rounds, comme tout combat, chacun des deux participants effectuant un jet unique par round. Celui qui obtient le total le plus élevé a le choix entre deux options : essayer immédiatement d'affaiblir (fatiguer) son adversaire, ou garder son avantage en réserve pour l'ajouter en bonus à son tirage suivant.

S'il l'utilise pour tenter de fatiguer son opposant, il additionne : **dé de tension + Intelligence + *Certamen* + bonus** ; on compare le résultat obtenu à : **dé de tension + Énergie + *Certamen*** de l'ennemi. Celui-ci perd un Niveau de Fatigue à Court Terme (l'équivalent d'un Niveau de Santé dans un combat physique) pour chaque tranche de 5 points (plus une éventuelle tranche incomplète) par laquelle son total est inférieur. Les pénalités dues à la fatigue s'appliquent à tous les jets de *Certamen* suivants.

Le gagnant du round peut aussi garder ses points de bonus en réserve, dans l'espoir que le tirage suivant lui permettra d'augmenter encore son avantage. Toutefois, il court alors le risque de perdre ce bénéfice en faisant un mauvais jet. Il s'agit là d'un pari, qui peut s'avérer payant si les dés sont favorables une deuxième fois à la même personne. Notez cependant que les bonus gagnés à ces tirages ne s'additionnent pas les uns aux autres, round après round, pour former finalement un gros bonus : celui d'un round donné est inclus dans celui du round suivant.

Il y a trois manières de gagner un *Certamen*. La première consiste à fatiguer l'adversaire jusqu'à le faire sombrer dans l'Inconscience ; le vainqueur a alors le droit de lui jeter un unique sort, des mêmes Forme et Technique que le *Certamen*, qui ignore sa *Parma Magica* (mais non la Résistance Magique due au score dans la Forme considérée). Ce n'est généralement pas nécessaire, l'évanouissement du vaincu montrant clairement qu'il a perdu, mais certains Mages le font malgré tout, pour intimider et plonger dans l'embarras ceux qui les combattent. Ce sort en «bonus» permet aussi éventuellement de nuire à sa cible, mais n'oubliez pas que le *Certamen* est censé être un moyen **sans danger** de régler les conflits.

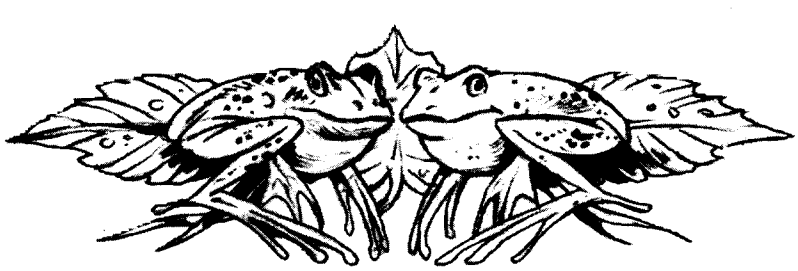
On peut aussi remporter un duel magique par la reddition de l'adversaire : ce dernier, réalisant qu'il est décidément le plus faible ou désirant pour une raison ou une autre se dégager de la lutte, renonce à la victoire en même temps qu'au combat. Dans ce cas, cependant, il est encore en pleine possession de ses moyens et donc de sa Résistance Magique ; si le vainqueur lui jette un dernier sort, le perdant a donc ses chances normales d'y résister.

Enfin, on peut gagner un *Certamen* grâce à une distraction de l'opposant. En effet, si les conditions dans lesquelles se déroulent le duel rendent nécessaires des jets de Concentration (voir les règles sur la Concentration page 177), celui des deux adversaires qui échoue à un de ces tirages est vaincu (cela se traduit par la disparition de son fantasme). Là encore, le vainqueur peut lui jeter un dernier sort sans tenir compte de sa *Parma Magica*.

Une perte de Concentration n'est toutefois pas toujours synonyme de défaite : le gagnant désigné peut refuser cette issue et, si son opposant est d'accord, les deux Mages reprennent le duel jusqu'à la victoire éclatante de l'un d'entre eux. Le refus de gagner de cette façon peut avoir des raisons d'honneur, mais aussi signifier que le vainqueur désigné ne veut pas que son adversaire s'en tire si aisément et désire lui faire plus de mal.

On peut se servir de *virtus* brut pendant un *Certamen*, même si l'ennemi ne le fait pas et ne s'attend pas à ce qu'on le fasse. Chaque pion sacrifié donne un bonus de 5 à un unique tirage impliquant Forme et Technique (jamais à un jet pour fatiguer l'ennemi). Le *virtus* dépensé doit être lié à un des Arts employés dans le *Certamen*, et le nombre de pions utilisés en un round ne peut excéder le score du magicien dans l'Art considéré. Si, par exemple, il s'agit d'un duel Perdo Corporem, ses deux participants peuvent sacrifier du *virtus* Perdo et Corporem, mais pas plus de pions qu'ils n'ont de points en Perdo pour du *virtus* Perdo, en Corporem pour du *virtus* Corporem. Ils peuvent bien sûr en dépenser moins.

Les tirages de *Certamen* se font durant la phase de magie du round, si le duel se déroule au milieu d'une bataille. Les Mages qui y participent ne peuvent absolument rien faire d'autre jusqu'à ce qu'il s'achève, d'une manière ou d'une autre.





Chapitre Sept

Sorts

L'Ordre d'Hermès dispose de centaines de sorts, qu'il a collectés au cours des siècles alors que ses membres les inventaient, les perfectionnaient et les transmettaient à leurs successeurs. Ceux qui sont décrits ici sont les plus couramment employés, les plus intéressants et représentatifs de cette longue liste, mais ne constituent en aucun cas la somme du savoir Hermétique. En fait, nous vous conseillons vivement de les utiliser comme aides et exemples pour en créer d'autres : un sort transformant son lanceur en loup peut notamment vous servir à en inventer un deuxième qui le changera en un autre animal terrestre, etc.

Caractéristiques d'un sort

En termes de jeu, chaque sort est défini par plusieurs facteurs.

LA TECHNIQUE ET LA FORME

La Technique et la Forme d'un sort sont fournies par le titre de la section où il est classé. En effet, les sortilèges sont d'abord regroupés par Forme, les Formes étant classées par ordre alphabétique, puis tous ceux qui appartiennent à une même Forme sont rangés suivant leur Technique. Vous trouverez avant leur description des notes explicatives sur la Forme considérée, ainsi que sur certaines combinaisons Forme-Technique. Lisez-les avec attention, elles vous aideront à bien jouer vos magiciens mais aussi à découvrir les multiples usages que peuvent avoir les sorts et à en inventer d'autres. Formes et Techniques sont souvent désignées par leurs deux premières lettres, Mu pour Muto, Te pour Terram, etc.

LE TITRE

Il vous donne le nom sous lequel le sort est connu au sein de l'Ordre d'Hermès. Ces noms sont souvent métaphoriques ou figuratifs, car ils décrivent des effets difficiles à dépeindre en termes simples. Quand vous inventerez de nouveaux sorts, essayez de leur donner vous aussi un titre intéressant.

LE NIVEAU (NV)

La plupart des sorts comportent un Niveau, généralement multiple de 5. Un sortilège de Niveau 5 est extrêmement faible, tandis qu'un autre de Niveau 15 est modérément puissant et qu'un autre encore de Niveau 30 est d'une force respectable. Le Niveau dépend à la fois de la puissance et de la difficulté de lancer du sort. *Don de Raison*, par exemple, CrMe 30, confère la capacité temporaire de raisonner très clairement et sans distraction ; ce n'est pas un sort très puissant, mais il est difficile à réussir et donc d'un Niveau élevé. Vous trouverez des indications relatives au Niveau à donner aux sorts pour chaque combinaison Forme-Technique.

Certains sorts sont de Niveau Général (Général), ce qui signifie qu'on peut les apprendre à divers Niveaux, leurs effets étant de plus en plus puissants. Une *Protection Contre les Êtres Féeriques de la Forêt,* ReHe Gén., peut ainsi être de Niveau 40, capable de maintenir à distance les seigneurs des bois, comme de Niveau 10, tout juste suffisante pour éloigner les esprits de la forêt. Le Niveau des sorts fournis est multiple de 5, mais cela ne signifie nullement

qu'il doit en aller de même pour tous les sortilèges : rien n'empêche vos personnages d'apprendre un sort Général au Niveau 13, par exemple.

Toutefois, le Niveau auquel on peut apprendre un sort ou un rituel Général. dépend de la manière dont on l'a obtenu. Quand un grimoire explique comment lancer un de ces sortilèges pour en tirer des effets de Niveau 15, tout magicien qui l'apprend grâce à ce grimoire le connaît au Niveau 15 exclusivement. S'il veut des résultats plus étendus, il doit en inventer ou s'en procurer une autre version, d'un Niveau plus élevé (25, par exemple). Cela signifie qu'on ne peut pas forcément lancer un sort Général à tous les Niveaux sous prétexte qu'il est Général La puissance d'un tel sort n'est pas fixée, si bien qu'il peut avoir des effets variables, mais chacune de ses versions a un Niveau déterminé qui indique quelle est sa place sur l'échelle d'efficacité du sort Général Il est impossible de le jeter d'abord à un Niveau, puis à un autre ; pour connaître le sort à plusieurs Niveaux, il faut disposer de plusieurs de ses versions.

LA PORTÉE (P)

Quelle que soit la Portée d'un sort, sa cible doit être en vue ou tout au moins clairement perçue d'une manière ou d'une autre si on veut l'affecter directement. Ainsi, on peut jeter un *Pilum de Feu* à travers des broussailles dans l'espoir de brûler le bandit qui s'y dissimule, mais il est impossible d'affliger ce même bandit d'une *Malédiction de Circé*, car il faudrait pour cela avoir avec lui un contact visuel. Il existe sept Portées de base, et la plupart des sortilèges peuvent en avoir deux : la première est leur Portée standard, la deuxième (plus longue) celle qu'ils atteignent quand leur lanceur utilise du *virtus* brut pour l'augmenter (1 pion pour 5 Niveaux du sort). Lorsqu'il est possible de faire de même avec les rituels, toutes les indications nécessaires sont fournies dans la description des sorts.

SOI-MÊME (S.-M.) : Affecte uniquement le corps ou l'esprit du lanceur, à l'exclusion de ses vêtements et de son équipement.

SOI-MÊME+ (S.-M.+) : Affecte uniquement le lanceur, ainsi que ses vêtements et son équipement.

AU CONTACT (Cont.) : Affecte uniquement le lanceur ou ce qu'il touche.

A PORTÉE (Port.) : La cible doit se trouver dans les deux pas du lanceur.

REGARDS (Reg.) : Le lanceur et la cible doivent se fixer droit dans les yeux. Une fois que le magicien a réussi à croiser le regard de sa cible, cependant, il peut empêcher celle-ci de le détourner pendant qu'il jette son sort. De plus, si elle se trouve dans les dix pas, elle le regarde presque automatiquement. Pourtant, quelqu'un qui se refuse absolument à poser les yeux sur le Mage échappe à sa magie. Une personne qui s'efforce de ne pas croiser son regard mais reste tournée vers lui doit réussir un jet d'Intelligence pour y parvenir. Les sorts ayant cette Portée et qu'on peut Maintenir par Concentration ne requièrent le contact visuel que durant leur lancer.

A PROXIMITÉ (Prox.) : La cible doit se trouver dans les 15 pas.

EN VUE (Vue) : Le lanceur doit voir sa cible. Si l'aire d'effet du sort est circulaire, il doit voir au moins le centre du disque à affecter. Cette Portée est la plus longue que puissent atteindre les sorts Hermétiques, exception faite des rituels, des sorts profitant de la Loi de la Contagion et de ceux bénéficiant d'un apport de *virtus*.

SPÉCIAL (Spé.) : Portée particulière décrite dans le sort auquel elle s'applique. Cela signifie souvent une Portée très longue, et donc la nécessité d'un Lien Mystique ou de l'emploi de *virtus*.

LA DURÉE (D)

Elle signale combien de temps se prolongent les effets des sortilèges. Les Durées standard sont expliquées ci-après. Si deux d'entre elles sont fournies pour un même sort, la première (la plus courte) est sa Durée normale, et la seconde celle qu'il peut atteindre grâce au *virtus* brut (1 pion pour 5 Niveaux du sort). Dans le cas des rituels, cette dépense de *virtus* s'ajoute à celle requise pour le simple lancer du sort.



Seuls les résultats magiques «normaux» peuvent être rendus permanents grâce au *virtus* (voir *Le* Virtus *Brut*, page 178, chapitre *Magie*). Ceux qui sont évidemment non naturels peuvent être prolongés mais finiront tout de même par s'évanouir. On peut, par exemple, transformer quelqu'un en chien pour l'éternité, mais si on métamorphose sa tête en celle d'un chien, ce changement n'aura qu'un temps. Les sorts cessent en général de faire effet progressivement et non brusquement, à l'expiration de leur Durée. Ainsi, les objets créés par magie se fragilisent avant de tomber en poussière, tandis que ce qui a été transformé reprend lentement son aspect d'origine.

Il suffit de se concentrer durant un round pour annuler les sorts qu'on s'est jeté à soi-même, sauf ceux qui sont Instantanés (voir ci-dessous).

INSTANTANÉ (Inst.) : La magie n'agit qu'un court instant, après lequel la nature reprend ses droits ; le résultat définitif du sort n'en est pas moins permanent et impossible à dissiper. Si, par exemple, on brûle quelqu'un grâce à un sort Instantané, la magie n'est en action que pendant une fraction de seconde mais la brûlure persiste jusqu'à la guérison de la victime. Et si on calme un taureau furieux, rien ne l'empêche de rentrer en rage aussitôt après.

CONCENTRATION (Conc.) : Le sort agit aussi longtemps que son lanceur se concentre dessus. S'il en est distrait ou essaie de faire autre chose en même temps, il doit réussir des jets de Concentration pour continuer à le Maintenir (voir page 177 les règles concernant la Concentration). Si

un tel sort exige du magicien qu'il parle tout en se concentrant (comme *Langage des Animaux*, InAn 20), cela ne l'oblige pas à effectuer de tirages de Concentration.

CERCLE : Le sort a une aire d'effet circulaire, dans laquelle il reste actif aussi longtemps que son lanceur ne la quitte pas.

AUBE-CRÉPUSCULE (Aube) : Le sort reste en action jusqu'à l'aube s'il est jeté de nuit, au crépuscule s'il est jeté de jour. On considère en l'occurrence que le lever et le coucher du soleil durent dix minutes, pendant lesquelles l'astre du jour reste sur la ligne d'horizon.

LUNE : Les effets du sort ne disparaissent qu'après une nouvelle lune et une pleine lune. Ainsi, s'il est jeté la veille de la nouvelle lune, il dure jusqu'à la nuit de pleine lune suivante, et vice versa. Cette Durée est la plus longue que puissent avoir les sorts formels normaux ou les sorts spontanés, à moins qu'on ne sacrifie du *virtus* lors de leur lancer.

ANNÉE (An) : Le sort persiste jusqu'à ce que quatre changements de saison aient eu lieu. Si, par exemple, il est jeté au printemps, il fait effet jusqu'à l'équinoxe d'hiver. Un tel sortilège ne dure une année entière que si on le lance lors d'un solstice ou d'un équinoxe. Lorsque ses effets sont suspendus, ils réapparaissent à l'aube ou au crépuscule suivant, celui des deux qui se produit le premier.

PERMANENT (Perm.) : Certains sorts peuvent avoir sur leur cible des effets permanents, à condition qu'on dépense du *virtus* en les lançant. Ils diffèrent des sorts Instantanés dans la mesure où la nature ne reprend pas son cours normal une fois qu'ils ont été jetés : un taureau furieux calmé par un sort Permanent n'entrera plus jamais en rage. Les sorts Permanents se dissipent.

SPÉCIAL (Spé.) : Certains sorts ont une Durée particulière qui est alors donnée dans leur description.

LES RITUELS : Il faut 15 minutes et 1 pion de *virtus* brut, le tout par tranche de 5 Niveaux d'un rituel, pour qu'il soit possible de le lancer (voir *le lancer des rituels*, page 172).

LES COMPLÉMENTS (COMPL.)

Les sorts ayant des Compléments sont plus difficiles car ils exigent du magicien des connaissances supplémentaires. Certains de ces Compléments s'appliquent aussi bien à leur apprentissage qu'à leur lancer ; ils se trouvent alors au début de la description des sorts correspondants. D'autres n'interviennent que lors de l'incantation ; on les appelle Compléments de lancer et les explications les concernant figurent dans le corps de la description des sorts.

CIBLÉ

Les sorts affectant leur cible indirectement (ceux qui envoient une flamme la frapper, par exemple) nécessitent des tirages de Visée : ils doivent être placés au bon endroit pour avoir l'effet désiré. On les dit Ciblés et ils se voient parfois attribuer des modificateurs de Visée.

LE FOCUS

La plupart des sorts formels normaux peuvent se jeter avec un Focus, c'est-à-dire un objet qui favorise le processus : il donne au tirage de lancer un bonus dont la valeur est fournie dans la description du sort concerné. La détermination de ces Foci est basée à la fois sur la Loi de Sympathie et les traditions de l'Europe mythique (voir *les Foci* page 184, pour plus de détails).

LA DESCRIPTION

Elle vous détaille les effets du sort. La magie étant fluctuante, imprévisible, et pouvant être utilisée de manières diverses, ces explications couvrent ce qui arrive dans 95% des cas environ. Si la situation est vraiment inhabituelle, au Conteur de déterminer les résultats exacts obtenus.

L'énergie relâchée par les sorts peut prendre une forme extrêmement voyante, comme souvent dans les films, ou au contraire rester très discrète ; dans ce cas, même si leurs résultats sont bien visibles, la cause de leur apparition ne l'est pas forcément. Le Conteur et ses joueurs choisissent la tonalité de chaque sort, mais celle-ci reste ensuite fixe — du moins en ce qui concerne la magie formelle — à moins qu'on ne lance le sortilège d'une manière différente (voir *Paroles et Mouvements*, page 183).

Le terme «cible» désigne le sujet du sort, qu'il s'agisse d'un être humain, d'un animal, d'un monstre, d'un objet, d'un endroit, etc.

Pour beaucoup de sorts, les gestes et le Focus à employer ainsi que quelques Sceaux de magiciens sont décrits, mais il ne s'agit là que d'exemples. Les joueurs sont libres de modifier ces caractéristiques pour les adapter à leurs Mages, ce qui rendra le jeu plus vivant et intéressant.

Toutefois, chaque Art est représenté par certains gestes des mains, qui apparaissent lors du lancer de tous les sorts y appartenant (voir l'illustration page 169).

LA RÉSISTANCE NATURELLE

Elle n'intervient que contre certains sorts, dans la description desquels est précisée la forme particulière qu'elle prend alors (tirage d'Intelligence, d'Énergie, de Taille, etc.)

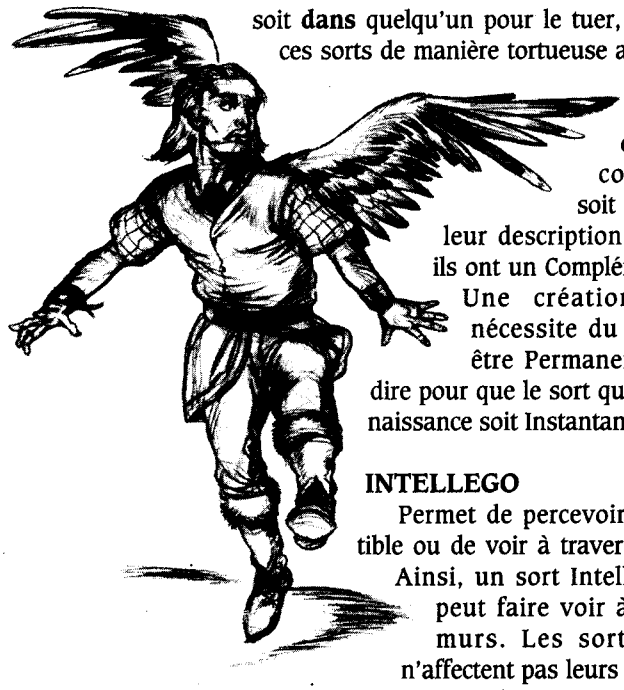
LES AIDES

La liste des sortilèges comprend de brèves notes destinées à vous aider à créer vos propres sorts, lesquels auront généralement pour Portée A Proximité et pour Durée Aube-Crépuscule ou Instantané. Ces Aides contiennent parfois, en outre, un nom de sort, ce qui donne un exemple d'un de leurs aspects.

NOTES SUR LES TECHNIQUES

CREO

Les choses ainsi créées sont soit indépendantes, soit parties naturelles d'objets ou de créatures plus importants. Un sort Creo peut, par exemple, faire repousser une main coupée ou apparaître un oiseau, mais pas donner des ailes à quelqu'un (il faut pour cela un sort Muto). Les créations indépendantes se matérialisent généralement devant le lanceur ou entre ses mains. On ne peut créer quoi que ce



soit **dans** quelqu'un pour le tuer, ni employer ces sorts de manière tortueuse afin d'infliger des dégâts (à moins que le contraire ne soit spécifié dans leur description, auquel cas ils ont un Complément Perdo). Une création magique nécessite du *virtus* pour être Permanente, c'est-à-dire pour que le sort qui lui a donné naissance soit Instantané.

INTELLEGO

Permet de percevoir l'imperceptible ou de voir à travers les choses. Ainsi, un sort Intellego Terram peut faire voir à travers les murs. Les sorts Intellego n'affectent pas leurs sujets (ce ou ceux que vous observez), mais les êtres sensibles à la magie (dotés d'une Résistance Magique) ont des chances de s'apercevoir qu'on les espionne. Leur Durée est toujours limitée, même si on dépense du *virtus* pour l'augmenter.

MUTO

Il y a deux types de sorts Muto : ceux qui modifient la forme de leur sujet et ceux qui modifient sa substance. Tous deux sont de Durée limitée lorsqu'on n'emploie pas de *virtus* lors du lancer, mais si un sort transformant la substance de sa cible provoque en celle-ci un changement de forme, elle ne retrouve pas son aspect originel à l'expiration du sort. Si, par exemple, un mur de pierre est transformé en poussière grâce à un sort Muto Terram, cette poussière tombe à terre ; à la fin du sort, elle redevient pierre mais ne reforme pas pour autant un mur.

Les sortilèges Muto qui affectent le poids ou la taille de leur cible ne sont pas cumulatifs. Ainsi, un sort doublant la taille d'une créature double sa taille normale et non pas celle qu'elle fait au moment du lancer. Pour la rendre plus grande encore, il faut un sort plus puissant.

PERDO

La plupart des sorts Perdo affectent leur cible directement, sans support intermédiaire, si bien qu'ils ne nécessitent pas de tirages de Visée. Ils sont de plus Instantanés, ce qui signifie qu'on ne peut dissiper leurs effets. C'est pourquoi il faut en user très prudemment contre autrui : quelqu'un rendu sourd ou aveugle par un sort Perdo ne peut être guéri que grâce à un sort Creo accompagné d'une dépense de *virtus* (pour le rendre Permanent).

REGO

Un sort Rego ne modifie nullement son sujet : il le déplace ou le contrôle, permettant, par exemple, de le projeter contre un mur. Il est plus facile de déplacer la cible entière, en ligne droite, que de la faire tourner ou de n'en bouger qu'une partie.

Le Sceau du magicien

Lorsqu'un Mage invente un sort, son affinité personnelle avec la magie s'y révèle souvent, se traduisant par une petite bizarrerie qui le rend différent des sortilèges fournis dans ce chapitre. La magie est imprévisible et varie selon ceux qui la pratiquent, aussi est-il quasi impossible de reproduire exactement le sort d'un autre enchanteur. Ainsi, la version de *Bénédiction de la Félicité Enfantine* due à Arridere, de la Maison Jerbiton, fonctionne tout à fait normalement, mais sa victime balbutie sans arrêt : «Bah, bah, bah...». Ce détail étrange n'influe normalement pas sur l'efficacité du sort. La plupart des Mages marquent ainsi sans le vouloir les sortilèges qu'ils inventent d'une bizarrerie récurrente, qui peut permettre par la suite de les identifier grâce à leur magie. C'est cette marque que l'Ordre d'Hermès appelle le «Sceau» d'un magicien. Des exemples vous en sont donnés tout au long de ce chapitre ; ils vous aideront à personnaliser les sorts de vos thaumaturges et peut-être même à leur choisir leur propre Sceau.

Les Lois de la magie

Lorsqu'il jette un sort, un Mage utilise son Don pour manipuler la magie du monde qui l'entoure. La plupart du temps, il a recours a des gestes et paroles qui l'aident à contrôler ce processus. Il peut aussi s'appuyer sur certaines lois, basées sur l'observation et que tout Mage comprend intuitivement. Elles rendent alors sa magie plus puissante et lui permettent même parfois de dépasser ses limites normales.

La Loi de la Contagion est fort simple : ce qui a été uni reste lié.

Si divers objets ont un jour été parties d'un tout, un lien mystique subsiste entre eux quand ils sont séparés. C'est pourquoi, bien qu'un Mage soit normalement incapable de lancer un sort sur un sujet ne se trouvant pas dans son champ de vision, il peut ignorer cette limitation s'il détient quelque chose qui en a fait partie. Pour trouver quelqu'un, par exemple, il peut se servir d'une mèche de ses cheveux, d'une goutte de son sang, d'un morceau d'un de ses ongles ou même d'une de ses possessions personnelles, vêtement ou bijou, comme le montre le sort *Localisation Certaine* (InCo 20). De même, il peut se transporter instantanément en un lieu bien connu, à condition d'avoir sur lui une écharde de son parquet, un éclat de la pierre de ses murs, etc., grâce au *Retour au Foyer* (ReCo 35). Les objets utilisés pour étendre l'influence de la magie grâce à la Loi de la Contagion sont appelés des Liens Mystiques.

Les Mages se servent souvent d'une autre loi de la magie, la Loi de Sympathie, selon laquelle «ce qui paraît semblable est semblable». Ainsi, un portrait peut aider son possesseur à contrôler la personne qu'il représente, et un petit feu favorise la création magique d'un immense brasier. Les Foci de sort constituent une des applications de cette loi, de même que les gestes requis lors du lancer.

Ces deux lois s'appliquent aussi bien à la magie spontanée qu'à la magie formelle : un Lien Mystique permet d'augmenter la Portée des sorts spontanés, et des objets appropriés peuvent jouer le même rôle que les Foci dans la magie formelle.

Les sorts présentés dans ce chapitre en tiennent compte, comme devront le faire ceux que vous créerez vous-même.

Sorts Animal

Les sorts Animal affectent tout ce qui vit hormis les plantes et les êtres humains, faisant aux bêtes ce que les sorts Mentem et Corporem font aux gens. Toute créature ayant un corps ou un esprit de type animal peut y être soumise.

Mais un homme métamorphosé en loup ou une bête dotée d'Intelligence (par opposition à la Ruse) sont insensibles aux sorts Animal agissant sur l'esprit de leur cible, alors qu'ils sont affectés par les sorts Mentem. Seuls les sorts Animal prenant pour sujet leur corps fonctionnent sur de telles créatures (*Bête Idéalisée*, MuAn 15, et *Capuchon du Faucon*, PeAn 20, par exemple).

Si un être humain est doté d'attributs animaux, comme des ailes de chauve-souris, ces portions de son corps peuvent être affectées par des sorts Animal, bien que le reste ne soit sensible qu'aux sorts Corporem.

Sorts Creo Animal

Les animaux créés par ces sorts sont d'essence magique et ont une Force Magique de 5 + Taille. Contrairement aux bêtes normales, ils n'ont pas peur des magiciens et se montrent loyaux envers leur créateur, sans cependant lui obéir systématiquement. A l'aube ou au crépuscule (le premier des deux) suivant leur «naissance», ils meurent et disparaissent rapidement, à moins d'avoir été rendus permanents par du *virtus*.

Même chose si on crée de la nourriture : elle ne rassasie que jusqu'à expiration du sort l'ayant fait apparaître.

D'une manière générale, il est assez facile de créer des animaux morts ou des produits dérivés (du cuir, par exemple), un peu plus dur de susciter des êtres vivants et plus difficile que tout de les soigner. Ainsi, si un sort de Niveau 50 permet de créer un griffon, il en faudra un de Niveau bien plus élevé pour guérir une de ces bêtes mythiques. Pour avoir une idée plus précise sur la question, reportez-vous aux sorts CrCo, qui fonctionnent de la même façon.

PLEINE SANTÉ DE L'ANIMAL : GÉNÉRAL

Portée : Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané
Rituel

Suspend les effets (à moins qu'ils n'aient été mortels) d'un sort Animal nuisible tel que le *Capuchon du Faucon* (PeAn 20), à condition que ce sort soit d'un Niveau inférieur ou égal à celui du rituel.

Niveau 5 : Crée une peau d'ours.

Niveau 10 : Crée assez de nourriture pour cinq personnes (*Conjuration du Rôt Savoureux)* ou le corps entier d'un animal.

APAISEMENT DE LA DOULEUR DES ANIMAUX : NIVEAU 20

Focus : un morceau d'ambre (+2)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Ce sort ressemble à l'imposition des mains rituelle qui se pratique dans nombre de cultes. Le Mage, agenouillé près de la cible, les mains pressées contre sa blessure, en récite calmement l'incantation. Il peut s'aider d'un morceau d'ambre, porté au cou par exemple, cette substance étant réputée pour ses propriétés curatives et protectrices. L'animal touché récupère un Niveau de Santé s'il réussit un tirage de tension d'Énergie de 3+ (compte tenu des pénalités dues à la perte de Niveaux de Santé et de Fatigue).

Asaron de Flambeau, persuadé que son rôle sur cette Terre est de la repeupler afin qu'on puisse y tuer davantage, passe beaucoup de temps à soigner bêtes et gens à travers toute l'Europe. Dans sa version de ce sort, l'endroit où se trouvait la plaie reste marqué par une petite tache noire en forme de flamme. Cette flamme symbolique apparaît d'ailleurs dans presque tous ses sorts ; c'est là son Sceau.

PIÈGE DE L'ARAIGNÉE TISSERANDE : NIVEAU 20

Focus : une toile d'araignée (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Le Mage lance ce sort en désignant un point précis, où il jette la toile d'araignée qu'il utilise éventuellement comme Focus. Un énorme réseau de toiles d'araignées grandit à partir de ce point, jusqu'à occuper une surface de 5 pas de côté pour 6 pieds de haut. Ces toiles géantes peuvent être verticales, si le magicien dispose de supports adéquats ; dans le cas contraire, elles font simplement office de filet. Quoi qu'il en soit, lorsqu'elles ont fini de s'étendre, au bout de quelques secondes, elles sont aussi épaisses que des cordes et aussi solides que



l'acier. Quiconque s'y trouve pris est immobilisé et incapable de se libérer, à moins de réussir un jet de Force de 12+. Délivrer un prisonnier de l'extérieur, en usant d'une arme coupante, demande trois rounds. Notez que contrairement à une idée communément répandue, ces toiles ne sont pas inflammables. Celles qui sont créées Instantanément peuvent piéger d'autres victimes, tant qu'elles ne pourrissent pas et ne partent pas en lambeaux naturellement.

Niveau 25 : Crée un chat (*Regard de l'Ombre Mouvante)*, un chien ou tout autre animal non magique de Taille inférieure ou égale à -2.

Niveau 35 : Crée un cheval (*Galop Rapide)* ou tout autre animal non magique de taille inférieure ou égale à +2.

Niveau 40 : Crée un éléphant (*Apparition du Béhémoth)* ou tout autre animal de très grande taille non magique.

MALÉDICTION DE L'ESSAIM DESTRUCTEUR : NIVEAU 40

Portée : Spécial
Durée : Lune
Compléments : Perdo, Herbam
Rituel

Fait apparaître dans l'aire d'effet un essaim de sauterelles ou autres insectes destructeurs qui ravage la végétation et notamment les cultures. Le fléau s'étend sur une zone d'un tiers de lieue de côté et, à l'expiration du rituel, tous les insectes meurent.

Niveau 45 : Soigne complètement un animal de taille inférieure ou égale à celle d'un cheval (+2).



Niveau 50 : Crée un griffon (*Apparition du Seigneur des Airs)* ou tout autre animal magique fantastique.

Sorts Intellego Animal

Quand on essaie de se renseigner auprès d'un animal, il ne faut pas oublier que ses perceptions conditionnent ses souvenirs. Un chien, par exemple, se rappellera très bien des odeurs variées qu'il a rencontrées mais ne fournira pas les détails visuels correspondants. De plus, les animaux ne comprennent pas les paroles et ne s'en souviennent pas, bien qu'ils puissent noter le ton sur lequel elles sont prononcées, l'émotion qui les accompagne, etc. Bref, il est difficile d'obtenir d'eux les renseignements désirés.

Pour communiquer avec une bête, il faut se placer à son niveau mental, ce qui peut avoir sur soi-même des effets curieux quoique fort heureusement temporaires. Ainsi, après une discussion avec un ours, on peut avoir un moment envie de viande crue ou s'exprimer très lentement.

La sphère Animal regroupant les aspects Corporem et Mentem relatifs aux bêtes, vous pouvez vous reporter aux notes InCo et InMe pour plus de précisions sur InAn.

Un des Sceaux de magicien les plus fréquents sur les sorts InAn est celui qui fait que les informations transmises par le sujet le sont d'une manière particulière. Tous les sorts dus à Chavin de Tytalus, par exemple, se reconnaissent aisément, car ils accordent une très large place à la violence. Ainsi, dans sa version d'*Image de la Bête* (InAn 5), les griffes et crocs de l'animal paraissent étrangement menaçants, tandis que dans celle de *Langage des Animaux* (InAn 20), les cibles ont peine à transmettre les concepts de paix, d'amour, etc.

Niveau 5 : Permet de sentir l'état de conscience d'un animal (endormi, éveillé, frappé de folie) ou de recueillir des informations d'ordre très général sur son physique.

IMAGE DE LA BÊTE : NIVEAU 5

Focus : un saphir (+5)
Portée : Soi-même
Durée : Concentration

Donne une vague image mentale d'un animal, à condition qu'on en détienne un morceau significatif, comme un os ou une patte coupée (un Lien Mystique). Si on utilise un saphir (communément associé à la sagesse et la connaissance) lors du lancer, l'image de la bête apparaît à l'intérieur de la pierre.

Niveau 10 : Permet de cerner les émotions dominantes d'un animal (faim, colère) ou d'obtenir un renseignement spécifique sur son physique.

FRISSON DU LYCANTHROPE : NIVEAU 10

Focus : un collier d'argent (+4)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Concentration/Lune

Un frisson soudain traverse le Mage s'il se trouve près d'une personne ou d'un animal affligé de lycanthropie. S'il dispose d'un Focus, celui-ci devient glacé.

Niveau 20 : Permet de parler avec n'importe quel animal (*Langage des Animaux)*. Dans le cas de créatures volantes, toutefois, il y a un Complément Auram (*Langage des Oiseaux)* ; dans celui de créatures aquatiques (*Langage des Poissons),* un Complément Aquam. Permet aussi de déchiffrer les pensées superficielles d'une bête, ou de la trouver si on dispose d'un Lien Mystique approprié.

VISION DU PRÉDATEUR : NIVEAU 20

Focus : un œil-de-chat (+2)
Portée : Soi-même
Durée : Instantané

Le lanceur, touchant les blessures infligées par un animal, reçoit en retour une image mentale de celui-ci du point de vue de la victime — moyen pratique de découvrir ce qui a tué son Servant. Si cette dernière n'a pas vu la créature, le Mage ne la voit pas non plus. S'il ne s'agissait pas d'un animal, le sort ne fonctionne pas (bien qu'il soit tout de même obligatoire de faire un jet de lancer pour vérifier s'il y a Désastre et que l'éventuel *virtus* consacré au sortilège soit perdu). Si la victime est humaine, il y a un Complément Corporem. On utilise comme Focus un œil-de-chat car cette gemme est par nature liée à tous les prédateurs.

LECTURE DE L'ESPRIT ANIMAL : NIVEAU 25

Focus : la queue d'un sphinx (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Concentration

Le lanceur touche la tête d'un animal, ce qui lui permet de parcourir sa mémoire des 24 heures passées. Plus le sujet est éloigné de l'humain, plus il est difficile pour le Mage d'interpréter correctement ses souvenirs. S'il se contente de les examiner, sans chercher quoi que ce soit de particulier, il en tire ce que la bête considère comme essentiel. Mais s'il essaie d'obtenir un renseignement spécifique, il doit réussir un jet de Perception pouvant aller de 6+ à 12+ (selon l'importance du fait pour son sujet). Les animaux normaux étant sensibles à la magie, ils tentent d'éviter le contact du Mage, puis de se libérer durant toute l'opération, ce qui peut être gênant avec une cible de grande taille. Le sphinx est censé être un animal fantastique extrêmement intelligent, dont la queue apporte la sagesse à son propriétaire — ce pourquoi elle sert ici de Focus.

Niveau 30 : Permet de sonder et de comprendre à fond l'esprit d'une bête (*Connaissance de l'Esprit de la Bête)*, ou de la voir dans son environnement en utilisant un Lien Mystique approprié.

SENS DU CHASSEUR : NIVEAU 30

Focus : un œil de griffon (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année

Le magicien perçoit les formes et motivations de tous les animaux au-dessus d'une certaine taille qui arrivent à moins de 15 pas de lui. C'est lui qui décide de la Taille limite (-1 ou plus grande) lors du lancer. S'il s'endort, il voit les bêtes concernées en rêve, mais cela ne l'éveille pas forcément. Quand on utilise un œil de griffon comme Focus, il faut le garder sur soi tant que le sort fait effet.

RÉUNION DU CONSEIL ANIMAL : NIVEAU 45

Portée : 7 lieues
Durée : Lune
Rituel

Ce sort éveille tous les animaux d'un certain type (précisé lors du lancer) à la raison, les pousse à se réunir et à tenir conseil pour discuter de problèmes relatifs à ceux de leur race. Ils peuvent alors faire appel à des forces immémoriales, qui adoptent leur forme et les aident à venir à bout des difficultés rencontrées. Un conseil de loups invoquera ainsi des esprits des loups ou de puissants loups magiques. Les résultats d'une telle rencontre ne sont toutefois pas forcément favorables au lanceur. Les animaux retrouvent leur état bestial au bout d'un mois et peuvent décider de rentrer chez eux avant l'expiration de ce délai.

Sorts Muto Animal

Les animaux n'ont pas des capacités de changement infinies, et les soumettre pendant trop longtemps ou trop fréquemment à ces sorts peut amener des modifications ou même l'effondrement de leur enveloppe charnelle (pour plus de précisions, reportez-vous aux sorts MuCo). Quand des magiciens marquent ce type de sorts de leur Sceau, c'est souvent parce que le produit de leur magie est affligé d'une bizarrerie particulière. Ainsi, les formes humaines obtenues par Julian de Flambeau grâce à des *Recréation de la Bête* sont toutes d'un roux éclatant, alors que les crapauds créés par Silva de Merinita avec des *Transformation de la Bête Féroce en Crapaud* ont des couleurs étranges.

Niveau 5 : Transforme peu à peu de la viande en vers, mouches, scarabées et autres petites vermines. Comme il ne s'agit finalement que de l'accélération d'un processus naturel, cet effet est Instantané.

Niveau 10 : Transforme les membres d'un animal.

CROISSANCE DE LA VERMINE : NIVEAU 10

Focus : un brin de basilic (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

Fait quadrupler la taille d'un insecte, d'une souris, d'un crapaud ou de tout autre petite bête (Taille -5). Si celle-ci était venimeuse à l'état naturel, elle le devient encore plus. Les créatures possédant un venin peu toxique, comme la plupart des araignées, infligent alors +8 points de Dégâts d'empoisonnement.

Niveau 15 : Apporte une modification importante à un animal.

BÊTE IDÉALISÉE : NIVEAU 15

Focus : une topaze (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

Fait de n'importe quel animal le représentant idéal de sa race, en améliorant ses traits caractéristiques et en lui donnant +3 aux jets liés au principal. Ce sort augmente la vision nocturne d'un hibou, la rapidité d'un pur-sang ou la force d'un cheval de trait, par exemple. La topaze, associée au lion, confère aux bénéficiaires de ce sort les plus grandes qualités qu'on puisse trouver dans le règne animal.

Niveau 20 : Transforme complètement un animal.

BÊTE DE TAILLE SURNATURELLE : NIVEAU 20

Focus : un cœur de géant (+5)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

Fait grandir de +1 ou rapetisser jusqu'à -2 un animal terrestre. S'il grossit, il y gagne +2 aux Dégâts, +1 à l'Encaissement, 1 Niveau de Santé mais -1 à la Défense ; dans le cas contraire, ces modificateurs s'appliquent, mais inversés, pour chaque point de Taille perdu. Si la bête a grandi, elle est colossale pour sa race et bien plus impressionnante qu'à l'origine. Les gens risquent de fuir devant elle, terrorisés, et sont bien persuadés qu'il s'agit là d'une créature magique. Si elle a rapetissé, elle apparaît comme un avorton qui ne survivra sans doute pas.

MÉTAMORPHOSE DE LA BÊTE FÉROCE EN CRAPAUD : NIVEAU 20

Focus : une pierre de crapaud (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

Métamorphose en crapaud n'importe quel animal qui ne réussit pas un jet de tension de Taille de 9+. Les oiseaux cependant sont si éloignés de ce batracien qu'ils ont +2 à leur dé. Une pierre de crapaud est tout simplement un caillou possédant la forme ou la couleur exactes d'un crapaud. Quand on en place une devant un de ces animaux, celui-ci cherche à bondir dessus pour l'attraper — ce qui permet d'affirmer que c'est une authentique pierre de crapaud. Ce sort peut servir à éloigner les paysans, car beaucoup d'entre eux croient que la peau du crapaud exsude une substance empoisonnée.

MONTURE DE LA VENGEANCE : NIVEAU 20

Focus : un sabot de pooka (+5)
Portée : Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

Transforme un cheval en une monture magique féroce, à la robe d'un noir de jais, aux yeux d'un rouge brûlant, dotée de crocs puissants et de sabots aussi coupants que des rasoirs. La créature, soufflant parfois des nuages de vapeur, semble tout droit sortie de l'Enfer. Elle fait tous ses tirages d'Attaque et de Défense avec un bonus de +5 et accepte d'avoir un enchanteur pour cavalier. A l'expiration du sort, le cheval doit réussir un jet de tension d'Énergie de 10+ pour ne pas mourir sous l'effet du choc. Les pookas sont des hobgobelins polymorphes qui adorent jouer de mauvais tours aux humains ; on en trouve dans les forêts féeriques.



RECRÉATION DE LA BÊTE : NIVEAU 25

Focus : le cœur d'une créature polymorphe (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent
Complément : Corporem

Donne forme humaine à un animal terrestre, qui garde cependant sa mentalité originelle. Certains de ses traits bestiaux subsistent également : un homme provenant d'un chien aura un système pileux très développé, un autre auparavant chat laissera de temps à autre échapper un miaulement, etc. Après sa transformation, la créature reste un moment désorientée, jusqu'à ce qu'elle s'habitue à son nouveau corps.

Niveau 35 : Change un oiseau ou un poisson en être humain.

Sorts Perdo Animal

Ces sorts sont très dangereux parce que souvent Instantanés, ce qui signifie que leurs victimes resteront handicapées toute leur vie. Les Mages qui impriment leur Sceau aux sorts Perdo, notamment ceux de la Maison Flambeau, laissent en général une marque particulière à l'endroit où ils infligent des dégâts. Ainsi, l'image d'une petite flamme apparaîtra dans les yeux d'une bête aveuglée par un *Capuchon du Faucon* d'Asaron de Flambeau.

Si vous voulez inventer de nouveaux sorts Perdo Animal, vous pouvez vous reporter aux sorts Perdo Corporem ; vous y trouverez conseils et idées.

Niveau 5 : Inflige à un animal des dégâts superficiels, lui ôtant sa fourrure, le faisant éternuer, le fatiguant, etc.

Niveau 10 : Fait souffrir une bête mais sans lui causer de réels dégâts. Détruit les objets faits d'une matière animale.

DESTRUCTION DE LA PEAU ET DE LA FOURRURE : NIVEAU 10

Focus : un morceau de fourrure (+3)
Portée : En vue
Durée : Instantané

Détruit tout objet fait de fourrure ou de peau animale, y compris de laine ou de cuir. Chaque lancer de ce sort abaisse la Protection d'une armure de cuir de 3 points, et toute armure amenée à 0 de Protection est totalement détruite. Le morceau de fourrure utilisé comme Focus doit être détruit lors du lancer, ce qui bénéficie au sortilège en vertu de la Loi de Sympathie.

Marius de Tremere a inventé une version de ce sort comprenant un Complément Auram, si bien que la cible disparaît dans une impressionnante bouffée de fumée. Lorsqu'il emploie un Focus, il le brûle durant l'incantation.

INNOCUITÉ DES MORSURES DE SERPENT : NIVEAU 10

Focus : une branche de frêne (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Instantané

Rend inoffensive une dose de toxine animale. Si le sort est jeté sur quelqu'un, il nécessite un Complément Corporem mais empêche le venin de lui infliger davantage de dégâts. S'il est lancé sur un animal, il rend son venin sans danger. Pour affecter des poisons végétaux ou minéraux, il faut y ajouter le Complément approprié. Le frêne est réputé protéger à la fois des serpents et du poison.

SOUFFRANCE DES ANIMAUX : NIVEAU 10

Focus : une branche de houx (+3)
Portée : En vue
Durée : Concentration

Une fois ce sort lancé, sa cible se jette de droite et de gauche, renversant tout sur son passage et hurlant de douleur. Il lui est impossible de faire quoi que ce soit d'autre, à moins qu'elle ne réussisse un jet de tension d'Énergie + Taille de 9+ tous les rounds. Le houx, généralement considéré comme une plante malfaisante, sert dans ce sort à infliger la souffrance. Si quelqu'un en transporte en même temps que d'autres objets servant à pratiquer la magie, il s'attirera la méfiance des populations et sera considéré comme responsable de leurs problèmes.

Niveau 15 : Inflige des dégâts légers à un animal. Détruit des cadavres animaux de Taille inférieure ou égale à 0.

MUTILATION DU LOUP HURLANT : NIVEAU 15

Focus : un os d'une patte de loup ou de chien (+1)
Portée : En vue
Durée : Instantané

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien fait semblant de casser quelque chose entre ses mains — et casse d'ailleurs le Focus s'il en utilise un. Si sa cible ne réussit pas un tirage de tension d'Énergie + Taille de 12+, sa patte est proprement brisée. A moins de réussir un jet de tension d'Énergie + Taille de 3+, elle tombe alors à terre et expire sous le choc. Si ce dernier tirage est un succès, elle n'en perd pas moins un Niveau de Santé.

Niveau 20 : Détruit un des sens d'un animal (vue, odorat, ouïe, toucher ou goût).

CAPUCHON DU FAUCON : NIVEAU 20

Focus : un capuchon de faucon (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Détruit la vue d'un animal. Le titre de ce sort fait référence au capuchon dont on recouvre la tête des faucons lorsqu'on ne les utilise pas pour la chasse. Un tel objet s'avère idéal comme Focus du sort.

DESTRUCTION DE LA VERMINE : NIVEAU 25

Focus : un brin de basilic (+1)
Portée : En vue/Spécial
Durée : Instantané

Tous les poux, rats, souris, serpents, araignées et autres petites créatures de Taille strictement inférieure à -3 à portée du sort quittent leur abri en poussant des cris aigus (du moins celles qui en sont capables) et commencent aussitôt à s'entre-tuer. Certains Mages sadiques aiment jeter ce sortilège durant les fêtes, afin que les Servants puissent parier sur les derniers survivants. Si le lanceur dépense du *virtus* brut pour en augmenter la Portée, le sort englobe toute la propriété dans laquelle il se trouve.

FLÈCHE MORTELLE DU CHASSEUR : NIVEAU 30

Focus : une amanite printanière (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Instantané



Enchante une flèche pour qu'elle tue un animal. Lorsqu'on dispose d'une amanite printanière (un champignon vénéneux qui ne pousse que dans les forêts féeriques), on enduit la pointe du trait avec sa pulpe, ce qui favorise le lancer du sort. La flèche doit être utilisée au round suivant, faute de quoi la magie se dissipe. Si elle touche un animal, il fait un jet de tension d'Énergie + Taille de 12+ ; en cas d'échec, il s'écroule et passe plusieurs minutes à se convulser de douleur avant d'expirer ; en cas de réussite, il subit les dégâts dus au trait +10. La cible a droit à un jet normal de Résistance Magique.

Niveau 40 : Tue un animal se trouvant à proximité.

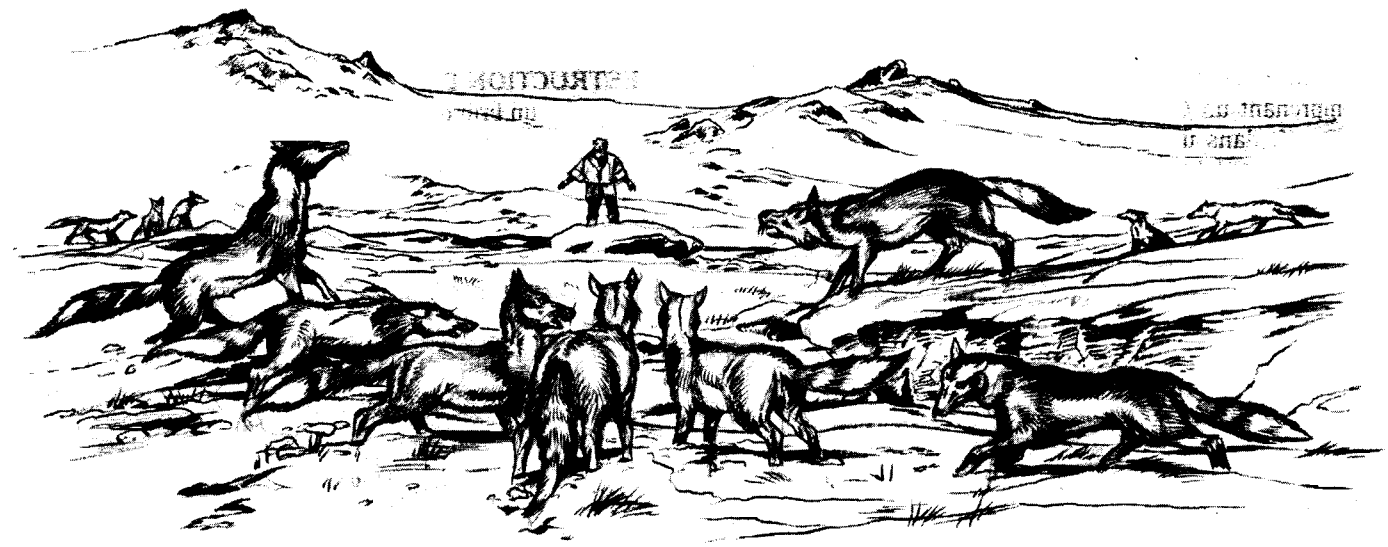
Sorts Rego Animal

Les sorts Rego Corporem vous fourniront toutes indications utiles sur le contrôle du corps des animaux, les sorts Rego Mentem sur le contrôle de leur esprit.

Un Sceau de magicien se traduit le plus souvent dans ces sortilèges en faisant réagir leur cible d'une manière spécifique. Si, par exemple, Chavin de Tytalus jette *Maîtrise de la Bête Rétive,* celle-ci se montre hargneuse tout en accomplissant les tâches qui lui sont imposées, même si Chavin ne lui ordonne pas spécifiquement de l'être.

PROTECTION CONTRE LES ANIMAUX FABULEUX : GÉNÉRAL

Focus : un rubis étoilé (+3)
Portée : Spécial
Durée : Cercle



Crée un cercle invisible de sept pas de diamètre centré sur le lanceur et qui persiste tant que celui-ci n'en sort pas. Le Conteur doit alors lancer un dé, dont il ajoute le résultat au Niveau du sort. Aucune bête dont la Force Magique est inférieure ou égale à ce total ne peut pénétrer dans le cercle. Pour jeter ce sort et la plupart des autres protections, le Mage fait généralement ce qu'on appelle le Signe de Fig : il ferme la main droite en poing, puis sort l'extrémité du pouce entre l'index et le majeur. Les Italiens n'ignorent cependant pas que dans leur pays, ce geste est considéré comme une offense mortelle. Le rubis étoilé est une gemme très rare et puissante qui aide à contrôler certaines entités.

DÉGUISEMENT DE REMUGLES : NIVEAU 5

Focus : une bouteille bouchée (+3)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule
Complément : Auram

La cible ne s'intéresse absolument pas au lanceur tant que ce dernier ne la menace pas, un carnivore le traitant tout simplement comme quelque chose de non comestible. Elle continue néanmoins à s'occuper de ses éventuels compagnons. La bouteille bouchée symbolise le Mage et son odeur captive : un animal ne s'intéresse pas à ce qui, pour lui, n'a pas d'odeur.

APAISEMENT DE L'OURS FURIEUX : NIVEAU 10

Focus : un morceau de rouget (+3)
Portée : A proximité
Durée : Concentration/Instantané

Calme un animal jusqu'à ce que quelque chose le menace ou l'excite à nouveau. Le lanceur doit lui parler doucement ou d'une voix chantante. Le rouget est un poisson dont on prétend qu'il calme ceux qui en mangent (mais la cible n'a pas besoin de consommer le Focus).

REGARD DE SERPENT : NIVEAU 15

Focus : deux os collés ensemble (+1)
Portée : Regards/A proximité
Durée : Spécial/Aube-Crépuscule

La cible reste figée aussi longtemps que le Mage la regarde dans les yeux en se concentrant (ceci lorsqu'il n'utilise pas de *virtus)*. Les os collés sont liés par la Loi de Sympathie à ceux de l'animal.

SOURIS DE L'ÉLÉPHANT : NIVEAU 15

Focus : une souris (+1)
Portée : Regards/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

Rend le lanceur terrifiant pour sa cible en jouant sur les peurs instinctives de celle-ci. Elle essaie alors de s'enfuir le plus vite possible, à moins de réussir un jet de Taille de 9+. Le titre du sort fait référence à la terreur légendaire que les souris inspirent aux éléphants, et cette terreur se transmet à travers le Focus aux autres animaux selon la Loi de Sympathie.

CERCLE DE PROTECTION CONTRE LES ANIMAUX : NIVEAU 20

Focus : une pierre *Ligurius* (+5)
Portée : Spécial
Durée : Cercle

Crée un cercle magique de quinze pas de diamètre, où ne peut pénétrer aucun animal naturel et qui subsiste jusqu'à ce que le lanceur en sorte. Une pierre *Ligurius* urinée par un lynx aide à fixer cette frontière pour les animaux.

DOUCE BÊTE : NIVEAU 20

Focus : un champignon des Terres Chrétiennes (+1)
Portée : Regards/A proximité
Durée: Aube-Crépuscule/Permanent

Apaise un animal de Taille inférieure ou égale à +3, lui ôtant quasiment toutes ses craintes : il se laisse monter, tondre, etc. Toutefois, s'il se trouve confronté à une situation vraiment terrifiante (bataille, etc.) ou s'il est blessé, le sort cesse de faire effet. Le champignon, ramassé en Terre Chrétienne, contribue à inspirer au sujet une sérénité divine.

MAÎTRISE DE LA BÊTE RÉTIVE : NIVEAU 25

Focus : un croc de lion (+5)
Portée : Regards/En vue
Durée : Concentration/Instantané

Le lanceur contrôle sa cible aussi longtemps qu'elle reste en vue et peut lui faire faire ce qu'il veut (dans la limite des possibilités physiques de l'animal). Il est difficile de garder la maîtrise des bêtes particulièrement obstinées ou sauvages, les mules ou les sangliers par exemple. Le sujet résiste sur un jet de Férocité de 9+. Le lion étant le roi des animaux, ses crocs augmentent la capacité à commander ses sujets.

ASSERVISSEMENT DE L'ANIMAL : NIVEAU 30

Focus : une langue de lion (+5)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Le lanceur implante un ordre dans l'esprit de sa cible, qui s'efforce de son mieux de lui obéir. Il doit cependant s'agir d'une tâche particulière à accomplir comme, par exemple, trouver une personne précise ; des ordres vagues, du type «Protège-moi.», sont sans effet. Si la bête n'est pas parvenue à son but alors que le sort va bientôt expirer, elle devient d'une férocité désespérée, surtout de nuit. Une langue de lion confère le pouvoir royal sur les animaux.

Niveau 50 : Enchaîne l'esprit d'une bête pour une Durée Aube-Crépuscule/Lune.

Sorts Aquam

Les sorts Aquam affectent tous les liquides, à moins qu'ils ne se trouvent dans un être vivant, tel le sang : ils nécessitent alors un Complément Animal ou Corporem.

Sorts Creo Aquam

Si on crée de l'eau sans dépenser de *virtus* brut, elle étanche la soif mais ne désaltère pas réellement, puisqu'elle ne tarde pas à disparaître. Dans ces sorts, les Sceaux de magicien se traduisent le plus souvent par une odeur, une coloration ou un goût particuliers du liquide. La création de substances inflammables telles que l'huile nécessite un Complément Ignem.

Niveau 5 : Crée assez d'eau pour remplir un seau.
Niveau 10 : Crée assez d'eau pour tremper complètement quelqu'un.

HUILE RAMPANTE : NIVEAU 10

Focus : quelques gouttes d'huile à lanterne (+1)
Portée : En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent
Complément : Ignem

Sature d'huile tout matériau poreux. En lançant ce sort, on donne souvent une pichenette de l'index sur le pouce, comme pour envoyer quelque chose sur la cible. Une fois l'incantation achevée, une tache d'huile apparaît sur cette dernière puis va s'élargissant. Quand le sujet du sort est une personne, le liquide imbibe finalement tous ses vêtements. Si on y met le feu, la victime subit 1d10 + 12 points de Dégâts le premier round, 1d10 + 6 le deuxième et 1d10 le troisième.

Niveau 15 : Crée assez d'eau pour recouvrir dix pas carrés.

EMPREINTES HUILEUSES : NIVEAU 15

Focus : un peu de graisse de serpent (+1)
Portée : Soi-même+/Au contact
Durée : Spécial
Complément : Ignem

Une huile non inflammable se répand à partir des 20 empreintes de pas suivantes du lanceur sur dix pas de large. Les effets exacts de cette graisse dépendent de la nature de la surface recouverte, mais toute personne désireuse de faire dans cette zone quelque chose de plus difficile que marcher doit réussir des jets de tension de Vivacité - Encombrement pour rester debout. Des résultats de 6+ permettent des mouvements normaux, alors qu'exécuter un demi-tour rapide sur un sol parfaitement lisse (par exemple) demandera un 15+. Le lancer de ce sort est un peu plus facile si on dispose de graisse de serpent.

Ce sortilège est dû à un magicien d'un naturel bonhomme, si bien que les gestes associés à ses variations les plus courantes sont aussi comiques que peuvent l'être ses effets : le lanceur se tient d'abord sur un pied, puis sur l'autre, frottant vigoureusement la plante de celui resté libre, comme s'il l'enduisait de pommade.

Niveau 20 : Crée assez d'eau pour détremper tout ce qui se trouve A Proximité.

TORRENT IMPÉTUEUX : NIVEAU 20

Focus : une aigue-marine (+2)
Portée : Spécial
Durée : Spécial
Ciblé (-3 à +1)

Un flot d'eau de trois pieds de diamètre jaillit des bras écartés du magicien, durant cinq rounds maximum et tant qu'il se concentre. Quiconque est frappé par ce flot subit 1d10 + 14 points de Dégâts et doit réussir un jet de Force + Taille de 10+ ou être projeté en arrière. Le tirage de Visée se fait à -3 le premier round où le jet est dirigé contre une cible donnée, puis augmente de +1 tous les rounds où cette victime reste la même. L'aigue-marine favorise le lancer de ce sort à cause des liens très forts qui l'unissent à l'élément aquatique.

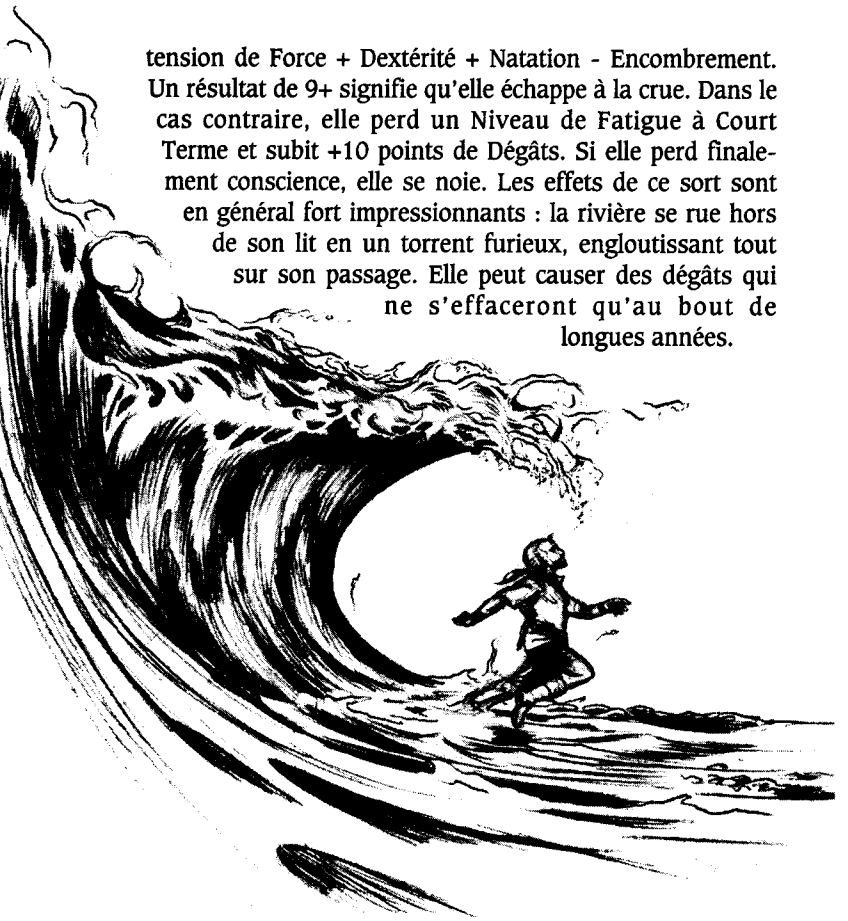
Marbaid de Flambeau a marqué ce sort d'un Sceau éclatant lié à son obsession du sang. Dans sa version, qui comprend un Complément Corporem, c'est un flot de sang qui surgit de nulle part, et les souillures en subsistent jusqu'à l'Aube-Crépuscule.

DÉLUGE DÉFERLANT : NIVEAU 25

Focus : une goutte d'eau provenant d'un élémental de l'eau (+3)
Portée : Spécial
Durée : Concentration

Provoque une crue, du point du cours d'eau le plus proche du lanceur jusqu'à un tiers de lieue en aval. Si le Mage dispose d'un Focus, l'inondation part de l'endroit où il le jette dans la rivière. Quoi qu'il en soit, elle dure tant qu'il se concentre. Toute personne se trouvant près du cours d'eau lorsqu'il sort de son lit est frappée par une grande vague déferlante (+18 de Dégâts) qui l'emporte avec elle. La victime doit effectuer tous les rounds un jet de

tension de Force + Dextérité + Natation - Encombrement. Un résultat de 9+ signifie qu'elle échappe à la crue. Dans le cas contraire, elle perd un Niveau de Fatigue à Court Terme et subit +10 points de Dégâts. Si elle perd finalement conscience, elle se noie. Les effets de ce sort sont en général fort impressionnants : la rivière se rue hors de son lit en un torrent furieux, engloutissant tout sur son passage. Elle peut causer des dégâts qui ne s'effaceront qu'au bout de longues années.



RETOUR DE LA PLUIE BIENFAISANTE : NIVEAU 30

Portée : 1/2 lieue
Durée : Instantané
Rituel

Fait cesser une sécheresse en ramenant à la normale les précipitations. Le rayon de la région concernée s'étend d'un quart de lieue par point de *virtus* brut supplémentaire sacrifié pour cinq Niveaux du sort.

NOYADE MAGIQUE : NIVEAU 35

Focus : un onyx noir (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Complément. : Perdo

Remplit d'eau les poumons de la cible, qui s'écroule, tousse, s'étouffe en recrachant le liquide ; elle doit réussir un jet d'Énergie de 8+ pour éviter la noyade dans les trois minutes. Ce sort a un Complément de lancer, Animal si son sujet est un animal, Corporem s'il s'agit d'un être humain. L'onyx noir, qui sert là de Focus, a la réputation d'apporter mort et malédiction.

Sorts Intellego Aquam

La plupart des Sceaux de magicien se traduisent dans ces sorts par la manière bizarre dont sont transmises les informations obtenues. Ainsi, dans la version de la *Voix du Lac* due à Chavin de Tytalus, tous les plans d'eau ont une voix forte, mâle et arrogante.

Niveau 5 : Permet d'apprendre une des propriétés du liquide considéré.

TOUCHER DE LA PERLE : NIVEAU 5

Focus : une perle (+5)
Portée : Au contact/A portée
Durée : Concentration/Lune

Apprend au lanceur si le liquide qu'il touche est empoisonné, comme le font parfois les perles. C'est pourquoi jeter ce sort quand on a une perle sur soi conduit presque toujours à un succès.

Dans la version de Verdan d'Ex Miscellanea, les liquides effectivement empoisonnés deviennent verdâtres. D'ailleurs, son Sceau fait que la plupart de ses sorts sont liés à la couleur verte. Beaucoup impliquent également des Compléments Imagonem ou Muto.

Niveau 10 : Permet de connaître la nature d'un liquide.

LANGUE SUBTILE : NIVEAU 10

Focus : un saphir (+5)
Portée : Au contact
Durée : Instantané

Informe le lanceur de toutes les propriétés naturelles du liquide qu'il touche de la langue. Le saphir apporte la sagesse.

Niveau 15 : Libère les sens de l'influence de l'eau (permet de voir à travers une eau trouble, etc.).

APPEL DES EAUX MOUVANTES : NIVEAU 15

Focus : une baguette de sourcier en coudrier (+1)
Portée : Spécial
Durée : Lune/Année

Guide le lanceur jusqu'à n'importe quel plan d'eau naturel avec lequel il a un Lien Mystique (un peu de son eau) et qui ne se trouve pas à plus de 35 lieues de là. En fait, le Mage perçoit le chant des flots lorsqu'il se concentre, et c'est ce qui lui permet d'arriver au but s'il réussit des tirages de Perception simples de 6+ (un jet par jour si le trajet est long). Les eaux immobiles et silencieuses sont plus difficiles à trouver : elles nécessitent des tirages de 9+. Le fait de disposer d'une baguette de sourcier en coudrier donne un bonus non seulement au lancer du sort mais encore aux jets de Perception.

VOIX DU LAC : NIVEAU 25

Focus : un caillou du fond du plan d'eau (+1)
Portée : A proximité
Durée : Concentration

Permet de converser avec un plan d'eau. Celui-ci dispose généralement d'informations sur tout ce qui entre directement en contact avec lui : bateaux, poissons, etc. Tout objet appartenant au plan d'eau lui est lié (Loi de la Contagion).

ENCHANTEMENT DE LA FONTAINE PRODIGIEUSE : NIVEAU 30

Portée : A portée (170 lieues)
Durée : Année

Complément : Imagonem
Rituel

Fait d'un plan d'eau quelconque une fontaine divinatoire. Les personnes de nature magique (y compris la plupart des Compagnons possédant des pouvoirs mystiques) qui y regardent peuvent y voir un endroit qu'ils connaissent, à condition que celui-ci se trouve en vue d'un autre plan d'eau : ce dernier détermine l'angle d'observation. La portée maximale de ce sort est de 170 lieues, et sa magie n'est pas entièrement Hermétique : il s'agit d'un rituel mercurien très ancien dont l'Ordre s'est emparé.

Sorts Muto Aquam

Certains sorts Muto Aquam impliquent des changements de température mais n'en ont pas pour autant de Complément Ignem.

En effet, les sorts Ignem utilisent bien la chaleur ou le froid, mais comme intermédiaires pour affecter leur cible, alors que les sorts Muto Aquam transforment directement cette dernière. Si, par exemple, il est possible de changer de la glace en vapeur en chauffant la première grâce à un sort Ignem, on pourra faire la même chose beaucoup plus vite avec un sort Muto Aquam, qui agira instantanément sur la glace.

Les sorts Muto Aquam n'affectent pas les fluides corporels, à moins d'avoir été créés spécifiquement pour cela, auquel cas ils ont un Complément Corporem ou Animal.

Les Aides fournies sont valables pour la transformation d'eau en liquides divers, en glace ou en quelque structure que ce soit liée à l'élément aquatique. Changer autre chose que de l'eau nécessite des sorts de 5 Niveaux de plus, en moyenne.

Les Sceaux de magicien qui marquent le plus couramment ces sorts donnent à leur produit quelque chose de spécifique. Ainsi, quand Silva de Merinita change de l'eau en vin (voir l'aide de Niveau 5), elle obtient une boisson assez forte mais dénuée de goût.

Niveau 5 : Change l'eau d'une bouteille en vin.

Niveau 10 : Change un volume d'eau de Taille 0 en un autre liquide.

RESPIRATION DU POISSON : NIVEAU 10

Focus : des écailles de poisson pulvérisées (+3)
Portée : Soi-même/Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Complément : Auram

Transforme en air l'eau qui pénètre dans les poumons du lanceur, ce qui lui permet de respirer sous l'eau. S'il dispose d'un Focus, il en avale une pincée à la fin de l'incantation.

SOUFFLE HIVERNAL : NIVEAU 15

Focus : un béryl (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Transforme en neige un cercle d'eau pouvant faire jusqu'à cinq pas de diamètre. Le béryl est une gemme communément associée à l'eau.

Niveau 20 : Change en un autre liquide n'importe quelle quantité d'eau se trouvant A Proximité. Permet de faire *Don de la Respiration du Poisson* à quelqu'un qu'on touche.

PONT DE GEL : NIVEAU 20

Focus : un béryl (+3)
Portée : En vue
Durée : Spécial

Fait apparaître à la surface de l'eau une épaisse couche de glace, assez solide pour supporter un être humain, de la forme voulue par le magicien mais qui ne fait pas plus de 15 pas de long. Ce pont s'écroule après avoir été traversé par 6 à 15 créatures (1 dé simple + 5), mais seul le Conteur en connaît le nombre exact. Sinon, il commence à fondre tout à fait normalement au bout d'une heure.

Cralian de Tremere a inventé une version de ce sort où la glace, claire comme du cristal, est quasi invisible. Ses sorts sont d'ailleurs tous inhabituellement subtils dans leurs manifestations.



GLACE MORTELLE : NIVEAU 25

Focus : un morceau de glace provenant d'un océan gelé (+3)
Portée : En vue
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule
Complément : Rego

Transforme dans un cercle de 10 pas de diamètre l'eau en blocs de glace déchiquetés qui dansent violemment à la surface des flots. Ils peuvent percer la coque des petits bateaux (mais n'abîment pas les grands vaisseaux) et infligent des Dégâts de 1d10 + 15 à tout nageur se trouvant dans la zone ; celui-ci a, en outre, une pénalité de -5 et deux dés supplémentaires de Désastre à ses jets de Natation. Si le lanceur dispose d'un morceau de glace des mers du Nord, il le jette dans l'eau quand il lance le sort.

Niveau 30 : Change n'importe quelle quantité d'eau se trouvant En vue en un autre liquide.



VIN PUTRIDE : NIVEAU 15

Focus : un peu du venin d'une araignée (+1)

Portée : A proximité/En vue

Durée : Instantané

Pollue tous les liquides se trouvant dans la zone d'effet, qui deviennent malodorants et légèrement toxiques. La puanteur subséquente peut imprégner durant des mois la pièce où le sort a été jeté.

BRISURE DE LA VAGUE : NIVEAU 20

Focus : une aigue-marine (+2)

Portée : A proximité

Durée : Concentration/Lune

Arrête les vagues et les torrents d'eau (y compris ceux dus à la magie) lorsqu'ils arrivent à 10 pas environ du lanceur. Les flots s'écrasent à terre et contournent le Mage d'une façon extrêmement impressionnante. L'aigue-marine est très fortement liée à l'eau.

Dans la version de ce sort inventée par Ferramentum de Verditius, l'eau s'arrête à 10 pas très précisément du magicien, et la frontière est d'une netteté parfaite. Tous les sorts dus à Ferramentum se reconnaissent d'ailleurs à l'ordre qu'ils laissent derrière eux.

MALÉDICTION DU DÉSERT : NIVEAU 25

Focus : une brise du désert (+3)

Portée : A proximité/En vue

Durée : Instantané

Détruit la plus grande partie des fluides contenus dans le corps de sa victime, lui infligeant des Dégâts de 1D10 + 16 qui ne peuvent être Encaissés que grâce à Énergie + Taille. La cible doit ensuite boire dans l'heure pour éviter la mort. Le Complément de lancer est Corporem pour les humains, Animal pour les animaux. Si le lanceur a réussi à capturer une brise du désert, il en ouvre le réceptacle et la fait souffler sur sa victime pour emporter ses fluides.

Niveau 30 : Détruit l'eau se trouvant En vue.

EAU DE LA STÉRILITÉ : NIVEAU 30

Focus : un peu du venin d'un grand ver* (+5)

Portée : En vue

Durée : Instantané

Pollue un petit lac ou autre plan d'eau de taille moindre, rendant ses eaux hostiles à la vie et toxiques. Elles deviennent sombres et troubles, et des vapeurs nauséabondes s'en élèvent. La végétation croissant sur leurs rives meurt ou dégénère, les arbres se faisant noueux et tordus, tandis que les animaux fuient la région. Si le lanceur dispose de venin de grand ver, il en verse une goutte dans le lac. La corruption se répand à partir de ce point, où elle reste toujours plus forte.

*Voir *Dimensions* (page 315).

MANTEAU DE L'HIVER : NIVEAU 30

Focus : une goutte d'eau provenant d'un élémental fait de glace (+3)

Portée : En vue/Spécial

Durée : Spécial

Fait tomber durant une heure neige et grésil sur un plan d'eau de 1500 pas de diamètre maximum, si bien qu'il gèle. On peut affecter un lac plus grand, à condition de dépenser du *virtus* brut (750 pas de diamètre supplémentaires par tranche de 6 points de *virtus).* Si l'eau est agitée et occupe un volume important, elle peut ne pas geler complètement ; on obtient alors des blocs de glace. Le Focus doit être jeté dans le plan d'eau, afin d'attirer la neige et le grésil.

Sorts Perdo Aquam

Les destructions dues à ces sorts deviennent plus subtiles et précises au fur et à mesure que leur Niveau augmente. Les Sceaux de magicien se traduisent généralement là par une certaine spécificité de la destruction. Ainsi, dans la version de *Vin Putride* due à Silva de Merinita, le liquide affecté garde exactement son odeur d'origine ; il faut le goûter pour s'apercevoir du changement.

Niveau 5 : Supprime une partie de l'eau contenue dans un objet de Taille humaine (0) ou moins *(Brise du Désert).*

Niveau 10 : Dessèche complètement un objet de Taille humaine ou moins.

VENT DESSÉCHANT : NIVEAU 10

Focus : une pincée de poussière (+1)

Portée : A portée/A proximité

Durée : Instantané

Détruit toute l'eau contenue dans un objet ou une plante (Complément Herbam) de Taille 0 ou moins, ce qui peut le rendre cassant et fragile. La pincée de poussière qui sert de Focus doit être jetée sur la cible pour en extirper l'eau.

Niveau 15 : Détruit l'eau se trouvant A Portée.

SÉCHERESSE DÉVASTATRICE : NIVEAU 40

Portée : 1/2 lieue/Spécial
Durée : Année/Permanent
Rituel

Provoque une sécheresse sur la région A portée. Il ne tombe qu'un dixième des précipitations normales, les ruisseaux s'assèchent, les rivières s'amenuisent et le spectre de la famine rôde dans la contrée. Le diamètre de l'aire d'effet augmente d'un quart de lieue par tranche supplémentaire de 8 points de *virtus* dépensée.

Sorts Rego Aquam

PROTECTION CONTRE LES ÊTRES FÉERIQUES DES EAUX : GÉNÉRAL

Focus : un rubis étoilé (+3)
Portée : Spécial
Durée : Cercle

Crée un cercle invisible de sept pas de diamètre centré sur le lanceur et qui persiste tant que celui-ci n'en sort pas. Le Conteur doit alors lancer un dé, dont il ajoute le résultat au Niveau du sort. Aucun être féerique des eaux dont les points de Féerie sont inférieurs ou égaux à ce total ne peut pénétrer dans le cercle. Pour jeter ce sort et la plupart des autres protections, le Mage fait généralement ce qu'on appelle le Signe de Fig : il ferme la main droite en poing, puis sort l'extrémité du pouce entre l'index et le majeur. Le rubis étoilé est une gemme très rare et puissante qui aide à contrôler certaines entités. De nuit, si on la regarde sous le bon angle, il est possible de distinguer la zone protégée : elle apparaît alors couverte d'un dôme bleu pâle dont le cercle forme la base.

Niveau 5 : Permet de contrôler un volume d'eau de la taille d'une petite boîte.

MANTEAU DE PLUMES DE CANARD : NIVEAU 5

Focus : une plume de canard (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule (Spécial)

Fait glisser l'eau sur la cible, la protégeant de l'humidité (ainsi que son équipement). Cet effet persiste jusqu'à ce qu'elle soit immergée ou jusqu'à l'Aube-Crépuscule.

Niveau 10 : Permet de contrôler un volume d'eau de taille humaine ou moins.

BOIS FLOTTANT : NIVEAU 10

Focus : un morceau de bois (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule (Spécial)

Permet à tout objet ou créature de Taille inférieure ou égale à +3 de flotter, jusqu'à ce qu'il sorte de l'eau ou à l'Aube-Crépuscule.

POUSSÉE DE LA DOUCE VAGUE : NIVEAU 10

Focus : un morceau de rame (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration

Une vague basse se forme, suffisante pour propulser lentement un petit bateau. Lorsqu'il lance ce sort, le Mage fait en général mine de pousser quelque chose. S'il dispose d'un morceau de rame, il le jette derrière l'embarcation, et la vague apparaît à cet endroit.

Dans la version de ce sort due à Silva de Merinita, la vague fait d'occasionnels écarts, tel un enfant joueur.

Niveau 20 : Permet de contrôler un volume d'eau se trouvant A Proximité.

CHAOS DES VAGUES FURIEUSES : NIVEAU 20

Focus : une émeraude (+3)
Portée : En vue
Durée : Concentration

Fait tourbillonner violemment l'eau dans un cercle de 20 pas de diamètre, si bien que les petits bateaux chavirent. L'émeraude est traditionnellement associée à l'eau.

VAGUE DE LA NOYADE ET DU NAUFRAGE : NIVEAU 20

Focus : une fiole d'eau, prélevée dans un grand plan d'eau, durant une tempête (+3)
Portée : En vue
Durée : Instantané

Suscite une vague de 5 pieds de haut sur 30 pas de long qui peut submerger les nageurs, retourner les petites embarcations et abîmer les grands vaisseaux. C'est d'abord un modeste rouleau, qui grandit sur les 10 premiers pas qu'il parcourt jusqu'à atteindre sa taille maximale. S'il franchit 100 pas supplémentaires sans rencontrer d'obstacle assez important pour le briser, il s'écroule de lui-même.

ATTRACTION DE LA TOMBE AQUATIQUE : NIVEAU 25

Focus : un morceau d'un bateau depuis longtemps englouti (+3)
Portée : En vue
Durée : Concentration

Crée un puissant courant sous-marin, qui attire jusqu'à 150 pieds de profondeur tout objet ou créature plus petit qu'une barque. Les prisonniers de ce courant doivent réussir un jet de tension de Force + Dextérité + Natation - Encombrement de 9+ tous les rounds afin d'éviter de couler.

Niveau 30 : Permet de contrôler un volume d'eau se trouvant En vue.

PILIER D'EAU TOURBILLONNANTE : NIVEAU 30

Focus : un béryl (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration

Forme à partir d'un grand plan d'eau une colonne aqueuse que le magicien dirige mentalement. Elle inflige des Dégâts de 1d10 + 14 à tous ceux qu'elle frappe (pas de dé d'Attaque), qui doivent, en plus, réussir un jet de Vivacité - Encombrement de 8+ pour éviter d'être aspirés à l'intérieur, auquel cas ils commencent immédiatement à se noyer. Lorsque le pilier est détruit, ils tombent, en outre, d'une hauteur de 20 pieds. Si le lanceur fait avancer la

colonne sur la terre ferme, il ne la maintient qu'au prix d'un tirage d'Intelligence + Concentration de 10+ par round.

SÉPARATION DES EAUX : NIVEAU 30

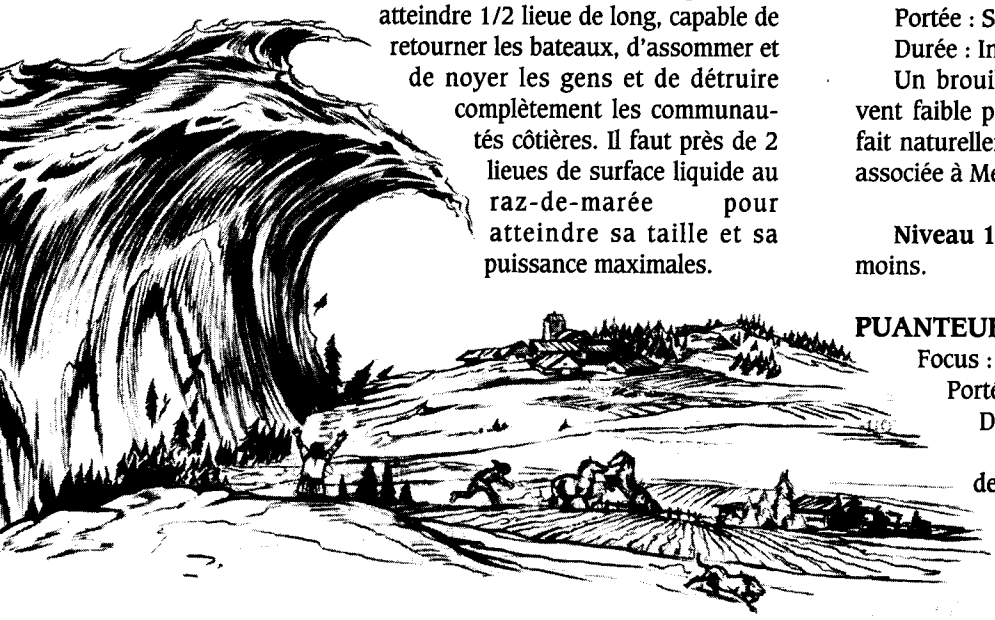
Focus : une fiole d'eau de mer (+1)
Portée : Spécial/Spécial
Durée : Concentration

Ouvre une trouée dans un plan d'eau de 50 pas ou moins de section, créant ainsi un chemin de 5 pas de large sur le fond. Cette allée est allongée de 25 pas par tranche de 6 points de *virtus* brut dépensée.

FUREUR DE NEPTUNE : NIVEAU 50

Portée : En vue
Durée : Instantané
Rituel

Crée en mer (ou dans un grand lac) une vague gigantesque, de 20 pieds de haut seulement mais pouvant atteindre 1/2 lieue de long, capable de retourner les bateaux, d'assommer et de noyer les gens et de détruire complètement les communautés côtières. Il faut près de 2 lieues de surface liquide au raz-de-marée pour atteindre sa taille et sa puissance maximales.



Sorts Auram

Les sorts Auram sont puissants parce que l'air est partout, et faibles parce que ce n'est pas normalement un élément violent, comme le feu, ou fort, comme la terre. Auram, cependant, englobe des phénomènes tels que tempêtes, foudre, pluie, neige et brouillard.

Ces sorts affectent plus l'air à travers les phénomènes qui le caractérisent (odeurs, vents) qu'en tant que gaz (concept moderne).

Les sorts Auram ont, par nature, des zones d'effet vastes aux frontières mal définies. Celles qui sont données dans leur description vous fournissent en fait leurs limites générales. Si, par exemple, un Mage désire susciter une tempête, il ne lui sera pas plus facile d'en créer une petite, de la taille d'une pièce, qu'une plus étendue mais aussi plus naturelle.

Sorts Creo Auram

Les sorts créant un aspect seulement de l'air (brume, odeur ou vent) sont, en général, de 5 Niveaux plus bas que ceux dont parlent les Aides. Celles-ci prennent en effet en compte la création de l'air comme un tout, ou du moins celle de plusieurs de ses aspects, comme dans *Volutes de Fumée Nauséabonde* (CrAu 15), où fumée et odeur sont concernées. Les Sceaux de magicien marquent communément ces sorts en donnant à l'air suscité des propriétés particulières, telles une odeur ou une couleur spécifiques.

Niveau 5 : Crée un volume d'air de la taille d'une petite boîte.

FORME FANTOMATIQUE DE L'AIR : NIVEAU 5

Focus : une opale (+5)
Portée : Spécial/A proximité
Durée : Instantané

Un brouillard épais se forme autour du lanceur ; un vent faible peut le faire tourbillonner. Il se dissipe tout à fait naturellement, en une minute au plus vite. L'opale est associée à Mercure et à l'air.

Niveau 10 : Crée un volume d'air de taille humaine ou moins.

PUANTEUR DES VINGT CADAVRES : NIVEAU 10

Focus : un morceau de cadavre décomposé (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Imprègne l'air alentour de l'horrible puanteur des corps en décomposition, odeur qui subsiste jusqu'à sa dissipation naturelle. Toute personne se trouvant à moins de 10 pas du point choisi pour cible doit réussir un jet de tension d'Énergie de 6+, faute de quoi elle a ensuite une pénalité de -3 à tous ses tirages. Un Désastre sur ce jet signifie des vomissements et une incapacité temporaire.

Niveau 15 : Crée un volume d'air de la taille d'une pièce moyennement vaste.

CHAMBRE DES BRISES PRINTANIÈRES : NIVEAU 15

Focus : une agate (+4)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/100 ans

Crée dans une pièce, même hermétiquement close, une brise d'air pur qui la parcourt sans arrêt et y maintient une atmosphère respirable.

Rose de Jerbiton a inventé une version de ce sort qui donne à l'air un parfum de roses.

VOLUTES DE FUMÉE NAUSÉABONDE : NIVEAU 15

Focus : une motte de boue d'un marécage (+1)
Portée : A proximité/En vue

Durée : Instantané

Une épaisse fumée, jaune et sulfureuse, s'élève du point choisi par le lanceur puis remplit un espace circulaire de 9 pas de diamètre. Elle obscurcit la vue, et il faut réussir un jet d'Énergie de 9+ par round où on la respire ou perdre un Niveau de Fatigue à Court Terme ; si on sombre dans l'Inconscience, on perd ensuite des Niveaux de Santé.

La fumée se dissipe naturellement, mais l'endroit où le sort a été jeté reste marqué : les petites plantes qui s'y trouvaient se sont flétries et sont mortes, et la croissance des arbres s'y est arrêtée. Une faible puanteur y subsiste durant plusieurs jours.

Niveau 20 : Crée un volume d'air qui emplit toute la zone A Proximité du lanceur.

NUAGES DE NEIGE D'ÉTÉ : NIVEAU 25

Focus : un éclat de glace (+1)

Portée : En vue

Durée : Instantané

Crée des nuages apparemment tout à fait normaux sur 4 lieues carrées (18 km²). Il en tombe de la neige mais ils se dissipent naturellement dans l'heure. Ce sort n'affecte pas la température.

NUAGES DE PLUIE ET DE TONNERRE : NIVEAU 25

Focus : l'essence d'un élémental de l'Air (+3)

Portée : En vue

Durée : Instantané

Crée une violente tempête avec pluie battante, foudre et bourrasques, qui couvre une demi-lieue carrée (environ 5 km²). Les nuages se forment en une demi-heure, l'orage est furieux durant 10 minutes, puis se calme progressivement pendant les 20 minutes suivantes jusqu'à s'éteindre.

CHARGE DES VENTS FURIEUX : NIVEAU 30

Focus : une agate (+1)

Portée : Spécial

Durée : Concentration (5 rounds)

Un vent furieux souffle devant le lanceur, sur 5 pas de large, partant à 10 pas de lui et s'arrêtant à 30 pas. Toute personne présente dans la zone doit réussir un jet de tension de Dextérité + Taille de 10+ au début du sort, puis à chaque round où il reste en effet, ou être renversée. Le magicien, s'il se concentre, peut maintenir cette muraille de vent pendant 5 rounds. L'utilisation d'armes de trait de l'intérieur de la zone affectée vers l'extérieur, et vice-versa, est impossible, et marcher contre le vent requiert des jets de tension de Force + Taille de 16+. Un échec à un de ces jets implique un tirage de tension de Dextérité + Taille de 12+ pour éviter de tomber.

CONJURATION DE LA FOUDRE : NIVEAU 35

Focus : une baguette en chêne, provenant d'un arbre frappé trois fois par la foudre (+3)

Portée : A proximité/En vue

Durée : Instantané

Ciblé (-3)



La foudre jaillit de la main tendue du lanceur pour frapper la cible qu'il désigne, lui infligeant des Dégâts de 1d10 + 45. Toute personne se trouvant près du point d'impact doit réussir un jet de Taille de 6+ pour éviter d'être jetée à terre.

SOUFFLE DU CIEL IMMENSE : NIVEAU 40

Portée : En vue

Durée : Concentration

Rituel

Appelle un vent d'une violence à ravager la contrée. Le lanceur doit se tenir à l'air libre. Une fois qu'il a jeté le rituel, une petite brise se lève derrière lui. Tant qu'il reste tourné dans la même direction, ce vent s'étend et grandit en force. Au bout d'une heure, c'est un ouragan dévastateur qui parcourt toute la région visible. Si le magicien se détourne pour plus de quelques secondes, il doit réussir un jet de Concentration de 12+ afin de Maintenir le sort. S'il le fait pour une minute ou davantage, le sort s'achève.

FUREUR DES CIEUX : NIVEAU 60

Portée : En vue

Durée : Instantané

Rituel

Ce sort ne peut être jeté qu'en mer ou sur la côte. Il crée un ouragan de 15 lieues de long, dont le vent et la pluie infligent d'immenses dégâts. Le lanceur doit voir le point sur lequel il veut centrer le rituel.

Sorts Intellego Auram

Niveau 5 : Renseigne sur une des propriétés de l'air, sa toxicité par exemple.

Niveau 10 : Permet d'apprendre toutes les propriétés naturelles de l'air ou d'avoir une compréhension intuitive d'un phénomène qui y est lié.

Niveau 15 : Libère les sens de l'influence de l'air (permet de voir à travers la brume, etc.).

VENTS CHUCHOTANTS : NIVEAU 15

Focus : trois feuilles de chêne (+1)
Portée : En vue
Durée : Concentration/Lune
Complément : Imagonem

Permet au lanceur d'entendre tout ce que disent les gens présents dans son champ de vision, à condition qu'ils ne soient pas séparés de lui par un solide quelconque (y compris du verre).

VISION EXACTE DE L'AIR : NIVEAU 15

Focus : un trèfle à quatre feuilles (+2)
Portée : En vue
Durée : Concentration/Lune

Permet au lanceur de voir à travers tout ce qui obscurcit l'air (fumée, brouillard, poussière, etc.), même si cet obscurcissement est de nature magique. Le trèfle est réputé aider à percer à jour tromperies et difficultés.

INTUITION CLIMATIQUE DU MARIN : NIVEAU 20

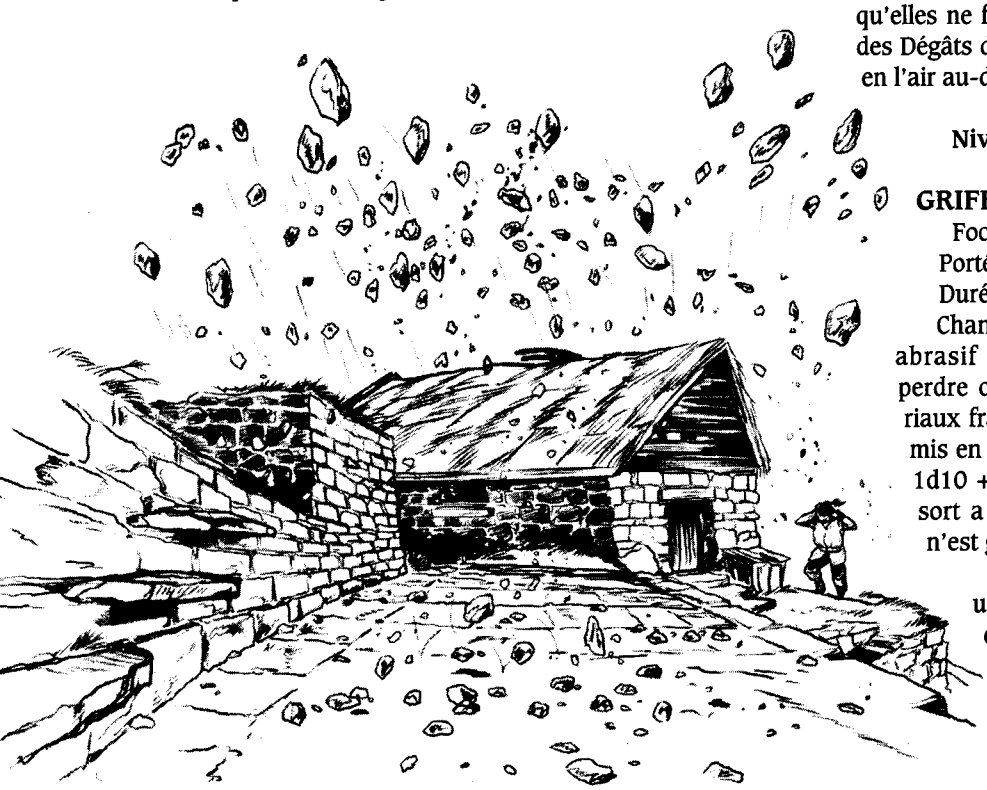
Focus : un foie de porc (+1)
Portée : En vue
Durée : Instantané

Le Mage sait très exactement quel temps il fera le lendemain et a une vague idée de celui de la semaine suivante. Le foie est couramment utilisé en divination.

Niveau 25 : Permet de converser avec l'air, bien qu'il soit très étourdi et n'ait qu'une faible capacité d'attention (*Langage des Esprits de l'Air*).

SENS DE CHAUVE-SOURIS : NIVEAU 25

Focus : les yeux d'une chauve-souris (+1)
Portée : Soi-même/Au contact
Durée : Spécial
Complément : Imagonem



Permet de se déplacer sans hésitation dans l'obscurité la plus complète, en percevant l'air et ses limites (c'est-à-dire en sachant où se trouvent les solides). Le sort s'interrompt quand son bénéficiaire recommence à y voir normalement ou cesse, pour quelque raison que ce soit, de bouger en aveugle.

Sorts Muto Auram

Transformer l'air en un autre élément demande une magie de 5 Niveaux plus élevée que celle des Aides, qui portent sur des changements au sein du même élément. En revanche, des modifications mineures (renforcer un phénomène ou faire de nuages de pluie des nuages d'orage) ne nécessitent que des sorts de 5 Niveaux inférieurs à ceux des Aides.

Niveau 5 : Transforme un volume d'air de la taille d'une petite boîte.

Niveau 10 : Transforme un volume d'air de taille humaine.

VENT FURIEUX, BRUME AVEUGLANTE : NIVEAU 10

Focus : une fiole d'air emplie durant une tempête (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Double la force d'un phénomène aérien mineur (brouillard, fumée, odeur, etc.).

PLUIE DE PIERRES : NIVEAU 15

Focus : un grêlon (+3)
Portée : En vue
Durée : Concentration
Complément : Terram
Ciblé

Transforme les gouttes de pluie en pierres juste avant qu'elles ne frappent la cible. Cette pluie particulière inflige des Dégâts de 1d10 + 15 par round. Le Focus doit être jeté en l'air au-dessus de la cible.

Niveau 20 : Transforme tout l'air A Proximité.

GRIFFES DES VENTS : NIVEAU 20

Focus : une serre de faucon (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Change le vent sur 20 pas de large en un milieu abrasif qui lacère tout sur son passage, avant de perdre cette propriété au bout de 40 pas. Les matériaux fragiles, tels vêtements et feuilles d'arbres, sont mis en lambeaux, et les gens subissent des dégâts de 1d10 + 5 dus à d'innombrables petites coupures. Ce sort a tendance à démoraliser ses victimes, ce qui n'est guère surprenant.

Dans la version d'Ossium de Bjornær, qui a un Complément Imagonem, le vent chante une étrange mélopée funèbre en meurtrissant ses



proies. Le Sceau de ce magicien rend ses sorts inquiétants, même lorsqu'ils ne sont pas censés l'être.

NUAGES D'ORAGE TONITRUANT : NIVEAU 20
Focus : l'essence d'un élémental de l'air (+5)
Portée : En vue
Durée : Instantané
Transforme de simples nuages de pluie en tempête.

Niveau 30 : Transforme l'air En vue.

BROUILLARD DE DÉSORIENTATION : NIVEAU 30
Portée : En vue
Durée : Année/Permanent
Complément : Imagonem
Rituel
Transforme tout le brouillard dans les 5 lieues du centre du sort en une brume argentée impénétrable. Cris, coups sourds, sifflements et autres bruits y retentissent de temps à autre, ici ou là, angoissant et désorientant ceux qui s'y aventurent, les attirant parfois vers des endroits dangereux. Il est très difficile de se diriger à travers cette brume, surtout en territoire inconnu. Quelques personnes (7 maximum), qui doivent toutes être présentes lors de l'accomplissement du rituel, voient normalement à travers.

CHALEUR DU TRÉPAS INFERNAL : NIVEAU 35
Portée : Spécial
Durée : Concentration/Lune
Complément : Ignem
Rituel
Une vague de chaleur s'abat sur la région dans un rayon de 1 500 pas autour du lanceur, épargnant juste un cercle de 20 pieds de diamètre centré sur lui. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Fatigue de 8+ par round ou perdre un Niveau de Fatigue à Court Terme, puis un Niveau de Santé lorsqu'elles sont inconscientes.

FUMÉE MORTELLE DE L'ENFER : NIVEAU 40
Focus : le souffle d'un mouton empoisonné (+1)
Portée : Spécial
Durée : Concentration
Complément : Perdo
Transforme la fumée en un poison qui ronge les matériaux peu solides (comme le tissu) et contaminent tous ceux qui le respirent. Les gens pris dans le nuage subissent des Dégâts dus au poison de 1d10 + 35 (une fois seulement), et perdent diverses possessions. Tant que le lanceur se concentre, la fumée qui se dégage se change aussitôt en poison, mais même lorsqu'il cesse de s'en occuper, celle qui a été transformée reste toxique et ne se dissipe qu'au bout de plusieurs heures. S'il ne s'attache pas à la contrôler, elle s'étend en lourdes volutes près du sol, empoisonnant tout ce qui se trouve sur son passage.

PLUIE D'HUILE : NIVEAU 50
Portée : En vue
Durée : Spécial
Compléments : Ignem, Aquam
Rituel
Change une pluie d'orage en une averse d'huile qui se poursuit aussi longtemps que dure la tempête, imprégnant la région d'un liquide inflammable. Il est possible de mettre le feu aux nuages, avec un sort Creo Ignem spontané de Niveau 25 ou plus, de manière à ce que les gouttes d'huile brûlent en tombant.

Sorts Perdo Auram

Il est plus facile de détruire un phénomène aérien que l'air lui-même, si bien que les sorts visant à cela sont de 5 Niveaux inférieurs à ceux des Aides (qui traitent de la destruction de phénomènes importants ou de l'élément dans son ensemble).

Niveau 5 : Détruit un volume d'air de taille humaine, fait retomber une brise, etc.

SOUFFLE DÉROBÉ : NIVEAU 10
Focus : une branche de houx (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Ôte le souffle à une créature, la paniquant et la privant d'un Niveau de Fatigue à Court Terme, plus un autre à moins qu'elle ne réussisse un jet d'Énergie de 7+. Ce sort a un Complément de lancer, Corporem pour les gens, Animal pour les animaux.

Niveau 15 : Détruit un volume d'air de la taille d'une pièce ; la fumée, la brume et les odeurs (*Air Clair et Pur*) dans un rayon de cet ordre.

PIÈCE À L'AIR VICIÉ : NIVEAU 15
Focus : une agate (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Rend l'atmosphère d'une pièce étouffante et viciée, si bien que les créatures la respirant souffrent d'une pénalité de -3 à tous leurs dés. Elles doivent, en outre, réussir un jet de Fatigue de 6+ par round d'effort ou perdre un Niveau de Fatigue à Court Terme. Tout cela peut faire paniquer certains êtres et personnes. S'il utilise une agate, pierre associée à Mercure et à l'air, le lanceur doit l'écraser ; cela l'aide à détruire l'air de la pièce, suivant la Loi de Sympathie.

APAISEMENT DES VENTS : NIVEAU 25

Focus : une branche de frêne (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Stoppe tout vent A Proximité du lanceur, quelle que soit sa force, qu'il soit magique ou non, si bien que l'air devient parfaitement immobile. Les branches de frêne sont réputées protéger des tempêtes.

Niveau 30 : Détruit l'air En vue.

DISPERSION DES NUAGES : NIVEAU 30

Focus : une branche de frêne (+1)
Portée : En vue
Durée : Instantané

Dégage la portion de ciel qui se trouve dans le champ de vision du lanceur de tout nuage ou autre phénomène météorologique.

Dans la version de ce sort due à Ferramentum, les nuées disparaissent dans un ordre précis, tels des soldats regagnant leur cantonnement.

Sorts Rego Auram

Les sorts qui font faire à l'air des choses compliquées (*Vents de Protection Tournoyants,* par exemple) sont d'un Niveau plus élevé que les autres. Les Sceaux de magicien se traduisent, en général, dans les sortilèges Rego Auram en faisant agir l'élément d'une manière particulière.

PROTECTION CONTRE LES ÊTRES FÉERIQUES DE L'AIR : GÉNÉRAL

Focus : un rubis étoilé (+3)
Portée : Spécial
Durée : Cercle

Équivalent à *Protection Contre les Êtres Féeriques de l'Eau* (ReAq Gén.), mais fonctionne contre les êtres féeriques de l'air. Apparaît parfois la nuit comme un dôme violet.

Niveau 5 : Permet de contrôler un volume d'air de la taille d'une petite boîte.

VENT ARRIÈRE : NIVEAU 5

Focus : un éventail (+3)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Spécial

Une brise légère suit le lanceur jusqu'à ce qu'il s'arrête, si bien que la brume, le brouillard, etc. qu'il rencontre sont entraînés derrière lui.

Niveau 10 : Permet de contrôler un volume d'air de la taille d'un homme.

COLÈRE DE JUPITER : NIVEAU 10

Focus : une améthyste violette (+5)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Ciblé

Fait éclater un grand coup de tonnerre, qui oblige la cible à réussir un jet de tension d'Énergie de 9+ pour éviter d'être assourdie. Si ce tirage est un échec, elle a droit a un jet d'Énergie simple toutes les minutes et récupère l'ouïe avec un 8+, à moins que le premier jet n'ait été un Désastre ; dans ce cas, elle est sourde à vie. L'améthyste violette est la pierre de Jupiter.

BOURRASQUE : NIVEAU 15

Focus : un éclat de bois provenant d'un balai (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Lève des vents tournoyants violents autour de la cible, qui doit réussir un jet de tension de Taille de 10+ pour rester sur ses pieds, ou un jet de tension de Force de 9+ pour ne pas lâcher le solide support auquel elle peut éventuellement s'accrocher. Si ces deux tirages sont des échecs, la victime est projetée dans une direction à déterminer : 1, vers le bas ; 2 ou 3, vers la gauche ; 4 ou 5, en avant ; 6 ou 7, à droite ; 8 ou 9, en arrière ; 0, vers le haut, jusqu'à 12 pieds, avant de retomber. Les Dégâts qu'elle subit dépendent des obstacles qu'elle heurte.

Niveau 20 : Permet de contrôler l'air A Proximité.

VENTS DE PROTECTION TOURNOYANTS : NIVEAU 20

Focus : une fiole du souffle d'un zéphyr (+5)
Portée : A portée
Durée : Spécial

Un vent violent se met à tournoyer à toute vitesse autour du lanceur. S'il y a de la poussière, il la soulève et dissimule en partie le magicien. Toute personne assez proche de ce dernier pour l'attaquer avec une arme de mêlée doit réussir un jet de tension de Taille de 9+ au début de chaque round ou être rejetée en arrière. Les tirages d'Attaque en mêlée contre le Mage se font à -2, ceux des armes de trait ou de jet à -10. Le vent subsiste durant 5 rounds lorsque le thaumaturge cesse de se concentrer. Il faut libérer le souffle du zéphyr pour encourager les vents à aller plus vite.



AILES DU VENT : NIVEAU 25

Focus : une plume d'un oiseau de taille légendaire (+3)
Portée : Soi-même+/A proximité
Durée : Concentration

Génère autour du lanceur une grosse «coquille» d'air qui le soulève et l'emporte dans les airs, pouvant aller jusqu'à 15 lieues par heure. Il est dangereux d'employer ce mode de transport pour de longs trajets, car il nécessite de la concentration.

Niveau 30 : Permet de contrôler l'air En vue.

APPEL DE LA TEMPÊTE : NIVEAU 30

Focus : l'essence d'un élémental de l'air (+3)
Portée : En vue
Durée : Instantané

Rassemble les nuages environnants pour les faire crever en tempête au bout d'une heure. L'étendue de l'orage dépend donc de l'importance de la couverture nuageuse. Ce sort ne fonctionne pas lorsque le ciel est dégagé.

VENT ASCENDANT : NIVEAU 40

Focus : une bouffée de vent prélevée dans une tornade (+3)
Portée : En vue
Durée : Concentration

Soulève un vent ascendant, qui emporte jusqu'à 50 pieds de haut une créature ou un objet avant de le laisser retomber. Il est assez fort pour arracher de ses fondations un petit bâtiment de 20 pieds maximum de côté, construit dans un matériau d'un poids inférieur ou égal à celui d'un bois dense. La cible retombe n'importe où, mais un jet de tension de Finesse de 12+ peut permettre au Mage de choisir le lieu de son atterrissage.

Sorts Corporem

Les sorts Corporem concernent le corps humain ou quasi humain et tout ce qui s'y rapporte. La plupart des êtres féeriques ont un physique assez humain pour y être sensibles.

Sorts Creo Corporem

Beaucoup de sorts Creo Corporem ont des effets qu'il est très important de rendre permanents (c'est-à-dire que leur Durée doit être Permanent ou Instantané), si bien qu'il est nécessaire de leur consacrer du *virtus* brut. Par exemple, les sorts refermant les blessures, si on ne leur adjoint pas de *virtus*, cessent de faire effet à l'Aube-Crépuscule, et les plaies se rouvrent ; d'autant qu'elles ne commencent pas à guérir normalement tant que la magie les rend inoffensives. Aucun sort Hermétique ne peut faire récupérer des Niveaux de Fatigue.

Vous pouvez consulter les sorts Creo Animal pour plus d'explications et de détails.

DÉLIVRANCE DU MAUDIT : GÉNÉRAL

Portée : Au contact/A proximité
Durée : Instantané
Rituel

Ce rituel dissipe les effets néfastes (s'ils ne se sont pas révélés fatals) d'un sort Corporem tel que *Torsion de la Langue* (PeCo 20), à moins que le Niveau de ce dernier ne soit supérieur au sien.

Niveau 5 : Empêche la décomposition d'un cadavre.

ENCHANTEMENT CONTRE LA PUTRÉFACTION : NIVEAU 5

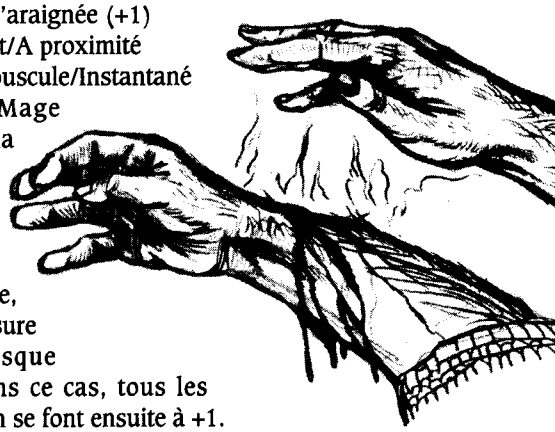
Focus : un morceau de chair humaine bien conservé (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Lune/Permanent

Empêche un cadavre humain de se décomposer. Les nécromants utilisent ce sort pour préserver les corps qu'ils font revivre.

Niveau 10 : Crée un corps humain entier.

CICATRISATION DES BLESSURES : NIVEAU 10

Focus : une toile d'araignée (+1)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané



En général, le Mage pose les mains sur la cible puis les passe sur la plaie, qui se referme et arrête de saigner. S'il dispose d'une toile d'araignée, il la place sur la blessure et elle disparaît lorsque celle-ci s'efface. Dans ce cas, tous les tirages de récupération se font ensuite à +1.

Niveau 15 : Arrête les progrès d'une maladie.

PURIFICATION : NIVEAU 15

Focus : une bourse de simples (+3)
Portée : Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Interrompt les progrès d'une maladie moyennement virulente mais ne répare pas les dégâts qu'elle a déjà causés. Inefficace contre un mal aussi terrible que la lèpre.

MAINS DE CHIRURGIEN : NIVEAU 20

Focus : une hématite (+2)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

La cible récupère un Niveau de Santé si elle réussit un jet de tension d'Énergie de 3+, avec en bonus l'Aptitude de Chirurgie de la personne la plus douée à l'avoir soignée. Toutefois, la pénalité due à la blessure s'applique. Ce sort ne soigne pas les dégâts dus aux poisons ou aux maladies.

RESTAURATION DE L'INTÉGRITÉ PHYSIQUE : NIVEAU 25

Focus : un grenat (+1)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Libère des effets débilitants ou handicapants de tout poison, mal ou vieillissement prématuré (aucun sort ne peut contrer les effets du vieillissement naturel). Le grenat a la réputation de protéger des maladies et autres infirmités.

GREFFE DU MEMBRE TRANCHÉ : NIVEAU 30

Focus : une cornéliane (+1)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Permet de rattacher au corps un membre coupé ou arraché, mais sans jouer sur l'éventuelle putréfaction de celui-ci. S'il a eu un jour pour se décomposer, il restera faible ; s'il a eu une semaine, il sera pratiquement hors d'usage et infectera son propriétaire (jet de tension d'Énergie de 6+ ou perte d'un Niveau de Santé) ; s'il a eu plus de deux semaines, il sera complètement hors d'usage.

GUÉRISON DES BLESSURES : NIVEAU 45

Focus : un fragment de sabot de licorne (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Guérit tous les dégâts physiques subis par une personne, au rythme d'un Niveau de Santé par round, tant que le lanceur reste concentré. Il faut étendre sur la cible une cape, une couverture — quelque chose qui la recouvre.

CERCLE DE GUÉRISON : NIVEAU 70

Portée : Spécial
Durée : Cercle/Instantané
Rituel

Crée un cercle de 7 pas de diamètre, dont tous les occupants peuvent récupérer un Niveau de Santé par round s'ils réussissent un jet de tension d'Énergie de 3+. Si ce tirage se solde par un Désastre, cependant, on perd un Niveau de Santé. Ce sort est fort utile durant les batailles rangées, lorsque l'Alliance est attaquée ou au cours d'aventures vraiment désastreuses, même s'il est très coûteux en *virtus*.

OMBRE DE VIE : NIVEAU 70

Portée : A portée
Durée : Instantané
Complément : Mentem
Rituel

Ramène un simulacre de vie dans un cadavre. Les sorts de soins fonctionnent sur ce corps durant l'accomplissement du rituel, et il faut le remettre en bon état, faute de quoi il meurt à nouveau aussitôt après son retour à la vie. Pour chaque jour où il a été mort, on effectue des tirages afin de déterminer si ses caractéristiques ont baissé (comme pour le vieillissement). Une fois le rituel lancé, le Conteur lance un dé qui décide de son succès : 1, le corps se dissout ; 2, il est possédé par un démon, un être féerique ou autre entité surnaturelle ; 3, ce n'est qu'un tas de chair animé totalement dénué d'intelligence ; 4 ou 5, c'est un automate dont les Compétences sont toutes inférieures à 3 ; 6 ou 7, c'est un automate, mais dont les Compétences ne sont pas limitées ; 8, c'est une créature intelligente, capable de s'occuper d'elle-même, mais dépourvue de personnalité et atteinte d'une folie dangereuse ; 9 ou 0, c'est une créature intelligente, douée de volonté mais sans personnalité propre. Quel que soit le résultat obtenu, la personne qui a bénéficié du sort n'est pas réellement vivante et se révèle incapable de gagner des points d'Expérience. Elle doit, en outre, effectuer un tirage de Vieillissement au début de chaque année de son existence, quel que soit son âge. Les effets de ce sort sont ce que l'Ordre a obtenu de plus proche d'une véritable résurrection.

Sorts Intellego Corporem

Les Sceaux de magicien marquent communément ces sorts en leur faisant rapporter les renseignements obtenus d'une manière particulière.

Niveau 5 : Donne les informations les plus générales sur le physique de quelqu'un (permet d'en avoir une vision brumeuse grâce à un Lien Mystique, par exemple).

ŒIL DU MÉDECIN : NIVEAU 5

Focus : un grenat (+4)
Portée : En vue
Durée : Instantané

Informe de l'état de santé général d'une unique personne. Le lanceur distingue les maladies comme des taches jaunes sur les endroits atteints. Un jet de Perception + Médecine est nécessaire pour identifier les maux peu courants, le facteur de Difficulté dépendant de leur rareté.

Niveau 10 : Révèle une information spécifique au sujet d'une personne.

VISION DE LA FORME RÉELLE : NIVEAU 10

Focus : un trèfle à quatre feuilles (+4)
Portée : En vue
Durée : Instantané

Le lanceur découvre la forme originale de toute personne dont on a changé ou déguisé l'apparence. Le trèfle à quatre feuilles permet, dit-on, à son porteur de ne pas être dupe des tromperies.

RÉVÉLATION DES TARES DE LA CHAIR : NIVEAU 10

Focus : un saphir (+5)
Portée : En vue
Durée : Instantané

Permet au Mage de découvrir tous les défauts «médicaux» de la personne qu'il observe, à condition qu'il détienne un objet ayant pour elle une valeur sentimentale (Lien Mystique). Le saphir est réputé donner la sagesse.

Niveau 15 : Permet d'entendre ce qu'est en train de dire une personne particulière, à condition qu'on ait un Lien Mystique avec elle.

MURMURES AU SEUIL DES TÉNÈBRES : NIVEAU 15

Focus : une turquoise verte (+2)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Concentration
Complément : Mentem

Permet au lanceur de parler à travers la porte qui sépare le monde des vivants de celui des morts, et donc de converser avec un cadavre si celui-ci n'est pas encore devenu squelette. Ce sort ne fonctionne pas si le corps a reçu une sépulture chrétienne ou si l'esprit qui l'habitait est parti droit au Paradis (c'est-à-dire s'il a appartenu à un saint ou un croisé). L'esprit du mort n'est pas tenu de dire la vérité, à moins que le Mage ne trouve un moyen de l'y obliger. Tous les témoins de la scène entendent le cadavre s'exprimer. La turquoise verte est communément associée à la nécromancie, et les paysans fuient ceux qui possèdent une de ces «pierres du diable».

LOCALISATION CERTAINE : NIVEAU 20

Focus : une plume de l'oreiller de la cible (+2)
Portée : 35 lieues/135 lieues
Durée : Concentration

Permet au lanceur de déterminer où se trouve une personne particulière, s'il dispose d'un Lien Mystique avec elle (une de ses mèches, un ongle, etc.) et d'une carte. Une fois son incantation achevée, il parcourt la carte du doigt, au rythme d'un pied carré par heure, et quand il passe sur la représentation de l'endroit occupé par celui ou celle qu'il cherche, il sent sa présence. Bien sûr, si cette personne ne se trouve pas en un lieu figurant sur la carte, le Mage ne sent rien. La précision de l'information dépend de l'échelle de sa carte : il perçoit la présence de sa cible dans une zone occupant un pouce carré sur le parchemin, c'est-à-dire dans une région si celui-ci représente tout un royaume, un quartier s'il montre une ville, etc. Chaque lancer du sort permet d'explorer une carte. Un sortilège similaire rend le même service mais pour la recherche d'un cadavre (*Traque de la Putréfaction*, Niveau 30).

ŒIL DU SAGE : NIVEAU 30

Focus : un œil de griffon (+3)
Portée : 35 lieues/135 lieues
Durée : Concentration (1 heure)
Complément : Imagonem

Le Mage voit une personne particulière et ce qui l'entoure dans un rayon d'un pas, à condition de posséder avec elle un Lien Mystique. La vision est assez claire pour qu'il puisse lire ce que lit sa cible. Elle se prolonge durant une heure ou jusqu'à ce que la concentration du lanceur soit brisée.

Sorts Muto Corporem

Ce sont les sorts qui transforment les gens. Ils peuvent être bénéfiques quand on les jette sur ses amis, ou redoutables quand on en accable ses ennemis.

Ces changements n'effacent pas totalement la forme originale de leur cible ; il en reste presque toujours quelque chose. Ainsi, si on métamorphose en loup un gros unijambiste, le loup sera lui aussi gros et il lui manquera une patte. Il subsiste aussi souvent des traces permanentes (parfois dramatiques) des métamorphoses. Quelqu'un ayant longtemps (disons un mois) gardé une forme animale commence à penser et agir comme cet animal. Il peut même finir par perdre complètement son identité. Et de toute façon, quand il retrouve sa forme humaine, il risque de garder certaines des caractéristiques de sa forme bestiale ; s'il a été un lapin, il adorera les carottes ou aura des oreilles anormalement longues, etc. Les transformations sont choses compliquées.

Les sorts Muto Corporem n'affectent pas en eux-mêmes l'esprit des gens, aussi leurs cibles, une fois métamorphosées, ont-elles une intelligence et des connaissances intactes. Les Mages peuvent donc jeter des sorts lorsqu'ils se trouvent sous forme animale, bien qu'ils subissent alors une pénalité de -15 puisqu'ils ne peuvent parler ni bouger de la manière appropriée. Les personnes transformées possèdent toutes les capacités de l'animal qu'elles incarnent physiquement, mais ont besoin d'un ou deux jours pour bien s'y habituer.

Changer son équipement en même temps que soi-même nécessite des Compléments ; Animal pour le cuir ; Aquam pour les potions ; Terram pour les objets de métal (y compris les clous d'une armure) ; etc. Ce matériel ne participe à la métamorphose que s'il est vraiment à sa place utile sur le personnage (la cuirasse doit être enfilée, etc.). Tout ce qui échappe à la transformation, soit parce que le lanceur se refuse à utiliser les Compléments nécessaires, soit parce que le Conteur a décidé que ces objets ne faisaient pas partie intégrante de l'équipement, tombe par terre.

Un Mage qui se trouve sous l'influence d'un de ses propres sorts Muto Corporem peut reprendre sa forme première avec un simple effort de concentration, mais cela met fin au sort.

Il est plus facile de changer la cible en quelque chose possédant un aspect similaire (un homme en un autre homme, par exemple) que d'obtenir un résultat vraiment différent de l'original (métamorphoser un homme en un animal ou, pire, en eau). Plus l'écart est grand, plus le Niveau du sort est élevé (de 5 en 5).

Niveau 5 : Le lanceur transforme une petite partie d'une personne qu'il touche (le nez, un œil, etc.).

MAUVAIS ŒIL : NIVEAU 5

Focus : un globe oculaire hypertrophié (+5)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

Fait grossir un des yeux de la cible, lui déformant le visage en une grimace hideuse.

Niveau 10 : Le Mage transforme un membre d'une personne qu'il touche.

ŒIL DU CHAT : NIVEAU 10

Focus : quelques poils de chat (+3)
Portée : Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Complément : Animal



Les yeux de la cible deviennent semblables à ceux d'un chat, lui permettant d'y voir la nuit (mais pas dans une obscurité totale comme celle d'une caverne souterraine).

Niveau 15 : Le lanceur transforme le visage d'une personne qu'il touche.

NOUVEAU VISAGE : NIVEAU 15

Focus : un éclat de sabot de pooka (+5)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/ Année

Les traits de la cible se remodèlent pour lui donner un nouveau visage. Dans la version due à Cralian de Tremere, cette face est toujours aussi banale que possible.

Niveau 20 : Change complètement l'apparence d'une personne.

BRAS DU NOUVEAU-NÉ : NIVEAU 20

Focus : une mèche de cheveux d'un bébé (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année

Fait rapetisser le bras de la cible jusqu'à la moitié de sa taille normale, le rendant également aussi potelé que celui d'un bébé.

CROISSANCE ET RAPETISSEMENT SURNATURELS : NIVEAU 20

Focus : un cœur de géant (+5)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Année

Augmente de +1 ou diminue de -2 la Taille de la cible. Le point supplémentaire lui donne +1 à l'Encaissement, +1 à la Force et un Niveau de Santé de plus mais -1 à la Défense. Chaque point de moins en Taille a les effets inverses.

Niveau 25 : Transforme un humain en un animal terrestre.

RÔDEUR FORESTIER : NIVEAU 25

Focus : un croc de loup (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané
Complément : Animal

Avant de jeter le sort qui la change en loup, le lanceur place une peau de cet animal sur les épaules de sa cible. Celle-ci reprend sa forme originale quand elle le désire, ce qui met fin au sortilège.

BRUMES DU CHANGEMENT : NIVEAU 30

Portée : Spécial
Durée : Lune/Permanent
Compléments : Animal, Auram
Rituel

Une fois ce sort lancé, un vent cinglant se lève, tandis que des lambeaux de brume commencent à parcourir la région. Lorsque l'un d'eux s'enroule autour d'une victime, celle-ci se retrouve immobilisée ; la brume la voile quelques secondes durant puis repart, après l'avoir transformée en un animal quelconque (tiré au hasard) : 1, loup ; 2, cheval ; 3, ours brun ; 4, gros crapaud ; 5, furet ; 6, vipère ; 7, sanglier ; 8, chien ; 9, chat ; 0, autre (au choix du Conteur. Soyez cruel !). Les gens métamorphosés gardent un esprit humain mais héritent des instincts et passions de leur nouvelle incarnation.

Le sort, centré sur un point que le lanceur doit voir durant l'incantation, couvre un cercle de 1 000 pas de rayon où la brume erre pendant une heure. Elle affecte en moyenne une personne sur dix qui s'y trouvent. Pour savoir si quelqu'un de précis y est pris, lancez un dé. Si vous obtenez un 0, c'est en effet une des victimes du sort. Après avoir assisté à une de ces transformations, les gens peuvent comprendre que la région a été maudite et s'enfuir.

MALÉDICTION DE CIRCÉ : NIVEAU 30

Focus : une mandragore (+3)
Portée : Regards/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent
Complément : Animal

Transforme une personne en porc. La mandragore, réputée être la plante de Circé, pousse dans les forêts féeriques et sous les gibets.

ROBUSTESSE DE L'OURS : NIVEAU 30

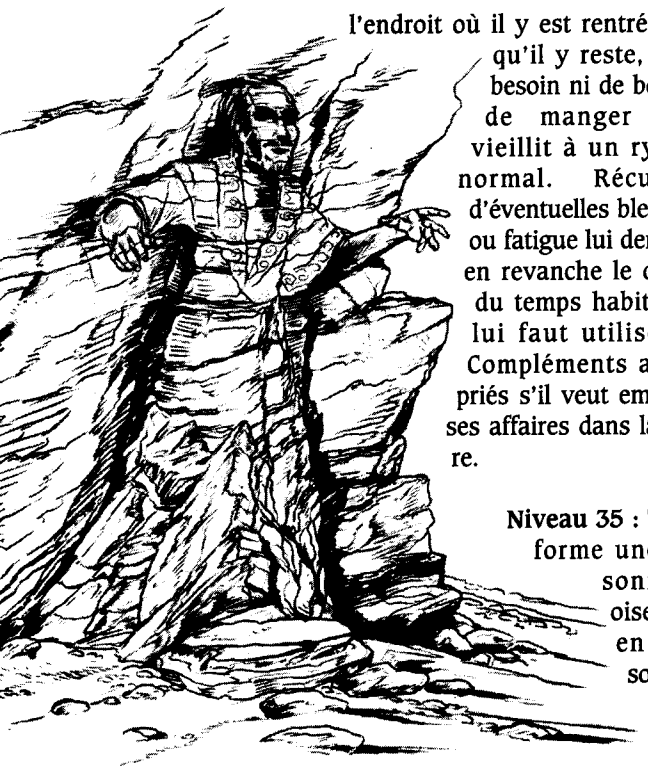
Focus : le cœur d'un ours noir féerique (+3)
Portée : Soi-même/Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Année

La chair de la cible devient plus résistante, lui donnant +10 à tous ses jets d'Encaissement jusqu'à ce qu'elle subisse un Désastre. Cela marque la fin du sort, à moins que sa Durée n'ait été allongée (jusqu'à «Année») ; dans ce cas, les effets en sont suspendus mais reviennent à l'aube ou au crépuscule suivants (celui des deux qui survient le premier). La chair de la cible est aussi dure et peu sensible ; tous les tirages concernant le sens du toucher (comme ceux pour crocheter une serrure) se font à -2.

VEILLE SILENCIEUSE : NIVEAU 30

Focus : l'essence d'un élémental de la terre (+3)
Portée : Soi-même+/Au contact
Durée : Spécial
Complément : Terram

Le Mage peut se fondre à une formation rocheuse faisant au moins le double de sa taille et s'y déplacer. Une fois à l'intérieur de la pierre, il entend ce qui se passe à côté de lui mais ne peut faire usage de ses autres sens. Le sort s'achève lorsqu'il sort de la roche, ce qu'il doit faire à



l'endroit où il y est rentré. Tant qu'il y reste, il n'a besoin ni de boire ni de manger mais vieillit à un rythme normal. Récupérer d'éventuelles blessures ou fatigue lui demande en revanche le double du temps habituel. Il lui faut utiliser les Compléments appropriés s'il veut emmener ses affaires dans la pierre.

Niveau 35 : Transforme une personne en oiseau ou en poisson.

MANTEAU DE PLUMES NOIRES : NIVEAU 35
Focus : une petite cape en plumes de corbeau (+1)
Portée : Soi-même+/Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané
Compléments : Animal, Auram
Après avoir posé sur le dos de la cible (y compris s'il s'agit de lui-même) un collet de plumes de corbeau, le Mage jette son sort, qui la change en corbeau. Elle peut retrouver sa forme humaine quand elle le désire, mais cela met fin au sort.

Niveau 40 : Transforme un être humain en un solide inanimé.

MÉTAMORPHOSE EN ARBRE : NIVEAU 40
Focus : une branche d'arbre (+1)
Portée : Soi-même/Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané
Complément : Herbam
Change la cible en un arbre de 12 pieds de haut, au tronc d'un pied de diamètre environ. Elle ne perçoit plus que les choses les plus simples, la nuit et le jour, les vents forts et ce qui l'affecte physiquement. Tant qu'elle reste arbre, elle ne récupère ni Niveaux de Fatigue ni Niveaux de Santé. Bien qu'il lui soit possible de retrouver sa forme humaine à tout moment, cela met fin au sort. La branche détermine en quelle sorte d'arbre se transforme le sujet.

Niveau 45 : Transforme une personne en quelque chose d'immatériel.

MANTEAU DE BRUME : NIVEAU 45
Focus : une agate pulvérisée (+1)
Portée : Soi-même/Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané
Compléments : Auram, Aquam
Le corps de la cible se transforme en une brume épaisse, cohésive, de taille approximativement humaine, qui peut flotter en l'air à une vitesse de marche et se faufiler par de petits trous, bien qu'elle soit incapable de traverser les solides. Elle voit et entend toujours ce qui se passe autour d'elle et peut reprendre sa forme humaine à tout moment, ce qui met fin au sort. En tant que brume, elle est soumise à la force des vents. La poudre d'agate, qui doit être jetée sur la cible, tombe à terre lorsque celle-ci se change en brume.

TRANSFORMATION EN EAU : NIVEAU 45
Focus : un peu d'eau qui a été glace (+1)
Portée : Soi-même/Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané
Complément : Aquam
Transforme la cible en eau, une pinte (0,6 litre) par livre de son poids. Toute cette eau reste en un seul volume, à moins que quelqu'un ne consente un effort pour en séparer une partie du reste. Elle peut couler lentement à terre, mais pas monter une pente, perçoit les sons, ce qui la touche et la température. La cible peut reprendre sa forme humaine quand elle le désire (ce qui met fin au sort), à moins qu'une partie significative de son corps/eau ne lui ait été ôtée.

Sorts Perdo Corporem

Ces sorts blessent directement les gens et les affaiblissent souvent de manière définitive, à moins qu'on ne les soigne ensuite par magie.

Niveau 5 : Inflige des dégâts superficiels — fait tomber tous les poils de quelqu'un, par exemple (*Rasage Parfait de Marbaid).*

EFFLEUREMENT DE LA PLUME D'OIE : NIVEAU 5
Focus : une plume d'oie (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration
La cible doit réussir un jet de tension d'Énergie de 7+ ou laisser échapper un violent éternuement. S'il s'agit d'un magicien, il ne maintient alors sa concentration qu'en obtenant 15+ à un jet d'Intelligence + Concentration. Tout autre victime a généralement -1 à l'activité qu'elle exerce au moment de l'éternuement.

ÉPUISEMENT : NIVEAU 5
Focus : une pincée de sable (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
La cible perd un Niveau de Fatigue à Court Terme si elle ne réussit pas un tirage de Fatigue de 9+. L'incantation de ce sort consiste habituellement en mélodies monotones qui font somnoler la victime.

Niveau 10 : Fait souffrir quelqu'un sans lui infliger de réels dégâts.

MAIN D'ÉTRANGLEUR : NIVEAU 10

Focus : une branche de houx (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration



La cible sent une grande main invisible lui serrer la gorge. Elle perd un Niveau de Fatigue par round, un Niveau de Santé si elle est inconsciente, mais a droit à un jet d'Énergie par round pour briser le sort (réussite avec 6+). Si le Mage dispose d'une branche de houx, il la pointe sur sa victime durant le lancer du sortilège. Il peut toutefois être dangereux d'avoir du houx sur soi, car les paysans pensent que c'est une plante maléfique.

Niveau 15 : Inflige à la cible de légers dégâts — la fait boiter ou lui cause une blessure superficielle, par exemple.

DESTRUCTION DU LIEN : NIVEAU 15

Focus : un fac-similé du Lien Mystique à détruire (+3)
Portée : 35 lieues/135 lieues
Durée : Instantané

Permet au lanceur de détruire un objet utilisé par un autre Mage comme Lien Mystique (ongle, mèche de cheveux, possession, etc.), qu'il soit lié à lui-même ou à la personne qu'il touche durant l'incantation. Il doit bien sûr savoir que le Lien existe mais n'a nul besoin d'en connaître la nature, sauf s'il veut fabriquer un Focus. Celui qui l'utilisait s'en trouve privé et contraint d'en former un autre, ce qu'il ne peut faire que s'il dispose d'un deuxième objet personnel de sa victime.

PLAIE OUVERTE : NIVEAU 15

Focus : une branche de houx (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Ciblé

Le lanceur désigne sa victime du doigt durant l'incantation, si possible en tendant vers elle une branche de houx, et ouvre en elle une grande blessure. La plaie n'est pas très profonde mais saigne abondamment, imbibant progressivement les vêtements de la cible. Celle-ci doit effectuer un jet de tension d'Énergie par round ; un Désastre signifie qu'elle perd deux Niveaux de Fatigue à Court Terme, un résultat de 2 ou moins un Niveau de Fatigue (si elle sombre dans l'inconscience, elle perd ensuite des Niveaux de Santé) ; si elle obtient de 3 à 8, elle ne perd pas de Niveau de Fatigue, et le saignement s'interrompt sur un résultat de 9+. Quand la victime combat en mêlée, tous ces jets se font avec une pénalité de -3 ; si elle se tient complètement immobile, elle a un bonus de +1. Les pénalités dues à la Fatigue et aux blessures s'appliquent bien sûr à ces tirages. Lorsque quelqu'un vient en aide à la cible, il arrête l'hémorragie sur un jet de Chirurgie de 7+.

RETOUR À LA POUSSIÈRE : NIVEAU 15

Focus : des os humains qu'on réduit en poussière (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Réduit un cadavre, animé ou pas, en poussière (cela prend deux rounds). Ce sort permet d'échapper aux zombis, squelettes et autres corps dénués d'esprit mais se révèle sans effet contre les morts-vivants possédés par une quelconque entité. Il est plus facile à lancer si, durant son incantation, on frotte l'un contre l'autre des os humains afin de les faire tomber en poussière. Il nécessite un Complément de lancer Animal pour affecter les cadavres animaux.

Niveau 20 : Détruit un des cinq sens d'une personne.

INCANTATION DES YEUX LAITEUX : NIVEAU 20

Focus : un œil de verre blanc (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Lune/Instantané

Rend la cible aveugle, ses yeux étant recouverts d'une taie blanche due à la cataracte.

TORSION DE LA LANGUE : NIVEAU 20

Focus : une langue humaine (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Lune/Instantané

Tord en spirale la langue de la cible, ce qui l'empêche totalement de s'exprimer de manière intelligible — chose grave pour un magicien !

DÉCRÉPITUDE : NIVEAU 25

Focus : le cœur d'un vieillard (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

La cible vieillit d'1 dé simple + 5 ans. Ses caractéristiques baissent normalement. Ce sort ne fonctionne que sur des adultes (16+ ans). Si le Mage dispose d'un Focus, il l'écrase durant le lancer, drainant la force vitale de sa victime.

LÈPRE : NIVEAU 30

Focus : des lambeaux de peau d'un lépreux (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Spécial

Cette malédiction fait pourrir en quelques semaines la chair de sa cible. Chaque semaine, durant trois mois, celle-ci doit réussir un jet de tension d'Énergie de 6+ ou perdre pour la vie un Niveau de Santé. Un Désastre à un de ces tirages se solde par la perte de deux Niveaux de Santé. La victime perd, en outre, un point d'Énergie à l'expiration du sort. La magie peut en être dissipée alors qu'elle est active, mais les dégâts subis jusque-là sont quant à eux ineffaçables. La cible de ce sort offre en général une vision d'horreur, la chair pendant en lambeaux sur ses os et une épouvantable odeur de décomposition flottant autour d'elle. Même si elle survit à cette malédiction, elle est rejetée et tenue à l'écart par tous les mortels. Si le Mage use d'un Focus, il souffle les lambeaux de peau vers sa victime.



ÉPIDÉMIE : NIVEAU 35

Portée : Spécial
Durée : Instantané
Rituel

Lance une épidémie dans une cité. Le mal bat son plein au bout de 6 à 12 mois et peut s'étendre comme n'importe quel autre. Une fois actif, cependant, il n'est plus magique, et des mesures de précaution et d'hygiène peuvent faire baisser le nombre de ses victimes. Une épidémie que rien ne gêne tue un citadin sur dix en quelques mois. L'usage et même la transcription de ce sort sont rigoureusement désapprouvés par la plupart des membres de l'Ordre.

Niveau 40 : Tue quelqu'un se trouvant A Proximité.

BAISER DE MORT : NIVEAU 40

Focus : aucun
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Instantané

La personne qu'embrasse le lanceur meurt soudainement, à moins de réussir un jet d'Énergie de 12+. La seule marque bizarre visible sur son corps est l'empreinte noire des lèvres du Mage. Celui-ci n'a ni à remuer ni à parler pour jeter ce sort, bien qu'il lui faille «souffler» le baiser s'il utilise du *virtus* pour en allonger la Portée. Ce sortilège permet d'assassiner quelqu'un avec discrétion et efficacité.

CŒUR BROYÉ : NIVEAU 40

Focus : un cœur humain (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Lorsqu'il jette ce sort, le Mage serre le poing, y écrasant le Focus s'il en a un. Sa victime se plie en deux de douleur et meurt aussitôt, le cœur broyé, à moins de réussir un jet de tension d'Énergie de 15+. Et même si elle réussit ce tirage, elle perd 5 points d'Énergie, ce qui la handicapera probablement toute sa vie et risque de la mener à une mort précoce.

Sorts Rego Corporem

Niveau 5 : La cible perd le contrôle d'une partie de son corps.

BÉGAIEMENT : NIVEAU 5

Focus : une branche de houx (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule

Fait bégayer et bredouiller la cible, qui effectue tous ses jets de Communication à -4. S'il s'agit d'un Mage, celui-ci a -6 et un dé de Désastre supplémentaire au lancer de tous les sorts qui nécessitent une incantation.

SPASMES INCONTROLABLES DES MAINS : NIVEAU 5

Focus : une branche de houx (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

La cible doit réussir un jet d'Énergie de 5+ ou lâcher tout ce qu'elle tient en main.

Niveau 10 : La cible perd le contrôle de son corps.

DANSE DE SAINT GUY : NIVEAU 10

Focus : une poupée représentant la cible (+5)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule

La cible est comme secouée de part et d'autre, bien qu'elle reste sur ses pieds. Elle a -3 à ses jets d'action, dont ceux de combat, et -1 à la plupart des autres.

LÉVITATION : NIVEAU 10

Focus : une plume d'aigle (+3)
Portée : Soi-même/Au contact
Durée : Concentration/Lune

Permet à la cible de flotter en l'air de haut en bas et vice-versa mais pas de se déplacer horizontalement. Il lui est possible d'emporter avec elle jusqu'à 50 livres, mais cela la ralentit, alors qu'elle peut normalement bouger aussi vite que s'élève la fumée.

Niveau 15 : Le lanceur peut contraindre quelqu'un à l'immobilité totale tant qu'il le regarde dans les yeux (Portée) et se concentre (Durée).

ENDURANCE DES BERSERKERS : NIVEAU 15

Focus : une mèche de cheveux d'un berserker (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule

La cible ne se ressent ni de sa fatigue ni de ses blessures aussi longtemps que le lanceur se concentre pour Maintenir le sort (ceci s'il n'a pas utilisé de *virtus* pour en allonger la Durée). Le Conteur doit cependant savoir à tout moment combien de Niveaux de Fatigue et de Santé elle a perdus, car les effets de ces pertes entrent en jeu dès l'expiration du sort.

Il est possible de retarder ce moment en jetant le sortilège à plusieurs reprises sur la même personne, mais le nombre de lancers consécutifs en est limité à sa Taille + 2 (les suivants ne servent à rien). Et, à la fin du dernier de ces sorts, toutes les blessures qu'elle a subies depuis le début du premier commencent à faire effet.

PATTES DE GRENOUILLE : NIVEAU 15

Focus : les pattes d'une grenouille (+1)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : 10 secondes

Permet à la cible de faire un bond de 15 pieds verticalement ou 25 pieds horizontalement (2 pieds de moins par point d'Encombrement). Elle doit cependant réussir un jet de tension de Dextérité - Encombrement de 6+ pour atterrir sans se faire mal. Un échec signifie la perte d'un Niveau de Santé, un Désastre une cheville cassée ou autre blessure incapacitante. Ce sort n'autorise qu'un unique saut, qui doit être effectué dans les 10 secondes suivant le lancer. Prendre de l'élan avant de bondir ne sert à rien (regardez une grenouille).

CONTRÔLE DU PANTIN : NIVEAU 20

Focus : une poupée représentant la cible (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration

Soulève dans les airs une personne de Taille +1 ou inférieure. Le lanceur peut normalement la faire monter ou descendre verticalement à la vitesse où s'élève la fumée, mais quelqu'un de léger montera plus vite et descendra plus lentement que quelqu'un de lourd.

ÉVEIL DU CADAVRE : NIVEAU 20

Focus : une turquoise verte (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration/Lune

Fait se relever un cadavre, qui obéit alors au lanceur à condition que celui-ci lui donne des ordres simples comme : «Attaque quiconque passe par là.» Ce mort-vivant a les caractéristiques des zombis s'il lui reste beaucoup de chair, des squelettes dans le cas contraire (voir le chapitre *Dimensions,* page 315*)*. On ne peut utiliser un corps ayant reçu une sépulture chrétienne.

VIGUEUR : NIVEAU 20

Focus : un rubis (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Instantané

Transfère l'énergie physique du lanceur dans la cible et vice-versa, si bien que le Mage se retrouve au Niveau de Fatigue où était la cible, qui est quant à elle à celui où lui-même se trouvait. Si le sort coûte un Niveau de Fatigue à son jeteur, cette perte intervient après l'échange. Les magiciens ont de tout temps cherché un moyen de regagner de l'énergie afin de pouvoir lancer davantage de sorts. Ce résultat est le plus satisfaisant qu'ils aient jamais obtenu. Le rubis, qui est associé à Mars, représente force et vigueur.

CADAVRE ANIMÉ : NIVEAU 25

Portée : A portée
Durée : Instantané
Complément : Mentem
Rituel

Transforme un cadavre en un serviteur quasi dénué d'intelligence. Ce mort-vivant est un zombi s'il lui reste beaucoup de chair, un squelette dans le cas contraire (voir le chapitre *Dimensions* pour ses caractéristiques) mais suit quoi qu'il en soit à la lettre les ordres de son créateur. Il se décompose normalement, à moins d'être conservé par un *Enchantement Contre la Putréfaction* ou autre sort équivalent.

MONTREUR DE MARIONNETTES : NIVEAU 30

Focus : une poupée représentant la cible (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration

Permet au lanceur de contrôler les mouvements de base de sa cible : de la faire se lever, marcher, se tourner, etc. Si elle tente de résister, cependant, ses gestes sont saccadés. Il lui est possible de crier, mais le Mage, en contrôlant sa bouche, peut l'empêcher de s'exprimer de manière intelligible. Elle doit être consciente pour qu'il puisse la faire agir et a droit tous les rounds à un jet de Force ; un résultat de 12+ lui permet de résister.

RETOUR AU FOYER : NIVEAU 35

Focus : une opale (+1)
Portée : Soi-même+ (50 lieues)/Au contact
Durée : Instantané

Téléporte le lanceur ou la personne qu'il touche à l'endroit qu'il connaît le mieux (probablement son laboratoire), à condition que la distance qui l'en sépare soit inférieure à 50 lieues et qu'il ait un Lien Mystique avec ce lieu (écharde du plancher, éclat de la pierre des murs, etc.). L'opale, pierre de Mercure, est censée protéger le voyageur.

ENJAMBÉE DE SEPT LIEUES : NIVEAU 35

Focus : une opale (+1)
Portée : Soi-même+ (7 lieues)/Au contact
Durée : Instantané

Téléporte le lanceur ou la personne qu'il touche à l'endroit de son choix (à Portée du sort), à condition qu'il le voie ou ait un Lien Mystique avec ce lieu. S'il échoue à un jet d'Intelligence + Finesse de 11+, l'arrivée de la cible ne se passe pas tout à fait comme prévu : elle peut tomber en apparaissant, être tournée du mauvais côté, etc. Un Désastre signifie qu'elle ne se matérialise pas au bon endroit, c'est-à-dire qu'elle peut le faire dans un mur...

La version de ce sort due à Præfactus de Bonisagus lui permet de toujours apparaître à l'endroit le plus sûr et où il se trouvera le moins embarrassé d'arriver impromptu (ceci s'il réussit son jet de Finesse). C'est là son Sceau : tous ses sorts le font paraître aussi digne que possible.

Sorts Herbam

Ces sorts fonctionnent sur les plantes et les matériaux végétaux, vivants ou morts. Le bois étant très employé dans la fabrication des armes, la construction des véhicules et des bâtiments, ils peuvent servir à améliorer ou au

contraire détruire beaucoup de choses. Ils peuvent aussi apporter au Mage l'aide du monde végétal.

Sorts Creo Herbam

Ces sorts peuvent créer et soigner les plantes. Ils permettent aussi de faire apparaître de la nourriture, mais celle-ci ne bénéficie réellement à ses consommateurs que si on utilise du *virtus* pour la rendre permanente. Les indications de Niveaux données dans les Aides sont valables pour la création des parties feuillues des végétaux. Le bois, un peu plus difficile à obtenir, requiert des sorts de 5 Niveaux plus élevés.

Les Sceaux de magicien se traduisent communément dans ces sorts par des bizarreries des produits créés : les pommes de Silva de Merinita auront ainsi un goût étrange, tandis qu'un pont de bois dû à Chavin de Tytalus sera gravé de scènes guerrières.

REVIGORATION DES PLANTES MALADES : GÉNÉRAL

Portée : Au contact
Durée : Instantané
Rituel

Annule les effets de tout sort Herbam néfaste dont le Niveau est inférieur ou égal à celui de ce rituel, à moins qu'il n'ait tué sa victime.

Niveau 5 : Crée un fruit ou une petite poignée de broussailles.

Niveau 10 : Crée un buisson de taille humaine ou un volume équivalent de matériau végétal.

CONJURATION DE LA VIGNE ROBUSTE : NIVEAU 10

Focus : une feuille de vigne (+3)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Fait pousser 10 pas de vigne à partir d'un peu de bois ou dans une terre fertile. Le végétal, extrêmement solide et souple, peut servir de corde. Si le lanceur dispose d'un Focus, il le plante comme une graine, et la vigne en sort immédiatement.

Niveau 15 : Fait pousser un petit arbre (taille humaine) ou assez de broussailles pour remplir une pièce. Fait porter dans l'heure qui suit des fruits à un arbre, qui n'en produira cependant plus avant un an.

PIEGE DE BRANCHES ENTRELACÉES : NIVEAU 15

Focus : une feuille de vigne (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : 1 heure

Des vignes ligneuses et vigoureuses poussent en quelques instants dans un sol fertile, couvrant un disque de 2 pas de diamètre et atteignant 6 pieds de haut. Tout ce qui s'y trouve pris est immobilisé. Pour éviter d'être emprisonnée, la créature visée doit réussir un jet de Vivacité - Encombrement de 9+. Si elle échoue, elle peut ensuite se libérer grâce à un tirage de Force de 12+ (un par round), à moins que quelqu'un ne passe deux rounds à trancher les végétaux pour la tirer de là. Les vignes s'affaiblissent puis tombent en poussière au bout d'une heure.

Niveau 20 : Fait pousser un mur de broussailles.

MURAILLE D'ÉPINES : NIVEAU 20

Focus : une épine (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Crée une muraille rectiligne d'épineux ligneux pouvant mesurer jusqu'à 20 pas de long, 1 pas d'épaisseur et 4 pas de haut. Ces végétaux, d'une élasticité surnaturelle, ont une capacité d'Encaissement de +15 et 4 «Niveaux de Santé» : il faut employer des armes tranchantes pour s'y ouvrir un passage. Quant à s'y frayer un chemin, cela nécessite la réussite d'un tirage de Force de 9+ et signifie pour l'imprudent des dégâts de +15, qu'il parvienne ou non à traverser (dans le cas d'un Désastre, +5 aux Dégâts). Ce mur peut naître aussi bien d'un sol fertile nu que d'épineux préexistants. Il est possible de passer par-dessus, avec un jet d'Escalade de 9+, mais au prix de Dégâts de +10.

Niveau 25 : Fait pousser un mur de bois.

MURAILLE VIVANTE : NIVEAU 25

Focus : une branche de chêne (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Crée un mur rectiligne de chêne vivant, qui pousse rapidement des arbres proches, d'autres plantes ou tout simplement d'une terre fertile. Il mesure 20 pas de long, 1 d'épaisseur et 5 de haut. On peut passer par-dessus grâce à un jet d'Escalade de 9+.

FÊTE DES PLANTES : NIVEAU 30

Portée : Spécial
Durée : Année
Rituel

Ce rituel, qui doit être jeté à midi, le jour suivant le solstice d'hiver, protège les cultures de la rouille et autres maladies non magiques et les rend plus fertiles. Il ne permet pas de contrôler le temps, ni n'empêche quelque créature que ce soit de nuire aux cultures, mais grâce à lui, les produits en sont plus sains, plus abondants et plus savoureux qu'ils n'auraient dû l'être. Le sort affecte les plantes dans un rayon de 1 500 pas, plus 1 500 pas pour chaque tranche supplémentaire de 6 points de *virtus* qui lui est consacrée. Bien qu'il profite davantage aux végétaux cultivés, toutes les plantes qui se trouvent dans l'aire d'effet en bénéficient à un degré ou un autre.

PONT DE BOIS : NIVEAU 30

Focus : un éclat d'un pont de bois (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané



Crée un pont magnifiquement découpé et ornementé, fait de feuilles, vignes et bois vivants, qui peut atteindre 50 pieds de long et supporter des créatures de Taille +4 ou moins.

Sorts Intellego Herbam

Niveau 5 : Permet d'apprendre une des propriétés d'une plante.

SAVOIR DE LA NATURE : NIVEAU 5

Focus : un saphir (+5)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Instantané

Permet au lanceur de savoir quelle sorte de plante il touche et lui en donne une image dans son habitat naturel. Fonctionne aussi avec les matériaux végétaux.

Niveau 10 : Révèle toutes les propriétés naturelles d'une plante.

INTUITION SYLVESTRE : NIVEAU 10

Focus : un éclat de sabot de faune (+5)
Portée : Soi-même/Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Année

Confère à la cible une connaissance intuitive du chemin qu'elle doit suivre dans la forêt et de la façon d'en tirer le meilleur sans pour autant l'abîmer. C'est une sorte de communion avec les bois, qui donne +2 à tous les tirages liés à l'environnement (pas pour les sorts) quand on se trouve dans une zone boisée. Nuire à la forêt de façon significative met fin au sort.

DÉTECTION DES HERBES SAUVAGES : NIVEAU 15

Focus : une feuille de cyprès (+1)
Portée : Spécial
Durée : Concentration/Lune

Une fois ce sort jeté, la végétation de la forêt guide le lanceur jusqu'au spécimen le plus proche du type de plante qu'il recherche. Il doit en avoir un échantillon sur lui et réussir un jet de Perception de 6+ pour suivre les signes subtils (branches pointées, troncs inclinés, etc.) que lui adresse la végétation. Le sort se solde automatiquement par un échec si la forêt où il se trouve ne recèle aucun spécimen de la plante qu'il cherche.

HURLEMENT DES FLÈCHES : NIVEAU 25

Focus : une baguette de coudrier (+1)
Portée : Soi-même/Au contact
Durée : Concentration/Lune

Permet à la cible de savoir si des objets de bois se rapprocheront d'elle dans le futur immédiat, grâce à un bruit aigu qui retentit à l'endroit où ils arriveront quelques secondes plus tard. Le bénéficiaire a un bonus de +8 à ses jets de Défense contre les armes en partie faites de bois, et esquive automatiquement les missiles de bois tirés à plus de 10 pas de lui (à moins qu'ils ne soient si nombreux qu'il ne puisse se jeter hors de leur chemin, auquel cas le facteur de Difficulté de ces tirs est augmenté de +3). Quant aux traits lancés à moins de 10 pas de lui, leur facteur de Difficulté pour le toucher est augmenté de +5.

LANGAGE DES PLANTES ET DES ARBRES : NIVEAU 25

Focus : une feuille mâchée (+1)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Concentration

Permet avec les plantes une unique conversation, dont le niveau dépend des végétaux concernés : plus ceux-ci sont «nobles» et vieux, plus ils peuvent en dire. Un simple échange (question + réponse) demande de dix à trente minutes, les plantes à croissance lente s'exprimant plus lentement. Ses interlocutrices peuvent entre autres choses renseigner le lanceur sur le terrain et les végétaux alentour mais n'ont que peu conscience de ce qui se passe pour elles rapidement, les déplacements humains ou animaux par exemple, à moins que ces incidents n'aient sur elles une influence directe (si quelqu'un fait une entaille dans leur tronc, etc.). Les nouvelles, portées par le vent d'arbre en arbre, peuvent circuler rapidement dans la forêt, s'il le faut. Les témoins de cette conversation n'y comprennent rien.

RÉUNION DU CONSEIL DES ARBRES : NIVEAU 45

Portée : 7 lieues
Durée : Lune
Rituel

Tous les arbres magiques et potentiellement mobiles se trouvant dans un rayon de 7 lieues autour de l'endroit où est jeté ce rituel s'arrachent de terre pour gagner ce point. Ceux des forêts féeriques sont donc les plus portés à répondre à cet appel. Une fois assemblés, ils tiennent conseil, font appel à des pouvoirs millénaires et discutent des problèmes auxquels eux et leurs frères sont confrontés. Les résultats de ces délibérations peuvent ne pas être entièrement favorables au lanceur du sort. Les arbres restent animés durant un mois mais peuvent décider de rentrer chez eux avant l'expiration de ce délai. On ne peut les réunir qu'une fois tous les dix ans.

Sorts Muto Herbam

Les Aides donnent des indications pour la transformation de matériaux végétaux en d'autres matériaux végétaux. Pour les changer en quelque chose appartenant à un autre règne, il faut des sorts de 5 Niveaux plus élevés. Il en est de même pour les arbres, qui sont plus difficiles à métamorphoser que les autres plantes.

Niveau 5 : Transforme une petite branche, un bâton ou un maigre buisson.

TRANSFORMATION EN BÂTON ÉPINEUX : NIVEAU 5

Focus : une épine de rose (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Fait pousser de grosses épines aux endroits que touche le lanceur, le long d'un morceau de bois (pas sur plus de 6 pieds de long). Si le sort est jeté sur un bâton, celui-ci inflige +4 aux Dégâts lors de son premier toucher, après quoi les épines sont cassées.

Niveau 10 : Transforme un volume végétal de taille humaine.

Niveau 15 : Transforme un petit arbre.

CORDE DE BRONZE : NIVEAU 15

Focus : un morceau de bronze (+1)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent
Complément : Terram

Transforme jusqu'à 10 pas de corde (faite d'un matériau végétal) en un bronze de grande qualité qui ne cédera pas dans des circonstances normales. Si le lanceur dispose d'un petit morceau de bronze, il l'applique contre la corde à la fin de l'incantation, ce qui provoque le changement.

DANSE DES BÂTONS : NIVEAU 15

Focus : une brindille (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Tout objet de bois mort long et fin tel que bâton, manche d'un outil ou d'une arme, etc., pris comme cible de ce sort se tord et fouette violemment l'air pendant quelques secondes avant de se figer à nouveau, ayant pris une forme nouvelle qui le rend inutilisable. Un bâton, frappant son porteur au cours de la transformation, lui inflige +4 aux Dégâts, et davantage encore s'il s'agit du manche d'une arme, laquelle peut, elle aussi, toucher son propriétaire.

SCULPTURE DE L'ARBRE VIVANT : NIVEAU 15

Focus : une perle (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année

Permet de tordre à volonté un arbre vivant afin d'en faire une cage, un abri, un mur, une échelle, etc. Ses feuilles elles-mêmes peuvent être modelées, pour composer, par exemple, un toit imperméable semblable à une tente. L'enchantement s'accomplit en une à dix minutes (suivant la complexité de la nouvelle forme), durant lesquelles le lanceur doit rester concentré.

Niveau 20 : Transforme un volume de broussailles de la taille d'une petite pièce.

LANCE PERFORANTE : NIVEAU 20

Focus : une pointe de flèche (+1)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Instantané
Complément : Rego
Ciblé (+2)

Change un morceau de bois en un solide projectile barbelé qui s'envole vers sa cible. Les Dégâts qu'il inflige dépendent de sa taille : s'il a été créé avec un grand bâton (limite de taille supérieure), +20 ; avec une branche de 2 pieds de long, +15 ; avec un bâtonnet, +10. Toute créature touchée doit réussir un jet d'Énergie de 7+, quand on retire le projectile de la plaie (le score en Chirurgie de la personne qui procède à l'extraction lui est compté comme bonus) ou perdre un Niveau de Santé supplémentaire.

TRANSFORMATION DES PLANTES EN FER : NIVEAU 20

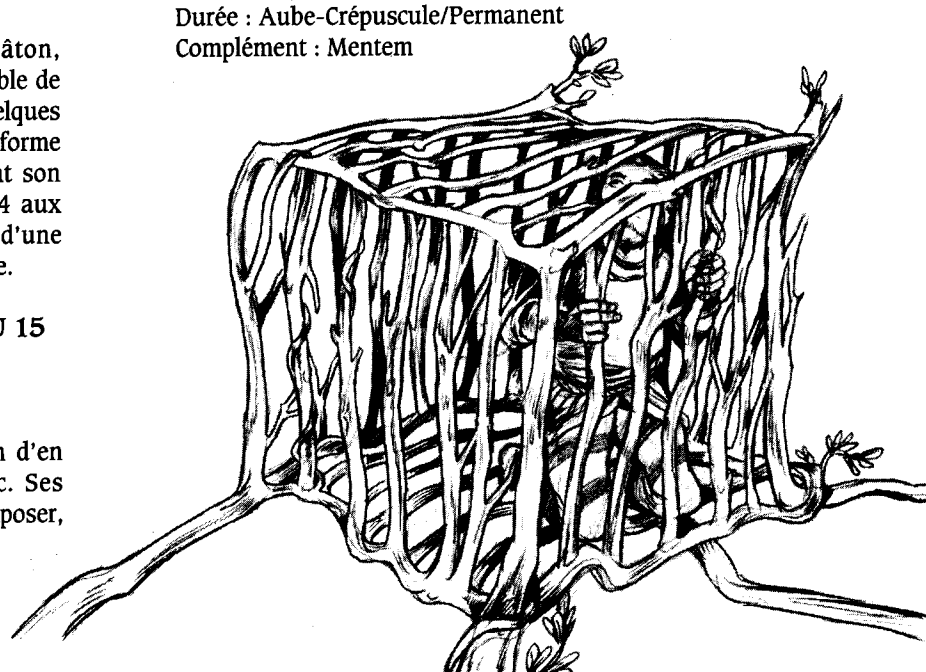
Focus : un morceau de fer (+1)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Complément : Terram

Affecte un unique volume de matériau végétal, mort ou non, de la taille d'un petit arbre ou d'un carré d'herbe et le durcit, ce qui rend redoutable les plantes aux contours aigus. Si le lanceur dispose d'un petit morceau de fer, il l'applique contre le matériau à transformer à la fin de l'incantation, ce qui provoque le changement.

Niveau 25 : Transforme un grand arbre.

ÉVEIL DE LA CONSCIENCE DE L'ARBRE : NIVEAU 25

Focus : un rubis étoilé (+2)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent
Complément : Mentem



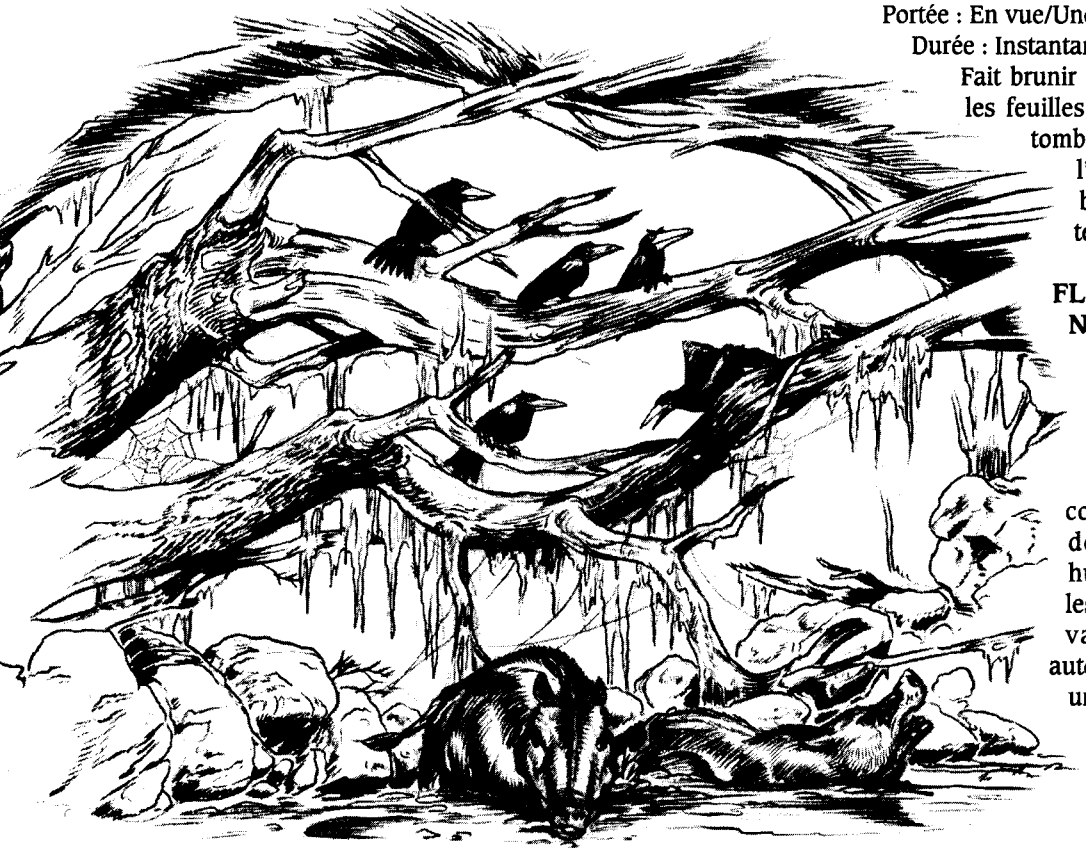
Éveille un arbre à la conscience, lui donnant une intelligence, une ouïe et une vue comparables à celles d'un humain. Le végétal ainsi transformé peut partager avec le lanceur certains attributs mentaux ou traits de caractère. Il est capable de bouger ses branches de sa propre volonté, mais trop lentement pour que les gens le remarquent. La plupart des arbres des zones magiques sont éveillés, ce qui fait penser à certains érudits Hermétiques qu'avant l'essor de la chrétienté, au temps où les êtres féeriques vivaient côte à côte avec les humains, tous les arbres l'étaient et que certains pouvaient même s'exprimer haut et fort. Le rubis étoilé est une gemme qu'on peut utiliser pour conjurer et contrôler certaines entités occultes.

Niveau 30 : Transforme des coins entiers de forêt.

MALÉDICTION DE LA FORÊT HANTÉE : NIVEAU 30

Portée : A proximité
Durée : Permanent
Complément : Perdo
Rituel

Change une forêt normale en un lieu sinistre et dangereux. Les arbres y sont affreusement tordus, creusés semble-t-il de faciès menaçants, conscients mais aussi cruels, dotés de l'ouïe et de la vue. Ils ne peuvent se déraciner mais sont capables de bouger leurs branches, quoique lentement, et de les courber jusqu'à terre en une heure ou deux. Il faut être fou pour passer la nuit en un tel endroit ! Seuls y vivent encore les animaux les plus agressifs, tels corneilles et sangliers, et plus rien de comestible n'y pousse. Les seuls indices sur ce qui pourrait se produire si ce rituel était lancé dans une forêt féerique sont dus à de très vieilles légendes Hermétiques, à présent fort contestées.



Sorts Perdo Herbam

Ces sorts détruisent les matériaux végétaux, vivants ou non, et peuvent donc s'avérer extrêmement puissants (le bois étant très employé). Les Aides fournissent des exemples de destruction de bois mort ; opérer sur du bois vivant est plus difficile (5 Niveaux de plus en moyenne).

Niveau 5 : Détruit un volume de bois mort de taille humaine. Fait moisir un boisseau de légumes, fruits ou grain, rendant ces produits impropres à la consommation (*Nourriture Gâtée*).

MALÉDICTION DU BOIS VERMOULU : NIVEAU 5

Focus : une pincée de sciure (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Fait pourrir et tomber en miettes un objet de bois qui peut atteindre la taille d'une porte (dans le cas d'un tel volume, néanmoins, le processus prend jusqu'à 2 rounds). La cible se brise progressivement en gros morceaux, qui s'effritent en parcelles de plus en plus petites pour terminer en poussière.

La version de ce sort due à Ferramentum de Verditius procède de manière très ordonnée — selon son Sceau. L'objet commence à se décomposer par le haut, le pourrissement progressant ensuite jusqu'au bas, si bien qu'il tombe en poussière de haut en bas.

Niveau 15 : Détruit un volume de bois mort quelconque situé A Proximité.

AUTOMNE DU MAGICIEN : NIVEAU 15

Focus : une poignée de neige (+3)
Portée : En vue/Une demi-lieue
Durée : Instantané

Fait brunir puis tomber, le tout en une minute, les feuilles caduques (celles qui normalement tombent en automne) se trouvant dans l'aire d'effet. Les arbres affectés ne bourgeonnent pas avant le printemps suivant.

FLÉTRISSURE DES PLANTES : NIVEAU 20

Focus : une feuille d'angélique (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Dessèche et détruit un arbre, à condition qu'il soit au maximum deux fois plus grand qu'un être humain. Ce sort peut aussi affecter les végétaux de petite taille se trouvant dans un rayon de 10 pieds autour du lanceur. Si ce dernier utilise un Focus, il le broie et le jette au vent durant l'incantation.

GRAND POURRISSEMENT : NIVEAU 25

Focus : un morceau de bois pourri (+1)
Portée : Spécial
Durée : Instantané

Fait pourrir une grande quantité de bois mort, tout ce qu'on en trouve dans une maison en bois ou une petite auberge, par exemple. Les structures affectées (charpente, etc.) grincent et craquent fortement durant environ une minute avant de s'écrouler.

Niveau 30 : Détruit le bois mort En vue.

PARCOURS DE CENDRES : NIVEAU 30

Focus : un onyx noir (+1)
Portée : Spécial
Durée : Instantané

Lorsque le lanceur marche dans la forêt, après avoir jeté ce sort, tout ce qui est végétal dans les 10 pas devant lui et jusqu'à 5 pas sur ses côtés se dessèche et meurt. Les arbres ne sont plus que des troncs dénudés, leurs feuilles et toutes les plantes plus petites étant réduites en cendres. Le Mage peut parcourir ainsi 2,5 lieues par sort, mais le faire dans une forêt féerique est fortement déconseillé. L'onyx noir a la réputation d'apporter mort et malédiction.

Ce sortilège fut inventé à l'origine par un membre de la Maison Flambeau, à qui son Primus attribua un prix pour l'en récompenser.

Sorts Rego Herbam

PROTECTION CONTRE LES ÊTRES FÉERIQUES DES FORÊTS : GÉNÉRAL

Focus : un rubis étoilé (+3)
Portée : Spécial
Durée : Cercle

Équivalent à *Protection Contre les Êtres Féeriques de l'Eau* (ReAq Gén.) mais fonctionne contre les êtres féeriques des forêts. Apparaît parfois la nuit comme un dôme vert luminescent.

Niveau 5 : Permet de contrôler une petite branche, un bâton ou un maigre buisson.

Niveau 10 : Permet de contrôler un végétal de taille humaine. Dévie une unique attaque d'une arme de bois.

RÉPULSION DES ARMES DE BOIS : NIVEAU 10

Focus : un bâton (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule

Dévie tous les rounds un unique coup d'une arme de bois quelconque, de taille inférieure ou égale à celle d'une masse à deux mains. L'attaque n'atteint pas sa cible, mais celui qui la porte doit cependant effectuer un tirage pour voir s'il affronte un Désastre (avec deux dés de Désastre supplémentaires s'il se trouve au contact). Si le lanceur a un bâton, il doit le jeter de côté durant l'incantation.

Niveau 15 : Permet de contrôler un petit arbre. Dévie plusieurs attaques d'armes de bois.

ATTAQUE DE LA BRANCHE FURIEUSE : NIVEAU 15

Focus : une branche d'arbre très mince (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Ciblé

Anime brièvement une grande branche d'arbre, qui cingle l'endroit désigné par le lanceur si celui-ci réussit son jet de Visée ; +10 aux Dégâts.

LIEN DE BOIS ET D'ÉPINES : NIVEAU 15

Focus : un petit filet en herbes (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Spécial
Ciblé (+2)

Le long morceau de bois que désigne le lanceur fond sur sa victime (jet de Visée), s'enroule autour d'elle et l'immobilise, s'il est assez grand. Le prisonnier doit réussir un tirage de tension de Force de 10+ (un essai par round) pour se libérer, un Désastre signifiant qu'il lui sera impossible de le faire sans aide extérieure. Si son entrave comporte des épines, elle lui inflige +6 aux Dégâts quand elle le touche puis à chacune de ses tentatives d'évasion, quel qu'en soit le résultat. En vertu de la Loi de Sympathie, ce sort est plus facile à lancer si on dispose d'un petit filet fait d'herbes et autres plantes.

Niveau 20 : Permet de contrôler un volume de broussailles de la taille d'une petite pièce. Dévie toutes les attaques prévues d'armes de bois.

ENCHEVÊTREMENT VÉGÉTAL : NIVEAU 20

Focus : un petit filet en herbes (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Spécial

Anime toutes l'herbe et les petites plantes occupant une zone englobée par les bras étendus du lanceur et s'étendant face à lui sur 15 pas maximum. Les végétaux attrapent les gens les plus proches d'eux, autour desquels ils s'entortillent. Leurs victimes se dégagent sur un jet de tension de Force de 9+ (un essai par minute) ; un Désastre signifie qu'elles ne peuvent le faire sans aide extérieure. Les plantes relâchent leur étreinte au bout d'une heure, retrouvant leur position normale. Le lanceur peut libérer un individu par round s'il réussit un jet de Concentration de 6+.

TRAHISON DE L'ÉPIEU : NIVEAU 20

Focus : une goutte du sang d'un traître à sa famille (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Spécial
Complément : Auram

Anime une arme faite au moins en partie de bois et qui se trouve entre les mains de son porteur, qu'elle attaque jusqu'à ce qu'il la détruise ou meure. Aussitôt le sort lancé, l'objet tente d'échapper à la poigne de son propriétaire, qui



doit réussir un jet de tension de Vivacité - Encombrement de 9+ pour le retenir. Il ne le garde ensuite en main que s'il effectue des jets de tension de Force de 6+ (un par round). Un Désastre signifie qu'il a perdu le contrôle de son arme et qu'elle le frappe automatiquement (voir ci-dessous). Tant qu'il ne lâche pas prise, elle ne peut pas le toucher, mais il ne peut s'en servir contre personne.

Une fois l'arme libérée, elle flotte dans les airs et attaque son possesseur, avec les scores d'Attaque et de Dégâts de ce dernier (toutefois, elle frappe toujours après lui, si bien qu'elle subit la pénalité due à la perte de l'Initiative). Son ancien porteur peut bien sûr la combattre ; elle a un total de Défense égal à 7 - sa charge. Les armes à une main ont +10 à l'Encaissement et 3 «Niveaux de Santé», celles à deux mains +14 à l'Encaissement et 4 «Niveaux de Santé» (pas de pénalités dues aux «blessures»). Les armes de trait et de jet utilisées contre la rebelle ont -5 à leurs dés d'Attaque et de Dégâts.

Niveau 25 : Permet de contrôler un grand arbre. Maintient tout ce qui est bois à l'écart du lanceur (dévie donc tous les coups d'armes de bois, attendus ou non).

SEIGNEUR DES ARBRES : NIVEAU 25

Focus : un morceau de l'écorce d'un arbre au moins centenaire (+1)

Portée : A proximité/En vue

Durée : Concentration

La cible du sort, un arbre, tord son tronc et remue ses branches comme le veut le lanceur. Un grand arbre a les scores suivants : Initiative +5, Attaque +7, Dégâts +16. Les armes normales sont quasi inutiles face à lui.

Niveau 30 : Permet de contrôler une vaste portion de forêt.

LIBÉRATION DE L'ARBRE VOYAGEUR : NIVEAU 30

Focus : une améthyste violette (+1)

Portée : A proximité/En vue

Durée : Concentration

Comme *Seigneur des Arbres* (ReHe 25), mais l'arbre peut, en outre, se déplacer, deux fois moins vite qu'un être humain. Si un des jets de Concentration du lanceur aboutit à un Désastre, le végétal l'attaque, ayant été éveillé et dérangé par le sort. L'améthyste violette permet de le jeter plus aisément car, étant la pierre de Jupiter, elle aide à commander.

Sorts Ignem

Le feu est imprévisible et dangereux, et ainsi sont les sorts qui s'y rapportent. Les Mages qui étudient cet Art font grand cas des risques comme des pouvoirs qu'il implique car il est aussi périlleux que puissant, pour les amis aussi bien que pour les ennemis. Les Conteurs devraient faire des Désastres Ignem des événements particulièrement redoutables.

Cette Forme comprend la lumière et la chaleur, mais aussi l'absence de chaleur. C'est-à-dire qu'elle englobe des sorts faisant baisser la température.

Les sorts Ignem ne peuvent affecter des feux de toutes les tailles. On répartit donc ceux-ci dans les catégories suivantes : bougies et torches (Niveau 5), feux de camp et de joie (Niveau 10), feux de cheminée (Niveau 15) — les cheminées du Moyen Age, bien sûr. A moins que le contraire ne soit spécifié, tout sort affectant des feux d'une importance donnée peut également en affecter de plus petits. Les explications sur les dégâts dus aux flammes se trouvent page 160.

Sorts Creo Ignem

Les sorts qui créent du feu sont des armes multiformes, destructrices pour tout ce qui vit, les morts-vivants, les constructions et le moral. Mais ceux qui en dépendent risquent toujours le Désastre. Le feu ne pardonne pas à qui en perd le contrôle, et l'auto-incinération le guette.

Les Sceaux de magicien se traduisent généralement dans les sorts Creo Ignem par une coloration ou une forme particulière des flammes créées, à moins qu'elles n'émettent une odeur spécifique.

Niveau 5 : Crée une petite flamme, assez intense pour infliger 1d10 + 5 points de Dégâts.

RAYON DE LUNE : NIVEAU 5

Focus : un quartz (+4)

Portée : Spécial

Durée : Spécial

Fait naître une lumière douce, assez intense pour permettre la lecture, qui éclaire du dessus la zone délimitée par les bras arrondis du lanceur et persiste tant que celui-ci garde les bras en cercle. Le quartz est une roche associée à la lune.

PAUME EN FLAMMES : NIVEAU 5

Focus : un silex (+3)

Portée : Au contact

Durée : Concentration

Une flamme jaillit de la paume du lanceur, laquelle doit être tournée vers le haut tant qu'il Maintient le sort. Le vent peut éteindre ce maigre feu.

Niveau 10 : Crée un grand feu de camp, ou un petit feu de joie, qui inflige +10 aux Dégâts.

CHALEUR DE LA FORGE ARDENTE : NIVEAU 10

Focus : une chrysolite (+4)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Fait chauffer au rouge un objet métallique, qui inflige alors des dégâts s'il est en contact direct avec la peau pour un round ou plus : quelque chose de la taille d'un plastron ou d'un heaume fait subir +10 aux Dégâts le premier round, +8 seulement le deuxième, +6 le troisième, etc. Un objet plus petit causera bien sûr moins de mal. La plupart des armures métalliques se portant sur du cuir ou du tissu, leurs propriétaires ont un bonus de +2 à l'Encaissement en ce qui concerne cette brûlure. La chrysolite est fortement associée au soleil.

LAMPE SANS FLAMME : NIVEAU 10

Focus : de l'huile à lanterne (+1)
Portée : Au contact
Durée : Spécial

Une lumière (équivalente à celle d'une lampe) apparaît devant un objet tenu par le lanceur et subsiste tant que ce dernier le garde en main. Si l'enchanteur dispose d'huile à lanterne, il en verse sur l'objet en question ; le liquide y est absorbé durant l'incantation.

Niveau 15 : Crée un feu de cheminée, assez important pour infliger +15 aux Dégâts.

ÉCLAIR DE FLAMMES ÉCARLATES : NIVEAU 15

Focus : un silex (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Ciblé (-3)

Un éclair rouge déchire l'air à l'endroit désigné par le lanceur. Si celui-ci a visé le visage de quelqu'un, cette personne doit réussir un jet de tension d'Énergie de 9+, faute de quoi elle se retrouve aveugle. En cas de Désastre, cette cécité est permanente ; sinon, la victime recouvre la vue sur un tirage simple d'Énergie de 9+ (un par minute). Le modificateur de Visée s'applique lorsqu'on veut envoyer l'éclair à la figure de la cible (dans les yeux, de préférence).

Dans la version de ce sort due à Rose de Jerbiton, un léger parfum de roses flotte dans l'air après l'explosion de l'éclair.

Niveau 20 : Crée un feu assez intense pour infliger +20 aux Dégâts.

PILUM DE FEU : NIVEAU 20

Focus : un javelot (+1)
Portée : Spécial
Durée : Instantané
Ciblé (+1)

Une lance de feu de 2 pieds d'épaisseur jaillit des paumes du lanceur (consumant le Focus s'il en utilise un) et infligeant +25 aux Dégâts à la cible si elle est toute proche (-1 par pas la séparant du Mage). Les flammes s'évanouissent au bout de 25 pas.

Niveau 25 : Crée un grand brasier ou un feu assez intense pour infliger +25 aux Dégâts.

ARC DE RUBANS FLAMBOYANTS : NIVEAU 25

Focus : un diamant jaune (+2)
Portée : Spécial
Durée : Instantané

Une douzaine de rubans de flammes multicolores jaillissent des mains du lanceur et volent sur environ 15 pas, couvrant un arc de cercle de 60 degrés. Toutes les créatures présentes dans la zone d'effet subissent des dégâts de +20, réduits de -1 par pas qui les sépare du magicien (il est inutile d'effectuer des jets de Visée, sauf dans des circonstances très particulières, puisque le sort affecte l'ensemble de la zone). Les personnes qui voient arriver les rubans peuvent s'aplatir à terre, auquel cas un tirage de tension réussi de Vivacité - Encombrement de 18+, avec un bonus de +1 par pas de distance entre elles et l'enchanteur, leur permet de ne souffrir que la moitié des Dégâts normaux. Toutefois, si ce jet se solde par un Désastre, elles subissent +5 aux Dégâts. Le diamant jaune est traditionnellement associé au soleil.

Niveau 30 : Crée un feu assez intense pour infliger +30 aux Dégâts.

BOULE DE FLAMMES ABYSSALES : NIVEAU 30

Focus : le cœur d'un draco de feu (+4)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Ciblé

Crée une boule de feu de la taille d'une pomme dans la main du lanceur. Lorsqu'il la jette, elle éclate en flammes contre le premier obstacle rencontré, lui infligeant +30 aux Dégâts et aveuglant pour un round toute créature présente dans les 5 pas qui regarde la scène, à moins qu'elle ne réussisse un tirage de tension d'Énergie de 12+ (un Désastre signifie que cette cécité est permanente). Le magicien peut garder la boule en main durant 3 rounds avant de la jeter, mais ensuite, elle s'évanouit.

Dans la version de ce sort due à Marius de Tremere, la sphère de feu explose toujours bruyamment. C'est là le Sceau de ce Mage, dont tous les sortilèges sont extrêmement «tape-à-l'œil».



CERCLE DE FLAMMES : NIVEAU 30

Focus : un œil-de-chat (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration
Ciblé

Crée un cercle de feu de 6 pieds de haut, d'un pas de rayon au départ mais que le lanceur peut agrandir (jusqu'à 3 pas de rayon) ou resserrer (jusqu'au diamètre d'une colonnade) ; il reste cependant toujours centré sur le même point. Quiconque traverse ces flammes subit des Dégâts de +20, mais il faut réussir un jet de Visée pour en entourer quelqu'un. L'œil-de-chat est une gemme associée au soleil.

LAME DE FLAMMES ARDENTES : NIVEAU 30

Focus : un peu du sang d'un draco de feu (+4)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Spécial

Enveloppe de flammes la lame d'une arme, doublant les Dégâts qu'elle inflige ou y ajoutant +6, le plus avantageux, et lui conférant le pouvoir de bouter le feu à ce qu'elle touche. Son utilisateur doit cependant porter des gants, car la poignée en devient rapidement brûlante, et au bout d'une demi-heure, la lame commence à fondre, ce qui met fin au sort. Si le lanceur dispose du Focus, il répand le sang sur le fer de l'arme. Le bonus de +3 s'applique alors aussi aux Dégâts, car le feu créé est plus intense.

Sorts Intellego Ignem

Niveau 5 : Permet d'apprendre une des propriétés d'un feu.

OMBRES DES FEUX DE JADIS : NIVEAU 5

Focus : un morceau de charbon (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Permet au lanceur de distinguer les endroits où des feux ont brûlé durant le mois lunaire précédent : une brume rougeoyante, lumineuse et tremblotante y apparaît, et il sait intuitivement de quand datent ces feux. Ce sort ne permet pas tant de voir dans le passé que de détecter les traces laissées par les flammes.

Niveau 10 : Permet d'apprendre toutes les propriétés naturelles d'un feu.

CONTES DE CENDRES : NIVEAU 10

Focus : un saphir (+5)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Instantané

Le lanceur découvre de quel objet proviennent les cendres qu'il touche, quand et comment il a été brûlé. Ces deux derniers renseignements lui sont fournis par la configuration de ses restes.

Niveau 15 : Immunise les sens du lanceur au feu (il peut, par exemple, voir à travers un grand brasier). Un Complément Auram peut s'avérer nécessaire s'il y a beaucoup de fumée.

VISION DE LA CHALEUR : NIVEAU 20

Focus : un œil-de-chat (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Permet au lanceur de «voir» la chaleur émanant de tout ce qui est au moins aussi chaud qu'un corps humain. Très utile dans l'obscurité, bien que ne permettant pas une vision réelle.

LANGAGE DES FLAMMES VACILLANTES : NIVEAU 25

Focus : des cendres dans la bouche (+1)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Concentration

Permet au magicien de converser avec les feux, lesquels sont généralement très chaotiques et peu attentifs. Leur promettre davantage de combustible est un bon moyen de les rendre plus attentifs. Un feu connaît surtout ce qu'il a brûlé, mais il a aussi une conscience limitée de ce qui se déroule autour de lui.

PERCEPTION DES FEUX ALENTOUR : NIVEAU 30

Portée : 1/2 lieue
Durée : Concentration
Rituel

Le lanceur connaît la localisation et la taille de tout feu brûlant à une demi-lieue à la ronde, pourvu qu'il soit plus important que la flamme d'une bougie. Les feux de taille inférieure ne sont détectés que dans les 100 pas. Un jet d'Intelligence + Concentration de 13+ permet au magicien de se concentrer sur un de ces foyers et d'obtenir des informations sur ce qui l'entoure (gens, tentes, nourriture, etc.). Toutefois, un Désastre à ce tirage signifie que ceux qu'il espionne le détectent dans le feu. Il est nécessaire de disposer d'un morceau de bois ou de mèche brûlé pour voir au travers d'un feu particulier : ce fragment sert de Lien Mystique, suivant la Loi de Sympathie.

Sorts Muto Ignem

Les sorts permettant de changer le feu en un autre élément (eau ou autre) sont généralement de 5 Niveaux supérieurs aux exemples fournis dans les Aides. Ceux qui n'impliquent qu'une modification mineure, en revanche, comme un éclat plus intense des flammes durant un instant, sont de quelques Niveaux inférieurs.

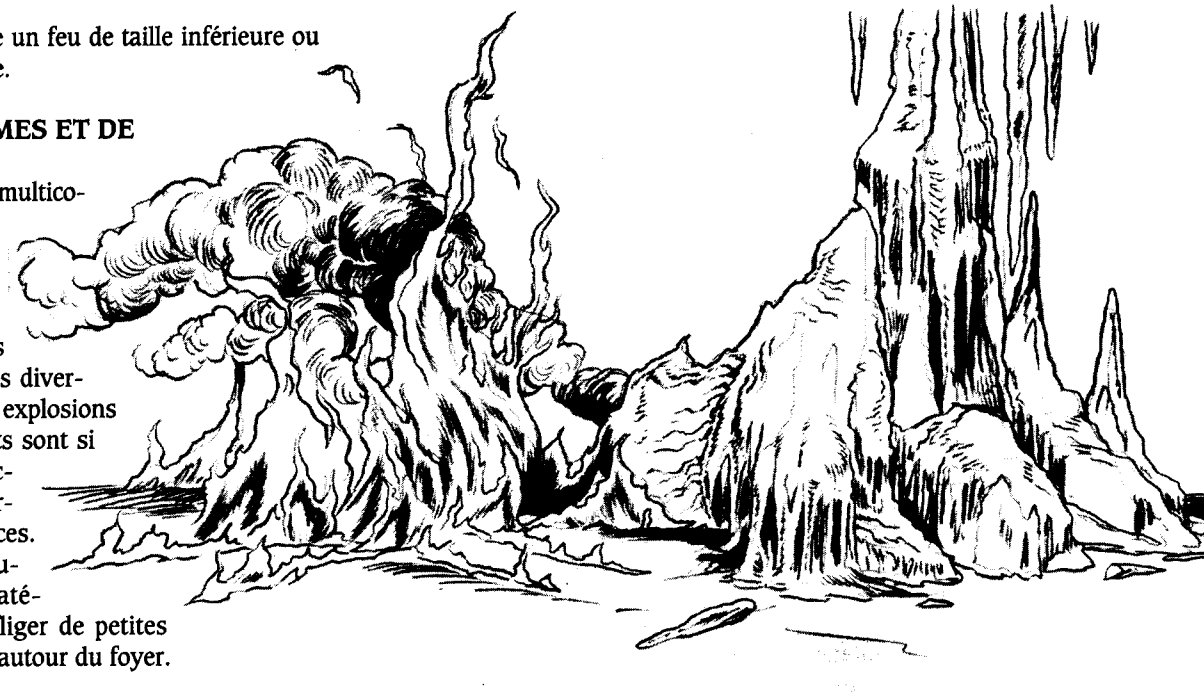
Niveau 5 : Transforme un feu de la taille d'une flamme de torche.

CONFLAGRATION MULTICOLORE : NIVEAU 5

Focus : un rubis (+5)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Le feu sur lequel ce sort est lancé brûle durant un instant avec un éclat inouï. Ceux qui le regardent doivent réussir un jet d'Énergie de 7+ ou être aveuglés pour un round par ces étincelles multicolores.

Niveau 10 : Transforme un feu de taille inférieure ou égale à celle d'un feu de joie.



SPECTACLE DE FLAMMES ET DE FUMÉE : NIVEAU 10

Focus : des serpentins multicolores (+3)

Portée : A proximité/En vue

Durée : Concentration

Fait fuser d'un feu des jets de flammes, des fumées diversement colorées, de petites explosions et des sifflements. Ces effets sont si spectaculaires que les spectateurs en sont ravis ou terrifiés, selon les circonstances. Les étincelles dégagées peuvent mettre le feu aux matériaux inflammables ou infliger de petites brûlures dans les deux pas autour du foyer.

FRELONS DE FLAMMES : NIVEAU 15

Focus : un insecte pourvu d'un dard (+1)

Portée : A proximité/En vue

Durée : Concentration

Transforme un feu en un essaim de billes de flammes de la taille de gros insectes qui s'envolent et attaquent sur ordre du lanceur. Les brûlures qu'elles infligent à toute cible désignée par le Mage et se trouvant à moins de sept pas du foyer donnent à celle-ci une pénalité de -2 et 2 dés de Désastre supplémentaires à tous ses tirages. Si le magicien dispose d'un Focus, il le jette dans le feu durant l'incantation.

PRISON DE FEU : NIVEAU 15

Focus : une petite cage de fer (+1)

Portée : A proximité/En vue

Durée : Aube-Crépuscule

Fait d'un feu de joie une prison en forme de château miniature. Si on jette quelqu'un au milieu de cette geôle de flammes, il ne souffre nullement de la chaleur. S'il essaie d'en sortir, en revanche, il subit des dégâts de 1d10 + 25.

Niveau 20 : Transforme un feu de cheminée.

CAPTURE DU FEU : NIVEAU 20

Portée : A portée/A proximité

Durée : Permanent

Rituel

Cet enchantement permet d'enfermer les flammes et la chaleur d'un feu de jardin dans un petit objet très dur, tel une gemme ou un morceau de métal, qui devient alors aussi chaud et brillant que la braise. Quand on casse cet objet, le feu réapparaît, pour mourir aussitôt s'il n'est pas alimenté.

FLAMMES DE GLACE SCULPTÉES : NIVEAU 25

Focus : l'essence d'un élémental de l'eau (+3)

Portée : A proximité/En vue

Durée : Spécial

Complément : Aquam

Transforme un feu de cheminée en glace, laquelle forme de magnifiques sculptures de flammes bondissantes. Lorsqu'elle commence à fondre, le feu réapparaît, mais il est peu probable qu'il se propage étant donné l'humidité qui l'entoure.

Niveau 30 : Transforme les feux se trouvant En vue.

Sorts Perdo Ignem

Les sorts qui détruisent quelqu'aspect du feu, lumière ou chaleur, par exemple, sont en général un peu plus difficiles à lancer que ceux dont parlent les Aides. Ils doivent donc être d'un Niveau légèrement supérieur pour affecter des feux d'une taille donnée, bien que leur Portée reste la même.

Niveau 5 : Détruit un feu de taille inférieure ou égale à celle d'un être humain, comme un feu de joie (*Mort des Flammes Ondoyantes).*

Niveau 10 : Supprime toute chaleur dans quelque chose de la taille d'une petite boîte.

APAISEMENT DES FLAMMES ARDENTES : NIVEAU 10

Focus : un péridot (+4)

Portée : A proximité/En vue

Durée : Instantané

Supprime la chaleur qu'émet normalement un feu de joie, lequel continue cependant à brûler jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de combustible. Mais ses flammes ne risquent plus de s'étendre ni d'abîmer quoi que ce soit. Si on utilise un péridot pour aider au lancer, il faut le réduire en poudre durant l'incantation.

TOUCHER GLACIAL DE L'HIVER : NIVEAU 10

Focus : un grenat (+4)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

La victime de ce sort est parcourue d'un frisson et perd sa chaleur corporelle (jet d'Énergie de 10+ ou perte également d'un Niveau de Fatigue à Court Terme). Elle devient très vulnérable au rhume et autres maladies bénignes mais irritantes. Le grenat qui sert de Focus doit être écrasé durant le lancer. Cette pierre est réputée protéger des maladies, aussi sa destruction aide-t-elle le magicien suivant la Loi de Sympathie. Le Complément de lancer de ce sortilège est Animal pour une cible animale, Corporem pour une cible humaine.

Niveau 15 : Détruit jusqu'à un feu de cheminée.

CONJURATION DU FROID INDUBITABLE : NIVEAU 20

Focus : un grenat (+2)
Portée : Spécial/En vue
Durée : Instantané

Refroidit l'atmosphère dans les dix pas autour du lanceur, l'amenant légèrement au-dessous de 0°C. Tout objet inanimé se trouvant dans cette zone d'effet gèle en profondeur ; tout ce qui vit (excepté le magicien) perd un Niveau de Fatigue à Court Terme et doit réussir un jet d'Énergie de 6+ sous peine d'en perdre un second. Les feux de cheminée se réduisent à la taille de feux de joie, ceux-ci deviennent aussi maigres que des flammes de torche, et les feux de camp et autres brûlots de taille inférieure s'éteignent, tout simplement.

Niveau 25 : Supprime toute chaleur dans une créature de taille humaine.

PUITS SANS LUMIÈRE : NIVEAU 25

Focus : un onyx noir (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Cercle/Permanent

Crée un cercle de 20 pas de rayon où nulle lumière ne peut pénétrer ou exister (à moins d'être générée par un sort de Niveau supérieur à celui-ci). Le Mage qui lance ce sortilège serre généralement le poing, autour d'un onyx noir s'il en a un, et l'obscurité coule littéralement hors de sa main comme quelque chose de vivant jusqu'à emplir toute la zone d'effet. L'onyx noir est associé à l'obscurité et à la mort.

Niveau 30 : Détruit toute flamme se trouvant En vue.

ÉCLIPSE DE MAGICIEN : NIVEAU 30

Portée : Spécial
Durée : 5 minutes
Rituel

Le soleil devient invisible dans un rayon d'une demi-lieue, une nuit magique couvrant la région concernée. Chaque pion de *virtus* supplémentaire dépensé permet d'augmenter la Portée de ce sort d'un quart de lieue. L'éclipse, très soudaine, s'achève au bout de 5 minutes. Elle panique les villageois superstitieux, les persuadant que la fin du monde est proche.

Sorts Rego Ignem

Niveau 5 : Permet de contrôler une flamme de torche.

TORCHE À LA FLAMME BONDISSANTE : NIVEAU 5

Focus : un œil-de-chat (+4)
Portée : A portée (10 pieds)/A proximité
Durée : Instantané
Ciblé

La flamme de la torche prise pour cible frissonne durant quelques secondes puis bondit, jusqu'à 10 pas de distance. Le lanceur doit alors réussir un jet de Visée pour toucher le point désiré. La flamme continue à brûler à l'endroit où elle s'est posée s'il s'y trouve du combustible. Dans le cas contraire, elle s'évanouit après l'avoir roussi (+6 aux Dégâts).

Niveau 10 : Permet de contrôler un feu de taille inférieure ou égale à celle d'un feu de joie.

FLÈCHE LUMINEUSE DE LA NUIT : NIVEAU 10

Focus : un quartz (+4)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration

Rassemble la clarté de la lune et des étoiles en un unique pilier d'une douce lumière argentée que le lanceur peut déplacer à volonté. Il éclaire une zone de quinze pas de diamètre, avec la même intensité que les étoiles s'il n'y a pas de lune, que la lune dans le cas contraire. Ce sort, qui ne peut être jeté que de nuit, ne fonctionne pas si le ciel est couvert.

FEU BONDISSANT : NIVEAU 15

Focus : un œil-de-chat (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Ciblé (+2)

Fait bondir un feu de joie jusqu'à 10 pas. Il prend à l'endroit où il atterrit s'il s'y trouve du combustible et s'éteint dans le cas contraire. Le lanceur doit réussir un jet de Visée pour toucher un point particulier. Les flammes infligent 1d10 + 12 points de Dégâts.

Niveau 20 : Permet de contrôler un feu de taille inférieure ou égale à celle d'un feu de cheminée.

PROTECTION CONTRE LE FEU ET LA CHALEUR : NIVEAU 25

Focus : une écaille d'un draco de feu (+4)
Portée : Au contact/A portée
Durée : Aube-Crépuscule/Année

Tient en échec le feu et la chaleur, qui ne peuvent approcher à moins d'un pas de la cible, laquelle ne souffre donc aucun dégât des flammes moins intenses que celles d'un feu de cheminée : celles-ci faiblissent à son passage, puis reprennent après son départ. Face aux feux plus importants (dont le modificateur de Dégâts est supérieur ou égal à +15), la personne protégée bénéficie d'un bonus de +15 à l'Encaissement.

Niveau 30 : Permet de contrôler un feu dont le bonus aux Dégâts est inférieur ou égal à +20.

EXPLOSION DE FLAMMES DÉVORANTES : NIVEAU 30

Focus : un rubis (+1)
Portée : En vue
Durée : Instantané
Complément : Creo

Ce sort fait littéralement exploser un feu, dont les flammes abandonnent leur point d'origine pour courir sur le sol comme si un vent très violent s'était abattu sur le foyer. Elles ne parcourent pas plus de 10 pas mais brûlent ardemment tout ce qu'elles rencontrent sur leur chemin. Bien que le feu qui leur a donné naissance soit éteint, plusieurs autres risquent de se déclarer aux alentours. Les flammes vagabondes infligent des Dégâts de +5 à +20, suivant la taille de leur foyer d'origine.

Sorts Imagonem

Imagonem est la Forme des sensations et de l'illusion, grâce à laquelle un Mage peut altérer ce que perçoit autrui. Imagonem signifie cependant «image» et non «illusion», aussi cet Art permet-il de créer, transformer, percevoir, détruire et contrôler tout ce qui est image, et pas seulement des illusions. Un sort de clairvoyance est donc un sort Imagonem, puisqu'on peut grâce à lui détecter des images. Il n'empêche qu'en manipulant les sensations d'autrui à travers cet Art, un Mage crée d'authentiques illusions.

Une image agit sur les sens, non sur l'esprit, et affecte donc aussi bien un animal dénué de pensée qu'un humain imaginatif. Les sorts Imagonem n'en ont pas moins une efficacité maximale lorsqu'on les utilise pour pervertir les diverses formes de communication sur lesquelles repose la société.

Les bêtes fantastiques, de même que les morts-vivants les plus imparfaits, peuvent être trompés par les illusions. Il est en revanche très difficile d'abuser ainsi un démon — et les êtres féeriques, perçant souvent ces faux-semblants, les manipulent en retour pour se jouer de leur créateur. Certains membres de l'Église se sont montrés remarquablement aptes à distinguer l'illusion de la réalité, mais ce talent n'est pas totalement fiable.

Le rituel *Yeux du Passé* (InIm 20), qui permet de voir dans le passé, sert parfois à déterminer si l'Ordre doit ou non poursuivre quelqu'un de sa vindicte. Grâce à ce sort et quelques autres, on peut découvrir les Mages qui ont désobéi au Code Hermétique.

Suivant ce qu'ils changent ou imitent, les sorts Imagonem peuvent faire appel à divers Compléments. Il faut réussir un jet de Perception + Finesse pour reproduire quelque chose de particulier, le visage d'un noble donné, par exemple. Plus le résultat du tirage est élevé, plus il est aisé de tromper les gens. Ce jet est, bien sûr, ajusté selon la connaissance que le magicien a de son sujet (-3 pour imiter quelque chose de peu familier, +3 pour quelque chose de bien connu ou si l'original est disponible). Lorsqu'on veut prendre l'aspect d'une personne particulière, un tirage de 6+ permet de tromper ses connaissances, 9+ ses amis, 12+ ses proches. On utilise une échelle similaire pour les objets. Un Désastre à ce jet de Finesse signifie que le Mage pense avoir obtenu une ressemblance satisfaisante, mais que l'illusion est immédiatement percée à jour par tous ceux qui la voient.

Sorts Creo Imagonem

Les Aides fournies font généralement référence à la création d'illusions immobiles et silencieuses. Y ajouter des bruits les fait augmenter de 5 Niveaux, et des paroles (ou autres sons spécifiques) de 10 ; des sensations supplémentaires (chaleur, froid, douleur, etc.) les rehaussent également de 5 Niveaux ; quant au déplacement, il implique 10 Niveaux de plus. Ainsi, un sort qui crée l'illusion d'un feu (plus petit qu'un humain, Niveau de base : 5) aux flammes mouvantes (mais qui ne se déplacent pas), sifflant et craquant (+5 Niveaux), chauffant agréablement (+5 Niveaux) sera de Niveau 15. L'illusion d'un homme (Niveau 5) qui parle (+10) et fait les cent pas (+10) sera, elle, de Niveau 25. N'oubliez pas, cependant, qu'il ne s'agit là que de lignes directrices.

Comme nous l'avons signalé dans la description générale des sorts Imagonem, ils ont divers Compléments suivant ce qu'ils créent.

Les Sceaux des magiciens sont souvent très visibles dans les sortilèges Creo Imagonem, dont les illusions comportent alors quelque étrangeté ou défaut mineur typique de leur créateur. Celles dues à Fortunatus de Jerbiton, par exemple, comprennent presque toujours un symbole religieux, en raison de la manière dont il invente ses sorts.

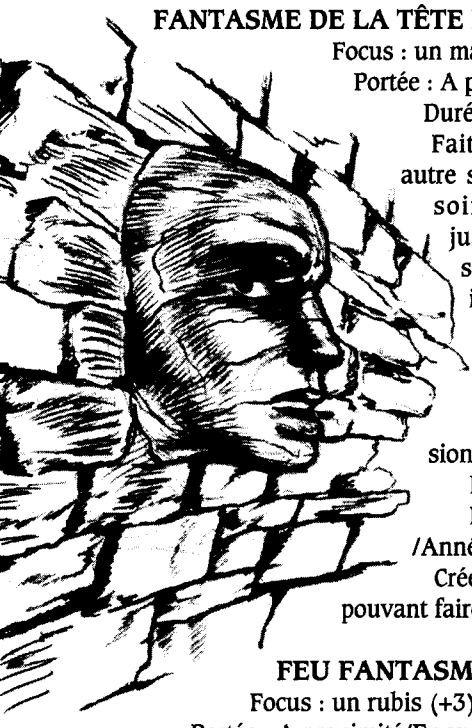
RESTAURATION DE L'IMAGE PERDUE : GÉNÉRAL

Focus : une icône adaptée (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Annule les effets d'un sort PeIm qui masque une sensation (comme, par exemple, un sort d'invisibilité), si son lanceur obtient un résultat supérieur au Niveau du sort en question sur 1 dé de tension + le Niveau de son propre sort. L'icône employée comme Focus doit être représentative de la sensation à restaurer (un humain pour annuler un sort d'invisibilité, une rose pour retrouver une odeur, etc.).

Niveau 5 : Crée une image immobile et silencieuse de taille inférieure ou égale à celle d'un être humain (*Image Fragile de la Statue*).

Niveau 10 : Crée l'illusion d'un objet pouvant faire jusqu'à la taille d'une petite pièce.



FANTASME DE LA TÊTE PARLANTE : NIVEAU 10

Focus : un masque (+3)
Portée : A portée
Durée : Spécial

Fait apparaître sur un mur ou autre surface plane un visage illusoire, qui peut prononcer jusqu'à 20 mots avant que le sort n'expire (il est cependant incapable de chanter).

IMAGE DE LA CHOSE INANIMÉE : NIVEAU 10

Focus : un modèle de l'illusion à créer (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule-/Année

Crée l'illusion d'un objet inanimé pouvant faire jusqu'à deux pas de côté.

FEU FANTASMATIQUE : NIVEAU 15

Focus : un rubis (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Complément : Ignem

Suscite l'image d'un feu qui danse, éclaire, craque et (apparemment) chauffe. Mais ces flammes ne s'étendent pas, ne brûlent pas et ne protègent pas du froid. Très apprécié dans les réunions de la Maison Flambeau, bien que la création d'un vrai feu y soit encore plus populaire.

ANIMAL FANTASMATIQUE : NIVEAU 20

Focus : une topaze (+3)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Complément : Animal

Fait apparaître l'image de n'importe quel animal de taille inférieure ou égale à celle d'un cheval (Taille +2). Cette illusion se déplace et émet les sons appropriés sur ordre mental du magicien, à condition que celui-ci soit capable de se concentrer.

SILHOUETTE HUMAINE FANTASMATIQUE : NIVEAU 25

Focus : une améthyste violette (+1)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Complément : Corporem

Suscite l'image d'une personne vêtue et équipée de pied en cap, qui se déplace, parle et se conduit comme un être humain réel en réponse aux ordres mentaux du magicien.

OMBRE DE LA VIE HUMAINE : NIVEAU 40

Focus : une améthyste violette (+1)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Compléments : Corporem, Mentem

L'illusion de personne créée (comme dans *Silhouette Humaine Fantasmatique)* dispose d'une indépendance limitée et d'une apparence d'intelligence. Elle se conduit comme un être humain véritable, quoique stupide, et est capable d'interpréter des instructions d'ordre général dans des situations nouvelles.

Sorts Intellego Imagonem

De tous les sorts Imagonem, ce sont les moins liés à l'illusion, car ils permettent de détecter des images mais non de les altérer ou les contrôler. D'une certaine façon, ils améliorent les sens, puisqu'on peut grâce à eux percevoir des images (visuelles ou sonores) qu'on devrait normalement être incapable d'appréhender.

IMAGES DE VÉRITÉ ET DE MENSONGE : GÉNÉRAL

Focus : un saphir (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration/Lune

Permet au lanceur de discerner si une image a été créée ou altérée par un sort (dans ce dernier cas, il voit à la fois l'original et l'image transformée). Le magicien jette un dé de tension, auquel il ajoute le Niveau de ce sortilège + 5 ; il perce toutes les illusions de Niveau inférieur ou égal au résultat obtenu. Un Désastre lors de ce tirage signifie qu'il croit les illusions réelles et la réalité illusoire.

DISCERNEMENT DE SES PROPRES ILLUSIONS : NIVEAU 5

Focus : un œil de verre (+3)
Portée : Soi-même/Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Permet au lanceur ou à la personne qu'il touche de percer ses propres illusions.

ÉCOUTE DES VOIX LOINTAINES : NIVEAU 20

Focus : un cristal de roche (+2)
Portée : 35 lieues/135 lieues
Durée : Concentration

Permet au lanceur d'entendre ce qui se passe à un endroit donné, avec lequel il doit avoir un Lien Mystique (à moins qu'il ne dispose d'un tel lien avec une personne se trouvant en ce lieu).

YEUX DU PASSÉ : NIVEAU 20

Portée : A proximité
Durée : Concentration
Rituel

Montre au lanceur ce qui s'est produit à l'endroit où il se tient, à un moment particulier pouvant remonter à 5 ans. Le magicien assiste aux événements comme s'il avait alors occupé sa position présente. Il doit les regarder suivre leur cours normal, car il lui est impossible d'«étirer» ou «accélérer» le laps de temps qu'il examine.

CONJURATION DES IMAGES LOINTAINES : NIVEAU 35

Focus : un cristal de roche (+1)
Portée : 35 lieues/135 lieues
Durée : Concentration

Permet au lanceur de voir ce qui se passe en un endroit éloigné, à condition qu'il dispose d'un Lien Mystique avec ce lieu ou une personne s'y trouvant.

VISION DE L'ŒIL ERRANT : NIVEAU 45

Portée : 3,5 lieues
Durée : Concentration
Rituel

Permet au magicien de voir n'importe quel endroit situé à moins de 3,5 lieues de lui, s'il a un Lien Mystique avec ce lieu ou une personne s'y trouvant, et ce sous n'importe quel angle. Il peut d'ailleurs changer d'angle de vision en réussissant un jet d'Intelligence + Concentration de 12+. Si des nouveaux venus pénètrent dans la zone qui l'intéresse mais restent pour lui hors de vue, il sait quelle position ils occupent. Les gens qu'il espionne grâce à ce sort peuvent s'en rendre compte en réussissant un jet de Résistance à la Magie.

Sorts Muto Imagonem

Ce sont des sortilèges aussi utiles que puissants, qui altèrent l'aspect visuel, sonore, olfactif ou tactile des objets ou êtres vivants. Ces modifications subsistent, en outre, sans que le magicien ait besoin de se concentrer et s'adaptent à l'environnement. Quand le lanceur désire reproduire quelque chose de particulier, son imitation est plus ou moins bonne suivant sa connaissance de l'original. S'il veut, par exemple, rendre sa voix semblable à celle de quelqu'un d'autre, il a tout intérêt à avoir beaucoup entendu cette dernière. Les gens très familiers du visage, de la voix ou de tout autre aspect dupliqué peuvent percer l'illusion de manière parfaitement banale, du simple fait de cette familiarité («Dites-moi, duc Tybol, cette cicatrice ne se trouvait-elle pas sur votre joue gauche ?» «La peste soit de ma distraction,» se dit le Mage.).

Toutes les transformations mentionnées dans les Aides impliquent des cibles de taille humaine maximum. Traiter quelque chose de la taille d'une pièce demande des sorts de 10 Niveaux supérieurs.

RESTAURATION DE L'IMAGE TRANSFORMÉE : GÉNÉRAL

Focus : une icône adaptée (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Rend à la normale une image qui avait été altérée par un sort Muto Imagonem, à condition que le lanceur batte le Niveau de ce sort sur un dé de tension + le Niveau de son propre sort. S'il utilise un Focus, l'icône doit symboliser l'image qu'il essaie de restaurer.

SAVEUR DES HERBES ET DES ÉPICES : NIVEAU 5

Focus : des épices (+3)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

La nourriture ou la boisson affectée a exactement le goût désiré par le lanceur. Compléments de lancer : Aquam pour les liquides, Animal pour les viandes, Herbam pour les fruits et légumes. Ce sort est d'un Niveau inférieur à ceux dont parle l'Aide ci-dessous à cause de sa Portée réduite.

Niveau 10 : Change l'image d'un objet pour lui donner un aspect différent. Peut aussi modifier son odeur ou son goût, la voix ou la couleur de la chevelure de quelqu'un.

PRÉSENCE EXALTÉE : NIVEAU 10

Focus : une améthyste violette (+5)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Compléments : Corporem, Mentem



La cible paraît plus énergique, dotée de davantage d'autorité et plus crédible que de coutume, ceci à cause de plusieurs subtiles modifications : son visage bénéficie d'un discret éclairage, elle semble se tenir plus droite, sa voix est à la fois plus ferme et plus onctueuse, etc. Sa Présence est augmentée de +1 ou passe à 0 (celle de ces deux options qui la favorise le plus), et ses interlocuteurs sont plus désireux de suivre ses ordres ou ses conseils (+3 à ses jets de Talents Sociaux).

IMAGE ALTÉRÉE : NIVEAU 10

Focus : une icône adaptée (+4)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année

Confère à un objet ou une illusion de taille inférieure ou égale à celle d'une porte un aspect différent, qui reste cependant le sien. Une porte peut ainsi paraître ouverte alors qu'elle est fermée, une personne sembler sale bien qu'elle soit propre, etc. Ce sort modifie en apparence l'état de sa cible, mais non sa nature. L'icône utilisée comme Focus doit symboliser l'image qu'on essaie de créer.

Complément(s) de lancer : Forme(s) appropriée(s) à la cible.

NOTES À L'HARMONIE SUPERBE : NIVEAU 10

Focus : un triangle à musique (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année

Fait paraître tous les sons, surtout la musique, particulièrement clairs et bien timbrés. Les notes sont plus sonores et distinctes. Ajoute +2 aux jets de Communication et +5 à ceux de Compétences musicales.

Niveau 15 : Change l'image d'un objet en celle de quelque chose d'approchant.

IMAGE DÉGUISÉE : NIVEAU 15
Focus : une icône adaptée (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Complément : Corporem
Donne à quelqu'un un aspect différent encore qu'humanoïde. L'icône doit avoir grossièrement l'aspect de la personne modifiée.

Niveau 20 : Modifie totalement l'apparence d'un objet. Peut le faire paraître transparent (*Transparence du Verre Soufflé)*.

IMAGE FANTÔME : NIVEAU 20
Focus : un cocon (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Ce sort donne à n'importe quel objet ou être vivant l'aspect de quelque chose d'autre ayant une taille et une silhouette grossièrement semblables. L'illusion est brisée par toute action qui en révèle la fausseté. Un être humain doit, par exemple, se rouler en boule et rester immobile s'il veut passer pour un rocher ; s'il se redresse ou si quelqu'un le touche, cela met fin au sort.
Complément(s) de lancer :Forme(s) appropriée(s) à la cible.

Niveau 30 : Transforme tout ce qui se trouve En Vue.

VISION DES TERREURS INFERNALES : NIVEAU 30
Focus : une main de gloire (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Complément : Mentem
Fait paraître terrifiant l'environnement de la cible : pour elle, le monde reste en gros le même, mais tout y est hideusement déformé. La malheureuse victime doit effectuer un jet d'Énergie + Trait de Caractère approprié afin de déterminer quels sont exactement les effets du sort ; 0 — elle meurt de terreur ; 1 à 5 — la peur l'incapacite, -1 d'Énergie (permanent) ; 6 à 9 — la peur l'incapacite ; 10 à 15 — elle s'enfuit mais se bat si elle est acculée ou si quelqu'un se met en travers de son chemin ; 16+ elle parvient à se conduire «normalement» mais a -4 à tous ses tirages. La nature du Trait de Caractère utilisé détermine son effet sur le jet : un trait positif, comme Brave, s'ajoute au résultat du dé (il permet de résister à la peur), tandis qu'un trait tel que Couard le réduit au contraire. Une main de gloire est celle, momifiée, d'un meurtrier avéré. C'est un Focus maléfique qu'on n'utilise que pour les pires des sorts.

Sorts Perdo Imagonem

Ils peuvent non seulement détruire des images créées par d'autres sorts mais aussi faire disparaître des sensations, rendre le vin insipide, les voleurs silencieux ou les Mages invisibles, par exemple.

DISSIPATION DE L'IMAGE FANTOME : GÉNÉRAL
Focus : un onyx noir (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Le lanceur jette un dé et y ajoute le Niveau de ce sort. Il détruit l'image provenant de tout sort CrIm de Niveau inférieur ou égal au résultat obtenu.

Niveau 5 : Détruit un aspect mineur d'une petite image, tel l'odeur ou le goût.

ÉMOUSSEMENT DU GOUT : NIVEAU 5
Focus : une langue (+4)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Dissimule le goût de toute substance, liquide ou solide.
Complément(s) de lancer : selon la cible.

Niveau 10 : Rend un petit objet invisible. Détruit un aspect mineur d'une image de taille humaine.



EFFACEMENT DU SCEAU RÉVÉLATEUR : NIVEAU 10
Focus : une graine de fougère (+5)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Ce sort rend invisibles marques, rainures, runes, lettres et autres signes de ce genre, mais n'affecte pas autrement leur support. Il peut ainsi effacer en apparence les runes inscrites sur la lame d'une épée, mais cette arme reste par ailleurs exactement la même. On ne peut trouver des graines de fougères que le soir du solstice d'été, car le reste de l'année, il n'en existe tout simplement pas.
Complément(s) de lancer : approprié(s) à la cible.

Niveau 15 : Rend invisible une image de taille humaine.

ILLUSION DE FRAÎCHEUR : NIVEAU 15
Focus : une braise (+1)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Complément : Ignem
Quelque chose de chaud, un feu par exemple, semble perdre toute sa chaleur et prendre la température environnante. Il n'en conserve pas moins ses effets bénéfiques ou dangereux (ainsi, un charbon ardent paraît frais mais brûle la main de celui qui le prend).

INVISIBILITÉ DU MAGICIEN FIGÉ : NIVEAU 15

Focus : une graine de fougère (+3)
Portée : Soi-même+/Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Complément : Corporem

Le Mage devient invisible, mais le sort est brisé s'il bouge (plus qu'il ne le faut pour respirer et éviter les crampes), parle ou est touché par une créature plus grande qu'une souris.

Niveau 25 : Rend invisible le contenu d'une pièce.

BRUIT ÉTOUFFÉ : NIVEAU 25

Focus : une plume (+1)
Portée : A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Année

Rend un être ou un objet incapable d'émettre quelque son que ce soit par quelque moyen que ce soit. Les Mages qui ne peuvent prononcer leurs incantations souffrent d'une pénalité de -10 lorsqu'ils jettent leurs sorts.

Complément(s) de lancer : approprié(s) à la cible.

ZONE D'INVISIBILITÉ : NIVEAU 25

Focus : une graine de fougère (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Complément : Corporem

Rend invisible un groupe de 10 créatures immobiles maximum (elles peuvent toutefois se voir les unes les autres), dans une zone d'effet circulaire désignée par le lanceur. Si l'un des bénéficiaires du sort fait un pas, émet un son ou est touché par quelque chose de plus gros qu'une souris, le groupe tout entier redevient visible (rester immobile durant longtemps peut s'avérer difficile pour des Servants peu entraînés ou des Compagnons très indépendants).

VOILE D'INVISIBILITÉ : NIVEAU 30

Focus : une graine de fougère (+1)
Portée : Soi-même+/Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Complément : Corporem

Le bénéficiaire de ce sort est totalement invisible, quoi qu'il fasse, mais se réfléchit toujours dans un miroir.

Sorts Rego Imagonem

Les choses ou les êtres sur lesquels on jette ces sorts paraissent ensuite se trouver ailleurs que là où ils sont réellement.

RESTAURATION DE L'IMAGE DÉCALÉE : GÉNÉRAL

Focus : une icône adaptée (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Le lanceur jette un dé et y ajoute le Niveau de ce sort. Il peut annuler les effets de tout sortilège Relm de Niveau inférieur ou égal au résultat obtenu et qui déplace une image, ramenant celle-ci là où elle devrait être. L'icône utilisée comme Focus doit symboliser l'image à restaurer.

Niveau 5 : Donne l'illusion qu'un objet de petite taille se trouve à un endroit proche de celui où il est réellement (un pas de distance maximum), aussi longtemps que ni l'image ni l'original ne sont touchés ou déplacés. Fait s'élever ailleurs la voix du lanceur, paraît déplacer légèrement un sort, etc.

Niveau 10 : Donne l'illusion qu'un objet de taille inférieure ou égale à celle d'un être humain (0) se trouve à un endroit proche de celui où il est réellement, aussi longtemps que ni l'image ni l'original ne sont touchés ou déplacés.

ILLUSION DE L'IMAGE DÉCALÉE : NIVEAU 10

Focus : une représentation de la cible (+4)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année

Donne l'illusion que la cible, quelle qu'elle soit (créature ou objet), se trouve à un pas de sa position réelle. L'image ne peut être placée dans un corps solide. Aussitôt qu'elle ou l'original est touché ou déplacé, le sort prend fin.

Complément(s) de lancer : approprié(s) à la cible.

VOIX CAPTIVE : NIVEAU 15

Focus : un cordon de cuivre (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année

Capture la voix d'une créature et la place dans un sac. La cible est incapable de parler (ou miauler, aboyer, etc.) si le sac n'est pas ouvert, et quand il l'est, c'est de là que vient sa voix. Si la victime hurle alors que le sac est fermé, celui-ci vibre visiblement.

Complément de lancer : Corporem pour les humains, Animal pour les animaux.

Niveau 20 : Donne l'illusion que quelque chose ou quelqu'un de mobile, de taille humaine, se trouve en un endroit différent de celui qu'il occupe réellement. Déplace l'image de n'importe quoi d'immobile situé A Proximité.

IMAGE DU MAGICIEN DÉDOUBLÉ : NIVEAU 20

Focus : une opale (+3)
Portée : 17 lieues
Durée : Concentration
Compléments : Corporem, Intellego

L'image du magicien se détache de son corps et se déplace selon ses vœux. Elle peut parler pour lui et il voit par ses yeux. Grâce à ce sort, le lanceur peut se créer un double : c'est alors lui-même qui se sépare de son image, et non



l'inverse. Un éventuel observateur est dans ce cas incapable de discerner le double de l'original. Le Mage doit réussir un jet de Concentration + Intelligence pour chaque objet solide que traverse son image et demi-lieue qu'elle franchit. S'il veut qu'elle puisse quitter son champ de vision, il doit disposer d'un Lien Mystique avec lui-même (mèche de cheveux, ongle, etc.). Cet objet s'intègre à elle lorsqu'elle apparaît et tombe à terre à l'expiration du sort, à l'endroit où se tenait l'image juste avant de s'évanouir.

PAS DE CÔTÉ : NIVEAU 20

Focus : une opale (+3)
Portée : Soi-même+/Au contact
Durée : Aube-Crépuscule
Complément : Corporem

L'image du bénéficiaire de ce sort se trouve jusqu'à un pas de l'endroit qu'il occupe réellement, si bien que les attaques qui le prennent pour cible ont peu de chances de l'atteindre. Cette image disparaît lorsque quelqu'un réussit à la frapper, pour réapparaître à un autre endroit ; elle a alors une chance sur 10 de réintégrer le corps de son propriétaire, ce qui met fin au sort.

Niveau 25 : Déplace légèrement l'image de quelque chose d'imposant ou d'une zone.

Niveau 30 : Déplace l'image de n'importe quoi d'immobile se trouvant En vue du lanceur.

CONFUSION DES FOLLES VIBRATIONS : NIVEAU 30

Focus : un quartz (+1)
Portée : Spécial
Durée : Aube-Crépuscule/Année

Tout ce qui se trouve En vue du lanceur semble vibrer violemment et de manière non synchrone. Sons et odeurs sont, en outre, déplacés dans la même aire d'effet, paraissant provenir des mauvais endroits. Quiconque essaie de se battre en ces circonstances souffre d'une pénalité de -3 à ses jets d'Attaque et de Défense et doit lancer deux dés de Désastre supplémentaires. Il est excessivement difficile de s'orienter. Les gens se trouvant dans la zone affectée risquent de céder au désespoir et à la confusion mentale. Les effets visuels de ce sort disparaissent dans une obscurité totale ou lorsqu'on ferme les yeux. Le quartz est associé à la lune et donc à la folie.

ILLUSION DU CHATEAU DÉPLACÉ : NIVEAU 30

Focus : une miniature de la cible (+1)
Portée : En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Compl. : Terram

Déplace l'image de toute construction de taille inférieure ou égale à celle d'un château jusqu'à une demi-lieue de son emplacement réel.

ILLUSION DE FANTÔME : NIVEAU 40

Focus : une opale (+1)
Portée : 100 lieues/400 lieues
Durée : Concentration
Complément : Corporem

Permet au magicien de projeter son image à l'endroit voulu, à condition qu'il dispose d'un Lien Mystique avec ce lieu et qu'il s'y trouve un support approprié à l'apparition : feu, fontaine, etc. Le sort comprend un Complément de lancer qui dépend de ce support. Le lanceur peut voir, entendre et parler par l'intermédiaire de son image, et certains Mages très puissants usent de ce sortilège pour «rencontrer» des collègues d'autres Alliances sans avoir à se déplacer physiquement. Il faut cependant réussir un jet de Concentration par minute.

Sorts Mentem

Gouvernant les pensées, les émotions et la mémoire, ils permettent d'affecter l'esprit de toute créature intelligente, celui des bêtes n'offrant prise qu'aux sorts Animal.

Les gens normaux peuvent offrir une résistance accrue à ce type de sortilèges s'ils sont particulièrement concernés, passionnés ou désespérés. Ainsi, un père défendant sa famille et son foyer aura un bonus de +3 pour résister à un tel sort visant à le décourager, ou effectuera un jet de Résistance même s'il ne devrait théoriquement pas en avoir le droit.

Les fantômes sont des esprits désincarnés, aussi la plupart des sorts Mentem fonctionnent-ils très bien contre eux. Mais, les émotions provenant du corps et de ses humeurs (toujours le paradigme médiéval), les créatures insubstantielles (comme les fantômes, justement) n'ont pas de passions normales et sont donc insensibles aux sorts qui jouent sur les sentiments. Ceux qui s'opposent directement à leur Force Mentale, cependant (tels *Soulagement de l'Âme en Peine* ou *Asservissement des Esprits Nocturnes)* ne nécessitent pas de tirages de Pénétration.

Les sorts Mentem n'ayant généralement pas d'effet visible, ils donnent un grand pouvoir sur le commun des mortels. Même ceux pour lesquels un échange de regards est requis (Portée : Regards), c'est-à-dire la majorité d'entre eux, peuvent être discrets, si on les jette sans incantation ni gesticulations ; mais seuls les Mages les plus puissants parviennent à opérer ainsi en Terre Chrétienne.

Sorts Creo Mentem

Ces sorts peuvent non seulement soigner l'esprit de leur cible mais aussi y susciter des pensées, émotions ou souvenirs étrangers.

Les Sceaux se traduisent en général dans ces sortilèges par une petite bizarrerie de ce qui est créé. Une idée spécifique peut, par exemple, sous-tendre tous les souvenirs imposés par un Mage donné.

RETOUR DE LA LUCIDITÉ : GÉNÉRAL

Portée : A portée
Durée : Instantané
Rituel

Annule les effets (non mortels) de tout sort Mentem préjudiciable si le lanceur de ce rituel obtient, en ajoutant son Niveau à un dé, un résultat supérieur ou égal au Niveau du sort à briser.

PAROLES SILENCIEUSES : NIVEAU 5

Focus : un cristal transparent (+4)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Permet au lanceur de «dire» deux mots directement dans l'esprit de sa cible, laquelle sait que ces paroles lui parviennent par un moyen surnaturel et peut reconnaître la voix qui les prononce.

Niveau 10 : Permet de faire comprendre plus facilement un concept à quelqu'un.

Niveau 15 : Suscite une émotion dans l'esprit de quelqu'un.

IRE CROISSANTE : NIVEAU 15

Focus : un rubis (+3)
Portée : Regards/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Rend la cible furieuse contre quelque chose ou quelqu'un (au choix du lanceur). Un tirage de Passion ou de Trait de Caractère approprié (Calme, par exemple) de 9+ lui permet de se maîtriser, mais elle n'en ressent pas moins une grande colère. Le rubis est associé à Mars et à la guerre.

PANIQUE DU CŒUR BATTANT : NIVEAU 15

Focus : une souris (+1)
Portée : Regards/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Crée une peur panique d'un objet, d'une personne ou d'un endroit particulier.

ANXIÉTÉ PERPÉTUELLE : NIVEAU 20

Focus : un onyx (+2)
Portée : Regards/En vue
Durée : Lune/Année

Instille chez la cible une anxiété récurrente, une peur informulée de quelque chose de vague, de tout et de rien, bref, une émotion aussi pénible qu'agaçante et obstinée. Ce sort est pour sa victime une véritable malédiction ! L'onyx protège en principe son porteur de la tristesse ; en l'écrasant durant le lancer, le magicien, en vertu de la Loi de Sympathie, apporte la tristesse à sa cible.

SOUVENIR D'UN RÊVE LOINTAIN : NIVEAU 20

Focus : un brin de romarin (+1)
Portée : Regards/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Glisse dans l'esprit de quelqu'un un souvenir complet et cohérent. Quand le Mage utilise un Focus (le romarin est communément associé à une bonne mémoire), il l'écrase et en souffle les débris vers sa cible. Si cette dernière réfléchit au souvenir qui lui a été imposé et réussit un jet d'Intelligence de 8+, elle s'aperçoit qu'il est factice.

DÉSESPOIR DES MILLE ENFERS : NIVEAU 25

Focus : une main de gloire (+3)
Portée : Regards/En vue
Durée : Lune/Permanent

Fait ressentir à sa cible le désespoir et l'immense affliction des damnés. La malheureuse victime ne connaît plus que la peine, le chagrin et l'angoisse ; elle se désintéresse de tout ce qui est sur cette terre, incapable qu'elle est d'éprouver autre chose qu'une peine affreuse, constante et dévorante. En fait, elle a une très forte tendance à rester totalement inactive et à broyer du noir en permanence. Les Passions ou Traits de Caractère appropriés se voient attribuer un ajustement handicapant de 5 points, et la personne affectée souffre d'une pénalité de -2 à tous les jets concernant la réflexion ou la concentration. La main de gloire est un objet au fort potentiel maléfique très employé en nécromancie et pour invoquer les démons. Il s'agit d'une main momifiée d'un meurtrier reconnu, condamné et exécuté. Le fait qu'elle serve de Focus pour ce sort donne une bonne idée de l'horreur de ses effets.

DON DE RAISON : NIVEAU 30

Focus : un saphir (+1)
Portée : Regards/En vue
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule

Donne à sa cible la capacité de raisonner clairement et de comprendre les idées d'autrui, sans souffrir des partis pris et distractions qui interfèrent normalement avec la réflexion. Un grand dévouement à une cause, une forte personnalité ou une obstination disproportionnée peuvent cependant annuler les effets de ce sort. Sinon, son bénéficiaire, même s'il est stupide, est capable de saisir les concepts les plus compliqués. Le saphir est réputé apporter la sagesse, ce pourquoi nombre de nobles et de dirigeants en ont fait leur pierre préférée.

Sorts Intellego Mentem

Ces sorts sont parfaits pour qui veut aller droit au but, sans se préoccuper de la confusion des relations sociales ou des lazzis et commérages de la foule. Les sortilèges InAn qui influencent l'esprit animal peuvent fournir idées et lignes directrices pour cette section. Les Sceaux marquant les sorts InMe se traduisent le plus souvent par une transmission bizarre de l'information. Ainsi, un magicien communiquant avec quelqu'un grâce à la version de *Langage Humain* due à Marlo de Tremere paraîtra toujours hautain et arrogant.

Niveau 5 : Permet de connaître l'état de conscience d'un être intelligent (endormi, éveillé, plongé dans la méditation, mort, drogué, fou, comateux, etc.).

Niveau 10 : Permet de sentir l'émotion dominante agitant une créature intelligente.

VISION DE LA MOTIVATION : NIVEAU 10

Focus : un cristal transparent (+4)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Permet au lanceur de connaître les motivations générales de la cible au moment où il jette le sort, c'est-à-dire de savoir si elle est poussée par la colère, la peur, l'avidité, etc. (il ne peut découvrir un motif d'agir plus précis tel que le désir de briller devant des supérieurs, par exemple).

PERCEPTION DES MOTIVATIONS CONFLICTUELLES : NIVEAU 15

Focus : un saphir (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Le lanceur détecte les émotions contraires qui sont à l'origine des actions de sa cible. Il peut ainsi apprendre qu'un garde est partagé entre sa peur et son sens du devoir, etc. Les magiciens utilisent souvent ce sortilège avant de faire appel à un sort Muto Mentem, car il est plus facile de jouer sur les sentiments de quelqu'un (lorsqu'on les connaît) que d'en susciter d'autres au hasard.

Niveau 20 : Permet de discuter avec n'importe quel être humain (*Langage Humain)* ou de lire les pensées superficielles de quelqu'un.

SOUFFLE GLACÉ DU MENSONGE : NIVEAU 20

Focus : une amande (+1)
Portée : Regards/En vue
Durée : Concentration

La cible de ce sort exhale un souffle vaporeux (comme on le fait en hiver) chaque fois qu'elle profère un mensonge. Si elle en dit un particulièrement gros, de petits morceaux de glace se forment même sur ses lèvres. Lorsque le temps est très froid et que le souffle produit de toute manière de la vapeur, une entorse à la vérité en fait naître une quantité bien plus importante (elle sort de la bouche de l'orateur en bouillonnant). Une cible réussissant un jet de Communication + Mensonge de 18+ parvient à déterminer si une déclaration donnée sera révélée comme mensongère ou non par le sort. Celui-ci peut, en outre, être contré par des sortilèges CrAu et PeAu judicieusement appliqués tant qu'il fait effet, et n'importe quel démon est capable de le manipuler comme il le désire : les démons étant la tromperie incarnée, il est impossible de les prendre en flagrant délit de mensonge, à moins que cela ne les arrange. C'est la Maison Quæsitor qui a apporté ce sort à l'Ordre, et seuls les plus piètres de ses membres n'en disposent pas. Quand on utilise un Focus, il faut l'écraser durant le lancer.

Niveau 25 : Permet de lire les souvenirs de la veille qu'a une personne.

COMPRÉHENSION DU CHARABIA : NIVEAU 25

Focus : une plume d'oie (+1)
Portée : Soi-même/Au contact
Durée : Concentration

Donne au lanceur une idée générale du sens d'un discours ou d'un écrit, quelle qu'en soit la langue, à moins qu'il ne soit codé. Des jets de Perception ou de Communication sont nécessaires pour les sujets ardus.

QUESTION SILENCIEUSE : NIVEAU 25

Focus : un saphir (+1)
Portée : Regards/En vue
Durée : Spécial

Le lanceur peut poser mentalement une question à la cible et détecter la réponse correspondante, dont la véracité est cependant limitée par les connaissances de celui qui la formule. Des interrogations du style «Que ferais-tu si...» sont le plus souvent hors de propos, la personne exposant ce qu'elle pense qu'elle ferait et pas forcément ce qu'elle ferait réellement. La cible ne remarque pas ce qui se passe à moins de réussir un jet de Résistance à la Magie.

INCURSION DANS L'ESPRIT HUMAIN : NIVEAU 30

Focus : un saphir (+1)
Portée : Regards/En vue
Durée : Concentration

Le lanceur peut explorer et connaître parfaitement l'esprit de la cible, y compris ses motivations immédiates et profondes, ses forces et faiblesses personnelles et autres informations pertinentes. Le processus demande environ une heure, la moitié des informations étant obtenues au bout de 10 minutes mais les choses les plus subtiles ne se révélant qu'après un long examen. Le saphir apporte la sagesse.

Sorts Muto Mentem

Ces sorts changent littéralement l'esprit humain, aussi sont-ils très puissants.

VISION DE L'ÂME EN PEINE : NIVEAU 5

Focus : une turquoise verte (+4)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Tous les esprits se trouvant à portée du sort deviennent visibles (si cela leur est possible). Ils peuvent retrouver aussitôt après leur invisibilité mais s'intéressent le plus souvent à la personne qui leur a jeté ce sortilège. La turquoise verte est associée à la nécromancie et à la magie maléfique.

Dans la version de ce sort due à Asaron de Flambeau, une petite partie du front des fantômes, en forme de flamme, demeure invisible, exhibant son Sceau.

SUBTIL CHANGEMENT D'AVIS : NIVEAU 10

Focus : une représentation de la cible (+4)
Portée : Regards/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Transforme subtilement une émotion en une autre, différente mais apparentée. Le dégoût peut devenir de la haine, l'avidité de la jalousie, etc.

DÉTACHEMENT : NIVEAU 15

Focus : une représentation de la cible (+2)
Portée : Regards/En vue

Durée : Instantané

Réduit considérablement la force des émotions qui agitent la cible.

ALTÉRATION DES SOUVENIRS : NIVEAU 20

Focus : un brin de romarin (+1)

Portée : Regards/En vue

Durée : Instantané

Transforme chez la cible le souvenir d'un instant en un autre souvenir, du même instant mais différent. La personne affectée n'est pas plus sûre de l'exactitude du souvenir trafiqué qu'elle ne l'était de celle de l'original, si bien que les inventions bizarres ont peu de chances d'êtres crues véridiques.

INTENTIONS CONTRAIRES : NIVEAU 20

Focus : un rubis (+3)

Portée : Regards/En vue

Durée : Aube-Crépuscule/Lune

L'émotion dominante qu'éprouve la cible au moment du lancer est remplacée dans la minute qui suit par le sentiment opposé. Celui-ci est aussi fort que l'original mais manque bien sûr de fondement, si bien qu'il peut être combattu par le raisonnement. Jet d'Intelligence de 8+ pour résister.

ESPRIT DE LA BETE : NIVEAU 30

Focus : une topaze (+1)

Portée : Regards/En vue

Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Complément : Animal

Transforme l'esprit de la cible en celui de l'animal choisi par le lanceur. La victime «pense» et fait son possible pour agir comme la bête en question. Très amusant, en général.



Sorts Perdo Mentem

SOULAGEMENT DE L'ÂME EN PEINE : GÉNÉRAL

Focus : une turquoise verte (+2)

Portée : A proximité/En vue

Durée : Instantané

Détruit un unique esprit insubstantiel si le lanceur obtient en additionnant un dé de tension et le Niveau de ce sort le double au moins de la Force Mentale du fantôme. Les philosophes s'accordent à penser que celui-ci n'est cependant pas réellement détruit mais qu'il affronte alors le jugement de Dieu, à moins qu'il ne soit simplement si affaibli qu'il ne puisse plus se manifester (après tout, l'âme est immortelle !).

BOUT DE LA LANGUE : NIVEAU 5

Focus : une représentation de la cible (+4)

Portée : A proximité/En vue

Durée : 1 minute

Fait oublier à la cible un mot, au choix du lanceur. Plus sa victime essaie de se rappeler le mot en question, plus il lui semble inaccessible. C'est d'un frustrant ! Elle parvient cependant à ce souvenir du terme qui lui échappe en réussissant un jet d'Intelligence + Concentration de 9+.

FOI D'ENFANT : NIVEAU 10

Focus : une mèche de cheveux d'un enfant (+3)

Portée : A proximité/En vue

Durée : 1 minute/Aube-Crépuscule

La cible perd tout sens critique et croit n'importe quel mensonge à peu près crédible tant que durent les effets du sort. Jet d'Intelligence + Énergie de 7+ pour résister (des déclarations vraiment très fantaisistes donnent lieu à des tirages avec bonus).

APAISEMENT DES BATTEMENTS DE CŒUR : NIVEAU 15

Focus : une représentation de la cible (+2)

Portée : Regards/En vue

Durée : Instantané

Élimine une des émotions de la cible qui peut cependant réapparaître naturellement. Quelqu'un de furieux s'apaise soudainement, un curieux cesse de fouiner (c'est un très bon sort pour qui veut empêcher son apprenti de mettre le nez dans ses travaux en cours), etc.

PASSION DISPARUE : NIVEAU 20

Focus : une représentation de la cible (+2)

Portée : Regards/En vue

Durée : Instantané

La cible, incapable de ressentir quelqu'émotion que ce soit, se montre apathique, indifférente à tout, jusqu'à ce qu'elle puisse prendre une heure de repos ou de méditation. Jet d'Intelligence + Énergie de 11+ pour résister, une urgence donnant droit à un nouveau tirage.

PERTE D'UN SOUVENIR PONCTUEL : NIVEAU 20

Focus : un brin de romarin (+1)

Portée : Regards/En vue

Durée : Instantané

Complément : Intellego

Efface des souvenirs couvrant une durée (continue) de 5 minutes, laissant un blanc. Le lanceur doit choisir un événement ou un moment spécifique. Un jet d'Intelligence de 8+ permet à sa victime de se rendre compte qu'il lui

manque la mémoire de certains faits, leur importance et les circonstances qui les ont entourés pouvant amener des modificateurs à ce tirage. Une introspection attentive permet de retrouver les souvenirs manquants.

BÉNÉDICTION DE LA FÉLICITÉ ENFANTINE : NIVEAU 25

Focus : une mèche de cheveux d'un enfant (+1)
Portée : Regards/En vue
Durée : Instantané

Fait régresser l'esprit d'un adulte jusqu'à un Niveau infantile. La cible raisonne, résout les problèmes et ressent les choses comme un enfant de trois ans. Les Mages affectés ne peuvent bien sûr pas jeter de sorts. Quoi qu'il en soit, la victime de ce sort est généralement heureuse, du moins au début, de ne plus vivre dans un monde de soucis et d'agitation qu'elle ne peut même plus imaginer.

SOMBRE CHUCHOTEMENT : NIVEAU 30

Focus : aucun
Portée : Spécial
Durée : Instantané

Le lanceur doit murmurer une phrase magique à l'oreille de sa cible. Cela lui prend plusieurs secondes, et si sa victime désignée est libre de ses mouvements et se refuse à l'écouter, elle peut l'arrêter. Mais si le thaumaturge parvient au terme de son incantation, elle doit réussir un jet d'Énergie de 15+ ou devenir complètement folle. Le magicien n'a nul besoin d'effectuer des passes pour jeter ce sort, mais il doit pouvoir s'exprimer.

Niveau 40 : Détruit complètement l'esprit de la cible.

EFFRITEMENT DE LA VOLONTÉ : NIVEAU 50

Portée : En vue
Durée : Année/Permanent
Rituel

L'enchanteur maudit un lieu : vallée, ville, cité, Alliance, etc. Cette malédiction sape petit à petit la volonté et la vitalité des occupants de l'endroit (visiteurs ou résidents), qui deviennent de moins en moins énergiques et commencent à se désintéresser de ce qui se passe autour d'eux, d'autrui et finalement d'eux-mêmes. Les couleurs leur semblent fanées, les jours plus longs, l'ennui et la lassitude pèsent sur eux telle une chape de plomb. Les personnes dotées d'une volonté de fer, de Passions ou de Traits de Caractère très puissants sont moins affectées mais se ressentent tout de même des effets du sort. Tous les tirages de Passions ou de Traits de Caractère se font avec un modificateur de -3 pour les gens se trouvant dans la zone. Ceux qui la quittent retrouvent d'un seul coup leur énergie et leurs buts.

Sorts Rego Mentem

Les sorts Rego Animal affectant l'esprit peuvent servir de lignes directrices en ce qui concerne le Niveau de ces sortilèges.

ANNEAU DE PROTECTION CONTRE LES ESPRITS : GÉNÉRAL

Focus : une turquoise verte (+2)
Portée : Spécial
Durée : Cercle

Crée un cercle invisible de sept pas de diamètre centré sur le lanceur et qui persiste tant que celui-ci n'en sort pas. Le Conteur doit alors lancer un dé, dont il ajoute le résultat au Niveau du sort. Aucun fantôme dont la Force Mentale est inférieure ou égale à ce total ne peut pénétrer dans le cercle. Pour jeter ce sort et la plupart des autres protections, le Mage fait généralement ce qu'on appelle le Signe de Fig : il ferme la main droite en poing, puis sort l'extrémité du pouce entre l'index et le majeur. Les Italiens n'ignorent cependant pas que, dans leur pays, ce geste est considéré comme une offense mortelle. La zone protégée apparaît parfois quand on la regarde sous un certain angle comme recouverte d'un dôme orangé.

ASSERVISSEMENT DES ESPRITS NOCTURNES : GÉNÉRAL

Focus : une turquoise verte (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration

Permet de se faire obéir d'un fantôme, aussi longtemps qu'on peut le menacer de choses telles que profaner sa tombe, l'envoyer en Enfer, etc. Le lanceur affecte cette cible s'il obtient un résultat supérieur ou égal à sa Force Mentale en additionnant un dé + le Niveau du sort + Communication + Intimidation + un éventuel ajustement (bonus ou pénalité) dû à sa menace : plus celle-ci est terrible et dramatique, plus le revenant se montre soumis et coopératif.

RÉVEIL BRUTAL : NIVEAU 5

Focus : une brindille (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Quand le lanceur claque des doigts ou casse le Focus, la personne de son choix passe aussitôt du sommeil le plus profond à une parfaite lucidité. Ce sort ne fonctionne cependant pas sur quelqu'un qui a sombré dans l'inconscience à cause de la Fatigue, d'un sort ou de blessures.

Niveau 15 : Permet de contrôler une émotion naturelle (peur, égarement, sérénité, etc.) éprouvée par la cible.

APPEL DU SOMMEIL : NIVEAU 15

Focus : une pincée de sable (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Complément : Corporem

La cible devient somnolente puis s'endort dans les 5 minutes, à moins qu'une nécessité immédiate ne la contraigne à rester éveillée. Jet d'Énergie de 12+ pour résister.

VOLONTÉ ENGOURDIE : NIVEAU 15

Focus : une goutte d'alcool (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Embrouille complètement la cible, qui doit effectuer un tirage d'Intelligence pour entreprendre quoi que ce soit. Un résultat de 13+ met fin au sort, de 8+ lui permet d'agir selon sa volonté mais ne dissipe pas son égarement. Si elle obtient moins de 8, elle agit tout autrement qu'elle le désirait. Lorsqu'il est absolument impératif qu'elle accomplisse quelque chose, cependant, le Conteur devrait lui accorder pour ce tirage un bonus approprié. Une personne qui subit les effets de ce sort frappe toujours la dernière au cours d'un combat et subit une pénalité minimum de -1 à tous ses jets (exceptés ceux d'Intelligence mentionnés plus haut).

Niveau 20 : Permet de contrôler les émotions artificielles de la cible (de cultiver la bravoure d'une personne habituellement peureuse, par exemple).

AURA DE L'AUTORITÉ LÉGITIME : NIVEAU 20

Focus : une améthyste violette (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Face à la cible de ce sort, tout le monde a une forte tendance à se montrer obéissant. Les gens du commun font généralement ce qu'elle leur dit sans se poser de questions (du moment que cela reste dans le domaine du raisonnable), bien que ceux eux-mêmes accoutumés à commander soient beaucoup plus rétifs. Évêques, ducs, généraux ou Mages sont en effet immunisés à ce sort, à moins qu'il ne soit jeté par quelqu'un d'un statut quasi équivalent au leur, et même dans ce cas, ils ont droit à un jet d'Intelligence contre un facteur de Difficulté de 20. L'améthyste violette, pierre de Jupiter, donne dit-on le pouvoir politique et un grand ascendant sur les masses. Celle qu'on utilise comme Focus est souvent montée sur une broche ou une agrafe. Le lanceur donne le bijou à sa cible afin qu'elle le porte, après avoir, durant l'incantation, exécuté devant elle une petite révérence.

FRAGRANCE DU SOMMEIL PAISIBLE : NIVEAU 20

Focus : une fleur de lilas (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Complément : Auram

Une brume très légère, au parfum de lilas, s'élève du sol dans une zone de 10 pas de rayon. Tous ceux qui la respirent et ne réussissent pas un jet d'Énergie de 8+ tombent endormis. Le Mage doit se concentrer pendant deux rounds pour que la brume atteigne le nez de quelqu'un se trouvant debout.

CONJURATION DES MORTS : NIVEAU 25

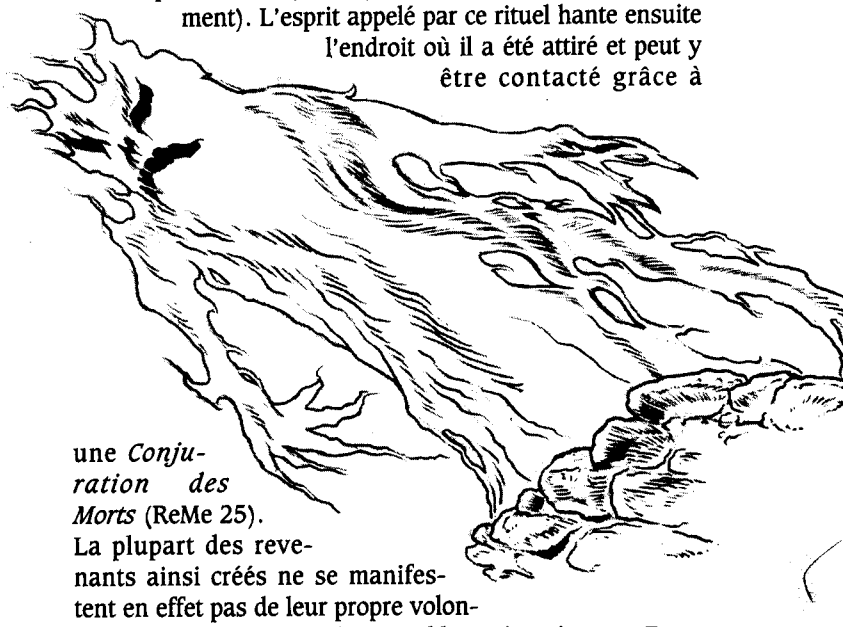
Focus : un onyx noir (+1)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Concentration

Permet d'évoquer un fantôme particulier. Le Mage doit se trouver à l'endroit où cette personne est morte ou disposer de son corps, à moins qu'il ne désire appeler l'esprit hantant déjà le lieu où il se tient, auquel cas il doit connaître son nom ; c'est la Loi des Noms (pour plus de précisions sur cette loi, voir *Anéantissement des Démons*, PeVi Gén.). Les gens qui ont été enterrés chrétiennement et ceux dont l'âme est allée droit au Paradis (c'est-à-dire les saints et les croisés, par opposition au commun des mortels, pour qui le processus prend un certain temps) ne peuvent être conjurés.

CONJURATION D'UNE ÂME EN PEINE : NIVEAU 25

Portée : n.a.
Durée : Instantané
Rituel

Conjure un fantôme, à condition que le lanceur dispose d'un Lien Mystique avec le disparu (une partie de son corps ou un objet auquel il tenait tout particulièrement). L'esprit appelé par ce rituel hante ensuite l'endroit où il a été attiré et peut y être contacté grâce à une *Conjuration des Morts* (ReMe 25).



La plupart des revenants ainsi créés ne se manifestent en effet pas de leur propre volonté, se contentant d'errer là, invisibles et impuissants. Rares sont ceux qui apprécient d'être appelés pour servir les vivants. Les gens ayant reçu une sépulture chrétienne ou étant montés droit au Paradis ne peuvent être atteints par la magie et donc par ce sort.

Niveau 30 : Permet de contrôler un être humain du moment qu'il est En vue (Portée) et que le lanceur se concentre (Durée).

ÉCHANGE DE DEUX ESPRITS : NIVEAU 30

Portée : Au contact
Durée : Année
Rituel

Ce sort intervertit les esprits de deux créatures. Celles qui ne sont pas préparées à arriver ainsi dans un autre corps s'en trouvent complètement désorientées, et même quelqu'un de prévenu a besoin d'une journée entière pour s'accoutumer à son nouvel état. Les Mages qui installent ainsi leur esprit dans une enveloppe plus jeune et plus robuste s'aperçoivent généralement que celle-ci recèle des passions puissantes, lesquelles ont tendance à les empêcher de penser aussi clairement qu'il est nécessaire de le faire pour poursuivre l'études des arts magiques. Les deux personnes impliquées dans le transfert doivent réussir un jet d'Énergie de 3+ pour y survivre (sur un dé de tension, tiré avant l'échange).

Niveau 35 : Permet d'imposer à quelqu'un une tâche complexe, qu'il s'efforce d'accomplir jusqu'à ce qu'il y parvienne ou jusqu'à l'Aube-Crépuscule suivant.

VALLÉE VOILÉE : NIVEAU 40

Portée : Spécial
Durée : Lune/Permanent
Rituel

Enchante une contrée de telle sorte que tous ceux qui en approchent en sont subtilement écartés, ce qui les empêche de la découvrir par hasard : il est impossible de l'atteindre si on ne la cherche pas activement. Sinon, un jet de Perception de 12+ (un par jour) permet de la trouver. Disposer d'une carte donne un bonus de +5 à ce tirage. Si le terrain environnant la région protégée est plus difficile qu'une forêt moyennement épaisse, le facteur de Difficulté augmente, alors qu'il baisse dans le cas contraire (on ne peut utiliser ce sort en terrain complètement dégagé). Une fois que quelqu'un qui la cherchait a localisé la contrée dissimulée, il peut s'en approcher et y pénétrer sans problème. Ce sortilège, qui duplique les propriétés de la plupart des forêts féeriques, couvre une zone d'une demi-lieue de côté maximum et en éloigne les gens jusqu'à 4 lieues. Tous ceux qui sont présents lors de son lancer échappent à ses effets.

ASSERVISSEMENT DE L'ESPRIT HUMAIN : NIVEAU 50

Focus : une améthyste violette (+1)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Permet au lanceur de contrôler totalement la loyauté, les émotions, désirs, intérêts et activités de la cible, si celle-ci ne réussit pas son jet de Résistance (d'Énergie + Intelligence de 12+). Elle a toutefois droit à d'autres tirages si le magicien la fait agir d'une manière tout à fait incompatible avec sa véritable personnalité.

Sorts Terram

Ces sortilèges jouent de la terre, la pierre, l'argile, le métal et le verre, mais parfois aussi des objets inanimés en général. Une *Fronde Invisible* (ReTe 10), par exemple, peut utiliser n'importe quel matériau inerte.

Pourtant, si ces sorts affectent toutes sortes de solides, certains leur résistent plus que d'autres. Nous vous les donnons, dans leur ordre d'inertie croissante : terre (ou sable, poussière, boue), argile, pierre, verre, métal, gemmes.

Sorts Creo Terram

Les indications de Niveau fournies dans les Aides sont valables pour la création de terre ou d'argile. Faire apparaître de la pierre, du verre ou des métaux nécessite des sorts de 5 Niveaux plus élevés, et des gemmes encore 5 Niveaux supplémentaires.

Les Sceaux de magicien se traduisent généralement dans ces sortilèges par une bizarrerie quelconque de leur produit, la poussière étant d'une couleur ou une texture particulière, etc.

Niveau 5 : Crée assez de terre pour emplir une petite boîte.

Niveau 10 : Crée assez de poussière pour emplir un volume de taille humaine.

FER DE LANCE : NIVEAU 10

Focus : un silex (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Crée un fer de lance en silex poli, qui peut apparaître au bout d'un bâton préexistant si le sort est jeté avec un Complément de lancer Herbam.

Niveau 15 : Remplit de terre une petite pièce.

ENSEVELISSEMENT : NIVEAU 15

Focus : une poignée de poussière (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Crée assez de poussière pour emplir une fosse faisant jusqu'à 3 pas de côtés sur 10 pieds de profondeur (suite logique à *Gouffre Béant*, PeTe 15).

PIERRE AUX MILLE ÉCLATS : NIVEAU 15

Focus : un caillou comprenant plusieurs surfaces de fracture (+1)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule
Complément : Perdo

Crée une pierre de la taille de deux poings qui, lorsqu'on la jette, vole en éclats dès qu'elle touche quelque chose, infligeant des Dégâts de +5 à toute créature se trouvant dans les dix pieds et de +15 à celle contre laquelle elle explose.

Niveau 20 : Crée assez de terre pour former une épaisse muraille.

REMPART DE TERRE : NIVEAU 20

Focus : une motte de terre agglomérée (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Crée un mur de terre tassée qui peut atteindre 15 pas de long, 4 de haut et 2 d'épaisseur. Cet ouvrage a un Encaissement de +15 et 3 «Niveaux de Santé». Il est donc possible de le faire s'écrouler grâce à des coups répétés.

MURAILLE DE PIERRE : NIVEAU 25

Focus : un morceau de granit (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Fait apparaître un mur de granit qui peut atteindre 10 pas de long, 4 de haut et 1 d'épaisseur. Il faut des outils

de mineurs pour le percer, bien qu'il soit possible de le renverser si ni son sommet ni ses extrémités ne sont reliés à un support.

CERCLE DE PIERRE FÉERIQUE : NIVEAU 30

F : un champignon féerique (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané
Complément : *Virtum*
Ciblé

Crée une muraille de pierre circulaire, de 12 pieds de haut et 20 de Résistance Magique, qui enveloppe une zone pouvant mesurer jusqu'à 10 pas de diamètre.

JAILLISSEMENT DES ENTRAILLES DE LA TERRE : NIVEAU 40

Portée : En vue
Durée : Instantané
Complément : Ignem
Rituel

Ouvre un trou béant, qui s'enfonce dans les entrailles de la Terre jusqu'au cœur des fournaises infernales, vomit roche fondue et gaz délétères. La lave recouvre finalement les alentours à une demi-lieue à la ronde, infligeant des Dégâts de +20 par round à toute créature qui s'y trouve plongée, mais les gens ont le temps de s'enfuir à moins d'être très proches du petit volcan (moins de 30 pas). Apocalyptique.

CONJURATION DE LA TOUR MYSTIQUE : NIVEAU 50

Portée : A proximité
Durée : Lune/Instantané
Rituel

Une tour faite d'un seul bloc de pierre artistiquement travaillé sort de terre. Elle mesure 80 pieds de haut sur 30 de diamètre, et ses fondations sont profondes de 20 pieds. Le lanceur en choisit l'agencement intérieur.

Sorts Intellego Terram

Ces sortilèges sont d'une manière générale de 5 Niveaux plus élevés que les sorts Intellego des autres Formes élémentaires. Ceci parce que la roche est un matériau lourd et immuable, exactement l'inverse de ce qu'espère trouver en face de lui quelqu'un qui cherche une intelligence à laquelle s'adresser.

QUÊTE DE L'ARGENT PUR : NIVEAU 5

Focus : une parcelle d'argent (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration/Instantané

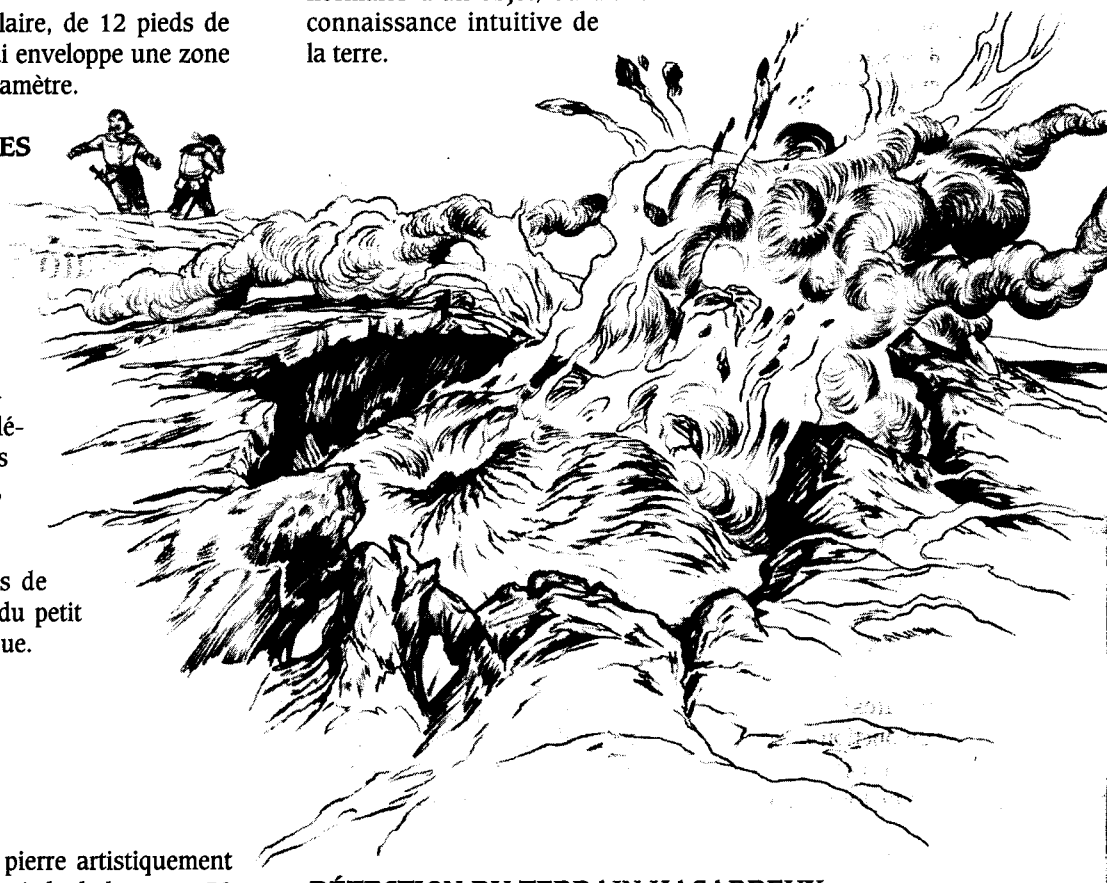
Le lanceur est guidé, par une intuition qui peut se révéler erronée, vers l'argent se trouvant A Proximité.

Niveau 10 : Permet d'apprendre une des propriétés d'un objet.

REGARD DES ÂGES : NIVEAU 10

Focus : un saphir (+5)
Portée : En vue
Durée : Instantané
Révèle l'âge (à 10% près) d'un objet inanimé.
Complément(s) de lancer : approprié(s) à l'objet.

Niveau 15 : Permet de connaître toutes les propriétés normales d'un objet, ou d'avoir une connaissance intuitive de la terre.



DÉTECTION DU TERRAIN HASARDEUX : NIVEAU 15

Focus : un œil de troll (+5)
Portée : En vue
Durée : Concentration/Instantané

Le magicien sait intuitivement si le terrain (naturel) qu'il a sous les yeux est traître ; si, par exemple, une pente caillouteuse est propice aux éboulements.

Niveau 20 : Permet aux sens du lanceur de percer tout ce qui est minéral (il peut voir à travers un rocher, etc.).

REGARD PERÇANT DU MINEUR : NIVEAU 20

Focus : un œil de nain* (+5)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration/Instantané

Le magicien peut voir le type de minéral précisé au moment du lancer (diamant, or, sable, etc.) à travers trois pas maximum d'autres matériaux. Il a aussi une idée assez précise de l'abondance et de la pureté (si cette notion est applicable) de sa trouvaille.

*Membre de la race naine et non humain de petite taille.

PISTE À LA LUEUR FÉERIQUE : NIVEAU 25

Focus : un champignon d'un cercle des fées (+1)
Portée : 30 pas/120 pas
Durée : Concentration

Si le magicien se trouve dans les 30 pas, ce sort fait briller les traces d'une créature spécifique, même si elles sont quasi imperceptibles, d'une douce clarté magique qui les met en évidence. Plus les empreintes sont légères, plus la lueur est diffuse. Le lanceur doit disposer d'un Lien Mystique avec l'être qu'il veut ainsi traquer. Il obtient alors à ses jets de Pistage un bonus qui dépend de la clarté émise, c'est-à-dire du lien existant entre le terrain traversé et la créature. Si elle est :

Liée magiquement à l'endroit	+2
Native des lieux	+4
Indifférente à la région	+6
En terrain inapproprié	+8

Ces ajustements sont doublés quand la recherche se déroule de nuit et en l'absence de toute source lumineuse. Si le magicien dispose d'un Focus, il l'écrase et en répand les débris dans une zone où il espère trouver des traces.

CONNAISSANCE DE L'ARTISAN ET DE SES VOIES : NIVEAU 30

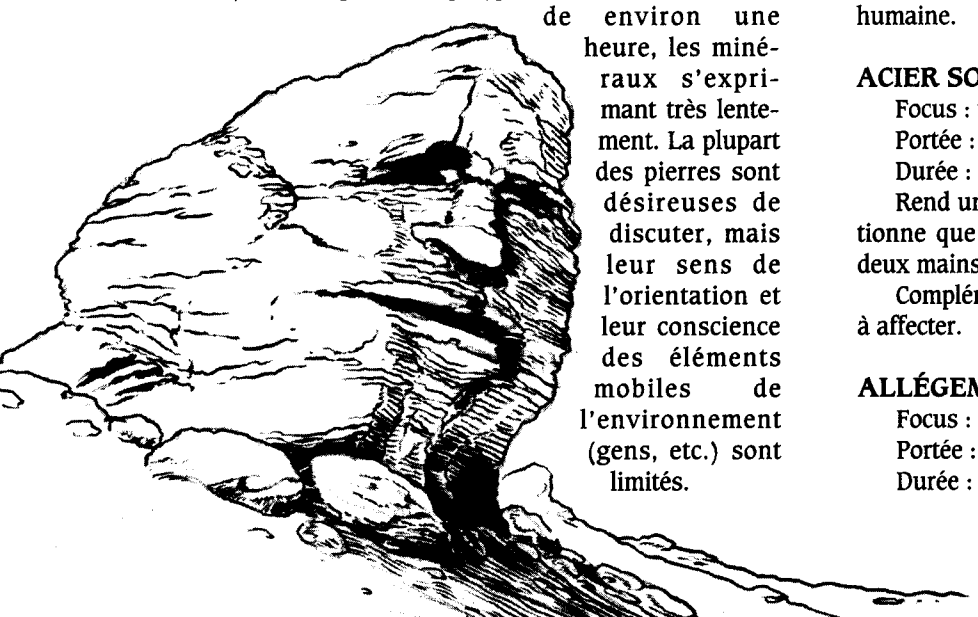
Portée : Au contact
Durée : Instantané
Rituel

Donne au lanceur une vision du créateur d'un objet particulier et de son procédé de fabrication (jusqu'à 15 minutes). Ce sort, lorsqu'on l'utilise en laboratoire, en conjonction avec d'autres moyens d'étude magiques, fournit un bonus de +5 à tous les tirages d'Investigation. Et il donne toujours un indice sur la nature de l'objet examiné.

INTERROGATION DES PIERRES : NIVEAU 30

Focus : de la terre dans la bouche (+1)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Concentration

Permet au lanceur de converser avec de la roche «vivante» (par opposition, par exemple, à celle dont sont faites les statues et qui, ayant été coupée de la terre, est «morte»). Un unique échange (question/réponse) demande environ une heure, les minéraux s'exprimant très lentement. La plupart des pierres sont désireuses de discuter, mais leur sens de l'orientation et leur conscience des éléments mobiles de l'environnement (gens, etc.) sont limités.



PERCEPTION DES CRÉATURES FOULANT LA TERRE : NIVEAU 35

Portée : 1/2 lieue
Durée : Concentration
Rituel

Le Mage touche la terre et sent tout ce qui se déplace dessus dans un rayon d'une demi-lieue. Il sait dans quelle direction et à quelle distance se trouvent les créatures en question, quels sont leur poids, leur nombre et leur mode de locomotion. Il peut, par exemple, apprendre qu'«une unique créature, aussi lourde que 50 pierres, vient vers nous en rampant. Elle est à une centaine de bâtons, de ce côté-là.» Pour chaque tranche de 7 pions de *virtus* supplémentaire dépensé afin d'allonger la Portée du sort, on ajoute 1/4 de lieue au rayon de la zone ressentie.

Sorts Muto Terram

Les aides fournies ci-après sont valables pour des changements de formes mais non de matériau (c'est-à-dire, par exemple, que vous transformez une colline en mur, mais que la terre reste de la terre). Métamorphoser de la terre en un autre élément implique des sorts de 5 Niveaux supérieurs, tandis que des modifications mineures (affaiblissement ou renforcement d'une structure, etc.) demandent des sorts de 5 Niveaux moins élevés. La pierre, les métaux et le verre sont un peu plus difficiles à changer, si bien qu'ils nécessitent des sorts plus élevés de 5 Niveaux.

Niveau 5 : Transforme un volume de terre pouvant tenir dans une petite boîte.

FIL DU RASOIR : NIVEAU 5

Portée : Au contact
Durée : Instantané
Rituel

Aiguise n'importe quel tranchant métallique à un point impossible à atteindre par des méthodes naturelles. Une arme coupante ou pointue y gagne un bonus de +1 aux Dégâts. Les Mages d'un naturel aimable récompensent parfois leurs Servants en enchantant ainsi leurs armes.

Niveau 10 : Transforme un volume de terre de taille humaine.

ACIER SOUPLE ET CORDE RIGIDE : NIVEAU 10

Focus : un petit morceau d'acier ou de corde (+3)
Portée : Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Rend un objet souple rigide et vice versa, mais ne fonctionne que sur des choses qu'on peut facilement tenir à deux mains.

Complément(s) de lancer : approprié(s) aux matériaux à affecter.

ALLÉGEMENT DU TERRAIN : NIVEAU 10

Focus : une poignée de boue (+3)
Portée : En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Ramollit la terre dans une zone de 15 pas de côté, rendant un sol dur aussi mœlleux qu'un champ labouré et faisant d'une terre légère une boue très fine.

DURCISSEMENT DE LA TERRE : NIVEAU 10

Focus : une motte de terre tassée (+3)
Portée : En vue
Durée : Instantané

Durcit une surface de terre faisant jusqu'à 15 pas de côté. Transforme la boue en terre légère, et cette dernière en terre compacte.

Niveau 15 : Permet de provoquer un glissement de terrain, en changeant la terre en poussière dans les 20 pas.

AGRANDISSEMENT D'UN OBJET : NIVEAU 15

Focus : un morceau de maçonnerie provenant d'un château (+1)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

Agrandit un objet de la taille d'un coffre maximum, doublant toutes ses dimensions et multipliant son poids par huit. Cette augmentation est basée sur l'aspect original de la cible, si bien que jeter ce sort sur la même plusieurs fois de suite est tout à fait inutile. Il est sans effet sur les matières nobles telles que l'or, l'argent ou les gemmes. Si une des parties de l'objet résiste à l'agrandissement, l'objet tout entier garde sa taille normale.

Complément(s) de lancer : approprié(s) aux matériaux.

FLÉCHETTE DE CRISTAL : NIVEAU 15

Focus : un cristal de roche (+2)
Portée : 50 pas/En vue
Durée : Instantané
Complément : Rego
Ciblé +4

Crée un projectile de cristal de 10 pouces qui sort du sol aux pieds du lanceur, s'élève dans les airs puis vole vers sa cible comme une flèche normale. Inflige des Dégâts de +8.

MAINS DE LA TERRE : NIVEAU 15

Focus : une paire de gants bruns (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule
Complément : Rego

Des mains de terre sortent du sol derrière la cible et l'attrapent par les chevilles, à moins qu'elle ne réussisse un jet de Vivacité - Encombrement de 11+ (un résultat de 8 à 10 signifie qu'elle n'a qu'une seule cheville de prise ; la deuxième main disparaît alors dans le sol). Se libérer de cette étreinte demande un tirage de Force de 15+ quand on a les deux chevilles emprisonnées, 12+ dans le cas contraire (une tentative par round, accompagnée d'un jet de Fatigue). Chaque main a un Encaissement de 25 mais un seul Niveau de Santé, et les armes tranchantes lui infligent des dégâts doubles.

ROCHER DE GLAISE VISQUEUSE : NIVEAU 15

Focus : un morceau d'un pic ayant appartenu à un nain (+3)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule /Permanent

Ramollit la roche au point qu'on peut la creuser, la façonner et, d'une manière générale, la travailler comme de la glaise. Elle devient aussi légèrement collante. Le lanceur affecte un volume qu'il pourrait tenir entre ses bras.

Niveau 20 : Transforme toute la pierre se trouvant dans les 15 pas du magicien.

PÉTRIFICATION DE LA TERRE : NIVEAU 20

Focus : un gros caillou (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Transforme jusqu'à 30 pieds carrés (9 m^2) de terre compacte en pierre. Fonctionne très bien sur un *Rempart de Terre* (CrTe 20).

MÉTAMORPHOSE DE STATUE EN ANIMAL : NIVEAU 25

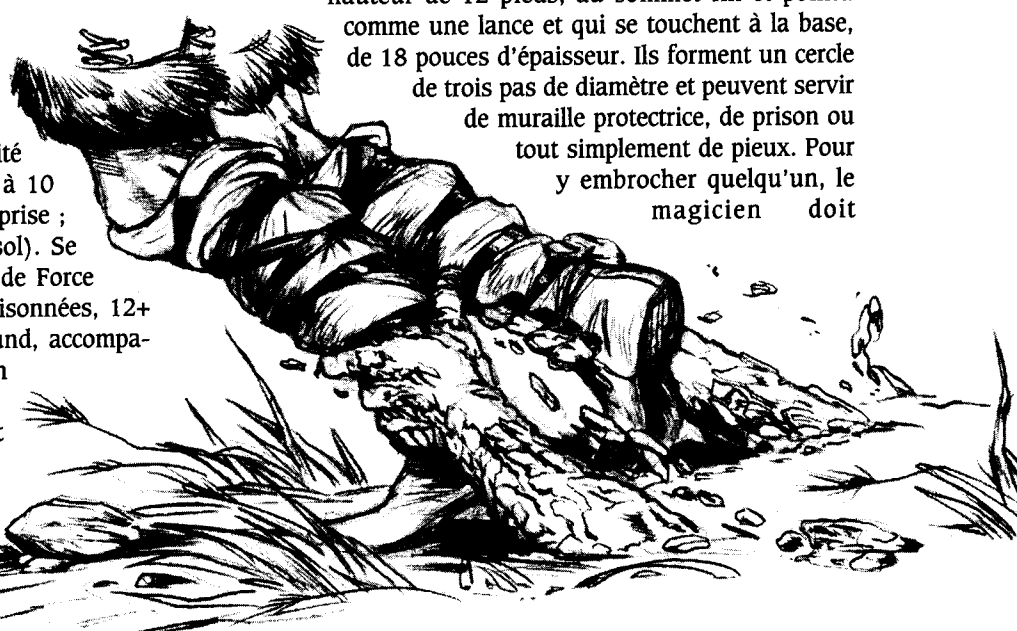
Portée : A portée
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent
Complément : Animal
Rituel

Enchante une statuette d'animal de la grandeur d'une main. Plus tard, lorsque quelqu'un prononce le mot de commande (choisi au cours du rituel) en touchant cette petite effigie, celle-ci se transforme en un spécimen de taille normale de la bête qu'elle représente. Cet animal obéit à la personne qui a donné le mot de commande et retrouve sa forme inerte si elle le lui ordonne ou s'il meurt. Dans ce dernier cas, cependant, la statuette n'est plus magique.

CROCS DE LA MÈRE TERRE : NIVEAU 35

Focus : une défense d'éléphant (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Complément : Rego
Ciblé (-3 ; 0)

Fait jaillir de terre 20 piliers de marbre blanc d'une hauteur de 12 pieds, au sommet fin et pointu comme une lance et qui se touchent à la base, de 18 pouces d'épaisseur. Ils forment un cercle de trois pas de diamètre et peuvent servir de muraille protectrice, de prison ou tout simplement de pieux. Pour y embrocher quelqu'un, le magicien doit



réussir un jet de Visée avec une pénalité de -3, mais pour y capturer un ennemi, un tirage normal suffit. Grimper jusqu'au sommet de ces colonnes nécessite un jet d'Escalade de 12+, et leur pointe se casse lorsqu'on l'atteint, faisant chuter les imprudents. Les malheureux qui y sont empalés subissent des Dégâts de +25, auxquels peuvent s'en ajouter d'autres durant les rounds suivants s'ils s'agitent ou sont exceptionnellement lourds. A l'expiration du sort, les piliers tombent en poussière.

Sorts Perdo Terram

Il est plus difficile de détruire de la pierre et autres matériaux aussi durs que de faire de même avec de la terre. Les Niveaux correspondant à l'élimination de ces diverses matières sont donnés dans les Aides.

Niveau 5 : Détruit un volume de terre de taille humaine ou une poignée de pierre.

POING IMPÉRIEUX : NIVEAU 5

Focus : un éclat de rocher (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Un objet choisi pesant 5 livres ou moins, de pierre ou d'un matériau plus tendre, vole en éclats.
Complément(s) de lancer : approprié(s) à la cible.

Niveau 15 : Détruit la terre se trouvant A Proximité ou 25 livres d'un matériau plus dur.

GOUFFRE BÉANT : NIVEAU 15

Focus : un peu de terre provenant d'une profonde caverne (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
La terre disparaît dans les profondeurs du sol sur une surface de 6 pas de diamètre, faisant apparaître une fosse de 9 pieds de profondeur.

ROUILLE DES SIÈCLES : NIVEAU 15

Focus : une poignée de rouille (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Le métal affecté (jusqu'à 25 livres) devient si rouillé qu'il se brise aussitôt si on tente de l'utiliser de manière intensive (en combat, pour forcer une porte, etc.) et perd tout tranchant s'il en avait précédemment.

Niveau 20 : Détruit jusqu'à 100 livres d'un matériau dur.

RENVERSEMENT DE LA BARRIÈRE MÉTALLIQUE : NIVEAU 20

Focus : une poignée de rouille (+1)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Instantané
Fait éclater une barrière de métal ou de pierre pouvant mesurer jusqu'à un pied d'épaisseur. Toute créature se trouvant à moins d'un pas de cet obstacle, du côté opposé à celui du lanceur, subit des Dégâts de +10. Les métaux alchimiquement raffinés ou magiques peuvent s'avérer capables de supporter ce sort.
Complément(s) de lancer : approprié(s) à la cible.

Niveau 25 : Détruit jusqu'à 300 livres de matériau dur.

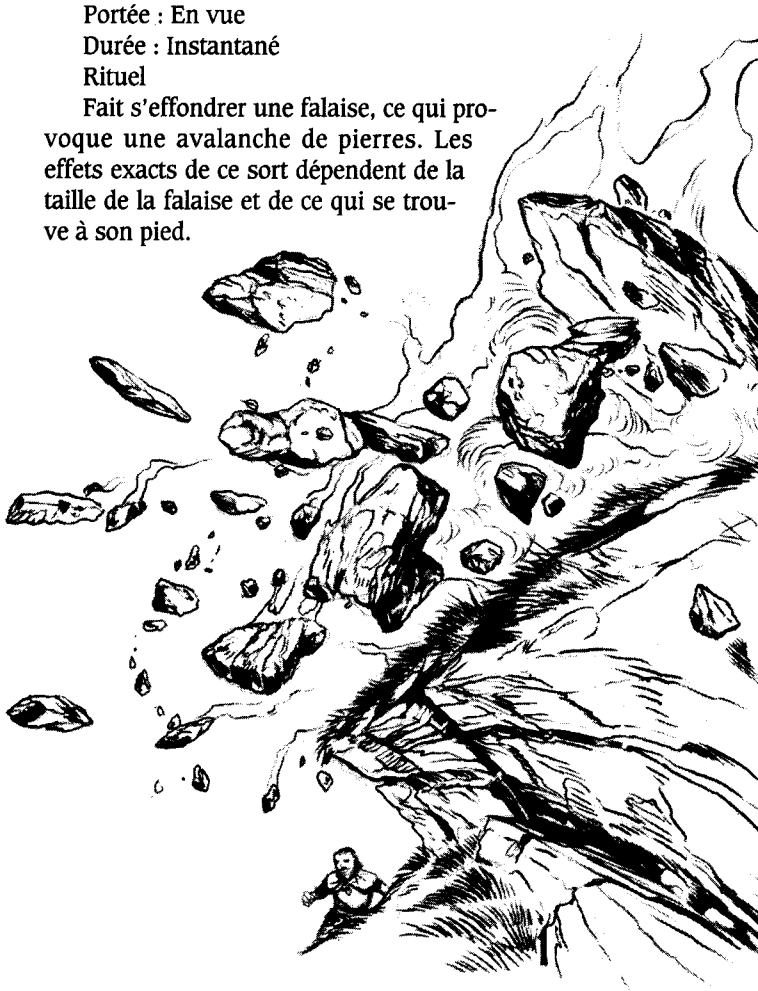
Niveau 30 : Détruit jusqu'à 500 livres de matériau dur ou un très grand volume de terre.

CHANGEMENT DE LA PIERRE EN POUSSIÈRE : NIVEAU 30

Focus : de la poussière vieille de 100 ans (+3)
Portée : En vue
Durée : Instantané
Un objet solide pesant jusqu'à 500 livres tombe en poussière.
Complément(s) de Lancer : approprié(s) à la cible.

CASCADE DE ROCHERS : NIVEAU 40

Portée : En vue
Durée : Instantané
Rituel
Fait s'effondrer une falaise, ce qui provoque une avalanche de pierres. Les effets exacts de ce sort dépendent de la taille de la falaise et de ce qui se trouve à son pied.



Sorts Rego Terram

Contrôler des matériaux plus durs demande des sorts de 5 niveaux plus élevés que ceux dont il est question dans les Aides, de même que faire des choses requérant doigté et précision (téléporter un objet, par exemple).

PROTECTION CONTRE LES ÊTRES FÉERIQUES DES MONTAGNES : GÉNÉRAL

Focus : un rubis étoilé (+3)
Portée : Spécial
Durée : Cercle

Comme *Protection Contre les Êtres Féeriques des Eaux,* mais fonctionne contre les êtres féeriques de la terre et de la pierre. La zone protégée apparaît sous certains angles, la nuit, comme enveloppée d'un dôme luminescent brun.

Niveau 5 : Permet de contrôler ou déplacer une poignée de terre.

BRAS INVISIBLE : NIVEAU 5

Focus : un copeau d'argent provenant d'un plateau de service (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration

Permet de déplacer des objets, lentement. Les Mages utilisent ce sort pour effectuer à distance certaines manipulations, mais il ne peut combattre une résistance intentionnelle, arracher quelque chose des mains de quelqu'un par exemple, ni bouger ce qui est fortement maintenu. Il ne peut, en fait, affecter que des objets assez légers, tels que pots, petites bourses emplies de monnaie et instruments divers.

Complément(s) de lancer : approprié(s) à la cible.

Niveau 10 : Permet de contrôler ou déplacer un volume de terre de taille humaine. Dévie une unique attaque d'une arme métallique.

DÉPLACEMENT SANS TRACE : NIVEAU 10

Focus : un copeau de sabot de cerf (+3)
Portée : Soi-même+/Au contact
Durée : Spécial

Le bénéficiaire de ce sort ne laisse pas de trace dans la terre tant qu'il ne fait pas de halte (pour se battre, se reposer, etc.).

FRONDE INVISIBLE : NIVEAU 10

Focus : une fronde (+3)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Instantané
Ciblé (+2)

Projette un objet quelconque se trouvant A Portée et qu'un être humain pourrait normalement utiliser comme projectile sur la personne choisie par le magicien, à condition qu'elle se tienne dans les 100 pas. L'objet ne doit cependant pas être retenu par quoi que ce soit. Les Dégâts qu'il inflige dépendent de sa nature ; ils peuvent aller jusqu'à +5, pour une pierre de la grosseur d'un poing.

Niveau 15 : Dévie plusieurs attaques d'armes métalliques.

ÉRUPTION ROCHEUSE : NIVEAU 15

Focus : une petite stalactite (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané
Complément : Muto
Ciblé (+1)

La terre et la roche se trouvant juste sous la surface du sol, dans une zone d'un pas de diamètre, se transforment en cailloux déchiquetés qui jaillissent brutalement à l'air libre. Quiconque se tient à l'endroit affecté est projeté dans les airs, frappé par les débris minéraux (Dégâts de +10) et à demi enterré en retombant.

MAIN INVISIBLE DU VOLEUR : NIVEAU 15

Focus : un gant d'un voleur avéré (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Téléporte instantanément un objet inerte pesant trois livres maximum dans le sac ou la bourse que le lanceur tient en main, à condition que nul ne voie cet objet (hormis éventuellement le magicien), ne le porte, le tienne ni même le touche, et qu'il ne soit ni de fer ni de plomb. L'enchanteur doit, en outre, savoir exactement où il se trouve et ce qu'il est.

Complément(s) de lancer : approprié(s) à la cible.

PORTEUR INVISIBLE : NIVEAU 15

Focus : un copeau d'argent provenant d'un plateau de service (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration

Comme *Bras Invisible* (ReTe 5), mais peut déplacer des objets plus lourds, telles des caisses. En fait, ce *Porteur Invisible* a les capacités d'un humain très fort (Force 5), mais plus sa charge est pesante, plus il se montre lent. S'il lui faut, en outre, faire preuve d'adresse, des jets de Finesse d'un Niveau de Difficulté élevé (12+ environ) sont nécessaires. Il ne peut soulever que des objets inanimés (et ne peut donc promener son lanceur), à une hauteur maximum de 6 pieds.

Complément(s) de lancer : approprié(s) à la cible.

Niveau 20 : Permet de contrôler la terre A Proximité. Dévie toutes les attaques attendues d'armes métalliques.

Niveau 25 : Maintient à l'écart tous les objets métalliques (et protège donc de toutes les attaques d'armes métalliques, que la cible y soit ou non préparée).

TERRE FRACTURÉE : NIVEAU 25

Focus : un peu de terre provenant d'une profonde caverne (+1)
Portée : En vue
Durée : Instantané
Ciblé

Ouvre dans le sol, en un round, une fissure de 5 pieds de large, 60 de long et 10 de profondeur qui subsiste durant un round puis se referme en un troisième round, écrasant tous ceux qui s'y trouvent (Dégâts de +25). Le Mage doit rester concentré pendant les trois rounds, faute de quoi la faille se resserre lentement au cours de l'heure qui suit au lieu de se refermer brutalement. Toute créature se tenant à côté de la fissure doit réussir un jet de Vivacité - Encombrement de 10+ pour ne pas y tomber, la chute

signifiant pour elle +10 de Dégâts et la nécessité d'effectuer un nouveau tirage pour en ressortir. Elle n'a alors droit qu'à une unique tentative, à moins d'être aidée par quelqu'un se trouvant à l'extérieur de la faille.

Niveau 30 : Permet de contrôler la terre En vue.

SECOUSSE SISMIQUE : NIVEAU 30

Focus : de la lave provenant d'une éruption récente (+3)

Portée : En vue

Durée : Instantané

Fait trembler la terre autour du lanceur. Toutes les personnes se trouvant dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Vivacité - Encombrement de 10+ pour ne pas tomber. Appliquez les modificateurs suivants :

Se tient immobile	+2
Sur de la roche	+2
Avance lentement	+0
Sur de la terre	+0
Court	-2
Dans un arbre	-6.

FISSURE : NIVEAU 35

Focus : un peu de terre provenant d'une profonde caverne (+1)

Portée : En vue

Durée : Instantané

Ciblé (+6)

Ouvre dans le sol une fissure qui court des pieds du magicien jusqu'à la cible qu'il montre du doigt. Cette faille progresse de 4 pas par round, s'élargissant lentement en même temps, jusqu'à atteindre un maximum de 20 pieds de large sur 30 pas de long. Elle fait de 20 à 30 pieds de profondeur et ses parois ont tendance à s'ébouler, si bien que quiconque y tombe a de bonnes chances de s'y trouver prisonnier. Il est possible de l'éviter avec un jet de Vivacité - Encombrement de 10+. Cette fissure se referme naturellement en une semaine. Le Mage doit rester concentré durant huit rounds s'il veut qu'elle parvienne à sa taille maximale.

VAGUE DE TERRE : NIVEAU 50

Focus : une fiole d'eau provenant d'un raz de marée (+3)

Portée : Spécial

Durée : Instantané

Crée dans la terre une vague qui commence aux pieds du lanceur et progresse de 100 pas dans une direction déterminée. Débutant comme un simple plissement, elle atteint au bout de cinq pas sa taille maximale de cinq pieds de haut et trente pas de large. Elle parcourt environ cinquante pas par round. Ceux qui se trouvent pris sur son chemin doivent réussir un tirage de Dextérité - Encombrement de 10+ pour sauter par-dessus, faute de quoi ils se trouvent pris en dessous et sont écrasés. La vague déracine les arbres et endommage les bâtiments qu'elle rencontre.

PORTE D'HERMÈS : NIVEAU 75

Portée : A portée

Durée : Permanent

Rituel

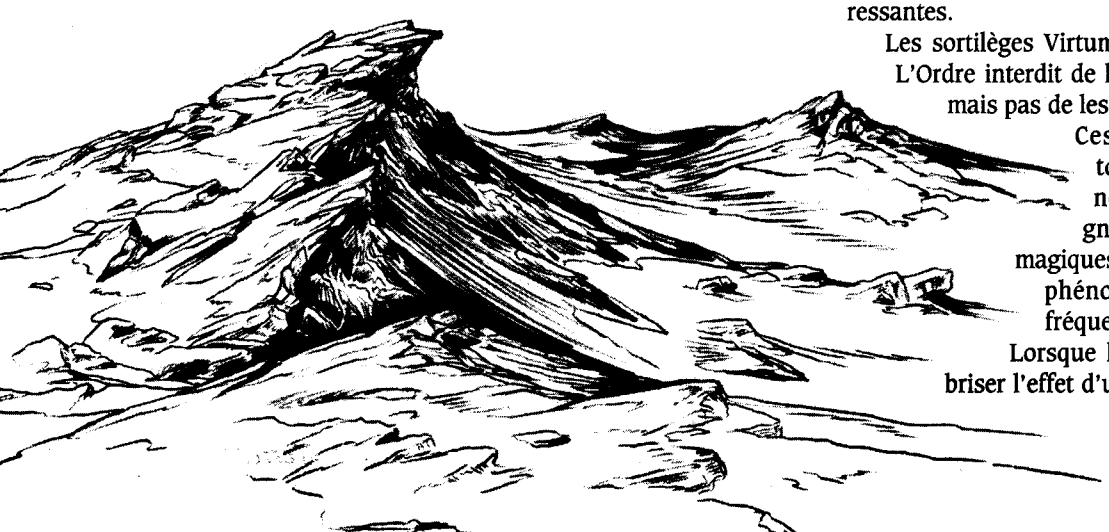
Crée une porte magique grâce à laquelle personnes, animaux et objets peuvent voyager instantanément. Le rituel doit être accompli simultanément en deux endroits différents, lesquels sont ensuite reliés par une connexion magique. Le Mage qui procède à un des lancers doit posséder un Lien Mystique (comme une petite motte de terre) avec l'autre endroit. Une fois les deux cérémonies terminées, chaque fois que l'une des portes est employée, il est nécessaire de dépenser un pion de *virtus* Terram par voyageur humain ou de taille humaine : ce dernier tient en main le *virtus,* qui disparaît durant le trajet. La porte est activée par un mot de commande ou quelques gestes déterminés au moment de sa création. Les objets inanimés ou les créatures non consentantes peuvent également être déplacées par ce moyen, à condition que quelqu'un dise le mot de commande et pousse la victime ou la chose dans le passage tout en y jetant le pion de *virtus.*

Sorts Virtum

Les sorts Virtum sont extrêmement utiles. Ils permettent de tirer le meilleur effet de ses sorts — ce qui est après tout le but de tout maître Mage. Avec un peu d'imagination, on peut les utiliser pour fabriquer gardiens, alarmes, objets magiques à utilisation unique et autres choses intéressantes.

Les sortilèges Virtum affectent également les démons. L'Ordre interdit de les conjurer et de traiter avec eux, mais pas de les combattre.

Ces sorts affectant la magie sous toutes ses formes, il est souvent nécessaire que les Conteurs assignent un Niveau aux phénomènes magiques qui parsèment leurs histoires — phénomènes que les Mages cherchent fréquemment à contrer grâce à Virtum. Lorsque l'un d'eux tente, par exemple, de briser l'effet d'un pouvoir magique imaginé par le



Conteur, il est nécessaire que ce pouvoir possède un Niveau afin que le thaumaturge détermine si son sort est assez puissant pour en détruire les traces. Les Conteurs doivent absolument tenir compte de cette possibilité et s'y préparer.

Une bonne partie des sorts Virtum, prévus pour être lancés en conjonction avec d'autres sorts, n'ont pas de Foci.

Sorts Creo Virtum

Il existe peu de sorts Creo Virtum connus de l'Ordre.

BOUCLIER DE MYSTÈRES IMPÉNÉTRABLES : GÉNÉRAL

Portée : Au contact
Durée : Instantané
Rituel

Ce sort est similaire au *Bouclier de Tromperie* (CrVi Gén.), mais provoque l'échec total des enquêtes magiques, à moins que le tirage du Mage tentant de se renseigner n'excède le Niveau de ce rituel. Une fois qu'un thaumaturge a constaté la présence d'un tel bouclier (en le franchissant), celui-ci n'a plus le moindre pouvoir sur lui.

BOUCLIER DE TROMPERIE : GÉNÉRAL

Portée : Au contact
Durée : Instantané
Rituel

Crée un «bouclier» de magie autour d'un objet, ce qui aide à empêcher que d'autres thaumaturges se renseignent magiquement à son sujet. Toutes les tentatives pour ce faire procurent des renseignements erronés, à moins que le tirage du Mage enquêtant n'excède la moitié du Niveau du bouclier.

DON FANTÔME : NIVEAU 15

Focus : les ailes d'une chauve-souris (+1)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

La cible de ce sort devient infectée par la magie de la même manière que le sont la plupart des Mages. Les animaux et les gens réagissent par rapport à elle comme s'il s'agissait d'un Mage, quoique ses amis ne lui deviennent pas hostiles mais se contentent de l'éviter. Le sort n'a aucun effet sur les individus qui possèdent déjà le Don, même ceux qui ont un Don de Velours.

Sorts Intellego Virtum

La magie étant difficile à comprendre, les sorts qui permettent de la détecter sont aussi ardus qu'importants.

Bien que les démons usent de Virtum, ils sont faits de l'essence même de la tromperie. S'ils ne souhaitent pas être détectés, ils ne le sont donc pas (du moins à la connaissance de l'Ordre). Pour cette raison, il n'existe pas de sorts permettant de les localiser.

Aucun sortilège ne révèle les pouvoirs des objets magiques. Il convient pour les apprendre de passer au moins une saison dans un laboratoire (voir ce chapitre).

APPARITION DE L'ŒIL INVISIBLE : GÉNÉRAL

Focus : un œil de salamandre (+2)
Portée : A proximité
Durée : Concentration/Année

Le lanceur distingue une représentation visuelle du moyen magique qu'on utilise pour l'espionner. Cette représentation varie en fonction du sort concerné mais ressemble généralement à un œil flottant dans l'air. Un Mage observé grâce à *Enchantement de la Fontaine Prodigieuse* pourra voir un œil du bleu le plus profond, tandis qu'un autre, pisté par *Localisation Certaine* découvrira une petite image de lui-même se déplaçant sur une carte. Ce sort détecte l'utilisation de sortilèges Intellego ayant jusqu'au double de son propre Niveau.

Niveau 5 : Détermine si l'objet que l'on tient est ou non magique.

TOUCHER SUBTIL DU MAGICIEN : NIVEAU 5

Focus : un orteil de Grenouille (+3)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Instantané

Le lanceur, en se concentrant sur un objet, voit s'il est ou non magique. Au bout d'un moment, s'il l'est, il semble vibrer doucement.



PERCEPTION DE LA NATURE DU VIRTUS : NIVEAU 10

Focus : un saphir (+5)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Instantané

Permet de déterminer à quel Art est connectée une réserve de *virtus* brut. Le *virtus* apparaît au lanceur revêtu d'une aura correspondant à la Technique ou à la Forme concernée. Blanche pour Creo, dorée pour Intellego, de couleurs fluctuantes pour Muto, noire pour Perdo, pourpre pour Rego, brune pour Animal, bleue pour Aquam, violette pour Auram, rouge foncé pour Corporem, verte pour Herbam, rouge vif pour Ignem, orangée pour Mentem, marron foncé pour Terram et argentée pour Virtum. Certaines de ces nuances sont très proches les unes des autres, mais aisées à distinguer si l'objet est tenu fermement et étudié durant quelques secondes.

BALANCE MAGIQUE : NIVEAU 15

Focus : un jeu de plateaux de balance (+1)
Portée : Au contact

Durée : Instantané

Lorsqu'il lance ce sort, le Mage tend les bras de chaque côté du corps, pose une quantité de *virtus* Virtum connue (en général un pion) dans l'une de ses mains et une quantité inconnue dans l'autre. Le sortilège lui donne alors le «poids» de la seconde par rapport à la première. Si le Focus est utilisé, on place le *virtus* sur les deux plateaux de la balance, qui se positionnent alors pour illustrer la différence. Une technique très répandue consiste à enchanter l'un des plateaux à l'aide d'un pion de *virtus,* comme si on le préparait pour en faire un objet magique, ce qui évite d'emporter avec soi un pion de *virtus* brut. Si le Mage jette le sort sans disposer d'un point de comparaison, il n'obtient qu'une idée très générale de la valeur de la quantité inconnue. Ce sortilège ne peut être employé pour déterminer la quantité de *virtus* brut investie dans un objet magique.

PERCEPTION DU PARFUM DE LA MAGIE : NIVEAU 20

Focus : un ongle de chien (+1)

Portée : A proximité/En vue

Durée : Concentration/Année

Le lanceur devient sensible aux choses magiques comme si elles dégageaient un parfum. En reniflant l'air, il lui est possible de sentir la présence d'objets magiques dans les 15 pas à la ronde — plus si la magie en question est très puissante.

Dans la version de ce sort créée par Verdan d'Ex Miscellanea, le nez du Mage devient d'un vert éclatant, reflétant ainsi son Sceau.

PERCEPTION DE LA MAGIE RÉSIDUELLE : NIVEAU 30

Focus : un saphir (+1)

Portée : A portée/A proximité

Durée : Concentration

Chaque fois que la magie est employée, elle laisse un léger résidu qui peut être détecté par ce sort jusqu'à dix ans plus tard. Le lanceur a une bonne idée du type de la magie utilisée, ainsi que de sa puissance, et une idée générale de ses caractéristiques distinctives (par exemple le Sceau du magicien concerné).

PERCEPTION DE LA MAGIE ACTIVE : NIVEAU 35

Focus : un ergot de seigle (+1)

Portée : Soi-même/Au contact

Durée : Concentration/Lune

Le lanceur peut voir les sorts actifs sur les individus comme des auras — dont la couleur indique la Forme de magie. Ces teintes sont les mêmes que pour *Perception de la Nature du Virtus* (InVi 10), mais la Technique est indiquée par la silhouette de l'aura et non par sa couleur. Creo et Rego ont des auras extrêmement régulières, tandis que celle de Muto varie constamment. Celle d'Intellego est également changeante, mais ses évolutions sont plus lentes. Une aura Perdo est le plus souvent irrégulière et brisée. Ainsi, un Mage revêtu d'*Endurance des Berserkers* et d'*Apparition de l'Œil Invisible* portera-t-il sur tout le corps une aura régulière, d'un rouge profond, ses yeux étant entourés d'une aura argentée évoluant avec lenteur. Avertissement : il est possible de lancer des sorts Imagonem pour déguiser les auras. L'ergot pouvant être employé comme Focus est une plante féerique très dangereuse. Elle doit être pulvérisée sur la tête du lanceur durant l'incantation.

Sorts Muto Virtum

Ces sorts vous permettent d'en modifier d'autres.

COMMUNION DE MAGICIENS : GÉNÉRAL

Portée : A portée/A proximité

Durée : Instantané

Permet à plusieurs Mages de combiner leurs pouvoirs pour lancer des sorts. Ils travaillent ensemble au jet d'un sortilège particulier, dont la puissance détermine le nombre de participants possibles : 1 — en plus du premier — pour 5 Niveaux du sort. Il est nécessaire que l'un d'entre eux connaisse celui-ci ou le jette à partir d'un texte.

Le Niveau effectif de la *Communion* est égal à la somme de tous ceux auxquels la lancent les divers membres de l'assemblée. Ce total doit être au moins égal au double du Niveau du sort qu'ils cherchent à jeter.

Chaque thaumaturge fait pour celui-ci un tirage de Fatigue et de lancer normal. Toutefois, le facteur de Difficulté à vaincre au cours du tirage de lancer est égal au Niveau de ce sort divisé par le nombre de Mages associés dans la *Communion.* Si tous réussissent, le sort part. La *Communion* étant une survivance de rituels mercuriens, il est impossible de s'en servir pour lancer des sorts spontanés. On l'utilise généralement pour conférer à l'Alliance des protections d'un Niveau trop élevé pour qu'un unique Mage les jette — voire les apprenne.

FOURCHE MAGIQUE : GÉNÉRAL

Portée : Spécial

Durée : Spécial

Sépare un sort en deux autres (ou davantage), identiques mais de plus faible puissance, ce qui permet de le lancer sur plusieurs cibles différentes. Chacun des sorts résultants possède une même fraction de la puissance du sort original. Si celui-ci a été séparé en deux, par exemple, ses fractions disposent de la moitié de sa puissance. Un tirage de Pénétration est effectué et le total résultant divisé entre les effets. La *Fourche Magique* doit être d'un Niveau supérieur ou égal à celui du sortilège auquel on l'applique. S'il lance à la fois le sort original et celui qui le modifie, le Mage souffre d'une pénalité de Visée normale pour un lancer multiple, et d'une autre au jet de lancer égale au nombre de pointes que possède la *Fourche* (pas au nombre de cibles). De plus, pour parvenir à lancer les deux sorts soi-même, il est nécessaire de réussir un tirage d'Intelligence + Concentration de 9+.

MAGIE VOILÉE : GÉNÉRAL

Portée : A portée/A proximité

Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

Change les aspects extérieurs d'un sort ayant déjà été lancé ou en cours de lancer. Dans le second cas, le sort peut paraître différent de ce qu'il est en réalité, ses effets devenant invisibles, et les mouvements et paroles nécessaires à son jet ressemblant à ceux d'un autre sortilège. Il est possible d'affecter ainsi un sort dont le Niveau est au plus égal au double de celui de la *Magie Voilée.* On peut lancer celle-ci en même temps que le sort qu'elle doit affecter si on réussit un tirage d'Intelligence + Concentration de 9+.

MIROIR D'OPPOSITION : GÉNÉRAL

Portée : Spécial
Durée : Spécial

Employé sur un autre sort au moment où celui-ci est lancé, conduit ledit autre sort à avoir un effet exactement opposé à celui qu'il devrait produire. Fonctionne sur des sortilèges dont le Niveau est au plus égal à la moitié du sien propre. Il est possible de jeter ce sort sur celui d'un autre Mage, mais il est alors nécessaire de dépasser le Total de Pénétration obtenu par ce dernier. Le lancer sur un sort que l'on est soi-même en train de jeter requiert un tirage d'Intelligence + Concentration de 9+. Il appartient au Conteur de déterminer les effets exacts de l'inversion, mais la cible du sort inversé demeure en général la même. Le sort inversé ne peut franchir aucune des limites de la magie Hermétique. Si on lance, par exemple, un sort instantané PeCo, l'inversion sera vraisemblablement un sort CrCo de durée Aube-Crépuscule. Le *Miroir d'Opposition* étant d'un emploi très dangereux, il exige le double de dés de Désastre normaux et ne peut être Maîtrisé.

RENFORCEMENT DE LA MAGIE : GÉNÉRAL

Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

On jette ce sort en même temps qu'un autre, dont le Niveau est alors augmenté de cinq unités (mais ne peut dépasser celui du *Renforcement).* Il appartient au Conteur de déterminer les effets de cette augmentation. Si on désire lancer soi-même les deux sorts, il est nécessaire de réussir un tirage d'Intelligence + Concentration de 9+.

TRANSFORMATION DE LA NATURE DU VIRTUS : GÉNÉRAL

Portée : Au contact
Durée : Instantané
Rituel

Ce rituel, pour chaque tranche de 5 Niveaux qu'il possède, permet de changer l'Art auquel correspond 1 pion de *virtus.* Toutefois, du *virtus* lié à une Technique (Creo, etc.) ne peut être associé qu'à une autre Technique. De même, du *virtus* lié à une Forme (Herbam, etc.) ne peut être associé qu'à une autre Forme. Ainsi, en dépensant 1 pion de *virtus* pour 5 Niveaux du rituel, il est possible de transformer la nature d'un autre pion.

ESSENCE DE LA BÊTE : NIVEAU 15

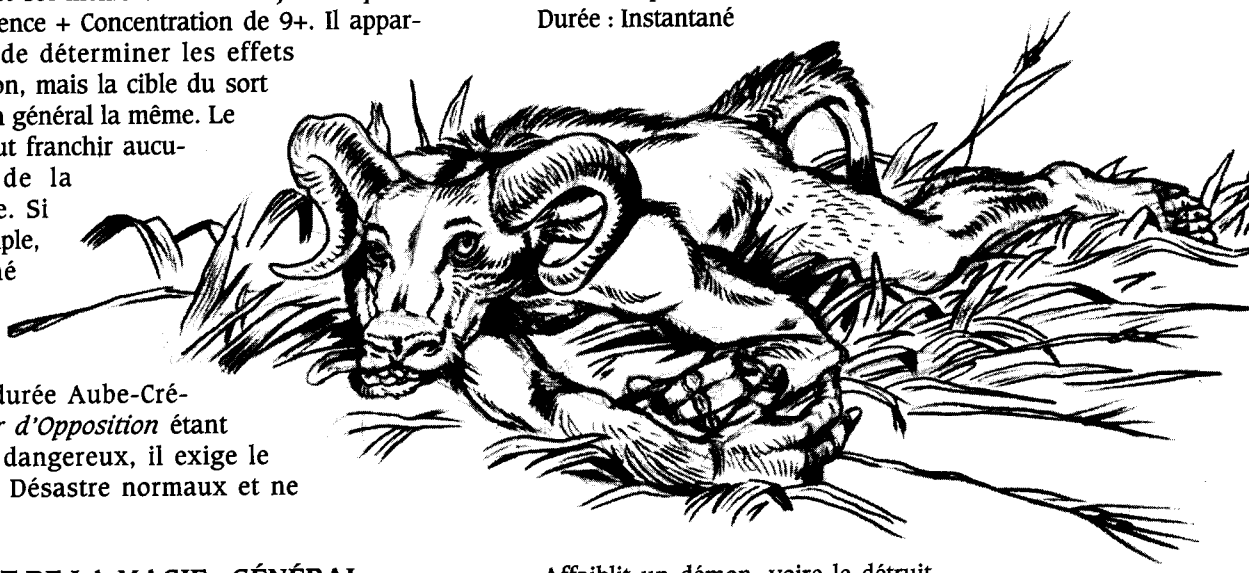
Focus : un globe d'argent (+2)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Instantané

Concentre le *virtus* brut contenu dans un cadavre en un certain point dudit cadavre, lequel peut alors être excisé. Ce sort permet de récupérer le *virtus* renfermé par le corps des monstres sans avoir à charcuter totalement ces derniers. Il est à noter que, chez de nombreuses créatures magiques, le *virtus* est d'ores et déjà concentré de cette manière.

Sorts Perdo Virtum

ANÉANTISSEMENT DES DÉMONS : GÉNÉRAL

Focus : un morceau de corail rouge pur (+3)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané



Affaiblit un démon, voire le détruit.

Le lanceur jette un dé de tension + Niveau du sort. Pour chaque point par lequel ce total excède la Force Infernale de la cible, cette dernière perd un point de ladite Force. Si celle-ci tombe à 0, le démon est banni en Enfer pour une période indéterminée. Si on connaît le véritable nom de la créature, on double son tirage — en raison de la Loi des Noms qui, comme celles de Sympathie et de la Contagion, peut être utilisée pour renforcer les sorts. Elle est toutefois d'une application beaucoup moins fréquente.

BRISE DU SILENCE : GÉNÉRAL

Focus : un morceau d'ambre (+2)
Portée : A portée/A proximité
Durée : Instantané

Le lanceur fait s'élever une brise métaphorique qui chasse la magie d'une certaine zone, annulant les effets d'un sort. N'importe quel sort peut être ainsi affecté si le total un dé + Niveau de la *Brise* est au moins égal au double de celui Technique + Forme du Mage ayant lancé

le sortilège à annuler. Si ledit sort n'a pas été jeté par un Mage, il faut obtenir au moins le double de la Force (Infernale, Féerique, etc.) de la créature responsable de l'effet. Quand celui-ci a été produit par un objet magique, le double de son Niveau est nécessaire. La *Brise du Silence* peut même annuler une *Parma Magica* si le tirage de son lanceur excède le double du Niveau de ladite *Parma,* multiplié par cinq. Elle n'affecte cependant pas les sorts Instantanés. La magie des objets qui se trouvent à proximité de la zone balayée par la *Brise* subit de légères fluctuations.

DÉSENCHANTEMENT : GÉNÉRAL

Focus : une pincée de sel (+1)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Instantané

Si le Niveau de ce sort excède le plus haut Niveau d'enchantement contenu dans un objet magique, ledit objet perd tous ses pouvoirs de manière permanente. Les enchantements ainsi que tout le *virtus* utilisé durant la création de l'artefact sont totalement détruits. Il ne reste qu'un objet parfaitement banal.

DISSIMULATION DE LA MAGIE : GÉNÉRAL

Focus : une goutte d'huile de putois (+2)
Portée : Au contact/A proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Année

Empêche un sort, ou un pouvoir d'un objet ou d'un individu, d'être détecté par la magie InVi, à moins que le tirage de Pénétration du sort InVi utilisé n'excède le Niveau de la *Dissimulation.*

Sorts Rego Virtum

Voilà les sorts qui servent à repousser les démons. Théoriquement, ils devraient également permettre de les contrôler, mais c'est une chose strictement interdite par le Code d'Hermès. Quiconque manque à cette règle doit craindre à la fois les puissances infernales avec lesquelles il fraie et les Mages qui viendraient à apprendre sa faute.

ÆGIS DU FOYER : GÉNÉRAL

Portée : Spécial
Durée : Année
Rituel

Ce rituel protège une Alliance de la même manière qu'une *Parma Magica* protège un Mage. Il affecte un cercle de 100 pieds de diamètre au maximum (ou une surface équivalente), quoique cette longueur puisse être augmentée d'autant par pion supplémentaire de *virtus* brut dépensé pour 5 Niveaux du rituel.

Lorsqu'un sort est lancé vers l'*Ægis* (en provenance de l'extérieur) par un thaumaturge n'ayant pas participé au rituel, il n'a aucun effet si son Niveau n'excède pas celui de l'*Ægis* +5 + un dé de tension : il cesse tout simplement d'être. C'est aussi le cas des sortilèges de téléportation tels qu'*Enjambée de Sept Lieues* qui devraient emporter des objets ou personnes au sein de l'*Ægis,* à moins que leur jeteur, encore une fois, n'ait aidé à établit l'*Ægis.* Celui-ci peut également bloquer les sorts Intellego, même ceux contre lesquels la *Parma Magica* est sans effet. Bien sûr, tous ces sorts ont leur effet normal s'ils sont lancés depuis l'intérieur de l'*Ægis.*

Démons et êtres féeriques ne peuvent pénétrer dans la zone protégée que si leur Force Infernale ou Féerique est supérieure au Niveau de l'*Ægis.* Lorsqu'il traverse les limites d'un *Ægis,* un individu de nature magique ressent un petit picotement dans les extrémités.

On lance généralement l'*Ægis* lors du solstice d'hiver, les auras magiques étant légèrement plus élevées que la normale ce jour-là, ce qui permet aux effets du rituel de se prolonger durant une année complète. Il est de règle que l'Alliance tout entière participe à la cérémonie, qui s'achève par une promenade le long du périmètre de l'aire à protéger, afin d'en définir les limites. Juste après le rituel, les Mages organisent fréquemment un grand conseil (ou une grande fête).

CERCLE DE PROTECTION CONTRE LES DÉMONS : GÉNÉRAL

Focus : un morceau de corail rouge pur (+3)
Portée : Spécial
Durée : Cercle

Un cercle de sept pas de diamètre se forme autour du thaumaturge et demeure actif tant que celui-ci ne le quitte pas. Lorsqu'on jette ce sort, le Conteur additionne secrètement un dé + Niveau du sort. Aucun démon dont la Force Infernale n'excède pas ce total ne peut pénétrer le cercle ou blesser ceux qui s'y trouvent. Si on lance à nouveau ce sortilège, le second annule le premier, quelles que soient leurs puissances respectives. Certains Mages se servent de ce sort avant de s'endormir. Le Signe de Fig, mentionné dans *Protection contre les Animaux Fabuleux* (ReAn Gén.), est d'usage courant pour cette protection et de nombreuses autres. La nuit, sous certains angles, la zone protégée apparaît comme entourée d'un dôme argenté.

DISPARITION DE L'ŒUVRE DU MAGICIEN : GÉNÉRAL

Focus : un onyx noir (+2)
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration

Annule un sort, mais ce seulement pendant la durée de la concentration, après quoi l'effet magique reprend ses droits. De plus, le sort ainsi annulé doit avoir originellement été lancé par le même Mage que la *Disparition* et être d'un Niveau inférieur à celle-ci. Il faut environ un round à l'effet magique pour disparaître progressivement et un autre round pour revenir après la fin de la concentration. Il doit être actif pour qu'on puisse l'annuler. Parmi les usages courants de la *Disparition*, on note : permettre l'accès à un certain endroit (par exemple la traversée de la barrière Muto Terram permanente qui bloque l'entrée de son propre laboratoire) et éviter les pièges (tel le *Sort d'Attente* [ReVi Gén.] qui en pare la porte de derrière). Ce sort étant conçu pour être Maintenu tandis qu'on accomplit autre chose, les tirages de Concentration

correspondant sont plus faciles que la normale (3+ quand on marche, 6+ lorsqu'on subit une menace personnelle).

EFFET RETARDÉ : GÉNÉRAL

Portée : Au contact
Durée : Spécial
Rituel

Place un autre sort en suspension sur une cible, en retardant l'effet. La cible doit être présente durant la totalité de la cérémonie du rituel. Le sort en suspension prend effet lorsque survient une condition spécifiée, mais le Niveau de l'*Effet Retardé* doit être au moins égal au sien. Il est bien entendu possible de commander l'effet de plusieurs sorts de cette manière, à condition que la somme de leurs Niveaux n'excède pas celui de l'*Effet Retardé.* Il n'est en revanche permis de placer qu'un seul *Effet Retardé* sur la même personne ou le même objet. Si quelqu'un tente de dissiper ce sort et échoue, l'effet en suspension est déclenché. Les Mages de Flambeau et de Tytalus ont coutume de placer ainsi sur eux-mêmes de puissants sortilèges destructeurs, devant entrer en action lorsqu'ils meurent, ce qui leur permet de se venger de leur assassin.

MAINTIEN DU SORT ÉPUISANT : GÉNÉRAL



Portée : n.a.
Durée : 1 minute

On lance ce sort sur un autre, déjà jeté, que l'on Maintient en se concentrant — et qui est alors automatiquement Maintenu durant une minute (ou 10 rounds) sans que la concentration reste nécessaire. Il est cependant impossible d'en modifier les effets sans se concentrer à nouveau. Il sera, par exemple, aisé d'utiliser ainsi un *Bras Invisible* (ReTe 5) pour tenir un objet sans qu'on ait besoin de se concentrer, mais déplacer l'objet demandera néanmoins de la concentration. Pour lancer le *Maintien du Sort Épuisant* sans annuler le premier, il est nécessaire de réussir un tirage d'Intelligence + Concentration de 6+ (chiffre moins élevé qu'à l'ordinaire car ce sortilège est spécialement conçu pour cet usage). Le *Maintien* ne fonctionne qu'en conjonction avec des sorts dont le Niveau est inférieur ou égal au sien.

OUVERTURE DU TUNNEL INTANGIBLE : GÉNÉRAL

Portée : 35 lieues
Durée : Concentration
Rituel

Ouvre un canal magique entre le lanceur et une certaine cible, ce qui permet au Mage de jeter un sort sur quelqu'un ou quelqu'endroit se trouvant au loin. Il lui faut tout d'abord un Lien Mystique, soit avec la personne (vêtement, mèche de cheveux, ongle) soit avec le lieu où elle est (un morceau d'une dalle du sol, d'une pierre du mur). Puis il lance ensuite le présent sort, qui ouvre le canal. Dans les rounds qui suivent, il peut alors jeter un sort à l'individu concerné comme si celui-ci se trouvait auprès de lui. Le sortilège en question ne peut cependant être de Niveau supérieur à celui de l'*Ouverture.* Il est à noter qu'il est nécessaire de faire des tirages de Concentration standard pour Maintenir le sort d'*Ouverture.* De plus, tout Mage qui reconnaîtra la nature du *Tunnel,* grâce à une *Apparition de l'Œil Invisible* ou autre moyen, sera parfaitement capable de lancer, lui aussi, des sorts à travers.

SORT D'ATTENTE : GÉNÉRAL

Portée : A portée
Durée : Spécial
Rituel

Permet de placer en un endroit particulier un ou plusieurs sorts qui prendront effet dès que sera remplie une condition spécifiée (laquelle doit être observable sans qu'on utilise un mode de détection exceptionnel. Ainsi, un piège ne peut être relié à un événement se produisant ailleurs). Le *Sort d'Attente* doit être de Niveau supérieur ou égal à la somme de ceux qui sont placés en attente. Si l'un de ceux-ci est un sort de détection, la condition déclenchant les autres peut être basée sur le résultat de ladite détection. Si vous incluez, par exemple, *Souffle Glacé du Mensonge* (InMe 20) dans le *Sort d'Attente,* les autres sortilèges pourront entrer en action lorsque quelqu'un mentira. Toutefois, l'effet d'un tel sort Intellego se limite à amener celui des autres quand la condition est remplie : le souffle du menteur ne deviendra pas vaporeux. Le *Sort d'Attente* est souvent utilisé comme piège, ou pour déclencher des dispositifs d'urgence qui, par exemple, téléportent leur utilisateur lorsqu'il est capturé, ou encore pour les sorts contenus dans les bâtons et devant prendre effet à volonté. Un *Sort d'Attente* se maintient jusqu'à ce qu'il soit déclenché. Il est impossible d'y inclure des rituels, mais les sorts formels comme spontanés sont autorisés.



Chapitre Huit

Laboratoire

La plupart des règles sur la magie présentées jusqu'ici dans **Ars Magica** régissent ce qui se produit durant les histoires : lancer des sorts, *Certamen*, etc. Toutefois, un Mage passe beaucoup plus de temps chez lui, à son Alliance, qu'à parcourir le monde en aventurier. Il étudie alors les Arts magiques et mène de savantes recherches afin d'accroître ses pouvoirs. Le temps qui s'écoule ainsi entre deux histoires se divise en saisons, dont chacune est assez longue pour lui permettre de mener à son terme une unique activité. Et un Mage a toujours fort à faire.

Activités élémentaires de laboratoire

Études mystiques

N'importe qui peut se pencher sur les Aptitudes et Connaissances normales (Compétences), mais les Mages disposent, en outre, d'un champ d'étude qui leur est propre et grâce auquel ils sont à même de développer leurs Aptitudes magiques. Ils peuvent mener ces études mystiques à travers des livres, mais aussi augmenter leur connaissance de la Théorie de la Magie et des Arts magiques grâce au *virtus*. Cette dernière méthode, si elle présente certains dangers, permet d'acquérir un savoir immense.

Théorie de la Magie

Il est possible d'explorer les diverses voies de la magie afin d'en mieux comprendre les principes, ce qui permet d'augmenter son score en Théorie de la Magie. Il faut pour cela réaliser des expériences avec du *virtus* Virtum brut, afin de découvrir les secrets qu'il recèle. On en utilise alors de 1 à 3 pions.

Après avoir passé une saison entière en recherches, on multiplie le résultat d'un dé de tension par le nombre de pions de *virtus* dépensés, puis on ajoute à cela son aura magique (en général celle de l'Alliance). Le total obtenu représente le «Niveau» de la source du savoir et reflète la quantité de connaissances magiques amassées grâce aux expériences. S'il est élevé, celles-ci ont mis en lumière de nouvelles implications des lois magiques. S'il est bas, elles n'ont dévoilé que des principes de base.

Quoi qu'il en soit, s'il est supérieur ou égal au triple du score en Théorie de la Magie du Mage, celui-ci gagne 3 points d'Expérience en Théorie de la Magie ; si le total est au moins double de ce score, le gain est de 2 points ; il n'est que d'1 point si le total est simplement supérieur à ce score. Enfin, le magicien dont le total est inférieur au score en Théorie de la Magie n'apprend rien de ses expériences. Sa saison a été gaspillée, de même que le *virtus* utilisé.

Les règles concernant la manière dont les points d'Expérience s'appliquent à la Théorie de la Magie se trouvent à la section *Compétences*, chapitre *Personnages* (page 42), et à *Expérience*, chapitre *La Saga* (page 356).

Exempli Gratia

Étude des Arts

Grimgroth veut augmenter son score en Muto afin de pouvoir inventer un sort Muto Auram intéressant. Ce score est actuellement de 0, et il y a à la Crête des Brumes des textes décrivant Muto jusqu'au Niveau 10, aussi Grimgroth devrait-il parvenir à ses fins assez rapidement.

Il gagne 3 Niveaux durant sa première saison d'étude, ce qui porte son score à 3, et 3 de plus durant la deuxième (le Niveau des textes étant toujours supérieur au triple du sien), ce qui le fait grimper à 6. Les deux saisons suivantes, en revanche, ne lui donnent qu'1 Niveau chacune, si bien que son score en Muto est de 8 après une année d'étude.

Etude des Arts

L'étude des Arts permet au thaumaturge d'augmenter sa maîtrise des Formes et Techniques. S'il la pratique à travers des livres, ces ouvrages doivent avoir dans l'Art dont ils traitent un score supérieur au sien. Si ce score est au moins triple de celui du magicien, ce dernier gagne 3 Niveaux dans l'Art concerné en une saison ; son gain est de 2 Niveaux si le score du livre est au moins double du sien ; de 1 Niveau s'il lui est simplement supérieur. Il est de toute façon impossible de dépasser le score en Art d'un ouvrage grâce à ce même ouvrage.

L'étude d'un Art peut aussi se faire à partir du *virtus* qui lui est lié (c'est-à-dire à partir de *virtus* Herbam pour la Forme Herbam, etc.). On décide alors du nombre de pions qu'on va consacrer à ses recherches (jusqu'à 3), on multiplie ce nombre par un dé de tension, puis on ajoute au résultat son aura magique. On fait les mêmes gains en fonction de ce total qu'en fonction du score des livres étudiés (0, 1, 2 ou 3 Niveaux supplémentaires dans l'Art concerné). Et quels qu'ils soient, le *virtus* consacré aux expérimentations a disparu (si le total obtenu est inférieur au score de l'enchanteur dans l'Art choisi, il a non seulement perdu une saison, mais encore de précieux pions de *virtus*).

Il est difficile d'atteindre un score de 30 dans un Art par l'étude, que ce soit celle des textes ou du *virtus*, et plus difficile encore de dépasser 30. C'est pourquoi les ouvrages décrivant un Art au-delà du Niveau 15 sont rares, tandis que ceux dont le score dépasse 20 sont rarissimes et excessivement précieux.

Transcription et copie des Arts

On peut confier au papier les connaissances qu'on a sur un Art au rythme de 3 Niveaux par saison, mais il est impossible de transmettre ainsi plus de la moitié de son propre score (arrondie à l'entier inférieur). Copier un texte consacré à un Art prend une saison pour 9 Niveaux de l'ouvrage.

Total élémentaire de Laboratoire

Ce qu'on appelle le Total de Laboratoire sert beaucoup lorsqu'il s'agit de déterminer les chances qu'on a de mener à bien telle ou telle activité de laboratoire. Il dépend des Techniques et Formes impliquées dans les tâches en question (des scores en Rego et Auram du Mage s'il apprend un sort Rego Auram, par exemple), parfois de l'aura de l'Alliance, des Compléments éventuels, etc.

Total Élémentaire de Laboratoire = Technique + Forme + Intelligence + Théorie de la Magie

Les risques

Si un dé de tension donne un résultat de 0 alors qu'on étudie du *virtus*, il faut lancer un dé de Désastre par pion de *virtus* utilisé. S'il y a effectivement Désastre, cela signifie qu'on perd le contrôle des forces magiques qu'on étudie. Au Conteur de décider ce qui se produit exactement, avec l'aide de la table des *Suggestions de Désastres Magiques* (page 178) et en fonction du type de *virtus* impliqué. Si un tirage pour éviter le Crépuscule des Magiciens est nécessaire (voir page 360), on ajoute le nombre de pions de *virtus* utilisés à la force de l'aura (en général celle de l'Alliance) afin de déterminer la puissance de la magie qu'il faut maîtriser.

Les sorts dans le Laboratoire

La puissance d'un Mage se mesure essentiellement à ses sorts formels, car ils représentent le côté sûr et prévisible de son art. On peut apprendre ceux d'autres thaumaturges ou créer les siens propres.

Apprendre des sorts

Si un sort a été entièrement transcrit, dans une écriture normale, n'importe quel Mage peut l'étudier (mais la plupart des thaumaturges ne laissant que des notes incomplètes, il est souvent difficile d'apprendre leurs sortilèges d'après leurs grimoires personnels). Il parvient à l'apprendre en une saison si le Niveau de ce sort est inférieur ou égal à son Total de Laboratoire, auquel il ajoute un bonus quand il connaît déjà un sort similaire ou une autre version de celui-là (voir *Sorts Similaires*, page 172 : +1 pour chaque tranche de 5 Niveaux du sort déjà en sa possession.

Les Compléments fournis au début de la description des sorts entrent en jeu lorsqu'on les apprend ou invente tout comme lorsqu'on les lance.

Inventer des sorts

Il est plus difficile d'inventer un sort que de l'apprendre, mais on n'a bien sûr pas besoin pour cela d'en avoir une transcription. Il faut d'abord décider de l'effet qu'il doit produire ; on peut choisir l'un de ceux du chapitre *Sorts* ou en créer un entièrement nouveau.

Si vous voulez dupliquer un sort existant, il vous suffit d'utiliser les caractéristiques données au chapitre *Sorts* (voir *le sceau du magicien,* page 192). Si vous créez une variante d'un de ces sortilèges, vous pouvez vous servir des Aides et des sorts de mêmes Forme et Technique pour en extrapoler tous les aspects.

Enfin, si vous inventez un sort complètement nouveau, vous devez le décrire en tout point, à la fois par ses caractéristiques (Portée, Durée, Niveau) et par la manière dont il s'intègre au paradigme médiéval, respecte les limites (page 168) et les lois de la magie (page 192). Il faut, en outre, que votre création remporte l'adhésion du Conteur et des autres joueurs.

Mais quel que soit votre choix, n'oubliez pas d'associer à ce sortilège votre Sceau de magicien (page 192).

Nul enchanteur ne peut inventer un sort dont le Niveau dépasse son Total de Laboratoire. Le fait d'en connaître une variante ou un sort similaire (voir page 172) donne un bonus à ce Total (+1 par tranche de 5 Niveaux du sort connu), auquel s'ajoute également l'aura. Pour chaque point de ce total au-dessus du Niveau du sort à créer, le magicien gagne 1 point par saison. Lorsque le nombre de ces points égale le Niveau du sort, celui-ci est inventé (ainsi, si le thaumaturge a un Total de Laboratoire double du Niveau du sort désiré, il arrive à ses fins en une saison).

Indications relatives aux nouveaux sorts

Il faut tenir compte de quelques règles d'ordre général quand on invente de nouveaux sorts.

Augmenter la Portée d'un sort le fait passer environ 10 Niveaux au-dessus, tandis qu'allonger sa Durée peut avoir des effets variables ; les sorts non rituels ont normalement pour Durée maximale Lune, et beaucoup ne peuvent être Instantanés (voir les notes sur les Techniques, page 191).

Repousser une des limites d'un sort fait augmenter son Niveau de 5 à 15. Éliminer une de ses limites principales, comme l'obligation de le lancer à haute voix, ou en remuant, etc., y ajoute 15 Niveaux au moins.

Transformer un sort pour qu'il ait des effets particulièrement fins fait grimper de beaucoup son Niveau ; plus la modification est importante, plus l'est aussi la différence de Niveau.

Enfin, les sorts qui infligent des Dégâts sont typiquement 10 Niveaux au-dessus de ceux qui, pour des effets du même ordre, restent bénins.

Ainsi, *Noyade Magique* (CrAq 35) ne crée qu'un faible volume d'eau (pas plus qu'un sort de Niveau 5 qui en fait apparaître un seau), mais cette eau se matérialise dans le corps de la cible, à un endroit précis, et inflige des Dégâts ; c'est pourquoi c'est un sort de 30 Niveaux supérieur à la normale (20 Niveaux pour la précision requise, 10 pour les Dégâts).

Copier des sorts

Tous les Mages ont des grimoires, où ils transcrivent leurs sorts et qu'ils remettent constamment à jour quand ils en apprennent de nouveaux. Ces sortilèges ne sont cependant pas immédiatement accessibles à autrui, car ils recèlent d'innombrables abréviations et raccourcis personnels incompréhensibles pour quiconque hormis leur auteur (mais d'un usage quasi obligatoire étant donné le temps et l'application nécessaires pour écrire à la plume sur un parchemin grossier). De plus, certains Mages sèment leurs textes d'indications erronées, dont eux-mêmes ne sont pas dupes et ne tiennent pas compte mais qui peuvent s'avérer dangereuses pour ceux qui les croient véridiques.

Un Mage désireux de recopier certains de ses sorts afin que d'autres puissent les lire et les apprendre peut en retranscrire «au propre» 60 Niveaux en une saison. S'il désire noter dans ses grimoires des sorts qui ont déjà été soigneusement couchés sur le parchemin, il peut le faire au rythme de 180 Niveaux par saison.

Traduire des sorts

Quand un Mage met la main sur les grimoires d'un autre Mage, ils sont souvent pour lui quasi illisibles. Et même dans le cas contraire, les sorts qu'ils contiennent peuvent lui être incompréhensibles. D'autant que certains thaumaturges y placent des pièges qu'ils sont à même de reconnaître mais qui, intégrés aux sortilèges par des lecteurs négligents ou inexpérimentés, exposent ceux-ci à des dangers inattendus. Les sorts recopiés de manière lisible sont toujours identifiables et presque toujours dépourvus de tels pièges.

Pour traduire les sorts d'un autre Mage, dont on ne connaît ni les secrets ni les abréviations, il faut d'abord «percer son code». Celui-ci n'est généralement que le style propre de son auteur, auquel cas il suffit de réussir un jet simple d'Intelligence + Lecture/Écriture (Latin) de 6+. Mais si le copiste a cherché à obscurcir le sens de son travail, il faut ajouter son Intelligence au facteur de Difficulté du tirage. Et s'il l'a réellement rédigé en code, ce facteur est encore plus élevé.



Inventer des sorts et leur Focus

Le concept de Focus est introduit dans le chapitre *Magie*, page 184. Lorsqu'on invente de nouveaux sorts, voici ce qu'il faut garder à l'esprit au sujet des Foci :

Un bonus de +3 est un bonus moyen ; un Focus procurant un tel avantage pour un sort de Niveau 5 à 10 sera assez facile à trouver ; pour un sort de Niveau 15-20, il sera rare ; très rare pour un sort de Niveau plus élevé.

Si le Focus d'un sort donné est d'une rareté supérieure à la normale étant donné le Niveau dudit sort, le bonus qu'il apporte en sera augmenté de manière appropriée. C'est ainsi qu'un sort de Niveau 20 dont le Focus est rarissime gagnera par son entremise un bonus au lancement de +5.

De la même façon, un Focus relativement courant pour un sort très puissant ne lui donnera qu'un bonus de +1.

Un Focus doit également être caractéristique du sort auquel il est associé et de ses effets.

Une fois percé le code de l'auteur, on doit déterminer la nature du sort transcrit. Sa Technique et sa Forme apparaissent automatiquement s'il s'agit de magie Hermétique, et le lecteur peut alors essayer de découvrir quels sont sa puissance (son Niveau) et ses effets. Il lance un dé de tension, auquel il ajoute son Total de Laboratoire (le même que pour apprendre un sort), et si le résultat est supérieur ou égal au Niveau du sort (connu du Conteur), il obtient en effet les informations désirées. Cela signifie qu'il lui est possible d'écrire une copie du sort facilement utilisable.

Quand on étudie un sort, on a droit à deux jets par saison : un pour le décoder, un pour le traduire. Si les deux sont réussis, on a une copie lisible du sort au bout de la saison ; dans le cas contraire, les efforts fournis n'aboutissent à rien (mais si le premier jet était réussi, on peut automatiquement tenter à nouveau le deuxième la saison suivante). Si le tirage de traduction aboutit à un Désastre, il se produit une véritable catastrophe. Soit la copie est de toute évidence inutilisable, soit — ce qui est plus grave — le sort est bien retranscrit, mais il est piégé et affectera de manière néfaste son lanceur ou ses compagnons.

Il est possible de coder ses propres sorts, au rythme de 60 Niveaux par saison, mais les rendre indéchiffrables n'a guère d'intérêt, sauf s'il s'agit de pièges (un sort comme *Malédiction du Désert*, PeAq 25, peut par exemple être transcrit avec pour Portée Soi-Même au lieu d'A Proximité). Les sorts-pièges s'inventent de la même façon que les autres.

On peut acquérir parfois des sorts non Hermétiques et vouloir les identifier. On opère alors comme pour les sorts Hermétiques, mais il est beaucoup plus difficile d'obtenir des résultats : la simple détermination des Forme et Technique concernées peut se révéler problématique et nécessiter une longue étude. Au Conteur de décider des actions exactes à entreprendre dans un tel cas.

Exempli Gratia

Inventer un sort

Grimgroth désire inventer un sort qui transformera les odeurs en une affreuse puanteur débilitante. Après avoir consulté les autres joueurs, il décide que ce sera un sort Muto Auram de Niveau 15 sans Complément. Son Total de Laboratoire est de : 8 (Muto) + 12 (Auram) + 3 (Intelligence) + 5 (Théorie de la Magie) = 28. Il gagne donc chaque saison 13 points pour créer ce sort : 28 (Total de Laboratoire) - 15 (Niveau du sort) = 13. Il va lui falloir deux saisons, au bout desquelles il aura accumulé beaucoup plus de points que nécessaire, alors que si son Total de Laboratoire était de 30 (2 points seulement de plus !), une seule lui suffirait pour amasser les 15 points requis. C'est pourquoi il envisage finalement d'étudier Muto ou Auram pendant quelque temps avant d'inventer son sort.

Les enchantements

Les créations physiques peuvent augmenter le pouvoir d'un magicien autant que les mentales. Les objets enchantés lui sont en effet d'une grande utilité, même s'il faut dépenser du *virtus* brut pour les fabriquer. Outre un talisman, qui lui servira à concentrer ses pouvoirs magiques, il peut créer des objets divers qui reproduiront certains sorts, des potions qui affecteront leurs utilisateurs et des potions de longévité qui augmenteront sa propre espérance de vie. Les objets enchantés sont des créations uniques, fruit du travail d'un Mage particulier, aussi est-il difficile et parfois dangereux de chercher à se servir de ceux d'autrui.

Leur enchantement se fait par la magie rituelle et demande donc beaucoup de temps, d'efforts et de ressources magiques. Il faut préparer son laboratoire, rassembler tout le matériel requis, puis accomplir sa tâche avec le plus grand soin, en prenant garde au moindre détail. C'est ainsi qu'on obtient un enchantement indépendant, qui génère lui-même les énergies magiques requises pour son fonctionnement, mais reste pourtant lié d'une manière unique aux capacités magiques de son créateur. Le Sceau de ce dernier marque tout autant les effets produits par ses enchantements que ceux émanant de ses sorts.

Il est généralement nécessaire de dépenser du *virtus* brut pour enchanter quoi que ce soit, le procédé transformant le *virtus* et associant indéfectiblement son pouvoir magique à l'objet dans lequel il est instillé. Ce *virtus* ne

peut donc plus ensuite être extrait de l'enchantement qu'il a aidé à créer, ni servir à d'autres fins. Les Mages l'appellent alors parfois *virtus* «raffiné» plutôt que «brut».

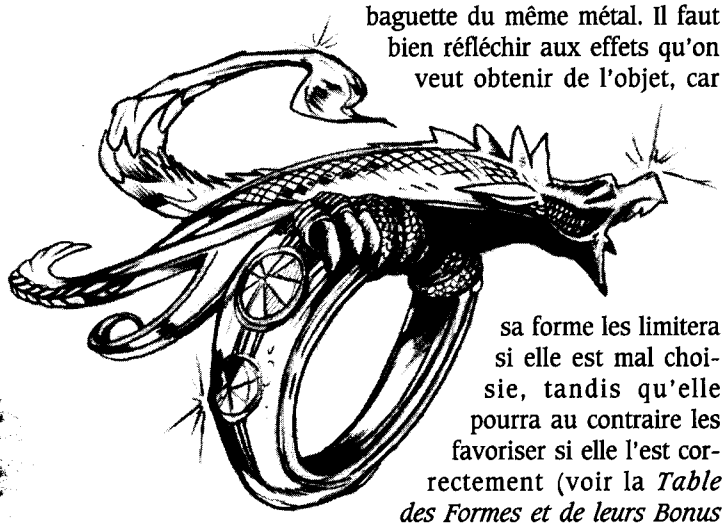
L'enchantement d'un objet consistant en un rituel, il est impossible d'y placer des effets équivalents à ceux d'un autre rituel : la puissance de ce dernier ne saurait être enfermée par une force qui lui est seulement égale.

LES OBJETS ENCHANTÉS

Il en existe trois sortes : les talismans, qui accroissent et focalisent les capacités de leur propriétaire ; les objets majeurs, qu'on investit de pouvoirs dupliquant les effets de certains sorts ; et les objets mineurs, qu'on peut doter du même genre de pouvoirs que les précédents mais qui sont moins puissants et moins coûteux à fabriquer.

Forme et matériel

La première chose à faire lorsqu'on veut créer un objet magique est de choisir son support physique - sa forme, sa taille et son matériau. Un anneau d'or sera plus adapté à certains usages qu'un anneau de cuivre, tandis qu'un anneau de cuivre conviendra mieux pour d'autres qu'une baguette du même métal. Il faut bien réfléchir aux effets qu'on veut obtenir de l'objet, car



sa forme les limitera si elle est mal choisie, tandis qu'elle pourra au contraire les favoriser si elle l'est correctement (voir la *Table des Formes et de leurs Bonus aux Effets*, pages 258-259).

Les caractéristiques normales de l'objet doivent également être prises en compte : enchanter une épée d'or peut paraître une bonne idée, mais cette arme se révélera trop lourde et son métal trop mou pour le combat ; de même, si un diamant est parfait pour parer un anneau, encore faut-il en posséder un. Les Mages peuvent se trouver contraints d'affronter le monde extérieur pour rassembler le matériel nécessaire, surtout si leur Alliance est pauvre.

Préparer un enchantement

Les talismans et les objets majeurs, à cause de leur puissance, doivent subir une préparation spéciale avant l'enchantement.

Table des Tailles et Matériaux

Matériau	Points de Base
Tissu, verre	1
Bois, cuir	2
Os, pierre tendre	3
Pierre dure	4
Métal courant	5
Argent	8
Or	10
Pierre semi-précieuse	12
Pierre précieuse	15
Pierre exceptionnelle	20

Taille	Exemples	Multiplicateur
Très petite	Anneau, bracelet, pendentif, toutes les gemmes	x1
Petite	Baguette, dague, ceinture, chapeau	x2
Moyenne	Épée, tunique, bottes, crâne	x3
Grande	Bâton, bouclier, cape, squelette	x4
Très grande	Bateau, chariot, corps humain, petite pièce	x5

Une fois le support matériel achevé, il faut passer une saison au moins à le préparer, en dépensant un nombre de pions de *virtus* qu'on détermine grâce à la *Table des Tailles et Matériaux* (et qui est égal au nombre maximum de pions qu'on peut ensuite placer dans l'objet pour lui conférer des pouvoirs) : on multiplie les points de Base, fonction de son matériau, par le Multiplicateur, fonction de sa taille. Il faut, par exemple, 16 pions de *virtus* pour enchanter une dague d'argent : 8 (pour l'argent) x 2 (pour la petite taille). N'oubliez pas que la quantité de *virtus* qu'un Mage peut utiliser en une saison dépend de son total Théorie de la Magie + Virtum. Il peut lui falloir plus d'une saison rien que pour préparer l'objet à recevoir l'enchantement !

Il est possible de n'enchanter qu'une partie d'un objet, un rubis à l'extrémité d'un bâton, par exemple. Dans ce cas, la gemme gagne les bonus liés à la forme du bâton (voir la *Table des Formes et de leurs Bonus aux Effets)* mais pas à son matériau. Toutefois, les pouvoirs qui dépendent de son contact avec lui (tous les sorts qu'elle contient et qui bénéficient d'un bonus dû à la forme du bâton, ceux Perdo de Portée A Proximité, par exemple) sont perdus pour toujours si les deux parties sont séparées.

Un objet préparé pour l'enchantement est telle une ardoise vierge ; il est strictement inutile tant qu'on ne l'harmonise pas pour en faire un talisman ou qu'on n'y incorpore pas de pouvoirs magiques.

Les talismans

Un Mage peut créer un talisman, afin de concentrer et augmenter son pouvoir magique. Le talisman est un objet très personnel, contenant des forces magiques et des

matériaux qui le lient intimement à son créateur, si bien que ce dernier peut l'utiliser pour canaliser son pouvoir.

Pour vous fabriquer un talisman, vous devez tout d'abord en choisir l'aspect matériel et le préparer pour l'enchantement, comme décrit précédemment. Il faut ensuite passer une saison à harmoniser ses énergies mystiques avec les vôtres ; il devient alors une extension de vous-même. A la fin de cette saison, vous pouvez l'utiliser comme aide magique.

Votre talisman est considéré comme une partie de vous-même tant qu'il reste en contact avec vous. Si vous jetez un sort de Portée «Au Contact», vous pouvez en affecter la cible en la touchant avec cet objet ; ainsi, si c'est un bâton, la Portée d'un tel sort se trouve augmentée de toute la longueur dudit bâton. Vous avez aussi un Lien Mystique permanent avec votre talisman ; cela le rend facile à retrouver si vous le perdez mais signifie également qu'il peut être très dangereux pour vous s'il tombe entre de mauvaises mains. Notez, en outre, que votre talisman, tant qu'il est en contact avec vous, bénéficie pleinement de votre Résistance Magique, quelles que soient sa taille et sa position ; et même éloigné de vous, il garde la Résistance Magique offerte par votre score dans la Forme concernée.

Il est possible d'ajouter d'autres pouvoirs à ceux-là. Vous pouvez quand vous le désirez passer une saison à accorder votre talisman à un certain type de magie dépendant de sa forme et de son matériau. La *Table des Formes et de leurs Bonus aux Effets* vous permettra de déterminer quelles harmonisations vous pouvez obtenir ; leur nombre n'est pas limité, mais vous n'en gagnerez jamais qu'une par saison d'efforts. Ainsi, Grimgroth peut consacrer une saison à son bâton-talisman, pour l'accorder avec les sorts permettant de contrôler les choses à distance. Il aura ensuite un bonus de +4 aux tirages de lancer de ces sortilèges (le bonus indiqué par la *Table des Formes et de leurs Bonus aux Effets)*, à condition de toucher son talisman (cet ajustement ne s'applique ni à la Résistance Magique ni aux activités de laboratoire). Le processus d'harmonisation est automatique (pas de jet de dé) du moment que vous y consacrez le temps nécessaire (une saison par type de magie).

Un Mage ne peut avoir qu'un unique talisman à la fois et ne peut s'en fabriquer un deuxième que si le premier a été entièrement détruit. Il lui est de plus impossible d'en confectionner un pour autrui. Il peut, en revanche, l'investir de divers pouvoirs magiques (voir *Les Objets Majeurs,* ci-après), et bénéficie pour ce faire d'un bonus de +2 à son Total de Laboratoire. Il lui est également loisible de changer un objet déjà enchanté en son talisman. Dans les deux cas, il est inutile de réitérer la préparation à l'enchantement.

Notez qu'un talisman est très différent d'un Focus de sort, bien que son principe de fonctionnement soit le même : un Focus est harmonisé avec un sort, tandis qu'un talisman l'est avec une personne. On peut cependant faire d'un Focus son talisman, suivant le procédé normal. Il continue alors à favoriser le lancer des sorts habituels mais peut également être accordé à certains types de magie (voir la *Table des Formes et de leurs Bonus aux Effets*). Il est même possible d'investir un Focus de pouvoirs magiques, ce qui ne lui ôte pas non plus son caractère de Focus (on peut notamment y placer le sort pour lequel il est utile, de sorte qu'il donne un bonus au lancer d'icelui). Bien sûr, tout cela ne s'applique qu'à certains Foci : beaucoup sont tout simplement trop fragiles pour être enchantés, les plumes ou la poussière par exemple. Il est évident qu'on attend d'un objet magique qu'il soit plus durable.

Les objets magiques majeurs

Une fois un objet enchanté, il faut continuer à y consacrer du temps et des ressources magiques pour y placer les pouvoirs voulus. C'est ainsi qu'on crée un objet majeur.

La quantité de *virtus* Virtum consacrée à sa préparation (calculée grâce à la *Table des Tailles et Matériaux)* limite les effets magiques qu'on peut introduire dans un objet : ces effets nécessitent chacun une certaine dépense en *virtus* brut, mais on ne peut au total leur consacrer plus de *virtus* qu'à la préparation de l'enchantement.

Détermination de l'effet

Il faut d'abord choisir l'effet qu'on veut obtenir grâce à l'objet puis en définir soigneusement les caractéristiques, comme pour un sort. Cet effet peut être basé sur un des sortilèges du chapitre *Sorts* ou inventé, à la manière d'un nouveau sort (voir *Inventer des Sorts*, page 253), auquel cas il doit, bien sûr, être approuvé par le Conteur. Son Niveau de base est de toute manière équivalent à celui du sort qu'il duplique. Son Niveau «total» peut changer ensuite à cause d'autres paramètres, mais ce Niveau de base est essentiel pour les jets à effectuer lorsqu'on y fera appel (Pénétration, par exemple).

Il faut aussi décider de la fréquence à laquelle on pourra l'utiliser. Consultez la *Table de Fréquence des Effets,* déterminez combien de fois par jour vous pouvez l'employer et voyez quel modificateur cela ajoute à son Niveau.

Ensuite, si cet effet n'est pas d'un Usage Constant, vous allez choisir l'action qui le déclenchera ; il doit s'agir de quelque chose de spécifique, une phrase ou un mot particuliers, le fait de bouger l'objet d'une certaine façon (si c'est un bâton, de le brandir ou de le pointer vers la cible), une attitude que vous adopterez, etc. Le facteur déclenchant doit toutefois être physique, puisque l'objet est incapable de lire dans votre esprit.

Enfin, il vous faut décider des modifications que vous désirez apporter à l'effet (voir ci-après) et ajuster son Niveau en conséquence.

Détails de l'effet

Les informations fournies dans cette section sont valables pour tous les effets des objets majeurs, à moins que le Mage n'y apporte des modifications (voir ci-après).

Les caractéristiques techniques d'un effet (Portée, Durée, Compléments de lancer, Visée) sont toujours les mêmes, quel que soit l'objet qui le produit. Si cet effet duplique un sort pour lequel deux Portées et Durées sont possibles, ce sont les deux plus faibles qui s'appliquent.

Table de Fréquence des Effets

Nombre d'Utilisations/Jour	Bonus
1	0
2	+1
3	+2
6	+3
12	+4
24	+5
50	+6
Illimité	+10
Usage Constant	+5

Le modificateur s'ajoute au Niveau de l'effet. Seuls ceux qui perdurent (ce qui exclut ceux de Durée Instantanée) peuvent être d'«Usage Constant».

Table des Modifications de l'Effet

Utilisable uniquement par certaines personnes	+3
Pénétration basée sur les Arts du créateur	+4
Pénétration basée sur les Arts du porteur	+8
Concentration Maintenue par l'objet	+5
Portée extensible grâce au *virtus*	+3
Durée extensible grâce au *virtus*	+3
Effet fonctionnant exclusivement sur l'objet	Diviser par 2

Ces modificateurs s'appliquent au Niveau du pouvoir. Dans le cas d'un effet fonctionnant exclusivement sur l'objet, ce Niveau est divisé par 2 après la prise en compte de tous les autres modificateurs.

Quand vous l'utilisez contre quelqu'un ou quelque chose doté d'une Résistance Magique, vous devez effectuer un jet de Pénétration, comme pour un sort. C'est cependant l'effet lui-même et non votre propre Talent qui tente de passer cette barrière. Le score de Pénétration en est alors égal à son Niveau de base (le Niveau du sort qu'il reproduit).

A moins que le contraire ne soit précisé, si un objet magique duplique un sort devant être Maintenu par concentration, il faut aussi se concentrer pour Maintenir son effet.

Les jets de Visée que peuvent nécessiter les pouvoirs d'un objet se font avec le score de Finesse de son utilisateur (puisque c'est lui qui manie l'objet).

Si un magicien s'empare d'un objet magique qui ne lui appartient pas mais dont il connaît les actions déclenchantes spécifiques, rien ne l'empêche d'en faire usage. Et s'il ignore tout de l'objet, il peut l'étudier dans son laboratoire afin d'en découvrir les secrets.

Modifications des effets

Voici une liste des altérations qu'on peut infliger à un pouvoir lorsqu'on en investit un objet. Ces altérations défient parfois les règles précédemment établies sur les objets majeurs.

L'APPORT DE VIRTUS BRUT AU «COUP PAR COUP»

Quand on fixe un effet dans un objet, on peut l'ouvrir à d'éventuelles adjonctions de *virtus* brut qui auront lieu plus tard, au coup par coup, si le besoin d'en augmenter la Portée ou la Durée se fait sentir. Le Niveau de l'effet augmente alors de +3 pour toute extension possible de Portée ou de Durée. Une baguette de soins, par exemple, ne fera disparaître les Dégâts subis que temporairement, si son porteur ne dépense pas de *virtus* tout en l'utilisant (la même quantité que celle requise par le sort dupliqué). Et son porteur ne pourra pas dépenser de *virtus* tout en l'utilisant s'il ne l'a pas conçue de manière à pouvoir le faire. La quantité de *virtus* qu'il est possible d'employer au coup par coup pour augmenter la Portée ou la Durée d'un effet est limitée par le score qu'on a dans la Forme ou la Technique concernée (on se base sur le score de l'Art lié au *virtus* dépensé).

La pénétration

Vous pouvez faire en sorte que les tirages de Pénétration d'un effet soient basés sur les scores que vous avez dans les Forme et Technique concernées au moment où vous l'instillez dans un objet plutôt que sur son Niveau, en ajoutant +4 à celui-ci (dans ce cas, n'oubliez pas de noter ces scores). Si vous préférez que cette Pénétration dépende des scores ponctuels de l'utilisateur de l'objet, cela augmentera de +8 le Niveau de l'effet.

LA CONCENTRATION

Quand vous ajoutez un pouvoir à un objet, vous pouvez vous arranger pour que celui-ci Maintienne à votre place l'éventuelle concentration nécessaire. Cela ajoute +5 au Niveau de l'effet concerné, et vous devez toujours vous concentrer pour en modifier les paramètres. Ainsi, une ceinture de lévitation vous Maintiendra sans problème dans les airs, mais vous n'en aurez pas moins à vous concentrer pour monter ou descendre. De plus, les effets qui se Maintiennent d'eux-mêmes s'affaiblissent à l'Aube-Crépuscule jusqu'à disparaître, à moins que le Mage ne se concentre alors dessus quelques instants, ce qui suffit à les perpétuer jusqu'à l'Aube-Crépuscule suivant.

L'UTILISATION DES EFFETS

Le créateur d'un objet peut en interdire l'usage à quiconque, hormis quelques personnes précises (lui-même et ses apprentis, par exemple), ce qui ajoute +3 au Niveau de l'effet concerné. Dans le cas contraire, n'importe qui en connaissant l'action déclenchante peut en faire usage.

LES POUVOIRS AFFECTANT UNIQUEMENT L'OBJET

Certains effets ne fonctionnent que sur l'objet dans lequel ils ont été placés ; c'est ce qui se passe pour un bâton qui peut se couvrir d'épines, comme par une *Transformation en Bâton Épineux.* (MuHe 5). Dans ce cas, le

Table des Formes et de leurs bonus aux Effets

Agate	+3 air
	+5 contre les tempêtes
	+7 contre les venins
Aigue-marine	+3 eau
Ambre	+3 Corporem
Améthyste	+3 contre les poisons
	+7 contre l'enivrement
Améthyste violette	+4 ascendant sur les masses
	+7 contre l'enivrement
Anneau	+2 effet constant
Arc	+5 destruction de choses à distance
Argent	+10 blesser les lycanthropes
Argile cuite	+4 enfermer ou protéger du feu
Armure	+7 protection du porteur
Bandage	+4 soigner les blessures
Bâton/Baguette	+2 repousser les choses
	+3 projection de carreaux ou autres projectiles
	+4 contrôle à distance des choses
	+4 destruction à distance des choses
Bêche	+4 déplacer ou détruire de la terre
Béryl	+3 eau
Bijoux/vêtements	+2 se déplacer
	+4 se protéger
	+4 se transformer
Bois (mort)	+3 affecter le bois vivant
	+4 affecter le bois mort
Botte	+5 affecter la marche
Boucle d'oreille	+5 affecter l'ouïe
Bouclier	+5 protection
Cape	+3 vol (aérien, et non crapuleux)
	+4 transformation du porteur
	+5 altération ou suppression de l'image du porteur
Ceinture	+3 affecter la Force
Chapeau	+4 affecter sa propre image
Chêne	+7 protection contre les tempêtes
Cloche	+5 avertir
Collier	+4 affecter parole et respiration
Col	+6 contrôle du temps
Coquille de palourde	+2 protection
Coquille marine	+2 mer
	+3 créatures marines
Corde	+2 strangulation
	+4 entrave magique ou contrainte
Coudrier	+3 divination (c'est-à-dire Intellego en général)
Coupe	+4 détection du poison sur le contenu
	+5 transformation ou création d'un contenu liquide
Couronne	+2 sagesse
	+3 contrôle des gens
	+5 gagner respect, autorité
Couteau/Dague	+2 destruction précise
	+3 traîtrise, assassinat, empoisonnement
Crâne de rat	+3 causer des maladies
Crâne humain	+4 destruction du corps humain
	+5 destruction de l'esprit humain
	+5 destruction et contrôle des fantômes
Crinière de lion	+5 force, courage, fierté
Cristal	+5 pouvoirs liés à l'eau
Cristal de roche	+3 soins
	+5 voyance
Diamant	+5 contre les démons
Duvet	+2 Auram
	+3 silence
	+5 vol aérien
Émeraude	+4 susciter amour et passion
	+7 serpents et dragons
Épée	+3 bloquer une unique attaque
	+4 blesser les corps humains et animaux
Éventail	+4 création et contrôle des vents
	+4 élimination des perturbations météorologiques
Fer	+6 entrave magique ou contrainte
	+7 blesser ou repousser les êtres féeriques
Fer à cheval	+6 affecter les déplacements d'un cheval
Fers (liens) en fer	+8 emprisonner les êtres féeriques
Flèche	+2 cibler
	+3 diriger
Flûte de Pan	+3 affecter les émotions
	+5 contrôler les enfants
	+5 réjouissances
	+6 affecter les émotions des êtres féeriques
Fouet	+4 contrôle du corps humain ou animal
	+5 faire peur aux animaux
Gant	+4 affecter les choses par le contact
	+4 manipulation à distance
Hache	+4 destruction du bois
Hall	+3 transporter magiquement
	+6 affecter les déplacements au travers
Heaume	+4 affecter l'esprit et les émotions du porteur
	+6 affecter la vue du porteur
Hématite	+4 sang et blessures
Hyacinthe	+2 soins
Jade	+4 eau
Jais	+2 protection
	+3 obscurité

Jaspe	+2 contre les démons
	+2 soins
Jouet	+4 contrôle des enfants
Joug	+4 contrôle du porteur
	+5 augmenter la force du porteur
Lampe	+4 création de feux
	+7 production de lumière
Langue de serpent	+3 tromperie
	+6 mensonge
Lit	+6 affecter le sommeil et les rêves
Lyre	+3 création de sons
	+5 affecter la musique
Magnétite	+3 Animal
Masque	+2 affecter la vue du porteur
	+3 cacher
	+7 déguiser
Obsidienne	+5 obscurité
Œil-de-chat	+3 contre les sorts Corporem néfastes
Onyx	+4 mort
	+4 obscurité
Opale	+4 voyager
Or	+4 affecter la richesse
	+4 susciter l'avidité
Os animal	+4 blesser ou tuer les animaux
Os Humain	+3 destruction de l'esprit humain
	+4 destruction du corps humain
Outre	+5 création d'un contenu liquide
Panier	+3 création d'un contenu
	+4 préservation du contenu
	+5 création de nourriture à l'intérieur
Peau animale	+7 transformation en l'animal approprié
Peigne	+5 beauté
	+7 affecter les cheveux
Perle	+5 détection ou destruction des poisons
Pic	+4 destruction de la pierre
Pièce	+4 y créer quelque chose
	+6 affecter en même temps tout ce qui s'y trouve
Pièce de monnaie	+4 susciter l'avidité
Plancher	+7 affecter les déplacements au travers
Plomb	+4 garder
Plume d'oie	+7 écrire
Porte	+5 garder
Quartz	+5 invisibilité
Rame	+4 Affecter les courants
Rayonnage	+3 cacher les choses qui s'y trouvent
	+4 protéger les choses qui s'y trouvent
Récipient	+5 création et transformation du contenu
Rubis	+3 affecter le sang
	+4 commandement en temps de guerre
	+6 pouvoirs liés au feu
Rubis étoilé	+5 conjuration ou contrôle des entités occultes
Sac	+3 y mettre ou en enlever les choses
	+5 emprisonner le contenu
Saphir	+2 connaissance
	+2 contre les sorts Corporem néfastes
	+3 soins
Sardonyx	+2 contre les sorts Corporem néfastes
Selle	+4 affecter les chevaux
	+7 affecter le sens de l'équitation
Serpentine	+3 contre les poisons animaux et la contamination
Seuil	+5 transporter magiquement
	+7 affecter les déplacements au travers
	+7 portes et portails magiques
Soufflet	+4 création de vent
	+5 attiser les feux
Tambour	+2 faire peur
	+3 création de tempêtes et tonnerre
	+5 assourdir
Tapis	+3 affecter tous ceux qui s'y trouvent
Terre	+5 destruction du contenu
	+7 création de feu et de chaleur
Topaze	+4 commandement
	+4 force, courage, fierté
	+5 contrôle des bêtes sauvages
Turquoise verte	+4 nécromancie
Verre de montre	+3 augmenter la vitesse
	+7 alertes et à-propos
Verre transparent	+4 invisibilité
	+5 voir à travers quelque chose
Voile de bateau	+4 affecter les vents
	+7 navigation à voile

Niveau total du pouvoir, après prise en compte de toutes les autres modifications, est divisé par 2.

Investir les effets

Après avoir soigneusement défini l'effet dont vous voulez investir votre objet, il vous reste à l'y introduire grâce au rituel adéquat. Le Total de Laboratoire à employer est basé sur vos scores dans les Forme et Technique appropriées, comme celui concernant les sorts, mais plusieurs modificateurs entrent en jeu :

- Si l'effet duplique un sort doté de Compléments, ceux-ci s'appliquent au Total de Laboratoire.
- Consultez la *Table des Formes et de leurs Bonus aux Effets* ; si un des bonus fournis par l'aspect physique de

Exempli Gratia

Création d'un objet majeur

Grimgroth étant entré en possession de *virtus* Virtum brut, il décide d'enchanter son bâton afin qu'il ait le pouvoir de faire monter les gens dans les airs comme le sort *Contrôle du Pantin* (ReCo 20). Malheureusement pour lui, il faut 8 points de *virtus* Virtum pour préparer un bâton de bois à l'enchantement, et son total Virtum + Théorie de la Magie n'est que de 7. Il prend donc tout d'abord une saison pour augmenter d'un point son score de Virtum.

Il consacre ensuite une saison et 8 points de *virtus* Virtum (voir la *Table des Tailles et Matériaux,* page 255) à la préparation de l'objet puis, à la saison suivante, entreprend d'y instiller le pouvoir désiré.

Le Niveau de cet effet est : 20 (Niveau du sort) + 1 (2 utilisations/jour) + 5 (pour être Maintenu sans concentration) = 26

Un bâton convient bien à un tel pouvoir, puisqu'il permet de mieux contrôler les choses à distance : il donne pour cela un bonus de +4 (voir la *Table des Formes et de leurs Bonus aux Effets,* pages précédentes), que Grimgroth ajoute à son Total de Laboratoire. Celui-ci s'élève donc à : 6 (Rego) + 7 (Corporem) + 3 (Intelligence) + 5 (Théorie de la Magie) + 3 (aura magique) + 4 (bonus dû à la forme de l'objet) = 28, c'est-à-dire qu'il est supérieur de 2 points au Niveau final de l'effet. Cela signifie que Grimgroth est certes capable de conférer à son bâton le pouvoir choisi, mais qu'il lui faudra longtemps pour y parvenir : 13 saisons (il gagne 2 points par saison alors qu'il lui en faut 26 en tout).

Comme il veut raccourcir ce délai et que le Conteur l'y autorise, il décide d'augmenter son Total de Laboratoire en y consacrant du *virtus* brut : il dépense 2 pions de *virtus* Corporem, ce qui donne un bonus de +10 à son Total de Laboratoire, le portant à 38 soit 12 points au-dessus du Niveau final de l'effet. Il ne lui faut donc alors que 3 saisons pour placer celui-ci dans son bâton (il accumule 12 points par saison, alors qu'il lui en faut 26 en tout).

Grimgroth doit, en outre, sacrifier le *virtus* habituel nécessaire à la pose de tout pouvoir dans un objet (1 pion pour 10 Niveaux du pouvoir, soit ici 3 pions). Il utilise pour ce faire du *virtus* Rego, lié à la Technique de l'effet, le dépensant dans la première saison où il travaille à investir ce dernier, en même temps que celui destiné à augmenter son Total de Laboratoire.

Il décide que le pouvoir se déclenche lorsque son porteur pointe le bâton vers la cible puis le fait tourner en sens inverse des aiguilles d'une montre.

L'objet contient maintenant pour 5 (2 + 3) pions de *virtus* de pouvoirs, si bien qu'il reste de la «place» pour 3 pions supplémentaires (puisqu'il a été préparé avec 8 pions).

votre objet correspond à l'effet dont vous voulez l'investir, il s'ajoute à votre Total de Laboratoire.

• La force de votre aura magique (probablement celle de votre Alliance) s'y ajoute également.

• Enfin, chacun des pouvoirs déjà introduits dans l'objet y ajoute +1 par Art qu'il partage avec l'effet à installer.

Vous ne pouvez doter un objet d'un pouvoir que si le Niveau modifié de ce dernier est inférieur à votre Total de Laboratoire. Dans ce cas, pour chaque point par lequel votre Total de Laboratoire dépasse ce Niveau, vous gagnez un point par saison ; quand vous avez accumulé un nombre de points égal à ce Niveau, vous avez investi votre objet de l'effet désiré (ainsi, si votre Total de Laboratoire est double du Niveau modifié du pouvoir, il vous suffit d'une saison).

Pour chaque tranche de 10 points du Niveau modifié de l'effet (plus une éventuelle tranche incomplète), vous devez dépenser un pion de *virtus* brut lié à un Art approprié afin d'inclure ce pouvoir dans votre objet. Ce *virtus* est employé dès la première saison que vous consacrez à la mise en place de l'effet dans l'objet. Mais n'oubliez pas qu'un objet donné ne peut avoir des pouvoirs illimités. Si l'investir d'un effet donné doit rendre la quantité de *virtus* utilisée pour y introduire des pouvoirs supérieure à celle employée pour le préparer à l'enchantement de départ, ledit effet ne peut y être placé. Ainsi, si vous avez enchanté une dague d'argent (16 points de *virtus* préparatoire), vous ne pouvez la doter de pouvoirs dont l'investissement nécessite plus de 16 points de *virtus*. Quand elle contient déjà des effets pour 14 points de *virtus*, un autre nécessitant 3 points (c'est-à-dire de Niveau modifié 21 à 30) n'y «rentre» pas.

Les objets magiques mineurs

Les objets majeurs sont très puissants, mais leur création requiert beaucoup de temps et de *virtus*. Ces soins et ces dépenses permettent d'en réaliser tout le potentiel, afin que les plus grands pouvoirs de leur créateur puissent y être préservés.

Mais vous pouvez enchanter des supports physiques sans faire appel à tout leur potentiel ou au vôtre. Vous obtenez alors des objets magiques mineurs.

Pour en créer un, vous devez d'abord en choisir la forme et le matériau comme vous le feriez pour un objet

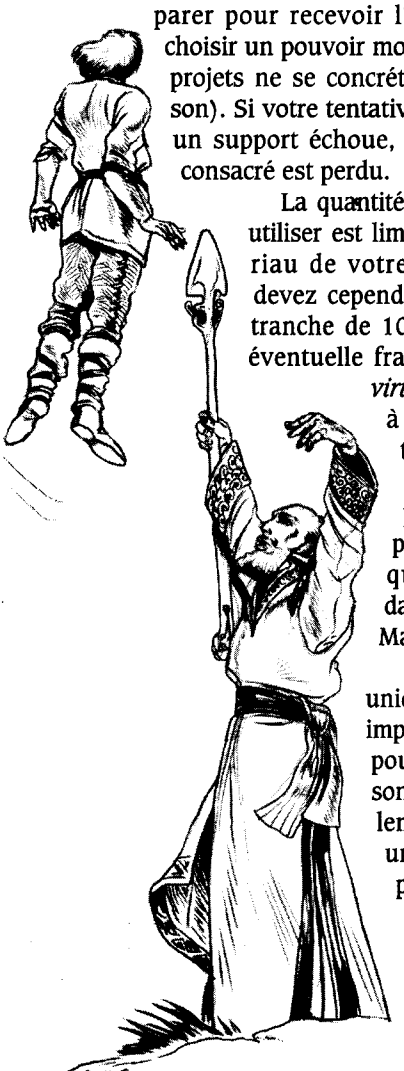
Charme contre la magie

Bien qu'il n'existe pas de sorts pour le faire, les Mages peuvent inventer des objets magiques (mineurs ou pas) destinés à protéger leur porteur de la magie. Cet effet est alors Rego Virtum, et son Niveau est le score en Résistance Magique qu'il fournit. Il opère de manière continue.

Ce charme fonctionne comme une *Parma Magica* mais est incompatible avec cette Aptitude comme avec toute autre forme de Résistance Magique. Aussi, son possesseur ne peut-il ajouter son score dans une Forme à la Résistance Magique que lui donne l'objet. Si le porteur a une Résistance Magique propre, c'est la plus forte des deux, celle du charme ou la sienne, qui s'applique.

majeur. Mais vous n'avez pas à consacrer une saison (au moins) à le préparer pour l'enchantement : vous lui faites subir une préparation limitée et y installez un unique pouvoir, le tout en une seule saison. Vous ne dépensez donc pas de *virtus* Virtum pour l'«ouvrir» à l'enchantement.

Vous devez ensuite définir l'effet que vous allez y instiller, avec autant de soin que pour un objet majeur. D'ailleurs, tous les modificateurs s'appliquant à ce stade pour les objets majeurs entrent également en jeu ici. Si votre Total de Laboratoire (après tous les ajustements) est double du Niveau final du pouvoir désiré, vous pouvez en investir l'objet. Dans le cas contraire, il vous est impossible de le faire de cette manière ; vous devez préparer pour recevoir l'effet un objet majeur ou choisir un pouvoir moins fort (aucun de ces deux projets ne se concrétisant avant une autre saison). Si votre tentative pour placer un effet dans un support échoue, le *virtus* que vous y avez consacré est perdu.



La quantité de *virtus* que vous pouvez utiliser est limitée par la taille et le matériau de votre support physique. Vous devez cependant dépenser, pour chaque tranche de 10 Niveaux de l'effet et une éventuelle fraction restante, un pion de *virtus* Virtum et un de *virtus* lié à un de ses Arts afin de l'installer dans l'objet. Mais vous ne pouvez toujours pas user en une saison de plus de pions de *virtus* brut que vous n'avez de points dans votre total Théorie de la Magie + Virtum.

L'objet est prêt après une unique saison de travail. Il est impossible d'y ajouter d'autres pouvoirs, même si sa taille et son matériau devraient normalement le permettre. De plus, un objet magique mineur ne peut être pris comme talisman.

Option : intervention du virtus dans le Total de Laboratoire

Lorsqu'un Mage a un Total de Laboratoire trop faible, soit il est incapable de fabriquer des objets magiques puissants, soit le faire lui demande des années. Cela signifie que ces objets sont rares et généralement dus à de très grands thaumaturges. Si le Conteur désire qu'il y en ait davantage dans sa Saga ou pense que l'un d'eux devrait y apparaître, il peut autoriser les Mages à augmenter leur Total de Laboratoire grâce au *virtus*. Chaque pion de *virtus* dépensé lié à un des Arts de l'effet à instiller donne un bonus de +5 au Total de Laboratoire. Ce *virtus* vient, bien sûr, s'ajouter à celui qui est de toute manière nécessaire à la mise en place de l'effet, de même qu'à celui précédemment consacré à la préparation de l'enchantement.

Ce *virtus* supplémentaire compte pour le total maximal qu'on peut en dépenser afin d'investir l'objet de pouvoirs, si bien qu'un magicien qui se sert de *virtus* pour augmenter son Total de Laboratoire «remplit» plus vite son objet magique et y installe moins d'effets. N'oubliez pas non plus que la quantité maximale de *virtus* dont un Mage puisse user en une saison est fixée par son total Virtum + Théorie de la Magie.

On ne peut dépenser du *virtus* pour augmenter son Total de Laboratoire qu'afin de créer des objets majeurs. Cette procédure ne s'applique pas à la manufacture d'objets mineurs.

Utilisation d'un objet magique

On peut utiliser tous les rounds plusieurs objets magiques, mais un seul effet de chaque, pour lequel on accomplit l'action déclenchante requise. Il faut alors effectuer les jets de Visée ou de Pénétration nécessaires, mais il n'y a pas de tirage de Fatigue. La Durée des sorts dupliqués est habituellement la plus courte, mais elle peut être allongée pour certains effets grâce à l'emploi de *virtus* (à condition que l'objet ait été conçu dans cette optique).

Un objet magique cassé perd tous ses pouvoirs.

Les objets majeurs peuvent servir avant d'être «pleins» ; cela n'empêche pas d'y ajouter d'autres pouvoirs plus tard.

LES POTIONS

Une potion est un objet enchanté particulier, qui ne sert qu'une seule fois et affecte son utilisateur. La fabrication des potions, relativement facile, requiert que le Mage combine, raffine et distille alchimiquement l'essence magique d'ingrédients normaux. Ce processus ne nécessite pas de *virtus* et permet souvent d'obtenir plusieurs doses.

Quand vous confectionnez une potion, vous devez en décrire les effets avec soin, comme quand vous inventez un sort. Mais les potions n'affectant que leur utilisateur, il

Exempli Gratia

Fabrication d'une potion

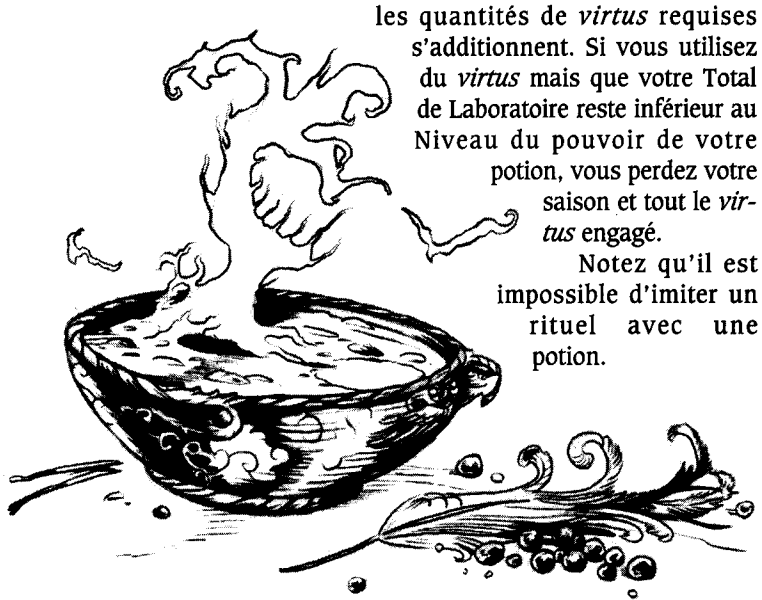
Grimgroth aimerait disposer d'un moyen rapide de s'esquiver en cas d'ennuis, aussi décide-t-il de fabriquer une potion imitant *Retour au Foyer* (ReCo 35). Son Total de Laboratoire est en l'occurrence de : 6 (Rego) + 7 (Corporem) + 3 (Intelligence) + 5 (Théorie de la Magie) + 3 (aura magique) = 24 ; il est donc trop faible. Grimgroth sacrifie 3 pions de *virtus* Corporem, ce qui le porte à 39, et peut alors en une saison fabriquer une dose de potion. S'il avait dépensé 4 pions de *virtus*, son Total de Laboratoire aurait été de 44, c'est-à-dire de 9 points supérieur au Niveau de l'effet, si bien qu'il aurait obtenu 2 doses de potion dans le même temps.

existe des sorts qu'elles ne peuvent dupliquer, *Bras Invisible* (ReTe 5) par exemple. Une potion ne peut donner la capacité de jeter un sort.

Une fois son pouvoir choisi, vous passez une saison à essayer de fabriquer la potion de votre choix. Ajoutez votre aura (probablement celle de votre Alliance) à votre Total de Laboratoire. Si le résultat obtenu est supérieur au Niveau de l'effet désiré, vous obtenez une dose de potion par tranche de 5 points (ainsi que pour l'éventuelle fraction restante) de la différence. Si votre Total de Laboratoire ajusté est inférieur ou égal au Niveau du pouvoir de la potion, et que vous n'utilisez pas de *virtus* pour l'augmenter (voir ci-dessous), vous perdez votre saison dans une vaine tentative.

Bien que cela ne soit pas obligatoire, vous pouvez consacrer du *virtus* brut à votre potion. Si vous voulez, par exemple, que ses effets aient la plus longue des deux Durées données pour le sort qu'ils dupliquent (ce qui est essentiel pour une potion de soins), vous devez dépenser pour chaque dose du *virtus* lié à un des Arts du sort exactement comme si vous jetiez ce même sort. Vous pouvez aussi consacrer du *virtus* lié à un des Arts concernés à l'augmentation de votre Total de Laboratoire, qui reçoit alors un bonus de +5 par pion. Quand vous voulez améliorer votre Total de Laboratoire et la Durée des effets de votre potion, les quantités de *virtus* requises s'additionnent. Si vous utilisez du *virtus* mais que votre Total de Laboratoire reste inférieur au Niveau du pouvoir de votre potion, vous perdez votre saison et tout le *virtus* engagé.

Notez qu'il est impossible d'imiter un rituel avec une potion.



Quel que soit l'utilisateur de la potion, il subit les effets du sort copié, même si ceux-ci ne sont pas évidents dès l'abord : ainsi, s'il absorbe une mixture permettant de voler, il ne le saura pas forcément avant de bondir dans les airs. Il doit toutefois effectuer un tirage de Résistance Magique pour savoir s'il échappe à ces effets, qu'il désire ou non être affecté.

N'oubliez pas que le terme «potion» peut s'appliquer aussi bien à des pommades, des onguents, des poudres ou autres substances semblables autant qu'à des liquides. Quand vous en fabriquez une, vous devez préciser sous quelle forme, et de quelle manière il faut s'en servir pour qu'elle fonctionne : une pommade s'applique sur le corps, une poussière se jette dessus, un encens libère une fumée qu'on doit respirer, etc. Le Conteur peut accorder un bonus au Total de Laboratoire d'un Mage s'il choisit de faire de sa potion une substance particulièrement adaptée à ses effets.

Les potions de longévité

Le temps dont dispose un Mage pour étudier et augmenter ses pouvoirs est limité de façon définitive par la mort. Mais les tentatives des membres de l'Ordre pour prolonger leur présence en ce monde ont abouti à la création de potions de longévité. Si la mort reste inévitable, ces préparations peuvent la retarder d'une centaine d'années ; les magiciens ayant atteint ou dépassé les 200 ans sont rares, mais il y en a quelques-uns.

Une potion de longévité est une sorte d'ancre magique qui retient la force vitale du Mage, souvent en affectant directement les tissus de son corps. Mais elle l'empêche également de dépenser cette force vitale comme le font les simples humains, si bien qu'il devient stérile. On l'appelle toujours «potion», mais les enchantements nécessaires pour allonger la vie peuvent être intégrés à des vêtements, des tatouages, des amulettes, etc., au choix du thaumaturge. Il décide du support suivant la manière dont il veut voir opérer la magie. Une amulette de longévité, par exemple, doit être portée en permanence pour être efficace ; si on l'ôte à son possesseur, soit il meurt aussitôt, soit il s'affaiblit lentement jusqu'à ce qu'on la lui restitue ou jusqu'à la fabrication d'une autre «potion». Un tatouage, en revanche, fait partie de lui, bien qu'il puisse se décolorer quand l'effet de la «potion» disparaît, marquant pour son propriétaire le début du déclin.

Pour créer votre propre potion de longévité, vous devez avant tout déterminer quels ingrédients y entreront. Vous pouvez le découvrir, réunir ces composants et fabriquer la potion en une unique saison à condition que votre Total de Laboratoire (basé sur votre score en Intellego et Corporem et ajusté par votre aura magique) soit de 20+. Rassembler le matériel nécessaire peut donner lieu à une histoire. Si votre Total de Laboratoire est inférieur à 20, vous n'avez pas les connaissances nécessaires à la création d'une telle potion.

Chaque Mage invente la sienne selon une formule personnelle qui n'est valable que pour lui-même. Mais toutes

Sommaire des objets enchantés

PRÉPARATION À L'ENCHANTEMENT

Passer une saison à préparer l'objet, en dépensant le nombre de pions de *virtus* Virtum indiqué par la *Table des Tailles et Matériaux* (page 255).

ENCHANTEMENT D'UN OBJET MAJEUR

1) Sélectionner le support physique.
2) Le préparer à l'enchantement.
3) Choisir l'effet dont on veut l'investir et noter son Niveau.
   a) Ajuster le Niveau en fonction de la fréquence de l'effet (Table page 257).
   b) Ajuster le Niveau en fonction des modifications de l'effet (Table page 257).
   c) Détailler l'action déclenchante.
4) Installer l'effet.
   a) Ajouter l'aura et les bonus dus à la forme du support (voir Table page 258) au Total de Laboratoire.
   b) Total de Laboratoire ajusté - Niveau ajusté de l'effet = points par saison. Quand le nombre de points accumulés égale ou dépasse le Niveau ajusté, l'effet est installé.
   c) Dépenser 1 pion de *virtus* lié à un des Arts de l'effet pour chaque tranche de 10 points (et la fraction éventuelle) du Niveau ajusté.
5) Répéter à volonté les étapes 3 et 4, mais la quantité de *virtus* utilisée pour mettre en place les effets ne peut dépasser celle dépensée pour préparer à l'enchantement.

HARMONISER UN TALISMAN

1) Sélectionner le support physique.
2) Le préparer à l'enchantement.
3) Passer une saison à l'harmoniser pour en faire un talisman.
4) Aussi souvent que désiré, passer une saison à l'ouvrir à un type de magie particulier (voir la *Table des Formes et de leurs Bonus aux Effets*, pages 258-259).

CRÉER UN OBJET MINEUR

1) Sélectionner le support physique.
2) Choisir l'effet dont on veut l'investir, comme pour un objet majeur.
3) Installer l'effet.
   a) Si le Total de Laboratoire est au moins double du Niveau ajusté de l'effet, succès.
   b) Dépenser 1 pion de *virtus* Virtum et un de *virtus* lié à un des Arts de l'effet pour chaque tranche de 10 points, et l'éventuelle fraction restante, du Niveau ajusté.

ces versions de la potion Hermétique «standard» requièrent 1 pion de *virtus* par tranche de 5 ans d'âge (et fraction éventuelle) de leur créateur au moment de la fabrication. En fait, elles augmentent ses chances de ne pas souffrir des jets de Vieillissement (voir le chapitre *La Saga*, page 359) en soustrayant à ces tirages 1 point par tranche pleine de 5 points du Total de Laboratoire défini au paragraphe précédent. Ainsi, un Mage dont le Total de Laboratoire InCo modifié par l'aura est de 33 peut manufacturer une potion de longévité qui ôte 6 de ses jets de Vieillissement. On peut réinventer sa potion à plusieurs reprises, afin de bénéficier de l'augmentation de son Total de Laboratoire, mais cela demande à chaque fois une saison de travail et la dépense de *virtus* appropriée.

Il n'est normalement possible d'utiliser pour faire des potions de longévité que du *virtus* Virtum, Rego ou Corporem. Mais ces potions sont des créations si personnelles et si intimement liées aux capacités magiques de leur fabricant que celui-ci peut, avec l'approbation du Conteur et des autres joueurs, user de tout autre type de *virtus* étroitement lié à ses talents de magicien.

Les effets d'une potion de longévité s'achèvent quand son bénéficiaire paie un tribut au Vieillissement, en perdant un point dans une Caractéristique ou en gagnant un point de Décrépitude. Il doit alors concocter une nouvelle potion, en dépensant le nombre de points de *virtus* correspondant à l'âge qu'il a atteint, mais sans investissement significatif en temps, s'il utilise la formule de la première : il se sert alors de ses textes de laboratoire (voir ci-après). Fabriquer cette potion ne lui demande une saison entière que s'il veut qu'elle soit plus efficace que la précédente (c'est-à-dire qu'elle prenne en compte l'augmentation de son Total de Laboratoire).

Quand on invente une nouvelle potion de longévité, on peut en augmenter la puissance par l'adjonction de *virtus* (cette quantité venant, bien sûr, s'ajouter à celle requise par l'âge du fabricant). Chaque pion supplémentaire sacrifié augmente alors le Total de Laboratoire de 1. Cette dépense doit être faite lors de la création initiale de la potion, et réitérée lors des préparations suivantes tant qu'on garde la même formule. Toutefois, ce *virtus* complémentaire n'intervient pas dans le Total de Laboratoire quand on détermine si un Mage peut ou non concevoir une potion de longévité.

Si les effets de votre potion en cours s'achèvent alors que vous vous trouvez dans l'impossibilité d'en préparer une autre, l'âge commence à vous marquer : vous effectuez tous vos jets de Vieillissement sans les ajustements que vous donnait la potion (voir la *Table du Vieillissement*, page 359). Quand vous en fabriquerez une autre, plus tard, elle ne réparera pas les dégâts subis durant votre période de «manque» (baisse des Caractéristiques et augmentation de la Décrépitude).

Il est possible de créer des potions de longévité pour d'autres gens, y compris des non-Mages. Dans ce cas, vous-même et la personne pour qui vous voulez en inventer une devez passer une saison à en déterminer, rassembler et mélanger les ingrédients. Il faut, en outre, que votre Total de Laboratoire (basé sur InCo et ajusté par l'aura) soit de 30+, faute de quoi vous ne pouvez trouver quels

sont les composants nécessaires. Vous devez consacrer à la fabrication de cette potion 1 pion de *virtus* pour chaque tranche de 5 ans d'âge de son bénéficiaire. Si ce dernier est lui aussi un magicien, la potion fonctionne pour lui comme la vôtre pour vous (-1 aux jets de Vieillissement pour 5 points de votre Total de Laboratoire). Les non-Mages, eux, ont moins de ressort : ils soustraient 1 à leurs tirages de Vieillissement par tranche complète de **10 points** de votre Total de Laboratoire.

Notez que les potions de longévité n'aident à retarder la perte de points de Caractéristiques et l'acquisition de points de Décrépitude que lorsque l'âge seul est en cause. Blessures, Crépuscule des Magiciens ou autres nuisances peuvent se solder par les mêmes effets. Une potion de longévité ne vous protège alors pas, même si elle reste active : elle ne cessera de l'être que lorsque vous subirez réellement les effets du vieillissement.

On raconte, au sein de l'Ordre d'Hermès, qu'il est possible de créer des potions de longévité plus puissantes, mais qu'elles sont très dangereuses ou ont de graves effets secondaires.

Les textes de laboratoire

Lorsque vous instillez un pouvoir dans un objet enchanté ou créez une série de potions, votre travail n'est pas oublié aussitôt l'enchantement terminé. Vous rédigez un texte de laboratoire sur le sujet, que vous pourrez employer pour refabriquer le même produit.

En raison de la nature rigide et complexe des enchantements, toutefois, un texte de laboratoire n'est pas aussi utile qu'un sort rédigé intégralement. Alors que ce dernier peut vous aider à apprendre le sort en question et éventuellement à en créer d'autres, aux effets similaires, un texte de laboratoire ne vous autorise qu'à dupliquer les résultats d'une expérience précédente (bien qu'il vous permette de modifier la manière ils sont produits).

Les textes de laboratoire sont, en fait, le journal de la vie du Mage dans son laboratoire. Il lui est donc nécessaire d'y consigner tous les facteurs entrant en jeu dans la création d'un objet magique ou d'une potion, afin de s'en rappeler en détail ultérieurement. Parmi ces facteurs figurent le type et la quantité de *virtus* utilisé dans chaque projet et les modifications effectives ajoutées à un objet enchanté.

Créer des textes de laboratoire

Un texte de laboratoire est automatiquement créé chaque fois que vous instillez un pouvoir dans un objet majeur, créez un objet mineur ou fabriquez des potions. Il vous fournira un bonus, égal à votre score en Théorie de la Magie, sur tous les enchantements ultérieurs du même type — et produisant le même effet — que vous tenterez de réaliser. Ce bonus est égal à votre score de Théorie de la Magie au moment de l'écriture du texte et non à celui où vous vous y référez. Si l'enchantement décrit dans le texte s'inscrit dans votre spécialité de Théorie de la Magie (voir *Compétences,* page 101), vous ajoutez 1 point au bonus en question.

Il vous est également possible d'user des textes de laboratoire d'un autre Mage afin de dupliquer ses créations. Vous bénéficiez ainsi d'un bonus égal à *son* score de Théorie de la Magie au moment de l'écriture du texte. Toutefois, reproduire ainsi un projet (ce qui vous permet de créer votre propre texte de laboratoire) est parfaitement inutile si votre score de Théorie de la Magie n'est pas supérieur à celui du Mage ayant rédigé le texte original.

L'utilisation des textes de laboratoire

Si vous disposez d'un texte de laboratoire décrivant l'instillation d'un pouvoir dans un objet, vous obtenez un bonus sur votre Total de Laboratoire lorsque vous instillez le même effet dans le même type d'objet (qui procure les mêmes bonus de forme et matériau).

Ainsi, un texte de laboratoire décrivant la fabrication de potions vous donne un bonus sur votre Total de Laboratoire lorsque vous fabriquez des potions possédant les mêmes pouvoirs. Il vous est donc possible d'en créer plus de doses que vous ne le pourriez normalement.

Dans le cas des potions de longévité, le bonus de Théorie de la Magie rend vos potions récentes plus puissantes. Toutefois, un texte de laboratoire pour une potion de longévité n'est utile que si vous reprenez votre recette initiale. Il reste valide si vous devez y inclure plus de *virtus* en raison de votre âge avancé, mais si vous créez une nouvelle

Textes de Laboratoire

VOUS NE POUVEZ PAS CHANGER :

Le type d'enchantement (objet majeur, objet mineur, potion).

L'effet produit (le sort imité).

Le support physique (la forme et le matériau d'un objet, la substance et le mode d'action d'une potion).

L'étendue de cet effet (qu'il se limite à l'objet lui-même ou puisse affecter quelque chose d'autre).

La quantité de *virtus* utilisée pour augmenter le Total de Laboratoire.

VOUS POUVEZ CHANGER :

L'aura dans laquelle l'enchantement avait été réalisé.

Pour les objets magiques :

La fréquence d'utilisation de l'effet.

L'action déclenchante.

Les modifications de l'effet.

Pour les potions :

Le nombre de doses produites.

potion afin de profiter de vos scores en Arts améliorés, il ne vous sert plus à rien.

Si vous fabriquez une potion de longévité et rédigez un texte à ce sujet, celui-ci n'est d'une quelconque utilité que pour vous. Ces potions sont trop personnelles pour que quelqu'un d'autre puisse tirer avantage des écrits les concernant. Néanmoins, si vous créez la potion pour quelqu'un d'autre, vous pourrez vous servir de vos notes lorsque vous en refabriquerez pour la même personne (en supposant que la nouvelle potion ne soit pas basée sur vos nouveaux scores en Arts.)

La traduction des textes de laboratoire

Les notes que prend un Mage dans son laboratoire, tout comme ses descriptions de sorts, ne sont généralement lisibles que pour lui-même. Il vous est possible de transcrire vos propres textes de manière compréhensible au rythme de 60 Niveaux par saison et de recopier ceux qui sont d'ores et déjà lisibles au rythme de 180 Niveaux par saison. Le Niveau du texte est égal au Niveau modifié de l'effet investi ou de la potion auquel il se rapporte, en aucun cas au score de Théorie de la Magie du Mage au moment de la rédaction.

Comme mentionné précédemment, il vous est possible d'employer le texte de laboratoire d'un autre Mage. Vous devez cependant d'abord en décoder le style particulier, puis le transcrire sous une forme lisible. L'ensemble de ce processus requiert une saison, à la fin de laquelle vous disposez de notes utilisables pour un projet — la fabrication d'une certaine potion ou l'investissement d'un pouvoir donné dans un objet défini. Les règles de décodage et de traduction des notes de laboratoire sont les mêmes que pour les sorts (voir le chapitre *Sorts,* page 253).

Les Textes de Laboratoire dans la Saga

Les textes de laboratoire sont un excellent moyen d'enregistrer au fur et à mesure les événements de votre Saga. Les Mages travaillant constamment dans leur laboratoire, occupés à diverses recherches, les notes qu'ils y prennent forment le journal de leurs expériences et de leur carrière magique. Mais ils peuvent aussi parler de choses plus banales, comme ce qui se déroule durant les histoires. Si, par exemple, les personnages sont partis en voyage en quête de *virtus* Herbam, le Mage peut faire allusion à ce périple lorsqu'il utilise ce *virtus* dans son laboratoire. On lira ainsi dans la marge de ses textes : «Ce sacré *virtus* Herbam a presque détruit mon laboratoire ! Je parie que c'est un coup de ces fichus lutins. Ils m'ont bien eu !» Ainsi, les textes de laboratoire de vos magiciens peuvent contenir des éléments de la fiction aussi bien que des aides techniques, formant une combinaison des conventions et de l'imaginaire du jeu.

Détails de l'enchantement

Un texte de laboratoire vous aide à créer le même effet dans un objet magique ou une potion, mais vous pouvez cependant changer de nombreux détails de l'enchantement sans perdre le bénéfice de vos notes.

Les éléments de base du projet original sont immuables. Le type d'enchantement (majeur ou mineur) doit demeurer le même, ainsi que la forme et le matériau de l'objet (les bonus qui en dépendent doivent rester identiques). Si le pouvoir originel affectait l'objet lui-même, le pouvoir dupliqué doit faire de même.

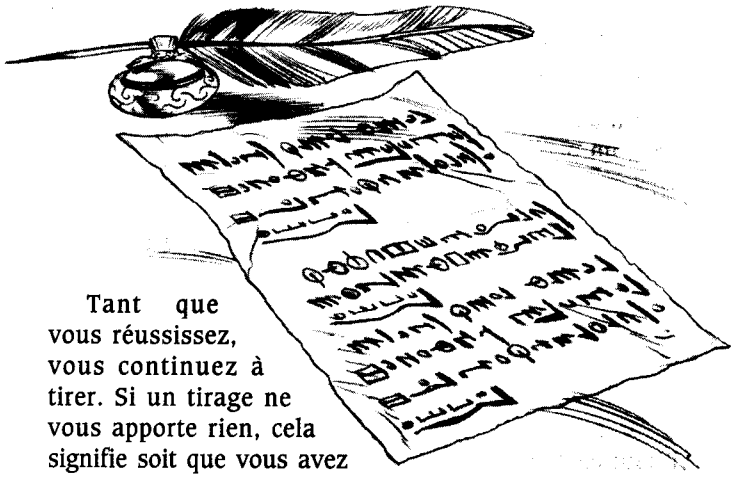
Si du *virtus* a été utilisé lors de la première expérience, il faut en employer la même quantité du même type lorsqu'on se réfère au texte de laboratoire. On gagne cependant encore +5 sur le Total de Laboratoire par pion de *virtus* dépensé pour l'augmenter. Si vous n'utilisez pas la même quantité ou le même type de *virtus,* votre texte de laboratoire ne vous apporte rien.

ÉTUDIER UN ENCHANTEMENT

Si vous désirez déterminer les pouvoirs d'une création d'un autre Mage, il vous faut étudier l'objet au sein de votre laboratoire. Vous en inspectez l'aspect physique, déterminez la Forme et la Technique qui l'imprègnent grâce à la magie Intellego et faites des expériences pour voir comment l'enchantement réagit à d'autres types de magie. Au bout du compte, vous connaîtrez le procédé de fabrication de l'objet, ses pouvoirs et la manière dont on peut les utiliser.

Il est nécessaire de consacrer une saison à l'étude d'un enchantement. Au bout de ce temps, ajoutez un dé de tension à votre Total de Laboratoire Intellego Virtum, et comparez le résultat au Niveau ajusté du pouvoir le plus faible contenu dans l'objet (une fonction de Talisman est considérée comme Niveau 20). Si votre tirage est supérieur ou égal à ce Niveau, vous déterminez le premier effet placé dans l'objet et pouvez refaire aussitôt un jet pour voir si vous réussissez à découvrir le pouvoir immédiatement supérieur en puissance. La découverte d'un pouvoir inclut celle de son rituel de déclenchement ainsi que de toutes ses restrictions et modifications éventuelles.

Vous ne pouvez en aucun cas déterminer plusieurs pouvoirs d'un objet grâce à un même tirage, même si votre Total de Laboratoire semble devoir vous le permettre. Un jet ne concerne qu'un unique pouvoir. Supposons un objet qui possède trois effets, Niveau 10, Niveau 20 et Niveau 30. Si votre tirage vous donne 25, vous ne découvrez pas immédiatement les deux premiers. Vous apprenez quel est celui de Niveau 10 et avez droit à un second jet pour déterminer celui de Niveau 20, puis à un troisième pour celui de Niveau 30 si le second est réussi également.



Tant que vous réussissez, vous continuez à tirer. Si un tirage ne vous apporte rien, cela signifie soit que vous avez découvert tous les effets, soit que votre Total de Laboratoire n'est pas assez important pour vous permettre de définir les pouvoirs suivants — seul le Conteur connaît la réponse. Dans tous les cas, il vous est possible d'essayer aussi longtemps que vous le désirez, mais tout échec met fin à vos tentatives de la saison — au cours de laquelle vous ne pouvez rien faire d'autre.

En cas de Désastre sur n'importe lequel de ces tirages, de nombreuses choses peuvent se produire. C'est le Conteur qui prend la décision finale, en fonction de la situation. Il est possible que vous interprétiez mal un pouvoir, en pensant la fonction différente de ce qu'elle est en réalité ; que vous vous trompiez sur le rituel de déclenchement, ce qui vous empêchera de vous servir de l'objet ; ou même que vous manipuliez si mal celui-ci que vous en déclenchiez accidentellement les effets, voire une réaction en chaîne. La table de *Suggestions de Désastres Magiques* (page 178) vous donnera quelques idées à ce sujet. Si vous survivez au Désastre, celui-ci n'en marque pas moins la fin de vos études pour la saison concernée. Il vous sera toutefois possible de les reprendre lors de la suivante, afin d'identifier correctement le pouvoir qui vous a résisté.

Il est fréquent que les Mages se servent d'un *Sort d'Attente* (page 249) pour garder leurs créations. Le sort mis en suspension affecte généralement quiconque tente d'étudier magiquement l'objet. Le *Sort d'Attente* n'y est pas investi mais lancé sur lui pour le protéger : il vous est donc impossible de le détecter lors de votre inspection préliminaire. Si vous ne jetez pas de sort susceptible de vous en révéler la présence, la découverte du *Sort d'Attente* sera certainement synonyme de son déclenchement. Prenez garde !

EXPÉRIMENTATION MYSTIQUE

Les règles qui précèdent supposent que vous travailliez avec précaution, demeurant sagement dans les limites de ce que vous savez faire. Si vous le désirez, toutefois, vous pouvez franchir ces limites et tenter des expériences, essayant des techniques nouvelles et éventuellement dangereuses. Voilà ce qui vous est permis lorsque vous inventez un sort, créez un enchantement quelconque pour un objet ou un Familier), fabriquez une potion ou étudiez un objet. Dans tous les cas, vous avez des chances d'accomplir des prouesses qui vous sont normalement interdites comme d'échouer lamentablement.

Les prémisses de l'expérimentation

Au début de chaque saison, examinez le projet sur lequel vous travaillez et demandez-vous si vous avez envie de vous livrer à des expériences. Vous pouvez le faire plusieurs saisons de suite, à condition d'avoir pris cette décision au commencement de vos travaux.

Si vous expérimentez, ajoutez un dé simple à votre Total de Laboratoire. Ce bonus représente les fruits des risques que vous prenez. Toutefois, il vous est nécessaire de faire un tirage sur la *Table des Résultats Extraordinaires* par saison. Si vous expérimentez durant plusieurs saisons sur le même projet, les résultats de ces jets se cumulent. S'il vous faut, par exemple, deux saisons pour investir votre bâton d'un pouvoir, il vous faudra faire deux tirages sur cette table : les deux résultats affecteront le bâton ou le pouvoir que vous y placez.

Risques exceptionnels

Vous pouvez choisir de pousser encore plus votre chance et d'ajouter de +1 à +3 (à votre choix) au dé simple. Ce bonus prend le nom de modificateur de Risque. Vous devez ensuite l'ajouter à tous vos tirages sur la *Table des Résultats Extraordinaires.* De plus, il détermine le nombre de dés de Désastre supplémentaires que vous jetez (1 par point). Les jets sur la *Table des Résultats Extraordinaires* s'effectuent à l'aide d'un dé de tension.

Résultats extraordinaires

Certains des résultats figurant dans les tables sont spécifiques, comme le bonus de +5 au Niveau de l'effet. D'autres requièrent une certaine interprétation. Il convient alors de prendre en compte le Sceau du Mage, ses Spécialités et ses faiblesses. Ne négligez pas non plus le type du sort ou du pouvoir faisant l'objet de l'expérimentation, ni les lois de la magie. Plus vous considérerez de facteurs, plus le résultat sera intéressant.

Lorsque vous vous référez à la *Table des Résultats Extraordinaires,* faites un tirage de tension et ajoutez-y s'il y a lieu le modificateur de Risque. Si vous tirez un 0, lancez un dé de Désastre, plus autant que de points apportés en bonus par le modificateur. Lancez également un nombre de dés supplémentaires égal au score de votre aura.

Inventer un sort

Les points du dé simple, ajoutés à votre Total de Laboratoire, pourront vous permettre d'achever votre travail

Table des Résultats Extraordinaires

Tirage	Résultat
Désastre	Désastre
0-3	Échec total
4-5	Pas d'Effets Extraordinaires
6-7	Aucun bénéfice
8	Effet secondaire
9	Spécial ou événement d'histoire
10	Découverte !
11	Effet modifié
12+	Faites deux tirages

Désastre : Voir la *Table des Effets des Désastres* (page suivante).

Échec total : Vos efforts ne vous rapportent rien, pas même ce que devrait vous valoir votre Total de Laboratoire de base. Si vous travailliez sur un objet enchanté ou un Familier, lancez un autre dé. Un 0 signifie que ledit objet ou Familier est détruit.

Pas d'effets extraordinaires : Votre expérimentation se déroule sans produire d'effets inattendus. Vous obtenez le bonus d'expérimentation (dé simple plus modificateur de Risque), mais rien d'autre ne se produit.

Aucun bénéfice : Il est possible que votre essai ne donne aucun résultat. Vous perdez automatiquement le bonus d'expérimentation. Recalculez votre Total de Laboratoire sans ce modificateur. S'il est désormais insuffisant pour que vous meniez à bien votre projet, vous devez abandonner celui-ci.

Effet secondaire : Voir la *Table des Effets Secondaires* (page 269)

Spécial ou événement d'histoire : Votre travail est affecté d'une manière que ne couvrent pas les autres choix, à moins que le Conteur ne décide tout de même de sélectionner un de ceux-ci. Dans tous les cas, ce résultat indique en général que vos expériences impliquent l'Alliance dans une histoire. Il est, par exemple, possible qu'il se produise une alerte et que les autres Mages découvrent un secret vous concernant en se précipitant à votre rescousse. L'histoire peut mettre en jeu danger, humour, mystère et *roleplaying,* demander quelques minutes de jeu comme une séance entière. Amusez-vous.

Découverte ! : Voir la *Table des Découvertes* (page 269).

Effet modifié : Voir la *Table des Effets Modifiés* (page 270).

Faites deux tirages : Refaites deux jets sur cette table, en leur ajoutant le modificateur de Risque. Si l'un quelconque donne à nouveau ce résultat, ignorez-le et retirez.

plus tôt, voire d'inventer un sort qui dépasserait sinon vos compétences. Si cette création se révèle défectueuse ou difficile à lancer en raison de votre tirage sur la *Table des Résultats Extraordinaires,* deux solutions s'offrent à vous : laisser tomber ou réinventer le sort. Dans le second cas, utilisez les règles normales (page 253). Toutefois, votre précédente expérience vous ayant appris quelque chose, ajoutez au jet d'invention votre score de Théorie de la Magie. Ainsi, celui-ci s'additionnera deux fois à votre Total de Laboratoire. Cette deuxième tentative devra toutefois avoir lieu lors d'une autre saison.

Si votre Total de Laboratoire est toujours inférieur au Niveau du sort, même avec le dé simple supplémentaire, il vous est impossible de réussir votre invention, mais vous devez néanmoins faire un tirage sur la *Table des Résultats Extraordinaires :* votre expérience échoue, certes, mais elle peut tout de même vous exploser au visage.

En cas d'échec, il vous est toujours possible d'essayer à nouveau lors de la saison suivante et de continuer à expérimenter.

Objets majeurs

Même avec le bonus du dé simple, votre Total de Laboratoire risque de ne pas atteindre le Niveau de l'effet que vous voulez investir. En ce cas, vous perdez tout le *virtus* utilisé mais devez néanmoins faire un tirage sur la *Table des Résultats Extraordinaires.* Il vous est cependant toujours possible de réessayer lors de la saison suivante.

Si votre Total de Laboratoire est assez élevé pour que vous investissiez l'objet d'un pouvoir mais que ce dernier se révèle défectueux (en raison du jet sur la table), il prend néanmoins «de la place» dans l'objet, tout comme un effet normal. Même si vous réussissez à l'en extirper, il vous prive des points de *virtus* qu'il «occupait». En conséquence, si vous prenez le risque d'expérimenter et que vous échouez, cela peut limiter de manière permanente l'efficacité de votre création.

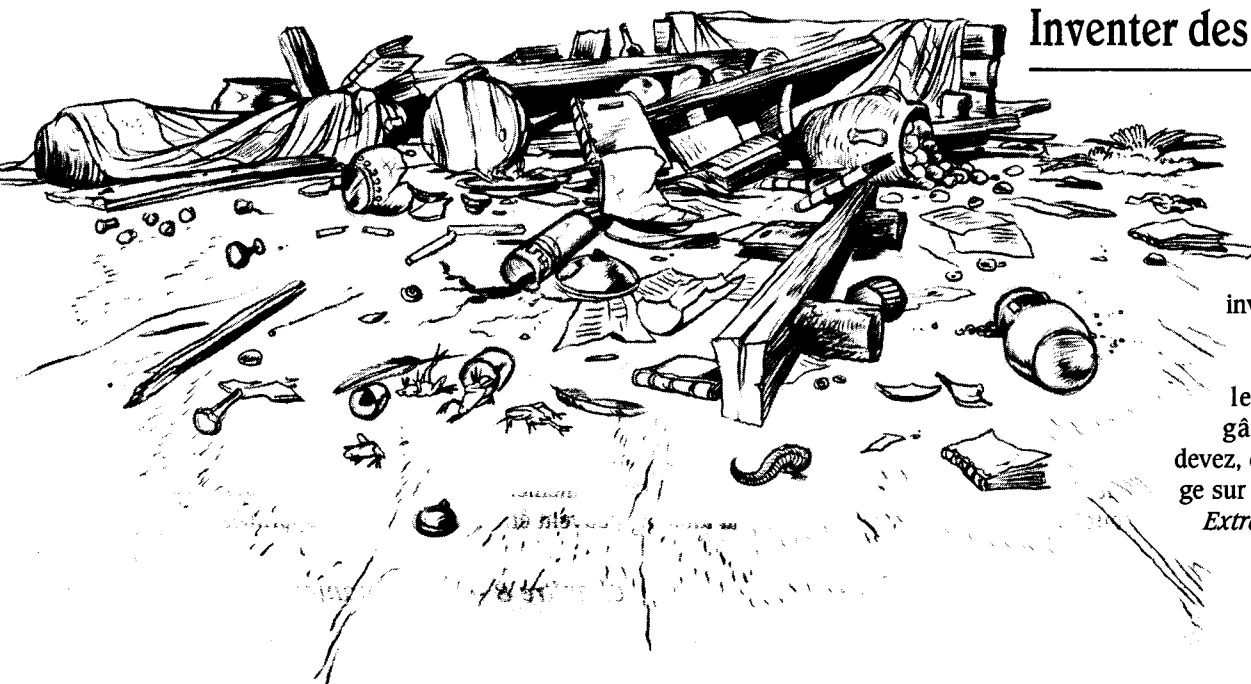
Enchanter un Familier

Lorsque vous enchantez un Familier (voir *Familiers,* page 271), le dé simple est ajouté à la force du lien que vous créez, ce qui augmente à la fois le nombre de points avec lesquels vous achetez les scores des cordes et le nombre de Niveaux de pouvoirs échangés. Tous les résultats de la *Table des Résultats Extraordinaires* s'appliquent aux pouvoirs que vous accordez et à ceux que vous recevez. La Troupe peut choisir de vous faire faire un tirage séparé pour chaque pouvoir échangé ou de leur appliquer à tous le résultat du même. Les pouvoirs gagnés mais altérés par la table ne peuvent être ni modifiés ni supprimés.

Table des Effets des Désastres

Vous échouez pitoyablement, ce qui provoque un Désastre. Faites un tirage de dé simple + modificateur de Risque - Perception, sur la table suivante.

Tirage	Résultat
0 ou moins	Vous parvenez à repérer le Désastre avant qu'il ne se produise, mais votre saison est gâchée. Voir *Échec Total.*
1	**Création détruite :** La chose sur laquelle vous travaillez et toutes vos notes la concernant sont totalement détruites. Il vous faut recommencer à zéro. Si vous vous intéressiez à un objet enchanté, c'est la totalité de celui-ci qui est détruite, pas seulement un unique pouvoir.
2	**Destruction d'une chose précieuse :** Votre création est détruite (voir ci-dessus) et emporte autre chose avec elle : votre Familier, votre apprenti, un objet magique, vos réserves de *virtus,* des livres, etc.
3	**Votre création se tourne contre vous** et vous attaque à l'aide de son effet le plus puissant. Si elle ne possède pas le moindre pouvoir d'attaque, vous pouvez vous estimer heureux.
4	**Laboratoire détruit :** Votre création est détruite (voir ci-dessus) ainsi que la presque totalité de votre laboratoire. Faites un tirage par objet précieux s'y trouvant : un 0 signifie sa destruction. Il vous est nécessaire de passer le reste de la saison et la totalité de la suivante à réparer votre laboratoire et à récupérer les restes de vos notes. Si l'Alliance n'est pas assez riche pour remplacer les objets disparus, il vous faudra les payer de votre poche.
5	**Explosion :** Recevez des Dégâts égaux à un dé de Dégâts plus le Niveau du sort ou du pouvoir.
6	**Menace pour l'Alliance :** Vous subissez un retour de bâton qui met l'Alliance en danger, causant un incendie, laissant la forteresse à la merci d'un ennemi, invoquant une créature dangereuse, etc.
7	**Spécial :** Un Désastre ne figurant pas dans cette table vous frappe. Vous pourriez, par exemple, faire un tirage sur la *Table des Effets Maléfiques* du Crépuscule des Magiciens (page 362) ou subir quoi que ce soit d'autre jugé approprié par la Troupe et le Conteur.
8	**Détérioration :** Vous perdez automatiquement 1 point dans une Caractéristique et gagnez 1 point de Décrépitude. Effectuez un jet de Vieillissement (page 359). Il ne s'agit pas de véritable vieillissement, mais les effets sont similaires.
9-10	**Crépuscule :** Faites un tirage de Crépuscule en ajoutant le Niveau du sort ou du pouvoir à l'aura, afin de déterminer la puissance des forces surnaturelles qu'il vous faut contrôler.
11	**Submergé :** Vous relâchez plus de magie que vous n'en pouvez contrôler. Lancez un dé de tension + Énergie - aura - modificateur de Risque. Si le résultat est 6+, vous parvenez de justesse à maîtriser la magie mais devez faire un jet de Crépuscule (voir ci-dessus). Dans le cas contraire, vous êtes détruit, bien qu'une ombre magique de votre ancienne personnalité puisse continuer d'exister.
12+	**Faites deux tirages :** Ignorez ce résultat et relancez le dé s'il se présente à nouveau.



Inventer des potions

Même avec l'aide de l'expérimentation, votre Total de Laboratoire risque de ne pas dépasser le Niveau du sort investi dans une potion. Dans ce cas, vous échouez, perdez tout le *virtus* dépensé, gâchez une saison et devez, en outre, faire un tirage sur la *Table des Résultats Extraordinaires.*

Table des Effets Secondaires

Votre création magique acquiert un effet secondaire, déterminé par le tirage d'un dé simple + modificateur de Risque sur la table suivante.

Tirage	Résultat
1	**Sceau exagéré :** Votre Sceau est amplifié au point de devenir une portion significative de l'effet.
2	**Défaut mineur :** Tel un sort permettant de communiquer avec les animaux qui vous ferait conserver quelques tics de l'animal concerné quelque temps après son expiration.
3-4	**Effet secondaire mineur :** Effet secondaire neutre, tel un sort de contrôle des animaux qui ferait pousser de l'herbe sous les pattes de ses cibles.
5	**Bénéfice mineur :** Tel un sort produisant du vent qui dégagerait un doux parfum et chasserait les insectes.
6	**Défaut majeur :** Tel un sort de soins qui causerait des douleurs intenses à son bénéficiaire.
7-8	**Effet secondaire majeur :** Tel un sort de contrôle des plantes qui attirerait tous les oiseaux dans un rayon de 100 pas.
9	**Bénéfice majeur :** Tel un sort de transformation en loup qui vous permettrait de converser avec tous les animaux lorsque vous seriez sous forme bestiale.
10-13	**Défaut rédhibitoire :** Tel un sort d'invisibilité qui vous ferait briller de mille feux.

Si l'invention est un succès mais que la potion se révèle défectueuse en raison du tirage sur la table, vous pourrez tenter de la recréer ultérieurement, par des moyens normaux. Votre score de Théorie de la Magie (au moment de l'expérimentation) favorisera alors votre nouvelle tentative, puisque vous aurez appris par votre échec. Ainsi, la Théorie de la Magie s'appliquera deux fois au Total de Laboratoire.

Il vous est également possible d'expérimenter avec les potions de longévité. Le dé simple augmente alors la puissance de la potion, vous donnant une plus grande résistance au Vieillissement. Et là encore, si la potion se révèle défectueuse en raison du tirage sur la table, vous pourrez tenter de l'inventer à nouveau ultérieurement, par des moyens normaux. Votre score de Théorie de la Magie (au moment de l'expérimentation) favorisera alors votre nouvelle tentative. Ainsi, il s'appliquera deux fois au Total de Laboratoire.

Étude d'un objet enchanté

Le dé simple s'ajoute à tous les tirages réalisés pour découvrir les pouvoirs d'un objet. Même avec ce bonus, votre Total de Laboratoire risque cependant de se révéler insuffisant. En ce cas, il vous faut tout de même tirer sur la *Table des Résultats Extraordinaires.*

Si vous expérimentez durant une telle étude, vous prenez de grands risques et pouvez endommager, voire détruire, l'objet examiné. Tout résultat de la table qui indique un changement ou des dégâts concernant le projet sur lequel vous travaillez s'applique à l'objet ou à l'un de ses pouvoirs. Il est toutefois possible que les protections inhérentes à l'objet lui-même préviennent ces ennuis. Si le Niveau de sa protection (Résistance Magique ou sort) est supérieur à votre Total de Laboratoire (y compris le bonus d'expérimentation), les effets nuisibles ne se produisent pas.

Table des Découvertes

Votre travail vous a ouvert de nouveaux horizons dans l'art de la magie.

Tirage	Résultat
1-5	**Découverte primaire :** Ajoutez +1 à votre score dans l'un des Arts utilisés.
6-7	**Découverte associée :** Si vous utilisez une quelconque Affinité dans votre projet, attribuez-lui trois points d'Expérience. Sinon, considérez ce résultat comme identique au précédent.
8	**Découverte périphérique :** Attribuez 3 points d'Expérience à l'un de vos scores de Talents Mystiques, Aptitudes Mystiques ou Aptitudes Mentales.
9-11	**Compréhension nouvelle :** Attribuez 3 points d'Expérience à votre Théorie de la Magie.
12-13	**Faites deux tirages :** Ignorez ce résultat s'il se représente et retirez.

Le Laboratoire et le Jeu

Les activités de laboratoire représentent la plus grande partie de votre vie de Mage, si bien que vous devez mettre le plus grand soin à en décider la nature, ainsi que votre attitude envers vos créations. Le laboratoire, lui-même, est un important reflet de votre personnalité, car vous y passez le plus clair de votre temps. Réfléchissez bien à son aspect et à ce qui s'y trouve. Votre sanctum est-il revêtu de sorts protecteurs ? Qu'y rangez-vous et à quel endroit ? Dissimulez-vous vos possessions les plus précieuses ? Votre laboratoire est-il propre et bien rangé ou s'agit-il d'un capharnaüm dans lequel vous êtes seul à pouvoir retrouver quoi que ce soit ? Répondre à ces questions vous aidera à définir le type de Mage que vous incarnez.

Table des Effets Modifiés

L'effet est modifié d'une manière quelconque. Faites un tirage de dé simple + modificateur de Risque sur la table suivante. Si vous étudiez un objet magique, c'est lui-même ou un de ses pouvoirs qui est modifié.

Tirage	Résultat
1	**Effet réduit :** L'effet est limité en Portée, en Durée ou en puissance, tel un sort Mentem qui autorise un généreux tirage de Résistance Naturelle ou ne peut être Maîtrisé.
2	**Utilisation limitée :** L'effet ne fonctionne pas en certaines circonstances, tel un sort Ignem dont les flammes s'éteindront sous la pluie ou dans le brouillard.
3	**Utilisation sévèrement limitée :** L'effet ne fonctionne que dans certaines circonstances particulières, tel un sort de soins qui ne s'applique qu'aux enfants.
4	**Effet augmenté :** La Portée, la Durée ou la puissance de l'effet est augmentée, tel un sort d'attaque avec un gros bonus de Visée ou un pouvoir d'objet doté d'une plus forte Pénétration.
5	**Utilisation généralisée :** L'effet fonctionne sur un plus grand nombre de cibles que la normale, tel un sort permettant de discuter avec les animaux qui ne nécessite que des Compléments de lancer pour fonctionner avec les oiseaux et les poissons.
6-7	**Succès partiel :** Le sort ou le pouvoir n'a que la moitié du Niveau attendu. Ajustez-en les effets en conséquence. Si vous réinventez ce type de sort par la suite, le bonus de Niveau gagné ne sera que d'un quart du Niveau initial.
8-9	**Succès exceptionnel :** Ajoutez +5 au Niveau du sort ou du pouvoir. Ajustez ses effets en conséquence.
10-11	**Effet modifié :** L'effet lui-même est modifié, affectant un type de cible différent de la normale ou ses cibles de manière différente, tels une *Malédiction de Circé* qui changerait ses victimes en chèvres plutôt qu'en cochons, ou un sort permettant de discuter avec les animaux qui conduirait ceux-ci à parler latin plutôt que de vous permettre d'employer leur langage.
12-13	**Effet radicalement modifié :** L'effet est modifié de manière importante, tout en demeurant dans les limites des mêmes Forme et Technique. Une *Malédiction de Circé* pourrait, par exemple, se changer en *Croissance et Rapetissement Surnaturel.* Le Niveau demeure identique ou est diminué.

Activités de laboratoire multiples

Parfois, vous souhaitez vous livrer à des activités qui, quoiqu'importantes, rentrent tout à fait dans vos compétences et ne valent pas chacune une saison complète d'efforts. En ce cas, il vous est possible de choisir d'en accomplir plusieurs en une saison, divisant entre elles votre temps.

Toutes les activités accomplies durant une saison donnée doivent être du même type (apprendre des sorts, instiller des pouvoirs dans un objet majeur, créer des potions) et utiliser les mêmes Technique et Forme. Vous pouvez ainsi, par exemple, inventer plusieurs sorts ou plusieurs potions, mais pas un sort et une potion.

Pour réaliser des activités multiples, il suffit de faire la somme de leurs Niveaux respectifs et d'y appliquer votre Total de Laboratoire.

Si vous vous livrez à l'expérimentation mystique, vous ajoutez un seul dé simple + modificateur de Risque à votre Total de Laboratoire, mais tout résultat obtenu sur la *Table des Résultats Extraordinaires* (page 267) s'applique à l'ensemble de vos activités de la saison.

Aide dans le laboratoire

Bien que le Code d'Hermès protège les Mages qui se rencontrent en terrain neutre, le sanctum d'un thaumaturge (son laboratoire et ses quartiers d'habitation) est un endroit bien particulier où il conserve ses plus grands trésors et ses secrets les mieux gardés. Le Code lui permet donc de faire ce que bon lui semble à quiconque y pénètre. Pour cette raison, il est rare que plusieurs magiciens collaborent au sein d'un même laboratoire, car certains, obligés de pénétrer dans le sanctum d'un autre risqueraient d'être attaqués.

Toutefois, les Mages reçoivent parfois de l'aide dans leur laboratoire, de la part de collègues auxquels ils font confiance ou d'apprentis (voir page 277). Quiconque possède le Don, un entraînement Hermétique (un score en Théorie de la Magie) et un score d'Intelligence positif peut vous aider à étudier les Arts ou la Théorie à l'aide de *virtus,* ou à accomplir n'importe quelle activité mettant en jeu la Théorie de la Magie. Dans ce cas, vous ajoutez l'ensemble Intelligence + Théorie de la Magie de votre assistant à votre Total de Laboratoire de la saison. Si vous étudiez à partir de *virtus* brut, vous ajoutez +1 à votre tirage d'étude de la saison. Si votre aide dispose d'une Vertu appropriée, telle que *Génie Inventif,* celle-ci affecte vos recherches, s'ajoutant à vos scores et à vos jets.

Ainsi, lorsque deux Mages collaborent dans un laboratoire, l'un doit obligatoirement servir d'assistant à l'autre. Même quand ils ne risquent pas de s'attaquer mutuellement, rares sont ceux qui acceptent de consacrer une saison entière à un rôle aussi peu gratifiant. Les implications sociales Hermétiques sont trop importantes.

Il vous sera normalement impossible d'avoir plusieurs aides, car leurs travaux seraient trop difficiles à

Exempli Gratia

Expérimentation mystique

Vous rappelez-vous le moment où Grimgroth voulait inventer un sort de Niveau 15 et pouvait presque y parvenir en une saison ? Plutôt que d'en prendre deux ou d'étudier ses Arts pour en augmenter le score, il choisit d'expérimenter, de pousser sa chance de manière à terminer sa tâche plus vite. Son Total de Laboratoire (28) ajouté à un dé simple (6) égale 34, ce qui est suffisant pour inventer, en une saison, un sort de Niveau 15. Il doit cependant faire un jet sur la *Table des Résultats Extraordinaires.* Il obtient un 8, Effet Secondaire. Voulant en déterminer le type, il tire un 5 : Bénéfice Mineur. Le sort causant une intense puanteur, le Conteur et le joueur de Grimgroth s'accordent pour décider que l'odeur persiste durant des heures sur les individus qui en sont affectés. Cela signifie que le Mage pourra les reconnaître par la suite, ce qui est particulièrement utile pour identifier des agresseurs masqués. Si cet effet secondaire avait, au contraire, été gênant, Grimgroth aurait pu tenter de réinventer le sort par des moyens normaux. Le bonus de Théorie de la Magie (+3) qu'il aurait alors reçu sur son Total de Laboratoire lui aurait permis de le faire en une saison.

coordonner. Toutefois, dans le cas de personnes extrêmement coopératrices et bien organisées, cela pourra se faire, chacun des assistants ajoutant ses scores d'Intelligence et de Théorie de la Magie à ceux du chef de laboratoire.

Distractions des études

Les règles concernant ce qu'un Mage peut faire en une saison supposent que ledit Mage ne soit pas interrompu. Parfois, cependant, il prendra du temps pour voyager ou explorer, et son travail s'en ressentira.

Il vous est possible de perdre jusqu'à 10 jours de travail et de rattraper ce temps perdu en fournissant de gros efforts durant le reste de la saison. Au-delà de cette limite, votre Total de Laboratoire subit une pénalité de -1 par jour passé en dehors du laboratoire. Si vous étudiez, le Niveau de la source que vous utilisez subit une pénalité de -1 pour 2 jours passés à faire autre chose.

Si vos travaux requièrent une saison *pleine,* si vous voulez, par exemple, accomplir plusieurs tâches du même type, une interruption de plus de dix jours ruine la procédure et tout le *virtus* dépensé durant la saison est perdu.

Familiers

Jaloux de leurs secrets et se méfiant de tous ceux qui pourraient obtenir sur eux un ascendant quelconque, les Mages sont connus pour la distance qu'ils mettent entre eux et les autres gens. Les apprentis peuvent leur apporter un peu de compagnie, mais le lien qu'ils ont avec eux s'atrophient une fois que les élèves sont devenus Mages. Parfois, la dévotion se change même en rivalité. Pour un relation plus profonde et de plus longue durée, de nombreux Mages s'en remettent à des êtres qu'ils forment et auxquels ils peuvent faire toute confiance : les Familiers.

Un Familier est un animal magique qu'un thaumaturge apprivoise avant de le lier à lui, l'investissant de pouvoirs magiques et fondant aux siens ses pouvoirs et capacités. Bien que le Familier soit très proche du Mage qui le crée, il dispose toujours de son libre arbitre et n'est pas contrôlé par son maître. Il s'agit du meilleur ami que puisse avoir un magicien, mais même les amis, parfois, se querellent.

Trouver et apprivoiser un Familier

Le premier pas en ce domaine consiste à trouver un animal doué d'une magie inhérente. Avec cette caractéristique, il est probable qu'il possède une Force Magique, dont le score lui sera assigné par comparaison avec celui des autres créatures surnaturelles. Le moyen de découvrir un tel être est laissé à la discrétion du Conteur. Voyager au hasard en espérant tomber dessus est généralement inutile ; la plupart du temps, les Mages trouvent leur Familier en s'intéressant à des rumeurs. Il arrive qu'ils reçoivent des visions d'animaux qui, d'une manière ou d'une autre, leur sont «destinés».

Une fois découverte, la bête doit être apprivoisée. Il vous faut l'admirer et même l'aimer sincèrement, et elle doit vous faire une



Exempli Gratia

La Création d'un Familier

Grimgroth cherche un Familier et se lie d'amitié avec un corbeau. L'animal n'a qu'une nature légèrement magique, due au fait qu'il a grandi sur le toit de l'Alliance, si bien que sa Force Magique n'est que de 10 et qu'il ne possède aucun pouvoir. Durant la première saison de l'enchantement, Grimgroth dépense 8 (12 - 4 de Taille) pions de *virtus* Virtum pour harmoniser la magie de la créature et la sienne. Heureusement, son score en Animal est supérieur à 10, sinon il ne pourrait pas obtenir de Familier. Au cours de cette période, chacun d'eux acquiert certains des traits et tics les plus superficiels de l'autre.

Pendant la seconde saison, le Mage forge les trois cordes. Le score du lien de Grimgroth est 13 (11 Animal + 3 Mentem + 5 Intellego - 10 Résistance Magique - (-4) Taille). Il a donc 13 points pour acheter les cordes. Désirant être lié à son Familier magiquement et physiquement plutôt que mentalement, il dépense ainsi ses points : or +1 (5 points), argent 0 (0 point), bronze +1 (5 points). Les trois points restants ne lui servent à rien.

Durant la troisième saison, maître et Familier se partagent des qualités. Une nouvelle fois, Grimgroth a 13 points à dépenser (la force du lien). Le corbeau ne possédant pas de pouvoirs magiques propres, il n'est nécessaire de sacrifier aucun point pour les harmoniser avec la magie Hermétique. Si le corbeau disposait de tels pouvoirs, Grimgroth ne serait pas obligé de les harmoniser, mais s'il s'en dispensait, cela signifierait que ses pouvoirs seraient perdus à la fin de l'enchantement. Les qualités du lien positives choisies sont : Langages Partagés (+5), Pouvoir Secondaire (+10) et une variante de Métamorphose (normalement +15) qui permet à l'animal de prendre forme humaine. Grimgroth, lui, ne peut se changer en oiseau et le Conteur décide que cette qualité ne vaut donc que +10. Voilà qui nous fait 25 points. Grimgroth n'en ayant que 13, il doit compenser les 12 points manquants par des qualités négatives. Celles-ci possédant des scores multiples de 5, il lui faut donc choisir 15 points négatifs. Il sélectionne Indépendance (-5) et Querelles (-10), la seconde qualité découlant de la première.

Maintenant que Grimgroth a défini les qualités, il doit déterminer la manière dont elles les affectent, lui et le Familier. Il s'agit là d'idées subjectives échangées entre joueur et Conteur, destinées à développer la relation existant entre l'homme et l'oiseau.

Ayant fait tout cela, Grimgroth referme l'enchantement au cours de la quatrième saison, ce qui lui coûte 3 pions de *virtus* Virtum. Le corbeau est désormais son Familier. Il ne reste plus qu'à déterminer les statistiques de jeu de la créature.

S'il augmente les traits qui se combinent pour donner le score de son lien, notre Mage pourra rouvrir l'enchantement et utiliser tous les points gagnés pour acheter de nouvelles qualités. Là encore, les points positifs excédentaires devront être compensés par des points négatifs. Ce processus demandera une saison et 3 pions de *virtus* Virtum.

totale confiance sans y être obligée — par magie ou autrement. Lorsque vous serez non loin d'elle, elle ressentira votre nature et, si celle-ci ne lui convient pas, vous rejettera. Ce besoin d'admiration mutuelle explique pourquoi les Mages de l'air, par exemple, prennent souvent des oiseaux comme Familiers, et pourquoi il est possible d'apprendre bien des choses sur un magicien en observant le Familier qu'il a choisi et qui l'a choisi.

Enchanter le Familier

Une fois que le Familier et vous-même vous êtes mutuellement acceptés, vous devez l'emmener dans votre laboratoire pour entamer une série d'enchantements devant durer une année. Toute distraction importante durant cette période réduit vos efforts à néant et vous oblige à recommencer.

On n'enchante pas un Familier comme un objet. La nature du lien qui vous unit vous fait changer tous les deux et vous ne contrôlez pas totalement la manière dont il vous affecte. Ce sont la Troupe et le Conteur qui la déterminent. Tout au long de l'enchantement, toutefois, vous maîtrisez la façon dont il affecte le Familier.

Ouverture de l'enchantement

La première saison est consacrée à l'harmonisation de la magie de l'animal avec la vôtre. Cette unification requiert un certain nombre de pions de *virtus* Virtum — égal à 12 + la Taille de la créature. Pour y parvenir, il vous est également nécessaire d'avoir un score en Animal de 10+.

Durant cette période, il est fréquent que la bête subisse des métamorphoses physiques telles que changement de couleur, de forme des membres et de texture de la peau. Elle apprend, de plus, une forme de langage rudimentaire qu'au moins vous êtes capable de comprendre. Elle peut acquérir un tic d'expression correspondant à un des vôtres et certains de vos Traits de Caractère et Passions.

De la même manière, il est possible que vous adoptiez quelques-unes de ses habitudes et caractéristiques physiques ou mentales (comme la manie qu'a un oiseau de se lisser les plumes). Vous pouvez prendre un score positif dans un Trait de Caractère correspondant au type d'animal que vous enchantez (Corbeau +2, par exemple).

Force du lien

Durant la seconde saison, vous achevez le lien entre l'animal et vous. Sa force (son score) est déterminée par la somme de vos scores en Animal, Mentem et Intellego, à laquelle il convient de soustraire la Résistance Magique et la Taille de la créature. Si ce total est inférieur à 0, vos capacités magiques ne sont pas assez importantes pour vous permettre de forger un lien viable et la bête ne peut devenir votre Familier. Le score du lien est également utilisé pour acheter les scores des cordes (voir ci-dessous) ainsi que les qualités du lien (ci-dessous également) — ce qui s'effectue lors de la troisième saison du processus.

Forger les trois cordes

Une partie du travail de la deuxième saison consiste à forger trois cordes mystiques qui vous attachent à votre Familier. Une corde d'or relie vos capacités magiques, une corde d'argent vos esprits et une corde de bronze vos corps. Elles peuvent être perçues par quelqu'un possédant le Talent Exceptionnel *Double Vue* mais sont, sinon, invisibles.

La solidité de ces cordes va de 0 à +3. Pour connaître celle des vôtres, divisez entre elles trois le score de votre lien. Le nombre de points nécessaires à l'achat d'un score de corde figure dans la *Table de Solidité des Cordes* (ci-dessus). Le coût total de vos cordes ne peut dépasser la force de votre lien.

Les cordes

Chaque corde possède des effets variés, fonction de la qualité de son forgeage. Ces effets ne s'appliquent que lorsque le Familier se trouve à moins de 100 pas de vous, et l'animal en bénéficie tout comme vous. Si vous êtes menacés par le même événement, vous ne pouvez vous entraider. Votre Familier pourra, par exemple, «respirer pour vous», vous donnant un bonus pour retenir votre respiration tandis que vous serez sous l'eau. Mais si vous êtes tous deux immergés, il ne pourra pas vous aider.

LA CORDE D'OR

Le Familier vous aide à éviter les erreurs magiques, vous permettant de lancer moins de dés de Désastre que la normale lorsque vous utilisez la magie. Le score de la corde d'or est soustrait du nombre normal de dés de Désastre (avec un résultat minimum de 1).

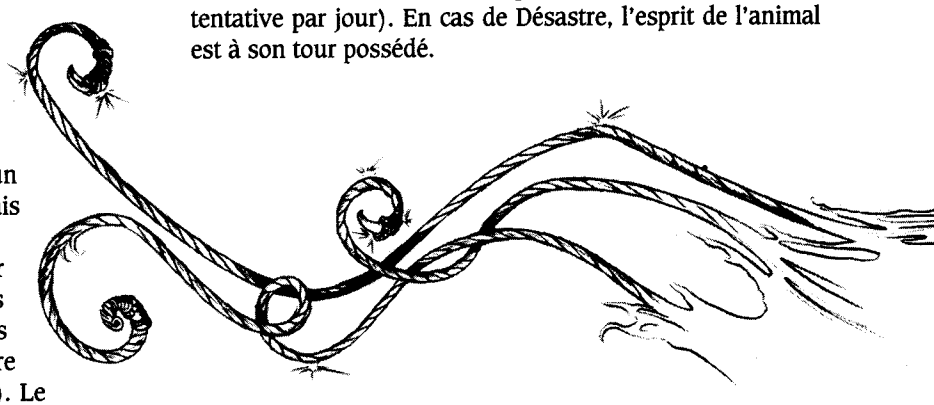
Table de Solidité des Cordes

Solidité	Coût
0	0
+1	5
+2	15
+3	30

Tous les points demeurant disponibles après l'achat des scores ci-dessus sont abandonnés.

LA CORDE D'ARGENT

Il vous est possible d'appliquer votre score de corde d'argent à tous les tirages mettant en jeu les Passions, les Traits de Caractère (à un seul jet si vous en faites deux pour des Traits opposés), la Résistance Naturelle contre la magie Mentem, ainsi qu'à ceux que vous faites pour échapper aux influences mentales naturelles, telles que l'intimidation ou la tromperie. De plus, si une force étrangère prend possession de votre esprit, votre Familier peut vous libérer. Il doit pour cela réussir un tirage de tension de 9+, le score de corde d'argent servant de bonus (une tentative par jour). En cas de Désastre, l'esprit de l'animal est à son tour possédé.



LA CORDE DE BRONZE

Vous pouvez appliquer votre score de corde de bronze en bonus aux jets d'Encaissement, de soins et à ceux permettant de résister aux privations (comme retenir son souffle ou éviter de s'endormir). Cela ne vous aide cependant pas à supporter la Fatigue.

Tremper le lien

Au cours de la troisième saison, vous renforcez le lien existant entre votre Familier et vous en faisant passer certains pouvoirs magiques à travers lui. Il s'agit de capacités qui se manifestent de concert entre l'animal et vous. Voir la *Table des Qualités du Lien* (pages suivantes) pour connaître celles que vous pouvez choisir. En compagnie du Conteur, vous déciderez alors de la manière dont elles vous affectent.

Vous disposez d'un certain nombre de points pour acheter ces qualités, nombre égal au score de votre lien tout entier (et pas seulement à ce qu'il en reste après

Qualités du lien

A moins que la description ne spécifie le contraire, il vous est impossible de prendre plusieurs fois la même qualité.

Si la mention (Portée) figure après l'intitulé d'une qualité, cela signifie que celle-ci ne s'applique que lorsque Mage et Familier se trouvent à moins de 100 pas l'un de l'autre (quoique cette portée puisse être modifiée par certaines autres qualités).

Il est interdit de choisir des qualités incompatibles ou redondantes. En cette matière, le jugement du Conteur est sans appel.

QUALITÉS DU LIEN +5

Cibles liées : Chaque fois que l'un de vous deux est affecté par de la magie (bonne ou mauvaise), l'autre en subit également les pleins effets.

Compétence partagée : Vous gagnez tous deux une Compétence que l'autre possède (ou l'améliorez si vous l'avez déjà), et ce avec un score identique à celui de l'autre. Cette qualité peut être choisie plusieurs fois, avec des Compétences différentes. Vous acquérez également chacun un signe particulier de l'autre, en rapport avec la Compétence partagée.

Conscience : (Portée) Chacun de vous deux sait toujours où l'autre se trouve, notamment en matière de direction et de distance approximative. Il y gagne un signe particulier ou une habitude liée à la Perception, caractéristique de l'autre.

Échange de Vertus : Votre Familier gagne l'une de vos Vertus (que vous conservez également) et vous en acquérez une liée à l'une de ses capacités naturelles ou l'un de ses pouvoirs magiques (un de ceux qu'il possédait avant l'enchantement).

Empathie : Chaque fois que l'un d'entre vous ressent une émotion, l'autre la partage. Dès que l'un fait un tirage de Trait de Caractère ou utilise une Passion, l'autre se voit affecté par les mêmes effets que lui. Votre Familier obtient 1 point de Confiance et une de vos Passions avec un score de 1. Vous acquérez son Trait de Caractère le plus fort, avec un score égal au sien.

Harmonisation : Vous pouvez harmoniser l'une des capacités magiques naturelles de votre Familier avec la magie Hermétique. Il vous faut cependant le faire pour la totalité de ses pouvoirs (5 points à chaque fois) avant de choisir une quelconque autre qualité dans cette liste.

Langages partagés : Le langage de votre Familier (quoique toujours limité) devient intelligible pour d'autres personnes que vous. Il sait parler le latin ou votre langue maternelle (à votre choix). De même, il vous est possible de converser avec les animaux de son espèce (corbeaux, loups, taupes, daims, etc.). Vous gagnez également chacun un tic de langage de l'autre.

Lien matériel : Votre Familier gagne un +1 dans la meilleure de vos Caractéristiques physiques (celle qui possède le plus haut score), et vous gagnez vous-même un +1 dans la meilleure des siennes. Vos scores de Caractéristiques ne peuvent toutefois pas dépasser +7 de cette manière. Cela vous donne aussi à chacun un trait d'apparence de l'autre.

Lien mental : Votre Familier gagne un +1 dans la meilleure de vos Caractéristiques mentales (celle qui possède le plus haut score), et vous gagnez vous-même un +1 dans la meilleure des siennes. Il peut ainsi devenir aussi Intelligent que vous. Vos scores de Caractéristiques ne peuvent toutefois être portés au-dessus de +7 de cette manière. Vous acquérez, en outre, tous deux simultanément un signe particulier mental de l'autre comme, par exemple, une Passion ou un Trait de Caractère.

Lien renforcé : La puissance de votre lien, y compris celle des trois cordes et de toutes les qualités ne s'appliquant normalement qu'à Portée, reste intacte lorsque vous êtes séparés de moins d'une demi-lieue (et non plus de 100 pas).

Pouvoir primaire : Votre Familier gagne un nouveau pouvoir magique lié à votre Art le plus fort. Quant à vous, vous bénéficiez de deux Niveaux supplémentaires dans l'Art le plus proche du pouvoir magique le plus puissant de l'animal (ou sa capacité naturelle la plus importante s'il ne possède pas de pouvoir magique). Le nouveau pouvoir du Familier doit être équivalent à un sort de Niveau 10 ou moins. Son utilisation coûte 2 points de Force Magique s'il n'affecte que la bête, 3 points s'il lui permet d'affecter d'autres cibles. Si elle n'a pas de Force Magique, il lui est possible d'utiliser ledit pouvoir 3 fois par jour dans le premier cas, 2 fois dans le second.

Protection partagée : (Portée) Vous bénéficiez chacun de la Résistance Magique de l'autre, quand elle est meilleure que la vôtre. Votre Familier ne contrôle pas votre *Parma Magica,* mais en profite lorsque vous l'activez. Vous gagnez également chacun une habitude défensive de l'autre. Elle n'est gérée par aucune règle : il s'agit juste d'une tendance, comme celle de chercher immédiatement un abri.

QUALITÉS DU LIEN +10

Communication mentale : Vous pouvez communiquer mentalement à volonté, partageant pensées, images ou émotions simples. Chacun gagne un Trait de Caractère de l'autre.

Lien illimité : La puissance de votre lien, y compris celle des trois cordes et des qualités ne s'appliquant normalement qu'à Portée, fonctionnent quelle que soit la distance qui vous sépare.

Pouvoir secondaire : Votre Familier gagne un pouvoir magique lié à l'Art de votre choix. Quant à vous, vous obtenez 4 Niveaux supplémentaires dans un Art lié à l'une de ses capacités naturelles ou magiques inhérentes. Le pouvoir du Familier doit être équivalent à un sort de Niveau 15 ou moins et son utilisation coûte 1 point de Force Magique s'il n'affecte que lui, 2 points dans le cas contraire. Si l'animal n'a pas de Force Magique, il peut employer ce pouvoir quatre fois par jour dans le premier cas, trois fois dans le second.

Sens partagés : Il vous est possible à tous deux d'utiliser les sens de l'autre (ouïe, vue, etc.) en réussissant un tirage simple de Perception + Concentration de 9+. Si vous le faites, néanmoins, vous êtes totalement inconscient de votre propre environnement. Toute chose qui brise votre Concentration vous rend à vous-même. Vous gagnez de plus, chacun, une habitude de l'autre liée à la Perception.

Totale compréhension : Le langage de votre Familier devient intelligible pour tous les autres gens (comme s'il était lui-même humain). Ses connaissances en matière de langues sont équivalentes aux vôtres. De plus, il vous est possible de discuter avec tous les animaux du même type que lui (terrestres, aériens, aquatiques ou fouisseurs). Vous acquérez également chacun un important tic de langage de l'autre — ou bien vos voix se modifient totalement.

Transfert de fatigue : Il vous est possible à tous deux de faire encaisser par l'autre un des Niveaux de Fatigue que vous devriez perdre. Toutefois, même s'il devait être à Court Terme, le Niveau perdu est dans ce cas toujours à Long Terme. Celui qui a ainsi transféré un Niveau de Fatigue ne peut se servir à nouveau de cette capacité avant que l'autre ne l'ait récupéré. Son compagnon, lui, peut néanmoins le faire, mais en sens contraire. Si le transfert doit rendre sa victime Inconsciente, il échoue. En outre, vous gagnez, chacun, une habitude de l'autre liée au sommeil — par exemple, celle de dormir roulé en boule.

QUALITÉS DU LIEN +15

Magie partagée : Votre Familier gagne le pouvoir limité d'utiliser la magie dans votre Art le plus puissant, et vous celui d'employer l'une de ses capacités naturelles ou magiques innées. Il lui est possible de lancer des sorts spontanés de Niveau 5, ce qui lui coûte chaque fois 1 point de Force Magique (ou un Niveau de Fatigue à Court Terme s'il n'a pas de Force Magique). Vous-même devez pour user de cette qualité réussir un tirage d'Intelligence + Concentration de 9+ et perdre un Niveau de Fatigue à Court Terme.

Métamorphose : Votre Familier peut prendre la forme humaine et, avec un tirage d'Intelligence + Concentration de 9+, il vous est possible d'adopter celle d'un être de son espèce. Il lui en coûte 5 points de Force Magique et à vous un Niveau de Fatigue à Long Terme. S'il ne possède pas de Force Magique, il perd lui aussi un Niveau de Fatigue à Long Terme. Pour chaque heure que l'un de vous passe métamorphosé, il doit faire un tirage de Fatigue à Long Terme avec un facteur de Difficulté de 8. Un échec signifie qu'il perd un Niveau de Fatigue et retrouve sa forme naturelle. Il la reprend de toute manière s'il sombre dans l'Inconscience. De plus, vous acquérez chacun une particularité physique extrêmement facile à reconnaître de l'autre.

Transfert de blessures : Il vous est possible à tous deux de transférer sur l'autre une blessure que vous devriez recevoir. La quantité de dégâts qui excède votre score d'Encaissement affecte alors votre compagnon. Celui qui fait ainsi passer la blessure ne peut plus user de cette capacité avant que l'autre n'ait guéri de manière permanente les dégâts en question (c'est-à-dire pas à l'aide d'un simple sort de soins). L'autre, en revanche, peut le faire, mais pour transférer une blessure en sens contraire. Si le transfert doit tuer sa victime, il échoue.

QUALITÉS DU LIEN -5

Douleur empathique : Lorsque l'un d'entre vous souffre, l'autre souffre également. Durant le round qui suit la réception de la blessure, vous subissez tous les deux les pénalités correspondantes. Si vous êtes déjà à un Niveau de Santé inférieur à celui de votre compagnon, cependant, ses blessures mineures ne vous affectent pas. Vous gagnez également chacun un des réflexes de l'autre, probablement associé à la douleur.

Échange de Vices : Votre Familier gagne l'un de vos Vices (que vous conservez néanmoins) et vous en acquérez un nouveau, basé sur l'une de ses faiblesses naturelles ou surnaturelles.

Fatigue empathique : (Portée) Lorsque l'un d'entre vous perd un Niveau de Fatigue, l'autre doit réussir un tirage de tension de Fatigue de 6+ sous peine de perdre un Niveau de Fatigue à Court Terme. En cas de Désastre, il s'agira d'un Niveau de Fatigue à Long Terme.

Indépendance : Votre Familier est inhabituellement indépendant et n'en fait fréquemment qu'à sa tête, même si vous n'êtes pas d'accord, quoique vous vous souteniez toujours en cas de besoin.

Lien limité : Vous ne tirez tous deux le maximum de votre lien que lorsque vous êtes proches l'un de l'autre. Toute qualité du lien positive s'appliquant à Portée ne fonctionne que si vous n'êtes éloignés que de moins de 5 pas. Les qualités négatives, elles, s'appliquent toujours dans les 100 pas.

QUALITÉS DU LIEN -10

Blessures empathiques : (Portée) Lorsque l'un de vous deux est blessé (qu'il perd un Niveau de Santé), l'autre doit faire un tirage de tension d'Énergie + Taille de 6+ sous peine d'être blessé de la même manière. En cas de Désastre, il perd même un Niveau de Santé supplémentaire. De plus, vous acquérez, chacun, l'une des peurs instinctives de l'autre (araignées, serpents, feu, certains prédateurs, etc.). Prenez un Vice ou un Trait de Caractère +3 dans la phobie concernée.

Lien serré : Vous ne tirez les plus grands bénéfices de votre lien que lorsque vous vous touchez. Toutes les qualités du lien s'appliquant à Portée ne fonctionnent que lorsque vous êtes en contact physique. Vous gagnez tous deux une particularité dermatologique de l'autre.

Querelles : Votre volonté s'oppose régulièrement à celle de votre Familier, au point qu'il vous arrive de ne plus vous parler. Vous pouvez même en de nombreuses occasions travailler l'un contre l'autre, quoique vous vous rejoigniez toujours en cas de besoin, avec une loyauté incomparable (prenez une Passion de *Loyauté* gratuite, avec une spécialité envers votre Familier). Chacun de vous adopte, en outre, un des modes de raisonnement de l'autre.

l'achat des cordes). La plupart d'entre elles ont des scores positifs, qui vous coûtent donc des points. Certaines, toutefois, ont des scores négatifs. Ce sont des effets qui agissent au détriment du lien et que vous pouvez choisir ou qui peuvent vous être assignés par le Conteur. Bien qu'ils affaiblissent le lien, ils vous fournissent des points supplémentaires avec lesquels acheter des qualités positives.

Pratiquement toutes affectent votre Familier et vous de manière relativement proche ; elles caractérisent votre lien. Vous déterminez comment celui-ci vous rattache tous deux et comment les capacités physiques, mentales et magiques de chacun de vous affectent l'autre. La plupart des qualités sont, en outre, accompagnées par l'échange d'un tic ou d'un signe particulier physique, mental ou (rarement) magique mineur. Si le Mage prend, par exemple, une qualité qui augmente la conscience que lui et son Familier ont l'un de l'autre, il peut fort bien gagner une manie liée à la perception, telle que regarder sans arrêt par-dessus son épaule, renifler les gens lorsqu'il les rencontre pour la première fois ou tendre l'oreille (au sens propre du terme) quand il entend un bruit qu'il ne parvient pas à identifier.

Le Conteur et vous-même devez vous accorder sur tous les changements que le Familier et vous subissez. Les pouvoirs que reçoit l'animal peuvent parfois être basés sur vos Arts magiques. De même, ceux que vous obtenez peuvent l'être sur ses capacités, qu'elles soient naturelles (comme la vision nocturne d'un chat) ou magiques (celles qu'il possédait avant de devenir votre Familier).

Il existe bien plus de possibilités de qualités que n'en contient la table. Il vous est possible de créer celles que vous désirez, à condition qu'elles fonctionnent de manière similaire à celles citées et reçoivent l'approbation du Conteur. On a vu des Mages conférer des pouvoirs et capacités extraordinaires à leur Familier en réduisant les leurs propres. Même dans ce cas, pourtant, la nature du lien entre Familier et Mage requiert que ce dernier gagne *quelque chose* en échange.

Refermer l'enchantement

Durant la quatrième saison, vous refermez l'enchantement et le complétez, ce qui requiert encore trois pions de *virtus* Virtum. A partir de cet instant, vous disposez d'un Familier indépendant mais loyal. Il vous appartient alors d'en déterminer les statistiques complémentaires.

Le Familier en tant que personnage

Votre Familier conserve toutes les capacités naturelles qu'il possédait avant l'enchantement, mais il vous faut harmoniser ses pouvoirs magiques avec la magie Hermétique à l'aide de qualités du lien. Si vous ne disposez pas d'assez de points pour agir ainsi avec toutes ses capacités, celles qui sont laissées de côté disparaissent au moment du rituel de fermeture.

L'Intelligence de votre Familier (en supposant qu'elle était auparavant animale) n'est désormais inférieure que d'un point à la vôtre. S'il avait d'ores et déjà une Intelligence supérieure à la normale animale, il la conserve après l'enchantement. Toutefois, quoique moins intelligent que vous, il peut l'être plus d'une certaine manière et donc plus doué que vous pour un certain nombre d'activités mentales.

Votre Familier doit posséder des Traits de Caractère appropriés à sa nature bestiale, choisis soit par vous soit par la personne qui l'introduit dans la Saga. La plupart ont également un ou deux signes particuliers, comme une tendance à se rappeler les détails sans importance ou une obsession jouissive pour la couleur bleue.

A moins que vous ne choisissiez pour votre lien des qualités spécifiant le contraire, le langage de votre Familier n'est intelligible que pour vous seul.

Il utilise vos Formes ou sa propre Résistance Magique (ce qui lui procure la meilleure protection) pour résister aux sorts. Si vous lui en accordez une, il peut se revêtir d'une *Parma Magica,* mais pas en conjonction avec sa Résistance Magique innée. Vous êtes tous deux capables de franchir la Résistance Magique de l'autre à volonté.

Le Familier pendant le jeu

Votre Familier et vous deviendrez sans aucun doute de plus en plus proches à mesure que la Saga progressera. Vous apprendrez l'un de l'autre et resserrerez le lien qui vous unit. Au fil des années, il apprendra tout ce que vous savez, pour peu que vous le gardiez en votre compagnie lorsque vous étudierez et que vous partagiez avec lui vos connaissances.

De plus, à n'importe quel moment de la Saga, il vous sera possible de retremper votre lien (ce qui demande une saison), afin de lui ajouter de nouvelles qualités positives quand son score aura augmenté. Les points dont vous disposerez alors sont calculés en faisant la différence entre la force atteinte par le lien et celle qu'il avait à l'origine. Si elle était au départ 11 et qu'elle est passée à 16, vous disposerez de 5 points. Il vous sera toutefois impossible de modifier la solidité des cordes ou de changer une qualité déjà établie. Le retrempage du lien coûte également 3 pions de *virtus* Virtum au moment où on referme l'enchantement.



A la fin d'une histoire, le Conteur vous attribuera parfois une nouvelle qualité de lien (bonne ou mauvaise). Cela se produit généralement lorsque votre Familier et vous êtes devenus plus proches au cours de l'aventure — par exemple, en accomplissant une quelconque prouesse grâce à votre lien ou en affrontant ensemble de grands périls. Le Conteur pourra aussi vous donner des qualités se compensant mutuellement (une bonne et une mauvaise).

Votre Familier vieillit au même rythme que vous, mourant généralement quelques jours ou quelques semaines avant vous. Son décès brutal est un signe de danger immédiat. Si vous périssez alors qu'il demeure en vie, il risque de succomber au choc ; et même s'il survit, il est totalement décontenancé et ne se remet jamais de vous avoir perdu. De la même manière, si c'est vous qui lui survivez, vous risquez de ressentir un vide profond dans votre existence, vide qui se prolongera durant des mois, voire des années. Les relations entretenues avec un Familier sont d'ordre très personnel, presque privé, si bien que seuls les Mages plus préoccupés de leur statut que d'amitié se servent du leur comme élément de standing. En fait, on devrait traiter son Familier presqu'à la manière d'un conjoint.

Il n'est possible de posséder qu'un seul Familier à la fois. Cet animal vous accompagnera durant très longtemps : il vous est donc recommandé d'en faire un être intéressant.

La participation des autres joueurs

Le Conteur joue un rôle important dans la création d'un Familier. S'il existe dans votre Troupe un individu qui assume ce rôle pour les activités de laboratoire, c'est probablement lui qui vous assistera durant la création de votre Familier. Il vous est cependant possible de demander la coopération de la Troupe tout entière, puisque plusieurs imaginations combinées portent toujours plus de fruits qu'une seule.

Votre Familier et vous étant très proches, vous pouvez le jouer comme s'il s'agissait d'une extension de votre personnage. Après tout, vous avez des capacités et des signes particuliers identiques. Toutefois, vous pouvez également demander au Conteur ou à un autre joueur d'assumer le rôle de l'animal. Cette solution assure que ce dernier est distinct de vous-même, et est vivement conseillée si vous ne vous entendez pas parfaitement (voir la qualité *Querelles)*. En définitive, le choix dépend de vos goûts et du nombre de personnes que comprend votre Troupe.

Les apprentis

Dans la poursuite de vos études magiques, il est probable que vous prendrez un apprenti pour vous aider. Sa formation vous demandera un peu de temps mais ses connaissances finiront par vous être utiles. Il vous aidera dans votre travail de laboratoire. En retour, il vous sera nécessaire de consacrer une saison par an à son éducation plutôt qu'à vos recherches. En plus de ses services, un apprenti vous apporte une compagnie et une chance que vos travaux soient poursuivis après la mort. Il représente le meilleur substitut d'enfant et de famille dont peut rêver un Mage.

Compétence minimum pour prendre un apprenti

Vous ne pouvez prendre un apprenti que si vous êtes assez compétent pour lui enseigner tous les Arts magiques. Il vous faut en conséquence un score minimum de 5 dans chacun d'eux. Un score inférieur ne vous permet pas d'enseigner l'Art en question.

Trouver un apprenti

Si vous êtes qualifié pour prendre un apprenti, l'étape suivante consiste à le trouver. Parmi les gens du commun, il apparaît parfois des individus qui possèdent le Don, qui ont une affinité innée pour la magie. Seuls ceux-là peuvent devenir apprentis et, ultimement, Mages. Heureusement pour les thaumaturges qui les cherchent, ils sortent aisément du lot. Ils sont presque toujours très intelligents, ce qui en fait des inadaptés, car la plupart vivent parmi des illettrés. De plus, la majorité d'entre eux semblent attirer l'attention. Dans de nombreuses communautés, il existe un jeune qui aime à se promener seul la nuit, fait se délier les langues des voisins et montre un esprit précoce. Il y a de grandes chances pour qu'il s'agisse d'un futur apprenti.

La quête d'un apprenti peut donner lieu à une bonne histoire, avec beaucoup de possibilités de *roleplaying,* notamment si elle se complique de forces ennemies — par exemple la famille de l'enfant — cherchant à contrarier vos desseins. Toutefois, si vous ne souhaitez pas en faire le sujet d'une histoire, il vous est possible de déterminer le résultat de la quête par un tirage de dé. Pour chaque saison consacrée à cette recherche, faites un jet de tension de Perception. Si le résultat est 6+, vous avez trouvé un apprenti. En cas de Désastre, vous risquez de croire que vous avez trouvé un apprenti mais êtes dupé par l'enfant, voire par une puissance plus importante qui le remplace par une de ses créatures.

Au début de l'apprentissage, votre étudiant doit avoir entre 8 et 17 ans (si vous le désirez, lancez un dé simple +7). Quelqu'un de plus jeune n'a généralement pas assez le sens de la discipline, alors que les gens les plus vieux sont presque toujours figés dans leur attitude d'adulte et ne peuvent plus suivre un entraînement Hermétique.

Il est toujours effrayant et désorientant d'être emporté par un Mage dans un endroit inconnu, même si on est soulagé d'échapper à une vie misérable. Certains de ces jeunes gens sont kidnappés par leur maître, d'autres alléchés par des promesses de connaissances et de puissance, d'autres encore offerts (voire vendus) aux Mages par une famille incapable de s'habituer à l'étrangeté de son rejeton. Bien que la plupart soient volontaires, le Code d'Hermès n'en fait pas une obligation. Les Mages sont autorisés à recruter leurs apprentis comme bon leur semble.

Table des Activités de Laboratoire

ÉTUDES MYSTIQUES

Théorie de la magie : 1, 2 ou 3 points d'Expérience si vous dépassez votre score en multipliant un dé de tension par le nombre de pions de *virtus* utilisés (jusqu'à 3).

ARTS

Étude avec livre : 1, 2 ou 3 Niveaux, selon le score de la source.

Étude avec *virtus* : 1, 2 ou 3 Niveaux si vous dépassez votre score en multipliant un dé de tension par le nombre de points de *virtus* spécifique utilisés.

Écriture des Arts : 3 Niveaux (jusqu'à la moitié de votre score).

Copie des Arts : 9 Niveaux.

SORTS

Apprendre un sort : Votre Total de Laboratoire doit être au moins égal au Niveau du sort.

Inventer un sort : Pour chaque point par lequel votre Total de Laboratoire excède le Niveau du sort, comptez-vous un point. Lorsque vous en avez accumulés assez pour égaler le Niveau désiré, le sort est inventé.

Transcrire des sorts : 60 Niveaux passés sous forme lisible.

Copier des sorts : 180 Niveaux.

OBJETS MAGIQUES

Préparer l'objet à l'enchantement : Automatique ; requiert du *virtus*.

Instiller un pouvoir dans l'objet : Pour chaque point par lequel votre Total de Laboratoire excède le Niveau du pouvoir, comptez-vous un point. Lorsque vous en avez accumulés assez pour égaler le Niveau désiré, le pouvoir est instillé. 1 pion de *virtus* lié à l'Art concerné pour 10 Niveaux. Possibilité d'augmenter le Total de Laboratoire de 5 points par pion de *virtus* supplémentaire dépensé.

Harmoniser un talisman : Automatique, saison complète.

Ouvrir un talisman à un type de magie : Automatique, saison complète.

Enchantement mineur : Votre Total de Laboratoire doit au moins égaler le double du Niveau. 1 pion de *virtus* Virtum et 1 pion de *virtus* lié à l'Art concerné pour 10 Niveaux.

Fabriquer des potions : La somme Total de Laboratoire + aura doit excéder le Niveau ; une dose pour 5 points (+ fraction éventuelle) au-dessus de ce dernier.

Inventer une potion de longévité pour soi : Intellego Corporem, -1 aux tirages de Vieillissement pour 5 points du Total de Laboratoire. Requiert 1 pion de *virtus* pour 5 ans d'âge ; +1 au Total de Laboratoire par pion de *virtus* supplémentaire dépensé.

Inventer une potion de longévité pour autrui : Comme précédemment, mais -1 sur les tirages de Vieillissement pour 10 points du Total de Laboratoire.

Étudier un objet magique : Intellego Virtum. La somme Total de Laboratoire + dé de tension doit égaler le Niveau du pouvoir le plus faible pour que celui-ci soit détecté ; continuez à tirer pour le pouvoir suivant jusqu'à ce que tous soient déterminés ou que vous subissiez un échec.

APPRENTI

En trouver un : Jet de Perception de 6+ ou histoire.

Par saison : Gagne 1 point d'Expérience en Théorie de la Magie et un score de 0 dans un Art.

Par année : Gagne 10 Niveaux de sorts et 10 points en Arts.

FAMILIER

Ouverture de l'enchantement : 12 + Taille en pions de *virtus* Virtum.

Score du lien : Intellego + Animal + Mentem - Résistance Magique - Taille.

Trois cordes : Achetées à l'aide d'un nombre de points égal au score du lien.

Échange de pouvoirs : Le Niveau cumulé des pouvoirs échangés est égal au Score de lien.

Fermeture de l'enchantement : 3 pions de *virtus* Virtum.

EXPÉRIMENTATION

Autorisée pour inventer des sorts, créer un objet majeur, enchanter un familier ou étudier un objet. Possibilité de choisir un modificateur de Risque de +1 à +3. Ajouter dé simple + modificateur de Risque au Total de Laboratoire, mais tirer sur la Table des Résultats Extraordinaires (page 267), en ajoutant une nouvelle fois le modificateur de Risque.

ACTIVITÉS DE LABORATOIRE MULTIPLES

Additionner les Niveaux de toutes les activités, qui doivent être de même type et utiliser mêmes Technique et Forme. L'expérimentation mystique s'ajoute une fois mais s'applique également à toutes les activités.

AIDE DANS LE LABORATOIRE

Les assistants doivent posséder le Don, un score en Théorie de la Magie et une Intelligence positive. En général, il n'y en a pas plus d'un, qui ajoute sa somme Théorie de la Magie + Intelligence à votre Total de Laboratoire, ou vous apporte un +1 aux tirages lorsque vous étudiez à l'aide de *virtus*.

DISTRACTION DES ÉTUDES

Jusqu'à 10 jours : Pas de pénalité.

Étude : Réduire le Niveau de la source de 1 point pour 2 jours après le dixième.

Autres activités : Réduire le Total de Laboratoire de 1 point par jour après le dixième.

Entraîner un apprenti

Une fois l'apprenti trouvé, l'entraînement commence. Chaque année, selon le Code Périphérique d'Hermès, le néophyte a droit à une saison pleine d'études. Si son maître ne la lui accorde pas, il est libre de se vouer à un autre Mage et le premier ne bénéficie plus de ce qu'il lui a enseigné.

Pour toute saison d'entraînement, votre apprenti gagne 1 point d'Expérience en Théorie de la Magie (voir *points d'Expérience,* page 357), dont le score commence à 0. Il apprend également les bases d'un Art donné, ce qui lui confère un score de 0 dans ledit Art. C'est vous qui choisissez l'ordre dans lequel il acquiert ces bases. Une fois qu'il les a, même avec un score de 0 dans un Art, il lui est possible de lancer des sorts s'y rapportant.

Pour chaque année d'apprentissage, l'étudiant gagne 10 Niveaux de sorts. Il les utilise pour acheter les sorts formels qu'il lui est possible de lancer (ou ceux que vous lui accordez). Il dispose également de 10 points à investir dans les Arts magiques qu'il a étudiés.

Il acquiert également des Compétences. Celles qui sont primordiales, telle la Lecture/Écriture du Latin, lui sont enseignées en premier, mais hormis cela, il vous appartient de déterminer la manière dont ses Compétences augmentent. En règle générale, considérez qu'au bout de quinze ans passés sous votre tutelle, un apprenti possède des Compétences équivalentes à celles d'un Mage débutant.

Développer un apprenti

Le bénéfice principal que vous apporte un apprenti est l'ajout de ses scores d'Intelligence et de Théorie de la Magie à vos Totaux de Laboratoire (Voir *Aide dans le Laboratoire,* page 270). Si vous ne désirez qu'un assistant, vous n'avez besoin de noter que ces deux scores à son sujet. Au bout de quinze ans, il vous quittera pour devenir un Mage à part entière. Pour déterminer rapidement son Intelligence, lancez un dé simple : 1-5 = +2, 6-8 = +3, 9-10 = +4.

Toutefois, s'il est pleinement développé et qu'il évolue au fil de la Saga, il deviendra très important pour votre Mage et se révélera un important résident de l'Alliance. Si vous désirez qu'il en soit ainsi, créez le comme un personnage normal, en déterminant ses Caractéristiques, ses Vertus et Vices et ses Passions à la façon de ceux des Mages. Lorsque vous choisissez Vertus et Vices, toutefois, ne perdez pas de vue la jeunesse de l'individu. Vous voudrez probablement qu'il possède une Intelligence correcte (au moins +2) et un certain nombre de points d'Expérience à distribuer entre ses Compétences (inférieur ou égal à son âge). A mesure que la Saga progressera, il vous faudra mettre à jour ses Compétences, ses scores en Arts magiques, ses Passions et toutes ses autres statistiques, comme pour un personnage ordinaire.

Dans la plupart des cas, il suffit de supposer qu'un apprenti n'a aucune contrainte en ce qui concerne les Arts qu'il peut étudier et les Niveaux qu'il lui est possible d'atteindre en cette matière. De même pour les sorts qu'il apprend. Il vous est cependant possible de limiter l'éducation du vôtre aux scores en Arts figurant dans vos livres, et aux sorts se trouvant dans vos grimoires ou ceux de l'Alliance. Vous devriez toutefois lui accorder une certaine marge au-delà de ces limites, afin de prendre en compte ses talents et ses centres d'intérêt naturels.

La valeur d'un apprenti

En plus d'accomplir de nombreuses tâches ennuyeuses pour votre compte, telle que nettoyer le laboratoire, votre apprenti vous assiste dans vos travaux. Il augmente tous vos Totaux de Laboratoire mettant en jeu la Théorie de la Magie et peut vous aider lorsque vous étudiez cette dernière ou un Art magique à partir de *virtus* (Voir *Aide dans le Laboratoire,* page 270).

L'apprenti dans le jeu

Un apprenti pleinement développé donne un personnage parfaitement jouable. Si cela vous tente, n'oubliez tout de même pas que vous ne posséderez pas de rôle tout désigné dans l'histoire. Les Servants combattent, les Compagnons procurent une aide spécialisée et les Mages disposent de sorts puissants. En tant qu'apprenti, vous êtes surclassé dans tous ces domaines. Quoi qu'il en soit, il est intéressant d'inclure dans certaines histoires un ou plusieurs apprentis, particulièrement s'il n'y a pas alentour de Mages susceptibles de faire de l'ombre à leurs capacités magiques naissantes.

D'après le Code d'Hermès, attaquer l'apprenti d'un autre Mage est presque aussi grave que d'en attaquer le Familier.

Lorsque vous êtes Mage et professeur, certaines des meilleures occasions de *roleplaying* qu'a votre apprenti surviennent quand lorsqu'il interagit avec vous. Il vous est donc possible d'en confier le personnage à un autre joueur, à moins que les membres de la Troupe n'assument ce rôle chacun leur tour, comme s'il s'agissait d'un Servant.

La fin de l'apprentissage

Un apprenti quitte normalement son maître au bout de quinze ans de service, bien qu'il puisse partir lorsqu'il le désire s'il a la permission du thaumaturge ou s'il a appris les quinze Arts Magiques. Dans certaines traditions, il doit subir une épreuve devant un Tribunal de Mages avant d'être officiellement reconnu comme leur pair. Ce fameux «gant de l'apprenti» est une des grandes peurs de nombreux étudiants.

Il est probable qu'un apprenti ayant étudié sous votre tutelle et étant devenu un Mage à part entière demeure loyal envers vous, au moins dans une certaine mesure. Même s'il n'est pas joué comme un personnage ordinaire, il peut vous venir en aide en cas de besoin. Toutefois, nous avons tous entendu parler d'élèves ingrats qui se retournent contre leur maître.



Chapitre Neuf

L'Europe Mytique

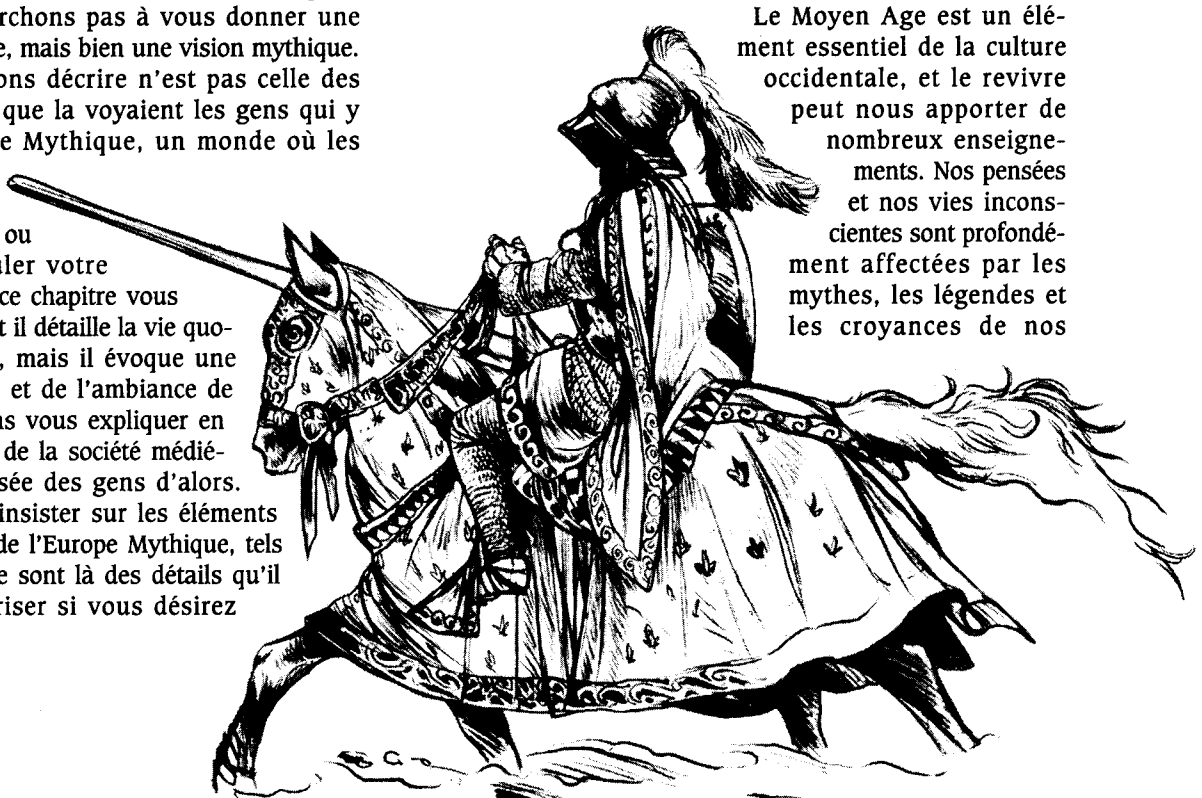
Il est trop facile de se faire une image du Moyen Age fondée sur les clichés et les stéréotypes. Certains voient cette époque comme une ère romantique, avec braves et honorables chevaliers, belles dames, tournois et fêtes galantes. D'autres la considèrent comme un âge de corruption et d'oppression, où la plupart des gens mouraient de faim ou de maladie avant l'âge de trente ans. Quoique ces deux versions contiennent une part de vérité, aucune n'est totalement juste. Il est parfois difficile de comprendre ce qu'était vraiment le Moyen Age. Le but de ce chapitre est de vous y aider.

Oui, le décor du jeu est basé sur l'Histoire et nous allons tenter de vous fournir bien des détails historiques. Toutefois, nous ne cherchons pas à vous donner une vision réaliste de l'époque, mais bien une vision mythique. L'Europe que nous allons décrire n'est pas celle des manuels : elle est telle que la voyaient les gens qui y vivaient. C'est l'Europe Mythique, un monde où les légendes deviennent réalité.

Que vous choisissiez ou non d'y faire se dérouler votre campagne, la lecture de ce chapitre vous sera utile : non seulement il détaille la vie quotidienne au Moyen Age, mais il évoque une bonne partie du charme et de l'ambiance de cette période. Nous allons vous expliquer en détail le fonctionnement de la société médiévale et le mode de pensée des gens d'alors. Nous allons également insister sur les éléments uniques et fantastiques de l'Europe Mythique, tels que l'Ordre d'Hermès. Ce sont là des détails qu'il vous faudra bien maîtriser si vous désirez jouer un Mage.

Pourquoi l'Europe Mythique ?

Le Moyen Age est un élément essentiel de la culture occidentale, et le revivre peut nous apporter de nombreux enseignements. Nos pensées et nos vies inconscientes sont profondément affectées par les mythes, les légendes et les croyances de nos



ancêtres. Les concepts d'amour, d'honneur, de parole donnée, d'honnêteté, de guerre et de courage ont tous leurs racines dans la culture médiévale. Et ils sont toujours aussi vivants aujourd'hui qu'ils l'étaient il y a des siècles.

Pour jouer à **Ars Magica**, il est indispensable que vous compreniez la société médiévale. Bien que vous puissiez naturellement choisir n'importe quel autre décor, nous estimons que l'Europe Mythique est un bon point de départ, quel que soit le monde que vous créerez. C'est de l'Europe médiévale que viennent la plupart de nos visions de la *fantasy*, c'est donc à elle qu'il nous faut revenir, d'une manière ou d'une autre, pour retrouver la grandeur et l'atmosphère d'un monde fantastique.

Tous les jeux de rôle de *fantasy* partent du principe que le monde leur servant de décor est, d'une certaine manière, lié à l'Histoire. Dans **Ars Magica**, toutefois, nous ne faisons pas les choses à moitié. Cela présente plusieurs avantages :

- Nous avons grandi avec les légendes de notre histoire et elles représentent beaucoup pour nous. Il est, par exemple, plus facile de motiver les joueurs pour une quête visant à réveiller le roi Arthur de son sommeil enchanté afin de sauver l'Angleterre que de leur faire profondément ressentir la nécessité de retrouver l'empereur Khalash afin de préserver la Furdwadie.
- Deux millénaires d'Histoire et de légendes européennes créent un décor plus détaillé que ne pourrait rêver d'en inventer le plus doué des Conteurs.
- D'incroyables ressources documentaires, allant de la mode vestimentaire chez les nobles aux sujets de récits, en passant par les légendes les plus fantastiques, sont disponibles gratuitement dans votre bibliothèque municipale.
- En tant que Conteurs, nous cherchons constamment à rendre les aventures aussi réelles que possible. L'Europe Mythique regorge de véritables personnages, endroits et événements ayant un profond impact sur le jeu.
- La réalité dépasse la fiction. Vous vous apercevrez que l'Europe Mythique est aussi fantastique que n'importe quel univers de *fantasy* jamais exploré dans un roman.

Le paradigme médiéval

La transition du monde moderne vers le monde médiéval est l'une des choses les plus difficiles à réaliser pour jouer à **Ars Magica**. Ce voyage vous obligera à oublier une bonne partie des concepts que vous considérez comme acquis depuis votre enfance, comme l'égalité, la paix, et la séparation de l'Église et de l'État.

La plupart des jeux de rôle fantastiques ne réclament pas ce genre de transition. Leur univers (et ses habitants) ont de nombreux points communs avec le nôtre. Les couleurs sont différentes, mais les gens pensent et parlent de la même manière que nous, ou presque. Dans **Ars Magica**, il est nécessaire d'aller plus loin.

Nous appelons paradigme médiéval l'état d'esprit mythique des populations. En voici le point de départ : le monde est tel que les gens de l'époque le perçoivent ; leurs peurs, leurs rêves, leurs croyances et leurs légendes se manifestent dans la réalité. Cela signifie que les mythes médiévaux que nous connaissons comme, par exemple, celui de Beowulf, peuvent être réels. L'Europe Mythique est bel et bien un décor où les légendes deviennent réalité — pas forcément toutes, mais suffisamment pour en faire un monde différent du nôtre. Ne vous en effrayez pas. Il n'est pas indispensable que vous disposiez de grandes connaissances historiques et légendaires. C'est toujours à vous qu'il appartient de créer le monde et de le modifier. Tout ce qu'il vous faut comprendre, en fait, c'est ce fameux paradigme médiéval. Au-delà, il vous est possible de donner le jour à n'importe quel décor.



L'Europe historique est celle dont nous parlent les manuels. Il n'y existe ni Mages ni dragons, et la féerie ne se trouve que dans les contes. Les légendes se révèlent rarement réelles. C'est un endroit où règnent la pauvreté, les épidémies, mais aussi la violence et la passion.

Du point de vue historique, nous sommes en l'année 1197 après J.-C. Le treizième siècle est sur le point de commencer. Les invasions vikings et barbares sont terminées et les gens recommencent à s'intéresser au monde qui les entoure, au-delà de leur voisinage immédiat. Les rois d'Europe se préparent à partir pour la Quatrième Croisade en Terre Sainte (1202-1204), et la Troisième (1189-1192), où Richard Cœur-de-Lion et le maure Saladin firent assaut d'honneur et de courage, est encore dans toutes les mémoires.

L'Angleterre est dirigée par un unique souverain puissant. Ce n'est pas le cas des autres pays, mais dans la plus grande partie de l'Europe occidentale, les rois commencent à avoir plus de partisans que les autres nobles. La féodalité (le pouvoir détenu par les nobles sur leurs terres personnelles) commence à décliner.

Nous sommes au début d'une ère nouvelle, l'ère urbaine. Villes et grandes cités se fondent à une vitesse incroyable et les premières universités commencent à s'élever. Cités et royaumes sont la marque de cette nouvelle époque et, pour la première fois dans l'histoire, il y a plus de paysans libres qu'esclaves. En outre, la plupart des nobles sont capables de lire des vers et d'écrire leur nom. En ces temps, les jeux de la puissance, de la politique et, surtout, de l'argent que se disputent villes et nobles, voire villes rivales, sont tout aussi intenses que les guerres qu'on se livrait naguère.

Nous assistons à la première période depuis la Rome antique où fleurissent les arts et la science. Les racines de la Renaissance et les débuts de la science moderne sont profondément enfouis dans le Moyen Age. Les érudits

relisent Aristote et Galien. Thomas d'Aquin écrit qu'il n'existe pas de conflit inhérent entre la foi et la connaissance, que le but de la vie est l'acquisition de la vérité, qu'elle soit éthique, artistique, théologique ou scientifique. Alors que la plupart des esprits élevés accueillent avec joie et soulagement cette floraison de l'intellect, bien des ecclésiastiques considèrent cet intérêt renouvelé pour les connaissances séculaires comme maléfique et dangereux. Le conflit qui oppose ces deux groupes est acharné.

Au cours de ce siècle, les fortunes acquises par le commerce commencent à égaler celles de la plupart des familles nobles. Les marchands voyagent aux confins du monde, bravant bandits, mers déchaînées et déserts torrides pour ramener soie et épices. De grandes foires de commerce se tiennent en France, près de Paris ou ailleurs. Des villes de dizaines de milliers d'habitants poussent chaque année, tels des champignons.

Constantinople (Istanbul) est ravagée par les croisés chrétiens (en 1204), et Marco Polo accomplit son voyage à Cathay (la Chine). De plus, les Mongols de Genghis Khan conquièrent la totalité de la Chine, ainsi qu'une bonne portion de la Russie et du Moyen-Orient. Seul le hasard les empêche de s'attaquer à l'Europe. La première partie du siècle ne comporte ni guerres ni désastres importants, mais il existe bien entendu de nombreuses querelles entre nobles. En temps de paix, les luttes politiques et économiques remplacent les batailles.

Les horreurs de l'Inquisition et de la peste noire sont encore bien loin. Les gens semblent plus s'intéresser au commerce et à l'érudition qu'aux bains de sang, mais les débats religieux et les conflits économiques sont souvent aussi intenses que les guerres, et parfois aussi meurtriers. Quoique la peste noire n'ait pas encore frappé, les épidémies sont légion et reviennent hanter les communautés avec une terrible régularité.

Ces temps marquent également la naissance de la croyance formelle en la magie et en l'occulte, ainsi que de leur pratique. La kabbale s'est vu donner une forme exacte en Espagne et à Prague il y a moins de 50 ans. Les textes maures sur l'alchimie, l'astrologie et la magie sont traduits en latin à une vitesse hallucinante. Plus la croyance en la magie est importante, plus elle devient institutionnalisée. Les phénomènes et endroits magiques sont identifiés. Érudits et nobles tentent de les comprendre par des systèmes tels que la théologie chrétienne, la kabbale, la magie naturelle et l'astrologie. La magie n'est plus une simple superstition des paysans, qui comptent sur des talismans pour les protéger des brigands et pour qui tous les endroits

Transposition de faits en fantastique

Voici un exemple de la manière dont on peut prendre faits ou spéculations historiques et les utiliser dans un contexte mythique. Il vous est possible de jouer à **Ars Magica** soit dans un décor historique strict, soit dans un univers de *fantasy* très libre. Ce qui suit illustre les avantages des deux options.

Faits historiques : L'ordre des chevaliers du Temple fut fondé en 1119. Les templiers prononçaient des vœux religieux et partaient conquérir la Terre Sainte, devenant immensément riches par la même occasion. En 1307, le roi de France (Philippe IV le Bel), pauvre et préoccupé de la puissance croissante de l'ordre, le fit accuser par l'Inquisition, confisqua tous ses biens et en fit emprisonner ou mettre à mort les chefs. Dommage pour les chevaliers. Fin de l'histoire.

Les templiers peuvent être utilisés dans un contexte historique rigide, soit en tant que croisés, soit en tant que victimes d'injustes persécutions. Les personnages pourront les rencontrer, voire se joindre à eux pour un temps, acquérant éventuellement une partie de la richesse de l'ordre. Il est aussi possible que les templiers demandent aux Mages de l'aide contre l'Inquisition (mais pas au début du treizième siècle).

«Fiction» historique : Les informations ci-dessus demeurent valides, mais nous y ajoutons quelques variantes. Un templier nommé Chrétien de Troyes avoue avoir prêté le serment d'allégeance officiel des chevaliers, cérémonie censément exécutée devant une tête humaine... *«de chair depuis le front jusqu'à la base du cou, avec des poils de chien, sans revêtement d'or ou d'argent. Une tête de chair, en fait... bleuâtre et tachetée, avec une barbe faite de poils blancs et noirs mêlés, semblable à celle de certains templiers.»* Une bonne partie des chevaliers parlent du même objet, appelé *maumet* ou *baphomet* [dans les deux cas, une perversion du nom «Mahomet»].

Les inquisiteurs brûlent de Troyes, mais pas en raison de cet acte apparemment païen. Rendre hommage à un *maumet* ne figure pas dans la liste standard des péchés. De toute évidence, les templiers se mêlent de choses fort étranges et les origines de ce penchant peuvent faire l'objet d'une aventure médiévale fantastique mais reposant cependant sur des bases historiques.

Et le rapport de de Troyes est assurément un fait historique ! Voilà qui montre bien que la réalité n'a nul besoin d'être «conventionnelle» pour donner lieu à une bonne histoire.

Titres de noblesse

(par ordre d'importance croissante)

Français	Anglais
Écuyer/Dame	Squire/Lady
Chevalier	Knight
Baron/Baronne	Baron/Baroness
Comte/Comtesse	Earl/Countess
Marquis/Marquise	
Duc/Duchesse	Duke/Duchess
Prince/Princesse	Prince/Princess
Roi/Reine	King/Queen

situés à plus d'une journée de marche de chez eux sont de nature magique. Hors d'Europe occidentale, toutefois, il existe encore de nombreux peuples païens, possédant leurs propres idées sur la magie.

L'Europe Mythique

L'Europe Mythique n'est pas totalement identique à l'Europe historique. Certes, les dates sont les mêmes, les mêmes nobles sont au pouvoir et les mêmes papes font des bulles, mais la texture et la nature du décor sont bien différentes. Il ne s'agit pas d'un monde pour historiens (bien que leurs travaux nous soient d'une grande utilité pour le construire). Il s'agit d'un monde pour ceux qui désirent se plonger dans l'univers immortel des mythes.

Lorsque vous jouez dans l'Europe Mythique, il vous est nécessaire de considérer les légendes de l'époque et de décider lesquelles sont vraies. Il est possible de créer un univers profondément fantastique en décrétant, par exemple, que toutes les croyances des gens sont fondées. Vous pouvez également choisir un monde si proche de la réalité qu'y jouer revient à se retrouver dans un roman historique. Le choix vous appartient intégralement et votre vision de l'univers pourra fort bien évoluer à mesure que progressera la Saga.

Les gens du Moyen Age avaient foi en bon nombre de choses. Parmi les rumeurs qui circulaient, certaines évoquaient de bien plus grandes étrangetés que des dragons cracheurs de feu ou des ermites malfaisants lançant des sorts. Beaucoup de gens croyaient que les Juifs possédaient cornes et queue fourchue, que les Sarrasins construisaient de fantastiques cités et partaient à la chasse juchés sur des félins, et que les Éthiopiens du désert étaient noirs comme de la suie, n'avaient qu'un seul œil, le visage au milieu du ventre, et appartenaient au plus riche empire du monde. La population médiévale s'imaginait aussi parfois que la Terre Sainte était semblable au Jardin d'Éden, que Dieu y marchait parmi les hommes et que les arbres qui y poussaient portaient en même temps fruits et fleurs — y compris en plein hiver. La vision du monde qu'avaient les gens de l'époque était extrêmement variable en fonction des régions. C'est sur ce paradigme que vous allez fonder votre univers — un paradigme dans lequel la légende devient réalité.



Nous avons tous appris l'histoire médiévale, mais ce n'est pas là la manière dont ceux qui l'ont vécue percevaient leur réalité. La plupart des paysans du Moyen Age, par exemple, laissaient un peu de grain dans les champs après la moisson, afin que les êtres féeriques aient de quoi se nourrir pendant l'hiver. S'ils manquaient à cette coutume, lesdits êtres féeriques mourraient et les terres cesseraient d'être fertiles. De nos jours, nous pouvons trouver cette croyance ridicule ou touchante, mais nous sommes à peu près tous d'accord pour affirmer qu'il n'y a jamais eu d'êtres féeriques veillant sur les récoltes. La plus grande partie de l'Europe Mythique est née de la réponse à la question : et si les choses avaient réellement été telles que les gens de l'époque le croyaient ?

Il est très important de se souvenir qu'à première vue, l'Europe Mythique ressemble énormément à l'Europe historique : la France n'est pas envahie par des hordes de trolls et les démons ne ravagent qu'exceptionnellement les châteaux. Toutefois, entre ces deux Europe, il existe des différences subtiles. Il est possible, par exemple, que le paysan d'Europe Mythique qui coupe son dernier carré de blé ne rentre jamais chez lui, qu'une tache de naissance de forme étrange soit réellement un signe de possession démoniaque, etc.

Les éléments fantastiques peuvent être aussi discrets ou évidents que vous le désirez. Certains pensent que quelque part en Éthiopie, se trouve le royaume chrétien du Prêtre Jean, qui règne assis sur un trône d'or, ses léopards à ses pieds. Les plus crédules estiment que le monde est divisé en trois continents — l'Europe, l'Asie et l'Afrique — par les eaux du Tigre, de l'Euphrate et du Nil. Au confluent des trois fleuves se trouve le Jardin d'Éden, protégé par une muraille gigantesque et défendu par un ange porteur d'une épée flamboyante. Pourquoi ne serait-ce pas la vérité ? Toutefois, les cartes de France et d'Angleterre resteront semblables à ce que nous connaissons et il faudra toujours traverser la Manche pour se rendre d'un pays à l'autre.

Que le décor que vous allez créer soit historiquement exact ou totalement imaginaire, il est nécessaire que vous possédiez certaines bases. Tout monde fantastique qui se respecte a ses monstres, ses habitants étranges, ses objets mystérieux et



ses terres inconnues. Que son univers soit réel ou non, il appartient au Conteur de s'assurer que l'étrange y règne en maître et que l'imagination y est sans cesse stimulée.

LES TROIS CLASSES

Au Moyen Age, la plupart des gens considéraient la société comme divisée en trois classes : ceux qui travaillent, ceux qui prient et ceux qui guerroient. Chacune était censément bénie de Dieu et avait droit au salut. C'est le même type de société qui existe en Europe Mythique.

Ceux qui travaillent

La première de ces grandes classes est surtout représentée par la paysannerie. Le but de la vie du paysan est de nourrir tous les autres gens, afin que les prêtres aient le temps de prier et les nobles celui de guerroyer. Quoique son labeur permette à tous les autres de se livrer à leurs occupations favorites, il n'en retire guère de gratitude. Les classes supérieures croient que leur position leur a été accordée par Dieu. De même, la tâche de subvenir aux besoins des autres étant la plus vile de toutes, le créateur l'a confiée à la lie de l'humanité. La reconnaissance est donc inutile puisque tout a été décidé par Dieu.

Ledit Tout Puissant ayant assigné sa position à chacun, il s'assure que les choses n'évoluent pas. Les paysans n'ont pas le droit de monter à cheval, ni de posséder épée ou armure. Porter les vêtements d'un supérieur est un blasphème. L'inégalité est une réalité. La maladie, la malnutrition, les mauvaises récoltes et les impôts sont les compagnons éternels du paysan.

Sa position sociale est liée à celle de ses supérieurs par un contrat, stipulant : «Si tu te bats pour ma sécurité, je te nourrirai. Si tu fais de ton mieux pour sauver mon âme, je te nourrirai.» Les paysans ont des droits aussi bien que des devoirs. D'après Dieu, ils ont autant de chances de salut qu'un cardinal ou un roi et reçoivent donc les mêmes sacrements religieux : baptême, extrême onction et funérailles chrétiennes. Ils sont également censés être bien traités et placés sous l'entière protection de leur seigneur. Ce qu'ils en obtiennent dépend de la bonté du seigneur en question et des allégeances du clergé local.

Il va sans dire que les droits des paysans ne sont pas toujours observés. Toutefois, chaque fois qu'un noble piétine les récoltes au retour de la chasse, chaque fois qu'il ravage la région dans une guerre inutile, le paysan prend note. Chaque fois qu'un prêtre est surpris au lit avec une femme, chaque fois que des moines ayant fait vœu de pauvreté s'achètent des vêtements brodés d'or, le paysan prend note. Lorsque les classes supérieures brisent le contrat, elles invitent leurs inférieurs à en faire autant. La manière dont ils manifestent leur mécontentement dépend de leur caractère.

Le cauchemar secret de tout noble abusif ou ecclésiastique hypocrite est la révolte paysanne (même si, en réalité, la plupart des paysans sont très loyaux envers leur seigneur). Quoiqu'ils soient mal armés et mal organisés, le nombre des travailleurs en colère les rend alors dangereux. Les champs peuvent, en outre, demeurer en friche ou les récoltes pourrir sur pied. Des centaines d'individus, même désarmés, sont en mesure d'écraser une douzaine d'hommes d'armes, de brûler un monastère ou, pour les habitants d'une ville, d'en assassiner le dirigeant. Un duc peut être abattu par une sorcière. Bref, l'ordre naturel de la société peut être renversé. En pratique, les révoltes paysannes ont rarement des résultats aussi nets et sont le plus souvent vouées à l'échec. Toutefois, même dans ce cas, le chaos et la famine qui en résultent prouvent la force d'une classe populaire unifiée.

Ceux qui prient

La seconde grande classe sociale de l'Europe Mythique est constituée par le clergé. Sa place dans la société exige qu'il accomplisse les travaux de l'âme et de l'esprit. Autrefois, sauver les âmes constituait sa seule tâche importante. Désormais, prêtres, moines et religieuses en assument d'autres. La première consiste à contrôler et administrer l'ordre de la société.

Pour eux, c'est Dieu qui a créé cette dernière, donc ce sont les représentants de Dieu qui doivent la diriger. Lorsque les paysans cherchent à franchir les limites qui leur sont imposées, le clergé leur rappelle que leur condition est la volonté de Dieu. Lorsque les nobles se livrent des guerres inutiles, l'évêque leur signale que Dieu leur a demandé de protéger leurs terres contre les envahisseurs païens, non contre leurs voisins. Lorsque le roi entre en désaccord avec le pape, celui-ci lui répète que les rois ne règnent que par la volonté de Dieu, et que seul le pape connaît cette volonté.

Le clergé préservant l'ordre du monde, les hérétiques sont une menace à la fois pour l'Église et pour l'État. Les ecclésiastiques et les nobles s'allient pour les éliminer.

La deuxième tâche du clergé concerne l'esprit. Les paysans sont censés être de bons agriculteurs, les nobles de bons guerriers. Ils ne devraient pas penser plus que nécessaire — ce n'est pas leur travail. Penser est dangereux, lorsqu'on ne s'est pas vu assigner cette tâche, car cela fait prendre conscience des injustices de l'existence, ce qui peut mener au désordre social. Et les pensées des païens — Sarrasins, druides, Juifs et Mages — ne font qu'ajouter à leur damnation car, blasphématoires, elles défient l'ordre de Dieu.

Certains ecclésiastiques sont tellement persuadés de leur bon droit qu'ils bravent les lois et la morale conventionnelles, établissant leurs propres libertés. Les papes assignent un prix à l'absolution des péchés, recevant de l'argent en échange de l'assurance de la vie éternelle. Cardinaux, abbés et abbesses cherchent le pouvoir temporel. Des prêtres érudits et des docteurs en philosophie trafiquent avec des «esprits supérieurs», car les démons ne sont finalement qu'une espèce d'anges différente, et si un homme peut forcer un ange à le servir, ce doit être la volonté de Dieu. De telles pratiques ne sont cependant acceptées qu'aussi longtemps que les admettent les rares personnes ayant le pouvoir d'intimider le clergé.

Celui-ci est du reste divisé par une guerre interne qui dure depuis maintenant un bon moment. On trouve d'un côté ceux qui pensent que leur première tâche est la plus importante : ce sont les défenseurs de l'ordre et des conventions.



Lorsque cela les conduit à combattre nobles aliénés ou satanistes, ils passent pour des héros. Lorsque cela signifie excommunier un seigneur aux idées avancées ou lutter contre des Mages bienveillants, ce sont des oppresseurs.

De l'autre côté, on trouve ceux qui recherchent la connaissance, lesquels menacent bien souvent les conventions. Pour eux, la «volonté de Dieu» ne constitue pas une excuse à l'injustice car, disent-ils, Dieu a donné aux hommes le pouvoir de penser par eux-mêmes. Ces ecclésiastiques combattent l'hystérie qui se développe souvent quand apparaît quelque chose de neuf ou de différent.

Ceux qui guerroient

La troisième grande classe, c'est la noblesse. Son travail consiste à protéger la société et à maintenir l'ordre. Son statut, tout comme celui du paysan, est héréditaire. Hommes et femmes peuvent être nobles.

Leurs ancêtres étaient des guerriers barbares, que le peuple nourrissait en échange de la force de leurs bras. Ces guerriers ont transmis leur position à leurs descendants — le droit de porter des armes et d'être nourri par le peuple, ainsi que l'obligation de protéger ce dernier.

Il n'est pas nécessaire que les nobles soient des guerriers (pour les femmes, c'est même totalement inutile et d'une grande rareté), mais eux seuls ont le droit et le pouvoir de l'être. Tout noble qui subvient à ses besoins grâce à un travail ordinaire perd à jamais le droit d'être nourri, habillé et logé par les paysans. Il ne respecte plus la tradition guerrière.

Chaque noble assez riche pour posséder une grande terre y a fait élever un château, dans lequel sont entreposés armes, armures, animaux et équipement guerrier. Aux premiers temps des guerres contre les païens et les monstres, ces places fortes étaient faites de bois. Désormais, la puissance des nobles se mesure à l'épaisseur des murailles et à la hauteur des tours qui dominent leur fief.

Les paysans que protègent le seigneur vivent assez près du château pour s'y réfugier en cas de danger. Dans le système féodal, la civilisation n'existe qu'à l'ombre de la maisonnée du noble, protégée par son épée.

LE SYSTEME FÉODAL

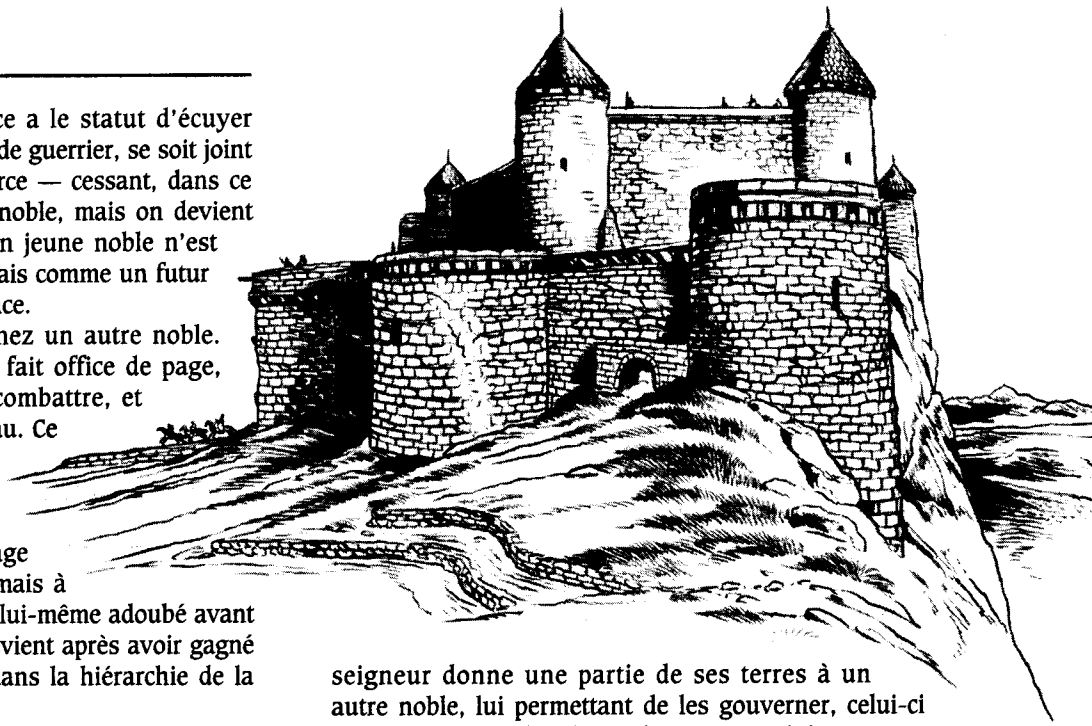
Le système féodal fonctionne selon le principe des vassaux et des suzerains. La société est dirigée par un roi, suzerain de plusieurs grands nobles, eux-mêmes suzerains de nobles moins puissants qui dominent villages et paysans. Tous les habitants du pays s'inscrivent dans ce système. Un individu appartenant à la noblesse est forcément le suzerain de quelqu'un et, à l'exception des rois, le vassal de quelqu'un d'autre. Et encore cette règle n'est-elle pas absolue puisque le roi d'Angleterre, par exemple, est vassal du roi de France pour ses possessions continentales.

Pages et écuyers

Un homme de haute naissance a le statut d'écuyer jusqu'à ce qu'il ait fait ses preuves de guerrier, se soit joint au clergé ou lancé dans le commerce — cessant, dans ce dernier cas, d'être noble. On naît noble, mais on devient guerrier. Vers sept ou huit ans, un jeune noble n'est plus considéré comme un enfant mais comme un futur guerrier. Son entraînement commence.

Ses parents l'envoient alors chez un autre noble. Durant les années qui suivent, il fait office de page, apprenant à monter à cheval, à combattre, et jouant les serviteurs dans le château. Ce sont les dames de la maisonnée qui lui apprennent les bonnes manières.

Entre huit et douze ans, le page est fait écuyer ; il s'attache désormais à un unique chevalier. Il ne sera pas lui-même adoubé avant d'avoir fait ses preuves. Ce qu'il devient après avoir gagné cet honneur dépend de sa place dans la hiérarchie de la noblesse.



Seigneur de la guerre

Les seigneurs doivent nourrir, vêtir et armer les guerriers nobles qui les aident à protéger leurs terres. Plus un seigneur possède de terres et de paysans, plus il peut entretenir de guerriers et plus son château est imposant — si bien qu'il peut vaincre d'autres seigneurs d'autant plus puissants et annexer ainsi de nouvelles terres. Voilà comment les rois et les grands nobles sont devenus ce qu'ils sont.

Tous les guerriers, du grand seigneur possédant les fiefs les plus étendus au chevalier errant sont nobles. Toutefois, les chevaliers les plus pauvres ne possèdent pas la moindre terre. Ils ne peuvent subvenir à leurs besoins qu'en se battant et n'ont pas les moyens d'armer d'autres chevaliers qui les aideraient à acquérir un domaine. Ils ne peuvent qu'offrir leur talent de guerrier en échange du gîte, du couvert et de leur équipement. Un tel chevalier prêtera allégeance à un seigneur. S'il se bat avec assez d'ardeur ou d'intelligence, il pourra espérer se distinguer aux yeux de ce dernier et obtenir un poste de confiance.

Vassal et suzerain

Les grands nobles ont de grandes ambitions. Pour gagner des guerres, ils ont besoin de chevaliers prêts à se battre, et de terres pour entretenir lesdits chevaliers. On peut obtenir terres ou chevaliers en les prenant à son voisin, mais c'est là une manœuvre aléatoire. Si le voisin est trop puissant, on peut fort bien perdre ses propres possessions ou se retrouver trop affaibli pour déclarer la guerre dont on rêvait au départ.

Après des milliers de luttes sanglantes de ce type, quelqu'un a fini par trouver une meilleure solution. Si un seigneur donne une partie de ses terres à un autre noble, lui permettant de les gouverner, celui-ci devient son vassal et doit se battre à ses côtés.

Lors d'un rituel solennel, le suzerain confie une terre au vassal. Le vassal place alors ses mains entre celles de son suzerain et lui jure allégeance, devenant son homme lige. A son tour, il pourra avoir des vassaux, et ainsi de suite jusqu'au bas de l'échelle, au chevalier désargenté qui fait serment d'allégeance en échange de sa nourriture et de son équipement, espérant se voir attribuer un jour un petit lopin de terre en récompense d'un service exceptionnel.

Les vassaux doivent à leur suzerain un certain nombre de jours de service militaire par an (généralement soixante). Un seigneur qui contrôle de grands domaines et ne prête allégeance à aucun autre noble est roi. En Angleterre, le roi domine tout le pays car aucun autre seigneur n'est son égal ni ne possède plus de puissance. En France, le roi n'est le seigneur que de son propre domaine. Tout le monde s'incline devant lui, mais il a intérêt à demander la permission du duc d'Anjou avant de mettre les pieds en Anjou.

Succession

Le système de succession est assez compliqué. Parfois, c'est l'aîné de la famille qui remporte tout l'héritage. Parfois, d'autres parents en obtiennent une partie. Et parfois, il y a une guerre et l'ensemble revient à un autre noble. Le système est encore rendu plus complexe par le fait que les ecclésiastiques peuvent eux aussi être vassaux et suzerains, et par celui qu'il est possible de prêter allégeance à deux seigneurs différents. Lorsqu'ils se font la guerre, plusieurs solutions sont possibles : on peut se battre pour l'un et dépêcher une armée au service de l'autre, s'allier totalement à celui qui a le plus de chances de l'emporter, voire partir en croisade en attendant que la question soit réglée.

Une noble dame peut hériter des terres de son père si elle a assez de chance, de courage et d'intelligence politique pour survivre à la succession. Quand elle y parvient, elle s'empare du titre, des droits et de la puissance. Son titre et sa position peuvent également lui venir de son époux. Dans ce cas, néanmoins, elle n'est pas considérée comme suzeraine et ne peut avoir de vassaux.

La plupart des nobles dames n'ayant pas reçu d'entraînement guerrier, celles qui n'héritent pas du titre de leur père ne peuvent généralement pas gagner des terres en impressionnant leur seigneur par leur talent à manier l'épée (certaines, raconte-t-on, tentent de le faire tout de même, mais les nobles de sexe masculin étouffent généralement l'affaire, surtout ceux qui rentrent chez eux avec une blessure reçue au cours d'un «accident de chasse»). Une noble dame peut se contenter d'être bonne mère et bonne épouse, mais il lui est également possible de constituer une puissance politique importante, dissimulée derrière le trône de son époux. Si ledit époux est absent, c'est cependant elle qui administre le domaine. S'il meurt, elle obtient souvent titre et terres en attendant que son héritier soit en âge de les recevoir.

Les femmes seigneurs peuvent devenir de grands chefs politiques. En effet, tandis que leurs frères apprenaient à se battre, elles se voyaient enseigner des arts plus subtils tels que la diplomatie, la conversation, la lecture et l'écriture ou les langues étrangères. La loi les autorise à mener des armées et à partir en croisade mais ce genre de conduite est généralement assez mal vu.

Chevaliers désœuvrés

Maintenant que l'ère des invasions barbares est achevée, de nombreux nobles s'ennuient. Plusieurs, possédant de grandes terres mais pas de but dans l'existence, ont fait de leur domaine une imitation de ce qu'il était autrefois, visions de paradis ou cauchemars infernaux.

Le Sire d'Avrine, lui, avait passé un pacte avec le Diable, lequel lui avait envoyé un diablotin qui lui servait de chambellan, perpétuellement posé sur son épaule. Son palefroi noir pouvait galoper aussi bien sur terre que sur le feu, l'eau ou l'air, et son contact empoisonnait tout ce qu'il touchait — ce qui avait répandu la désolation sur les terres de d'Avrine. On dit que, dans sa folie, ce dernier avait exigé des cinquante chevaliers venus le chercher pour l'amener devant ses juges qu'ils lui rendent hommage — car c'était uniquement grâce à l'intensité de ses maléfices qu'ils devenaient les plus grands héros de leur époque.

La plupart des nobles sont cependant satisfaits de s'enliser dans une existence oisive ou peu désireux de s'abaisser au niveau du sire d'Avrine. Beaucoup de jeunes chevaliers choisissent, au contraire, de s'aventurer dans les terres lointaines du nord ou de l'est. Ils ont une incroyable soif d'aventure : pour eux, sans dragons à combattre, sans croisades, sans païens à convertir, sans malédictions à lever, un chevalier n'a plus de raison de vivre.

L'Église

L'Église est considérée comme la première ligne de défense contre la menace omniprésente des puissances infernales. Quoique la foi et la piété protègent la plus grande partie du clergé contre le Diable, les ecclésiastiques sont souvent des cibles privilégiées pour la tentation et la corruption. Si leur âme est plus difficile à obtenir que celle des autres gens, elle n'en a que davantage de valeur : un prêtre damné peut parfois entraîner toute une paroisse dans sa chute.

Hommes et femmes d'Église sont les serviteurs de Dieu. Toutefois, ils peuvent le servir de trois manières différentes. La première fraction constitue le clergé classique, les prêtres qui servent de pasteurs aux brebis de la chrétienté, sous les ordres de leur seigneur, le pape. Ils vivent au milieu des laïcs de même statut qu'eux, de l'évêque qui veille sur l'âme d'un duc au simple prêtre de campagne qui délivre les sacrements et dit la messe pour les paysans de son village. La hiérarchie du clergé est extrêmement stricte.

La hiérarchie

Le pape est le vicaire du Christ sur la Terre. Son autorité n'est inférieure qu'à celle des puissances divines (et, selon lui, certainement pas à celle d'un roi). Ensuite viennent les cardinaux, qui, lorsque meurt l'ancien, élisent un



nouveau pape, généralement choisi dans leurs rangs. Puis les archevêques, qui sont les chefs spirituels de vastes régions, et les évêques, ceux des villes. Enfin, les simples prêtres, dont le statut varie en fonction de la taille et du prestige de leur paroisse, ainsi que de la position qu'ils y occupent.

Tous les apôtres du Christ étaient mâles. Ceux de ses disciples qui disent la messe le sont donc également. Parmi ce saint troupeau, les pécheurs sont le plus fréquemment les prêtres de campagne, trop ignorants pour lire les écritures, encore plus pour sauver une âme, ainsi que les évêques et cardinaux qui préfèrent se livrer à l'intrigue ou à la débauche plutôt que de prier.

Monastères

Les ordres monastiques comprennent la deuxième catégorie d'ecclésiastiques. Leurs membres vivent retirés du monde, dans monastères ou couvents. La seule loi qui leur est imposée est celle de leur ordre et ils n'en craignent aucune autre, pas même celle du pape. On les appelle moines et moniales (mon frère ou ma sœur, lorsque l'on s'adresse à eux, mon père pour un prêtre), «nonne» étant un terme assez péjoratif.

Le chef d'un monastère a rang d'abbé, celui d'un couvent d'abbesse. Moines et moniales ont fait le serment solennel d'obéir à la loi de leur ordre, laquelle a été édictée par le fondateur dudit ordre et détermine ce qui est autorisé et interdit à ses membres (vœu de silence, de pauvreté totale, etc.). Chaque ordre possède sa propre loi. Les moines ou moniales portent des robes et des capuchons de couleur et de forme différentes, noirs, blancs ou bruns, qui indiquent l'ordre auquel ils appartiennent.

Certains ordres n'admettent que des hommes, d'autres sont mixtes. Tous sont basés sur les mêmes principes : la prière (jour et nuit), le retirement du monde et le célibat. Les moines et les moniales vivent généralement dans des endroits différents, quoique bien des ragots courent sur ce qui se passe entre leurs murs.

Les monastères et couvents possèdent souvent leurs propres terres. Certaines sont aussi vastes que celles des ducs ou des comtes. Un noble craignant pour le repos de son âme peut en effet fort bien faire don de terres ou d'or à un ordre, sur son lit de mort, afin que l'on prie éternellement pour lui. Plusieurs générations de ce type de cadeaux font parfois d'un abbé ou d'une abbesse une personne avec laquelle il faut compter. Ces religieux disposent également d'un prestige exceptionnel, car ceux qui se sont écartés du monde et de ses péchés sont considérés comme plus saints que le plus pieux des laïcs ou le plus puissant des archevêques.

Moines et moniales n'ont de comptes à rendre qu'à leur abbé ou abbesse, lesquels ne répondent de leurs actes que devant Dieu. Un chef monastique suit l'exemple du Christ et de ses disciples. Qui oserait mettre sa parole en doute ou le contrarier ?

Les bons moines sont les plus saints de tous les hommes, les mauvais les plus pervers. Leurs péchés sont les plus terribles de tous car ils constituent une violation de leurs vœux. Moines ou moniales débauchés font l'objet de milliers de plaisanteries, et au moins d'autant d'histoires atroces. Bien que la plupart de ces gens vivent dans la piété et la chasteté, quelques uns dorment dans la soie, font des repas dignes des tables royales, entretiennent des maîtresses ou des amants et, parfois, commercent avec le démon. L'âme d'un moine ou d'une moniale est un délice sans pareil pour un serviteur du Diable.

Les ordres inférieurs

Leurs membres forment le dernier groupe composant le clergé. Ils n'ont pas encore prononcé les vœux définitifs qui feraient d'eux prêtres, moines ou moniales. Ils doivent obéissance à tous les autres ecclésiastiques, mais disposent par ailleurs des mêmes droits : ils ne sont soumis ni à l'impôt ni au service militaire et sont jugés par l'Église plutôt que par le seigneur local. Ils n'ont pas l'obligation de vivre dans un monastère, un couvent ou une église et n'ont pas fait vœu de célibat.

Pour certains, entrer dans un ordre inférieur représente le premier pas sur le chemin qui mène à Dieu. Pour d'autres, il s'agit d'un refuge grâce auquel ils échappent à un monde où ils ne peuvent vivre, sans pour autant devoir supporter la stricte discipline de la vie religieuse. La plupart des membres de ces ordres se satisfont pleinement de cette vie, qui leur permet d'aller et venir à leur guise en n'étant soumis qu'à la loi de Dieu.

On les appelle également clercs : ce sont souvent des bureaucrates. La vaste majorité des étudiants — dont nous reparlerons — en font partie. Ce statut les met à l'abri de la loi laïque. Les plus mauvais religieux de ce type sont corrompus, débauchés et absolument pas dévots, ne désirant que la liberté conférée par leur position.

Il existe quatre ordres inférieurs :

- Les portiers, les plus modestes, gardent les entrées des lieux saints.
- Les lecteurs écrivent et enseignent, faisant le lien entre l'Église et le monde extérieur.
- Les exorcistes chassent les démons et soignent les possédés.
- Les diacres sont les plus proches des ordres supérieurs et servent la messe.

Hérétiques

Un puissant groupe d'hérétiques en pleine expansion prétend à la sainteté obtenue par une vie monastique mais refuse la corruption et la débauche si souvent observées dans les ordres officiels. Ces albigeois, ou cathares,[1] pensent que n'importe quel paysan peut tout aussi bien atteindre à la sainteté qu'un abbé ou un cardinal, simplement en vivant en ermite, loin des péchés du monde. Ils défient le pape ainsi que les moines et dénoncent même les rituels sacrés de l'Église.

1 Les albigeois englobaient en fait plusieurs groupes d'hérétiques de doctrines différentes, les cathares formant le plus important — d'où la fréquente assimilation entre les deux noms.

Les cathares menacent les fondations de la société, d'autant plus que leur doctrine interdit le serment — la base de la féodalité. Pourtant, leur foi sincère ne peut être mise en doute et leurs accusations sont souvent fondées. Quittant leurs sanctuaires, comme l'imprenable château de Montségur, perché au sommet d'une montagne, de grands orateurs haranguent la population et l'encouragent à délaisser le clergé traditionnel. En certains endroits, ce sont eux qui font la loi. Au sein de l'Église, on se demande si ces brebis égarées devraient être ramenées dans le troupeau par la raison et la persuasion ou exterminées comme autant d'instruments du Diable. Sous le règne de Louis IX, dit Saint Louis, sans doute canonisé par protection, on finira par choisir la seconde solution.

LE SORT DES ROTURIERS

Il existe bien des types de roturiers, depuis le riche marchand d'épices jusqu'au misérable vilain mourant de faim dans sa cabane. Leur seul point commun est de n'être ni nobles ni ecclésiastiques.

Les serfs

Les serfs ne sont pas des esclaves. Ils sont liés à la terre et non à un maître. Le seigneur ne les possède pas. En revanche, il possède le produit de leur travail, et ce jusqu'à leur mort. Les premiers serfs le sont devenus en offrant le contrôle de leur existence et de leur terre à un guerrier, en échange de sa protection.

Après la chute de Rome, l'Europe était plongée dans les ténèbres. Dragons, Vikings et hordes barbares la ravageaient, tuant tous ceux qu'ils rencontraient. Le contrat passé par ces premiers serfs leur a permis de sauver leur terre et leur vie.

Ledit contrat n'existe pas sur le papier et ses termes exacts sont laissés à l'appréciation du seigneur du moment. Il est héréditaire. Chaque serf possède un ancêtre qui, durant l'âge noir, a accepté cet accord et en a transmis la charge à ses descendants.

Les serfs possèdent leur corps mais n'ont pas la liberté de leurs actions. Il leur est interdit de quitter la terre qu'ils cultivent et de se marier en dehors du domaine. Leur maître peut, cependant, leur en donner la permission. Dans le cas du mariage, par exemple, il symbolise son accord en posant la main ou la jambe sur le lit conjugal — coutume qui a donné lieu à la fameuse expression de «droit de cuissage», laquelle n'a de signification graveleuse que pour les seigneurs les plus abusifs. Les serfs doivent verser au noble une partie du produit de leur travail pour pouvoir continuer à cultiver leur terre. Ils doivent également entretenir ses terres personnelles avant les leurs propres et se charger de ses travaux de construction. En revanche, contrairement à une idée reçue, ils n'ont pas d'obligations militaires.

Les serfs qui brisent les termes de l'accord sont des hommes morts. Les seigneurs qui tuent sans raison ceux qu'ils ont pour mission de protéger ou qui portent les devoirs de leurs serfs au-delà des limites admises en sont parfois punis par leur suzerain, mais ce n'est pas une règle absolue. Les serfs étant propriétaires de leur corps, ils ne peuvent être achetés ni vendus et on n'a pas le droit de les tuer sans une très bonne raison.

Les paysans libres

Ce sont des serfs qui ont été affranchis, ou dont les ancêtres l'ont été, voire des paysans qui ont eu la chance de ne pas avoir d'ancêtres serfs. Ils agissent à leur guise, avec deux restrictions :

- Ils ne peuvent usurper les privilèges de leurs supérieurs (revêtir une armure, porter l'épée, posséder des chevaux de selle, des chiens de chasse ou des faucons, chasser sur les terres du seigneur, établir leurs propres lois et engager des guerriers).
- Chaque année, ils doivent payer un loyer pour la terre qu'ils cultivent, sous peine d'être chassés comme n'importe quel locataire insolvable.

Les paysans libres louent donc leur terre à un noble. Ils ont cependant avec lui un contrat stipulant qu'ils doivent s'occuper de ses terres et de sa maisonnée en échange de sa protection. Tout comme les serfs, ils accomplissent pour lui travaux des champs et de construction, et ils lui doivent par ailleurs un certain temps annuel de service militaire. Ils ont cependant le droit de risquer la famine en quittant le domaine. Même si les bénéfices de cette liberté ne sont pas forcément évidents, elle n'en est pas moins chérie par ceux qui la possèdent.



Les cottiers

Les cottiers sont les plus pauvres des paysans, qui ne cultivent que des lopins minuscules dont ils tirent à peine de quoi survivre et, dans le meilleur des cas, payer le loyer. Celui-ci est le plus souvent acquitté en nature — farine, pain ou vin —, car ils n'ont pas le temps de produire quoi que ce soit d'autre qu'ils pourraient vendre. Ils meurent

Les obligations du paysan

Assurer la survie de mon seigneur avant la mienne propre. Travailler durant un certain nombre de jours (variable, généralement moins de la moitié de l'année) au service de mon seigneur. Lui donner à ma mort la *mainmorte* (les biens les plus précieux du paysan — serfs uniquement). Lui fournir chaque année une partie du produit de mon travail, en échange du droit de cultiver ma terre (de me servir des moulins, etc., à l'exclusion de la fréquentation des lieux religieux).

Les obligations du noble

Assurer la protection du paysan contre toutes les menaces, et ce en permanence (une autre obligation peut être substituée à celle-ci, mais elle doit également être de nature permanente, faute de quoi les devoirs du paysan sont eux aussi temporaires). Autoriser au paysan tous les secours de la religion. Lui prodiguer bon et juste traitement et ne pas lui infliger souffrance ou privations sans raison valable. Administrer ses biens comme l'exigent sa classe et position, et ne permettre l'application à son égard d'aucune autre loi. Lui donner des jours de congé et observer les fêtes du calendrier chrétien (environ huit semaines par an).

jeunes et vivent dans la misère, sans le moindre confort ou raffinement. Le travail qu'ils accomplissent pour le seigneur — défini par la tradition s'ils sont serfs, par contrat s'ils sont libres — consiste généralement en tâches ingrates telles que le nettoyage des caves et des écuries, plutôt qu'en travaux agricoles. La plupart des cottiers sont des serfs car peu d'hommes libres préfèrent mener cette existence plutôt que de tenter leur chance ailleurs, aussi faible soit-elle.

Les vilains

Ce terme n'a, à l'époque, rien de péjoratif. Il désigne celui qui, au sens large, habite un domaine (en latin : *villa)*. Les vilains ont une vie légèrement préférable à celle des cottiers. Ils cultivent de plus grandes terres et le travail qu'ils accomplissent pour leur seigneur s'effectue essentiellement dans les champs. Si les récoltes sont mauvaises ou le loyer élevé, cependant, ils peuvent être aussi misérables que les cottiers. Mais avec un peu de chance, ils réussissent à sauvegarder quelques œufs ou meules de fromage qu'ils vendent ou échangent contre une hache ou un tour de potier. S'ils parviennent à accumuler assez d'argent, ils peuvent acheter leur liberté (s'ils sont serfs), partir en pèlerinage, devenir étudiants, marchands ou artisans, s'installer en ville, voire faire un mariage qui les hisse hors de leur condition : certains chevaliers sont assez pauvres pour se laisser tenter par la dot d'une paysanne.

Les autres roturiers

La plupart des travaux sont accomplis par des roturiers. Certains sont des hommes libres qui ont bâti Paris et Londres et acheté le droit pour ces cités de se gouverner elles-mêmes, tout comme ils avaient acheté leur propre liberté. La fière épée du chevalier provient de la forge du village, au pied du château. Médecins, hommes de loi, artistes, artisans et gardes sont tous des roturiers. Les grandes cathédrales, monuments à la gloire de Dieu, sont construites par les maçons. L'or des rois rentre dans les coffres grâce à l'esprit agile et aux talents manuels des marchands, des tisserands, des négociants en vin... Parmi la noblesse, il existe bien des individus qui jalousent la richesse de ces roturiers.

Plus celle-ci augmente, plus la puissance des nobles décroît. Ultimement, ce phénomène donnera naissance à la bourgeoisie. Pour le moment, toutefois, la plupart des roturiers sont des paysans, qui gagnent une vie précaire à la sueur de leur front. Vie courte, loyers élevés et lourds impôts conservent la plupart d'entre eux à la place que chacun s'attend à les voir occuper et qui leur a censément été attribuée par Dieu. Ainsi, les roturiers possèdent-ils le pouvoir de s'élever au-dessus de leur position sociale, mais cette transcendance devra encore attendre plusieurs siècles pour se réaliser.

LES VILLES

L'âge «d'or» de l'Empire Romain a vu des dizaines de grandes cités parsemer toute l'Europe et l'Asie. Toutefois, la décadence de Rome et la main de Dieu se sont alliées pour mettre fin à cette ère aussi brillante que corrompue. L'âge noir a détruit les cités romaines et la civilisation qu'elles abritaient. Les villes n'existaient plus.

La résurrection de la ville

Durant des siècles, de minuscules villages insalubres se sont dressés au pied des châteaux des nobles, cherchant leur protection contre les barbares. Même les plus grandes cités de jadis, telles que Rome ou Londinium (Londres), sont tombées en ruines à mesure que leurs habitants cherchaient de plus sûrs refuges. Puis, tandis que les hordes sauvages étaient repoussées ou assimilées, les marchands ont recommencé à parcourir des routes redevenues moins dangereuses, les foires de commerce ont dépassé les limites des châteaux et quelques paysans libres s'en sont retournés dans les villes désertées.

De nombreux nobles se sont rendu compte que les impôts qu'ils tiraient des foires leur ramenaient plus d'or et d'argent que ceux que leur payaient les paysans harassés. En échange du profit que leur rapportaient des centres de commerce permanents, ils ont accordé aux habitants des cités marchandes leur liberté et le droit de se gouverner eux-mêmes. Parfois, les citadins exaspérés ont dû se révolter

pour obtenir ce qu'ils voulaient. Quoi qu'il en soit, beaucoup de seigneurs ont signé une charte avec les habitants des villes locales, leur vendant de nombreux droits contre monnaie sonnante et trébuchante.

De ces débuts assez humbles sont nées des centaines de villes et de cités. Il existe maintenant de nombreuses communautés dont la population dépasse le millier d'habitants. Londres et Gênes en ont plus de 50 000, tandis que Paris, Milan et Venise, le joyau des mers du Sud, en comptent plus de 100 000. Bien entendu, aucune cité ne peut encore rivaliser avec la lointaine Constantinople et son demi-million d'habitants.

Les dangers de la liberté

Dans une cité, nul n'est seigneur ou serf. Tous les gens ont le droit de se marier, de se déplacer et d'hériter des biens de leurs parents. Un serf qui réussit à vivre au sein d'une ville durant un an et un jour est considéré comme libre. Nul citadin ne peut être réquisitionné pour combattre dans les guerres des nobles.

Bien entendu, trop de liberté apporte le chaos. Pour éviter ce danger, on a créé le conseil, formé des marchands les plus riches et les plus sages. Ce sont eux qui lèvent les impôts et qui font les lois, lesquelles sont mises en application par la garde municipale. Les soldats qui composent cette dernière sont de rudes gaillards, car la vie urbaine comporte de nombreux dangers. Après tout, la richesse des marchands est une invitation au vol.

Les tavernes abritent des vauriens de tout poil et la boisson peut faire surgir le vice en n'importe quel homme. Quoique les murailles des villes les protègent des armées, des monstres et des hordes barbares, elles fournissent également un abri à ces mauvais sujets. Dans les ruelles étroites, bordées d'échoppes et de hauts bâtiments, la lumière de la lune et des étoiles ne pénètre que difficilement, et bien des crimes ont lieu sous le couvert de l'obscurité. En outre, une fois allumé, un feu passe de maison en maison à la manière d'une bête affamée. S'il n'est pas contrôlé rapidement par des gardes vigilants, il peut détruire la cité entière. Malgré tous ces dangers, les citadins sont riches de puissance, de fierté et de biens matériels.

Guildes et maîtrises

Le commerce est le sang des villes. Les guildes de marchands gouvernent les déplacements de leurs membres et font office d'associations d'intérêt général pour assurer la sécurité des routes. La plupart des habitants des cités sont toutefois plus familiers avec les guildes d'artisans, qui portent à l'époque le nom de maîtrises ou de jurandes (corporation est un terme datant du XVIIIe siècle). Des plus humbles cordonniers aux plus riches forgerons, tous les artisans sont regroupés en maîtrises, qui s'assurent que leurs membres fournissent un travail de bonne qualité pour un prix défini.



Nul ne peut travailler plus longtemps que les confrères, employer plus d'apprentis, ni faire de publicité déloyale. La compétition entraîne la dissension et la dissension amène la pauvreté. Les maîtrises veillent également à ce que leurs membres soient aidés lorsqu'ils sont malades, à ce que leur famille puisse leur donner un enterrement décent à leur mort — et à ce qu'elles soient ensuite à l'abri du besoin.

Ce système est en règle générale fort juste et bénéfique. Les jeunes entrent en apprentissage auprès d'un maître et y passent le temps nécessaire pour apprendre le métier, travaillant en échange du gîte, du couvert et de l'éducation. Ensuite, il leur est souvent possible, au Moyen Age, de devenir directement maître. Plus tard, le système du compagnonnage se généralisera. Au sortir de l'apprentissage, le compagnon doit toujours travailler pour un maître, mais il est payé de son labeur. Lorsqu'il est prêt, et en apporte la preuve par la réalisation d'un «chef-d'œuvre», il reçoit la permission de sa guilde d'exercer lui-même en tant que maître. Il peut alors siéger au conseil de la maîtrise, travailler pour qui bon lui semble et engager des apprentis. De cette manière, on s'assure que tous les maîtres soient parfaitement qualifiés pour leur ouvrage.

Liste des maîtrises

Les villes, quelle que soit leur taille, abritent la plupart, voire la totalité, des maîtrises suivantes :

Laine : Tapissiers, Tisserands, Teinturiers.

Cuir : Tanneurs, Corroyeurs.

Construction : Charpentiers, Peintres, Vitriers, Maçons.

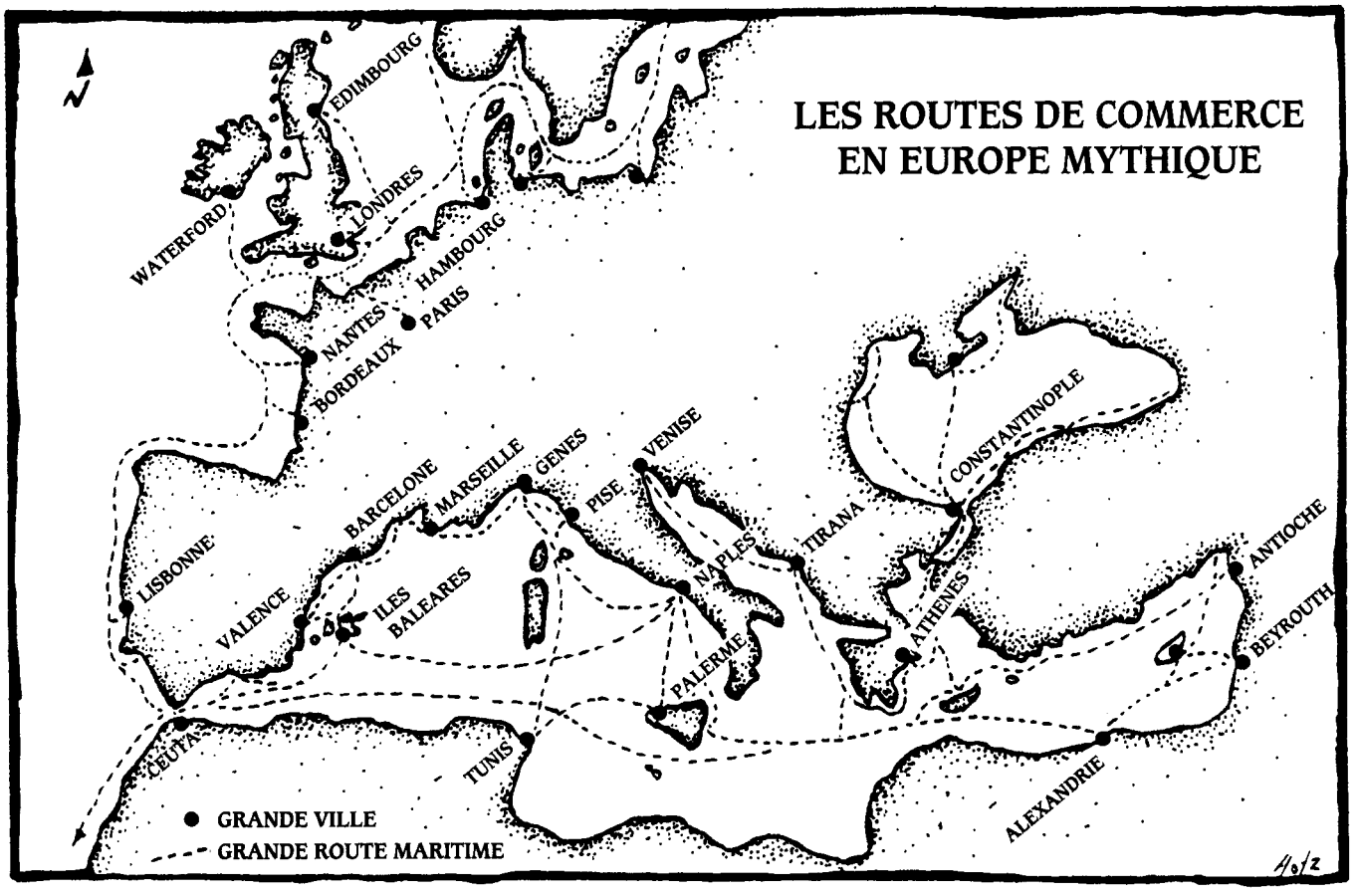
Alimentation : Épiciers, Cuisiniers, Brasseurs, Boulangers, Sauciers, Vignerons, Bouchers.

Vêtements : Tailleurs, Cordonniers, Chapeliers, Selliers, Bourreliers, Éperonniers.

Armes et Armures : Armuriers, Forgerons, Fabriquants d'Arcs et de Flèches.

Ustensiles : Potiers, Dentelliers, Fabriquants de Chandelles, Tonneliers.

Autres Artisanats : Orfèvres, Relieurs, Fabriquants de Parchemins, Alchimistes, Fabriquants d'Amulettes et de Charmes, Constructeurs Navals, Écrivains Publics, Taverniers, Barbiers, Chirurgiens.



Dans les plus grandes cités, on trouve également de nombreuses autres jurandes. On prétend que dans certaines existent des guildes dont la spécialité est condamnée par les honnêtes gens ou si secrète qu'elle doit être dissimulée aux curieux et aux ignorants. Parfois apparaissent des objets, voire des chefs-d'œuvre, réalisés par ces artisans clandestins — un oiseau fait de joyaux qui chante lorsque changent les phases de la lune ; une sphère de pierre qui demeure suspendue dans sa boîte sans aucun support ; un poison imperceptible qui tue au plus léger contact ; un cheval entraîné à compter et à lire en latin ; un miroir dont les profondeurs argentées laissent apparaître des poissons semblant nager...

Tous les membres des maîtrises ne sont pas du sexe masculin. Les cités offrent du travail à tous ceux qui désirent exercer une profession honorable et il est fréquent que femmes ou filles s'inscrivent à la guilde de leur père ou de leur époux. Les veuves héritent souvent de l'échoppe et de la position sociale de leur mari. Beaucoup de jurandes accueillent les femmes, et certaines, comme celle des brodeuses, ne comptent même aucun homme dans leurs rangs.

Au sein des murs

Nombreux sont ceux qui, visitant une ville pour la première fois, sont surpris par les défenses de l'endroit. La raison des fortifications est fort simple : tout comme les murailles d'un château protègent le seigneur, celles de la ville protègent ses habitants contre bandits, guerres et nobles trop ambitieux.

On ne doit pas oublier que bien des villes ont dû se battre pour leur liberté et que bien des nobles en sont encore jaloux et aimeraient en reprendre le contrôle. Les murailles entraînent promiscuité, insalubrité, vol, obscurité, incendies et même pestilence. Pourtant, la vie continue, car la liberté est à ce prix.

Les routes

Lorsque vous vous rendez dans une grande ville, vous empruntez le plus souvent les routes importantes qui relient cités, châteaux et monastères. Ce sont celles-là même que parcourent les marchands.

Ces routes pénètrent dans les villes par de larges portes qui peuvent être fermées en temps de troubles et le sont de toute manière après le coucher du soleil. A la sortie de l'agglomération, elles sont bordées par les pitoyables cabanes des miséreux. Parmi celles-ci, on trouve des hospices pour les voyageurs blessés ou épuisés, dirigés par des prêtres. Plus loin, on voit également d'autres hôpitaux, réservés aux lépreux et, en règle générale, à tous les malades dont chacun évite le contact.

Les rues

Une fois passées les portes de la ville, le tableau est totalement différent. Les routes se prolongent à l'intérieur des murs, formant les rues principales de la cité. Elles sont

York

York est une cité nouvelle anglaise typique. Elle possède deux places du marché, toutes deux près du centre de la ville, où l'on vend de la nourriture crue ou cuite, où se jouent des pièces et se tiennent les festivals, et où bardes et ménestrels font preuve de leurs talents par beau temps. On y trouve cloîtres et monastères, ainsi que les cimetières de plusieurs églises. Qu'il ne soit donc pas dit que les habitants des villes manquent de religion. Leur foi est aussi profonde que celle des autres gens et leur donne la force de supporter la rudesse et les dangers de l'existence. Pour ses 10 000 habitants, York possède trente-cinq églises et huit chapelles : chacun a sa place devant l'autel.

bien entretenues, pavées, bordées de fossés accueillant les ordures et à peine boueuses. On y trouve des gens à pied ou à cheval, voire en carrosse pour les plus riches, ainsi que des chariots transportant des marchandises. Les rues de traverse serpentent entre les bâtiments et sont partagées par piétons, oies, chiens, chats, vermine et animaux de bât, chargés des marchandises trop lourdes pour que des hommes puissent les porter. Tous ces «badauds» sont aspergés par les ordures qu'on jette des fenêtres.

Pour multiplier le nombre des logements, beaucoup de bâtiments possèdent deux, trois ou quatre étages, les plus hauts souvent plus étendus, ce qui augmente l'espace habitable mais fait que les vis-à-vis se rejoignent presque. Dans ces venelles, la lumière du jour ne pénètre guère, même par temps clair.

La nuit

Si le jour voit animation et production, il en va autrement de la nuit. L'obscurité des villes n'a rien de commun avec celle des villages de campagne. Les seuls dangers n'y sont pas constitués par coupe-jarrets ou tire-laine. D'autres commerces y prospèrent : usure, vente de marchandises volées, jeu, prostitution. On risque même d'y affronter les horreurs du satanisme.

Les voyageurs doivent également être avertis que dans les plus vieilles cités, telles que Paris, Rome ou Constantinople, les dangers d'aujourd'hui sont parfois dépassés par ceux d'hier. On prétend que certaines nuits, des fantômes y hantent les rues, recréant les horreurs des guerres, des épidémies et des émeutes qui ont marqué l'histoire de leur ville.

On parle également de tunnels, catacombes et égouts qui parsèment leur sous-sol, remontant à l'antiquité, voire à des temps encore plus reculés. On dit que ces lieux abritent démons et morts-vivants qui massacrent les imprudents assez fous pour s'y aventurer. Bien entendu, on raconte également qu'il s'y trouve de fabuleux trésors, mais peut-être serait-il préférable de les y laisser. Il vaut mieux demeurer à la surface, rester chez soi la nuit et vivre dans une ville neuve, qu'un hideux passé ne vient pas tourmenter.

Les marchés

Il est possible d'acheter en ville tout ce dont on a besoin pour vivre. Les places des marchés, les tavernes et les auberges proposent de la nourriture déjà cuisinée. On trouve également sur les premières des denrées crues. Les produits différents — beurre, volailles, viande, lait, poisson, herbes — n'y sont pas proposés le même jour. Certains artisans fabriquent aussi leurs marchandises, comme tissus et cuirs, dans leur échoppe, et les vendent sur place.

Si les marchés sont très fréquentés, les foires qui se tiennent tous les mois durant la belle saison, la plupart à l'occasion des fêtes religieuses, le sont encore plus. La ville s'éveille alors réellement. Une foire dure en moyenne une semaine. Pendant ce temps, les différentes guildes donnent des spectacles destinés à la distraction et à l'instruction religieuse de la population. Mimes, montreurs de marionnettes, musiciens et chanteurs viennent de fort loin pour y participer.

Des marchands s'étant aventurés jusqu'à Paris, Venise, voire Constantinople, y offrent des produits exotiques en parlant d'endroits que peu de gens ont visités. C'est aussi lors de ces foires que les magiciens parallèles vendent leurs charmes et autres amulettes. Les alchimistes y dressent également leurs tentes de velours, à l'usage des riches. Souvent, des Mages accompagnés de leur suite s'y montrent pour acheter de mystérieux objets ou, plus simplement, pour jouir des humbles plaisirs de la cité.

Travail et loisirs

Dans la plupart des villes, en dehors des périodes de foire, les heures de travail légal s'étendent de l'aube au crépuscule. Le dimanche est, bien entendu, réservé à la prière et le samedi n'est ouvré que durant la matinée. Les foires et autres jours fériés occupent huit des cinquante-deux semaines de l'année. La plus grande partie des cités sont ravies d'accueillir des visiteurs, lesquels ont cependant intérêt à savoir prendre soin d'eux-mêmes.

Quoique les villes ne disposent que d'un espace limité, elles sont sans cesse le théâtre de travaux de construction — parfois extension des murailles, parfois projets plus ambitieux. Parmi ces derniers, on compte particulièrement l'édification de cathédrales. Il faut plusieurs dizaines d'années pour bâtir les plus grandes de ces églises. Celle de Chartres a demandé quatre-vingt-dix ans de travaux. La plupart des habitants engagent argent ou travail pour aider à faire de leur cathédrale un symbole de la richesse et de la piété de leur cité. En outre, des groupes d'ouvriers nomades participent souvent à ces travaux. Compte tenu du temps que ceux-ci demandent, ils deviennent fréquemment citadins à part entière.

L'éducation

Les villes sont aussi de grands centres d'érudition. De nombreux enfants, de toutes les classes sociales, se voient

L'éducation d'un Parisien

«Qu'est-ce donc que fréquenter l'université de Paris ? Vous pouvez verser d'amères larmes si vous ne le savez point encore. Il n'existe pas de meilleure existence, ni dans ce monde ni dans l'autre, car nous vivons un pour tous et tous pour un, puisse le Diable s'emparer de ceux qui ne respectent pas cette loi ! Nous allons où il nous plaît, faisons ce que bon nous semble et nous en trouvons rehaussés dans notre statut d'hommes. Je ne m'incline devant nul seigneur et n'ai besoin de nul prêtre pour sauver mon âme. Je suis prêt à affronter à l'épée les plus grands nobles de France et me ris des imbéciles qui gâchent leur vie. Le citadin n'est pas plus fin que les étoffes qu'il vend, tout comme le paysan ne vaut pas mieux que ses chèvres et ses porcs. Moi, mes compagnons sont Aristote et Galien, les plus honnêtes hommes qui soient.

L'évêque prêche encore contre nous. Chaque jour que Dieu fait, à mon réveil, je remercie la vierge Marie que nous n'ayons pas à nous préoccuper des avis de l'évêque. Lorsqu'on nous a chassés de nos classes, nous avons assisté aux cours sur la place du marché ou les espaces verts de la ville. A l'époque de mon père, on nous a envoyé la garde, comme si nous étions de simples paysans. Les gardes ont regretté amèrement de s'être frottés à nos épées. L'évêque ne peut rien contre nous. C'est sa présomption qui m'échauffe les sangs. Il nous accuse d'impiété — nous qui avons vu le Temple du corps humain et touché les veines qui transportent le souffle vivant de l'homme au sein de son enveloppe charnelle, nous qui étudions aux pieds des anciens. Quel droit a-t-il de nous juger ? Si je n'ai plus un denier lorsque j'ai fini de payer mon maître, certes, je vais couper une bourse. Mais le seigneur de Coucy a dévasté la moitié de ses récoltes et mon aubergiste coupe son vin avec de l'eau. Ne sont-ils pas, eux aussi, pécheurs ? Si les pères enferment leurs filles lorsque nous sortons dans les rues, peut-être est-ce parce qu'ils craignent qu'elles ne fassent preuve de plus de goût qu'eux en matière d'hommes.

Les gens racontent toutes sortes d'histoires à notre sujet. C'est là ignorance ou jalousie. Une chose est claire. On dit que notre bien-aimé maître en rhétorique, Aristote, a disputé sa position avec le Prince des Mensonges. Nous ne le contestons pas. Nous affirmons simplement qu'il a remporté la victoire.

Nul être sur Terre ne peut me donner des ordres, sinon les maîtres de l'université. Lorsque l'on a goûté à la liberté, on ne peut plus vivre sans elle. Pour rester ici, j'apprendrais à me passer de pain. Devenir un maître vaudrait bien de vendre mon âme à l'Enfer.»

enseigner les bases de l'écriture et de la religion par le prêtre de leur paroisse. Quoique les livres soient rares et manuscrits, bien des gens aisés en possèdent. A York, il existe un séminaire qui sert également à préparer l'entrée à l'université.

Ladite université est en pleine expansion. La plupart des cités importantes, telles que Paris, Oxford, Padoue et Orléans, en possèdent une. Les étudiants et leurs maîtres font partie d'une guilde similaire aux maîtrises des artisans. Il est possible que les cours soient donnés dans des bâtiments de location, voire dans des cabanes misérables, mais nulle jurande n'a plus d'orgueil que celle-ci. Les étudiants fréquentant l'université de leur ville sont emplis de fierté, vivent en communauté et forment des groupes unis contre leurs rivaux. Tant qu'ils paient l'enseignement de leurs maîtres, ils n'ont à répondre de leurs actes que devant ceux-ci, qui eux-mêmes n'ont de comptes à rendre qu'à l'Église.

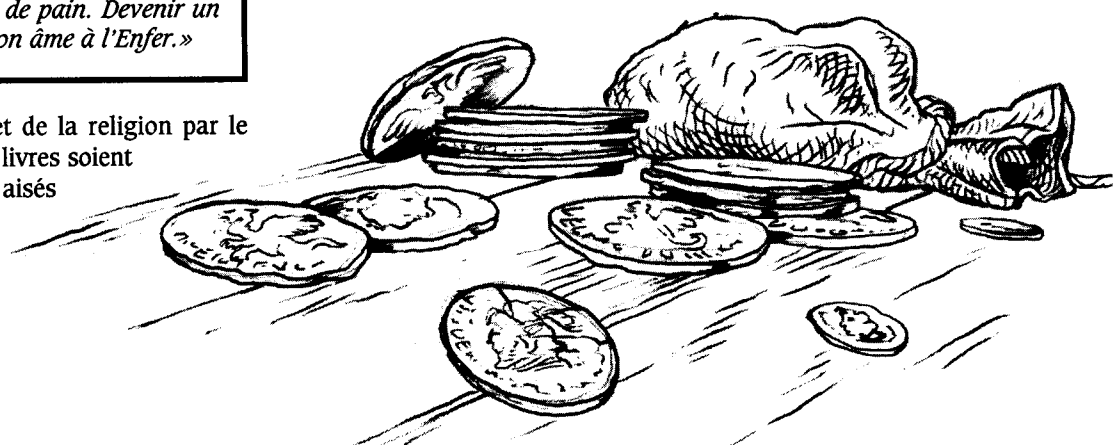
Leurs élèves se vantent souvent de leur liberté et bravent les nobles en portant la dague et l'épée. Il n'est guère surprenant que ces deux factions en viennent souvent aux mains. La réputation de débauche, d'irrévérence, d'ivrognerie et de violence des étudiants est donc souvent méritée. Bien des citadins ne seraient pas surpris de voir le Diable en personne apparaître pour en emporter quelques-uns en Enfer.

Ils suivent généralement des cours pendant trois ans avant d'essayer d'obtenir leurs diplômes. Ceux qui réussissent l'examen deviennent *baccalaureus,* et peuvent à leur tour enseigner, en tant qu'assistants. Trois ans de plus leur permettent de passer maîtres. Dans la plupart des universités, maîtres et étudiants peuvent être des deux sexes. Les sujets qui y sont le plus souvent étudiés sont la loi, la médecine, la théologie, l'histoire, la rhétorique et les mathématiques.

LA MONNAIE

*(**Note** : il existait à l'époque qui nous occupe, et dans le seul royaume de France, plusieurs dizaines de monnaies différentes, aux cours variés. Ceci car nombre de seigneurs battaient monnaie, chacun produisant des pièces dont le poids et la pureté différaient des autres. L'authenticité ne pouvant, au moins en ce domaine, que compliquer les choses au détriment de l'aspect ludique d'**Ars Magica,** le système monétaire présenté ici a été extrêmement simplifié.)*

La chose la plus importante en ce domaine est de se rappeler que l'argent, qu'il existe sous forme de pièces de monnaie, de lettres de change ou de toute autre abstraction, n'est qu'un élément de confort et en aucun cas une nécessité. S'il disparaissait brutalement de la société



médiévale, il y aurait beaucoup de mécontents mais la vie se poursuivrait grossièrement comme avant. La richesse se mesure essentiellement en biens et non en argent.

L'unité de richesse de base est la terre, qui fournit nourriture, vêtements et domicile. Si vous n'aviez pas de terre sur laquelle vivre, vous mourriez. Ainsi, seuls les fous ou les gens réellement désespérés vendent-ils leur terre. Le grain et les animaux sont parfois utilisés comme monnaie d'échange, mais seulement en cas d'excédent significatif. L'or et l'argent font les meilleures monnaies qui soient, puisque les pièces sont précieuses, aisément transportables et parfaitement inutiles en pratique.

Toutefois, la monnaie médiévale n'est pas semblable à celle que nous connaissons. Lorsqu'un individu se sert de pièces dans l'Europe Mythique, il s'agit d'un troc. Plutôt que de troquer des poulets ou du pain, il troque de l'argent.

Les pièces n'ont pas de valeur prédéterminée. Ce sont des morceaux de métal précieux sur lesquels est gravée la marque du seigneur ou du prêtre qui les a fait frapper. Cette marque indique leur poids et le pourcentage d'or ou d'argent pur qu'ils contiennent. Le fait qu'il s'agisse de produits manufacturés et non de pépites en garantit l'authenticité (c'est l'avantage qu'ont les métaux sur les gemmes). Les monnayeurs y gravent un portrait, un blason ou l'image d'une cathédrale, dessin de fantaisie qui empêche les contrefaçons et, grâce au renom de celui qui bat monnaie, garantit la valeur des pièces. En revanche, le nombre de moutons que l'on peut acheter avec une once d'or à 80% dépend entièrement de ce que le berger est disposé à accepter.

Il est toujours préférable, pour un seigneur, de frapper sa propre monnaie si les gens sont prêts à l'accepter. Il est ainsi sûr de sa valeur lorsqu'il la reçoit en paiement. Toutefois, on est évidemment plus satisfait de se voir donner de la monnaie du roi de France que de celle du comte de Toulouse.

De nombreux paysans d'Europe Mythique ne voient jamais une seule pièce de toute leur vie. Quiconque traite avec les pauvres peut donc se retrouver à utiliser d'autres monnaies d'échange — repas, œufs, étoffes, voire services d'artisans. Les établissements qui accueillent régulièrement des voyageurs disposent de facilités spéciales et acceptent l'argent. Ils fournissent généralement une grande variété de services — chambre, écurie, soins et avoine pour les chevaux, repas, boisson — dont la totalité peut être réglée à l'aide de pièces. Dans les villes, celles-ci sont plus courantes. Beaucoup de marchands les utilisent.

Parfois, elles sont même coupées en deux ou en quatre, et ces morceaux servent à faire l'appoint.

Le papier monnaie existe bel et bien, non sous forme de billets mais de «chèques» appelés lettres de change. Un noble peut rédiger une reconnaissance de dette au nom d'un établissement bancaire ou d'un autre individu et la signer, créant ainsi un argent aisément transportable, dont la valeur réelle en or ou en argent peut théoriquement être obtenue sur demande. Le même système fonctionne à l'aide de titres de propriété.

Un chèque endossé porte d'autres signatures, qui garantissent en principe l'honnêteté du rédacteur. En pratique, si celui-ci ne peut payer, l'argent peut être réclamé à l'endosseur. Les meilleures lettres de change sont bien entendu celles qui sont endossées par rois ou archevêques.

Une dernière remarque au sujet de l'argent, au Moyen Age : il est maléfique. Tout désir d'un profit plus important que le nécessaire pour rester en vie est considéré comme un péché. Le prêt d'argent contre un intérêt constitue le crime d'usure, quoique les avis soient partagés à ce sujet : certains estiment que seuls les taux d'intérêt supérieurs à 10, 12,5 ou 20% assurent une place en enfer. Quoi qu'il en soit, par mesure de sécurité, le prêt d'argent et nombre d'autres entreprises commerciales sont abandonnés à des individus d'ores et déjà damnés : Juifs, Sarrasins ou banquiers lombards.

LE SYSTÈME MONÉTAIRE

- Florin (Italie, frappé à Florence)
- Pound (Angleterre)
- Livre (France)
- Mark (Allemagne)
- Ducat (Italie, frappé à Venise)

Toutes ces unités monétaires représentent une livre d'argent. Une pièce d'une livre n'étant guère pratique, celles-ci sont faites d'or dont le poids et la pureté leur donnent en principe une valeur équivalente. Il y a 240 deniers dans une livre. Les deniers sont faits d'argent et de cuivre. Un système ultérieur a fini par introduire des pièces de valeur intermédiaire.

1 shilling (Angleterre) ou sol (France) = 12 deniers

1 pound (Angleterre) ou livre (France) = 20 shillings ou sols

Note : les florins et les ducats sont les pièces acceptées avec le plus de confiance.

Richesse de départ

Pour les joueurs qui désirent savoir combien d'argent possèdent leurs personnages, voici un système de détermination de leur richesse de départ. Pour la calculer, référez-vous à la table ci-dessous. Lancez un dé et multipliez-en le résultat par le chiffre indiqué. Il s'agit là du nombre de pièces d'argent (deniers) dont vous disposez. Les personnages dotés des Vices ou Vertus appropriés doivent ajuster en conséquence le nombre obtenu.

Servant : dé simple x 3

Compagnon : dé de tension x 5

Mage : dé simple x 7

Liste de prix

Voici une liste de prix pour des objets pouvant être achetés en Provence. Elle peut facilement être adaptée à une autre région ou à un autre système monétaire. Nous espérons qu'elle vous aidera à visualiser les transactions qui auront lieu au cours de la Saga et vous donnera le sens

de la valeur relative des choses en Europe Mythique. Les prix varient, bien entendu, ceux qui suivent ne sont qu'indicatifs. De plus, ils ne signifient absolument pas que quiconque possédant assez d'argent peut acheter ce qu'il désire : il est impossible d'acquérir ainsi un château ou une cotte de mailles. En revanche, on peut engager des maçons ou un armurier. Si la richesse se mesure encore à la position sociale et à l'éducation, non à l'argent, cette situation est en train de changer, surtout en ville. Si les joueurs le désirent, ils pourront extrapoler à partir de la liste ci-dessous un système de prix complet.

Certains prix comprennent des fractions, 1/2 ou 1/4. Les gens du Moyen Age avaient l'habitude de réellement couper leurs pièces en deux ou en quatre, et ces fragments étaient assez courants.

Les prix sont tous donnés en deniers, sauf précision contraire, avec une fourchette pour certains objets, ce qui symbolise la fluctuation de leur qualité.

ALIMENTATION

- Barquette de fraises 1/2
- Bol de ragoût 1/4
- Gros de poivre 140
- Gros de sel 1/2
- Miche de pain 1/4
- Morceau de fromage 1/4
- Panier de carottes 1
- Pièce de viande 1/2
- Pinte d'eau de vie 4
- Pinte d'hydromel 1
- Pinte de bon vin 2
- Pinte de grand cru 15
- Pinte de mauvais vin 1/4
- Pinte de vin correct 1/2
- Repas de banquet pour 1 personne 5
- Repas nourrissant pour 1 personne 1
- Saucisses fumées (les 5) 2

ÉQUIPEMENT

- 10 pieds de corde 2
- Bol en argent 87
- Bol en bois 1/2
- Bol en laiton 3
- Brasero, bronze 23
- Chaudron en fer 16
- Crucifix d'or 105
- Lampe à huile 8
- Livre blanc, 20 pages 11
- Livre blanc, 50 pages 18
- Livre enluminé 150
- Matériel de laboratoire 800
- Morceau de la «Vraie Croix» 8
- Poêle à frire 2
- Relique d'un Saint local 70
- Sceau d'argent 75
- Sceau d'or 320

OUTILS

- Cadran solaire 14
- Chaîne solide, par pied 22
- Enclume 112
- Faux 9
- Fourche 7
- Outils de charpentier 42
- Outils de maçon 38
- Pelle 12
- Pied-de-biche 6
- Poulie 2:1 32
- Poulie 3:1 55
- Poulie 4:1 89
- Sablier 17

VÊTEMENTS

- Bliaud (tunique) 2-5
- Bottes de cavalier 5-9
- Brodequins 1-2
- Capuchon 1-3
- Ceinture 1-3
- Chausses 1-3
- Chemise 1-3
- Pelisse (manteau) 3-9
- Robe 2-5
- Sandales 1-2

SERVICES

- Chambre privée pour 2 personnes 2
- Compassion d'un courtisan 8
- Location de chariot avec 2 chevaux, par jour 1
- Pot-de-vin pour garde municipal 3
- Pot-de-vin pour magistrat 18
- Services d'un domestique, 1 semaine 5
- Services d'un mercenaire, 1 semaine 8
- Services d'une prostituée, 1 passe 2
- Travail d'un archer, par jour 5
- Travail d'un chevalier, par jour 20
- Travail d'un serf pour 1 an 10

ARMES

- Bâton 2
- Dague 3
- Épée bâtarde 154
- Épée courte 38
- Épée large 98
- Épieu court 2
- Épieu long 5
- Espadon 240
- Fléau d'armes 98
- Hache 11
- Hache d'armes 42
- Hachette de Jet 18
- Hallebarde 144
- Javelot 12
- Lance 30
- Marteau d'armes 29
- Masse d'armes 20
- Morning star 39
- Vouge 67

ARMURES

- Cuirasses : .....

- Cuir 7
- Cuir dur 10
- Anneaux 23
- Écailles 76
- Mailles 140

Hauberts :
- Cuir 12
- Cuir dur 17
- Anneaux 55
- Écailles 102
- Mailles 205

Armures Complètes :
- Cuir 19
- Cuir dur 42
- Anneaux 86
- Écailles 155
- Mailles 420

Boucliers :
- Petit 8
- Rondache 12
- Écu 23
- Targe 87
- Pavois 105

ANIMAUX
- Âne 72
- Bœuf 32
- Cheval de bât 138
- Cheval de selle 214
- Destrier (cheval de guerre) 530
- Mouton 7
- Poney 63
- Porc 9
- Poulet 1/2

TRANSPORTS
- Bateau à rames 900
- Carrosse fermé 1 500
- Carrosse ouvert 1 000
- Chariot 250
- Charrette 400
- Passage sur bac 1/2
- Passage sur bateau 3-20
- Vaisseau marchand ..... 350 livres
- Voilier ..... 11 livres

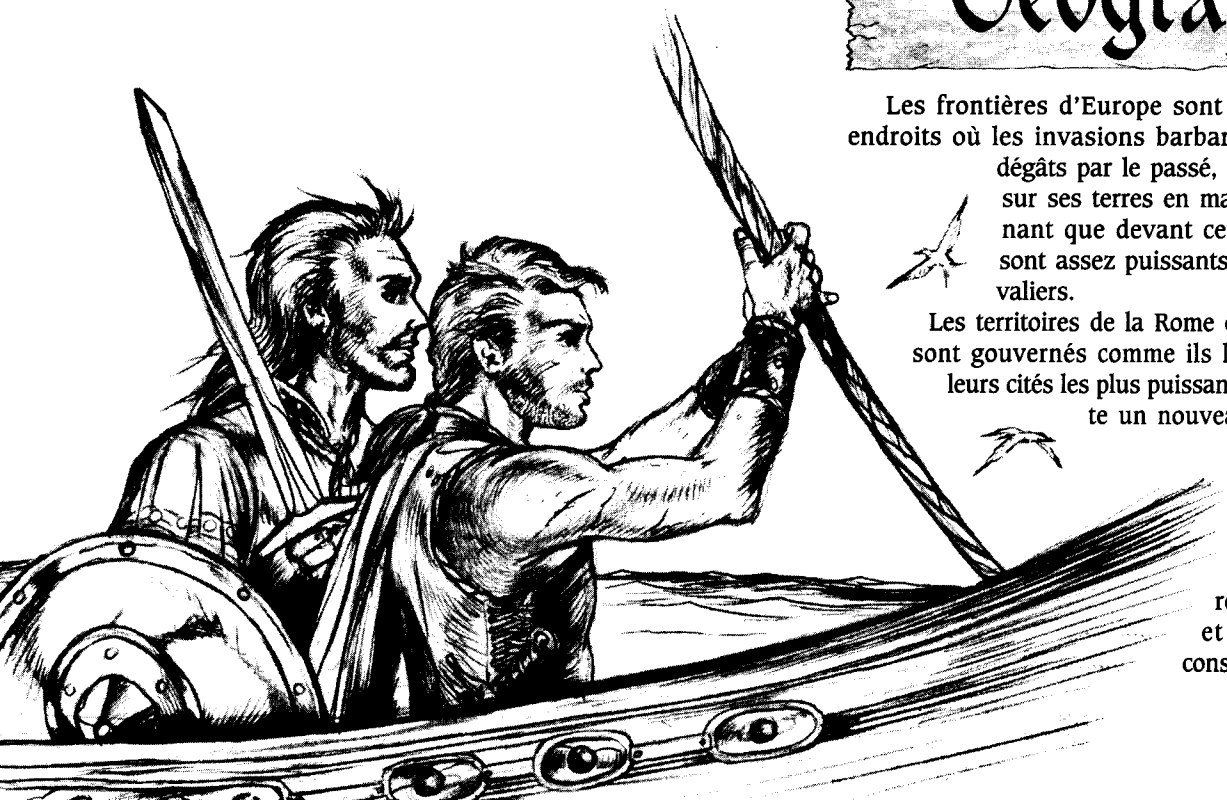
BÂTIMENTS
- Cabane en forêt 80
- Château royal ..... 30 000 livres
- Grand château ..... 12 500 livres
- Maison de paysan 300
- Maison fortifiée ..... 400 livres
- Manoir fortifié ..... 500 livres
- Petit château ..... 9 000 livres

REVENUS
- Loyer annuel d'un arpent de terre 15-25
- Revenu annuel d'un chevalier pauvre ..... 5-6 livres
- Revenu annuel d'un chevalier riche ..... 100-300 livres
- Revenu annuel d'un duc ..... 500-600 livres
- Revenu annuel d'un riche marchand ..... 100 livres

AMENDES
- Amende traditionnelle pour crime civil 60

TROC

Pour le troc, les œufs, le pain et le fromage sont les denrées qui ont le moins de valeur. Ensuite viennent dans l'ordre : l'hydromel ; le vin ; la viande, les tissus et les poulets ; les chats ; les moutons, les chèvres et les cochons ; le bétail ; et enfin les chevaux. Un bon cheval vaut généralement plus cher qu'un homme.



Géographie

Les frontières d'Europe sont incertaines. Dans les endroits où les invasions barbares ont fait le plus de dégâts par le passé, chaque seigneur règne sur ses terres en maître absolu, ne s'inclinant que devant ceux de ses voisins qui sont assez puissants pour vaincre ses chevaliers.

Les territoires de la Rome et de la Grèce antiques sont gouvernés comme ils l'étaient autrefois, par leurs cités les plus puissantes. En Angleterre existe un nouveau mode de gouvernement, où un unique roi domine tous les autres seigneurs du pays. Guillaume le Conquérant s'est emparé de toute l'Angleterre et ses successeurs ont conservé le même pouvoir.

L'Irlande

L'île d'Hibernie se trouve à l'extrémité ouest du monde, trop lointaine pour que même les Romains l'aient conquise. Ses habitants sont des Celtes, chasseurs et bergers qui parlent une langue barbare. Curieusement, c'est dans ce pays sauvage que s'élèvent les plus grands monastères de la chrétienté et que vivent les meilleurs Mages de la Maison Verditius.

Les Celtes sont un peuple fier et farouche, qui a brisé la puissance des Vikings. Ils ne reconnaissent l'autorité que de leurs propres seigneurs. L'Hibernie est divisée en cinq royaumes : Ulster, Connacht, Leinster, Meath et Munster. On dit qu'il s'agit d'un pays superbe mais rude, plus proche que n'importe quel autre de l'Arcadie (le pays féerique). Bétail, chiens, chats et même monstres féeriques s'aventurent parfois en Hibernie, assure-t-on, et les tribus celtiques sont censées se disputer farouchement le droit de les capturer.

Les îles britanniques

A l'est de la mer hibernienne se trouvent l'Angleterre, l'Écosse et le Pays de Galles. La première est un pays plat, gouverné par le roi Jean (frère de Richard Cœur-de-Lion), qu'on considère généralement comme un tyran et un imbécile. Certaines études récentes tendent à donner de lui une image quelque peu plus positive, sans pour autant en faire un grand souverain. Il n'est guère aimé ni des paysans ni des nobles. En référence à son frère, on l'a surnommé Cœur-de-Poupée. Les Anglais descendent des Vikings (du moins depuis la conquête normande ; les plus vieux habitants du pays sont d'ascendance celte ou saxonne) et restent attachés à leurs rêves de conquête. Le roi possède l'Aquitaine, qui comprend les meilleures terres du Sud de la France, ce qui ne laisse pas d'attiser le courroux du roi Philippe. Jean aimerait bien également conquérir l'Écosse et le Pays de Galles, mais Dieu seul sait pourquoi.

La plus grande partie de la campagne anglaise consiste en belles fermes, et les forêts qui demeurent abritent de nombreuses bêtes chassées de leur ancien habitat. Des licornes gardent les plus profondes et empêchent qu'on les coupe.

Le Pays de Galles est une contrée fort pauvre dont les habitants disputent leur nourriture aux animaux et brûlent de la terre pour se chauffer. On les dit païens. Ce pays est composé de nombreux royaumes séparés, dont les souverains ne s'accordent que sur un seul point : ils détestent encore plus le roi d'Angleterre qu'ils ne se détestent entre eux. On prétend également que certaines régions en sont extrêmement magiques et qu'une partie de ses royaumes sont gouvernés par des Mages immortels, voire par de nobles êtres féeriques. Il est possible que ce soit vrai, car les Anglais semblent incapables de les conquérir.

L'Écosse est un pays si désolé que même les Romains n'en ont pas voulu. Les Écossais ne parlent ni anglais ni français ni latin, vivent dans des huttes et mangent de la viande crue. Leurs terres sont tellement montagneuses qu'ils n'ont pas de fermes et doivent chasser pour survivre. On raconte que ce sont les plus terribles guerriers du monde, aussi féroces que des loups, mais qu'il s'agit de païens qui brûlent vifs les étrangers et noient leurs propres enfants en hommage à leurs dieux. Toutefois, on affirme également qu'ils possèdent leur propre code d'honneur et sont farouchement loyaux envers leurs clans. Ils n'ont pas de grands nobles, seulement de petits seigneurs, sans cesse en guerre. Leurs Mages n'appartiennent pas à l'Ordre d'Hermès, invoquent les esprits et peuvent prendre la forme de divers animaux, notamment chevaux, loups, oiseaux et poissons.



LA MANCHE

La France et l'Angleterre sont séparées par un bras de mer si étroit qu'il est possible depuis l'un des deux pays d'apercevoir les côtes de l'autre, par temps clair. Toutefois, les tempêtes y sont si violentes qu'un jour, un chevalier qui s'y était embarqué a été ramené à son point de départ au bout de trente jours.

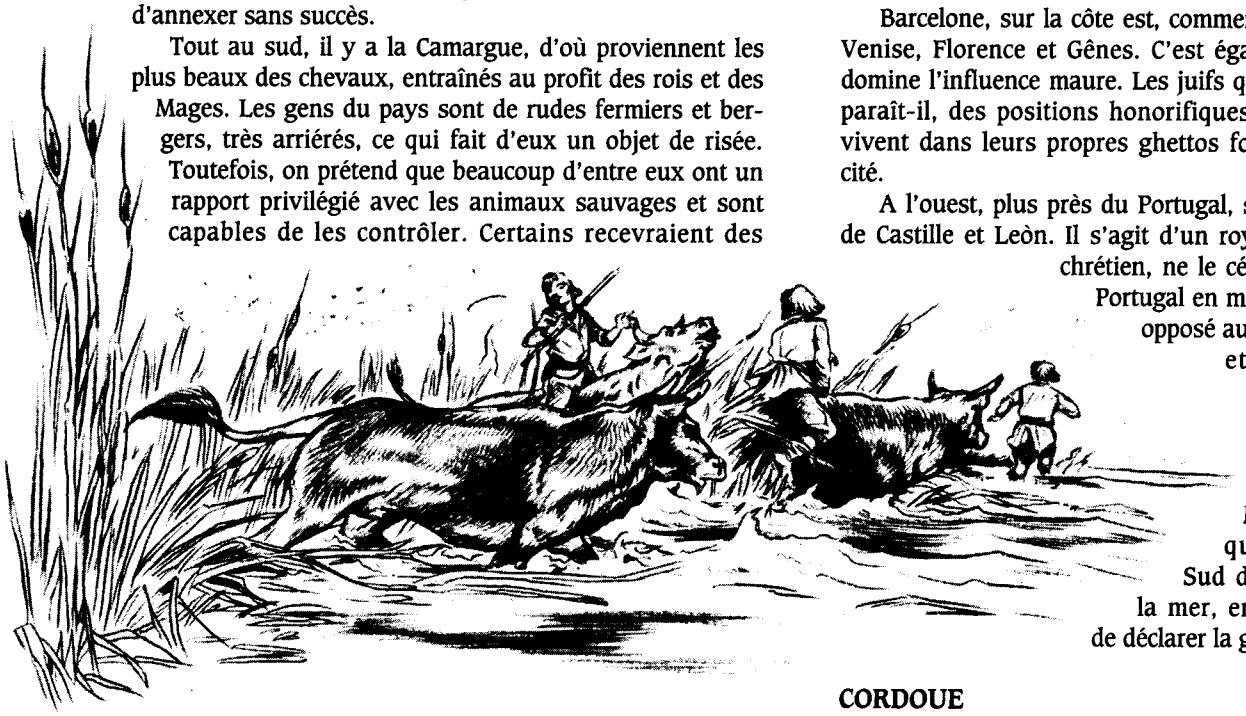
La France

La France est le plus beau des pays *(sic. N.d.T.)*. Au nord-ouest se trouve la Bretagne, contrée rocheuse qui

n'aime que trop l'Angleterre. Au nord, la Normandie, également fief du roi Jean. Au sud de la Normandie s'étendent les terres du duc d'Anjou, à l'est desquelles on voit Blois, gouvernée par le duc de Champagne, et l'Île de France, domaine du roi Philippe II Auguste. Là s'élève Paris, la plus grande cité de l'occident.

A l'est des terres royales s'étendent la Champagne et la Bourgogne, toutes deux dominées par de puissants ducs. A l'est de l'Aquitaine, au sud du pays, se trouve le comté de Toulouse, que le roi d'Angleterre a souvent tenté d'annexer sans succès.

Tout au sud, il y a la Camargue, d'où proviennent les plus beaux des chevaux, entraînés au profit des rois et des Mages. Les gens du pays sont de rudes fermiers et bergers, très arriérés, ce qui fait d'eux un objet de risée. Toutefois, on prétend que beaucoup d'entre eux ont un rapport privilégié avec les animaux sauvages et sont capables de les contrôler. Certains recevraient des oiseaux de lointains messages. D'autres participent à la Fête des Taureaux, sautant sur le dos de ces bêtes féroces et leur passant des guirlandes autour des cornes sans qu'il leur arrive malheur.



Au nord de la France, on parle la *langue d'oïl,* au sud la *langue d'oc.* A la frontière de la France et de la péninsule ibérique vit un rude peuple de montagnards dont la langue est inconnue des autres hommes. D'aucuns assurent qu'il s'agit d'une tribu d'êtres féeriques condamnée à vivre là, d'autres que ce sont des gitans ou des païens, survivants d'une ère reculée. Ils se dissimulent dans leurs vallées, dont seuls les animaux connaissent les entrées, et vivent à l'écart du monde. On prétend que ce sont des sorciers, très doués pour soigner ; qu'ils ont un pouvoir sur les animaux ; qu'ils gardent des troupeaux de chèvres sauvages, de daims, de lynx et d'ours comme les autres hommes gardent vaches ou moutons ; et qu'ils ont des rapports avec les êtres féeriques. On les appelle Basques, mais nul ne sait le nom qu'ils se donnent eux-mêmes.

L'Espagne

Au sud de Toulouse et de l'Aquitaine se trouvent les royaumes de Navarre, d'Aragon, ainsi que les terres de la cité de Barcelone. La Navarre ne cesse de regarder vers la France et d'ourdir des complots pour la conquérir. Quoique gouverné par un roi chrétien, l'Aragon est un pays maure. On y parle toujours l'arabe, et Maures et Juifs y circulent librement au milieu des chrétiens, dans la ville de Saragosse.

Si Saragosse ne brille pas par sa taille, on dit que c'est la plus étrange des villes, où se rencontrent hommes et humanoïdes venus du monde entier, et où les infidèles pratiquent leurs rites étranges sans la moindre crainte, au vu et au su de tous.

Barcelone, sur la côte est, commerce énormément avec Venise, Florence et Gênes. C'est également une ville où domine l'influence maure. Les juifs qui y vivent occupent, paraît-il, des positions honorifiques à la cour du roi et vivent dans leurs propres ghettos fortifiés au sein de la cité.

A l'ouest, plus près du Portugal, se trouve le royaume de Castille et Leòn. Il s'agit d'un royaume farouchement chrétien, ne le cédant peut-être qu'au Portugal en matière de dévotion, et opposé aux Maures. La Castille et l'Aragon sont de grands ennemis, car le second ne déteste ni les Juifs ni les Arabes. Seuls les Maures eux-mêmes, qui occupent tout le Sud de l'Espagne jusqu'à la mer, empêchent la Castille de déclarer la guerre à l'Aragon.

CORDOUE

Les Maures appellent leurs terres espagnoles le Califat de Cordoue, mais les chrétiens les nomment Andalousie. Leur plus grande ville, située sur la côte sud, est Grenade aux mille merveilles. On y trouve plus de richesses et de beauté que n'importe où ailleurs, à la possible exception de Constantinople.

Il y a là une grande université où enseignent chrétiens, Maures et Juifs, une île réservée aux fauconniers et un institut de dressage de griffons pour la chasse. S'y dressent également une ménagerie où sont rassemblées des bêtes venues des quatre coins du monde, et un Palais des Ambassadeurs comprenant un appartement décoré dans le style de chaque pays. Les jardins de Cordoue constituent des miniatures magiques de tous les climats et contrées du monde.

Les Flandres

A l'est de la France, sur la côte nord, se trouvent les Flandres. Quoique petit et doté d'hivers rigoureux, c'est le plus riche royaume de la chrétienté, car c'est de là que proviennent les étoffes les plus prisées des nobles, de Grenade à Constantinople. On dit que les maîtres artisans des Flandres peuvent créer n'importe quoi, depuis les jardins de Cordoue jusqu'à des instruments de musique jouant seuls.

Le Saint Empire Romain Germanique

Situé au-delà des Flandres, ce pays n'a d'empire que le nom, car il s'agit d'un agglomérat de villes libres, de petits domaines, de fiefs du pape et de la couronne. On y trouve les chevaliers les plus dépravés d'Europe.

En Bohême, les Allemands combattent les Français pour des pays appelés Hongrie et Styrie, terres sauvages regorgeant de sorcières et de monstres. Des chevaux volants impossibles à dresser, de nature infernale ou féerique, y vivent, à ce qu'on raconte.

LES CHEVALIERS TEUTONIQUES

Au nord, les chevaliers de l'ordre Teutonique chassent païens et hérétiques, et pillent à l'envi, car ces preux allemands n'ont guère le sens de la chevalerie. Ils ont pénétré par l'est dans le grand royaume de Pologne, mais celui de Bohême, au sud, les a arrêtés. On dit que c'est là que se trouvent les plus puissantes des Alliances, dans l'antique de Prague. C'est aussi de Prague que proviennent les lettres du conseil des sorciers juifs. Certains prétendent que le roi de Bohême a fait cause commune avec les deux organisations contre les envahisseurs étrangers.

Au-delà de la Bohême et de la Pologne s'étendent des forêts trop denses pour être traversées à cheval. Elles sont, paraît-il, habitées par des païens et des êtres féeriques, des sauvages montant des créatures volantes et des sorcières vivant dans des huttes qui marchent. Même les bêtes les plus anodines rencontrées là sont de nature magique, féerique ou infernale. Il est plus courant d'y voir un coq à queue de feu qu'un dragon, et les paysans des alentours ignorent la différence entre la magie et les choses naturelles.

Les cités-états marchandes

A la frontière du Saint Empire, dans les Alpes du Sud, se dressent les premières des cités fabuleusement riches des princes marchands. Gênes, tournée vers l'ouest, et Venise, tournée vers l'est, sont les deux plus grandes. Entre elles s'élèvent Milan, Florence, Pise et Sienne. Chacune cherche à être la plus belle, la plus riche, la plus puissante, celle qui envoie des voyageurs le plus loin — et la plus corrompue. On y trouve toutes les merveilles de l'Orient et de l'Occident. Hommes et marchandises y arrivent de tous les coins du monde et ajoutent à la confusion que peut connaître un pays sans seigneur.

Les États pontificaux

A Rome, l'ordre a été restauré par le pape. Les fiefs du souverain pontife s'étendent entre Venise et Naples. Là, la parole d'Innocent III fait loi et la seule règle est celle du Christ. Toute magie y est strictement interdite. Innocent III est également suzerain de Sicile, d'Aragon, du Portugal, d'Angleterre et de Pologne, mais son autorité n'est incontestée que dans ses fiefs italiens.

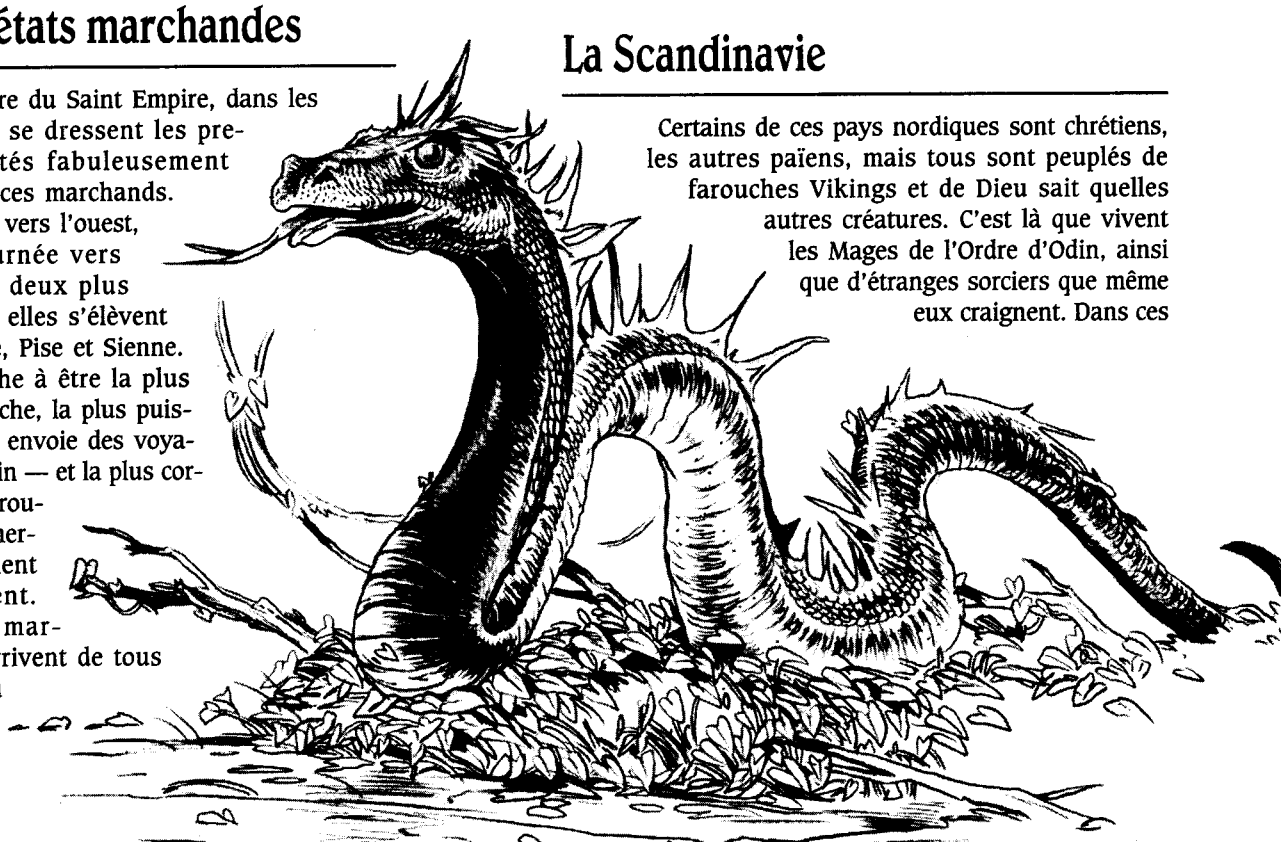
Au sud de ses terres, le chaos reprend, sous la domination de la ville de Naples. Une curieuse inversion de l'ordre naturel des choses s'observe dans les cités des princes marchands. Les êtres féeriques vivent au cœur des villes et s'habillent en moines. Le satanisme y est bien plus puissant qu'ailleurs. Les roturiers y font la loi. On prétend qu'en certains endroits, la gravité est inversée — même si on ne l'exprime pas en ces termes.

L'Atlantique

D'autres pays, moins bien connus, parsèment l'océan. Au-delà de l'Hibernie, d'innombrables îles percent la surface de l'Atlantique. La plus grande est celle de Man, où l'on trouve toujours des druides et où les mortels vivent de la même manière que les êtres féeriques. Certaines îles ne sont pas rattachées à la terre et se déplacent, si bien qu'elles ne peuvent figurer sur les cartes. A l'ouest de l'Île de Man, s'étendent dit-on les vignobles sauvages d'Arcadie. Si l'on navigue trop longtemps vers le nord, on parvient à un endroit où le soleil ne se couche jamais et où la mer se change en une gelée trop épaisse pour permettre le passage des navires.

La Scandinavie

Certains de ces pays nordiques sont chrétiens, les autres païens, mais tous sont peuplés de farouches Vikings et de Dieu sait quelles autres créatures. C'est là que vivent les Mages de l'Ordre d'Odin, ainsi que d'étranges sorciers que même eux craignent. Dans ces



lointaines contrées existent des hommes qui ne sont pas des hommes, des hommes qui chevauchent les vents, des hommes qui ne connaissent ni le cœur ni la forme des animaux. Les terres vikings abritent de nombreux dragons, notamment d'une variété dépourvue d'ailes et de pattes : de venimeux vers noirs.

La Russie

Au nord-est de l'Europe s'étend le grand royaume de Russie, dont les érudits écrivent des lettres en grec et dont les Mages sont affiliés à l'Ordre d'Hermès. La Russie possède deux cités principales, Kiev la Dorée et Novgorod la Grande. Leurs marchands exportent des fourrures de créatures inconnues ailleurs, des ours aussi grands que des taureaux, et des taureaux aussi grands que des éléphants. L'hiver ne cesse jamais, en Russie, car cette contrée est sous l'enchantement de la Reine des Neiges et nul ne sait comment briser son emprise.

Le sud lointain

Au-delà de l'Espagne se trouvent les terres des Maures, dont les rois sont des magiciens chassant le lion et vivant en des palais dépourvus de murs. Les chevaliers élèvent là toutes sortes d'animaux sauvages pour la plus grande gloire de leur souverain et de leur dieu. Le pays tout entier est placé sous l'égide du soleil.

On dit qu'encore plus loin s'étend un royaume chrétien dont le maître est sans péché. On le nomme le Prêtre Jean, et ses terres sont les plus belles du monde, avec des fleuves où courent rubis et hyacinthes et de gigantesques fourmis travaillant dans des mines d'or. Ce roi, et les ermites qui vivent là-bas, dans des tours de pierre, connaissent l'emplacement du Paradis, mais celui-ci est gardé par des anges et il est interdit d'y pénétrer. Autour de l'Éden poussent des arbres dont les fruits guérissent maladie, folie et désespoir, quelles qu'en soient les causes. Ils sont même capables de soulager les maux autrement incurables.

Constantinople

Constantinople est la plus grande ville du monde, située à l'actuel emplacement d'Istanbul, en Turquie. On l'appelait durant l'antiquité Byzance. C'est la cité des merveilles, la cité des joyaux et la cité des brigands. On prétend que sa grande cathédrale est entièrement faite d'or travaillé et son avenue principale pavée de rubis. Certains disent toutefois que les messes qui y sont célébrées mettent en jeu de sanglants sacrifices et que les étrangers qui s'y rendent n'en reviennent jamais. Bien des histoires courent au sujet de Constantinople, de ses cèdres, de ses jardins, du palais caché où les rêves deviennent réalité et des pommes d'or qui poussent sous son soleil.

La Palestine

Au-delà de Constantinople se trouvent les royaumes d'Antioche, de Tripoli et de Jérusalem, îlots de christianisme au sein des terres musulmanes du Maure Saladin. Ils sont gouvernés par des croisés et autres seigneurs, certains pieux, d'autres magiciens, et d'autres encore adorateurs des démons ou des dieux maures — tous fort différents de leurs cousins européens.

Plus bas s'étend l'Éthiopie, qui abrite le royaume du Prêtre Jean, dont il a déjà été question. L'Éthiopie est une contrée



gigantesque où vivent des tribus innombrables d'hommes étranges, d'aucuns dépourvus de tête, d'autres ayant le visage au milieu du ventre, certains n'ayant qu'un pied, d'autres qu'un œil, et d'autres encore dotés d'une tête de chien, couverts de fourrure et hurlant à la lune tels des loups. Beaucoup de créatures étranges en sont originaires, comme le caméléopard, la féroce licorne éthiopienne, la vipère cornue, la leucrotte et le griffon. Une bonne partie des habitants du pays sont cannibales ou métamorphes.

Les Grecs disaient le monde sphérique, mais nul ne sait ce qui se trouve au delà de la Russie ou de l'Éthiopie.

Endroits mythiques

Les endroits mythiques sont des régions où la puissance surnaturelle est exceptionnellement forte. Leur aura peut être de n'importe quel type — magique, féerique, divine ou infernale — mais elle est constante et inaltérable.

Sites Celtiques

Ces endroits sont sacrés pour les Celtes païens et souvent même respectés par les paysans chrétiens. Certains

sont associés avec les druides. La plupart possèdent une aura féerique.

• **Stonehenge** : Grand cercle de pierres situé dans la plaine de Salisbury, au sud de l'Angleterre. Ce ne sont pas les druides qui l'ont construit mais des peuplades bien plus anciennes, durant la préhistoire. Lors de certaines fêtes, à l'apogée de son pouvoir, il possède des auras magique (soleil, étoiles, ciel, temps) et féerique (seuil vers l'Arcadie) de +9.

• **Le Cheval Blanc d'Uffington** : Ici, dans l'Ouest de l'Angleterre, se trouve gravée dans le sol la silhouette d'un gigantesque cheval. Aura féerique de +6. On dit qu'il est possible d'y communiquer avec les animaux, d'y dresser des bêtes indomptables et d'y trouver des Familiers.

• **Le Géant Cerne** : Silhouette humaine portant un gourdin, similaire au cheval blanc d'Uffington et située près de celui-ci. Aura féerique de +5. Aura magique éventuelle, exclusivement pour la magie Creo. La magie de la fertilité pratiquée ici possède un effet double. On dit que le géant revient à la vie tous les treize ans.

• **La Colline de Silbury** : Grand tertre de terre, dans le sud de l'Angleterre, relié à Stonehenge par un chemin féerique. Aura féerique de +7. On dit qu'il est possible d'y rencontrer un roi fantomatique, revêtu d'une armure dorée et monté sur un cheval blanc.

• **L'Île de Man** : Entre l'Angleterre et l'Irlande. On raconte que cette île se trouve près de l'Arcadie et constitue le dernier refuge des druides. Il n'y a pas de zones à aura infernale ou divine en ces lieux. On prétend que les plantes et animaux qu'on y rencontre sont intelligents, et que ses habitants sont des celtes païens. Aura féerique de +8.

• **New Grange** : Les berges du fleuve Boyne, dans l'Est de l'Irlande, abritent de nombreuses tombes. Celle-ci est la plus grande. Il s'agit d'un tertre surmonté d'un grand cercle de pierres. Sur l'une d'elles sont gravés des symboles mystiques. Quatre fois par an, à minuit, on dit qu'elle roule de côté, révélant un passage menant à l'intérieur de l'éminence. Là, on prétend que se trouvent trois fois cinquante fils de rois de l'antiquité païenne et, derrière eux, un seuil menant en Féerie. Aura féerique de +6.

• **Carnac** : En Bretagne. Des milliers et des milliers de pierres dressées, formant de longues files. On raconte que la nuit, elles se déplacent pour protéger les troupeaux, tuant les intrus. Certaines personnes, essentiellement nobles et prêtres, sont parfaitement incapables de les voir. Aura féerique de +7.

• **Le Temple Rouge** : Dans le Nord de la France. Il s'agit d'un complexe religieux païen, situé au milieu d'une forêt féerique. Le sanctuaire central est un édifice de pierre carré, gardé par des idoles à deux et à trois têtes. D'horribles histoires de démons, d'êtres féeriques monstrueux et de sacrifices humains courent sur l'endroit. Les gens des environs ne s'en approchent pas et en nient parfois même l'existence. Aura féerique de +8, aura infernale (démons, sacrifices sanglants) de +4. La première est «dormante» et doit être rappelée à la surface par rituels, personnes ou objets appropriés pour surpasser la seconde. Sinon, cette dernière affecte automatiquement tous les êtres qui arrivent sur les lieux.

Sites méditerranéens

La plupart des ces sites sont associés avec des fantômes et lieux religieux païens d'antiques religions, ou avec des régions magiques grecques ou romaines.

• **L'île de Malte** : Cette île est jonchée de tombes et de mausolées, faits de blocs de roche où sont gravés des symboles mystiques. Nul ne sait combien il y en a : probablement plusieurs dizaines. Chacun constitue un labyrinthe souterrain. Le plus grand possède trente-trois pièces et renferme les ossements de 7.000 personnes. La plupart sont, cependant, plus petits et ne contiennent que des objets mystérieux, pas de restes humains. L'île est au pouvoir des templiers. La rumeur dit qu'ils y accomplissent aussi bien des rites chrétiens que des rituels magiques et qu'ils y invoquent des démons. Aura magique de +7.

• **La Camargue** : Grande région marécageuse du Sud de la France. Des chevaux blancs et des taureaux noirs y vivent en liberté. Les habitants de l'endroit les vénèrent, attrapant les chevaux pour les dresser et ornant de guirlandes les cornes des taureaux au cours de rituels bien précis. On dit que de nombreux êtres féeriques occupent la région. Des statues antiques y sont parfois rejetées par la mer. Aura magique de +4.





• **Delphes** : Voici le plus sacré des anciens sites religieux grecs, celui de l'Oracle, la Pythie. Entourée par des oliviers, dressée à flanc de montagne, en vue de la mer, la ville renferme des ruines grecques et une fissure naturelle dont s'échappent parfois des bruits et des vapeurs étranges. Aura magique de +7 (divination).

• **Épidaure** : En Grèce, non loin de Delphes. Épidaure est un gigantesque théâtre à ciel ouvert, avec une arène circulaire et des bancs de marbre disposés en fers à cheval. On raconte que les gens qui pénètrent dans l'arène deviennent soit inspirés soit fous et que, lors de certaines nuits, si on prend place sur les bancs, on peut y voir des fantômes. Aura magique de +7 (Muto, fantômes, possession).

• **Rome** : La cité tout entière possède une aura divine de +7. Aussi incroyable que cela paraisse, elle abrite cependant de nombreuses poches où règnent des auras infernales, rationnelles, magiques ou féeriques. Parmi celles-ci, citons le Colisée, un stade de marbre utilisé par les Romains de l'antiquité pour les jeux du cirque, sous lequel se trouvent de nombreux tunnels ; on dit que des satanistes y conjurent démons et fantômes ; aura infernale de +4. Le Vatican, ville dans la ville où demeurent le pape et ses cardinaux, qui a une aura divine de +7 ; toutefois, certaines zones bien cachées en son sein possèdent des auras infernales pouvant, elles aussi, se hisser jusqu'à +7 ; elles doivent cependant être invoquées par un sataniste compétent pour vaincre l'aura divine. Les catacombes, un labyrinthe de passages souterrains situé à l'orée de la cité ; on y trouve les ossements et les corps momifiés des premiers chrétiens : aura divine de +6, aura magique de +6.

Sites des pays nordiques et de l'Europe de l'Est

Les sites nordiques et d'Europe de l'Est abritent généralement de puissants êtres féeriques, d'anciens lieux religieux païens ou les plus grands fiefs de l'Ordre d'Odin.

• **L'Externsteine** : Il s'agit d'un complexe de collines de grès, partiellement sculptées, qui s'élèvent dans la Forêt de Teutorburg, en Allemagne. Elles abritent des cavernes naturelles et artificielles, où vivent les Mages ermites du mystérieux Ordre d'Odin. On y trouve une grande effigie du dieu païen, pendue à un arbre sculpté dans la pierre, un calendrier magique et un gigantesque arbre de pierre, dressé au sommet de la plus haute colline. Les chevaliers chrétiens ont tenté à maintes reprises de prendre l'Externsteine, en vain. On prétend que s'ils y parvenaient, l'Ordre d'Odin s'effondrerait. Aura magique de +9.

• **La Forêt de Bialoweza** : Cette grande forêt de Pologne est peuplée de bêtes colossales ne se rencontrant nulle part ailleurs, ainsi que d'esprits païens et de puissants êtres féeriques. Une partie en a été accaparée par le roi de Pologne. D'autres sont abandonnées à la nature et n'abritent que les animaux sauvages et les forestiers du roi — qui, prétend-on, ne sont pas totalement humains et peuvent se changer en bêtes. Aura magique de +4. Aura féerique de +4.

• **Fondrières Sacrificielles** : Il s'agit de tourbières jadis utilisées par les païens pour leurs sacrifices, habitées par des fantômes et des êtres féeriques malveillants qui aiment à attirer en leur sein des victimes humaines ou animales. Nombreuses sont celles qui abritent des esprits possédant un pouvoir de divination. Les plus connues se trouvent en Flandres et au nord de l'Allemagne, dans des zones boisées marécageuses. Elles possèdent des auras magiques ou féeriques pouvant s'élever jusqu'à +6.

L'Ordre d'Hermès

Comme leur nom l'indique, tous les Mages Hermétiques appartiennent à l'Ordre d'Hermès, fondé en 767 après J.-C. par le grand Mage et philosophe Bonisagus. Celui-ci a codifié les lois de la magie qui ont mené à la

création de tous les sorts connus grâce à l'usage des dix Formes et des cinq Techniques. C'est cette découverte qui a permis aux Mages de partager leur savoir et donc de créer l'Ordre.

Bonisagus l'a fait en se servant des restes du culte romain du dieu Mercure (Hermès, en Grèce), une organisation magique de l'antiquité. Après la chute de Rome et du culte en question, lequel était fondé sur une magie rituelle exigeant des centaines de participants, Bonisagus a travaillé en compagnie de sa consœur Trianoma à l'unification de tous les Mages d'Europe. Une poignée d'entre eux, d'origine autant celtique que romaine, se sont joints à eux et sont devenus les membres fondateurs de l'Ordre. Ensuite, ils ont été rejoints par Bjornær, magicienne de tradition germanique.

Ils ont formé à eux tous les douze maisons de l'Ordre, chacune portant le nom de son fondateur : Maison Bjornær, Maison Bonisagus, Maison Criamon, Maison Diedne, Maison Flambeau, Maison Jerbiton, Maison Mercere, Maison Merinita, Maison Quæsitor, Maison Tremere, Maison Tytalus et Maison Verditius.

Au début du neuvième siècle, le Mage Parlix, un élève de Tytalus, a fondé la treizième et dernière Maison : Ex Miscellanea, qui existe principalement pour ramener au sein de l'Ordre des Mages non Hermétiques. Puis, à l'aube du onzième siècle, une guerre s'est déclarée et tous les membres de la Maison Diedne ont été tués ou dispersés. Il n'existe plus désormais que douze Maisons.

Les Maisons d'Hermes

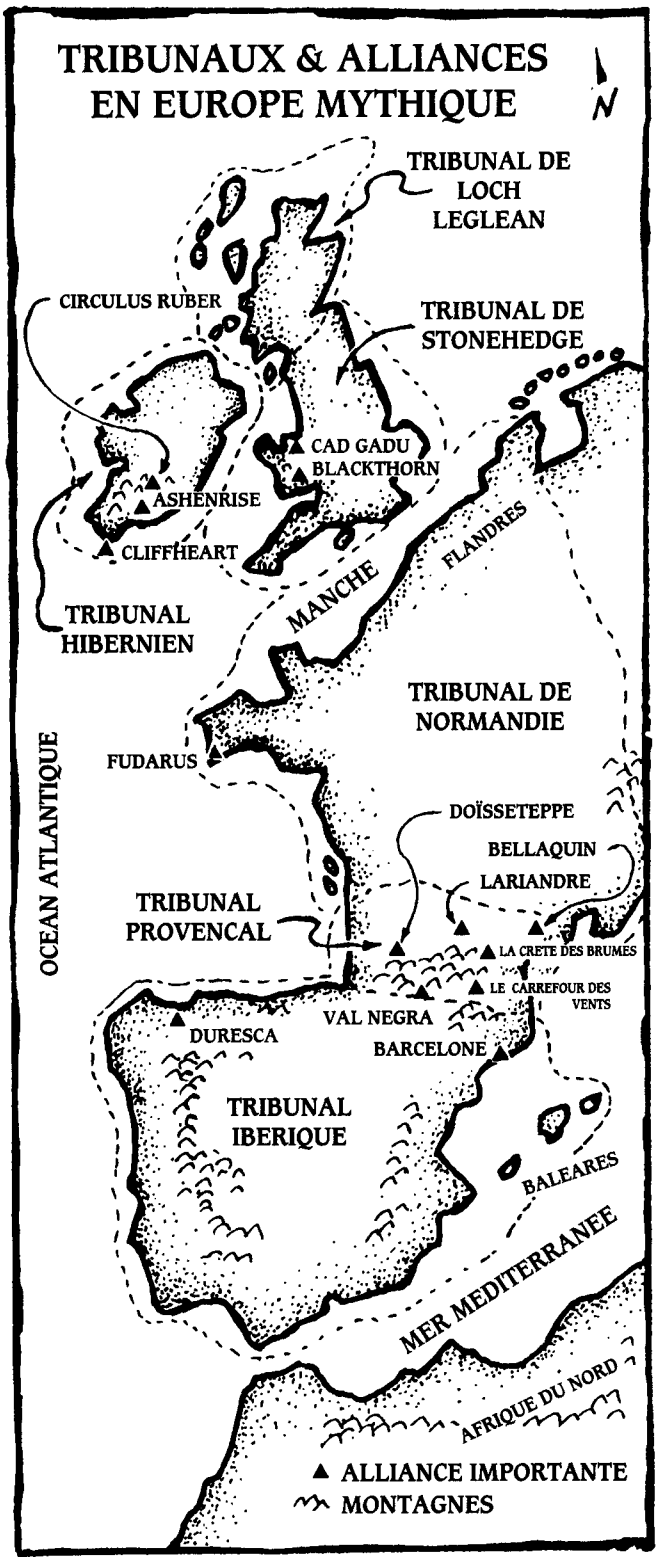
Pour comprendre l'Ordre, il est impératif de bien connaître les douze Maisons qui le composent. Chacune possède ses propres traditions, structure et philosophie. Tous les Mages d'une même Maison ne s'entendent pas forcément bien, mais mieux cependant qu'avec n'importe qui d'autre — à l'exception des membres de leur Alliance.

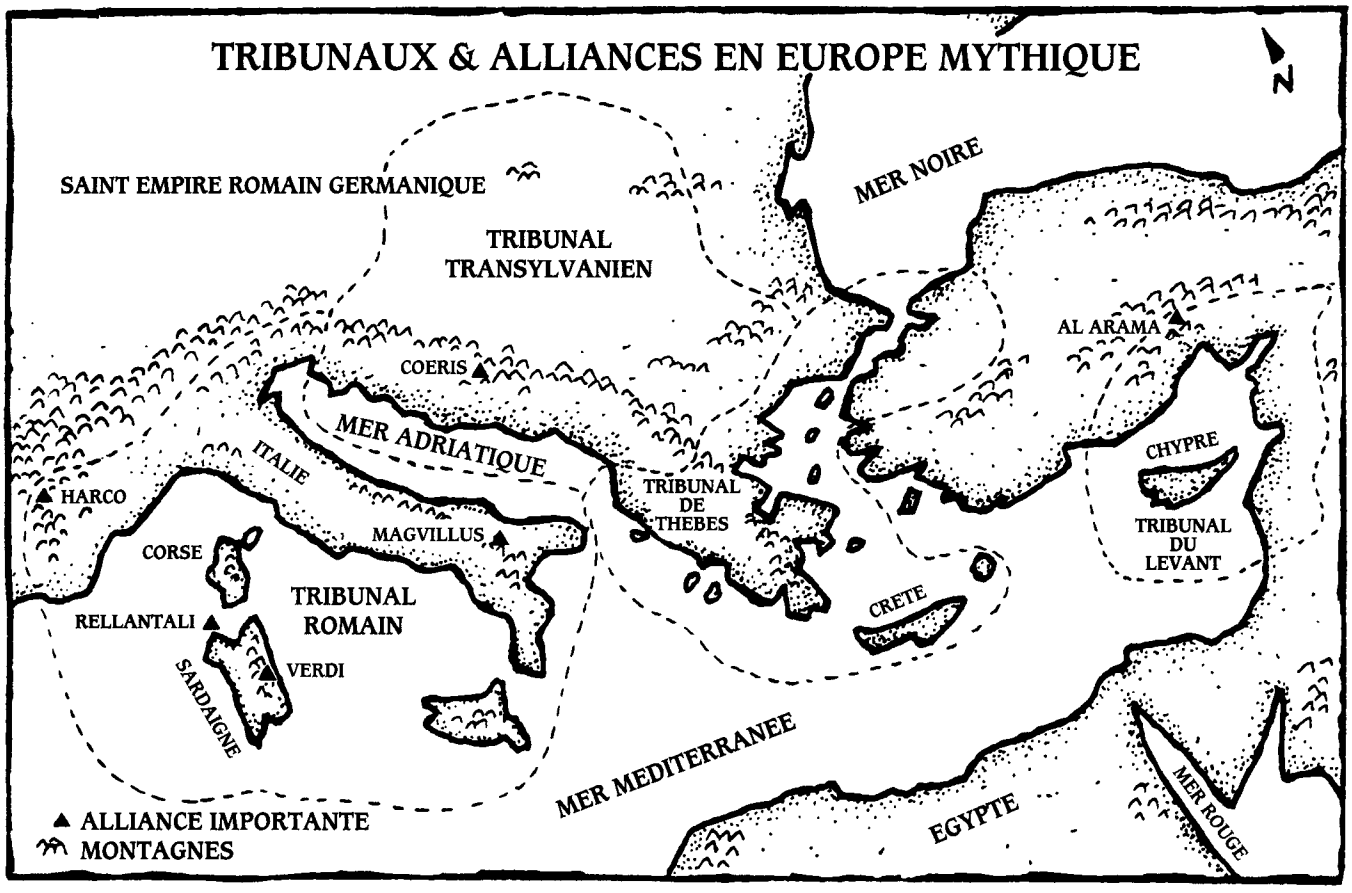
Après une quinzaine d'années passées auprès d'un maître exigeant, il est probable que vous ayez adopté une partie de ses idéaux, spécialités, déficiences, philosophie et préjugés. Lui les tenait de son propre maître, et ainsi de suite jusqu'au fondateur de la Maison. Tous ceux qui peuvent faire remonter leur «lignée» jusqu'au même fondateur sont membres de la même Maison. Il est toutefois des apprentis qui brisent la tradition et cherchent à se faire accepter par une Maison autre que celle de leur maître.

Voici de courtes descriptions de chacune des Maisons, lesquelles sont présentées plus en détail dans le supplément **L'Ordre d'Hermès.**

• **Maison Bonisagus** : Bonisagus ayant inventé la théorie Hermétique de la magie et son élève Trianoma supervisé la formation de l'Ordre, cette Maison a toujours bénéficié d'un grand respect de la part des autres Mages. Ses membres perpétuent les traditions théoriques et politiques, certains s'attachant à étendre et à raffiner la théorie Hermétique, d'autres contrôlant le développement politique de l'Ordre.

La plupart ont le sentiment d'appartenir à une élite. Toutefois, la coutume veut qu'ils utilisent leurs connaissances et leur pouvoir pour le bien de l'Ordre. L'égoïsme leur est fortement déconseillé.





• **Maison Tytalus** : Durant leur éternelle quête des conflits, les chefs de la Maison Tytalus sont allés trop loin, au dixième siècle, et ont été corrompus par des démons. Dans leur arrogance, ils se sont crus capables de maîtriser les forces obscures, mais même ces rois de l'intrigue ne pouvaient surpasser en ce domaine les forces infernales. Ils ont été exécutés pour satanisme. Depuis, la Maison Tytalus est en disgrâce.

Le but des Mages de Tytalus est de maîtriser toutes les formes de conflits. Ils encouragent donc l'innovation en de nombreux domaines de ce type, notamment le *Certamen*. A moins d'être en lutte constante, ils n'ont pas le sentiment d'être vivants. Les membres de cette Maison ne cessent de mettre à l'épreuve les forces et les faiblesses des autres.

• **Maison Jerbiton** : La maison Jerbiton s'intéresse au monde extérieur et assume la tâche de garder l'Ordre en bons termes avec l'Église et la noblesse. On suppose que cette tendance provient de l'origine noble de tous ses membres. Leurs apprentis sont souvent choisis dans l'aristocratie et ne rompent pas les liens avec leur famille. Les autres Mages estiment ceux de Jerbiton trop liés aux puissances vulgaires pour qu'on puisse leur faire confiance, et les respectent assez peu. Au cours du siècle dernier, des érudits de cette Maison ont traduit en latin de nombreuses versions arabes de textes grecs.

Les Mages de Jerbiton estiment que l'Ordre s'est trop éloigné de la réalité, que ses membres risquent un conflit sanglant avec les puissances mortelles et même de perdre leur propre humanité. Ils tentent énergiquement de combler cette brèche et s'intéressent avec passion aux arts et à la science antique.

• **Maison Criamon** : Cette Maison extrêmement secrète est connue pour sa philosophie obscure, son mépris du pouvoir et l'habitude qu'ont ses thaumaturges de se peindre de symboles mystiques le corps et le visage. Il s'agit d'un groupe de Mages énigmatiques, n'éprouvant que peu d'intérêt pour la politique de l'Ordre.

Ils recherchent «l'Énigme», qui semble être quelque mystérieuse expérience mystique.

• **Maison Bjornær** : Ces magiciens n'ont été que partiellement acceptés par l'Ordre, la fondatrice de leur Maison n'étant pas de tradition romaine mais germanique. La fascination qu'ils éprouvent pour les bêtes et le côté animal de la nature humaine met bien des Mages mal à l'aise. Ils apprécient leur propre côté animal et le considèrent comme aussi important que leur aspect humain. Tous apprennent à prendre à volonté la forme d'un animal (appelé «Animal de Cœur») qui reflète d'une certaine manière leur personnalité profonde.

(**Note** : si vous jouez un personnage appartenant à cette Maison, prenez la Vertu Hermétique *Animal de Cœur)*.

• **Maison Verditius** : Les Mages de cette Maison ne peuvent guère utiliser la magie sans l'aide d'objets. Ils ne

sont capables de lancer les sorts formels et les rituels qu'en se servant de Foci de sorts (voir le chapitre *Magie ;* contrairement aux autres, les Mages de Verditius n'obtiennent pas de bonus lorsqu'ils utilisent un Focus), quoi qu'ils jettent les sorts spontanés normalement. Ces Mages se sont forgé un pouvoir significatif en se rendant fort précieux, puisqu'ils créent des objets enchantés pour les autres. Bien qu'ils aiment à prétendre leur puissance inférieure à celle de leurs confrères, elle n'en est pas moins considérable.

• **Maison Flambeau :** Ces Mages féroces et agressifs causent souvent des troubles au sein de l'Ordre et sont réputés pour attiser régulièrement la colère des vulgaires. Leur courage et leur amour des sorts destructeurs les rendent pourtant inappréciables lors des Marches de Magiciens et autres opérations militaires majeures. Les membres de cette Maison croient que le monde est peuplé d'individus et de choses qui ne font que causer des ennuis et que la seule solution consiste à les brûler. Si la plupart d'entre eux sont spécialisés en Ignem, certains voient en Perdo une alternative plus subtile.

• **Maison Merinita :** Cette Maison s'intéresse essentiellement à l'univers des êtres féeriques et ses membres sont généralement aussi mystérieux que les créatures qu'ils étudient. Ils n'ont que peu de rapports avec les autres Mages, sauf lorsqu'ils doivent défendre contre eux l'Arcadie. Ils boudent le monde des mortels et cherchent la solution de l'Énigme dans celui des êtres féeriques.

• **Maison Quæsitor :** Cette petite Maison mène les enquêtes et, souvent, rend la justice dans les affaires où le Code d'Hermès a été violé. Les Quæsitori ont acquis une grande influence au fil des années, tout en étendant et en raffinant le Code Périphérique. Ils sont convaincus que sans leur protection farouche du Code, l'Ordre s'effondrerait sous la pression de ses conflits internes.

Pour les membres des autres Maisons, être invité par les aînés de celle-ci à devenir Quæsitor (juge) est un grand honneur.

• **Maison Ex Miscellanea :** Quoiqu'originellement fondée en tant que structure rivale par un dissident de l'Ordre d'Hermès, cette organisation a fini par être acceptée au sein de ce dernier comme une Maison à part entière. Elle comprend des magiciens de tout poil, beaucoup n'ayant d'Hermétique que le nom. Leur magie provient de nombreuses traditions différentes. En fait, la plupart des membres de cette Maison sortent de la classe paysanne. Ils forment un groupe important, très diversifié et encore plus désorganisé. La plupart de leurs détracteurs les qualifient de «magiciens parallèles».

• **Maison Tremere :** Voici une Maison raisonnable et bien organisée, qui a su faire preuve de courage et de force lorsque c'était nécessaire, et de retenue lorsque la paix représentait le meilleur choix. Ses membres mettent en avant l'importance du bon sens, de la stratégie et de la concertation. Ils croient au respect envers les supérieurs et se font eux-mêmes respecter de leurs inférieurs. La dignité est l'une de leurs principales préoccupations.

• **Maison Mercere :** Le fondateur de cette Maison a perdu ses pouvoirs magiques mais est demeuré au sein de l'Ordre, prenant en charge un rôle de première utilité pour tous les Mages : l'acheminement des messages ; ses suivants sont devenus les Toques Rouges, officiellement considérées comme des Mages de l'Ordre, même si la plupart sont incapables de lancer le moindre sort. Les membres de cette Maison connaissent de nombreux secrets mais ne s'en servent que pour se protéger. Ils méprisent la politique de l'Ordre et en restent aussi éloignés que possible. Les rares véritables Mages de Mercere se déplacent souvent en tant que Toques Rouges, rassemblant des renseignements, mais ne révèlent jamais leurs capacités magiques.

Le Code d'Hermes

La cohésion de l'Ordre d'Hermès est maintenue à la fois par son enseignement et par son code de conduite, auquel tous les Mages doivent jurer fidélité. Le Code de base, tel que rédigé et prononcé par Bonisagus, est le suivant :

«Moi, Bonisagus, fais ici vœu de me montrer éternellement loyal envers l'Ordre d'Hermès et ceux qui lui appartiennent.

Je ne tenterai jamais de priver un membre de l'Ordre de ses pouvoirs magiques. Je ne tenterai jamais de tuer un membre de l'Ordre, sinon au cours d'une Guerre des Magiciens justement décidée et déclarée dans les formes. J'affirme savoir qu'une Guerre des Magiciens est un conflit ouvert entre deux Mages, qui peuvent s'abattre l'un l'autre sans violer le présent serment. Si je devais être tué ainsi, aucun châtiment ne frapperait mon vainqueur.

Je me conformerai aux décisions prises par vote lors des Tribunaux. J'y disposerai moi-même d'une voix, que j'utiliserai avec prudence. Je respecterai comme son égale celle de tous les autres.

Je ne mettrai pas l'Ordre en danger par mes actions. Je n'interférerai pas avec les affaires des vulgaires, appelant ainsi la ruine sur mes sodalis. Je ne traiterai pas avec les démons, de peur d'y perdre mon âme ainsi que celle de mes sodalis. Je ne molesterai pas les êtres féeriques, afin que leur vengeance ne retombe pas sur mes sodalis.

Je n'emploierai la magie ni pour espionner d'autres membres de l'Ordre, ni pour me mêler de leurs affaires.

J'enseignerai mon art à des apprentis qui prêteront le présent serment. Si l'un d'entre eux devait se tourner contre l'Ordre et mes sodalis, je serai le premier à le frapper et à l'emmener devant la justice. Aucun de mes apprentis ne pourra obtenir le titre de Mage sans avoir auparavant juré de respecter ce Code.

Si je devais moi-même le briser, je demande à être radié de l'Ordre. Si cela se produisait, j'implore mes sodalis de me retrouver et de m'abattre, afin que je ne puisse continuer à mener une vie d'infamie.

Les ennemis de l'Ordre sont mes ennemis. Les amis de l'Ordre sont mes amis. Les alliés de l'Ordre sont mes alliés. Travaillons ensemble pour devenir forts.

Je prête ce serment le troisième jour des Poissons, dans la neuf cent cinquième année de l'ère du Sagittaire. Malheur à ceux qui tenteront de me pousser à le briser et malheur à moi si je succombe à la tentation.»

Des amendements ont depuis été ajoutés à ce code, le plus important étant qu'aucun Mage ne peut servir un vulgaire, fût-il noble, si bien que nul Mage Hermétique ne peut louer ses services, même pour devenir magicien de la cour. De plus, en théorie, tous les magiciens qui refusent de prêter allégeance à l'Ordre devraient être mis à mort. En pratique, toutefois, les enchanteurs non Hermétiques peu puissants, paisibles ou, d'une manière ou d'une autre, peu dangereux, sont simplement ignorés.

Le seul châtiment officiel que peut appliquer l'Ordre à ceux qui brisent le Code est une Marche des Magiciens. Lorsque celle-ci est déclarée, le Mage qui en fait l'objet devient un proscrit et n'est plus protégé par le Code. Quiconque désire l'attaquer, le tuer, l'estropier, le voler ou lui chatouiller la plante des pieds peut le faire en toute impunité et avec le soutien de l'Ordre. Les autres thaumaturges sont encouragés à traquer les proscrits et à les éliminer. L'Ordre ne tolère pas de magiciens en dehors de ses limites. Parfois, de vieux Mages extrêmement puissants prennent sur eux de faire respecter le Code en menant personnellement une Marche des Magiciens.

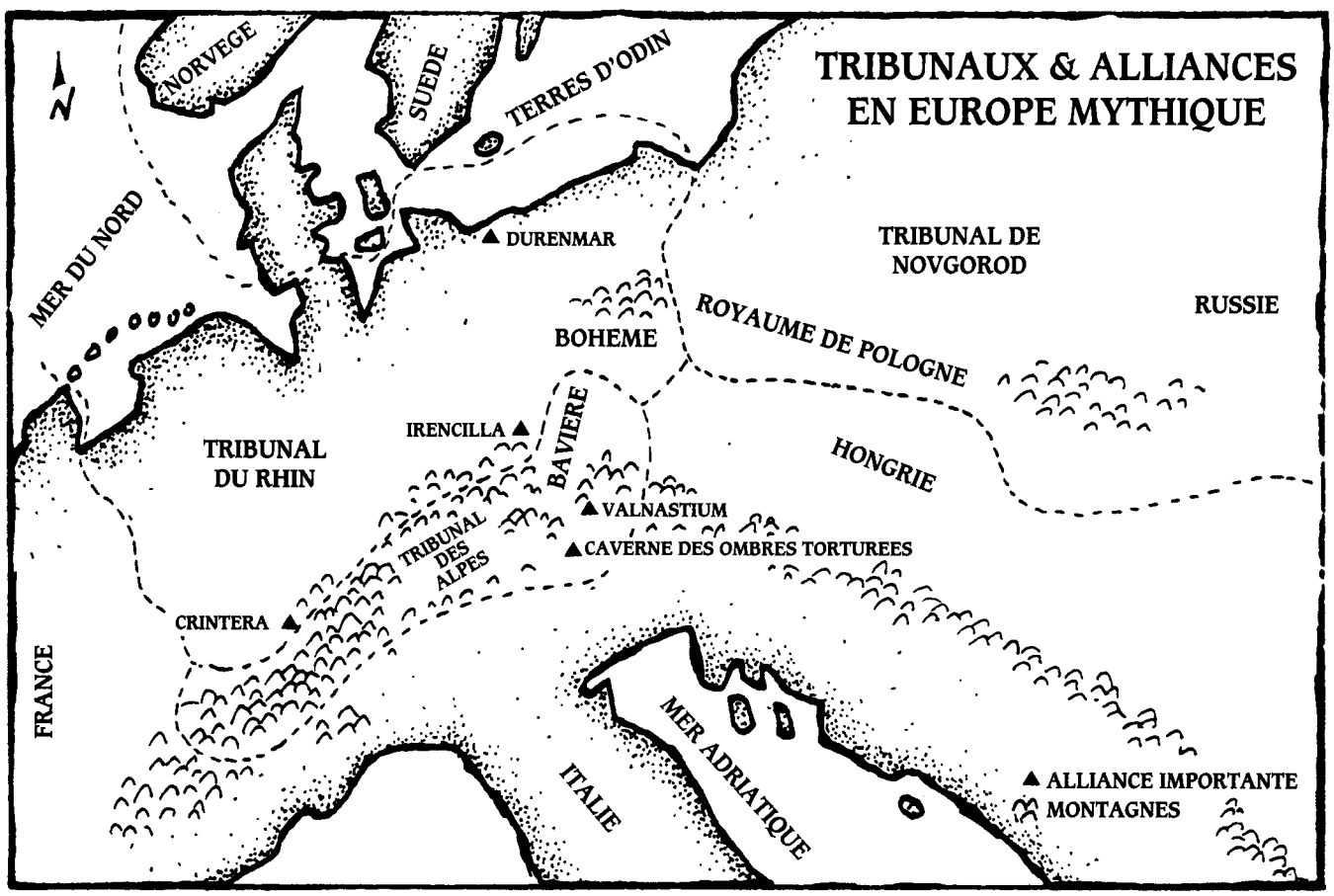
Souvent, la menace de cette dernière suffit pour que le coupable accepte «volontairement» une punition moins dramatique — d'une simple amende (en *virtus)* au bannissement.

Suivant l'organisation du Tribunal qui juge le criminel, la Marche des Magiciens peut consister en une cérémonie formelle incluant un procès ou en un simple accord entre plusieurs Mages admettant qu'un de leurs collègues a dépassé les bornes. Toutefois, quiconque déclare une Marche sans bonne raison peut lui-même se retrouver soumis à cette punition. Il ne s'agit pas là d'une chose à prendre à la légère.

Les Tribunaux

Un Tribunal est une assemblée de Mages réunis pour discuter d'une question d'importance. Le Code d'Hermès stipule qu'il doit se composer d'au moins douze Mages, venant de quatre Alliances différentes minimum. Il existe treize Tribunaux, qui ont tout pouvoir sur la totalité des Alliances de la chrétienté. Ils se réunissent tous les sept ans, plus souvent en cas de besoin.

Tous les Mages vivant dans la juridiction d'un Tribunal sont éligibles pour assister et participer aux débats, ainsi que pour voter, ce qu'ils font en utilisant leur sceau personnel. Si l'un d'eux ne peut se rendre à une réunion du Tribunal, il peut donner procuration à un confrère pour voter à sa place en lui confiant son sceau.



Tous les trente-trois ans, le Grand Tribunal de l'Ordre d'Hermès se réunit à Durenmar, la *Domus Magnus* de la Maison Bonisagus (dans la Forêt Noire, en Allemagne). Ses décisions ont pouvoir sur la totalité de l'Ordre. Au cours du présent siècle, ce Tribunal se réunira en 1228, 1261 et 1294. Avant ces réunions, chacun des treize Tribunaux choisit trois de ses membres pour y assister, membres qui emporteront les sceaux de tous les Mages souhaitant leur donner procuration. De plus, les chefs de toutes les Maisons de l'Ordre participent aux Grands Tribunaux, même s'ils ne sont pas sélectionnés par leur Tribunal local.

Guerre des magiciens

Il arrive parfois qu'un conflit entre deux Mages devienne si violent que seul un combat à mort peut y mettre un terme. Le Code a prévu cette éventualité. La Guerre des Magiciens est une bataille formelle au cours de laquelle deux thaumaturges (ou plus) peuvent transgresser le Code et se blesser, voire se tuer, sans craindre une Marche des Magiciens.

L'un d'eux ouvre l'affaire en envoyant une déclaration de guerre à son antagoniste. Le message doit être reçu lors de la nuit de la pleine lune. La Guerre des Magiciens commence lors de la pleine lune suivante et dure qu'à ce que celle-ci brille à nouveau dans le ciel — soit environ un mois. Il est interdit aux ennemis de détériorer les possessions d'autres Mages ou de molester des innocents.

Lorsqu'une Guerre leur est déclarée, certains Mages se contentent de se cacher, d'autres se retirent dans la sécurité de leur sanctum, d'autres encore choisissent de se battre. L'arme principale employée au cours d'un tel conflit est le sabotage : pièges et ruses y sont monnaie courante. Les expéditions visant laboratoires et sources de *virtus* ne sont pas rares. Une utilisation injuste ou répétitive de ce droit est considérée par beaucoup comme une bonne raison de déclarer une Marche des Magiciens.

Les treize Tribunaux

Comme nous l'avons mentionné ci-dessus, la totalité de la chrétienté est divisée par l'Ordre d'Hermès en treize contrées, dépendant chacune d'un Tribunal. Les Mages qui le composent se réunissent régulièrement (souvent tous les sept ans), afin de coordonner leurs activités et de juger les criminels. Voici la liste des treize assemblées, d'ouest en est et du nord au sud.

• **Le Tribunal Hibernien** gère l'Hibernie (l'Irlande) et quelques îles proches. Il s'agit d'un petit Tribunal, à l'extrême ouest de la chrétienté. Il comprend sept Alliances, pour un total de quarante-et-un Mages. L'Hibernie est un endroit hautement magique, renfermant de nombreuses terres sauvages. La plupart de ses Mages vivent isolés de la population locale.

• **Le Tribunal de Loch Leglean** couvre l'Écosse et les îles du Nord. Il se compose de quatorze Alliances, pour un total de cent Mages. Le pays est un endroit hautement mystique et la population, curieusement, y tolère fort bien les magiciens. En fait, deux des Alliances sont des clans écossais, dont la plupart des membres n'ont pas le moindre Don.

• **Le Tribunal de Stonehenge** se charge de l'Angleterre et du Pays de Galles. Il comprend onze Alliances, pour un total de quarante-cinq Mages, dont la *Domus Magnus* de la Maison Ex Miscellanea (Cad Gadu). Il s'agit d'un Tribunal très désorganisé. Le défrichage rapide des terres anglaises et l'augmentation de la population locale ont convaincu de nombreux Mages que l'Ordre n'aurait bientôt plus sa place ici.

• **Le Tribunal Ibèrique** couvre la totalité de la péninsule ibérique (l'Espagne et le Portugal), y compris des territoires encore occupés par les Maures. Il rassemble dix Alliances, pour un total de soixante-treize Mages, qui se trouvent pris au cœur de l'actuelle *reconquista* de l'Espagne. Le Tribunal est officiellement neutre en ce qui concerne le «problème maure», mais les débats houleux ne manquent pas. Les Alliances pro-maures affirment que le Tribunal n'a déjà que trop satisfait les Mages de Flambeau, partisans de la croisade, et ont menacé à plusieurs reprises de quitter l'Ordre. Dans cette région, certaines Alliances possèdent de grandes quantités de livres, sur tous les sujets, qu'elles ont acquis en faisant des échanges avec des érudits maures ou en pillant leurs bibliothèques.

• **Le Tribunal de Normandie** s'occupe du Nord de la France, ainsi que de la Bourgogne et des Pays-Bas. Il se compose de douze Alliances, dont Fudarus, la *Domus Magnus* de la Maison Tytalus, pour un total de cinquante Mages. Il s'agit d'une des régions les plus peuplées d'Europe, où les Mages se cachent du reste de la population, ce qui devient de plus en plus difficile.

• **Le Tribunal Provençal** se charge du Languedoc, de la Gascogne et des Pyrénées. Il comprend onze Alliances, dont Val Negra, la *Domus Magnus* de la Maison Flambeau, pour un total de quatre-vingt-quatre Mages. De bien des manières, il s'agit du centre culturel et politique de l'Ordre. La Maison Jerbiton y est bien implantée, aussi les relations entre les Alliances et la population sont-elles généralement assez bonnes.

• **Le Tribunal du Rhin** veille sur le Saint Empire Romain Germanique (l'Allemagne et la vallée du Rhin, au nord des Alpes). C'est le berceau originel de l'Ordre. On y trouve neuf Alliances, pour un total de quatre-vingt-dix Mages. Les trois plus importantes sont Durenmar, *Domus Magnus* de la Maison Bonisagus et centre officiel de l'Ordre, Crintera, *Domus Magnus* de la Maison Bjornær, et Irencilla, *Domus Magnus* de la Maison Merinita. Depuis quelques années, l'urbanisation croissante réduit la puissance magique de la région.

• **Le Tribunal des Alpes** s'occupe des régions entourant la chaîne de montagnes, y compris la Bavière. Il s'y

trouve sept Alliances, dont Valnastium, *Domus Magnus* de la Maison Jerbiton, et la Caverne des Ombres Torturées, *Domus Magnus* de la Maison Criamon, pour un total de cent Mages. Les Alliances de cette région sont très anciennes et n'en tolèrent pas de nouvelles. La plupart sont situées en haute montagne, isolées du reste du monde.

• **Le Tribunal Romain** veille sur la portion sud du Saint Empire, les États Pontificaux, le Royaume de Naples (qui couvre toute l'Italie), la Sicile, la Sardaigne, la Corse et une Alliance située en Afrique du Nord. Il est formé de huit Alliances, dont Harco, *Domus Magnus* de la Maison Mercere, Margvillus, *Domus Magnus* de la Maison Quæsitor, et Verdi, *Domus Magnus* de la Maison Verditius. C'est là le Tribunal où les Mages sont le plus mêlés aux affaires du monde. Compte tenu de leur implication dans la politique de l'Ordre et celle des mortels, beaucoup mènent une existence secrète, si bien qu'il est impossible d'estimer leur nombre. Ce Tribunal est un nid de machinations politiques. La plupart des Alliances qui en dépendent possèdent de belles propriétés dans diverses grandes villes. C'est aussi le cas de nombreux Mages, à titre privé. Venise est le centre du Tribunal et constitue théoriquement un terrain neutre, où toutes les Alliances possèdent des bâtiments.

• **Le Tribunal de Thèbes** est chargé de l'empire byzantin (la Grèce, l'Asie Mineure et les îles grecques). Il s'y trouve huit Alliances, pour un total de soixante Mages. L'une d'entre elles est implantée au cœur de la grande cité de Constantinople et plusieurs autres en Grèce — pays bien moins bouleversé par la croissance de la population et des royaumes que le reste de l'Europe.

• **Le Tribunal Transylvanien** s'occupe des royaumes de Bulgarie et de Hongrie. Il comprend cinq Alliances, dont Cœris, *Domus Magnus* de la Maison Tremere, pour un total de quarante Mages. On trouve là certaines des terres les plus magiques de toute la chrétienté. L'influence divine y est extrêmement faible, mais d'autres puissances y sont au contraire très fortes. Il s'agit du Tribunal qui possède la croissance la plus rapide de l'Ordre tout entier, mais il demeure pour le moment fermement contrôlé par la Maison Tremere.

• **Le Tribunal du Levant** veille sur le royaume chrétien d'Outremer, ainsi que sur quelques Alliances disséminées en Égypte, en Asie Mineure et en Syrie. Il regroupe seize Alliances, pour un total de cinquante Mages. Une bonne partie d'entre elles étudient le savoir magique des civilisations antiques qui ont autrefois dominé la région, alors que d'autres ont établi des relations amicales avec des sorciers musulmans, dont ils partagent les connaissances.

• **Le Tribunal de Novgorod** est le plus oriental de tous. Il se charge du royaume de Pologne et des principautés russes, ainsi que des pays vikings et slaves du nord. Il s'y trouve six Alliances, pour un total de quarante Mages. Parmi les problèmes rencontrés dans ces pays rudes et isolés, on compte les Mongols et les sorciers païens, notamment nordiques. Toutefois, il y existe également bien des terres désertes, et bien nombre de Mages de Bjornær ou de Merinita y viennent pour faire l'expérience de la vie sauvage.

Interactions entre les Alliances

L'Alliance est la base des interactions entre Mages. Si certains de ceux-ci mènent une existence solitaire et isolée, la plupart passent l'essentiel de leur vie longue et active au sein d'une Alliance. La loyauté envers celle-ci est souvent la plus forte qu'ils connaissent (à la possible exception de celle qui lie les apprentis à leur maître — mais ils résident fréquemment au même endroit).

Beaucoup de Mages ne quittent jamais leur Alliance et ignorent totalement ce qui se passe en dehors de ses murs. Elle leur fournit le plus sûr moyen de travailler avec leurs confrères d'autres Maisons et d'en partager le savoir. Toutefois, presqu'un tiers des Alliances ne se composent que de Mages appartenant à la même Maison.

En règle générale, les Alliances sont assez isolées, à la fois les unes des autres et des villes, châteaux ou monastères environnants. Quoique des thaumaturges appartenant à différentes Alliances puissent entretenir des rapports, soit en personne soit par magie, la plupart sont plus enclins à travailler ou à partager leurs secrets avec les membres de la leur.



La compétition et les luttes entre Alliances sont limitées par le Code et par les restrictions imposées aux Guerres des Magiciens. En général, les Alliances rivales ont plus tendance à chercher à se nuire par magie ou à conspirer politiquement les unes contre les autres qu'à entrer en conflit armé. L'un des facteurs de discorde les plus fréquents entre Alliances voisines est la quantité limitée de *virtus* — ou autres produits magiques — disponible. Les conflits personnels entre Mages se résolvent le plus souvent par le biais du *Certamen.* S'ils se poursuivent, ils peuvent être portés à l'attention du Tribunal.

MAGICIENS ET SOCIÉTÉ

L'interdiction faite aux Mages de louer leurs services ou de devenir des vassaux leur apporte une grande protection. Tous les nobles désirant un magicien de cour savent que, même s'ils pouvaient acheter les services d'un Mage ou le forcer à les leur accorder, les autres membres de l'Ordre tenteraient de le faire rentrer dans le droit chemin. Une telle perspective suffit généralement à décourager même les seigneurs et les évêques les plus ambitieux. Quoique ce problème soit donc quasiment résolu, reste à connaître les relations des Mages avec les quatre grandes catégories de population vulgaire : les paysans, le clergé, les nobles et les citadins.

• **Relations avec les paysans :** Elles sont le plus souvent fort simples. La plupart des paysans craignent les Mages et la magie, si bien qu'ils ne s'approchent d'une Alliance qu'en cas d'urgence, s'ils n'ont personne d'autre vers qui se tourner.

Les Mages jugent en général cette crainte fort utile, puisqu'elle empêche les paysans de se mêler de leurs affaires. Elle peut cependant se révéler problématique. Tout d'abord, si les gens des environs ont peur de vous, il n'est pas évident de trouver des Servants, sinon par prisonniers évadés et autres indésirables s'imaginant qu'on n'ira jamais les chercher à l'Alliance. La nourriture est également difficile à obtenir. Si l'Alliance possède ses propres terres, elle a besoin de paysans pour les cultiver. Dans le cas contraire, elle a besoin de paysans qui lui vendent des denrées consommables. Enfin, si lesdits paysans craignent trop les Mages, ils risquent de les accuser de tous leurs malheurs et même de faire appel au clergé ou à la noblesse local afin qu'il mette un terme à cette menace.

La plupart des Mages, toutefois, se sentent très protecteurs vis-à-vis des paysans, particulièrement si ceux-ci leur fournissent leurs Servants, voire leurs *consortis,* sans parler de leur nourriture. Dans certaines régions, surtout celles où il existe des Alliances depuis fort longtemps, les problèmes relationnels ont été totalement réglés.

Quoique presque tous les paysans fassent preuve du plus grand respect pour les membres d'une Alliance, ils se sentent parfois le droit de demander l'aide de cette dernière en cas de besoin. Certains de leurs enfants peuvent aspirer à devenir Servants ou *consortis.* De telles relations se révèlent quelquefois très utiles pour les Mages. Nul ne connaît une région mieux que ceux qui en travaillent la terre. Si quoi que ce soit d'étrange se produit dans les environs d'une Alliance, la paysannerie fournit les meilleurs chiens de garde qui soient.

Les paysans proscrits par leur propre classe sociale n'ont rien à perdre en traitant avec une Alliance. Ceux qui souffrent de malformations ou qui ne connaissent que des malheurs peuvent lui apporter leur aide en espérant quelque récompense magique. D'autres, fascinés par la magie, en recherchent la proximité. Il est même possible que tout un groupe d'individus accepte de cultiver à jamais les terres de l'Alliance, en échange de droits et de privilèges supérieurs à ceux qu'accorde généralement un seigneur. Dans le domaine d'une Alliance, il est donc possible que la population ne se compose que de boiteux, d'aveugles et de proscrits, ou bien que l'ordre établi soit totalement différent de celui du pays. Les paysans «normaux» peuvent fort bien éviter ces terres, s'imaginant que les Mages ont usé de leur pouvoir maléfique pour les transformer.

• **Relations avec l'Église :** Il en va différemment du clergé. Les relations entre Mages et ecclésiastiques sont complexes et variables. Bien des membres de l'Église pensent au fameux précepte de l'Ancien Testament : «une sorcière, tu ne laisseras pas vivre», lorsqu'ils rencontrent un Mage, et agissent en conséquence.

Toutefois, d'autres ont été éduqués en ville et ont étudié le monde. Ceux-là savent que la magie de l'Ordre n'a rien de démoniaque, pas plus que le fait de se mettre une améthyste sous la langue pour éviter l'ivresse. Ils ont appris à distinguer les dimensions. En de telles conditions, les différences sont souvent oubliées : ecclésiastiques cultivés et Mages peuvent être compagnons et amis, se livrant à de longues discussions sur des sujets auxquels la plupart des gens ne comprennent rien.

De plus, certains Mages sont chrétiens. Le soulagement de la confession et la joie de la messe leur sont aussi nécessaires qu'au plus humble des paysans. D'une certaine manière, l'Ordre et le clergé sont des alliés naturels face aux ténèbres et à l'ignorance.

Malheureusement, la plupart de leurs membres ne sont pas si tolérants. Pour certains prêtres, les Mages ne peuvent appartenir qu'à Dieu ou à Satan. Ceux qui ne sont pas à l'évidence des saints et pas même des chrétiens acceptables, sont considérés comme maléfiques. De plus, il est des ecclésiastiques qui craignent que l'attrait et la puissance de la magie n'écartent les gens de leur quête du salut pour leur faire poursuivre des buts temporels ne pouvant les mener qu'à la damnation. Le clergé est très divisé à ce sujet et il est douteux que le pape tranche prochainement la question. Pour être honnête, il faut signaler que bien des Mages (notamment de la Maison Flambeau) sont tout aussi intolérant envers les vulgaires que le clergé envers l'Ordre d'Hermès.

L'Église se préoccupe énormément de problèmes temporels tels que la reconquête de l'Ibérie, les croisades, l'hérésie albigeoise et autres questions pressantes. En théorie, soutenir la chrétienté ne constitue pas une violation du

Code d'Hermès, mais la plupart des Mages préfèrent demeurer au sein de leur Alliance en laissant le monde se charger de lui-même plutôt que de promouvoir une religion. Le clergé risque donc de voir d'un mauvais œil un tel désintérêt pour des questions primordiales. Pourtant, quelques Mages ont participé aux croisades et à la reconquête. Tant que certains d'entre eux continueront à aider l'Église de cette manière, l'Église continuera sans doute en retour d'ignorer les autres.

Le seul point de religion qui menace actuellement l'Ordre concerne la reconquête de l'Espagne. Deux Alliances soutiennent activement les Maures, qu'elles considèrent comme les véritables héritiers de la civilisation antique. Elles se sont battues aux côtés de leurs alliés lors de nombreuses batailles et ont menacé de quitter l'Ordre d'Hermès pour se joindre à un ordre magique musulman si on leur interdisait d'aider les Maures. Voilà un fait qu'on a eu soin de ne pas porter aux oreilles des ecclésiastiques, du moins jusqu'ici. Pour le moment, le sujet fait l'objet d'une trêve temporaire. Les factions pro et anti-Maures de l'Ordre ont accepté de n'utiliser que des sorts «indétectables par les mortels», créant peut-être ainsi la première guerre froide de l'histoire mais évitant une déclaration de guerre de la part de l'Église.

• **Relations avec les nobles :** La noblesse ne désire qu'une seule chose des Mages : leur aide dans conflits et intrigues. Souvent, elle cultive l'amitié d'un ou plusieurs Mages locaux, afin d'en obtenir des faveurs. Accorder ces dernières ne viole pas le Code d'Hermès mais risque d'attirer sur les thaumaturges concernés l'attention mécontente de l'Ordre et des rivaux du noble concerné.

Les Mages de Jerbiton, de noble lignée, ressentent toujours de la loyauté envers leur famille et leurs alliés traditionnels. Ils peuvent se sentir liés par un serment d'allégeance, même si l'Ordre prétend que de tels liens sont moins puissants que ceux qui les rattachent à lui. Ce sont ces Mages qui partent le plus souvent en croisade ou aident rois et nobles dans leurs conquêtes.

La plupart d'entre eux tentent de plus de conserver un mode de vie correspondant à leur origine. Tous affrontent alors des problèmes, notamment à cause des thaumaturges estimant que l'Ordre devrait être le plus isolé possible des mortels.

De nombreuses Alliances se situent près de terres appartenant à des nobles. Des relations amicales sont souhaitables, car la colère d'un seigneur peut menacer même une puissante Alliance. Toute provocation risque alors de résulter en une guerre ouverte. Une politique d'aide mutuelle en périodes de troubles est, généralement, la meilleure solution à ce problème. Dans certains cas, toutefois, cela ne se révèle pas possible, et il arrive que nobles et Mages se contentent de s'ignorer poliment.

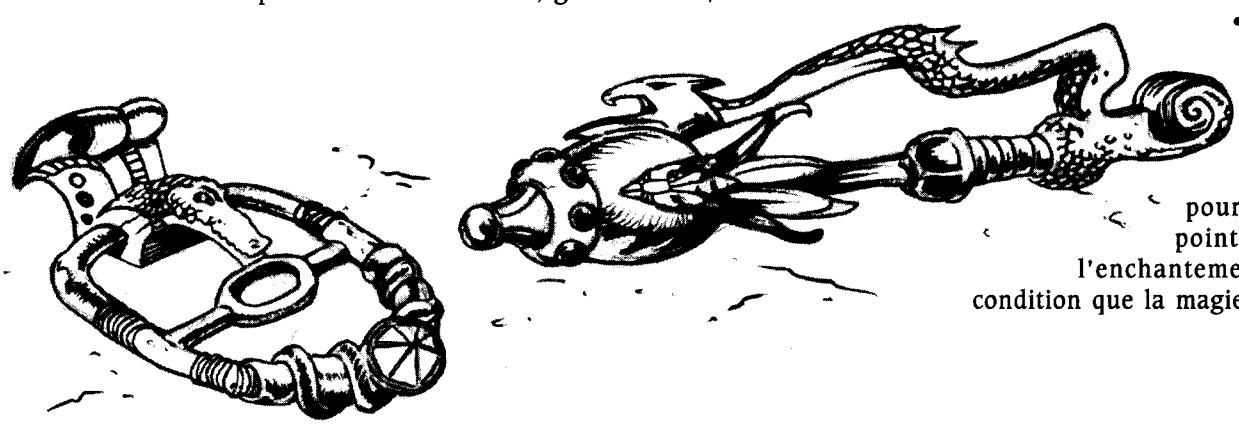
• **Relations avec les citadins :** Durant les derniers siècles, un nouveau type de relations est apparu. Désormais, les Mages doivent s'accommoder des villes. Celles-ci sont des centres de commerce et d'érudition, où ils peuvent trouver objets et connaissances. De plus, la vie y est souvent plus intéressante et stimulante que celle qu'on mène dans une forteresse isolée abritant une cinquantaine de personnes.

Bon nombre de Mages du Tribunal Romain ont donc abandonné leur Alliance et vivent désormais heureux dans diverses villes d'Italie. Il existe même une petite Alliance secrète à Barcelone. Si l'Ordre interdit à ses membres de travailler pour des marchands ou de s'installer sur la place du marché pour vendre leurs services, beaucoup de villes trouvent intéressant d'avoir un Mage «à domicile». En cas de menace, il a parfaitement le droit d'utiliser ses pouvoirs pour protéger sa maison, et donc l'ensemble de la cité. Toutefois, il arrive que les magiciens demeurent en ville incognito et soient pris pour de simples érudits. On prétend même que certains enseignent dans les universités.

Vendre de la magie

La vente d'objets magiques constitue l'une des principales sources de relations entre l'Ordre et le reste de la société. Voilà qui est particulièrement vrai pour les membres de la Maison Verditius mais affecte tous les Mages. Au début de l'histoire de l'Ordre, on vendait des objets magiques à n'importe quel mortel pouvant se les payer. En 1061, cependant, le Quæsitor Ierlinus aida à négocier un traité visant à réglementer ces échanges. Ce traité stipule qu'aucun Mage ne peut accepter d'argent ou de marchandises en échange de ses services, sinon de la part de ses *consortis*. Cela signifie évidemment que lesdits *consortis* peuvent vendre des objets pour le compte des Mages. Toutefois, le traité stipule que ces objets doivent être d'un type dont la magie est appelée à se dissiper.

Les règles gouvernant ce type de transactions sont basées à la fois sur le statut de l'acheteur et la puissance des objets magiques concernés, qui est fonction de la quantité de *virtus* investie en eux. Le type des pouvoirs en question est aussi pris en compte.



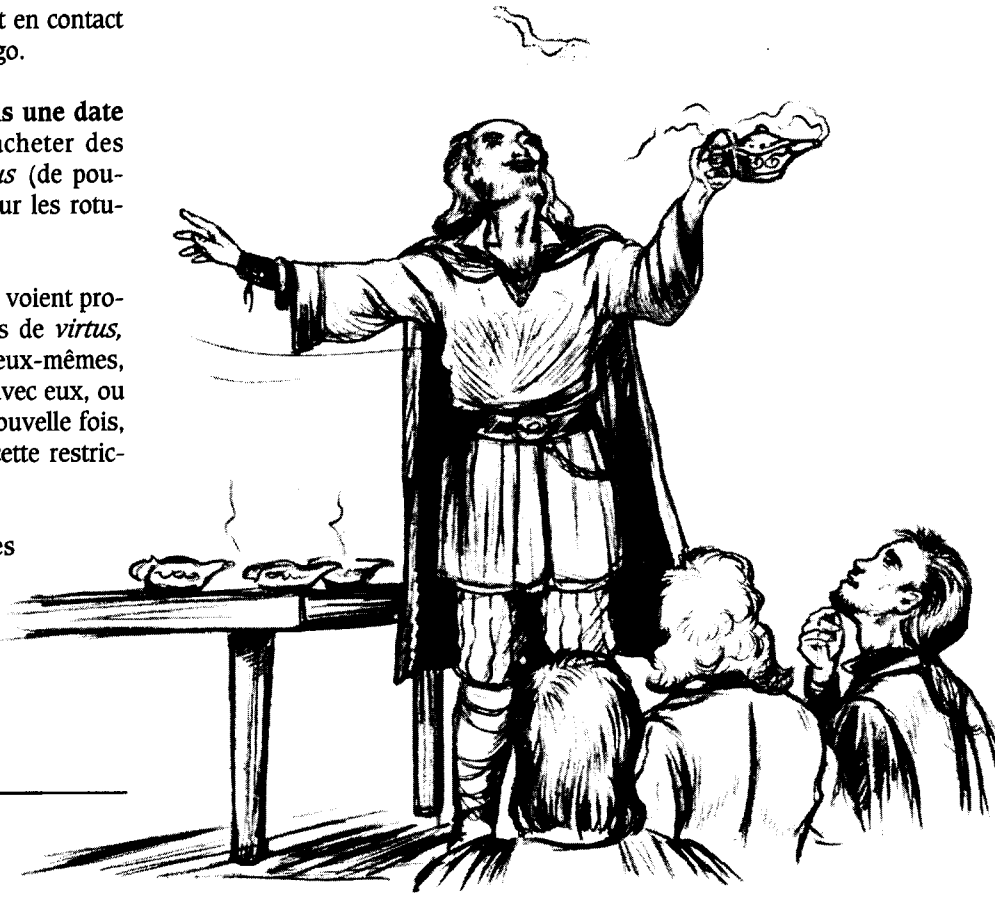
• **Les roturiers** peuvent se procurer des objets magiques dans lesquels on a placé des sorts pour une valeur d'un point de *virtus* (après l'enchantement de départ), à condition que la magie n'affecte que les

objets eux-mêmes ou les personnes directement en contact avec eux — hormis dans le cas des sorts Intellego.

• **Les petits nobles, les évêques et, depuis une date récente, les princes marchands** peuvent acheter des objets contenant jusqu'à deux points de *virtus* (de pouvoirs), le type des sorts étant le même que pour les roturiers.

• **Les grands nobles et les archevêques** se voient proposer des objets contenant jusqu'à trois points de *virtus,* leurs effets ne pouvant affecter que les objets eux-mêmes, les personnes qui sont directement en contact avec eux, ou une unique cible se trouvant à distance. Une nouvelle fois, les sorts Intellego ne sont pas concernés par cette restriction.

• **Rois ou cardinaux** peuvent s'offrir des objets contenant jusqu'à quatre points de *virtus.* Toutefois, les sorts pouvant blesser d'un coup beaucoup de gens ne peuvent pas être vendus à des non-Mages.



Autres magiciens

Quoique la plupart des membres de l'Ordre d'Hermès aiment à penser qu'ils sont les seuls véritables magiciens de la chrétienté, ce n'est pas vrai. Sur tous les grands marchés, dans toutes les foires, on trouve des alchimistes, des fabriquants d'amulettes et des diseurs de bonne aventure. Les premiers disposent même d'une guilde dans la plupart des villes. Toutefois, aucun de ces individus ne peut rivaliser en puissance avec un Mage Hermétique, même tout juste sorti de l'apprentissage. Beaucoup ne sont, en fait, que des charlatans.

Il existe toutefois d'autres individus capables d'égaler les Mages d'Hermès. Les plus connus sont les satanistes, qui obtiennent leurs pouvoirs grâce aux démons, en passant d'atroces pactes avec Satan. Seuls les plus avides de puissance et les moins scrupuleux frayent ainsi avec les créatures maléfiques. Lorsqu'ils sont découverts, la noblesse, le clergé et les Mages s'unissent pour les détruire.

Toutefois, tous les magiciens parallèles ne sont pas aussi aisés à classifier. Il en existe un petit nombre ayant appris la magie par des traditions non Hermétiques sans être pour autant marqués par le satanisme. La plupart d'entre eux sont des spécialistes, capables de commander à un seul élément, mais cela ne les rend pas moins redoutables. N'étant pas tenus d'obéir au Code d'Hermès, ils sont libres de travailler pour des nobles, des villes ou même des communautés paysannes.

Ces magiciens sont généralement d'origine modeste, ne disposent que d'une puissance modérée et d'ambitions limitées. Ils protègent les cultures de leur village, influencent le climat pour un vaisseau marchand, voire veillent sur une petite communauté de fermiers ou de pêcheurs. L'Ordre ne leur accorde en général aucune attention, les considérant comme des «magiciens parallèles» plus en raison de leur comportement que de leur véritable niveau de puissance.

Certains, toutefois, ont de plus grandes ambitions. Ils deviennent souvent, ou tentent de devenir, magiciens officiels de la cour du noble de plus haute naissance qu'ils parviennent à impressionner.

Tant qu'ils se limitent à espionner, à distraire leur maître, voire à effectuer pour lui quelques assassinats discrets, l'Ordre les laisse en paix. Les exceptions à cette règle sont appliquées aux magiciens de cour qui détruisent régulièrement des armées rivales sur le champ de bataille ou prétendent être des Mages Hermétiques. On les «invite» rapidement à rejoindre l'Ordre et à abandonner leur position d'employés. Un refus signifie la mort. Mais comme le savent tous les grands voyageurs, il y a bien plus de magie dans le monde que la plupart des gens ne l'imaginent. Le nombre exact d'adeptes de formes magiques mineures — métamorphes, sorciers, chamans et même druides ou autres mystiques celtes — qui vivent au sein de la chrétienté surprendrait la plupart des membres de l'Ordre.





Chapitre Dix

Dimensions

Ars Magica est fondé sur la magie, mais il ne s'agit pas là de l'unique puissance surnaturelle que recèle l'Europe Mythique. Ce chapitre décrit toutes les puissances, ou *dimensions*, du monde ainsi que les rapports qu'elles entretiennent.

Les principales sont les dimensions magique, divine, infernale, féerique et rationnelle (les vulgaires forment également une dimension, mais dénuée de pouvoirs surnaturels). Chacune d'elles s'oppose aux quatre autres, mais à des degrés divers. Elles ne sont pas simplement divisées en deux camps. Toutes affrontent seules les autres et ont une certaine emprise sur elles.

Chaque dimension possède ses propres habitants, dont la nature correspond à la sienne. On y trouve de gigantesques serpents ailés, des géants monstrueux, des êtres féeriques malicieux, des démons trompeurs et des métamorphes. Ces créatures étant en phase avec leur dimension, elles sont souvent à la merci des autres puissances lorsqu'elles en sortent.

Les habitants inhumains des dimensions n'ont généralement que peu de rapports avec les vulgaires, mais tout le monde connaît leur existence et seuls les imbéciles ne les craignent pas. Il arrive cependant aux Mages de les rechercher, pour discuter avec eux ou les abattre. Ce chapitre a pour but de vous aider à créer et à utiliser ces créatures. Quelques exemples vous en sont fournis.

Puissance et territoire des dimensions

Les cinq principales dimensions existent et interagissent de différentes manières. Chacune possède quelques portions du monde où sa puissance est extrêmement forte et celle des autres très faible. L'effet que produit une dimension sur une autre dépend du point auquel elles sont opposées.

Le Conteur assigne à tous les endroits que visitent les personnages un type (région magique, divine, infernale, féerique ou rationnelle) et un score de 1 à 10. Ces deux facteurs, appelés collectivement aura, se combinent pour déterminer la puissance respective des quatre autres dimensions dans la région. Consultez la *Table des Interactions entre dimensions* (page 317) pour plus de détails. Certaines zones, éloignées de toutes communauté, sont neutres, n'ayant aucun lien avec les dimensions surnaturelles et aucun effet sur les pouvoirs qui y sont utilisés. Elles appartiennent à la dimension vulgaire, dont il est question plus bas.

Il arrive que deux dimensions influencent le même endroit, mais à tout moment donné, l'une d'elles prédomine. Un changement dans leur rapport de force fait passer la région sous la coupe de l'autre. Un village de serfs peut,

par exemple, être construit sur l'emplacement d'un ancien cercle féerique. Les serfs sont de fidèles serviteurs de l'Église, si bien que les lieux appartiennent généralement à la Terre Chrétienne (dimension divine). Toutefois, la nuit et certains jours de l'année (anciennes fêtes païennes, où la puissance de la Féerie augmente), l'aura féerique devient plus forte que l'aura divine et prédomine. C'est en ces occasions que les êtres féeriques sortent de leurs logis souterrains et de leurs arbres pour faire la fête. La zone subissant l'influence d'une dimension différente de celle qui règne alentour est parfois très réduite, comme la cave d'une auberge.

Interactions entre dimensions

En tant que Mage, vous appartenez à la dimension magique. Si votre Alliance n'est pas construite dans une région possédant une aura magique, vous n'en êtes pas moins lié à cette dimension par le truchement de votre art. De même, d'autres êtres appartiennent aux autres dimensions et sont affectés par celles-ci de manière différente. Lorsque vous pénétrez dans une zone possédée par une dimension, la force de l'aura locale influence vos sorts et autres pouvoirs. Elle vous influence également personnellement, car les dimensions ont divers pouvoirs les unes sur les autres. Dans une aura divine, par exemple, votre puissance magique est diminuée car vos sorts défient les préceptes de l'Église. En revanche, dans une aura magique, elle est augmentée, car la nature de l'aura est la même que celle des forces que vous manipulez.

L'aura affecte tout ce qui, en vous, est surnaturel. Son score joue donc directement sur les actions surnaturelles que vous entreprenez, et peut en accentuer ou en modifier les effets, notamment dans les domaines suivants. L'aura modifie :

- Les tirages de lancer de sorts. Pour les sorts spontanés, le modificateur est appliqué après division.
- Les Totaux de Laboratoire (lorsque l'activité de laboratoire suppose que l'aura s'applique).
- Les tirages de Résistance Naturelle et de Résistance magique.
- Les tirages de Compétences liées au surnaturel, c'est-à-dire une partie des Talents Exceptionnels, comme *Perception de la Sainteté et de la Malignité* ou *Hypnotisme,* mais pas les Connaissances.
- Le score de votre source lorsque vous étudiez à l'aide de *virtus.*
- Le Niveau des pouvoirs qui opèrent automatiquement ou à volonté (comme ceux des êtres féeriques ou de certains objets enchantés). Cela signifie que ledit Niveau est augmenté ou diminué du score de l'aura, et que les effets du pouvoir sont modifiés au gré du Conteur pour correspondre au nouveau Niveau. Si ce dernier est réduit à 0, le pouvoir ne fonctionne plus.
- Les scores d'Initiative, d'Attaque, de Parade et de Dégâts d'une arme ou d'un bouclier s'ils sont déjà augmentés ou diminués magiquement.
- Le score de Protection d'une armure enchantée.

La *Table des Interactions entre dimensions* indique le degré d'influence qu'ont les dimensions les unes sur les autres. Les modificateurs qui y figurent représentent l'effet que produit sur vous le score de l'aura en fonction de l'acte

Descriptions des créatures

Tout au long de ce chapitre sont décrites diverses créatures provenant des différentes dimensions. Leurs Caractéristiques et autres traits varient en fonction de leurs capacités. La plupart sont décrits ailleurs, mais certains doivent être expliqués ici.

Ruse : Équivalent animal de l'Intelligence. Une créature possédant un score de Ruse pourra être très astucieuse mais restera incapable de raisonner ou de comprendre le langage humain (à moins d'avoir été dressée pour obéir à des ordres spécifiques).

Niveaux de Santé : Symbolisés par les pénalités qui leur sont associées. Si un être possède plusieurs Niveaux de Santé du même type, la pénalité correspondante figure aussi souvent que nécessaire et les chiffres sont séparés par des barres transversales. (ex. : deux Niveaux «Blessures Légères» sont notés -1/-1).

Compétences : Les scores donnés sont des totaux incluant d'ores et déjà la Caractéristique correspondante.

Pouvoirs : Vous trouverez pour chaque pouvoir les équivalents de la Forme, de la Technique et du Niveau concernés, ainsi que le nombre éventuel de points Mystiques nécessaires à son utilisation.

Il est également important de connaître la manière dont les statistiques des créatures sont déterminées dans ce chapitre et dans tous nos suppléments. Leur Taille et leurs Caractéristiques figurent dans la section *Statistiques de Base.* Elles reflètent les capacités et incapacités innées (comme la Vivacité) de ces êtres. Les traits généralement basés sur les Caractéristiques, comme les scores de combat, sont calculés ici de manière différente. L'Initiative, par exemple, prend certes en compte la Vivacité de la créature mais également son degré d'adaptation à son milieu et d'autres facteurs. Il est donc impossible d'obtenir ces statistiques à partir des scores seuls. On les génère subjectivement et non mathématiquement. Les possibilités d'un être que vous créez doivent être représentées par les chiffres que vous estimez corrects et non par ceux que spécifieraient une Dextérité de +2 et une Force de +3.

Table des interactions entre dimensions

Pouvoir utilisé

Aura locale	Magique	Divin	Infernal	Féerique
Zone Magique	+	-	0	1/2+
Terre Chrétienne	-	+	3-	2-
Zone Infernale	-	2-	+	2-
Zone Féerique	1/2+	2-	-	+
Zone Rationnelle	-	-	0	3-

Légende

0 : Aucun effet
+ : Ajoutez aux tirages le score de la zone.
- : Retranchez aux tirages le score de la zone.

S'il y a un chiffre avant le + ou le -, multipliez le score de l'aura par ce chiffre avant de l'ajouter ou de le retrancher.

La Raison n'est pas inclue dans les pouvoirs utilisés car elle est l'antithèse du surnaturel. Ceux qui sont en phase avec la Raison ne croient pas au surnaturel et n'ont dont pas de «magie» à utiliser dans les zones dominées par les autres dimensions. Toutefois, les êtres venant de ces dernières peuvent fort bien visiter une région dominée par la Raison.

surnaturel que vous accomplissez. Si vous lancez, par exemple, un sort infernal dans une région à aura divine, votre tirage souffre d'une pénalité égale à 3 fois le score de l'aura.

Les auras affectent également le nombre de dés de Désastre que vous jetez lorsque vous vous livrez à un acte surnaturel dans une dimension qui n'est pas la vôtre. Bien entendu, ces tirages n'ont pas lieu d'être si vous vous trouvez dans une aura du type de votre propre dimension. Les Mages ne font, par exemple, pas de jets de Désastre supplémentaires lorsqu'ils se tiennent dans une aura magique. Le nombre de ces jets se calcule à partir du score original de l'aura, avant qu'il n'ait été multiplié ou divisé par un facteur quelconque, même si la table indique qu'il faut effectuer une telle opération.



Imaginer une créature

Comme toutes les tâches du Conteur, celle-ci n'est pas facile. Avec la pratique, cependant, il peut devenir assez aisé de créer des monstres. Il vous faut commencer par trouver le concept de créature dont a besoin l'histoire, et savoir à quoi servira ladite créature. Ensuite, le plus dur est fait. Il ne vous reste plus qu'à déterminer les capacités et les scores de combat de votre création afin qu'elle s'inscrive aisément dans le jeu. N'ayez pas d'a priori, faites des essais, modifiez ce qui ne fonctionne pas, et vous apprendrez à créer des monstres intéressants, qui poseront de nombreux problèmes aux personnages.

Voici une méthode permettant de trouver le concept d'une créature et de le changer en une série de chiffres. Répondez aux questions suivantes dans l'ordre, mais n'hésitez pas à revenir en arrière en cas de besoin.

Intérêt : Pourquoi créez-vous cet être ? Pour inspirer la peur ou le rire, stimuler le *roleplaying,* exciter la pitié ou le respect, pour combattre ? Comment s'inscrit-elle dans l'histoire et en quoi lui est-elle utile ?

Image : A quoi ressemble-t-elle ? Quel genre de bruits émet-elle ? Quel genre d'odeurs ? Comment se déplace-t-elle ? Possède-t-elle des signes particuliers qui la distinguent des autres membres de sa race ?

Comportement : Que fait-elle et pourquoi ? A quel point est-elle intelligente ? Quels sont ses buts et ses motivations ? De quelle manière réagira-t-elle envers les personnages, en fonction de leurs actions ? Est-elle naturellement maléfique ?

Scores de base : Taille, Force, combat et Compétences. Utilisez la *Table des Tailles,* page 109, et les monstres décrits dans ce chapitre comme standards. N'hésitez pas à modifier ces scores en plein milieu des batailles si vous vous rendez compte que vous avez rendu la créature trop faible ou trop forte. N'oubliez pas les Passions et les Traits de Caractère.

Pouvoirs et faiblesses : Quelles sont ses capacités mystiques, y compris l'équivalent du Niveau de ses pouvoirs magiques ? Possède-t-elle une faiblesse spéciale ou un ennemi particulier ? Les personnages pourront-ils s'informer de ces pouvoirs et de ces faiblesses ? Le cadavre de cet être contient-il du *virtus* brut ?

La dimension magique

On décrit communément la magie comme un fluide subtil et intangible qui flotte au sein de l'univers. Les Mages Hermétiques l'appellent *virtus.* Tout comme on peut utiliser l'eau pour faire tourner un moulin, on peut apprendre à maîtriser le *virtus* pour accomplir toutes sortes de prodiges. Les Mages Hermétiques en sont les usagers les plus assidus, mais d'autres magiciens s'en servent également et d'innombrables créatures en vivent et l'emploient. Aussi puissant qu'il semble, le *virtus* est une substance qui appartient à l'univers de la Terre et ne peut rien affecter qui n'en fasse pas partie (l'Enfer y est inclus). Seule la puissance divine peut influencer des choses telles que la vie, la mort et le sort d'une âme immortelle.

Il est important de noter la différence existant entre *virtus* et *virtus* brut. Le *virtus,* l'essence de la magie, est une énergie qui coule au travers du monde. On peut faire appel à elle presque n'importe où pour accomplir des actes magiques. Dans les endroits où elle est très concentrée, une aura magique se forme. Le *virtus* brut est la manifestation solide dudit fluide. Il est possible de le récolter et de s'en servir pour pratiquer la magie. Le *virtus* fluide, lui, ne peut être entreposé. Il s'agit uniquement d'une présence.

La création de créatures

C'est au Conteur qu'il appartient de créer les créatures qui vont peupler l'histoire. Son but est d'utiliser les êtres surnaturels pour ajouter à cette dernière exaltation, défis, mystères, peur et émerveillement. Voilà qui peut s'accomplir de bien des manières. Si vous ne cessez d'utiliser les mêmes créatures, toutefois, elles deviendront banales et ennuyeuses. Les monstres jouent un rôle essentiel dans la narration et leurs rencontres avec les personnages doivent servir l'histoire que vous contez.

Vous pouvez employer ceux décrits dans ce chapitre, mais il vaut mieux que vous en inventiez d'autres, en utilisant ceux-ci comme modèles. Ne prenez pas la création d'une créature à la légère. Un peu de réflexion peut changer un combat banal en événement terrifiant. Les personnages vivent dans un monde naturellement magique et dangereux : sans mystère, sans émerveillement, cela n'a plus aucun charme.

La prérogative de la créature

Si vous considérez les créatures comme des éléments de l'histoire et non comme de simples adversaires, vous pouvez parfaitement leur accorder la «Prérogative de la Créature». C'est-à-dire que, jusqu'à ce que les héros apprennent ce qu'elle peut ou ne peut pas faire, vous êtes libre de lui faire faire n'importe quoi. Quand le développement de l'histoire le requiert, donnez-lui un nouveau pouvoir en plein milieu du jeu. Si vous vous montrez subtil et imaginatif (et pas uniquement meurtrier pour les personnages), les joueurs n'y verront pas d'inconvénient.

Si vous désirez qu'une rencontre soit simplement une épreuve de force entre le monstre et ses adversaires, n'usez pas de cette prérogative : prenez un peu plus de temps pour concevoir votre créature.

Régions magiques

Il s'agit de régions où l'énergie magique se concentre naturellement, si bien qu'elles possèdent une aura magique. Parfois, elles acquièrent celle-ci parce qu'une puissante magie s'y est déchaînée ou qu'une créature non moins puissante y a trouvé la mort. Le plus souvent, personne ne sait pourquoi un endroit est magique. La plupart de ces lieux ont une aura de 1 à 5. 6 pour les sites légendaires. On n'a pratiquement jamais entendu parler d'auras égales à 10. L'aura est généralement uniforme dans la totalité de l'endroit, mais il arrive que l'énergie se concentre plus dans certaines zones, pour un score plus élevé. Quelques lieux recèlent des *regio,* des auras particulières, décrites en page 342.

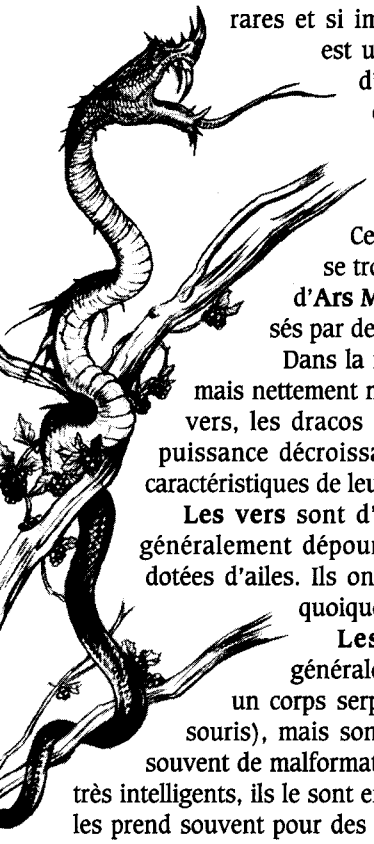
Pratiquement toutes les Alliances se situent dans des zones magiques, souvent dotées d'auras au score compris entre 1 et 5. Les zones plus fortement marquées sont rares et il est extrêmement dangereux d'y demeurer. Si les Mages utilisent trop souvent leur art dans un tel endroit, ils risquent de s'apercevoir que c'est au contraire la magie qui les utilise, eux. C'est pour cette raison que seules les Alliances les plus puissantes de l'histoire Hermétique se sont construites dans des zones à forte aura magique. Elles n'ont, cependant, jamais pu garder d'apprentis, lesquels étaient trop faibles pour résister à la séduction de l'aura. En général, il se passe des choses très étranges au sein de ces Alliances.

Les zones magiques sont intenses. Les couleurs y sont plus vives, les sons plus perçants, le jour plus lumineux et la nuit plus sombre.

Les vulgaires qui y vivent ont tendance à devenir bizarres. Leur corps et leur esprit se modifient. La magie pénètre insidieusement en leur être et les transforme à jamais.

Les dragons et leurs semblables

Les dragons sont les plus puissantes et les plus nobles de toutes les créatures mortelles. Ils sont également si



rares et si impressionnants qu'en tuer un est une tâche digne d'un héros ou d'un Archimage. Ces êtres sont extrêmement intelligents, possèdent une puissance physique considérable et, souvent, des pouvoirs magiques. Certains sont si puissants qu'ils se trouvent au-delà des statistiques d'**Ars Magica** et ne peuvent être blessés par des moyens normaux.

Dans la même famille que les dragons, mais nettement moins puissants, on compte les vers, les dracos et les serpents (par ordre de puissance décroissante). Ils partagent certaines caractéristiques de leurs cousins.

Les vers sont d'impressionnantes créatures, généralement dépourvues de pattes mais parfois dotées d'ailes. Ils ont souvent un cerveau animal, quoique certains soient intelligents.

Les dracos partagent l'allure générale des dragons (quatre pattes, un corps serpentin et des ailes de chauve-souris), mais sont plus petits et souffrent plus souvent de malformations. Bien qu'ils ne soient pas très intelligents, ils le sont en général plus que les vers. On les prend souvent pour des dragons. La plupart du temps, d'ailleurs, les légendes parlant de chevaliers ayant abattu des dragons font référence à des dracos.

Les serpents ont l'allure des reptiles ordinaires connus sous ce nom mais sont souvent plus imposants et disposent de pouvoirs particuliers. Ils sont rusés et fréquemment doués de la parole, ce qui démontre une intelligence supérieure à celle des vers et des dracos. Certains ont la même taille que les serpents ordinaires.

Sigusen, le Dragon du Tome

Force Magique : 65

Statistiques de Base : Taille +6, Intelligence +6, Perception +5, Force +10, Énergie +9, Présence 0, Communication +3, Dextérité 0, Vivacité -1

Traits de Caractère : Curieux +6, Cruel +2

Les créatures et le Système Action

Dans le Système de Combat Action, les Totaux de Défense et d'Encaissement sont déterminés en ajoutant 6 aux modificateurs correspondants du personnage. Lorsque l'on combat des créatures, ce même chiffre est ajouté à leurs scores de Défense et d'Encaissement. Ainsi, pour un être possédant des scores de Défense de +12 et d'Encaissement de +8, les Totaux finaux pour le Système Action seront respectivement de 18 et 14.

Scores de Combat :

Morsure : Initiative +6, Attaque +11, Dégâts +36

Souffle : Initiative +12, Attaque +8*, Dégâts : +40/+80**

Fatigue n.a., Défense 0 (6), Encaissement +40 (46)

Niveaux de Santé : Indemne, 0/0/0, -1/-1/-1, -3/-3, -5/-5, Incapacité

*Peut être esquivée mais non parée.

**Dégâts de feu, voir pages 160-161.

Pouvoirs :

Souffle de Feu, CrIg 50, 5 points — Inflige +40 points de Dégâts à chaque cible s'il est dirigé sur une zone (cercle de 10 pas de diamètre) ou +80 s'il vise une seule personne.

Affaiblissement de la Magie, PeVi 95, 0 points — Sa Résistance magique de +65 protège tout ce qui se trouve dans sa caverne. Y lancer des sorts, même sur soi-même, s'avère donc difficile. Cet effet n'affecte pas la magie de Sigusen ni celle de ses dracos.

Certains disent que, tout comme ses dracos, il peut prendre forme humaine. Il possède en tout cas certainement bien des pouvoirs mineurs, trop nombreux pour qu'on les énumère.

Description : Sigusen est un mince dragon au corps serpentin, possédant de petites pattes arrière mais très habile avec ses pattes avant. Il mesure quarante pieds de long. Bien qu'il soit doté d'ailes, nul ne l'a jamais vu les déployer puisqu'il passe tout son temps dans sa caverne, au sommet d'un pic des Pyrénées.

Sigusen écrit un grand tome en un langage antique et collecte des informations de toutes sortes pour étayer sa vision de l'univers. Il recueille également les sagas. Plusieurs dracos intelligents (peut-être ses enfants), qui peuvent prendre forme humaine, vivent en sa compagnie. Sous leur aspect humain, ils recherchent les érudits, les kidnappent et les ramènent à leur maître, qui les interroge — et les dévore s'ils ne lui apprennent rien d'intéressant. Certains dracos sont bien connus comme poètes ou érudits dans les villes qu'ils fréquentent.

Il arrive que des savants viennent à Sigusen pour obtenir des réponses aux questions qu'ils se posent, mais s'ils ne peuvent lui fournir d'informations utiles en échange, il les avale.

Le cœur de Sigusen vaut 60 pions de *virtus* Ignem.

Histoire :

Un personnage érudit est capturé par les dracos de Sigusen. Les autres doivent les trouver pour ramener leur camarade avec eux. Ils seront peut-être obligés d'affronter le grand Sigusen lui-même, par l'esprit ou par le fer.



Le Ver d'Abbinton

Force Magique : 42

Statistiques de Base : Taille +4, Ruse 0, Perception -2, Force +9, Énergie +9, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité -2, Vivacité -3

Traits de Caractère : Passif +3

Scores de Combat :
Morsure : Initiative +4, Attaque +5, Dégâts +23
Souffle : Initiative +8, Attaque Spécial, Dégâts Spécial
Fatigue +8, Défense 0 (6), Encaissement +32 (38)
Niveaux de Santé : Indemne, 0/0, -1/-1/-1, -3/-3, -5, Incapacité

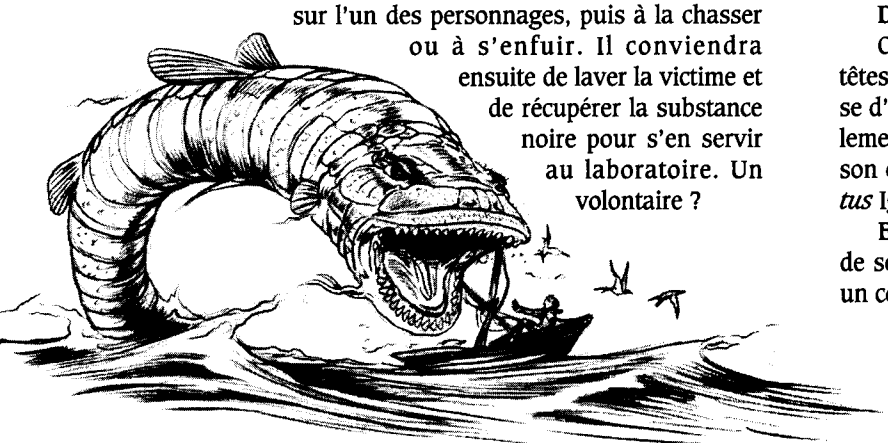
Pouvoirs :
Petit Souffle, CrAu 20, 1 point — Un nuage de fumée noire enveloppe une cible, la recouvrant d'une matière sombre. Chaque round (y compris le premier), la victime doit réussir un tirage de tension d'Énergie de 9+ sous peine de perdre un Niveau de Santé. En cas de Désastre, elle en perd deux. L'immersion dans de l'eau de source met fin à cette épreuve.

Grand Souffle, CrAu 30, 12 points — Le ver répand sa fumée autour de lui-même, recouvrant de poison tous les êtres se trouvant à moins de quatre pas de lui. Cette tactique l'éprouve, si bien qu'il perd un Niveau de Fatigue et ne peut attaquer lors du round suivant.

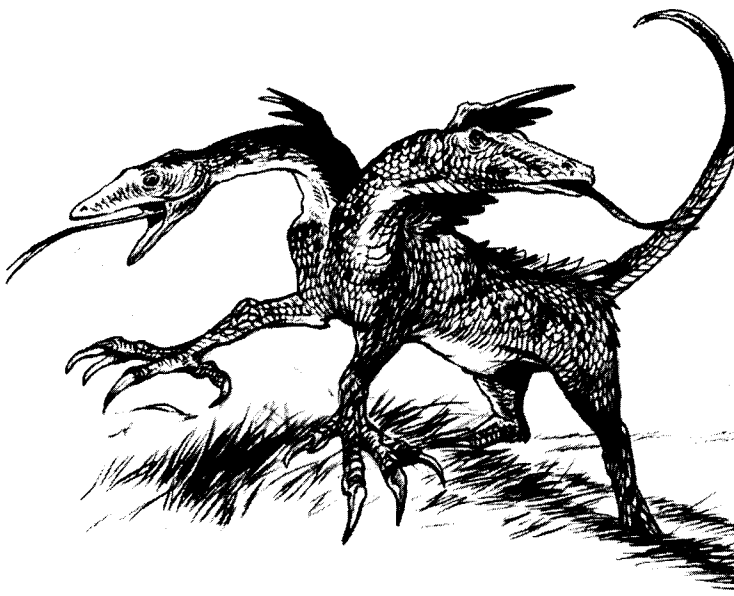
Description :
Ce ver est une créature noire et gluante, longue de cinquante pieds, qui vit dans un lac de montagne isolé, dévorant occasionnellement pêcheurs et bateaux. Il possède une longue tête, une gueule caverneuse (plantée de crocs), et trois paires de nageoires le long du dos. Parfois, pour des raisons inconnues, il s'aventure sur la rive et sème la désolation s'il tombe sur un village. Sur terre, il se déplace fort lentement, sauf quand il descend une forte pente.

Ses dents valent au total 12 pions de *virtus* Perdo, et le poison de son souffle peut servir à certaines expériences magiques (choisies par le Conteur).

Histoire :
Les Mages ont besoin du poison du ver mais ne sont probablement pas assez puissants pour l'abattre. La meilleure stratégie consiste à amener la créature à souffler sur l'un des personnages, puis à la chasser ou à s'enfuir. Il conviendra ensuite de laver la victime et de récupérer la substance noire pour s'en servir au laboratoire. Un volontaire ?



Ruklin, le Draco Bicéphale



Force Magique : 20

Statistiques de Base : Taille +3, Intelligence +1, Perception +2, Force +8, Énergie +5, Présence -1, Communication 0, Dextérité -1, Vivacité -2

Traits de Caractère : Rapace +5

Scores de Combat :
Morsure : Initiative +6*, Attaque +8, Dégâts +18
Griffes : Initiative +6*, Attaque +6, Dégâts +15
Souffle : Initiative +10*, Attaque +10**, Dégâts +20***
Fatigue +6, Défense 0 (6), Encaissement +24 (30)****
Niveaux de Santé : Indemne, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5/-5, Incapacité

*Peut utiliser toutes ces attaques lors de chaque round : faire un tirage d'Initiative et y ajouter 10 pour le souffle et 6 pour la morsure et le coup de griffes.
**Peut être esquivée mais pas parée.
***Dégâts de feu, voir pages 160-161.
****Immunisé contre le feu.

Pouvoirs:
Souffle de feu, CrIg 20, 2 points — Voir scores de combat.

Invisibilité, PeIm 25, 4 points — Ruklin peut devenir invisible si personne ne la regarde à ce moment-là.

Description :
Ce draco femelle est long, sinueux et possède deux têtes de lézard au bout de son cou serpentin. Ruklin dispose d'ailes dorées mais voler lui demande un effort : généralement, elle prend son élan depuis un endroit élevé. Tout son corps est couvert d'écailles de cuivre (14 pions de *virtus* Ignem en tout).

En combat, Ruklin souffle généralement à l'aide d'une de ses têtes et mord avec l'autre. Elle peut de plus donner un coup de griffe par round.

Histoire :
Ruklin dispose d'informations dont les personnages ont besoin. Ils peuvent la forcer à se rendre s'ils abattent l'une de ses têtes (tous ses Niveaux de Santé sont divisés entre les deux), mais s'ils la tuent totalement (s'ils lui infligent assez de dégâts au corps pour lui retirer tous ses Niveaux de Santé), les renseignements seront perdus. D'autre part, il est aussi possible qu'ils abattent la tête qui les recelait...

Shashali, le Venimeux Amateur d'Énigmes

Force Magique : 12

Statistiques de Base : Taille -1, Intelligence +2, Perception +2, Force 0, Énergie +3, Présence +3, Communication +4, Dextérité -2, Vivacité +5

Traits de Caractère : Perspicace +4, Crédule +1

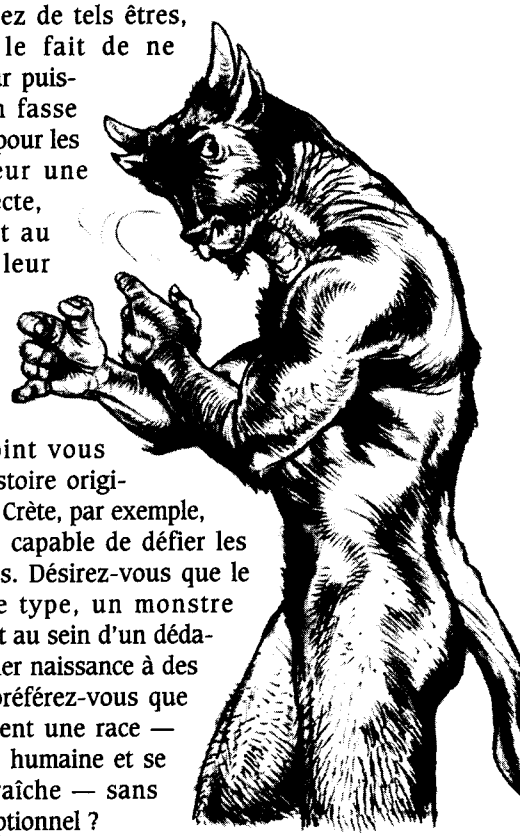
Scores de Combat :
Dard : Initiative +7, Attaque +5, Dégâts +5*
Fatigue 0, Défense +8 (14), Encaissement +4 (10)
Niveaux de Santé : Indemne, -1, -3, -5, Incapacité
*+ poison. Tirage de tension d'Énergie de 9+ ou perte de 3 Niveaux de Santé. En cas de réussite, on perd tout de même un Niveau. Un Désastre signifie la mort. Si Shashali attaque plusieurs fois de cette manière dans la même journée, le jet bénéficie chaque fois (à partir de la seconde) d'un bonus de +1 cumulatif.

Description :
Shashali est un serpent brun gris, long de dix pieds et ayant environ l'épaisseur d'une cuisse humaine. Sa tête est recouverte d'écailles aux couleurs vives formant un dessin fascinant. Au bout de sa queue se trouve un dard acéré et venimeux. Sa tactique favorite consiste à discuter aimablement avec sa future victime, tandis que sa queue va la frapper par-derrière ou de côté. Dès qu'il a blessé sa cible, il s'enfuit. Il lui est souvent nécessaire de s'y reprendre à plusieurs fois, car son venin n'est pas assez puissant pour tuer du premier coup.
Si on le défie dans un concours d'énigmes, il oublie ses intentions meurtrières.

Histoire :
Shashali a réussi d'une manière ou d'une autre à capturer les personnages, mais on les a avertis de sa nature. Pourront-ils le distraire à l'aide d'énigmes et rester en vie assez longtemps pour s'échapper ?

Animaux fabuleux, fléaux des terres sauvages

Les animaux fabuleux sont de puissantes créatures possédant des capacités magiques limitées mais capables d'incroyables prouesses physiques. Les dragons pourraient fort bien entrer dans cette catégorie mais ils méritent d'être traités à part.



Lorsque vous créez de tels êtres, prenez garde que le fait de ne s'appuyer que sur leur puissance physique n'en fasse pas des proies faciles pour les Mages. Conférez-leur une Force Magique correcte, sinon ils tomberont au premier sort qu'on leur lancera.
Si vous modelez vos créatures à partir de celles des légendes, demandez-vous à quel point vous désirez respecter l'histoire originale. Le Minotaure de Crète, par exemple, était un être unique, capable de défier les plus grands des héros. Désirez-vous que le vôtre soit du même type, un monstre impressionnant rôdant au sein d'un dédale et méritant de donner naissance à des légendes ? Ou bien préférez-vous que vos minotaures forment une race — plus forte que la race humaine et se délectant de chair fraîche — sans rien de vraiment exceptionnel ?

Griffon

Force Magique : 30*

Statistiques de Base : Taille +4, Ruse 0, Perception +6, Force +7, Énergie +9, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité +2, Vivacité +2

Traits de Caractère : Brave +6

Scores de Combat :
Griffes : Initiative +6, Attaque +7, Dégâts +28
Fatigue n.a., Défense +2 (8), Encaissement +26 (32)
Niveaux de Santé : Indemne, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5/-5, Incapacité
*Résistance magique doublée contre les sorts qui affectent la force, la bravoure et les techniques de chasse.

Description :

Le griffon est une créature mi-lion (arrière) mi-aigle (avant). Il attaque à l'aide de ses griffes, réservant son bec pour déchirer la chair de ses proies et pour les cas d'urgence. Bien qu'il soit féroce lorsqu'on le menace ou lorsqu'il a faim, il n'est pas réellement méchant.

Il symbolise la bravoure et les talents de chasseur. La nature l'a doté d'une grande résistance aux sorts susceptibles de le handicaper ou de le calmer. Son cœur vaut 18 pions de *virtus* Animal.

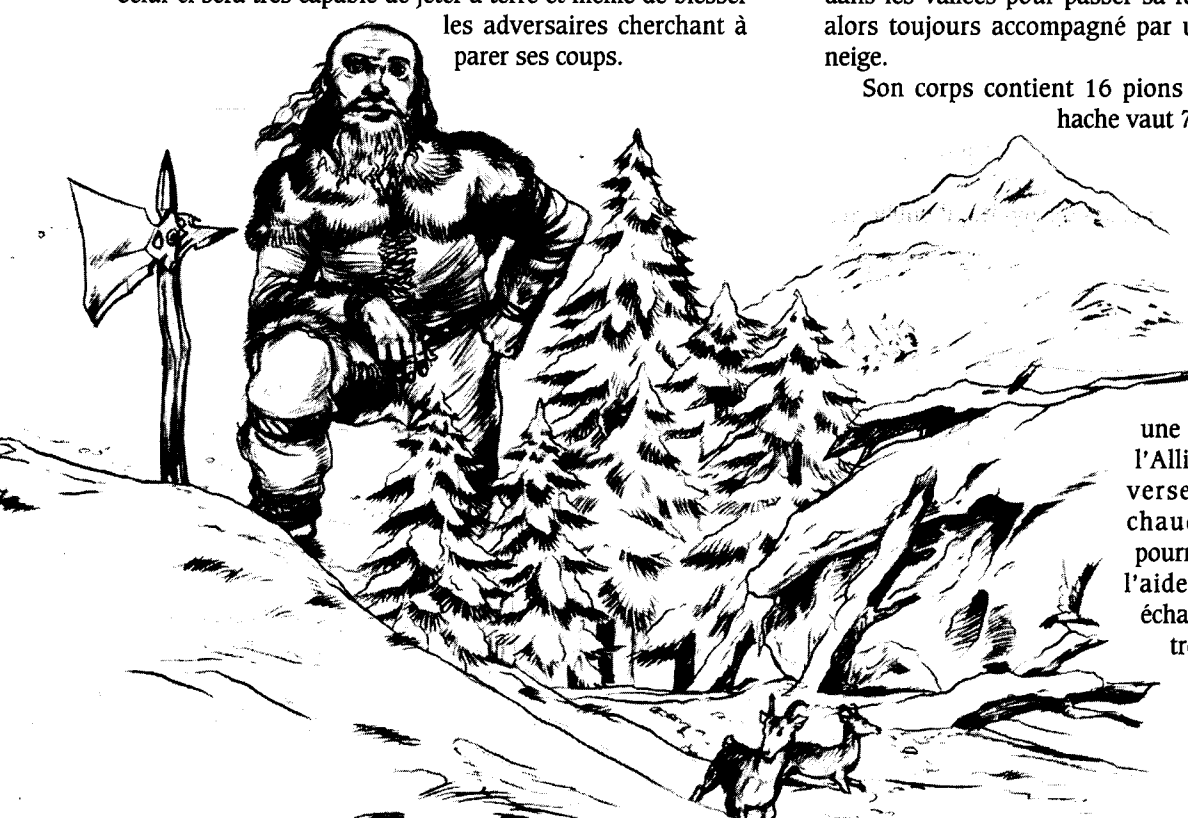
Histoire :

Une famille de griffons demeure au sommet d'un piton rocheux, dans les Pyrénées. Un vieil ermite réside avec ces créatures et les commande, bien que lui-même ne quitte jamais l'aire. Il a oublié son âge mais ne parle que le latin classique et se prétend le Messager de l'Empereur.

Les géants, fils de Caïn

Caïn a engendré des enfants monstrueux en compagnie d'une démone. Au fil des années, ces créatures se sont multipliées et répandues dans l'Europe Mythique. Certaines sont aussi hautes que des arbres, alors que d'autres sont de taille humaine mais fortes comme des taureaux. Certaines disposent de pouvoirs particuliers, tels que changer de forme ou utiliser des capacités similaires à des sorts. On les connaît sous les noms de géants et d'ogres. Quel que soit leur nom, toutes ont en commun la force brutale, une taille souvent exceptionnelle et généralement, la haine et la jalousie de leurs cousins humains, plus beaux qu'elles.

Si un géant particulier est véritablement énorme, il vous faudra peut-être changer certaines règles à son endroit. Un bouclier capable d'arrêter les coups de haches, par exemple, sera inutile face à un tronc d'arbre manié par un tel être. Celui-ci sera très capable de jeter à terre et même de blesser les adversaires cherchant à parer ses coups.



Hierbent, le Géant du Désert Gelé

Force Magique : 35

Statistiques de Base : Taille +3, Intelligence -2, Perception -2, Force +10, Énergie +9, Présence +3, Communication 0, Dextérité -3, Vivacité -3

Traits de Caractère : Belliqueux +4

Scores de Combat :

Hache : Initiative +10, Attaque +9, Dégâts +25

Fatigue +3, Défense +2 (8), Encaissement +30 (36)*

Niveaux de Santé : Indemne, 0/0/0, -1/-1, -3, -5, Incapacité

*Le feu lui inflige 25% de dégâts supplémentaires mais il est immunisé contre le froid.

Pouvoirs :

Manteau de Neige, CrAu 40, 0 points — Hierbent est pratiquement toujours entouré de neige ou de grêle tourbillonnante, portée par des vents puissants, même lorsqu'il se trouve dans des régions de basse altitude. Il est donc assez difficile à combattre (-2 sur les jets offensifs et défensifs et un dé de Désastre supplémentaire). Ce pouvoir ne fonctionne que quand la température est proche de 0°C ou inférieure.

Description :

Hierbent est un géant irascible vivant parmi les pics enneigés des Pyrénées. Il possède une grande barbe couverte de gel et porte une gigantesque hache forgée pour lui par des nains. Il aime à faire assaut de vantardises avec ses adversaires avant de commencer le combat. Au fil des années, il a abattu quelques chevaliers. Il possède plusieurs trésors, enfouis sous des rochers, sur différentes montagnes. Lorsque l'hiver se révèle trop rude, il descend dans les vallées pour passer sa rage sur les fermes. Il est alors toujours accompagné par une violente tempête de neige.

Son corps contient 16 pions de *virtus* Corporem. Sa hache vaut 7 pions de *virtus* Terram.

Histoire :

Un dégel précoce trouve Hierbent plus loin de ses pics qu'il n'aime à l'être. En conséquence, il se retrouve prisonnier sur une montagne située près de l'Alliance, incapable de traverser les vallées trop chaudes. Les personnages pourront chercher à le tuer ou l'aider à rentrer chez lui en échange d'une partie de son trésor.

LES MÉTAMORPHES, CEUX QUI IMITENT LES BETES

Les paysans craignent les loups et autres bêtes féroces, mais plus encore les êtres humains qui se transforment en animaux une fois la nuit tombée. Ceux-là sont plus rusés, plus sanguinaires, moins prévisibles et de nature plus magique que les bêtes dont ils usurpent la forme. L'animal le plus communément imité est le loup (d'où la légende du loup-garou), mais on rencontre d'autres types de métamorphes.

Ceux-ci ont de nombreuses origines différentes. Certains sont des êtres naturellement magiques. D'autres ont fait un pacte avec le Prince des Ténèbres, vendant leur âme en échange de ce pouvoir. D'aucuns ont du sang féerique et peuvent donc changer de forme comme les êtres de leur race. D'autres encore se transforment grâce à des cérémonies magiques. Certains, enfin, sont victimes d'une malédiction ; ils détestent leur affliction et ne la contrôlent que peu, voire pas du tout. Cette malédiction est souvent héréditaire ou se transmet aux créatures mordues par le métamorphe. L'origine du pouvoir d'un de ces êtres détermine la dimension avec laquelle il est en phase — magique, infernale ou féerique. Nous vous présentons ci-dessous un métamorphe magique.

Utilisez les statistiques des animaux normaux pour créer vos métamorphes (voir ci-dessous), mais n'hésitez pas à les améliorer un peu. Quelques capacités surnaturelles, comme l'immunité du lycanthrope aux armes autres que celles en argent, peuvent leur ajouter une touche intéressante.

Pour plus de détails à ce sujet, voir le supplément **Bestiaire Médiéval.**

Suzaria, le Loup-Garou Blanc

Force Magique : 16 (8 sous forme humaine)

Statistiques de Base : Taille 0, Intelligence +2, Perception +3, Force +3, Énergie +4, Présence +5, Communication 0, Dextérité +1, Vivacité +2

Traits de Caractère : Prudente +4, Audacieuse +1

Scores de Combat :
Morsure : Initiative +4, Attaque +6, Dégâts +13
Fatigue +5, Défense +8 (14), Encaissement +6 (12)*
Niveaux de Santé : 0, -1, -3, -5, Incapacité
*Toutes les armes n'étant pas en argent n'infligent que la moitié des dégâts indiqués par le dé ; les armes en bois n'en causent que le quart.

Compétences : Vigilance (chasseurs) 8, Attention (proies) 5, Discrétion (traque) 6

Pouvoirs :
Beauté Exceptionnelle, ReMe 15, 0 point — Sous forme animale, Suzaria est encore plus belle que sous forme humaine, et quiconque désire l'attaquer doit réussir un tirage d'Énergie de 12+ sous peine de retenir son coup au dernier moment. Les hommes souffrent d'une pénalité de -3 sur ce jet. Ceux qu'elle-même attaque peuvent, cependant, se défendre normalement. Le Conteur est en droit de demander ce type de tirage chaque fois que quelqu'un désire accomplir un acte susceptible de nuire à Suzaria, comme donner l'alarme lorsqu'elle est repérée ou indiquer aux chasseurs la direction dans laquelle elle s'est enfuie.



Description :
Suzaria est une femme intelligente et volontaire ayant appris de sa mère à se changer en louve. Pour ce faire, elle frotte son corps nu d'une gelée magique, debout sous la lune au sommet d'un rocher non moins magique, dans la forêt. Tant que brille l'astre des nuits, elle demeure une louve blanche magnifique et exceptionnellement imposante. Elle se contentait au début de parcourir la forêt et de chasser un peu de gibier, mais avec le temps, sa faim s'est faite plus dévorante. Elle a commencé à abattre un par un ses ennemis humains, et sera bientôt tellement dégénérée qu'elle attaquera quiconque croisera son chemin. La légende locale qui la concerne ne cesse de s'amplifier : on l'appelle le «tueur de l'ombre».

Bien qu'elle eût été naguère une femme normale, l'usage du baume métamorphique a imprégné sa longue chevelure blanche d'un pion de *virtus* Muto.

Histoire :
Sous sa forme de louve, Suzaria s'approche des personnages alors qu'ils campent dans la forêt, puis s'enfuit. L'un de nos héros, par exemple un Mage désirant en faire son familier, reste obsédé par ce magnifique animal. Cette obsession est émotionnelle, mais assurez-vous que le personnage ait une raison rationnelle de poursuivre le loup. Il lui faudra en définitive choisir entre détruire Suzaria ou la laisser poursuivre ses massacres tandis que sa faim deviendra insatiable.

Les morts-vivants, créatures de la nuit

Il n'existe qu'une frontière imprécise entre la vie et la mort, et c'est dans cette zone floue qu'errent les morts-vivants, ceux que la mort a menés à une hideuse parodie de l'existence plutôt qu'au repos éternel. Il leur manque un aspect de la vie, comme le corps, dans le cas des fantômes, ou l'esprit, dans celui des zombis. D'une certaine manière, cela les affaiblit, mais d'une autre, cela les renforce. Les fantômes, par exemple, ne peuvent être frappés par des armes matérielles, et les zombis ne peuvent être démoralisés. Les morts-vivants sont poussés par un inhumain désir de tuer et de terrifier.

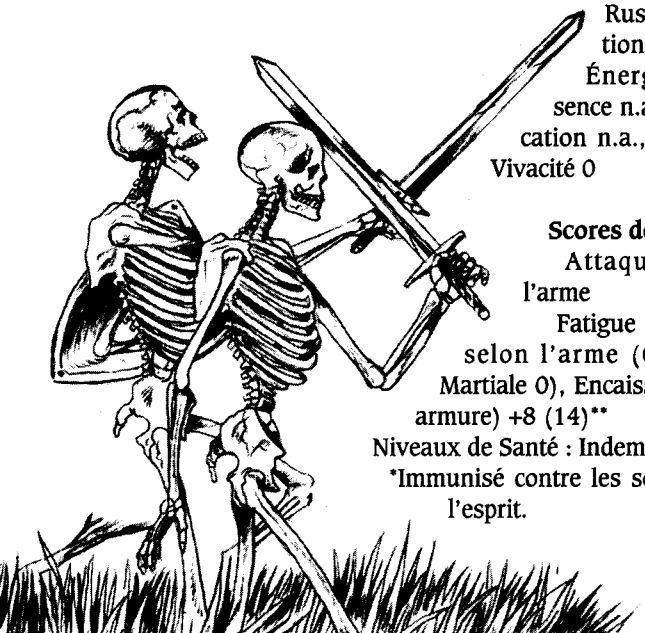
En raison de leur nature magique, ils disposent de nombreux pouvoirs. Parmi ceux-ci, notons la résistance aux armes perforantes (car elles causent essentiellement des dégâts aux organes internes, dont ils n'ont que faire), l'immunité contre les sorts affectant l'esprit (ce n'est pas vrai pour tous les fantômes), contre la fatigue, la peur et l'hypnose. Certains morts-vivants peuvent prendre la forme de chauves-souris, de puces, de loups ou de nuages de vapeur. Ils sont parfois vulnérables au feu et il arrive que leur propre stupidité cause leur perte.

Les morts-vivants peuvent être en phase avec les dimensions magique ou infernale. Les Mages sont capables de créer des morts-vivants simples, tandis que les plus puissants sont généralement contrôlés par des démons. C'est leur origine qui détermine la dimension à laquelle ils appartiennent, ainsi que la nature de leur score de Force, Magique ou Infernale. Les morts-vivants présentés ci-dessous appartiennent à la dimension magique.

Squelette

Force Magique : 5*

Statistiques de Base : Taille 0, Ruse -4, Perception -2, Force 0, Énergie +3, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité 0, Vivacité 0

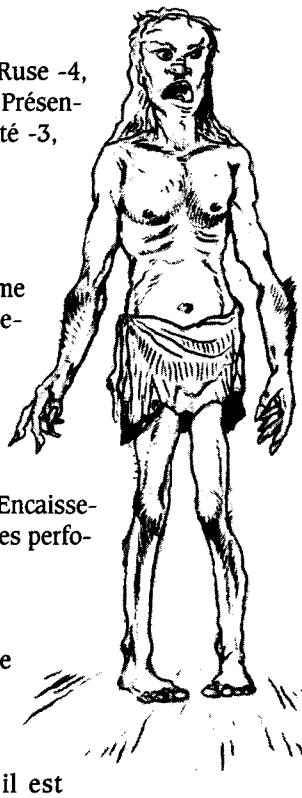


Scores de Combat :
Attaque : selon l'arme
Fatigue n.a., Défense selon l'arme (Compétence Martiale 0), Encaissement (sans armure) +8 (14)**
Niveaux de Santé : Indemne, Détruit
*Immunisé contre les sorts affectant l'esprit.
**Bonus de +5 sur les tirages d'Encaissement en cas de dégâts dus à des armes perforantes.

Histoire :
Un Mage d'une Alliance rivale a créé des squelettes au sein d'un complexe de cavernes. On craint qu'il ne soit sous influence démoniaque. L'un des personnages mène l'enquête.

Zombi

Force Magique : 5*



Statistiques de Base : Taille 0, Ruse -4, Perception -4, Force +5, Énergie +8, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité -3, Vivacité -3

Scores de Combat :
Attaque : selon l'arme
Fatigue n.a., Défense selon l'arme (Compétence Martiale 0), Encaissement (sans armure) +12 (18)**
Niveaux de Santé : Indemne, -3, Immobilisé
*Immunisé contre les sorts affectant l'esprit.
**Bonus de +5 sur les tirages d'Encaissement en cas de dégâts dus à des armes perforantes.

Histoire :
Rægle descend d'une longue lignée de pilleurs de tombes. Lorsqu'il était jeune, il se contentait de la maigre richesse que lui rapportaient ces vols immondes, mais il est désormais devenu sataniste et a commencé à dérober également des cadavres. Dans sa cabane forestière, il les change en zombis et les utilise comme gardes. Les zombis se cachent dans les arbres et se laissent tomber sur tous les intrus.

Fantomes

Les fantômes sont les esprits de morts incapables de trouver le repos, souvent rattachés au monde en raison d'une émotion quelconque. Une mort violente ou l'absence d'une sépulture décente peuvent, par exemple, créer un fantôme.

Il s'agit de créatures intéressantes, non en raison de leur potentiel de combat, mais à cause de leur personnalité et de leurs pouvoirs magiques. Un fantôme ennemi pourra effrayer ou maudire les personnages, et certains conservent la capacité d'affecter d'une certaine manière le monde matériel. Ceux nés de mineurs tués dans un éboulement pourront, par exemple, garder leur Aptitude

Professionnelle, bien que leurs pics soient aussi insubstanciels qu'eux-mêmes, et l'utiliser pour créer un nouvel éboulement. Pour en savoir plus au sujet des fantômes, consulter le supplément **L'Alliance Brisée de Calebaïs.**

Harlin, Spectre de la Nuit

Force Magique : 15*

Statistiques de Base : Taille 0, Intelligence -2, Perception 0, Force -1, Énergie +3, Présence -2, Communication 0, Dextérité +1, Vivacité +3

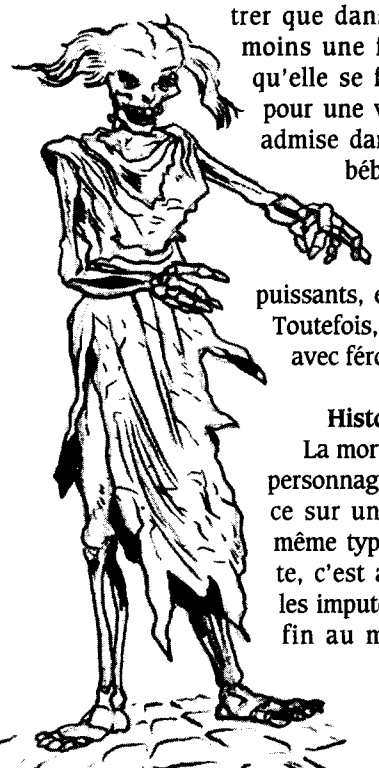
Traits de Caractère : Impulsive +2, Prudente +1

Scores de Combat :
Griffes : Initiative +3, Attaque +6, Dégâts +12
Fatigue n.a., Défense +6 (12), Encaissement +5 (11)**
Niveaux de Santé : Indemne, 0, -1, -3, -5, Incapacité
*+10 contre les sorts affectant l'esprit.
**Bonus de +5 sur les tirages d'Encaissement en cas de dégâts dus à des armes perforantes.

Compétences : Discrétion (autour des enfants) 12

Pouvoirs :
Succion du Souffle, PeCo 30, 2 points — Tue un jeune enfant ; Harlin doit réellement inhaler le souffle de sa victime.

Description :
Harlin était une femme maléfique, de nature magique, qui est morte en couches puis a quitté sa tombe pour tuer des bébés. Le jour, elle peut prendre l'aspect d'une vieille femme ridée, mais la nuit, elle devient une horrible créature ressemblant à un cadavre putréfié. Sous cette forme, elle se glisse au sein des maisons et aspire le souffle des enfants, les laissant glacés et sans vie. Elle ne peut pénétrer que dans les demeures où on l'a au moins une fois invitée à entrer, si bien qu'elle se fait passer durant la journée pour une voyageuse épuisée, afin d'être admise dans les maisons où vivent des bébés.



Son cadavre vaut 5 pions de *virtus* Auram.

Face à des opposants puissants, elle préfère la fuite au combat. Toutefois, si elle est acculée, elle se bat avec férocité.

Histoire :
La mort d'un enfant connu de l'un des personnages attire l'attention de l'Alliance sur un certain nombre de décès du même type. Bien qu'ils mènent l'enquête, c'est aux Mages eux-mêmes qu'on les impute. Le meilleur moyen de mettre fin au massacre serait peut-être de retrouver le fils de Harlin, désormais dans la force de l'âge, qui l'a tuée en venant au monde, et de s'arranger pour qu'il s'entretienne avec elle.

La dimension infernale

La dimension infernale est celle du mal et de la décomposition, de la destruction physique et de la corruption morale. Tout comme l'Église use de sa puissance divine pour protéger l'âme des hommes et l'envoyer au Paradis après leur mort, les forces du Diable cherchent à voler cette même âme et à la projeter dans les profondeurs de l'Enfer, où elle sera torturée éternellement par les démons.

Le principe de cette compétition est le suivant :

La race humaine est damnée, rabaissée et sujette à la mort en raison du péché originel. Adam et Ève ont goûté au fruit de l'Arbre de la Connaissance du Bien et du Mal, dans le Jardin d'Éden, et peu après, le monde tout entier a été placé sous la domination de Satan. Heureusement, nous pouvons être sauvés, car si notre connaissance du divin est, au mieux, vague, nous ne comprenons guère mieux les forces du mal. De plus, notre chute ne s'est pas produite sans catalyseur. Dès le début, le Grand Adversaire et ses séides ont désiré la corruption des hommes. Les démons sont des anges déchus qui, en raison de leur nature même, ne peuvent ni veulent être sauvés. Ils connaissent si bien le cosmos divin qu'ils ne seront jamais convaincus de rechercher le salut par de nouveaux arguments ou un nouvel angle de vue. Leur jalousie de l'humanité et de la place future des humains dans l'univers ne connaît pas de bornes — leur capacité à faire le mal correspond en fait à un rejet de tout ce qui est bon. Il est impossible d'arracher la vérité à un démon ou de le forcer à agir de manière vertueuse, à moins que cela ne serve ses besoins futurs. Les diables ont l'éternité pour préparer leurs complots. Pour eux, une vie humaine ne dure qu'un instant. C'est pourquoi leurs plans nous semblent parfois quelque peu obscurs.

Le but ultime des démons est d'alourdir les âmes du fardeau du péché et de l'amour des choses matérielles plutôt que de l'amour de Dieu. Leurs alliés les plus puissants en ce domaine sont les satanistes, des humains qui vendent leur âme à l'Enfer et en adorent les créatures en échange de pouvoirs et de faveurs. Non seulement les démons entraînent ces âmes perdues dans les flammes éternelles mais ils satisfont par la même occasion leur amour du chaos, de la destruction et de la souffrance.

Contre leur sacrifice, les satanistes reçoivent souvent des pouvoirs surnaturels considérables. Certains peuvent invoquer les démons et leur faire accomplir leur volonté,

Table des régions infernales

Région	Aura
Là où des démons se sont manifestés	1
Lieu de réunion de satanistes	2
Site d'adoration du Diable	3
Important temple sataniste	5
Endroit où se rencontrent souvent des démons	8
Seuil conduisant à l'Enfer	10

Les régions où le Diable a infecté la terre sont maudites et possèdent une aura comprise entre 1 et 4. Là où son influence est particulièrement forte, le score en varie de 5 à 10. La nuit, cette valeur peut augmenter jusqu'à être doublé.

alors que d'autres sont capables d'utiliser des capacités similaires à des sorts destructeurs.

Toutefois, étant toujours mortels, les satanistes conçoivent généralement des plans moins subtils et moins efficaces que ceux des diables. Ils sont aussi plus souvent motivés par des haines personnelles. Pour ces raisons, on les trouve à la base de machinations plus susceptibles d'affecter le corps que l'âme.

Lorsque les démons s'avèrent incapables de faire naître le satanisme, ils se contentent d'inspirer le paganisme. Les païens offrent au Diable un moyen de contrer les forces du Bien car leurs croyances emprisonnent les âmes dans une dévotion religieuse qui ne dirige pas son énergie vers le seul vrai Dieu. Parmi ces religions, les plus extrémistes peuvent se révéler de véritables alliées de l'Enfer, surtout si celui-ci réussit à les manipuler afin que leurs dogmes suivent les lois infernales. Pour la plupart des membres de l'Église, et donc des vulgaires, les Mages sont des païens, voire des satanistes.

Ce ne sont là que les influences les plus indirectes de la dimension infernale. En Europe Mythique, l'Enfer ne s'en contente certes pas. Les démons vivent aux côtés des hommes du Moyen Age, ruinant leurs récoltes, leur apportant toutes sortes de maux, faisant hurler le vent sous leurs fenêtres, la nuit, et les conduisant à frapper ceux qu'ils aiment dans des accès de colère. Certains théologiens prétendent qu'il est impossible de laisser tomber une aiguille du toit d'une maison sans toucher un démon invisible en train d'accomplir un plan maléfique.

Mais si les diables sont emprisonnés en Enfer jusqu'à la fin des temps, comment peuvent-ils vivre aux côtés des hommes et être invoqués par des magiciens téméraires ? C'est simple : ils ne le peuvent pas. Toutefois, comme les mortels, les diables possèdent âme et esprit. Ces esprits s'élèvent jusqu'à la sphère terrestre et prennent alors le nom de démons. Un diable est donc une âme de nature divine, quoique corrompue, résidant en Enfer. Un démon est l'esprit maléfique d'un diable errant sur la Terre.

Cette dichotomie est quelque peu simpliste, puisque l'Enfer abrite certaines créatures qui ne sont pas des anges déchus et ne possèdent donc pas d'âme. Ces êtres ne sont pas des diables, mais de nombreux Mages les considèrent néanmoins comme démoniaques. De plus, sur Terre, les esprits maléfiques peuvent prendre une forme matérielle. Certains ne sont capables de le faire que brièvement, avant de retourner à leur état spirituel, alors que, pour d'autres, c'est exactement le contraire — ce qui peut leur poser des problèmes.

Toutes ces considérations mises à part, les démons fréquentent la Terre et cherchent la perte de l'homme. Lorsqu'ils ne parviennent pas à se faire adorer ou à éloigner l'humanité de Dieu, il leur reste d'autres options. La première est la destruction : ils aiment le meurtre et la violence. Pourtant, cela ne sert pas les intérêts du Prince des Ténèbres, car les gens recherchent alors la protection de l'Église. Le Diable, tout comme sa contrepartie divine, n'a que faire d'un corps sans âme.

La violence est néanmoins une stratégie efficace contre les magiciens, particulièrement les Mages d'Hermès, que leur *Parma Magica* protège des pouvoirs Infernaux. Les Mages sont des individus à l'esprit libre, peu susceptibles d'en appeler à l'Église (puisque la puissance de la Terre Chrétienne interfère avec la magie) et pourtant capables de blesser les démons à l'aide de leurs sorts. Les esprits maléfiques emploient donc généralement leurs pouvoirs les plus spectaculaires lorsqu'ils les affrontent.

Toutefois, les prouesses physiques et les pouvoirs similaires à des sorts ne constituent pas la totalité de l'arsenal démoniaque. Infliger des dégâts à une enveloppe charnelle n'apporte aux démons que peu de plaisir par rapport à la corruption éternelle d'une âme. La possession, le fait de pénétrer dans le corps d'une victime et de la contrôler partiellement ou totalement, permet de lui faire accomplir de nombreux actes maléfiques, ce qui leur est plus agréable. Mais, contrairement à ce que pensent souvent les voisins du possédé, cela n'en corrompt pas l'âme. Cette corruption ne peut survenir que si sa victime agit volontairement.

Les deux plus grandes armes dont disposent les démons pour la provoquer sont la tentation et l'oppression. La première n'a nul besoin d'être expliquée : un dilemme moral se présente et il appartient à l'humain de faire le bon choix en son âme et conscience, sans intimidation. S'il fait le mauvais, il entache son âme. D'autres situations peuvent provoquer des émotions dangereuses. La *Parma Magica,* par exemple, ne peut empêcher un Mage de ressentir de l'envie en voyant les réserves de *virtus* d'un confrère, ni de jalouser le statut et l'influence d'un rival. Si ces sentiments le conduisent à accomplir un acte maléfique, son âme est ensuite marquée par le mal et vulnérable aux attaques des démons.

Il n'est guère surprenant que l'Ordre d'Hermès interdise tout rapport avec les démons. Si l'un de ses membres se livre au satanisme, il est chassé et soumis à la terrible Marche des Magiciens. Bien que les effets du satanisme sur l'âme constituent l'une des raisons de cette interdiction, l'Ordre craint surtout de s'attirer la colère de l'Église. Mages et ecclésiastiques ont des relations assez tendues. Le satanisme pourrait faire pencher la balance en faveur de la guerre ouverte.

L'oppression est une technique un rien moins personnelle. Plutôt que de se fixer sur une unique victime, les démons créent une ambiance générale qui influence indirectement des groupes importants. L'oppression consiste en une série d'événements «maléfiques» et «surnaturels» qui affectent l'environnement et prouvent la vigilance des forces du mal. Elle symbolise essentiellement le fait que, depuis la fameuse histoire de la pomme, l'humanité est damnée et que le monde appartient désormais au Diable. Toutes les catastrophes, depuis la tempête qui déracine les jeunes pousses jusqu'aux chutes de neige précoces détruisant les récoltes, résultent de l'oppression démoniaque. On reconnaît celle-ci en des événements qui semblent destinés à briser la volonté humaine sans blesser directement les hommes. Le but des démons est de créer une atmosphère où prédominent la mauvaise humeur et les sentiments violents. Ainsi, le Mal peut se développer dans le cœur de l'homme, l'encourageant à exprimer sa colère par des actes maléfiques. Tout individu qui voit le monde d'un point de vue spirituel est immunisé contre l'oppression — ou, plus exactement, en devient un martyr, ce qui fortifie son âme. Il en a de la chance !

Les démons usent également de l'obsession, une attaque surnaturelle directe. Il ne s'agit pas d'un pouvoir rappelant un sort mais plutôt d'un effet dû à leur simple présence. L'obsession se distingue de la possession en ce qu'elle est appliquée de l'extérieur : le démon ne pénètre jamais dans le corps de sa victime. Il intensifie au contraire ses défauts inhérents afin de la faire travailler contre elle-même. La forme la plus commune de l'obsession est le *phantastikos,* une idée ou image maléfique qui traverse régulièrement l'esprit de sa cible et que celle-ci attribue généralement à ses désirs les plus sombres. Si elle ne peut résister à ses plus bas instincts, son âme est corrompue par ses pensées et ses actes.

La *psychomachia,* ou guerre de la vertu, est plus difficile à produire, mais il est aussi moins aisé de lui résister. Le démon s'adresse à sa proie, s'exprimant avec la voix de celle-ci, la poussant à accomplir des actions maléfiques. En termes de jeu, chaque fois que la victime fait un tirage de Passion ou de Trait de Caractère, le démon qui l'attaque peut modifier ce jet (de manière positive ou négative, selon les cas), en la poussant à agir de manière méchante ou égoïste. Il peut aussi exiger un tirage de Trait de Caractère en certaines situations qui, sinon, n'en exigeraient pas, même au cours du *roleplaying.* Les démons possèdent un score de *psychomachia,* lequel est appliqué au jet effectué par leur cible. Un score de +0 indique simplement la capacité de provoquer un tirage de Traits de Caractère : la créature n'est pas assez puissante pour modifier celui-ci mais peut le rendre nécessaire. Tous les jets ainsi suscités ou modifiés s'effectuent sur des dés de tension, si bien qu'en cas de Désastre, le personnage commet *volontairement* un terrible péché.

Les diables et les démons sont totalement immunisés contre le feu, les sorts qui détectent ou arrachent la vérité et ceux qui visent à les rendre gentils, compatissants, voire vertueux.

Démons et virtus brut

En raison de leur nature magique, les démons laissent souvent derrière eux une manifestation physique de leur pouvoir. Lorsque leur magie corruptrice touche la terre, il arrive que du *virtus* brut s'y forme. Les types les plus fréquents sont Animal, Ignem, Imagonem et Perdo. Quand les capacités du démon concerné n'ont aucun rapport avec ces Arts, le *virtus* brut se manifeste généralement sous forme Virtum. En général, la substance est infectée par le mal, mais le Conteur peut fort bien décider du contraire. Quand il cause des effets secondaires, le *virtus* brut provenant des activités démoniaques peut doubler le nombre de dés de Désastre généralement requis pour une activité donnée, influençant celle-ci d'une autre manière, moins dramatique.

Lorsqu'un démon est vaincu ou détruit sur Terre, son esprit est renvoyé en Enfer. Souvent, il lui est impossible de regagner le monde matériel avant un certain temps en punition de son échec, punition infligée par le Prince des Ténèbres lui-même. Cet échec peut même conduire à des tortures infernales pour le diable en question. Étant donné que de nombreux diables opèrent sur Terre sous forme spirituelle, il est rare et extrêmement difficile de récupérer le corps d'un de ces êtres après l'avoir vaincu : cela requiert souvent un voyage en Enfer. Mais le *virtus* qu'on peut arracher à un tel cadavre vaut, en général, le détour. Toutefois, certains démons, les plus faibles, n'ont pas de forme spirituelle et ne se manifestent sur Terre que physiquement. Lorsqu'ils sont détruits, leur essence retourne en Enfer, pour retrouver éventuellement un jour forme physique. Quoique certains démons puissent être «tués», leur nature est éternelle.

Les corps de démons qui demeurent sur Terre après la mort peuvent être utilisés en tant que *virtus.* Pour chaque créature, le paragraphe *Niveaux de Santé* précise si elle possède une enveloppe physique ou s'il ne s'agit que d'un esprit n'abandonnant aucun cadavre derrière lui après avoir été détruit.

Régions infernales

La plupart des démons et des satanistes apprécient le confort des régions à aura infernale — tous souffrent des pénalités normales au sein des autres auras. Ces régions sont les sites typiques des temples satanistes, des cercles de sorcières et des invocations démoniaques (voir la *Table des Régions infernales* (page précédente) pour avoir quelques exemples d'auras). Elles font partie des plus détestables endroits du monde. La croissance des plantes naturelles y est contrariée, pervertie, on y trouve moult remugles d'humeurs malsaines et les prédateurs qui y vivent ne tuent pas pour se nourrir mais pour le plaisir d'infliger la souffrance.

Les voyageurs qui les traversent ou les frôlent sont souvent de mauvaise humeur et les activités des hors-la-loi sur les routes alentour sont particulièrement virulentes

— effet de l'oppression démoniaque concentrée. Les vieilles douleurs s'y réveillent et les conflits de personnalité oubliés y reviennent en mémoire, parfois se renouvellent. Les Mages sont particulièrement ennuyés par le fait que les auras infernales leur valent des pénalités lorsqu'ils lancent des sorts.

Bien qu'ils préfèrent demeurer en Enfer, les démons se livrent souvent à leurs maléfices dans le monde des mortels, sans que connaissent de bornes les maladies, les conflits et les catastrophes qu'ils causent. Mêmes les régions à aura infernale n'ont rien de sacré pour eux. S'ils doivent en dévaster une pour provoquer la corruption d'une âme, ils n'hésitent pas. Toutefois, ils ont compris que les âmes sont plus vulnérables si on ne rappelle pas constamment aux mortels l'existence de l'Enfer. Ils restreignent donc souvent les tourments qu'ils infligent dans l'espoir d'arracher davantage de brebis à l'Église plutôt que de voir les foules s'y réfugier. Les fidèles — conscients ou non — des forces infernales sont très nombreux, y compris au sein de l'Église et de l'Ordre d'Hermès, où ils poursuivent en secret leurs buts inavouables. Ainsi, grâce au Prince des Ténèbres et à la faiblesse humaine, l'Europe Mythique est un endroit torturé.

Tazzelrik, Démon Mineur

Force Infernale : 10

Statistiques de Base : Taille 0, Ruse 0, Perception +1, Force -2, Énergie 0, Présence n.a., Communication -2, Dextérité 0, Vivacité +7

Traits de Caractère : Brave -1, Méchant +1

Scores de Combat :
Morsure : Initiative +9, Attaque +3, Dégâts +5
Fatigue n.a., Défense +10 (16), Encaissement +6 (12)
Niveaux de Santé : Indemne, 0, -1, -3, -5, Incapacité



Pouvoirs :
Psychomachia : Colère +0

Pouvoirs en Forme Spirituelle : Aucun

Pouvoirs en Forme Physique :
Le Saut Conjoint, ReCo 15, 2 points — Lorsque Tazzelrik se met à faire des bonds, tous ceux qui le voient doivent réussir un tirage de tension d'Énergie de 7+ sous peine de sauter avec lui, ce qui ne leur autorise aucune autre action physique. Ensuite, chaque round, il est possible de se libérer de cette emprise en réussissant un jet de tension d'Énergie de 8+. Si, de l'un quelconque de ces tirages, y compris le premier, résulte un Désastre, le facteur de Difficulté des suivants passe à 12. Ces effets se poursuivent tant qu'il y a des victimes ou jusqu'à ce que Tazzelrik cesse de sauter.

Forme Physique :
Tazzelrik est un démon à l'apparence monstrueuse et extrêmement étrange. Aussi grand qu'un homme, il possède une tête de vache, les cheveux et la peau verte, des jambes humaines, mais pas de torse. Il se déplace d'un pas traînant mais a un excellent sens de l'équilibre et peut effectuer des bonds très rapides lorsqu'il cherche à éviter l'humanité.

Quand on l'a détruit, on peut trouver entre les orteils d'un de ses pieds un morceau d'enveloppe d'épi de maïs ou de gerbe d'avoine qui vaut deux pions de *virtus* Herbam.

Description :
Ce démon bestial ne brille pas par son courage, mais la méchanceté est, cependant, évidente dans sa conduite. Il se nourrit de la mauvaise humeur des paysans et de leur rancœur à l'égard de leurs voisins. Sa tactique favorite est d'observer les champs jusqu'à ce qu'il repère un paysan devant traverser les terres de son voisin pour atteindre les siennes. Il piétine alors allègrement les récoltes dans le sillage du marcheur plus prudent. Le conflit qui en résulte obligatoirement entre les deux paysans apaise pour un temps sa gloutonnerie.

Histoire :
Les Mages (à moins que vous ne choisissiez d'en faire une rencontre réservée aux Servants) rencontrent deux paysans qui se querellent, victimes de la méchanceté de Tazzelrik. Un membre perceptif du groupe entend un rire dément et aperçoit ce qui ressemble à une vache verte bondissant au milieu des récoltes. Il en résulte une folle poursuite à travers champs, qui se terminera peut-être par une danse collective, grâce aux pouvoirs du démon.

Harkerr, Serpent des Abîmes

Force Infernale : 25*

Statistiques de Base : Taille +2, Intelligence -3, Perception -3, Force +6, Énergie +5, Présence -3, Communication -1, Dextérité 0, Vivacité -2

Traits de Caractère : Impulsif +3, Sadique +6

Scores de Combat :
Fouet : Initiative +9, Attaque +8, Dégâts Spécial
Fatigue : n.a., Défense +8 (14), Encaissement +23 (29)**
Niveaux de Santé : Indemne, 0, -1/-1, -3/-3, -5, Incapacité

*Résistance doublée contre les sorts visant à contrer son besoin d'infliger la douleur.

**Blessé exclusivement par les armes en métal et les attaques puissantes (comme les morsures de dragon).



Pouvoirs :
Psychomania : Aucune

Pouvoirs en Forme Spirituelle : Aucun

Pouvoirs en Forme Physique (En utilisant son fouet) :
Mort, PeCo 30, 12 points — Tirage de tension d'Énergie de 5+ ou mort. Même en cas de succès, la victime perd deux Niveaux de Santé et fait un jet de perte de Caractéristique (voir *Vieillissement*, page 359)
Brûlure, CrIg 20, 3 points — Dé de tension +18 points de dégâts de feu.
Douleur, PeCo 15, 1 point — Tirage de tension d'Énergie de 9+ sous peine de tomber au sol en proie à une grande douleur. Le même jet est ensuite nécessaire à chaque round jusqu'à un succès qui annule l'effet de ce pouvoir. Tout Désastre implique la perte d'un Niveau de Santé.

Forme Physique :
La moitié supérieure du corps d'Harkerr est celle d'un homme solide, la moitié inférieure celle d'un gros serpent aux écailles gris vert. Il fait partie des démons guerriers et, en tant que tel, n'apparaît que sous forme physique. Il ne peut reprendre la forme spirituelle. La portion ophidienne de son corps vaut 12 pions de *virtus* Animal.

Description :
Harkerr, assez stupide, n'a pas encore appris à remplacer la brutalité par la subtilité et la tromperie. Il n'est donc jamais envoyé dans le monde des mortels par son maître infernal mais, au contraire, employé en tant que «contremaître» des autres diables des abîmes. C'est le bourreau des bourreaux, qui doit s'assurer que ses esclaves ne cessent jamais de torturer les nombreuses âmes placées sous sa juridiction. En raison de son étonnante capacité à infliger la douleur et à donner la mort, Harkerr est très apprécié des satanistes et donc parfois appelé sur Terre par leurs soins.

Il porte un fouet dans la main gauche et un bouclier maintenu par des sangles en peau humaine dans la droite. Le premier lui permet d'utiliser tous les pouvoirs décrits ci-dessus, si bien qu'il lui est nécessaire de toucher son adversaire pour se servir de ces derniers. Les points de Force Infernale sont dépensés avant qu'il ne frappe, aussi se retrouve-t-il affaibli même s'il manque sa cible.

Histoire :
Alors que les personnages commencent à percer à jour les desseins d'un groupe de satanistes, ceux-ci invoquent Harkerr au cours d'une cérémonie et l'envoient détruire leurs ennemis.

Sainela, Négociatrice des Échelons Moyens

Force Infernale : 64

Statistiques de Base : Taille -1, Intelligence +4, Perception +4, Force -3, Énergie -3, Présence +4, Communication +4, Dextérité 0, Vivacité +1

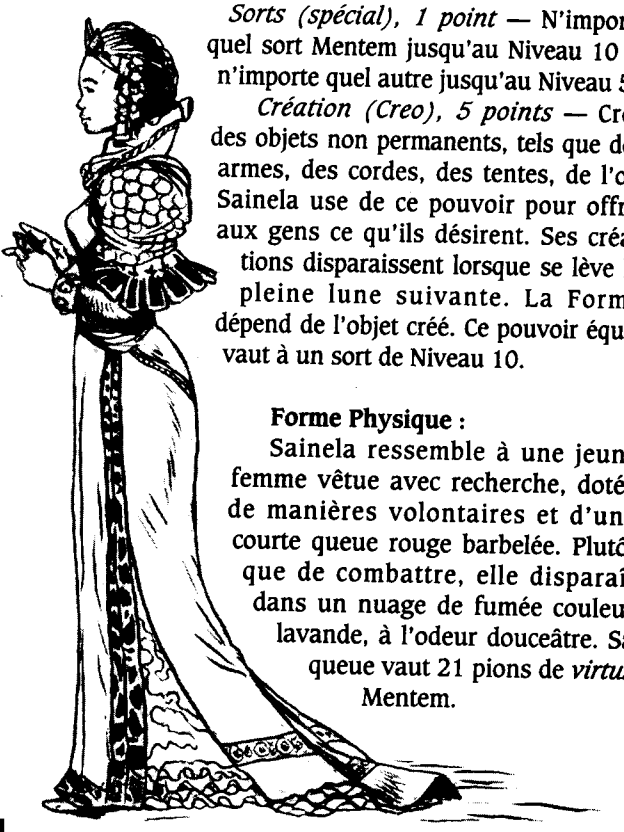
Traits de Caractère : Subtile +6, Affable +2

Scores de Combat :
Main : Initiative +5, Attaque +7, Dégâts +6
Fatigue n.a., Défense +8 (14), Encaissement +5 (11)
Niveaux de Santé : Indemne, 0, -1, -3, Incapacité

Pouvoirs :
Psychomachia : Orgueil +4, Curiosité +3, Vanité +1

Pouvoirs en Forme Spirituelle :
Paroles Forcées, CrMe 20, 2 points — Sainela peut mettre jusqu'à une douzaine de mots dans la bouche d'une personne, laquelle sera sans doute fort surprise de les prononcer — mais la plupart des gens préfèrent défendre leurs propos plutôt que de les retirer (ne vous est-il jamais arrivé de dire une chose que vous ne pensiez pas et d'affirmer ensuite que vous la pensiez bel et bien ?).

Pouvoirs en Forme Physique :
Sorts (spécial), 1 point — N'importe quel sort Mentem jusqu'au Niveau 10 et n'importe quel autre jusqu'au Niveau 5.
Création (Creo), 5 points — Crée des objets non permanents, tels que des armes, des cordes, des tentes, de l'or. Sainela use de ce pouvoir pour offrir aux gens ce qu'ils désirent. Ses créations disparaissent lorsque se lève la pleine lune suivante. La Forme dépend de l'objet créé. Ce pouvoir équivaut à un sort de Niveau 10.



Forme Physique :
Sainela ressemble à une jeune femme vêtue avec recherche, dotée de manières volontaires et d'une courte queue rouge barbelée. Plutôt que de combattre, elle disparaît dans un nuage de fumée couleur lavande, à l'odeur douceâtre. Sa queue vaut 21 pions de *virtus* Mentem.

Description :

Cette diablesse jouait les médiatrices entre les fiefs infernaux jusqu'à ce qu'une délicate mission diplomatique se solde par un échec total. En conséquence, elle a perdu sa position et est désormais exilée sur Terre, privée de la plupart de ses pouvoirs habituels. Plutôt que de passer des siècles à se lamenter, elle a décidé de reprendre son rôle de médiatrice, cette fois entre l'humanité et ses confrères. Si ses efforts lui valent parfois de corrompre une âme, elle n'en est pas autrement fâchée.

Sa spécialité est de traiter avec les gens qui ne s'effraient pas outre mesure de discuter avec des démons — par exemple les Mages. Elle est raisonnable, patiente (subtile), d'un caractère égal et très sophistiquée (avec une véritable passion pour la musique, l'art et la philosophie). Toutefois, son but ultime est de corrompre ceux à qui elle a affaire.

L'une de ses tactiques favorites, lorsque ni les actions ni les paroles du sujet ne le rapprochent de l'enfer, est de lui offrir de discuter avec l'esprit d'un savant de l'antiquité. C'est, en général, un démon inférieur qui joue ce rôle. Si la victime accepte de participer à l'invocation, aussi truquée que puisse être celle-ci, son âme en est entachée. Tenter de troubler le repos d'une âme, particulièrement si elle se trouve au Paradis, est un grand péché.

Histoire :

Sainela a accepté de corrompre l'Alliance ou l'un des Mages. A plusieurs reprises, elle leur apporte son aide de manière anodine, se faisant tout d'abord passer pour une jeune noble dame. Elle provoque ensuite des situations dans lesquelles les personnages ont besoin de son assistance. Son but est de les amener à accepter les démons plutôt que de les craindre. Sachant qu'elle dispose de plusieurs siècles pour accomplir sa tâche, elle n'est pas pressée.

La dimension féerique

Les êtres féeriques sont les créatures les plus diverses, les plus énigmatiques et les plus magiques par nature de toutes les puissances surnaturelles. La dimension féerique est d'ailleurs aussi étrange et diversifiée que ceux qui l'habitent. Les êtres féeriques sont des esprits très proches de la nature. Ils peuvent être liés à forêts, cavernes, lacs, montagnes ou océans, tous les endroits primordiaux. Toutefois, certains d'entre eux vivent parmi les hommes — et les mortels apprennent rarement l'origine des maux qui les affectent. Il existe des êtres féeriques liés aux champs, aux routes, aux fermes, aux villes et même aux églises — quoique les prêtres le nient farouchement. Le lien qui les unit à leur environnement n'est pas strictement territorial : il se manifeste dans l'esprit de l'être, qui partage les caractéristiques de son habitat. Les êtres féeriques des océans, par exemple, sont tempétueux et capricieux ; ceux des maisons ressemblent à de petits êtres humains ou animaux domestiques ; ceux des routes sont sombres et inflexibles ; ceux des sites antiques évoquent les peuples et les héros de légende.

Les buts des êtres féeriques sont, la plupart du temps, incompréhensibles pour les mortels. Ils n'ont besoin ni de nourriture ni d'abri (en fait, il ne meurent ni ne vieillissent ; ils existent, tout simplement), si bien qu'ils ne sont motivés que par le désir de s'amuser et passent le plus clair de leur temps à jouer à «faire semblant». Nombre d'entre eux semblent fascinés par l'humanité et entreprennent des jeux compliqués au cours desquels ils tiennent le rôle de rois, de reines, de courtisans, de bouffons et de chevaliers. Ces jeux ont souvent des règles strictes. Si des êtres féeriques font semblant d'être des soldats marchant sur une route, ils peuvent considérer comme une tricherie de quitter ladite route, même si y demeurer se révèle dangereux. De plus, ils n'utilisent jamais leurs pouvoirs au-delà de ce que permet leur rôle. Les mortels peuvent d'ailleurs se servir de cette rigidité contre leurs adversaires féeriques.

La force de la plupart de ces créatures réside non pas dans leurs muscles mais dans leur nature magique. Certaines disposent d'une force phénoménale mais la plupart ont recours aux illusions, à la tromperie et autres formes de magie pour se protéger. Et chez tous, les apparences peuvent être trompeuses. Après le lever du soleil, un tas d'or peut fort bien se révéler n'être que des feuilles mortes, et une unique feuille de chêne peut renfermer plus de puissance que la bâton d'un Archimage.

S'il est possible d'oser une telle comparaison, on peut considérer les êtres féeriques comme l'opposé exact des vulgaires d'Europe Mythique. Ils sont turbulents, créatifs, joueurs, difficiles à cerner, parfois un peu fous et totalement incontrôlables. Il représentent l'aspect obscur d'un peuple honnête réalisant intuitivement qu'il ne comprendra jamais une certaine partie de sa nature. Paradoxia, de la Maison Merinita, filia de Jerga, décrit ainsi la relation étroite existant entre les gens simples et les êtres féeriques :

«Ces imbéciles de la Maison Jerbiton placent l'humanité au-dessus de tout, et la noblesse au sommet de l'humanité. L'humanité a sa place, bien sûr, mais les nobles ne connaissent que la guerre. Si vous voulez comprendre la féerie, ignorez nobles et savants. Intéressez-vous aux paysans et même



aux simples d'esprit. Ce sont là les mortels les plus proches de la nature et de la vérité. Ils connaissent de vieilles légendes et des faits que leurs «supérieurs» ne comprendront jamais. Lorsque vous vous préparez à explorer une forêt féerique, demandez conseil aux paysans des alentours. Ne prêtez attention ni aux nobles ni aux prêtres.»

RÉGIONS FÉERIQUES

Les êtres féeriques étant liés à des endroits particuliers, ceux où ils résident sont par définition distinctifs. La présence d'êtres féeriques confère à un lieu une puissance surnaturelle. Les auras féeriques sont de taille et de force très diverses. La première est déterminée par les frontières physiques de la zone ou par la distance que parcourent ses habitants féeriques, voire par celle jusqu'à laquelle s'exerce leur influence. Une aura féerique peut donc englober une petite ferme rurale, un chêne centenaire (y compris le sol dans lequel s'enfoncent ses racines), mais aussi une église et les terres qui s'y rattachent, s'il s'agit, par exemple, d'un site religieux pré-chrétien. La force de l'aura reflète souvent la puissance des êtres féeriques vivant là. Les plus faibles ne sont, en général, habitées que par des créatures à peine agaçantes ou à peine utiles, pratiquement jamais capables de tuer. Les plus puissantes abritent des êtres capables de prendre une taille impressionnante (plus hauts qu'une église) et de faire trembler la terre sur un simple mot de commande. Voir à ce sujet la *Table des Régions féeriques* (ci-dessus).

Les régions à aura assez faible sont relativement communes, notamment dans les contrées sauvages et rurales, où l'influence des mortels ne s'est pas encore répandue. Si tous les êtres féeriques possèdent un point commun, c'est bien leur horreur du divin. Ils détestent la Terre Chrétienne et, lorsque celle-ci s'impose chez eux, demeurent cachés ou se réfugient en d'autres lieux. Ils sont également affectés par le fer, même quand il ne se présente pas sous forme d'armes, par différents charmes connus des mortels, et par le feu, qui peut révéler pour ce qu'elles sont leurs illusions et leurs tromperies. L'homme emportant toujours ses convictions avec lui, il chasse sans le savoir les êtres féeriques des endroits qu'il annexe. Humanité et Féerie sont donc souvent incompatibles.

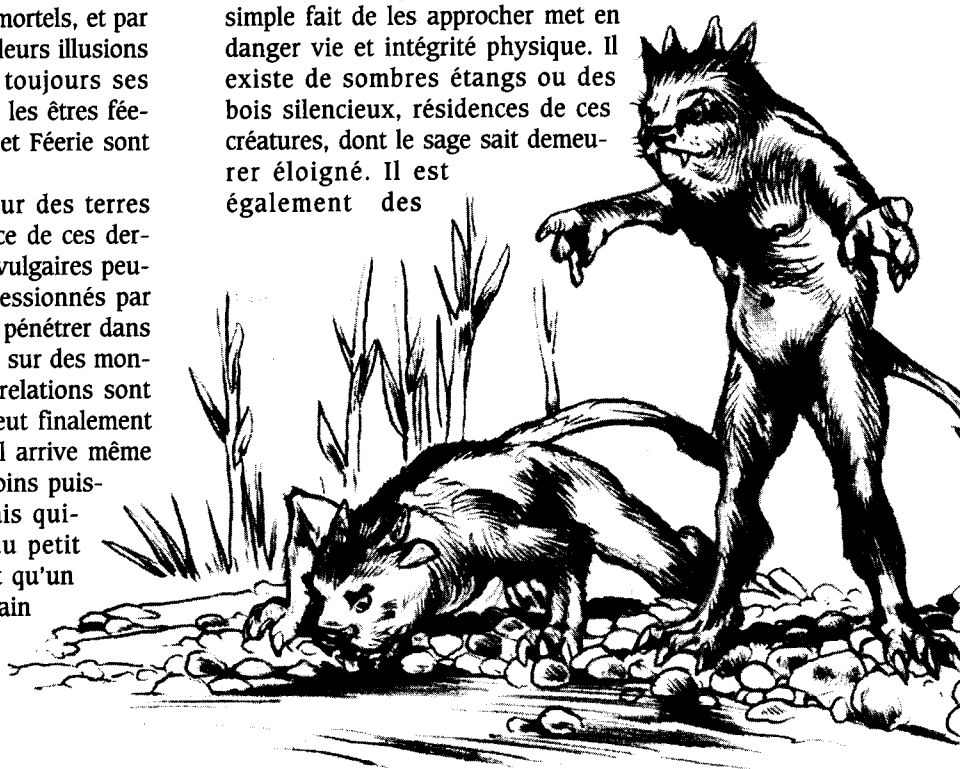
Toutefois, si les mortels s'installent sur des terres appartenant aux êtres féeriques, la puissance de ces derniers n'en est pas forcément diminuée. Les vulgaires peuvent les craindre assez, ou être assez impressionnés par les enseignements de l'Église, pour éviter de pénétrer dans les forêts les plus sombres ou de s'aventurer sur des montagnes inexplorées. De plus, si de bonnes relations sont établies entre les deux peuples, la Féerie peut finalement s'accommoder de la présence de l'homme. Il arrive même que les mortels et les êtres féeriques les moins puissants échangent cadeaux ou services, mais quiconque ose voler ou s'attirer la colère du petit peuple prend un gros risque. Il est fréquent qu'un tel accord ne semble pas équitable à un humain alors qu'il l'est tout à fait pour les êtres féeriques. Ceux-ci peuvent augmenter la fertilité de la terre, des animaux ou des gens, égarer les bandits, voire tout simplement organiser de joyeuses fêtes pour égayer la triste existence d'un paysan (que cela lui agrée ou non). En échange, ils demandent de la farine de blé (ils ne font pousser que de l'orge), du lait, des spectacles de chants et de danses, la réparation ou le prêt d'objets de première nécessité... Souvent, leurs exigences n'ont aucune logique apparente, comme lorsqu'ils désirent obtenir une mèche de cheveux d'un enfant. Ce genre de paiement peut sembler intéressant, jusqu'à ce qu'ils utilisent lesdits cheveux pour pratiquer la magie.

Table des régions féeriques

Région	Aura féerique
Orée de terres sauvages féeriques	1
Forêt féerique	2
Site important dans une forêt féerique	3
Cœur d'une forêt féerique	5
Orée du Pays féerique	8
Pays féerique (Arcadie)	10

Les êtres féeriques susceptibles de traiter ainsi avec les hommes viennent le plus souvent de la Cour de Lumière, laquelle se compose de créatures humanoïdes nobles, courtoises et fort belles (notamment des elfes). Ce sont également d'incomparables chanteurs et musiciens. Toutefois, il existe en chacun d'eux une puissance si importante et si étrangère à l'humanité que celle-ci leur semble parfois inutile et ennuyeuse, si bien que même les rapports avec la Cour de Lumière peuvent se révéler hasardeux.

La Cour d'Ombre est parente de la précédente mais se compose d'êtres féeriques malveillants qui aiment à torturer les humains. Ils sont généralement plus brutaux et moins raffinés que leurs cousins, et si déplaisants que le simple fait de les approcher met en danger vie et intégrité physique. Il existe de sombres étangs ou des bois silencieux, résidences de ces créatures, dont le sage sait demeurer éloigné. Il est également des



châteaux, qu'on n'aperçoit qu'au crépuscule, où règnent de puissants seigneurs d'Ombre. Y entrer est fort simple, mais on n'en ressort jamais.

Quoique les cours d'Ombre et de Lumière soient de natures différentes, elles ne sont pas opposées. Il arrive qu'un même endroit soit dominé par la première la nuit et par la seconde durant la journée. De plus, tout comme les deux cours peuvent régner à des périodes différentes, la Féerie, en certaines occasions, peut dominer des endroits appartenant à d'autres dimensions. Certaines nuits, la totalité des terres sauvages et une bonne partie de la Terre Chrétienne tombent sous son joug. Les êtres féeriques, d'Ombre ou de Lumière, quittent leurs forêts et leurs terriers pour s'aventurer parmi les hommes, ce que ne peuvent normalement faire que les plus puissants d'entre eux. En ces nuits-là, il est plus prudent de rester chez soi.

Il faut absolument éviter de s'attirer la colère des êtres féeriques. Totalement sauvages, ils peuvent infliger douleur et torture sans rime ni raison. Éternels, ils gardent des rancunes qui dépassent l'entendement humain. Même les Mages font bien de rester en bons termes avec la Féerie, car leur magie risque fort de ne pas suffisamment les protéger. Les êtres féeriques lui résistent fort bien, aussi les thaumaturges peuvent-ils tout au plus les retenir. Ces créatures étant totalement imprévisibles, tout rapport avec elles recèle des dangers.

Dangers que les Mages acceptent souvent, poussés par leur soif de puissance. Les régions féeriques sont riches en magie *(virtus)*, ce qui est une bonne raison d'affronter tous les périls pour un Mage privé de ressources. Aller en piller une peut se révéler fort lucratif, mais il est difficile de savoir à l'avance si l'aura y est faible ou colossale.

Les sites à l'aura puissante sont aussi divers que leurs habitants. Ce peuvent être d'anciennes terres païennes, des endroits appréciés des reines féeriques ou proches de choses que le petit peuple désire protéger, comme une antique fontaine. Les êtres qui s'y rattachent sont parfois aussi puissants que l'aura elle-même et représentent alors une menace colossale pour les Mages ou les prêtres trop zélés venus les défier. Ces lieux peuvent aussi abriter des créatures innombrables. Moins puissantes, elles n'en sont pas moins redoutables lorsqu'elles unissent leurs pouvoirs.

Certains sites sont à la fois beaucoup plus attirants et beaucoup plus alarmants : ce sont des seuils menant à l'Arcadie, le Pays féerique lui-même. Il est possible qu'ils soient de petite taille, peu connus et rarement utilisés, ou bien massifs, fréquemment empruntés par les entités féeriques les plus puissantes. Quoi qu'il en soit, pénétrer en Arcadie signifie la catastrophe assurée. Les mortels n'ont rien à y faire et ceux qui y entrent n'en reviennent que rarement. Lorsqu'ils s'en échappent, d'ailleurs, c'est pour constater qu'un seul jour passé en Arcadie correspond à une, dix ou cent années sur Terre, voire, au contraire, à une unique minute. On dit qu'en certains endroits, ces seuils sont constitués par des monolithes, dont les pendants se trouvent «de l'autre côté». On ignore si ces rumeurs ont le moindre fondement et si ceux qui les colportent sont sains d'esprit.

En des lieux où le monde des mortels borde l'Arcadie, il arrive qu'arbres ou hiboux parlent, qu'on aperçoive la nuit d'étranges lueurs et que les yeux qui brillent dans l'obscurité n'appartiennent pas à des animaux. Toutefois, ces endroits dépendent toujours de l'univers humain. L'Arcadie est une dimension totalement à part. C'est un pays merveilleux, bien plus beau que la Terre et bien plus étrange. Là-bas, le soleil ne brûle ni n'éblouit, les arbres ne sont jamais tordus ou malades, tout possède une perfection naturelle — qui n'a rien d'esthétique ou de vertueux : le mal, la haine ou l'indifférence parfaits y existent aussi. Il s'agit d'une contrée que la main de l'homme n'a jamais transformée. On n'y trouve ni régions défrichées ni arbres abattus ni champs. Les cultures y poussent par magie. Les forêts y sont vierges, plantées de chênes, protégées par de puissants esprits animaux, peuplées de créatures mythiques, fabuleuses ou oubliées, ainsi que de daims, de loups, de sangliers et d'ours. Il s'y trouve peu de villes, mais celles qui s'y dressent abritent d'étranges et puissants êtres féeriques à l'apparence humaine. Ce sont de grandes cités très aérées, totalement différentes des places fortifiées des humains.

La magie n'y obéit pas non plus aux mêmes règles que chez les mortels. Les arts Creo et Perdo n'y sont absolument pas fiables. La plupart des habitants de l'Arcadie peuvent utiliser la magie, certains mieux que les plus grands des Mages. Comme notre monde, ce pays est un endroit physique, mais il n'en est pas moins composé purement d'enchantements et d'imagination. Les Mages de la Maison Merinita s'esclaffent à la simple idée d'en tracer une carte : «Comment coucher sur la papier la topographie d'un rêve ?» s'exclament-ils. Étant un rêve, le Pays féerique est souvent incompréhensible pour les mortels qui s'y aventurent. Les relations de cause à effet n'y sont pas toujours évidentes et il est aisé de s'en trouver désorienté, d'autant que les êtres féeriques prennent plaisir à augmenter la confusion des intrus. Pourtant, certains membres de la Maison Merinita affirment que l'Arcadie est régie par des lois, qu'il ne s'agit pas d'un endroit totalement chaotique mais dominé par des règles différentes de celles que nous connaissons. Quoi qu'il en soit, il est préférable de laisser l'Arcadie et toute la Féerie aux êtres féeriques et aux plus stupides des hommes.

Pour une description complète des êtres féeriques et de l'Arcadie, voir le supplément **La Féerie**.

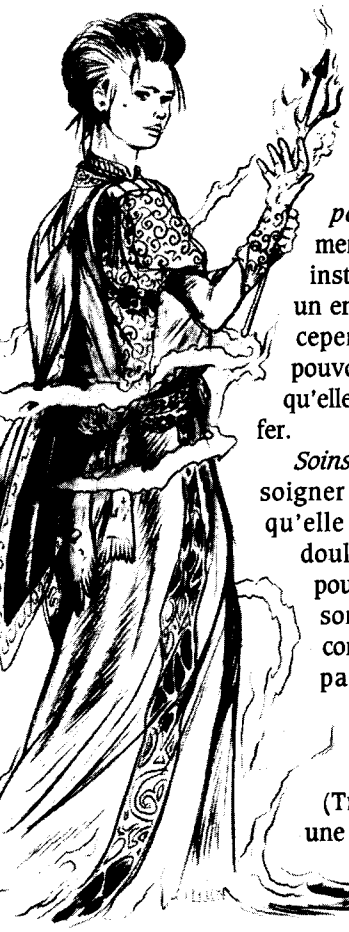
Marlossi, Dame de Lumière

Force Féerique : 16

Statistiques de Base : Taille -1, Intelligence +3, Perception +3, Force -2, Énergie 0, Présence +5, Communication +3, Dextérité +1, Vivacité +1

Traits de Caractère : Noble +4

Scores de Combat :
Fatigue 0, Défense +3(9), Encaissement 0(6)*
Niveaux de Santé : Indemne, -1, -3, -5, Incapacité
*Les dégâts dus à des armes en fer et qui excèdent son Encaissement sont doublés avant que ne soit déterminée la perte de Niveaux de Santé.



Compétences :
Chant 6 (ballades épiques), Lyre 5

Pouvoirs :
Disparition, ReCo 20, 1 point — Si elle est gravement menacée, Marlossi peut disparaître instantanément et se retrouver en un endroit inconnu de tous. Il lui est, cependant, impossible d'utiliser ce pouvoir quand quelqu'un la tient ou qu'elle est enchaînée par des liens de fer.

Soins, CrCo 20, 3 points — Elle peut soigner de manière permanente ceux qu'elle touche, éliminant également douleur et peur. Tout usage de ce pouvoir rend un Niveau de Santé à son bénéficiaire. Il est sans effet contre certaines blessures infligées par magie ou particulièrement graves. Quand quelqu'un a reçu les soins de Marlossi, il effectue tous ses tirages de Bravoure (Trait de Caractère) à +1 durant une journée.

Description :
Marlossi est une elfe de la Cour de Lumière. Au premier abord, elle semble humaine, et la seule chose qui la distingue réellement d'une mortelle est la sensation de paix et de bien être qu'on ressent en observant son doux visage (ceux qui sont protégés par la *Parma Magica* ne sont pas sensibles à cet effet). Elle porte une robe vert pâle et des bijoux très simples. Elle ne quitte jamais la sécurité de son domicile, une petite région féerique de la forêt. On la trouve souvent en la compagnie turbulente d'êtres féeriques d'aspect animal, sur lesquels elle compte pour la protéger des menaces physiques. Si elle est blessée, elle perd un sang ressemblant à du vin blanc et valant quatre pions de *virtus* Creo.

Histoire :
Les personnages sont surpris sur les terres de Marlossi, qui les traite néanmoins comme des invités. Il apparaît, cependant, bientôt qu'elle envisage de leur confier une tâche dangereuse, comme sont censés en accomplir des nobles pour une reine. Il pourra, par exemple, s'agir de la récupération d'une région autrefois sous sa domination, conquise depuis par la Cour d'Ombre.

Hybacus, Sauvage Musicien

Force Féerique : 20

Statistiques de Base : Taille +1, Intelligence 0, Perception +2, Force +4, Énergie +4, Présence +2, Communication +1, Dextérité +1, Vivacité +3

Traits de Caractère : Sauvage +7

Scores de Combat :
Épieu : Initiative +7, Attaque +6, Dégâts +14
Fatigue +8, Défense +4 (10), Encaissement +10 (16)*
Niveaux de Santé : Indemne, 0/0, -1, -3, -5, Incapacité
*Le fer lui inflige +1 point de dégâts

Pouvoirs (en jouant de la flûte de Pan) :
Sauvagerie, MuMe 20, 2 points — Hybacus peut jouer une musique sauvage et violente. Quiconque l'entend bénéficie d'un +2 sur ses tirages d'Attaque et de Dégâts, ainsi que sur tous ceux qui font appel à la bravoure durant les combats. L'effet s'applique aux deux parties en présence, ce qui convient fort bien aux satyres : ils aiment les batailles forcenées.

Réjouissances, MuMe 20, 2 points — Cette musique augmente la bonne humeur et le désir de s'amuser des participants à une fête (+4 sur les Traits de Caractère Impulsif, Turbulent et autres similaires, ainsi que sur les Passions du même type).

Amour, MuMe 20, 2 points — Cette musique conduit ses auditeurs à remarquer leur beauté respective et celle de ce qui les entoure. Elle augmente le désir de posséder et de plaire.

Description :
Hybacus est un satyre (corps humain, avec pattes et cornes de chèvre) dont la plus grande joie est de jouer de la flûte de Pan lorsque ses frères et lui s'aventurent dans les villages humains pour y chercher des femmes et autres butins. Quand il n'en a pas l'occasion, il aime jouer lors de beuveries. Il n'est pas aussi doué pour le combat que ses comparses, mais ceux-ci apprécient sa musique.

Ses cornes valent en tout 10 pions de *virtus* Animal.



Histoire :

Les personnages trouvent Hybacus et ses rudes camarades en train de faire la fête dans les bois. On leur demande de se joindre aux réjouissances. S'ils refusent ou se montrent d'une manière ou d'une autre impolis (selon les critères des satyres), ils risquent d'être attaqués. S'ils participent aux libations, aux chants et aux tournois de lutte, ils se font des amis fidèles — quoiqu'assez imprévisibles.

Gizzle, Gobelin de la Mine

Force Féerique : 10

Statistiques de Base : Taille -2, Intelligence -2, Perception -1, Force +3, Énergie +5, Présence -2, Communication 0, Dextérité +4, Vivacité +3

Traits de Caractère : Malveillant +4

Scores de Combat :

Pic : Initiative +6, Attaque +4, Dégâts +11

Fatigue n.a., Défense +5 (11), Encaissement +5 (11)*

Niveaux de Santé : Indemne, -1, -5, Incapacité

*Le fer lui inflige +1 point de Dégâts ; les attaques liées à la terre la moitié des Dégâts indiqués par le dé.

Compétences : Discrétion (tunnels) 8, Vigilance (sons) 6, Athlétisme (sauts) 4



Pouvoirs :

Extinction des Feux, ReIg 10, 2 points — Il lui est possible d'éteindre des feux dont la taille ne dépasse pas celle d'une torche. Il peut en affecter jusqu'à trois à la fois, mais il lui faut toutefois dépenser 2 points de Force Féerique par feu.

Description :

Gizzle et ses amis gobelins hantent une mine située non loin de l'Alliance des personnages. Gizzle ressemble à un homme au corps tordu, mesurant 1,20 m, à la peau grise mouchetée. Il porte des vêtements grossiers mais pas de chaussures, et est armé d'un pic de mineur à tête de bronze. Son rire tonitruant est audible à plusieurs lieues de distance dans les tunnels. Il lui arrive de s'amuser à provoquer des éboulements ou à dérober l'équipement des mineurs. Lorsqu'il est de mauvaise humeur, il peut attaquer directement un de ceux-ci.

Histoire :

Gizzle et plusieurs autres gobelins ont envahi une importante portion de la mine, tuant plusieurs mineurs. Les Mages doivent agir rapidement pour conserver la confiance des ouvriers survivants et maintenir la mine en activité.

La dimension divine

La dimension divine est la manifestation de la puissance surnaturelle de l'Église et de ceux qui ont foi dans l'Unique Vrai Dieu. Toutes les autres puissances sont considérées comme maudites et liguées avec le Diable et les forces de l'Enfer. Bien entendu, les créatures en phase avec d'autres dimensions, comme les Mages, perçoivent les choses différemment. En fait, comme le prouvent les documents insérés plus loin, l'Église et l'Ordre d'Hermès ont deux points d'absolue discorde sur la nature de certaines puissances surnaturelles.

En dépit des opinions diverses existant sur la dimension divine, il est indéniable que celle-ci exerce une influence constante sur les autres dimensions. Une aura divine limite, par exemple, l'efficacité de la magie Hermétique. Les miracles divins se traduisent également par des prouesses inaccessibles aux Mages. Ils peuvent altérer la nature profonde des choses, échapper à la sphère lunaire et percer le voile de la mort. Il va sans dire que le pouvoir de l'Église et les limites qu'il impose à l'Ordre d'Hermès sont la cause du mépris qu'inspire le divin à beaucoup de thaumaturges. Ces derniers, capables de susciter ouragans ou tremblements de terre, ont peine à adorer une puissance supérieure à la leur. Quelques-uns, toutefois, sont chrétiens et fort pieux. Il en est même certains qui possèdent ce que l'Ordre appelle la «Vraie Foie» (ou Foi Exaltée), *fides veritas.* Un Mage chrétien doit s'attendre à bien des épreuves, car il lui est constamment nécessaire de composer entre des valeurs opposées.

Au pire, l'Église est une force répressive qui contrarie les idées libérales. Au mieux, elle permet à l'âme humaine d'exprimer sa beauté intérieure la plus profonde. C'est ainsi au sein des cathédrales qu'on rencontre la plus délicieuse des musiques, les plus enchanteresses des œuvres d'art et la plus transcendante des philosophies.

RÉGIONS DIVINES

La Terre Chrétienne (et donc l'Église) fait partie intégrante du monde vulgaire de l'Europe Mythique. Elle est la seule puissance surnaturelle avec laquelle est en contact le

Table des régions divines

Région	Puissance divine
Région rurale	1
Ville	2
Métropole	3
Terre consacrée	3-5
Petite Église	5
Grande Église	6
Cathédrale	8
Site du martyre d'un Saint	10

commun des mortels. En conséquence, elle se heurte aux Mages et à leurs camarades chaque fois que ceux-ci pénètrent dans un village ou une ville où se trouve au moins une église, un prêtre et un groupe de fidèles. La force d'une aura divine reflète la piété des croyants, la taille de leur communauté et la foi du clergé qui y exerce. La Terre Chrétienne est également plus puissante dans les régions et objets étroitement associés à la foi. Gens, endroits et objets ayant été bénis par un prêtre transportent une aura divine extrêmement fragile, qui disparaît dès qu'ils sont exposés aux péchés du monde. Il est à noter que Compagnons ou Servants ayant récemment assisté à la messe portent ce type d'aura. Malheureusement, seuls les gens extrêmement pieux sont capables de conserver longtemps cette bénédiction et, dans tous les cas, il est probable que l'aura magique d'une Alliance la détruise automatiquement.

Une expérience sensorielle évidente mais indescriptible accompagne l'entrée dans une aura divine de haut niveau. Les gens de nature non magique éprouvent généralement une nervosité préalable et un respect inconscient. S'ils sont pieux, ils sont ensuite apaisés — inquiets et mal à l'aise dans le cas contraire. Les Mages et les personnes possédant des talents magiques détectent instantanément l'aura pour ce qu'elle est et sentent au fond d'eux-mêmes leur Don vaciller comme une flamme en plein vent. Les auras moins puissantes ne leur causent qu'une gêne mineure, par exemple mal de tête, irritabilité ou léger malaise. Les créatures liées aux dimensions infernale ou féerique (par exemple celles qui possèdent les Vices/Vertus *Sang féerique* ou *Infecté par le Mal)*, éprouvent immédiatement un fort malaise au sein d'une aura divine faible et risquent de trouver intolérables les plus puissantes (5 et plus). Cette gêne se manifeste plus dans le *roleplaying* que dans les règles proprement dites. Les personnages possédant une *Foi Exaltée* ou un lien quelconque avec le divin (comme la Vertu *Ange Gardien)*, se sentent au contraire tout à fait bien dans une région à aura divine.

Bien que celle-ci soit généralement constante, il arrive que lsa force varie. Les dimanches et lors de certaines fêtes, la puissance de la Terre Chrétienne augmente. Elle diminue la nuit et les jours maléfiques. De plus, les auras créées par des bénédictions ou celles que l'on transporte d'une manière ou d'une autre dans des régions contrôlées par d'autres dimensions subissent l'influence de ces

Quelle est donc l'âme de ces magiciens ? En tant que chrétiens, devons-nous les mépriser, les aider ou les prendre en pitié ? Sont-ils damnés tels des serviteurs de Lucifer ? Peuvent-il prétendre à la rédemption, au salut ?

La chute a été causée par le fruit de l'arbre de la connaissance. Cette connaissance a conduit l'homme à perdre la perfection du Jardin d'Éden et à être chassé à jamais du Paradis, car il avait tourné le dos à Dieu. Celui-ci a alors été forcé d'envoyer Son fils unique apporter la rédemption et forger une nouvelle alliance, afin qu'au travers du Baptême et de la Sainte Communion, l'homme puisse retrouver Dieu et obtenir le salut, entrer dans le Royaume des Cieux.

Je vous affirme que ceux qui se font appeler «Mages d'Hermès» ont pris une seconde bouchée du fruit interdit. Il ont appris des choses qui les ont amenés à tourner une fois encore le dos à leur Créateur. Leurs arts magiques les ont placés hors de sa grâce et les sacrements de l'Église ne suffiront plus à leur apporter le salut. Ils sont perdus et, j'ose le dire, constituent des proies aisées pour le Seigneur des Ténèbres. Il est bien connu que leurs pouvoirs ne peuvent influencer la Sainte Grâce de Dieu — qu'au sein de Son Église, ils sont impuissants. En vérité, seuls les auspices de Satan leur permettent d'utiliser leur magie dans un lieu saint. Pour certains, le simple fait de fouler un sol consacré est douloureux. Je les adjure donc de renoncer à leur art et de prier sincèrement Dieu de leur accorder Sa bénédiction et de les accueillir à nouveau dans Son troupeau. Qu'ils apprennent la leçon que nous enseigne le martyre de St. Nerius, torturé par la race qu'il avait rejetée. Seule la volonté du Très Haut pourra leur permettre de rejoindre le Royaume des Cieux.

Mais les dangers de la sorcellerie ne menacent pas que les pécheurs Hermétiques. Ceux qui s'associent à eux devraient également craindre pour leur âme immortelle. Oui, ceux qui les fréquentent risquent d'être exposés à des connaissances impies et ainsi de tourner le dos à Dieu. Le même sort les attend tous ! Déjà, certains compagnons des mages ont été infectés par des pouvoirs surnaturels, de toute évidence présents de l'Enfer, et leurs âmes infortunées sont perdues à jamais. Les prêtres qui passent auprès des soi-disant Alliances des sorciers doivent s'attarder dans la région afin que ceux qui y vivent et ne sont pas encore damnés puissent entendre la messe et se faire remettre leurs péchés.

En tant qu'enfants de Dieu, nous devons prendre en pitié l'âme des magiciens et les mépriser s'ils se tournent vers le Seigneur des Mensonges pour obtenir leur pouvoir. Et s'ils se moquent des sacrements, s'ils partagent la Sainte Communion sans avoir été absous de leurs péchés, alors qu'ils soient damnés. Le Prince des Ténèbres cherchera certainement à utiliser cet Ordre d'Hermès pour détruire l'Église. Nous surveillerons donc l'Ordre et nous garderons dans nos rapports avec lui, comme un fermier se garde du serpent qu'il trouve dans son jardin. Et si le serpent s'apprête à frapper, nous l'écraserons sous notre talon.

— Évêque Antoine Aurèle, extrait d'un discours prononcé lors de la réunion d'une subdivision du Concile d'Avignon.

Je crois que l'Église reçoit ses pouvoirs et son aura non d'une source surnaturelle mais de l'extrême croyance en Dieu de ses fidèles. Lorsque la magie Hermétique aura percé la sphère lunaire, nous pourrons mieux comprendre comment leur foi alimente la puissance de l'aura divine. Il est bien connu que, pour qu'une telle aura naisse en un endroit, la puissance de la foi doit y être ancrée. Dans le monde vulgaire, l'aura divine naît d'un groupe de fidèles, mené par un prêtre et célébrant ses rites au sein d'une église bâtie sur un terrain consacré. Il est possible que la puissance innée des croyances des vulgaires, focalisée par les compétences du prêtre, aide à propager l'aura divine. Toutefois, puisque le Code Périphérique proscrit toute recherche sur le sujet, nous ne découvrirons probablement jamais la vérité. J'oserai avancer que les différentes dimensions ne sont, d'une manière ou d'une autre, que des extensions de nos croyances — aussi dérangeant que puisse être ce concept pour nos frères de la Maison Bonisagus.

La Foi Exaltée est un autre phénomène que j'ai eu le plaisir (et parfois le déplaisir) de rencontrer. Elle est à l'heure actuelle essentiellement chrétienne bien qu'il existe dans les archives l'histoire de Mages s'étant heurtés à des prêtres des anciens dieux qui possédaient les mêmes caractéristiques. La Foi Exaltée est une chose que la magie ne peut contrer. Malheureusement, il nous est pratiquement interdit de nous intéresser à de tels sujets, mais d'après moi, la Foi Exaltée, ou Vraie Foi, provient de la croyance totale en un dieu, croyance qui inspire à celui qui la possède une confiance défiant toute description. Cette foi est extrêmement difficile à codifier. En général, les prêtres ne l'ont pas (il est clair que l'Église ne fournit pas le terrain adéquat pour la susciter chez ses membres). En revanche, on la rencontre chez des ermites, des vieilles femmes, des moines et des nonnes enfermés dans des couvents isolés, et chez d'autres saints hommes, la plupart n'appartenant pas à la hiérarchie de l'Église. Leur foi les protège de la magie Hermétique et le divin semble couler en eux sous la forme de miracles. On dit que les saints possèdent ce pouvoir, et c'est sans doute pourquoi les êtres moins extraordinaires sont incapables d'accomplir des miracles en leur nom.

— Extrait du journal de Garius, Archimage de la Maison Criamon.

dernières. Voir la *Table des Régions divines* pour trouver des exemples de force des auras divines.

Foi exaltée et miracles

La dévotion absolue à Dieu est un véritable mode de vie pour ceux qui recherchent la foi suprême. Toute pensée, toute action se mesure en termes de piété, et seuls ceux dont la conduite est parfaite peuvent s'élever au-dessus du commun des mortels. Les gens possédant une foi exaltée (voir la Vertu du même nom) y puisent leur inspiration et sont parfois capables d'obtenir des faveurs divines sous forme de miracles. Les Mages se déplaçant souvent en Terre Chrétienne, il est nécessaire de déterminer des règles à ce sujet.

Foi exaltée

Elle se mesure par des points de Foi, qui représentent le lien qu'entretient l'individu avec Dieu. Ceux qui sont capables d'un total oubli d'eux-mêmes, qui mènent une existence sainte, en dehors de tout égoïsme (comme bien peu de membres de l'Église l'ont fait) n'ont plus de points de Confiance mais des points de Foi.

Il existe deux moyens d'en gagner. On peut tout d'abord posséder la Vertu *Foi Exaltée,* qui permet d'en avoir dès le début de la Saga. Si ce n'est pas le cas, on peut également vouer son existence au divin et gagner 1 point de Foi (perdant ainsi tous ses points de Confiance) en passant au moins une année au service exclusif de Dieu. Si les actions de l'individu qui entreprend une telle tâche sont motivées par un désir de reconnaissance, d'estime ou de respect de lui-même, il n'acquiert pas de point de Foi. Lorsqu'on en possède un, on ne peut en gagner plus que par une extrême dévotion comme, par exemple, en passant des années au sein d'une caverne, à résister aux tentations des démons, en prenant d'énormes risques au service de la foi ou en surmontant des habitudes de pensée et de conduite qui sont autant d'obstacles sur le chemin du salut — ce qui demande de longues années d'efforts colossaux. Dès que l'on se détourne de sa foi, même très légèrement, on commence à perdre des points.

Les personnes disposant de 1 point de Foi sont très rares et proches de la sainteté. Celles qui en possèdent 5 ou plus sont d'une sainteté à toute épreuve et seront vraisemblablement canonisées après leur décès. La plupart des gens ayant beaucoup de points de Foi ne les obtiennent qu'à la fin de leur vie. Certains hommes d'Église et de rares laïcs sont dans ce cas.

La Foi Exaltée protège de toutes les puissances surnaturelles. Chaque fois que vous êtes soumis à de la magie (bénéfique ou maléfique), faites un jet de tension (pas de Désastre). Si le résultat est inférieur ou égal à votre nombre de points de Foi, la magie n'a aucun effet sur vous — et ne vous affectera pas du tout durant l'intégralité de la rencontre. Il est possible, pour ce tirage, d'ajouter aux vôtres les points de Foi d'une éventuelle relique. Ceux-ci protègent également tous les croyants, suivant un principe identique, même quand leurs porteurs sont dépourvus de Foi Exaltée. Les reliques ne confèrent, cependant, aucune protection aux incroyants.

Les points de Foi peuvent être utilisés de la même manière que les points de Confiance au cours du jeu (voir le chapitre *Personnages,* page 46).

Miracles

Les miracles sont monnaie courante dans la vie des saints, mais extrêmement rares chez les êtres ordinaires. Il

s'agit simplement de la manifestation concrète de la volonté divine. Il est impossible de traiter avec Dieu pour obtenir un miracle : il choisit ou non de le réaliser, et il est très difficile de le convaincre de le faire ou de s'en abstenir. Plusieurs considérations entrent en jeu dans les miracles. S'en voient accorder certaines personnes très pieuses, par exemple détentrices d'une Foi Exaltée, bien que, parfois, des êtres en bénéficient afin qu'ils se convertissent. Un miracle peut aussi se produire si vous êtes en accord total avec la cause divine et si vous travaillez pour elle, si vous priez sincèrement et sans le moindre égoïsme pour obtenir de l'aide, voire si cela semble justifié dans le contexte de l'histoire.

Dieu peut répondre de trois manières différentes à un appel à l'aide. La première consiste à ne pas accorder de miracle du tout : «Débrouille-toi, camarade !» Ceci se produit généralement lorsque le demandeur n'est pas sincère ou lorsqu'il a provoqué les ennuis dont il désire se voir tiré. Mais il s'agit aussi parfois d'une mise à l'épreuve de sa foi.

Le Très-Haut peut également faire un miracle de manière subtile et indirecte — *«Alors que je me préparais à commencer mes prières du soir, je me suis senti poussé à aller faire une petite reconnaissance dans la région... Heureusement, sinon ces griffons vous auraient tous dévorés.»*

Enfin, le miracle peut être accordé en technicolor et sensurround — *«Le ciel s'ouvre et des anges en descendent pour vous emporter loin de tout danger !»*

Les miracles sont le fait d'une puissance supérieure à celles de la Terre, si bien qu'aucune force terrestre ou infernale ne peut les arrêter. Contre eux, la Résistance magique ne s'applique pas. Si la demande de miracle n'est ni sincère ni désintéressée, il peut tout de même se produire quelque chose : un démon pourra, par exemple, se montrer pour accorder son vœu au demandeur en échange d'un pacte (voir la section concernant les Désastres, dans les règles sur les miracles, ci-dessous).

Reportez-vous à la *Table des miracles* (page suivante) pour savoir en quelles circonstances accorder ce genre d'interventions divines.

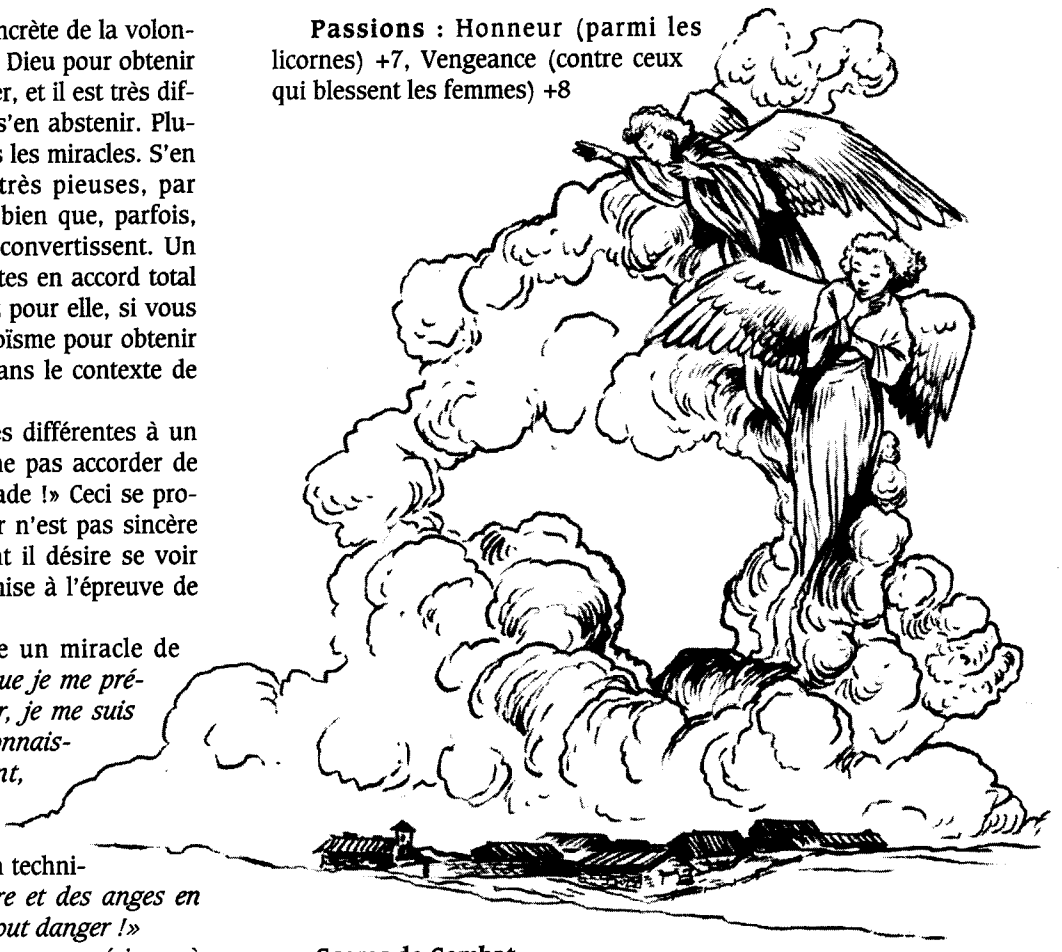
Les créatures divines sont fort rares, mais possèdent généralement une influence bénéfique et protectrice qui fait qu'elles sont très recherchées. Malheur à celui qui poursuit une créature divine pour lui causer du tort. L'extraordinaire beauté de ces êtres n'a souvent d'égale que leur férocité lorsqu'ils affrontent des ennemis de Dieu.

Alsatia Unicornis Dominus, Licorne divine

Force Divine : 65

Statistiques de Base : Taille +1, Intelligence +3, Perception +3, Force +2, Énergie +3, Présence +4, Communication +1, Vivacité +4, Dextérité +3

Passions : Honneur (parmi les licornes) +7, Vengeance (contre ceux qui blessent les femmes) +8



Scores de Combat :
Corne : Initiative +12, Attaque +16, Dégâts +10
Fatigue +7, Défense +12 (18), Encaissement +10 (16)
Niveaux de Santé : Indemne, Indemne, -1, -3, -5, Incapacité (mais voir ci-dessous).

Compétences : Pistage (Mal) 3, Perception de la Sainteté et de la Malignité (intrus dans sa forêt) 5, Perception de la Magie (auras magiques) 3, Chirurgie (vierges) 5

Pouvoirs :
Gracieuse Élocution, CrMe 20, 1 point par heure — Permet à Alsatia de discuter avec tous les êtres, qu'elle connaisse ou non leur langage.

Flamme Furieuse de Dieu, PeIg 20, 2 points — Ce pouvoir inflige +25 points de dégâts à toute créature d'origine infernale ou alliée à l'Enfer que frappe la corne de la licorne. Curieusement, cette flamme ne fait aucun mal aux êtres féeriques.

Contact de la Corne divine, CrCo, CrAn, CrAq 45, 10 points — Le simple contact de la corne d'Alsatia purifie gens, animaux ou nourriture empoisonnés. De même, ce contact restitue immédiatement un Niveau de Santé à personne ou animal, même Incapacité.

Galop du Croisé, ReCo 45, 30 points — Permet à Alsatia de galoper au travers du voile de la réalité, si bien qu'elle se déplace à une vitesse fantastique et arrive tout droit à destination en un clin d'œil, quelle que soit la distance à parcourir.

Table des miracles

Comment utiliser cette table :

Tout d'abord, déterminez la probabilité que survienne un miracle en faisant la somme des modificateurs du facteur de Difficulté (voir ci-dessous). Effectuez ensuite un tirage de miracle, altéré par tous les modificateurs figurant dans la seconde partie de la table qui sont susceptibles de s'appliquer.

Si le jet excède le facteur de Difficulté, le miracle est accordé. Il appartient alors au Conteur de déterminer s'il s'agit d'un acte subtil ou grandiose. Ce dernier point est, en général, dicté par les besoins de l'histoire. Un miracle époustouflant convient bien à la conclusion d'une aventure dramatique, alors que si le prodige est accordé pour des raisons plus banales, telles que le passage paisible d'une âme au Paradis, une méthode plus subtile est recommandée. Quoi qu'il en soit, la décision ultime appartient au Conteur. Souvenez-vous qu'à l'époque qui nous occupe, il n'est plus question de fendre les eaux de la Mer Rouge ou de graver des commandements sur un flanc de montagne.

Si le tirage est inférieur au facteur de Difficulté, rien ne se produit. En cas de Désastre, cependant, un démon surprend l'appel des personnages et peut apparaître pour jouer les tentateurs.

Modificateurs du Facteur de Difficulté

Facteur de Difficulté de Base : 20	
Prière ignorée lors du mois précédent, dans la même région :	-2
Prière ignorée lors de l'année précédente, dans la même région :	-1
Miracle accordé lors de l'année précédente, dans la même région :	+3
Miracle accordé lors du mois précédent, dans la même région :	+5
Aura divine 10 :	-5
Aura divine 6-9 :	-1
Aura divine 5 ou moins :	0
Aura infernale 5 ou moins :	+1
Aura infernale 6 ou plus :	+5
Fête importante (Noël, Pâques) :	-2
Fête mineure :	-1

Modificateurs du Tirage de Miracle (Tirage de Tension)

-20 :	Le demandeur possède des liens Infernaux ou féeriques (des Vertus ou Vices tels que *Infecté par le Mal, Éducation Sataniste, Éducation féerique, Sang féerique...*).
-10 :	Le demandeur n'est pas chrétien (Mage, païen, infidèle).
-5 :	Le demandeur possède une Passion (Concupiscence, Haine, Vengeance, Orgueil) ou un Trait de Caractère (Violent, Amer, Égoïste...) coupable.
-1 :	Le demandeur n'a pas reçu l'absolution.
+1 :	Le demandeur a reçu l'absolution et la communion dans l'heure précédente.
+0 :	Le demandeur a reçu l'absolution et la communion dans le mois précédent.
+1 :	Par semaine que passe le demandeur en prière, sans rien faire d'autre (même manger ; il peut cependant boire de l'eau et aller aux toilettes).
+1 :	Le demandeur prie au sein du sanctuaire d'un saint en rapport avec la requête (par exemple saint Jude pour les causes perdues).
+2 :	Le demandeur exprime une requête totalement désintéressée (éventuellement en se sacrifiant).
+1 :	Par point de Foi du demandeur.
+1 :	Par point de Compétence en Méditation du demandeur.
+3 :	Croyants innocents demandant, croyants repentants implorant pitié, ou croyants désemparés priant pour la force.
+3 :	Une congrégation tout entière prie avec le demandeur (y compris le prêtre !).
+1 :	Le demandeur accomplit une quête sainte.
+1 :	Par point d'aura divine contenu dans une relique que possède le demandeur.
+5 :	Le demandeur fait l'objet d'une attaque directe des forces infernales.

Note : Il est impossible que se produise un miracle désiré pour des raisons d'orgueil ou d'égoïsme.

Description :

Immortelle, gracieuse et extrêmement belle, Alsatia fait partie des rares licornes divines. Elle parcourt le monde à la recherche du mal, le détruisant chaque fois qu'elle en a l'occasion. Les érudits ont déterminé que l'*Unicornis Dominus* est, en fait, une licorne ayant reçu la grâce divine. Toutes les créatures de ce type défendent les femmes, vierges ou non, et font vœu de traquer violeurs et individus du même type. Pour les êtres infernaux, ces licornes apparaissent comme de terribles bêtes vengeresses, avec une flamme blanche vacillante autour de la corne et des yeux luisants d'une intense lumière rouge.

Histoire :

Un violeur fuyant la colère d'Alsatia s'insinue au sein de l'Alliance. Un groupe de Servants est alors attaqué par une licorne enragée qui sent sur eux l'odeur de sa proie. A moins qu'ils ne fassent preuve d'une diplomatie à toute épreuve, ils risquent fort de se voir empalés par une corne flamboyante. S'ils négocient avec la créature et offrent de la guider jusqu'à l'Alliance, le violeur tente de prendre comme otage l'une des femmes vivant là afin de protéger sa fuite. Les Mages doivent alors choisir entre le laisser partir afin de l'attraper eux-mêmes pour secourir leur compagne ou travailler avec la licorne pour assurer la libération de l'otage. Alsatia, si

La Raison Pure

Il existe des gens qui transcendent totalement la pensée conventionnelle médiévale, y compris celle de leurs confrères érudits. Ils cherchent la vérité et le sens de la vie sans se laisser entraver par des questions de tradition ou de religion. Pour eux, même les philosophes antiques ne sont pas assez révolutionnaires ; ils poursuivent des vérités plus absolues et plus évidentes.

Ces individus atteignent la Raison Pure. Il s'agit d'une Vertu (page 74), qui doit être achetée durant la création du personnage ou acquise par le renoncement à tout enseignement religieux ou magique reçu auparavant en faveur de la rationalité et de la logique. Une telle transition requiert de s'isoler de la société pendant un an, généralement dans une université ou une bibliothèque riche de livres antiques ou rationnels. Au bout de cette période, le personnage a abandonné ses anciennes convictions et acquis 1 point de Raison. Il peut en gagner plus en accomplissant de grandes prouesses de logique. S'il découvre, par exemple, une explication scientifique à la peste et apprend aux gens à s'en garder, cela lui vaut un autre point de Raison. S'il ne s'écarte jamais de la logique pure et s'en remet à la religion, à la magie ou à toute autre puissance surnaturelle, il perd des points de Raison, éventuellement tous ceux qu'il possède.

Les points de Raison, tout comme ceux de Foi, remplacent les points de Confiance et peuvent être utilisés de la même manière que ces derniers. Il vous est, par exemple, possible d'en investir un pour obtenir un nouveau tirage lors d'une tentative de compréhension d'une langue étrangère ou d'acquisition d'un livre. On peut également les employer pour obtenir un bonus de scène grâce aux Passions, si on en possède qui sont liées à la recherche de la connaissance et de la compréhension, ou qui en dérivent.

La Raison Pure protège de toutes les puissances surnaturelles, même l'infernale. Chaque fois que vous êtes soumis à la magie, bénéfique ou maléfique, faites un jet de tension (pas de Désastre). Si le résultat est inférieur ou égal à votre score de Raison, la magie n'a aucun effet sur vous — et ne vous affectera pas durant la totalité de la rencontre.

La Raison Pure possède toutefois un effet assez dangereux. Ayant abandonné l'Église, vous risquez d'être qualifié d'hérétique, voire de sataniste. Prenez garde à la manière dont vous vous présentez aux communs des mortels, particulièrement aux ecclésiastiques. De plus, vous n'êtes nulle part à votre place dans la société médiévale et, étant en avance sur votre temps, n'y serez pas avant au moins le quatorzième siècle. Vous souffrez donc d'une pénalité égale à votre score de Raison Pure sur tous vos tirages d'interactions sociales (y compris avec des Mages), hormis ceux qui concernent d'autres êtres doués de Raison.

Les Mages et les ecclésiastiques ne peuvent posséder de score en Raison Pure puisque celle-ci interdit les capacités magiques et la foi. Les personnages ayant une ascendance féerique ne peuvent non plus en bénéficier, car leur esprit est trop chaotique pour autoriser un mode de pensée aussi structuré. Quant aux Servants, étant peu évolués et de nature très simple, ils ne se vouent que rarement à la Raison. Ce sont donc les Compagnons qui, le plus souvent, la courtisent — et encore doivent-ils être fort cultivés et avoir profité des enseignements de l'Antiquité, d'une université ou des musulmans.

elle en a l'occasion, administre une justice fort rapide, y compris à ceux qui se dressent en travers de son chemin.

La dimension de la Raison

Le décor d'**Ars Magica** est une Terre où n'existent que fort peu de courants de pensée et où les esprits éclairés ou tournés vers le progrès sont rares. En fait, les peuples de l'Europe Mythique réfléchissent dans les limites imposées par tradition et coutumes, ignorant la liberté potentielle que confère l'innovation. L'Église est l'influence intellectuelle principale. Elle impose ses idéaux, ses diktats et ses exigences à la presque totalité de la population : envisager de pécher et de s'opposer à ces limites revient à s'assurer une éternité de souffrances après la mort.

Même les esprits censément inspirés des Mages sont dépourvus de pensées nouvelles et novatrices. Leur potentiel est limité par ce qui s'est produit dans le passé et non par les promesses de l'avenir. De nombreux Mages estiment, bien qu'ils ne l'admettent pas, que les inventions magiques réellement inspirées ont cessé depuis fort longtemps. La magie moderne, murmurent-ils, n'est que l'ombre de celle de jadis, les anciens rites ayant été oubliés ou affaiblis par des siècles d'édulcoration. Une bonne preuve de la crainte qu'inspire l'innovation est fournie par les préceptes tacites de l'Ordre. Bien des thaumaturges sont conscients de la lente détérioration de la magie et désirent chercher de nouvelles méthodes de sorcellerie. Ils en sont empêchés par leurs confrères. L'esprit Hermétique conservateur exige que les valeurs demeurent immuables, ce qui assure l'ordre et la paix. Qu'on invente de nouveaux Arts, dit-on, et l'Ordre tout entier s'effondrera, car la tradition sera brisée et le chaos reprendra ses droits, comme à l'époque d'avant la sagesse de Bonisagus. Ainsi l'Ordre d'Hermès navigue-t-il vers son inéluctable destruction. Il s'engloutira dans le passé, car telle est la destinée de tout ce qui demeure figé.

Table des régions rationnelles

Région	Puissance rationnelle
Bibliothèque contenant des livres rationnels	1
École de pensée rationnelle	2
Bibliothèque contenant des livres arabes	3
Laboratoire d'expérimentation rationnelle, université, bibliothèque contenant des livres antiques	4

Toutefois, l'Europe Mythique abrite une étincelle qui alimente l'espoir de pensées et d'inventions neuves. Quelques esprits éclairés tentent d'étudier et d'appréhender le monde de manière nouvelle, au-delà des croyances ecclésiastiques aveugles et de la stricte restriction Hermétique. Nous sommes à l'aube d'un âge de raison et de rationalité, où primeront l'expérimentation et la déduction. Un âge de réflexion qui posera les bases du monde à venir. C'est là une forme de pensée qui se dégage lentement dans l'univers physique, devenant une dimension à part entière.

La dimension de la Raison dérive entièrement d'une perception tout à fait novatrice du monde. Ses fidèles, avocats de la recherche et de la compréhension, forgent des sciences et des technologies qui défient les conventions de l'Europe Mythique et du passé. La Raison est le fondement même de cette école de pensée et s'oppose à tous ceux qui comptent sur leur foi et leur espoir pour survivre. Ainsi, avec son avènement, toutes les dimensions sont menacées, car si on ne croit pas en leur puissance, elles n'ont aucune influence sur la réalité. La dimension de la Raison s'inscrit donc de manière très particulière dans le paradigme médiéval. Ceux qui y appartiennent en tirent un pouvoir sur les autres dimensions.

Elle est née pour une bonne part de la redécouverte de rares écrits dus à des philosophes antiques, tels qu'Aristote, lesquels raniment la pensée éclairée, naguère oubliée, qui rend possible la rationalité. Les traditions antiques elles-mêmes permettent à l'homme d'appréhender la logique. Le droit romain, par exemple, propose de nouvelles manières de percevoir la réalité. Au travers de cette perception neuve, il est possible d'imposer des lois rationnelles au fonctionnement du monde : une dimension rationnelle est créée. Voilà qui engendrera la Renaissance au cours des siècles futurs. Pour le moment, cependant, au treizième siècle, le mouvement et sa dimension sont morcelés et peu étendus.

RÉGIONS RATIONNELLES

Les auras rationnelles surgissent en des lieux où est pratiquée la pensée du même nom. Grâce au développement des villes et des universités, avec leur creuset d'esprits ouverts, débarrassés de l'oppressant mode de vie rural, plusieurs de ces auras se sont créées. Les plus puissantes (relativement, compte tenu de la jeunesse de la dimension) se trouvent effectivement dans des universités ou bibliothèques, au sein desquelles sont activement recherchées les vérités de l'existence. Cela signifie que la raison prévaut là où la déduction est la plus active et la plus défendue. Parmi ces endroits, on peut citer l'université de Pavie et de nombreuses écoles, en des villes telles que Rome, Ravenne, Orléans et Bologne.

Les auras rationnelles se créent également sur les lieux de travail de ceux qui pratiquent cette philosophie. Ces zones deviennent des poches de logique et de raison, défiant l'influence des autres dimensions. Pour avoir une idée de la puissance de telles auras, consulter la *Table des Régions rationnelles.*

Quoiqu'encore limitée, la puissance qu'exerce la Raison sur les autres dimensions dispose d'un énorme potentiel. La logique refusant l'existence de la magie et des êtres féeriques, et redéfinissant la conception classique du divin, elle en combat le pouvoir. Ainsi, dans les régions à aura rationnelle, la magie, la puissance féerique et les miracles sont-il grandement handicapés. Cependant, il est à noter que de nombreux penseurs rationnels croient encore en Dieu, bien qu'ils le perçoivent d'une manière différente de celle de l'Église, d'une manière scientifique. Cette différence de perspective diminue donc la force des actions divines, quoique pas autant que celle des actions féeriques ou magiques.

L'influence que possède la Raison sur les autres dimensions est si révolutionnaire qu'elle peut s'exercer au sein des régions dominées par ces dernières. Prenons l'exemple d'une ville dotée d'une importante congrégation religieuse et, en conséquence, d'une puissante aura divine. Il est quand même possible qu'en certains endroits de pensée et de connaissances avancées, comme les universités et les laboratoires expérimentaux, il existe une aura rationnelle, inaffectée par la dimension qui l'entoure. Il faut, toutefois, retenir que les laboratoires et bibliothèques Hermétiques n'abritent pas d'aura rationnelle. Ce sont des centres de pensée et d'expérimentation magiques. La Raison surgit d'une pensée expérimentale *vulgaire.*

Même lorsque les puissances surnaturelles produisent leurs effets dans la dimension rationnelle, ceux-ci peuvent être expliqués de manière scientifique par les adeptes de la Raison, souvent en termes que nul, à part eux, ne comprend. Ils cherchent toujours à expliquer les phénomènes magiques, féeriques, Infernaux ou divins en fonction de leur mode de raisonnement et se vantent de posséder des méthodes scientifiques permettant de comprendre l'incompréhensible. Un esprit rationnel est littéralement inébranlable, même s'il doit méditer des années sur un événement avant de parvenir à l'expliquer. Les plus modestes parmi les fidèles de la Raison admettent simplement que leur incompréhension provient d'un manque de connaissances dans le domaine scientifique concerné. Pour eux, les miracles d'aujourd'hui sont la science de demain.

Les individus raisonnables, pouvant s'aventurer dans d'autres dimensions sans que leur raison en soit affectée, n'y souffrent d'aucune pénalité sur leurs actions. Comme ils n'ont pas d'influence directe sur le monde, à la manière des Mages, des êtres féeriques ou des saints accomplissant des miracles, ils agissent tout à fait normalement dans les autres dimensions. Sorts, pouvoirs féeriques ou miracles



peuvent bien sûr les affecter mais, comme cela a été précédemment dit, ils trouvent une explication logique à tous les phénomènes. C'est pourquoi la dimension de la Raison ne figure pas dans la colonne «Puissance Affectée» de la *Table des Interactions entre Dimensions.*

La seule puissance surnaturelle échappant en grande partie à l'influence de la Raison est l'infernale. Les démons agissent toujours par la tromperie et la confusion, aussi leur influence est-elle souvent invisible pour l'œil humain et peut-elle aisément passer inaperçue. S'ils demeurent discrets, ils agissent donc à leur guise dans les auras rationnelles, car l'esprit logique n'est pas poussé à réfléchir ou à expérimenter sur leurs actes. Ainsi, s'il existe des créatures vulnérables aux forces de l'Enfer, ce sont bien les êtres rationnels : ils ignorent qu'on les corrompt. Lorsqu'une personne logique succombe enfin à la corruption, ses pairs estiment tout simplement qu'elle s'est écartée de la Raison et peuvent fort bien faire d'elle un sujet d'expériences.

Une aura rationnelle ne peut sinon être affectée que par la perte d'esprits raisonnables ou par une modification du mode de pensée ambiant. L'aura ne se manifeste que tant que la Raison prévaut. Si ses fidèles quittent la région ou se tournent vers d'autres sujets, elle s'effondre. Il existe une seule exception à cette règle : l'aura peut continuer d'exister si les livres et les instruments utilisés pour les recherches scientifiques demeurent en place, symbole de la Raison et tout ce qu'elle représente.

La dimension vulgaire

Image même de tout ce qui est normal et mortel, elle se compose des gens ordinaires et des endroits ne possédant aucune puissance ou tendance magique, féerique, divine, infernale ou rationnelle. En général, toutes les régions inoccupées par une autre dimension sont considérées comme vulgaires. Cette dimension ne possède pas d'aura et tous les pouvoirs qui y sont utilisés fonctionnent normalement.

Il est important de bien comprendre la différence entre l'individu vulgaire et la dimension vulgaire. Le vulgaire est l'habitant moyen d'Europe Mythique, qu'il soit paysan, citadin ou noble. Les ecclésiastiques n'entrent pas dans cette catégorie, car ils sont liés au divin, de même que les Mages et les occupants d'une Alliance sont liés à la dimension magique. Le vulgaire, ne disposant d'aucun pouvoir surnaturel, devrait donc appartenir à la dimension vulgaire. Toutefois, il croit souvent en Dieu et vit dans une région à aura divine, comme une ville ou un village. Seuls ceux qui résident hors de ces zones et n'ont pas la foi font réellement partie de la dimension vulgaire.

Tout comme les autres dimensions (sauf celle de la Raison, car quel animal saurait faire preuve de logique ?), la dimension vulgaire est liée à un certain nombre de bêtes. Il s'agit toutefois là d'animaux communs et ordinaires — à l'échelle du Moyen Age : ils ne peuvent pas moins nous en paraître étranges et menaçants.

CHAT

Statistiques de Base : Taille -3, Ruse +1, Perception +5, Force -3, Énergie 0, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité +3, Vivacité +3

Traits de Caractère : Curieux +4

Scores de Combat :
Morsure et Griffes : Initiative +5, Attaque +5, Dégâts -3
Fatigue 0, Défense +7 (13), Encaissement -2 (4)
Niveaux de Santé : Indemne, -3, Incapacité

Compétences : Discrétion (chasse) 6, Équilibre Parfait (perchoirs étroits) 3

CHIEN

Statistiques de Base : Taille -2, Ruse 0, Perception +4, Force 0, Énergie +1, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité 0, Vivacité 0

Traits de Caractère : Loyal +6

Scores de Combat :
Morsure : Initiative +3, Attaque +3, Dégâts +3
Fatigue +1, Défense +3 (9), Encaissement -1 (5)
Niveaux de Santé : Indemne, -1, -5, Incapacité

MULE

Statistiques de Base : Taille +2, Ruse -4, Perception -1, Force +4, Énergie +9, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité -4, Vivacité -4

Traits de Caractère : Entêtée +6

Scores de Combat :
Ruade : Initiative +6, Attaque +5, Dégâts +8
Fatigue +9, Défense 0 (6), Encaissement +12 (18)
Niveaux de Santé : Indemne, 0/0, -1/-1, -3, -5, Incapacité

CHEVAL

Statistiques de Base : Taille +2, Ruse -2, Perception 0, Force +3, Énergie +4, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité 0, Vivacité 0

Traits de Caractère : Fougueux +3

Scores de Combat :
Sabots : Initiative +4, Attaque +4, Dégâts +7
Fatigue +4, Défense 0 (6), Encaissement +7 (13)
Niveaux de Santé : Indemne, 0/0, -1/-1, -3, -5, Incapacité

OISEAU DE PROIE

Statistiques de Base : Taille -3, Ruse -2, Perception +8, Force -2, Énergie 0, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité +2, Vivacité +3

Traits de Caractère : Féroce +5

Scores de Combat :
Serres : Initiative +7, Attaque +6, Dégâts +4
Fatigue 0, Défense -1 (5), Encaissement +9 (15)
Niveaux de Santé : Indemne, -3, Incapacité

LOUP

Statistiques de Base : Taille -1, Ruse +3, Perception +4, Force +1, Énergie +4, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité +1, Vivacité 0

Traits de Caractère : Brave +5, Couard (lorsqu'il est repéré) +4

Scores de Combat :
Morsure : Initiative +3, Attaque +5, Dégâts +6
Interception : Initiative +3, Attaque +4, Dégâts +5
Fatigue +4, Défense +5 (11), Encaissement +5 (11)
Niveaux de Santé : Indemne, -1, -3, -5, Incapacité

SANGLIER

Statistiques de Base : Taille -1, Ruse -2, Perception -1, Force +4, Énergie +5, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité 0, Vivacité 0

Traits de Caractère : Glouton +2, Entêté +3

Scores de Combat :
Défenses : Initiative +4, Attaque +8, Dégâts +18
Fatigue +2, Défense 0 (6), Encaissement +15 (21)
Niveau de Santé : Indemne, 0/0, -1,-3, -5, Incapacité

OURS BRUN

Statistiques de Base : Taille +2, Ruse +1, Perception +3, Force +4, Énergie +8, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité 0, Vivacité 0

Traits de Caractère : Féroce +3

Scores de Combat :
Pattes : Initiative +6, Attaque +12, Dégâts +16
Saisir un adversaire : Initiative +6, Attaque +6, Dégâts +14
Fatigue +7, Défense +3 (9), Encaissement +25 (31)
Niveaux de Santé : Indemne, 0/0, -1/-1, -3, -5, Incapacité

GRAND CERF BLANC

Statistiques de Base : Taille +3, Ruse -2, Perception +2, Force +4, Énergie +8, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité +3, Vivacité +5

Traits de Caractère : Brave +5

Scores de Combat :
Andouillers : Initiative +8*, Attaque +7, Dégâts +24
Sabots : Initiative +8*, Attaque +5, Dégâts +12
Fatigue +12, Défense 0 (6), Encaissement +16 (22)
Niveaux de Santé : Indemne, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5, Incapacité
*Un seul tirage pour les deux attaques.

Regio et dimensions

Il arrive que dans des régions surnaturelles bien particulières s'élève des auras spéciales. Elle peuvent constituer des portions d'auras plus grandes ou englober à elles seules une région. On en rencontre au sein de la plupart des dimensions (magique, divine, infernale ou féerique, mais pas rationnelle ou vulgaire) et on les nomme *regio*. Comme les auras normales, elles ont une puissance comprise entre 1 et 10 et se rattachent au monde physique. Contrairement aux autres, toutefois, elles transcendent ce dernier et pénètrent en des mondes n'appartenant qu'à la dimension avec laquelle elles sont alignées (pour une description complète des *regio* et des réalités qu'ils pénètrent, voir les suppléments **La Féerie** et les deux volumes des **Sites Mythiques**).

Un *regio* consiste en une aura composée de plusieurs «niveaux» superposés par ordre de puissance croissante. Le plus faible est connecté au monde des mortels, tandis que les autres le «surmontent». Pour visualiser ce phénomène, imaginez-vous les courbes de niveau d'une carte géographique. Celles des altitudes les plus faibles représentent le bas de la colline, celles des plus élevées le haut. Dans un *regio*, chaque courbe symbolise un «niveau d'aura», lequel est associé à un niveau de réalité. Au dessous du plus bas se trouve le monde — la plaine qui entoure la colline, pour reprendre notre comparaison. De même, les niveaux d'aura les plus élevés couvrent un espace plus réduit que ceux qui leur sont inférieurs.

Si une colline occupe bien dans la réalité un espace vertical, elle ne possède pas de dimension verticale sur la

Exempli Gratia

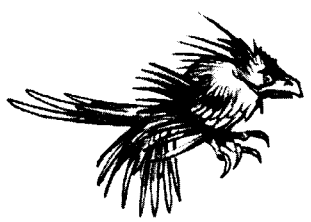
Un Regio féerique

Pour clarifier ce que sont les *regio,* considérons une source féerique. D'après les règles standard sur les auras, elle en possède une de 3 à 5, en fonction de son importance. Les personnages peuvent la trouver s'ils cherchent assez longtemps et avec assez d'ardeur. Si les êtres féeriques peuvent la masquer grâce à des illusions ou en désorientant les sens humains, la nature de la source ne change pas : elle fait partie intégrante du monde physique.

Toutefois, elle est totalement différente si on la considère comme un *regio.* Elle existe alors sur plusieurs niveaux séparés, quoique connectés, à aura variable, *qui occupent le même espace.* Chaque niveau a sa propre réalité physique et est quelque peu différent des autres. Le plus élevé est le plus éloigné du monde des mortels et possède la plus forte aura. Là, la source peut être telle que les êtres féeriques l'ont créée, entourée d'un muret de marbre sculpté et abritant une fontaine en son centre. Un niveau moins élevé sera doté d'une aura moins puissante et d'une source d'aspect nettement moins féerique : les sculptures seront effacées et le muret ressemblera plus à un empilement de pierres anarchique. Au-dessous du plus bas niveau du *regio*, nous sommes dans le monde vulgaire. Il n'y a pas d'aura et l'endroit n'est qu'une simple source aux abords jonchés de quelques cailloux.

carte. Ainsi, chacun des niveaux du *regio* se trouve dans une dimension surnaturelle différente mais occupe la même place dans le monde physique, sans qu'ils ne forment pour autant une pyramide. Le diagramme ci-dessous vous fera mieux comprendre ce phénomène.

Rien ne distingue un *regio* d'une aura ordinaire jusqu'à ce qu'on réalise que différents niveaux de réalité coexistent au même endroit. Plus la force de l'aura augmente, plus le *regio* est relié à l'autre réalité. Et chaque «niveau» a une apparence différente des autres. Les plus bas sont très proches du monde physique alors que les plus hauts acquièrent de plus en plus de caractéristiques de leur dimension native. Par exemple, un niveau bas de *regio* infernal (aura de 1-3) sera simplement un peu plus chaud que le monde qui l'entoure. Ceux à aura moyenne seront nettement plus chauds, porteront des traces de brûlures et risqueront d'abriter des démons dissimulés. Avec une aura forte (7 et plus), l'endroit sera peut-être un véritable brasier au sein duquel danseront des centaines de démons.





PÉNÉTRER DANS UN REGIO ET LE QUITTER

En voyageant dans le monde vulgaire, on peut pénétrer dans un *regio* comme dans une aura normale appartenant à n'importe quelle dimension. On traverse physiquement les frontières du niveau le plus bas et, si l'on franchit les barrières magiques du *regio,* on disparaît du monde physique pour se retrouver dans le monde surnaturel. Si l'on poursuit sa route et que l'on atteint les limites (la «courbe de niveau») du niveau suivant, il est également possible de les traverser et de s'enfoncer ainsi plus profondément dans la dimension surnaturelle. Pour pénétrer dans un niveau donné, il est nécessaire de franchir tous ceux qui sont situés au-dessous. Si des forces surnaturelles vous empêchent de trouver ou de passer la frontière d'un niveau, vous risquez de vous retrouver perdu dans celui que vous occupez à ce moment-là. Il peut fort bien s'agir du monde vulgaire, pour peu que vous ne réussissiez pas à franchir les premières limites. Dans l'exemple donné, si c'est le cas, vous arrivez tout simplement à la source et ne voyez même pas le mur féerique effondré — situé au niveau surnaturel le plus bas. Vous ne vous rendrez peut-être jamais compte de la présence des êtres féeriques au sein des autres réalités qui vous entourent !

Le facteur de Difficulté à vaincre pour pénétrer dans un niveau de *regio* est égal à deux fois le score d'aura dudit

Traits des créatures spéciales

Les créatures appartenant aux différentes dimensions possèdent généralement des pouvoirs particuliers. Pour utiliser ces derniers au cours du jeu, il est nécessaire de définir quelques termes et de nouvelles règles.

Scores de Force Surnaturelle

Les créatures surnaturelles possèdent une Force Surnaturelle qui représente leur puissance mystique. Ce trait à un score de base constant, qui varie seulement lorsque la créature progresse vers sa maturité. Il peut, cependant, être abaissé de manière temporaire quand l'être fait usage de ses pouvoirs (voir ci-dessous). On l'utilise de plusieurs manières :

1) Mesure de Puissance — Le score de Force Surnaturelle vous donne une idée de la puissance de la créature.

2) Régulation des Pouvoirs Mystiques — Certaines créatures disposent de pouvoirs dont l'utilisation draine la Force Surnaturelle, ce qui les empêche de les employer à volonté. Si elles n'ont plus assez de points pour faire usage de leurs pouvoirs, elles en sont incapables. Tous leurs points leur reviennent au bout de vingt-quatre heures.

3) Résistance magique et Pénétration — Hormis en certaines circonstances bien particulières, une créature ajoute son score de Force Surnaturelle à ses tirages de Résistance magique et de Pénétration magique. Même si des points en ont été utilisés par des pouvoirs, c'est le score de base qui s'applique en cette matière.

4) Détermination de l'Efficacité des Sorts — De nombreux sorts de Niveau Général ne fonctionnent que si leur Niveau est supérieur au score de Force Surnaturelle de la créature devant être affectée. Il est donc plus facile de contrôler un fantôme affaibli que s'il dispose de sa pleine Force.

5) Indication de la Source de Puissance — La Force Surnaturelle est, pour chaque créature, notée en fonction de la dimension dont celle-ci est originaire. On parle donc de Force Féerique ou de Force Infernale. Les créatures surnaturelles reçoivent des bonus ou des pénalités sur leurs tirages liés à la magie, par exemple lorsqu'elles utilisent leurs pouvoirs, en fonction du type de région dans laquelle elles se trouvent (aura féerique, infernale, etc.). Pour connaître ces modificateurs, se reporter à la *Table des Interactions entre dimensions,* page 317.

Pouvoirs spéciaux

Voici quelques suggestions de pouvoirs spéciaux que vous pouvez donner à vos monstrueuses créations. Leur puissance et autres spécifications varieront de créature en créature.

En ce qui concerne les pouvoirs similaires à des sorts, déterminez une Technique, une Forme et un Niveau. Bien que leur possesseur ne lance pas réellement de sorts, ces caractéristiques permettent de définir quels Arts peut utiliser un Mage pour y résister ou les contrer.

Émotions

Peur — La créature inspire la peur, soit en raison de son aspect hideux, soit grâce à un pouvoir surnaturel.

Aura émotionnelle — La créature fait ressentir aux autres ses propres émotions, comme les satyres qui inspirent la sauvagerie à ceux qui les côtoient.

Hypnotisme — Immobilisation ou contrôle par le regard.

Attaques spéciales

Constriction — La créature serre fortement ses opposants contre elle, leur causant des dégâts qui augmentent de round en round.

Souffle de feu, morsure ou souffle empoisonné — Peut causer la mort, la paralysie, la folie ou la perte de volonté.

Queue hérissée de pointes — ou autres armes naturelles.

Défenses

Immunité — Protège totalement la créature contre un type donné de sorts ou de dégâts comme, par exemple, l'immunité de certains dracos contre le feu.

Résistance — Donne à la créature un bonus sur sa Résistance magique ou son Encaissement contre un type particulier d'attaques.

Écailles métalliques — Protègent contre les armes et éventuellement le feu ou d'autres formes d'attaque.

Magie

Sorts — Sorts spécifiques, que la créature peut lancer comme le ferait un Mage.

Sorts spontanés — Possibilité de lancer n'importe quel sort jusqu'à un certain Niveau, lequel peut varier en fonction des Formes et Techniques. Exemple : n'importe quel sort Ignem jusqu'au Niveau 15, n'importe quel autre sort jusqu'au Niveau 5. Il vous faut savoir si l'une ou l'autre de ces pratiques fatigue la créature.

Divers

Contrôle des animaux — Peut-être seulement les animaux d'un type particulier.

Métamorphose — Se changer en humain, en arbre, en rocher, en animal.

Sens spéciaux — Voir dans le noir, ou bien détecter les mensonges, la magie.

Illusions — Capacité de changer son apparence et éventuellement celle de son environnement.

Faiblesses

Les faiblesses d'une créature peuvent se révéler aussi intéressantes que ses pouvoirs. Elles vous permettent également d'opposer des monstres puissants aux personnages sans tuer ces derniers, s'ils sont capables de les exploiter à bon escient. Tout comme les pouvoirs, elles doivent découler de la nature des créatures, pas leur être imposées arbitrairement.

Découvrir les faiblesses d'un monstre peut constituer une partie intégrante de l'histoire, et même très importante si le monstre en question est puissant.

Parmi les faiblesses possibles, citons la révulsion qu'inspire l'ail aux vampires, la compulsion qu'éprouvent les licornes à aller poser la tête sur les genoux des vierges, la profonde stupidité des ogres ou une éventuelle écaille manquante dans l'armure d'un dragon.

Le virtus brut dans les créatures

De nombreuses créatures surnaturelles abritent du *virtus* en leur sein, ce qui les rend précieuses pour les Mages. En général, plus un être est magique et puissant, plus il contient de *virtus*. Celui-ci est toujours relié à l'un quelconque des Arts. Faites preuve d'imagination. Beaucoup de bêtes ne renferment simplement que du *virtus* Animal, mais les animaux venimeux peuvent aussi receler du *virtus* Perdo, les métamorphes du *virtus* Muto, les créatures liées à la terre du *virtus* Terram. Toutefois, les choses ne sont pas toujours aussi évidentes, et le type de *virtus* que renferme une créature n'a parfois rien de logique à première vue.

niveau plus 6. Il est, par exemple, nécessaire d'obtenir 8+ pour pénétrer dans un niveau possédant une aura de 1 (2x1 + 6) et 26+ pour entrer dans un niveau possédant une aura de 10 (2x10 + 6).

On quitte les *regio* de la même manière, mais le tirage s'effectue en fonction du niveau que l'on cherche à fuir. Pour chaque tentative se soldant par un échec, le facteur de Difficulté de la suivante est augmenté de 1. Si vous ne parvenez pas à quitter le niveau, vous vous y perdez.

Ces jets se font sur des dés de tension. En cas de Désastre, il est possible que vous ne puissiez jamais franchir la frontière désirée, dans un sens ou dans l'autre. S'il est d'humeur conciliante, le Conteur décidera qu'il vous est impossible de la passer durant un certain temps, au bout duquel vous pourrez essayer à nouveau.

Plusieurs modificateurs sont susceptibles de s'appliquer aux tirages, en fonction de la personne qui cherche à pénétrer dans le *regio* ou à le quitter, de la dimension à laquelle appartient le *regio* et des circonstances. Si vous possédez, par exemple, la Vertu *Sang féerique* et que vous cherchez à pénétrer dans un *regio* féerique lors de la nuit de la mi-été, le Conteur vous accordera sans doute des bonus qui faciliteront votre entreprise. Si vous avez, au contraire, reçu une *Éducation Sataniste* et que vous tentez de pénétrer dans un *regio* divin, il vous imposera certainement des pénalités.

Il est possible d'entrer dans un niveau de *regio* intentionnellement ou non. S'il s'agit d'un accident, vous risquez de ne pas remarquer votre passage dans une nouvelle réalité avant que le monde ne se modifie de manière significative autour de vous. Il vous sera aussi possible de noter le changement en réussissant un tirage de Perception + Connaissance de la Région (ou de la Féerie, de l'Église, de l'Occulte, de l'Ordre d'Hermès, voire encore Perception de la Sainteté et de la Malignité, en fonction des circonstances) de 10+. Le score d'aura du niveau de *regio* est ajouté à ce tirage, rendant ainsi la perception plus aisée. Il s'agit là encore d'un jet de tension. En cas de Désastre, vous pouvez ne jamais remarquer que vous avez changé de réalité.

La magie dans les regio

Les pouvoirs surnaturels et les sorts utilisés dans un *regio* souffrent des modifications indiquées par la *Table des Interactions entre dimensions* (page 317). C'est le score de l'aura du niveau dans lequel on se trouve qui est utilisé.

L'emploi du *virtus* dans un *regio* n'appartenant pas à la dimension avec laquelle vous êtes en phase est extrêmement dangereux. Pour chaque pion de *virtus* dépensé, lancez deux fois le nombre de dés de Désastre normaux. Lesdits Désastres sont susceptibles d'attirer vers vous les habitants du *regio* ou de vous maintenir prisonnier pour un temps au sein de ce dernier. Car, oui, il y a des habitants dans les *regio,* comme dans n'importe quelle autre région à aura surnaturelle. En général, ils n'en occupent qu'un niveau bien précis, mais ils peuvent en cas de besoin en traverser librement les frontières. Plus le niveau du *regio* est élevé, plus les créatures rencontrées sont puissantes.





Chapitre Onze

La Saga

Ce chapitre a pour but de vous aider à créer et à gérer une Saga, une série d'histoires reliées entre elles, basées sur la même Alliance et probablement sur les mêmes personnages. Une telle tâche pourra au premier abord paraître colossale — et elle requiert effectivement beaucoup de travail et d'imagination —, mais avec le temps, l'expérience et les conseils ci-après, vous ne devriez pas avoir trop de mal à créer une Saga fourmillante d'endroits fascinants, d'ignobles méchants et de corruption démoniaque — une Saga d'**Ars Magica.**

Ars Magica est avant toute chose un jeu orienté vers la Saga. Il est particulièrement intéressant lorsqu'il s'étend sur de longues périodes, ce qui permet de conter des récits aux épisodes épiques. Le *roleplaying* le plus intense, les effets de narration les plus spectaculaires et les attaches émotionnelles les plus profondes ne surgissent que lorsque la Saga a déjà bien évolué. Celle-ci passe par des étapes, tout comme les Alliances, et quand vous en serez à l'automne, vous comprendrez peut-être ce qu'est l'art du conte.

Bonne chance.

Saga et intensité dramatique

Les nombreuses aventures auxquelles participent joueurs et Conteurs portent collectivement le nom de Sagas. C'est le mot que nous employons pour désigner l'histoire sans cesse évolutive de l'Alliance, les événements importants qui s'y déroulent et le passage inexorable du temps. Dans d'autres jeux, on parle de «campagne», mais nous estimons le mot Saga plus évocateur et plus juste.

Lorsqu'on le prononce, de nombreuses choses viennent à l'esprit. Les sagas antiques détaillent la gloire et la chute de puissantes civilisations, à moins qu'elles ne relatent la naissance de nouvelles croyances ou coutumes ayant à jamais changé le monde. Dans **Ars Magica,** une Saga raconte l'existence de l'Alliance, du printemps à l'hiver, et se poursuit éventuellement par une renaissance dans un nouveau printemps. Son élément principal est donc l'intensité dramatique, qui est essentielle à tout bon jeu de rôle.

Toutes les Sagas ont un point commun : quelque chose de vital y est en jeu. Qui dit intensité dramatique dit cause pour laquelle se battre. Les personnages doivent posséder un idéal à atteindre ou à défendre : c'est ce qui donnera son identité à leur Alliance. Il peut s'agir d'une chose aussi grandiose que la recherche de la connaissance absolue — le sens de la vie — ou la préservation d'une mystérieuse forêt enchantée. L'importance de l'enjeu est purement subjective, mais les risques doivent être assez importants pour qu'en cas d'échec ou de réussite, le monde soit marqué de manière permanente. L'intensité dramatique doit être forte pour que les joueurs s'intéressent à ce qui se passe. Plus ils sont concernés, plus l'intensité augmente.

Le passage du temps

Dans une Saga, le passage du temps affecte en tout premier lieu les personnages, points focaux de vos histoires.

Ce n'est que grâce à la dimension temporelle que la Saga nous apparaît dans toute son ampleur et que nous en venons à en comprendre les acteurs. L'évolution qui en découle ne doit pas affecter que l'Alliance, mais aussi ceux qui y résident.

Le garçon manqué au visage constellé de taches de rousseur et aux dents écartées, naguère raillé par tous les enfants et incapable de faire naître la moindre étincelle magique, se change en une superbe jeune femme détentrice d'une incroyable puissance. Le page turbulent et chétif devient un majestueux chevalier à l'armure étincelante. L'ex-serviteur timide s'entraîne au métier des armes et se fait défenseur invincible de l'Alliance.

Toutefois, le temps affecte aussi le monde et ses habitants. Avec les années, gens et endroits se transforment et de grands événements se produisent, qui marquent à tout jamais le monde. Une famine, par exemple, pourra dévaster le pays, décimant la population et traînant la peste dans son sillage.

Certains des individus ne résidant pas à l'Alliance ont un impact considérable sur la Saga. Bien que les personnages des joueurs en soient sans conteste les acteurs principaux, il est important de comprendre que, contrairement à une idée reçue, le monde ne tourne pas exclusivement autour de leurs actions. Le passage du temps agit en d'autres lieux et y laisse son empreinte, même si les personnages ne sont pas là pour assister aux changements.

C'est donc le temps qui détermine la vitesse à laquelle évoluent le monde, les personnages et la Saga, de même qu'il fixe celle à laquelle personnages et Alliance grandissent, vieillissent et meurent.

Le développement des personnages

Rien n'est plus important pour le *roleplaying* que le développement des personnages. La plupart des joueurs le comprennent d'instinct, mais certains sont incapables d'en user efficacement. Si l'on néglige les personnages, si l'on n'y investit que peu d'imagination et qu'ils se limitent à une série de chiffres, comment pourrait-on les jouer correctement et donner naissance à la moindre intensité dramatique ?

En revanche, si l'on développe lentement le personnage au cours de la Saga, il acquiert personnalité et réalité. Il prend vie, tout comme le *roleplaying*. Tandis que chaque joueur définit de plus en plus son alter ego, la Saga gagne en intensité et en pathétique.

Ne cherchez pas à déterminer tous les aspects du caractère d'un personnage dès le début : comptez sur la Saga pour lui conférer de l'épaisseur. Une bonne partie de sa personnalité surgira au cours des histoires, lorsque se présenteront des menaces ou des défis imprévus. Ainsi les personnages émergent-ils souvent de la Saga totalement différents de ce qu'ils étaient au départ. Après tout, nous ne restons pas semblables à nous-mêmes toute notre vie ; pourquoi serait-ce le cas de nos personnages ? Si vous vous attachez trop au concept initial, vous risquez de ne jamais découvrir les aspects les plus intéressants de l'individu que vous avez créé.

Il est aisé de dire que le développement des personnages est essentiel pour la Saga, mais comment le réalise-t-on ? Lorsque l'on crée un personnage, il faut décider des buts qu'il cherchera à atteindre, des passions qui se révéleront en lui et des rêves qu'il voudra réaliser. Posez-vous également quelques questions de base à son sujet : Pourquoi désire-t-il voyager aux confins de l'Europe ? Pourquoi aspire-t-il à devenir le meilleur bretteur du royaume ? Pourquoi l'opinion d'une certaine jeune femme est-elle si importante pour lui ? Ces interrogations vous aident à mieux sentir qui est votre personnage et vers où il se dirige. Y répondre fait évoluer la Saga. Celle-ci grandit et devient mature en même temps que vous. En fait, elle peut progresser dans une direction totalement inattendue, tout comme votre personnage. Les surprises que provoquent ces retournements de situation font partie de l'intérêt de la narration. Ainsi, le développement des personnages s'effectue-t-il naturellement, à mesure que vous décidez de la manière dont ils réagissent face au monde.

La création d'une Saga

Une Saga typique dure plusieurs années (en temps réel) — soit de nombreuses séances de jeux — et parfois plusieurs centaines d'années (en temps de jeu). Il appartient donc au Conteur de la faire débuter sur de bonnes bases.

Il est nécessaire de commencer à la préparer au moment où les joueurs créent leurs personnages. Tous les participants devraient exprimer leurs idées sur l'endroit où elle va se dérouler et ses fondations possibles. La Troupe doit atteindre une sorte de consensus à ce sujet. Si vous êtes incapables de vous entendre, il vous sera nécessaire de désigner un «Conteur en Chef» qui sera chargé de créer la Saga.

Il convient de prendre au départ plusieurs décisions. Tout d'abord choisir un décor. Si vous utilisez l'Europe Mythique, dans quelle région se situe votre Alliance ? Il vous faut également déterminer quels dangers affronteront les personnages. Les adversaires principaux de l'Alliance doivent être esquissés.

Afin de créer un récit épique digne de vous, considérez ces six éléments :

- Nom
- Décor

- Personnages secondaires
- Antagonistes
- Atmosphère
- Motif

Et rappelez-vous que l'un des détails les plus importants de la Saga figure dans le chapitre *Alliances,* où est passée en revue la création de la communauté abritant les personnages. Après tout, elle forme le cœur de la Saga. Lorsque nous parlons ici même de la création de cette dernière, nous faisons donc référence aux éléments ne concernant pas l'Alliance.

Nom

Il est parfois nécessaire d'attribuer un nom à la Saga avant qu'elle ne commence, nom qui donne le ton pour tout ce qui va suivre. La plupart des récits portent celui de leur Alliance, ainsi la Saga de la Crête des Brumes. Ce nom doit suggérer le thème et le potentiel de la Saga sans en dévoiler les secrets.

Décor

Afin de créer une Saga à la hauteur de votre talent, il vous faut un monde que les joueurs jugeront crédible, et que chaque nouvelle histoire détaillera un peu plus — précisant des points de géographie, de coutumes ou de langage. Il convient, en tout ce que vous faites, d'évoquer cet univers, de susciter autour de lui une aura qui conduira les joueurs à retenir leur souffle lorsqu'ils en entendront le nom. Construisez-le pierre par pierre, au rythme que vous désirez. Il vous appartient en propre et acquiert une identité de plus en plus unique à mesure que vous jouez. Aussi proche que vous soyez de l'Europe historique, votre monde sera de toute manière un univers de *fantasy,* produit de votre imagination. Faites-en ce que bon vous semble.

Il vous faut choisir un site de départ au sein de l'Europe Mythique (ou autre décor). Le Nord de l'Espagne ou le Sud de la France sont d'excellents exemples. Les chrétiens y ont battu les Maures, Barcelone est en pleine croissance, les troubadours inventent les canons de l'amour courtois, l'hérésie est monnaie courante et les Pyrénées fournissent un refuge aux monstres et aux magiciens désireux de s'isoler de la société. C'est là que prennent place la Saga de la Crête des Brumes et une bonne partie des suppléments d'**Ars Magica** (bien qu'ils soient facilement adaptables pour d'autres décors). Pour obtenir des détails sur cette région, reportez-vous au supplément **La Crête des Brumes.**

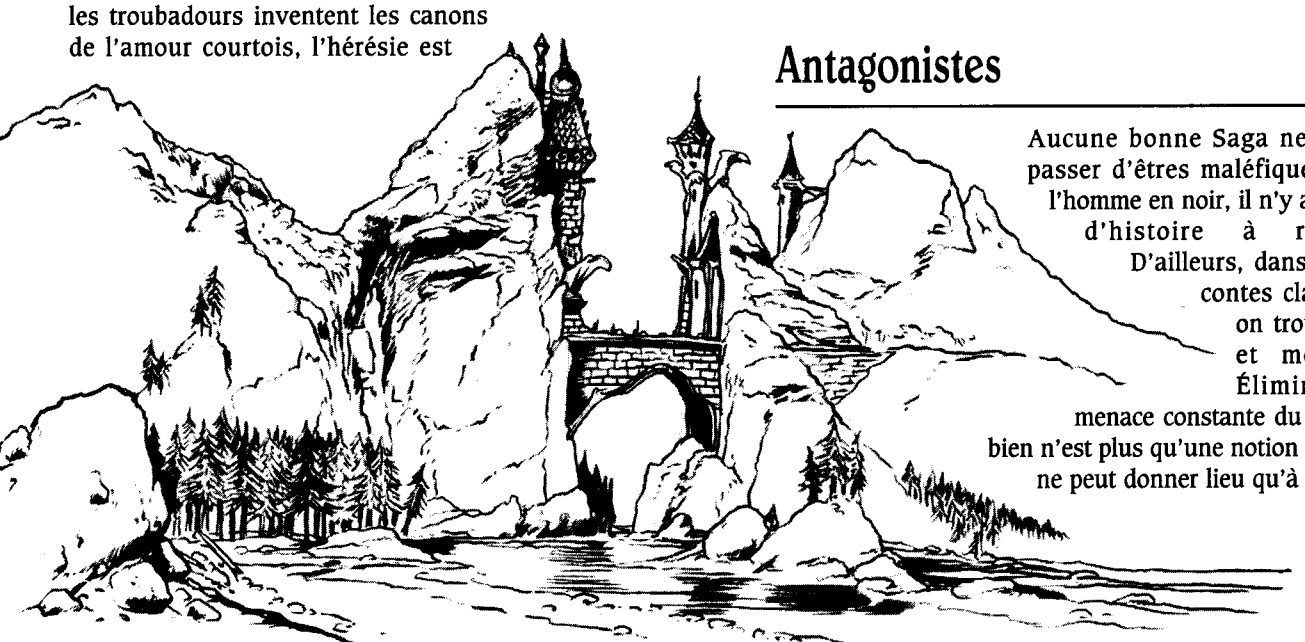
Quant au temps, la date de départ «officielle» des Sagas d'**Ars Magica** est 1197 après J.C. Il vous est possible de situer vos histoires en d'autres époques, mais une nouvelle fois, les suppléments à venir sont prévus pour celle-ci.

Personnages secondaires

La création des nombreux habitants du monde est l'une des tâches les plus agréables du Conteur. Ces personnages doivent être aussi vivants que ceux des joueurs — faute de quoi l'histoire est grandement mise en péril. Plus ils seront détaillés, plus il vous sera aisé de les jouer avec réalisme. Nous ne vous suggérons bien évidemment pas de remplir une feuille de personnage pour chaque habitant de l'Europe Mythique. En revanche, il est intéressant d'en avoir une pour les individus que les personnages des joueurs rencontrent régulièrement. Voilà qui est particulièrement vrai des résidents de l'Alliance. En ce qui concerne les masses, nous vous conseillons d'utiliser des statistiques génériques. Servez-vous en aussi comme point de départ pour construire les personnages revenant fréquemment dans la Saga.

Si ces individus «récurrents» doivent posséder des statistiques uniques, c'est aussi le cas des personnages de ceux qui font partie intégrante de la Saga — tels que commanditaires, mentors ou Mages alliés. Développer pleinement quelqu'un d'important vous donne une meilleure idée de la manière dont il fonctionne et vous permet d'en faire un portrait cohérent. Il est fréquent que les joueurs se rappellent des détails que vous ne mentionnez qu'en passant — et, en conséquence, oubliez. Si les personnages qui comptent sont pleinement développés, vous possédez des traces écrites sur tout ce qui les concerne et pouvez même glisser des indices au sujet de leur nature profonde.

Antagonistes



Aucune bonne Saga ne peut se passer d'êtres maléfiques : sans l'homme en noir, il n'y aurait pas d'histoire à raconter. D'ailleurs, dans tous les contes classiques, on trouve bons et méchants. Éliminez la menace constante du mal et le bien n'est plus qu'une notion floue, qui ne peut donner lieu qu'à des récits

ennuyeux. Le bien et le mal n'existent que l'un par rapport à l'autre. Sachant cela, on peut être sûr que tant qu'il existera des forces bienveillantes, il existera également des forces malveillantes.

Être un antagoniste ne signifie pas nécessairement que l'on soit impopulaire. Il est aisé de citer au moins un méchant célèbre aussi intéressant, sinon plus, que le héros. Le méchant est souvent apprécié parce qu'il satisfait ses désirs de base — la faim, la haine, l'amour du chaos, contrairement au héros qui aspire à plus de noblesse. Il est souvent également plus proche des racines de l'humanité que nous n'aimons à l'admettre, et nous admirons en conséquence son honnêteté. Parfois, grâce à sa méchanceté et à son audace, il peut même voler la vedette aux forces du bien. Ceux qui serviront d'adversaires aux personnages devront être des œuvres d'art. Il vous faut créer des méchants que les joueurs aimeront haïr.

La persistance doit être le premier attribut d'un méchant. Admettons-le, historiquement parlant, le méchant moyen ne possède pas un quota de réussite encourageant. Ceci est en partie dû au fait qu'il y a une faiblesse dans sa défense par ailleurs impénétrable — et ce n'est guère surprenant : tout le monde a une faiblesse ou deux. Dans le cas de notre méchant, toutefois, cette faiblesse est monumentale et cause souvent sa perte. Est-ce une bonne chose ? Bien sûr. Les héros sont généralement, eux aussi, affligés de faiblesses importantes, si bien que les forces sont parfaitement équilibrées.

Comme le héros et le méchant se familiarisent l'un avec l'autre, leurs faiblesses mutuelles leur deviennent de plus en plus apparentes. Ils les utilisent alors pour déclencher une réaction attendue. Typiquement, lorsque les joueurs en viennent à se familiariser à ce point avec un méchant, celui-ci peut être qualifié d'Archiméchant. Contrairement aux méchants moyens, l'Archiméchant semble doué de neuf vies. Il survit toujours de justesse et revient sans cesse pour semer le trouble dans la vie des personnages. Et pourquoi ne survivrait-il pas ? Est-ce que les héros ne bénéficient pas d'évasions désespérées et d'aides miraculeuses ? Un Archiméchant doit, en outre, se voir assigner régulièrement des points d'Expérience. Il est tout aussi capable de s'améliorer que les personnages des joueurs. Le plus important, lors de sa création, c'est de déterminer le but de son existence. Pourquoi en est-il venu à faire le mal ? Ce sont ses ambitions qui l'amèneront à affronter les héros.

FAIBLESSES DES MÉCHANTS

Par pure malchance, l'héroïne a été vaincue par le méchant. Observant l'épée runique tachée de sang qui se dresse au-dessus d'elle, elle réalise qu'elle est sur le point de mourir. Mais alors qu'il va porter le coup mortel, le méchant retient son geste, brusquement inspiré. Plutôt que d'abattre ainsi son ennemie — un châtiment bien trop doux —, il choisit de l'enfermer dans ses cachots pour la faire exécuter publiquement le lendemain. Miraculeusement, l'héroïne découvre une dalle pivotante dans sa cellule et s'échappe. Elle affrontera à nouveau son ennemi dans une prochaine histoire.

De nombreux méchants sont victimes de cette erreur de jugement. Ce n'est que l'une de leurs faiblesses possibles. En voici quelques autres :

• **Mégalomanie** : Le méchant est tellement imbu de lui-même qu'il estime impossible que quiconque représente pour lui autre chose qu'une menace mineure. En conséquence, il considère les personnages comme insignifiants. Cette conviction est si ancrée en lui qu'il affronte souvent les problèmes tête baissée, s'attendant à remporter automatiquement la victoire. Parfois, les faits lui donnent raison. Le plus souvent, toutefois, il se heurte à un adversaire parfaitement capable de lui apporter la contradiction. En raison de son arrogance, il ne reconnaît cependant jamais le héros comme son égal, ce qui peut le conduire à la destruction finale.

• **Psychose** : Le méchant n'est pas en pleine possession de ses facultés mentales. Conduit par la folie à faire le mal, il est, en fait, le produit d'un tragique concours de circonstances et n'est d'ailleurs pas pleinement conscient des conséquences de ses actes. Ce méchant est généralement intelligent et constitue un adversaire de valeur. Toutefois, si le héros découvre la source de son dérangement mental, il pourra l'utiliser contre lui.

• **Associés incompétents** : Il est de plus en plus difficile de se faire servir. Le méchant doit pouvoir se fier à ceux qui supportent son joug inhumain, aussi recrute-t-il des individus dont les intelligences combinées équivalent à celle d'un fromage blanc. Les héros parviennent fréquemment à se tirer d'affaire en trompant ces sous-fifres et le méchant passe le plus clair de son temps à punir ses propres troupes, si bien que le travail n'avance pas.

• **Faiblesse colossale** : Les plus terrifiants des méchants possèdent des faiblesses à leur échelle, dont ils n'ont la plupart du temps pas conscience. L'exploitation de ces faiblesses par leurs adversaires peut leur coûter cher, éventuellement la vie. Il peut s'agir d'une écaille manquante dans une armure par ailleurs impénétrable, d'un amour impossible pour une charmante princesse ou de tout autre chose. Les héros doivent se garder de ce type de méchants car ce sont les plus dangereux.

En fait, sans ces faiblesses inhérentes, les méchants ne seraient pas de vrais méchants. Personne n'est parfait. Ainsi, créer un méchant dépourvu de toute faiblesse ne serait pas seulement injuste mais également illogique. Cela dit, aucune enseigne au néon ne vous indique la faiblesse de l'individu que vous affrontez. Il vous faudra la découvrir par vous-même.

Atmosphère

L'atmosphère générale de la Saga est extrêmement importante. Elle doit pouvoir se décrire en termes simples, comme «lugubre», «poétique», «symbolique» ou «chaotique». Pour des Sagas qui se déroulent en Europe Mythique, les adjectifs «désespérée» ou «fatidique» peuvent

fort bien s'appliquer. Il est possible de jouer au sein de n'importe quelle atmosphère, mais certaines sont cependant plus appropriées que d'autres. Bien qu'**Ars Magica** donne principalement une description sombre de la vie médiévale, vous n'êtes pas obligé de suivre cette ligne pour votre Saga. Voici quelques exemples d'atmosphères possibles. Choisissez-en une qui, selon vous, convient à votre Troupe.

• **Humoristique :** La *fantasy* légère est fort répandue dans les romans populaires — voir, par exemple, ceux de Piers Anthony (Press-Pocket) ou de Terry Pratchett (L'Atalante).

Conventions : La plupart des monstres sont doués de la parole et sociables. Ils ont tendance à se plaindre des ennuis que cause le fait d'être méchant, particulièrement lorsqu'ils s'apprêtent à vous dévorer. Les magiciens sont fréquemment de vieux radoteurs, toujours dans la lune. Les expressions convenues sont prises littéralement, si bien qu'un «ruisseau chuchotant», par exemple, sera en ce cas un cours d'eau refusant de se taire.

Suggestions : N'importe quelle atmosphère engendre ses moments drôles, mais prenez garde à ce que celle-ci ne devienne pas pénible ou ennuyeuse. Pour empêcher les joueurs de s'endormir, tentez de varier l'humour dont vous usez. Rappelez-vous également que, si vous choisissez cette option, la Troupe s'attendra à ce que tout ce que vous dites soit amusant. Comme s'il ne vous suffisait pas de contrôler l'univers, vous devrez également devenir comédien.



• **Heroic Fantasy :** Il s'agit d'une atmosphère extrêmement baroque, mettant en jeu énormément de sorcellerie et de combats.

Conventions : L'ennemi est généralement maléfique et très nombreux. Les héros comme les méchants sont des extrémistes. Les magiciens, fort puissants, disposent de pouvoirs variés. Les batailles épiques sont omniprésentes et déterminent une bonne partie de la Saga. Plusieurs races intelligentes occupent le monde, souvent en assez mauvaise entente. L'univers va de la quasi-perfection au chaos absolu.

Suggestions : Il s'agit d'un très bon décor pour une Saga, qui offre de nombreuses possibilités d'expérimentation. Si vous n'êtes pas habitué à l'Europe Mythique, vous trouverez sans doute cette atmosphère très agréable.

• **Dark Fantasy :** Là, on met en jeu des éléments horrifiques. Les forces démoniaques et angéliques s'affrontent directement.

Conventions : Les ennemis sont extrêmement réalistes, les actes horribles monnaie courante, et la mort est souvent le lot des imprudents. Dans ce type d'atmosphère, il existe effectivement des sorts pires que la mort — et il ne s'agit pas d'un euphémisme. Les magiciens sont généralement le reflet de leur environnement et pour le moins dangereux, les monstres légendaires, ne devant pas être pris à la légère. Les notions de bien et de mal sont sujettes à débat.

Suggestions : Voilà une excellente atmosphère pour **Ars Magica.** L'Europe Mythique n'est pas un endroit pour pusillanimes. Jouez à fond sur l'environnement des personnages ainsi que sur l'ignominie des adversaires qu'ils affrontent.

Motif

Un motif est une idée, un sujet ou un thème récurrent qui revient encore et encore au sein d'une œuvre artistique et qui, en quelque sorte, en assure l'unité. Afin que votre Saga possède ampleur et profondeur, elle doit receler un motif. Il vous faut inventer un aspect récurrent qui fournira continuité et sens à ce que vous faites.

Demandez-vous quel sera le trait dominant de la Saga. Quelles sont les principales préoccupations de l'Alliance ? Quels sujets en galvanisent les occupants et motivent les histoires ? Quel est le thème de la saga et qui le présente ?

Le motif peut être constitué par une rivalité avec un monastère local ou bien par la volonté solennelle de sauver de la destruction une forêt féerique. Il peut aussi s'agir d'un thème ésotérique, comme l'extinction progressive de la magie et le rôle qu'y joue l'Alliance. Parfois, un objet tel qu'une statue magique peut fournir un motif intéressant.

Quel qu'il soit, vous devez vous assurer que ce motif joue toujours un rôle dans les histoires de la Saga. La Troupe doit constamment l'avoir en mémoire. Les aspects récurrents sont importants pour l'atmosphère et le signifiant de la Saga. Inventez-en un qui soit approprié à vos joueurs et insérez-le au sein de vos histoires.

La Saga en action

Certaines Sagas couvrent de longues périodes, parfois plusieurs générations. D'autres ne se prolongent que durant quelques années. Quoi qu'il en soit, votre première tâche est de rassembler les personnages des joueurs.

Demandez-vous pourquoi chacun d'entre eux connaît les autres. Pourquoi ils se font confiance ? Un lien très puissant doit exister entre les membres du groupe. Soyons net : il serait stupide de voyager en compagnie de gens auxquels on ne fait pas confiance. Voilà pourquoi une équipe formée de simples compagnons de route n'a aucun sens. Demandez au contraire aux joueurs de déterminer la manière dont leurs personnages se sont rencontrés. Quoique le simple fait d'appartenir à la même Alliance soit une raison valable pour collaborer, encouragez des relations plus profondes. Voici quelques suggestions de liens possibles :

Amitié de longue date : Les personnages se connaissent depuis l'enfance et ont forgé des liens plus puissants encore que ceux du sang.

Parenté : Il est fréquent que les joueurs choisissent d'incarner des personnages appartenant à la même famille, souvent à travers des combinaisons Mage/Mage ou Mage/Compagnon. C'est, en général, une bonne idée, car les relations humaines compensent alors les faiblesses individuelles.

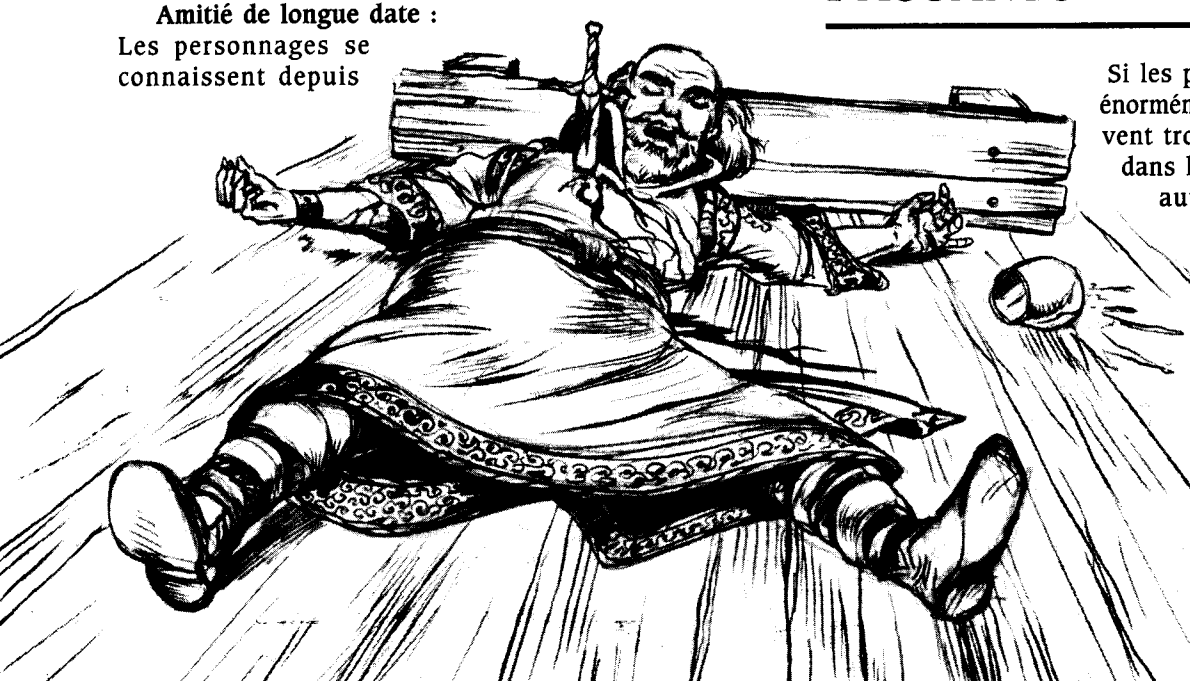
Rivalité : Cette option peut avoir de bonnes et de mauvaises conséquences. Chaque personnage est en compétition constante avec les autres et ne reste avec eux que pour garder l'œil sur les progrès de ses rivaux. Ce type de rivalité peut engendrer de grandes amitiés mais également des haines amères.

Coup du sort : Il arrive souvent que les personnages soient réunis par le destin. Ils peuvent partager une épreuve, ce qui les conduit à sympathiser les uns avec les autres, ou un Mage peut être charmé par le gamin qui croyait pouvoir «dérober la bourse du vieux».

But commun : Bien que les personnages puissent accomplir séparément certaines tâches, ils sont tous motivés par les mêmes raisons. Ils n'apprécient pas forcément de se fréquenter mais respectent leur utilité mutuelle. Ils pourront éventuellement tous être devenus amis à la fin de la Saga.

Quelle que soit la manière dont vous débutez votre Saga, la séance initiale doit être intéressante. Les joueurs commencent tout juste à se familiariser avec leur rôle. Profitez de cette occasion pour forger des liens entre les personnages. Puisqu'ils sont appelés à passer un bon moment ensemble, autant qu'ils apprennent dès le début à se faire confiance.

Ennemis, amis et passants innocents



Si les personnages s'amusent énormément entre eux, ils peuvent trouver autant de plaisir dans leurs relations avec les autres, y compris divers êtres non humains. Souvenez-vous qu'ils ne partent pas forcément en voyage pour détruire et massacrer. Il leur

est possible de prendre du bon temps simplement en discutant avec des gens intéressants. Un peu de politique et d'intrigue ne fait pas de mal non plus. Servez-vous des chapitres *Personnages, Dimensions* et *La Saga* pour créer les diverses entités qui peuplent le monde et interagissent avec les personnages. Si vous désirez que leurs ennemis représentent une véritable menace pour eux, donnez-leur un moyen de résister aux effets de la magie. La plupart des gens sont parfaitement démunis en ce domaine.

Voyage

Les périodes de voyage séparant les scènes importantes sont, en général, jouées rapidement. S'il ne se passe rien d'intéressant sur la route, il est inutile de détailler chaque minute du trajet. Il existe donc des règles qui permettent de gérer aisément ces questions. Elles définissent le temps qu'il faut aux personnages pour se rendre d'un point à un autre et la fatigue dont ils souffrent au terme de leur périple.

Il vous faut déterminer la difficulté du voyage, particulièrement en fonction du terrain et du temps. Aidez-vous pour ce faire des catégories ci-dessous. La durée du trajet se calcule en fonction du membre le plus lent de l'équipe et se mesure en jours.

Facile : Les meilleures conditions sont réunies ; vous vous trouvez, par exemple, sur une voie romaine droite, avec une légère brise fraîche dans le dos (ce type de voyage, ne nous voilons pas la face, est fort rare).

Assez facile : Le temps est le plus clément sur lequel on puisse réellement compter et la route est bonne (à l'échelle de l'époque).

Moyen : Le plus fréquent. La route est typique, avec des trous, des pierres et des rigoles provoquées par la pluie et le passage de lourds chariots. Cette difficulté est aussi celle des déplacements sur une voie en meilleur état, lorsque les conditions climatiques sont hostiles — telles que chaleur excessive ou neige. Traverser une forêt modérément dense en compagnie d'un bon guide en est aussi un bon exemple.

Difficile : Voyage sur une route typique avec des conditions climatiques peu favorables, ou traversée de contrées sauvages, dépourvues de route.

Très difficile : Temps insupportable, tel que blizzard ou ouragan, voire terrain impraticable, comme une côte prononcée, jonchée de pierres.

Terrible : Identique au précédent, hormis le fait que les problèmes géographiques et climatiques se combinent. En général, on évite de voyager dans ces conditions car cela peut se révéler très dangereux.

Table des Voyages

Difficulté	A pied	A cheval	En chariot
Facile	8/1	10/1	5
Assez facile	7/2	8/1	3
Moyen	5/2	7/1	2,5
Difficile	3/3	4/2	1
Très difficile	1,5/3	1/2	-
Terrible	0,5/3	0,3 (1.300 pas)/2	-

Le premier chiffre est le nombre de lieues parcourues en un jour (1 lieue = 4,5 km). Le second, celui des Niveaux de Fatigue à Long Terme perdus par jour. Un tirage de Fatigue de 6+ permet d'en perdre un de moins (si le voyage n'en coûte normalement qu'un seul, on reste donc Dispos).

Récompenses

Objets de quête ou bonus à la fin des rencontres dangereuses, les trésors constituent toujours un excellent moyen de montrer aux personnages qu'ils ont réussi. Certains, comme les livres ou les sorts, ne sont utiles qu'aux Mages, alors que d'autres — bijoux, objets magiques — peuvent faire comprendre à Compagnons et Servants qu'eux aussi gagnent quelque chose à risquer leur vie. Donnez aux personnages assez de trésors pour soutenir l'intérêt de la Saga mais demeurez toutefois modéré afin qu'ils continuent à en désirer plus.

Trouver le juste milieu en ce domaine est indispensable pour la satisfaction des joueurs.

Virtus brut

Le *virtus* brut possède une valeur inestimable. Les Mages s'en servent pour de nombreuses choses et il dispose souvent de propriétés magiques utiles aux autres personnages. Pour créer du *virtus,* décidez d'abord de ses caractéristiques physiques, de l'Art auquel il est relié et de la quantité de pions qu'il renferme. Le *virtus* brut se rencontre souvent dans le corps des créatures surnaturelles. S'il provient de plantes magiques ou autres sources du même type, il peut réapparaître tous les ans, mais si on en récolte trop, la source risque de perdre sa puissance, voire de se flétrir. En fait, les pessimistes prédisent qu'un jour (bientôt ?), les réserves de *virtus* disparaîtront. S'ils ont raison, des temps difficiles s'annoncent pour l'Ordre d'Hermès.

La disponibilité du *virtus* déterminant en grande partie la vitesse à laquelle augmente la puissance des Mages, il est très dangereux d'en procurer trop ou trop peu aux personnages. Au début de la Saga, l'Alliance doit disposer d'assez de *virtus* pour satisfaire les besoins des Mages — en moyenne cinq pions par Mage et par

Exempli Gratia

Tomes

TRAITÉ SUR L'ART DE SOIGNER, PAR QUADLARIUS : Médecine 5. Il s'agit d'un grand livre relié cuir, rédigé en latin par un médecin du huitième siècle. Il détaille la connaissance que son auteur possédait de la médecine, notamment le traitement des individus frappés d'une malédiction magique.

GRIMOIRE DE HALOSK DE MILSOGNE : Intellego 16, Corporem 12, *Traque de la Putréfaction* (InCo 30), *Piste* (InCo 30). Ce livre latin appartenait à la bibliothèque d'un Mage disparu. En plus d'exposer des théories sur la détection et la manipulation magiques du corps humain, il contient deux des sorts de Halosk. L'un d'entre eux, *Traque de la Putréfaction,* est déjà bien connu de l'Ordre d'Hermès. L'autre, *Piste,* est unique. Il permet à celui qui le lance de suivre sans crainte de se tromper un individu avec lequel il possède un Lien Mystique — plus spécifiquement une mèche de ses cheveux. Le sort dure jusqu'à ce que le Mage touche physiquement l'objet de ses recherches. Sa description passe sous silence la nécessité de disposer de la mèche de cheveux, car Halosk considérait que ce détail allait de soi. Si un personnage apprend le sort et se rend compte qu'il ne fonctionne pas, un tirage de Théorie de la Magie de 13+ lui permet de deviner quel est le détail manquant.

PARCHEMIN DE THOTH : Ce rouleau de papyrus provient de l'Égypte antique et est rédigé en hiéroglyphes. Il est donc nécessaire de disposer de magie ou de connaissances secrètes pour le lire. Bien que la magie dont il parle ne soit pas de nature Hermétique, il contient un rituel que les Mages peuvent utiliser, *Regard Impérieux de Râ,* grâce auquel il est possible de faire briller durant un an un soleil de plomb au-dessus d'une ville, au point que la terre se dessèche et se craquelle. Un sort Hermétique de la même puissance serait de Niveau 60, mais la magie utilisée étant en ce cas bien adaptée au but recherché, ce rituel n'est que de Niveau 30 (ReAu). Lorsqu'on le lance, toutefois, le tirage s'effectue sur un dé de tension et le nombre de dés de Désastre est doublé en raison des concepts non Hermétiques du sort.

histoire. Augmentez cette dose comme bon vous semble, mais souvenez-vous que la modération est indispensable. Si vos Conteurs ne parviennent pas à rester cohérents en ce domaine, assignez à un joueur la tâche d'examiner les récompenses pour s'assurer qu'elles ne déséquilibrent pas la Saga. N'étant pas Conteur, il ne disposera cependant pas d'un réel pouvoir.



Trésors

Il arrive que les Alliances ou les personnages aient besoin d'argent pour vivre ou pour mener à bien certains projets. En ce cas, des trésors plus classiques peuvent être utiles. Le plus souvent, toutefois, la découverte d'argent n'est pas essentielle. Concentrez-vous en conséquence sur les qualités esthétiques des trouvailles des personnages : ils découvriront des monceaux d'or luisant sous des toiles d'araignées, des boîtes à bijoux incrustées de joyaux (polis, jamais taillés), des colliers scintillants, de larges bracelets en métal précieux, voire une couronne royale. Impressionnez-les par la beauté de ces richesses, afin qu'ils soient fiers de les posséder plutôt que de courir les vendre chez le premier joaillier pour en tirer de l'argent. Ce type de récompense est idéal pour faire comprendre aux Compagnons et aux Servants qu'ils ne perdent pas leur temps.

Terminons en rappelant que les plus beaux trésors du royaume peuvent fort bien être maudits, bénis ou hantés.

Tomes

Les livres, magiques ou autres, peuvent aider un personnage sachant lire à apprendre Connaissances, sorts, Arts magiques ou techniques de création d'objets magiques. Les tomes sont donc extrêmement précieux et convoités plus que tout, ou presque, par les Mages.

Faites ressentir à vos joueurs le mystère et le romantisme que renferment ces livres. Qu'ils deviennent des objets de désir, bien plus importants que la plus puissante des épées enchantées.

Artefacts magiques

Les Mages découvrent souvent des objets magiques durant leurs expéditions. Certains ont été fabriqués par leurs pareils, d'autres par des nains, des gnomes, des elfes,

des démons, des êtres féeriques ou autres créatures mystiques. Conférez aux objets non Hermétiques la puissance que vous désirez — en laissant aux joueurs le soin d'imaginer les règles de leur création.

Rappelez-vous que les objets magiques ne s'évaporent pas. Au cours d'une campagne, ils peuvent s'accumuler, ce qui permet aux personnages de devenir une force avec laquelle il faut compter. Certains d'entre nous se rappellent même d'époques où ils en possédaient tant qu'ils commençaient à les oublier. Or, dans les légendes, les objets magiques sont d'une grande beauté et inspirent à tout le moins un respect teinté de crainte. Ce sont des choses puissantes, pas de simples gadgets. En disséminer de grandes quantités au sein d'une Saga ne fait qu'amenuiser la grandeur de ces merveilleuses créations.

L'une des meilleures manières d'empêcher l'accumulation des objets magiques est de fournir aux personnages des produits à usage unique, tels que poudres ou potions, et de limiter strictement le nombre d'objets permanents trouvés dans les trésors. Il est de toute manière assez rare qu'on abandonne un objet magique derrière soi. Combien de fois est-ce arrivé aux personnages ? Si la réponse est «très rarement», il n'y a aucune raison pour que quiconque agisse différemment. Un objet magique bien conçu rend son propriétaire plus intéressant, particulièrement s'il s'agit d'un Servant ou d'un Compagnon. Un objet mal conçu lui fait au contraire de l'ombre, devenant plus intéressant que lui. Ne soyez cependant pas trop pingre : introduisez dans votre Saga des objets que Servants ou Compagnons peuvent utiliser. Cela les motivera.

Lorsqu'un personnage trouve un objet magique, il lui faut apprendre à s'en servir. Certains pouvoirs sont évidents comme, par exemple, ceux d'une cape rendant son porteur invisible. D'autres sont plus obscurs : leur découverte requiert de longues heures de travail de laboratoire. Les objets les plus intéressants à introduire dans la Saga sont ceux qui possèdent à la fois des pouvoirs évidents et des pouvoirs cachés. Il peut être également amusant d'investir d'une puissance fantastique un objet très simple. Un personnage pourra porter des années un humble anneau en bois avant de s'apercevoir que celui-ci dispose de pouvoirs magiques. Le Saint Graal n'avait rien de clinquant ; pourtant, sa puissance était incomparable.

Une fin spectaculaire

Il n'est pas nécessaire que votre Saga s'achève par la mort de tous les personnages. Mais la fin ne devrait pas non plus en être du type : ils vécurent tous heureux et eurent beaucoup d'enfants. Les meilleures Sagas nous font rire aussi bien que pleurer. Ce qui sépare les réussites des échecs, c'est un équilibre délicat entre la joie et le drame. Si vos Sagas se terminent d'ordinaire par la domination des personnages sur le monde, essayez autre chose. Le groupe devra, par exemple, faire face à ce cruel dilemme : sacrifier la vie d'un être cher pour sauver celle de tous les habitants

Exempli Gratia

Objets Magiques

La description de chacun des objets ci-dessous est suivie d'un nombre entre parenthèses qui indique le seuil de réussite du tirage correspondant aux recherches de laboratoire effectuées par le Mage qui veut découvrir les pouvoirs de sa nouvelle propriété.

ANNEAU DE PRÉSERVATION DE LA VIE

Lorsqu'il passe cet anneau à son doigt, le porteur perd automatiquement quatre Niveaux de Santé. S'il était déjà blessé, l'opération peut donc lui être fatale. Le seul moyen de récupérer les Niveaux de Santé ainsi disparus est de se reposer (voir la *Table de Récupération des Blessures,* dans le chapitre *Combat,* page 158). Si, durant cette convalescence, l'anneau est ôté, cela ne cause pas de dégâts supplémentaires, pas plus que s'il est ensuite remis. En ce cas, toutefois, il ne fera pas profiter le personnage de ses pouvoirs. Mais s'il est gardé au doigt durant la totalité de la récupération, celui qui le possède en découvrira les pouvoirs la première fois qu'il se trouvera en danger. L'anneau absorbera un Niveau de Santé que devrait normalement perdre son propriétaire. Ce pouvoir ne fonctionne qu'une fois par jour et le Niveau absorbé est le premier qui devrait disparaître.

Le porteur peut également imposer les mains sur quelqu'un d'autre et lui rendre un Niveau de Santé. Il lui est néanmoins impossible de procéder ainsi sur lui-même et, s'il soigne un camarade, le pouvoir décrit plus haut est perdu pour la journée. Si l'anneau a déjà fonctionné pour protéger son possesseur en un jour donné, il ne peut être utilisé pour soigner un tiers avant le lendemain.

Ce bijou a été pris au doigt du martyr saint Lemar de Bologne. Il recèle la puissance divine du bienheureux susdit et continue à faire des miracles. La nature divine de cet objet explique que les personnages de nature infernale — et même ceux qui possèdent le Vice *Infecté par le Mal* — ne peuvent le toucher sans perdre aussitôt deux Niveaux de Santé. Ses pouvoirs n'ont aucun effet sur ces individus. De plus, ils défient toutes les détections pouvant être effectuées par les Mages désireux de mieux les comprendre.

BAUME DE PUISSANCE PHYSIQUE

Lorsqu'on en frotte son corps nu (on peut se rhabiller après l'application), ce baume confère force et résistance aux dégâts. Ajoutez +3 à votre score de Force et +6 à votre Encaissement jusqu'à la pleine lune suivante. En revanche, quiconque s'est enduit de la substance coule comme une pierre lorsqu'il se plonge dans l'eau, détail qu'ignorent les nains l'ayant fabriqué. Les personnages l'apprendront probablement par accident. Quand le baume cesse d'agir, celui qui s'en était recouvert est pris

Suite page suivante

d'une faim insatiable et perd deux Niveaux de Fatigue à Long Terme. Cet onguent a été créé par des nains, qui s'en servent à l'occasion pour commercer avec Mages ou autres mortels. (20)

BOUCLIER DU LION ROUGE

Ce bouclier de bois, sur lequel est peinte une tête de lion rouge, a été fabriqué par des êtres féeriques. Le lion est vivant mais ne révèle sa présence qu'à ceux qui l'impressionnent. Si le personnage qui porte l'objet se montre brave au cours d'un combat, le roi des animaux s'adresse à lui un peu plus tard, durant une période de calme, de préférence sans témoin. Il lui déclare, en termes que seul l'élu peut comprendre : *Je te salue, vaillant guerrier. Je me nomme Andriste et suis ton loyal compagnon. Si tu m'appelles, je pousserai un rugissement qui remplira de terreur le cœur de tes ennemis. Si tu m'appelles, je veillerai sur ton sommeil. Si tu m'appelles, une fois et une fois seulement, je sortirai du bouclier pour combattre à tes côtés. Je me nomme Andriste. Invoque-moi lorsque tu seras dans le besoin.* A partir de cet instant, le personnage et lui seul voit les yeux du lion bouger. Andriste, toutefois, ne parlera plus. Nul ne pourra plus gagner son amitié, à moins qu'il ne rejette le porteur actuel du bouclier (voir ci-dessous).

Le possesseur de cet objet gagne un +3 sur tous ses tirages de Bravoure après avoir été contacté le lion. Une fois par jour, il peut demander à Andriste de rugir. Ceux de ses ennemis qui entendent ce cri doivent réussir un tirage de Bravoure de 6+ sous peine d'être frappés de terreur. La nuit, le personnage peut prier Andriste de monter la garde. L'animal rugit lorsqu'il détecte un danger potentiel (son score de Vigilance est de 10). Le propriétaire du bouclier peut également lui demander d'en sortir afin de se battre à ses côtés jusqu'à la mort. Dès que l'ennemi est défait, le lion dit adieu à son compagnon et s'éclipse, ne laissant qu'un bouclier normal, privé de son image, en guise de souvenir. C'est aussi tout ce qu'il en reste s'il meurt. Il ne reviendra jamais en cet objet, quel qu'en soit le porteur.

Statistiques de Combat d'Andriste : Force Féerique 22, Intelligence 0, Perception +2, Force +6, Énergie +5, Présence +3, Communication 0, Dextérité +2, Vivacité +4, Initiative +7, Attaque +9, Dégâts +18, Fatigue n.a., Défense +5, Encaissement +15, Niveaux de Santé : Indemne, 0/0/0 -1 -3 -5, Incapacité.

Si jamais le propriétaire du bouclier se montre lâche alors qu'il l'utilise, il ne voit plus ensuite bouger les yeux du lion, l'animal ne répond plus à ses appels et le bonus de +3 sur ses tirages de Bravoure est perdu. Un nouveau personnage peut alors gagner l'amitié du lion.

(Un Mage obtenant un 25+ pendant qu'il examine cet objet dans son laboratoire entre en contact avec Andriste, qui révèle certains détails sur lui-même, mais pas nécessairement tous. Il est de toute manière furieux d'avoir été dérangé par quelqu'un d'autre qu'un guerrier.)



du royaume. Ainsi, la fin de la Saga sera-t-elle, quoi qu'il arrive, douce-amère.

Même si certains personnages meurent au cours du récit, cela ne signifie pas qu'ils sont oubliés. Rendez la fin de votre Saga extrêmement dramatique. C'est la dernière fois que les joueurs endosseront le rôle de leurs personnages : ils doivent être satisfaits par la chute du rideau et en concevoir un sentiment d'achèvement. Que le final vaille la peine d'être vécu. L'ironie est souvent utile en ce domaine. Si une tempête de neige soufflait au début de la Saga, décrivez-en une qui s'achève à la fin. La tourmente symbolise le récit lui-même et suggère qu'il y a eu des changements, que la vie des personnages a produit son effet sur le monde.

Une fois que la Saga sera terminée, prenez le temps de remercier tous les joueurs de leur participation. Les histoires fantastiques que vous aurez racontées sont œuvres collectives. En tant que Conteur, vous peignez les décors, mais ce sont les joueurs qui peuvent se vanter des actes héroïques.

Expérience

Nous avons établi que l'identité et l'apparence de votre personnage peuvent changer au cours de la Saga. Ces changements se manifestent dans la manière dont vous concevez votre personnage et le jouez, mais ont également un impact sur le jeu lui-même. La croissance et la maturation du personnage peuvent se mesurer en chiffres, et plus particulièrement en points d'Expérience. Ces derniers ne représentent pas seulement le nombre de créatures que vous avez tuées. Ils reflètent votre compétence croissante en matière de vie sociale, de magie, de travail et de combat. S'ils se gagnent bien durant les rencontres importantes, celles-ci ne se limitent pas au combat mais recouvrent également les interactions avec les univers social, magique et laborieux. Ces points ne s'obtiennent d'ailleurs pas seulement au cours des histoires de la Saga mais aussi par l'entraînement et les recherches effectuées entre elles.

GAGNER DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Après la fin d'une histoire, le Conteur détermine à quel point vous avez accompli votre tâche et êtes resté fidèle à l'esprit de votre personnage. Il récompense les personnages vainqueurs et ceux ayant été bien joués par des points d'Expérience. Il n'existe pas de règle concernant le nombre de points à allouer. Il s'agit d'une question très subjective, dépendant surtout de la vitesse à laquelle le Conteur désire que votre personnage progresse et du succès relatif des actions de ce dernier au cours de l'histoire (il y a peut-être eu des choses à faire que vous avez oubliées ou négligées, ce qui vous vaudra une Expérience réduite). L'amplitude de l'histoire influence également le nombre de points accordés. Si vous sauvez l'Ordre d'Hermès de satanistes, vous obtenez plusieurs points d'Expérience. Si l'histoire ne met en jeu que le voyage d'une turbula en ville et la fréquentation d'une taverne, les personnages n'en retirent que peu de points.

Le Conteur doit prendre en compte les actions de chaque personnage au cours de l'histoire, les dangers affrontés et les conséquences des actions manquées. Pour une aventure aux conséquences et aux dangers moyens, si le personnage est joué de manière correcte, on peut accorder 2 ou 3 points, un bonus ou une pénalité étant appliqué à ce chiffre en cas de *roleplaying* exceptionnel ou terriblement mauvais, voire si les risques affrontés ont été colossaux ou inexistants. Voici une liste des facteurs que le Conteur devrait considérer avant l'attribution des points d'Expérience. Il dispose toutefois d'une liberté complète en ce domaine. S'il désire que les personnages progressent lentement, il doit limiter les points qu'ils gagnent par histoire à 1 ou 2. S'il préfère les voir devenir puissants rapidement, il peut en augmenter le nombre (3 à 5).

Amplitude de l'histoire

Voilà qui mesure l'importance des dangers rencontrés et de l'enjeu. Les grands récits épiques exigent souvent de sauver un pays entier ou des gens innombrables. Plus la contrée ou la foule est grande, plus l'Expérience gagnée doit l'être. Pourtant, même si une histoire ne met en jeu qu'un petit groupe de gens, elle peut avoir un parfum épique. Si les personnages doivent affronter des dangers quasiment insurmontables ou vaincre des terreurs personnelles, il est légitime de leur accorder beaucoup de points d'Expérience. Souvenez-vous également que l'amplitude de l'histoire est un bonus à l'Expérience si les héros réussissent dans leur quête, mais une pénalité dans le cas contraire.

• **Formalité** : L'histoire, un peu légère, ne met pas en jeu de réels dangers, et il n'en résulte pas d'enseignement significatif — peu d'Expérience.

• **Personnelle** : Les personnages cherchent à laver leur nom d'accusations fausses ou à se créer une réputation, mais aucune conséquence dramatique n'est à envisager. Ils connaissent cependant de fort mauvais jours jusqu'à ce que le problème qu'ils affrontent soient réglé et risquent leur vie, voire pire. Mais personne d'autre n'est concerné — peu à moyennement d'Expérience.

• **Restreinte** : Un petit cercle d'individus est affecté par l'histoire. Il peut s'agir d'amis, des Servants de l'Alliance ou d'un conseil municipal. Outre les personnages, seuls ces gens risquent d'être lésés, blessés ou tués suite à l'aventure — peu à moyennement d'Expérience.

• **Alliance** : L'Alliance des personnages est menacée. Le danger peut être constitué par la perte d'une source de ravitaillement ou d'importants tomes et objets magiques. Il est même possible que l'Alliance risque la destruction — peu à beaucoup d'Expérience.

• **Ville** : Le sort d'un grand nombre de personnes vivant dans une même région est mis en jeu par l'histoire. A ce niveau, l'échec pourrait signifier la ruine ou la mort de 250 à 1.000 individus — moyennement à beaucoup d'Expérience.

• **Royaume** : D'innombrables vies sont menacées. L'histoire pourra comprendre des intrigues diplomatiques, la compromission des secrets d'un royaume ou une guerre ouverte. A ce niveau, le succès ou l'échec ont toujours des conséquences importances — moyennement à énormément (5 points) d'Expérience.

• **Toute l'Europe** : Le monde entier est affecté par les actions des personnages. Un succès assure en ce cas énormément d'Expérience (5+), mais un échec est tout aussi spectaculaire (pas d'Expérience du tout). Dans une histoire de cette amplitude, toutefois, la perte d'Expérience pour une action manquée pourra fort bien être le dernier de vos soucis.

Le roleplaying

En moyenne, un joueur correct reçoit 1 point d'Expérience pour les efforts accomplis au cours de l'histoire. Rappelez-vous néanmoins que *bon* joueur ne signifie pas forcément joueur convivial. Si un personnage a mauvais caractère et est obstiné, on ne le joue pas bien en le faisant se plier à toutes les décisions du groupe. Une telle conduite doit même entraîner une pénalité à l'Expérience. Il est impossible d'accorder la moindre Expérience pour le *roleplaying* à un personnage après une histoire au cours de laquelle il a été très mal joué, même si cela ne l'empêche pas d'en gagner par d'autres moyens. Un joueur pas très doué pour le *roleplaying* mais dont le personnage ne cesse de se sacrifier pour ses camarades pourra toujours récolter de l'Expérience pour ces sacrifices. Lorsqu'un membre de la Troupe fait preuve d'un sens exceptionnel du *roleplaying* au cours d'une histoire, il est possible de lui allouer plus d'un point d'Expérience en ce domaine (2 est un bon chiffre).

Sacrifice personnel

Si un personnage sacrifie quelque chose de personnel pour le bien général, le Conteur doit lui accorder une certaine récompense. Le sacrifice peut aller de l'abandon d'un porte-bonheur à celui d'un objet enchanté, et même de sa propre vie — moyennement à beaucoup d'Expérience.

Le sacrifice de son Familier ne vaut pas la moindre Expérience et peut même entraîner une pénalité, car on sacrifie alors la vie de quelqu'un d'autre, même si elle est inextricablement liée à la sienne propre.

Points d'Expérience annuels

Note : L'attribution des points d'Expérience suivants concerne tous les personnages. Toutefois, les Mages étant très occupés par leurs recherches, ils ont moins de temps pour étudier les Compétences vulgaires et améliorent moins vite que les autres leurs scores en ces domaines.

Si Mages, Compagnons et Servants gagnent des points d'Expérience lorsqu'ils partent à l'aventure, rien ne leur interdit d'apprendre et de s'entraîner entre-temps. Au début de chaque année, les joueurs peuvent annoncer quelle matière leurs personnages comptent étudier quand ils ne seront pas partis en voyage. Il peut s'agir d'une Compétence, d'une Passion ou de n'importe quel trait pouvant normalement augmenter grâce à l'Expérience (à l'exception des Arts Magiques). Il est cependant impossible de s'entraîner dans les Compétences telles que Talents Exceptionnels, Connaissances Mystiques ou Connaissances formelles, à moins que l'on ne possède déjà une ou plusieurs d'entre elles, ou que l'on ne dispose d'une Vertu leur donnant accès. A la fin de l'année, des points d'Expérience sont attribués au trait en question. Leur nombre dépend de l'intensité des études ou de l'entraînement, du Niveau du professeur ou de la source et du temps libre effectif dont on a disposé au cours de la période concernée.

Des études ou un entraînement peu actifs permettent de gagner un point d'Expérience. Un entraînement modéré deux. Un entraînement intensif trois. Il est évident que la plupart des joueurs choisiront de se concentrer intensivement sur leurs études, de manière à obtenir trois points. Toutefois, le nombre d'histoires auxquelles on prend part au cours de l'année réduit le nombre de points gagnés ainsi. Pour toute histoire jouée, en dehors de la première, on perd un point d'Expérience annuel. Ainsi, en cas d'entraînement intensif, on ne gagne tout de même qu'un point d'Expérience si l'on a participé à trois expéditions au cours de l'année.

Les points qu'amassent les Mages diminuent en fonction du nombre de saisons qu'ils consacrent à leurs études magiques. Pour toute saison vouée à la magie, ils gagnent un point annuel de moins. Étudier des Compétences mystiques telles *Certamen* et *Parma Magica* n'entraîne néanmoins pas cette pénalité. Les points d'Expérience annuels peuvent même être dépensés à cet effet. Toutefois, toute saison passée à améliorer la Connaissance *Théorie de la Magie* vaut un point de moins à la fin de l'année. De même pour les saisons employées à apprendre ou inventer des sorts, voire à fabriquer des objets magiques.

Vos Traits de Caractère peuvent également vous permettre de perdre ou de gagner des points d'Expérience annuels. Si vous avez choisi de vous concentrer intensément sur vos études (trois points), mais possédez le Trait de Caractère *Paresseux* +2, le Conteur peut exiger de vous un tirage simple afin de voir si vous vous tenez à vos bonnes résolutions. Le facteur de Difficulté employé est de 6. Un jet de *Paresseux* de 6+ signifie que vous perdez un point d'Expérience, vos tendances naturelles ayant raison de votre volonté. Un résultat inférieur vous permet d'étudier normalement.

En revanche, si vous avez le Trait de Caractère *Diligent* +2, le Conteur peut vous autoriser un tirage susceptible de vous apporter un bonus. Un résultat de 6+ prouve que vous vous attelez à vos études dès que vous avez un instant de libre et vous octroie un point d'Expérience supplémentaire. Il est conseillé de ne pas accorder plus de trois ou quatre points par an et par personnage.

Quoi qu'il en soit, un Mage gagne toujours au moins un point d'Expérience au cours de l'année, puisqu'il doit bien avoir la chance d'améliorer ses traits les moins ésotériques. Vous pouvez également décider de vous entraîner toute l'année, sans prendre part aux expéditions et sans effectuer de recherches magiques, ce qui vous exclut de toutes les histoires. Si c'est le cas, vous obtenez le nombre de points d'Expérience correspondant à l'intensité avec laquelle vous étudiez. L'une des raisons d'agir ainsi peut être le désir d'acquérir un trait ne pouvant être obtenu sur les routes. Toutefois, en moyenne, on gagne plus d'Expérience en partant en voyage qu'en restant chez soi.

L'entraînement à la maison est également une bonne excuse à l'absence des personnages dont les joueurs ne peuvent se rendre à une ou plusieurs séances de jeu. On considère que lesdits personnages sont en train d'étudier au sein de l'Alliance ou ailleurs, ce qui explique pourquoi ils ne participent pas aux aventures. Voilà qui leur permet également de gagner de l'Expérience, si bien que leur puissance ne sera pas trop inférieure à celle de leurs camarades lorsqu'ils recommenceront à jouer.

Enfin, s'entraîner dans un trait suppose qu'on le possède déjà ou qu'une source appropriée soit disponible pour le dispenser. S'il s'agit d'un nouveau trait, les points d'Expérience amassés s'y appliquent comme si le score de base dudit trait était égal à 0. Si vous désirez apprendre à chanter, par exemple, vous risquez de devoir vous rendre souvent en ville, car à l'Alliance, personne n'a l'oreille musicale. Et si vous ne trouvez pas de professeur, vous ne pouvez pas acquérir ce trait. Le professeur peut aussi habiter si loin que vous ne pouvez absolument pas participer à la vie de l'Alliance, ce qui vous impose les règles d'études exclusives expliquées ci-dessus. Un bon Conteur se servira de ce fait comme prétexte à une histoire. Il est, par exemple, possible que des brigands vous tendent une embuscade tandis que vous vous rendez chez votre professeur de chant. Et un Conteur sadique décidera que cette histoire nuit à vos études, réduisant d'autant le nombre de points d'Expérience gagné au cours de l'année.

Si vous apprenez ou améliorez un trait grâce à un professeur ou une autre source (comme un livre), votre score ne peut dépasser celui dudit professeur ou de ladite source. Ainsi, si un ouvrage a un score de Connaissance de l'Occulte égal à 3, votre propre score dans cette Compétence ne pourra être élevé au-dessus de 3 grâce à lui. De plus, étudier à l'aide d'un livre requiert un score de Lecture/Écriture de la langue dans laquelle il est rédigé au moins égal à 3. A moins qu'ils ne proviennent de pays lointains, la plupart des livres sont en latin.

Dépenser les points d'Expérience

Vous avez gagné beaucoup de points d'Expérience ? Parfait ! Maintenant, qu'allez-vous en faire ? On les utilise pour améliorer les scores de Compétences et d'Arts, ainsi que ceux des Passions si on en possède. Vous accumulez les points en un trait jusqu'à ce que leur nombre dépasse votre score actuel. A ce moment, ledit score augmente de 1 et les points d'Expérience sont annulés. Il vous sera possible d'améliorer encore le même trait lorsque vous aurez à nouveau accumulé assez de points d'expérience pour excéder votre nouveau score.

Vous pouvez également employer votre Expérience pour Maîtriser des sorts (voir chapitre *Magie,* page 180). Il vous faut alors en amasser 1 point pour 5 Niveaux du sort que vous désirez Maîtriser.

L'Expérience gagnée à la fin d'une histoire ne peut être utilisée que pour améliorer Compétences, Passions ou Arts dont on a usé au cours de l'histoire en question. Toutefois, il n'est pas nécessaire que ces traits aient fait l'objet d'un tirage. Si vous avez guidé vos compagnons à travers une forêt, vous pouvez attribuer des points d'Expérience à votre Compétence de *Survie* ou à une autre Aptitude de Forestier. Si d'aventure le trait a fait l'objet d'un jet, le résultat de celui-ci est sans importance. Vous pouvez allouer de l'Expérience au trait même en cas d'échec — après tout, n'apprend-on pas par ses erreurs ? Pour dépenser de l'Expérience afin de Maîtriser un sort, il est obligatoire d'avoir lancé celui-ci au cours de l'histoire ou à tout le moins de l'avoir utilisé en tant que sort similaire (voir le chapitre *Magie,* page 172).

Après une histoire, vous ne pouvez pas attribuer plus d'un point d'Expérience à un trait donné. Ceci n'est pas vrai pour les points d'Expérience annuels, puisque vous consacrez l'année entière à l'étude ou à l'entraînement d'un seul et même trait.

Il est possible, quoiqu'assez rare, de gagner des points d'Expérience supplémentaires au cours d'une histoire si on utilise un trait de manière nouvelle, imaginative ou délicate. Si, par exemple, vous réussissez à décourager un ogre de vous dévorer en feignant une grave maladie, le Conteur pourra vous permettre d'attribuer immédiatement un point à votre Compétence de *Feinte.* Ce point est «gratuit» et ne diminue en rien l'Expérience que vous gagnerez à la fin de l'histoire. De telles pratiques doivent cependant rester exceptionnelles afin que les personnages les apprécient à leur juste valeur et que leur puissance n'augmente pas trop rapidement.

Expérience

Après son voyage à Mercille, Grimgroth obtient deux points d'Expérience. Il en a perdu un troisième pour avoir oublié sa promesse d'enterrer la dépouille du fantôme — vous vous rappelez ? Durant l'histoire, il a disputé un *Certamen* et attribue donc un de ses points à cette Compétence. Son score est actuellement de 3, et il avait déjà accumulé 3 points d'Expérience en vue de l'augmenter. Puisqu'il a maintenant 4 points, ce qui excède le score, celui-ci passe à 4 et l'Expérience accumulée en ce domaine retombe à 0. Il avait également utilisé le sort *Bourrasque* (ReAu 15) durant l'aventure. Il investit donc un point d'Expérience afin de le Maîtriser. Le sort étant de Niveau 15 et ce point étant le premier qui lui est consacré, il en faudra encore deux avant que Grimgroth ne parvienne à ses fins.

Vieillissement

Nous sommes tous égaux devant la mort. Les Mages peuvent distiller des élixirs ralentissant le vieillissement mais même eux ne sauraient empêcher l'inévitable. Le vieillissement est un processus de destruction inexorable et ses effets ne font que croître. Ceux qui sont présentés ici reflètent cette accumulation de souffrances et peuvent être fort cruels car ils drainent la vitalité de votre personnage. Il vous est possible de choisir de retirer celui-ci de la vie active avant que l'âge ne l'ait trop affaibli. Il vaut mieux qu'on se rappelle de lui comme d'un rude guerrier ou d'un habile chirurgien que comme d'un colosse affaibli ou d'un vieillard gâteux.

Table du Vieillissement

1	Aucun effet
2	Aucun effet
3	Aucun effet
4	Aucun effet
5	Aucun effet
6	Vivacité
7	Perception
8	Force
9	Énergie
10	Dextérité
11	Présence
12	Communication
13	Intelligence
14	Gain d'un point de Décrépitude
15	Mort

Exempli Gratia

Décrépitude

Les points de Décrépitude se gagnent généralement dans le cours normal de la Saga. Les sources en sont les blessures infectées, les Désastres en combat et le résultat des tirages de Vieillissement. Dans certaines situations, les Désastres obtenus en lançant des sorts peuvent également produire cet effet.

On commence à vieillir à trente-cinq ans. Avant cet âge, aucun tirage de Vieillissement n'est nécessaire. L'année où on l'atteint, toutefois, et toutes les années qui suivent, en hiver (saison particulièrement rude au Moyen Age), il convient de faire un jet sur la Table de Vieillissement (ci-dessous).

Il s'agit de tirages simples, auxquels on ajoute 1 par point de Décrépitude que l'on possède et 1 par décennie que l'on a déjà vécue. Ainsi, lorsque vous ferez le premier, à trente-cinq ans, vous additionnerez d'ores et déjà 3 au dé. On cherche ensuite le total dans la table. Plus il est élevé, plus les effets du vieillissement sont aigus, si bien que les modificateurs cités plus haut sont, en fait, des pénalités.

Si le résultat global correspond à une Caractéristique, il vous faut réussir un tirage simple de 7+, sans modificateur, pour éviter de perdre un point dans ladite Caractéristique. Si vous avez, par exemple, 0 en Perception, que vous obteniez un 7 sur le premier tirage et un 2 sur le second, vous perdez un point de Perception et vous retrouvez à -1. Si le résultat du premier tirage est de 14, vous ajoutez un point de Décrépitude au total de votre personnage.

Si le résultat du jet sur la *Table du Vieillissement* est «Mort», vous devez réussir un tirage simple d'Énergie de 10+ pour éviter de mourir de vieillesse. Si vous y parvenez, vous gagnez cependant un point de Décrépitude. Dans l'intérêt de la vraisemblance, on peut considérer que la mort se produit à un moment quelconque de l'année suivante. Souvenez-vous néanmoins que la plupart des gens meurent durant l'hiver, en raison du manque de chauffage et de nourriture fraîche. Sur le lit de mort d'un personnage, il est possible et même recommandé de se livrer à une séance de *roleplaying* dramatique.

Il est à noter que ce système décrit le vieillissement dans un environnement médiéval. Le processus est très différent et beaucoup plus lent de nos jours. Vous remarquerez qu'il est ici impossible de mourir de vieillesse avant d'avoir environ cinquante ans — à moins de posséder beaucoup de points de Décrépitude. Cela ne signifie pas que vous ne puissiez passer avant cet âge de causes naturelles. Les personnages atteignent de toute manière rarement un âge aussi avancé. L'Europe médiévale est un endroit cruel et dangereux. Si l'un de vos héros meurt de vieillesse, considérez cela comme une victoire : cela signifie qu'il a survécu à tous les périls qu'il a affrontés. Bien entendu, nombre de gens détestent l'idée de mourir dans leur lit.

Potions de Longévité

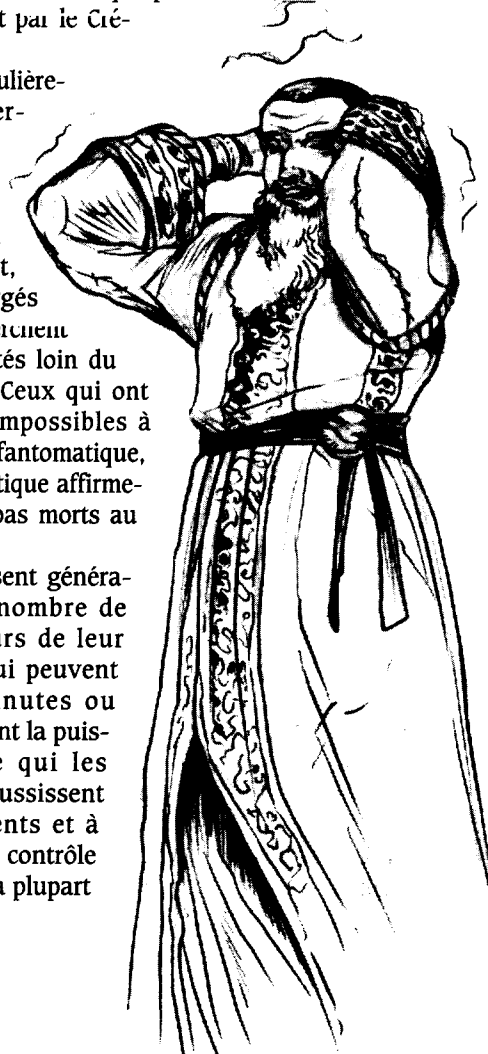
Les Mages, qui refusent toujours de subir le même sort que les vulgaires, savent fabriquer des potions ralentissant le processus du vieillissement. Pour plus d'informations à ce sujet, voir le chapitre *Laboratoire,* page 262.

Le Crépuscule des Magiciens

«Apprends la magie, car c'est la seule vérité de notre réalité. Deviens magique et tu deviendras l'essence de la vérité. Ne crains pas ce que d'autres nomment le Crépuscule, car la semi-obscurité n'est pas le crépuscule mais bien l'aurore.»

— Criamon

Pour les Mages, la mort n'est pas assurée, si bien qu'ils ont peut-être le droit de qualifier les autres de «mortels», comme si eux-mêmes ne l'étaient pas. Ce qui est certain, c'est qu'ils doivent quitter cette vie, mais alors que les autres gens ne sont poursuivis que par la mort, eux le sont également par le Crépuscule.



Les Mages, particulièrement ceux qui se servent d'une magie trop puissante ou trop imprévisible pour qu'ils puissent la contrôler pleinement, peuvent être submergés par le *virtus* qu'ils cherchent à canaliser et emportés loin du monde des mortels. Ceux qui ont ainsi disparu sont impossibles à conjurer sous forme fantomatique, aussi la magie Hermétique affirme-t-elle qu'ils ne sont pas morts au sens strict du terme.

Les Mages subissent généralement un certain nombre de Crépuscules au cours de leur carrière, périodes qui peuvent durer quelques minutes ou quelques jours, suivant la puissance de la magie qui les emporte. Certains réussissent à demeurer conscients et à conserver un certain contrôle d'eux-mêmes, mais la plupart

Exempli Gratia

Crépuscule personnel

Chaque Mage éprouve une expérience unique du Crépuscule, basée sur le type de magie qu'il utilise. Grimgroth s'étant beaucoup adonné à la politique et n'ayant pas fait autant de recherches magiques que la plupart de ses confrères, il n'a jusqu'ici subi que deux Crépuscules. Le premier s'est produit lorsque son petit groupe a été attaqué par des paysans sous l'influence d'un démon alors qu'il se rendait à Doïsseteppe pour assister à un Tribunal. Notre Mage a tenté de lancer un puissant sort spontané et connu un échec retentissant. Il est tombé à terre, hurlant et secoué de convulsions, tandis que ses compagnons, privés de ses pouvoirs, avaient recours à la violence pour se débarrasser des paysans.

Puis Grimgroth a semblé se remettre et a poursuivi son voyage. Toutefois, il était à l'évidence changé : sa patience était désormais limitée et il lui arrivait à l'occasion de balbutier des mots sans suite, ainsi que de quitter brusquement le Tribunal. Enfin, après le dernier vote, il est tombé dans un profond sommeil et a dû être porté jusqu'à la Crête des Brumes. Lorsqu'il s'est réveillé, il ne se souvenait que des bribes de ce qui s'était produit au Tribunal.

Une de ses consœurs, Consuelia, lui a depuis affirmé que, selon toute probabilité, il était alors en plein Crépuscule, et que seule sa forte volonté lui avait permis de conserver une partie de ses facultés mentales. La plupart de ses actes, cependant, y compris ses votes, échappaient probablement à son contrôle.

Depuis ce Crépuscule, Grimgroth a prouvé qu'il comprenait mieux les affaires politiques de l'Ordre, mais il est également susceptible de sombrer dans une rage folle chaque fois que sont abordés certains sujets relatifs au Tribunal.

Grimgroth a ensuite subi un nouveau Crépuscule, en raison d'un *Certamen* disputé contre un Mage de Criamon. Cette fois, il a connu un fou rire incontrôlable. Son allié, Clavius, s'apprêtait à lancer un sort puissant pour le calmer, mais Samantha — à l'époque le familier de Grimgroth — l'en a empêché et a monté la garde auprès de son maître. Grimgroth a ri pendant environ une heure, s'est remis, a fait preuve de signes de désorientation pendant une semaine et est redevenu «normal» par la suite. Certaines personnes ont toutefois remarqué qu'il est désormais nettement plus sombre qu'auparavant.

sont inconscients ou animés de spasmes et de convulsions, voire les deux.

Ces Crépuscules auxquels il est possible de survivre donnent parfois à leurs victimes une meilleure compréhension de leurs Arts, à moins qu'ils ne leur laissent difformités physiques et aberrations mentales. A mesure que les Mages vieillissent, ils connaissent davantage de ces expériences, ils se rapprochent du Crépuscule final, qui leur permet d'échapper à la mort en quittant le monde par la petite porte.

Points de Crépuscule

A un certain moment, un Mage commence à accumuler des points de Crépuscule. Comme pour ceux de Décrépitude, aucun moyen connu ne permet de les annuler. Tout Mage qui totalise vingt-quatre de ces points passe dans le Crépuscule final et quitte ce monde, au moins en esprit. Il existe différentes manières de gagner des points de Crépuscule.

Tout d'abord, on ne commence pas à en amasser avant d'utiliser des potions de longévité. A ce moment, la vie du thaumaturge se met à reposer sur la magie et la magie à le dominer. Il gagne un point de Crépuscule au cours de l'année où il boit sa première potion de longévité, et un autre tous les vingt ans après cela : un lors de la vingtième année, puis la quarantième, etc.

Étudier l'Art Virtum donne aussi des points de Crépuscule, à raison de 1 chaque fois que le score du Mage en cet Art atteint un multiple de 5 (5, 10, 15, 20, etc.).

Les Conteurs peuvent assigner des points supplémentaires en résultat de Désastres, lors du lancer de sorts ou de l'utilisation d'autres effets magiques au cours d'une histoire. Généralement, un point de Crépuscule et un effet secondaire approprié sont largement suffisants. D'autant que les Mages accumulent encore des points de ce type en s'exposant de manière prolongée à une magie très puissante comme, par exemple, celle d'un sort destiné à les rendre plus forts que la normale pour une longue période.

Enfin, ils peuvent en gagner beaucoup en faisant l'expérience du Crépuscule temporaire, comme expliqué ci-dessous.

Crépuscule temporaire

Lorsqu'un Mage possédant des points de Crépuscule rencontre une force magique puissante et incontrôlable, le Conteur fait faire au joueur un tirage pour voir si son personnage sombre dans un Crépuscule temporaire. En général, cela se produit en cas de double Désastre (ou pire) pendant le lancer d'un sort ou lors des études à l'aide de *virtus* brut, au laboratoire. Toutefois, n'importe quelle exposition à une magie puissante et déchaînée peut provoquer un Crépuscule. Suivez les étapes suivantes pour déterminer si un Mage subit le Crépuscule et ce qu'il en résulte.

1) Tirage initial. Faites un tirage de tension et ajoutez-y les points de Crépuscule du personnage. Si le total est supérieur ou égal à 24, le Mage subit le Crépuscule. Sinon, il y échappe et ne subit aucun effet désagréable — à part ceux, normaux, du Désastre, si c'est bien cela qui a provoqué le jet. Il est impossible de dépenser des points de

Confiance pour obtenir un retirage, mais le personnage peut se servir de ses Passions comme bonus (c'est-à-dire pour abaisser le résultat donné par le dé). Avant d'utiliser une Passion, toutefois, il est nécessaire de justifier cette utilisation de manière cohérente.

2) Tirage de gain de points de Crépuscule. Lorsqu'on subit un Crépuscule temporaire, il convient de faire un jet simple et d'en ajouter le résultat aux points de Crépuscule du personnage. Si le résultat est 24+, cette fois, le Mage pénètre dans le Crépuscule final. Jouez la fin de son existence mortelle avec tout le flamboiement approprié. Il peut encore demeurer sur Terre pendant plusieurs heures, voire plusieurs jours, mais il est désormais si éloigné de toute compréhension humaine qu'on ne peut plus le qualifier d'être humain. Si vous possédez encore moins de 24 points après ce tirage, vous pourrez quitter le Crépuscule ; passez à l'étape suivante.

3) Tirage de contrôle. Faites un jet de tension d'Intelligence. Vous pouvez lui ajouter +3 si vous possédez la Vertu *Volonté de Fer* et il vous est possible de dépenser des points de Confiance pour obtenir des retirages, voir d'utiliser vos Passions. Le Conteur, lui, fait également un jet de tension, auquel il ajoute le score de l'aura surnaturelle qui domine la région (s'il y a lieu), afin de connaître l'intensité du Crépuscule. Il peut appliquer d'autres modificateurs à ce dé si le Crépuscule doit être plus puissant qu'à l'ordinaire — par exemple, s'il résulte d'un quadruple Désastre. Si le nombre obtenu par le personnage est le plus élevé, le Mage contrôle suffisamment l'expérience pour en éviter les dangers et apprendre quelque chose : faites un tirage sur la *Table des Effets Bénéfiques.* Dans le cas contraire, le Crépuscule est trop puissant pour être dominé : faites un tirage sur la *Table des Effets Maléfiques.* En cas de Désastre, faites également un jet sur cette dernière table et affligez-vous d'une version particulièrement virulente de l'effet désigné par le dé. Ces tirages peuvent également servir à déterminer la durée du Crépuscule (qui varie en fonction de son intensité) et le contrôle que le Mage conserve sur ses mouvements (plus important si le résultat de son jet est nettement supérieur à la force du Crépuscule). Il n'y a cependant pas de corrélation stricte entre le contrôle interne (psychique) et le contrôle externe (physique), et les actions du personnage durant le Crépuscule doivent correspondre à la fois à son caractère et aux besoins de l'histoire.

Effets Bénéfiques

Compréhension Accrue : Un Mage ne peut normalement écrire sur un Art qu'un livre au score égal à la moitié du sien propre dans cet Art. Si vous obtenez cet effet, vous comprenez mieux votre Art de prédilection et pouvez produire un tome le décrivant (celui-là et seulement celui-là), dont le score sera égal aux deux tiers du vôtre. Par exemple, Cæcus, qui a un score de 22 en Perdo, pourra écrire sur le sujet un ouvrage au score de 14, les deux tiers de 22.

Table des Effets Bénéfiques

1-3	Compréhension Accrue
4-5	Points d'Expérience en Affinité
6	Amélioration d'un Art
7	Points d'Expérience en Théorie de la Magie
8	Points d'Expérience en Compétence Mystique
9	Spécial
10	Faites deux tirages : le premier détermine un effet sur cette table ; le second, que vous tirez normalement, vous permet de savoir si l'effet est bénéfique ou maléfique. Si un second jet sur cette table donne un 10, ignorez-le et recommencez.

Table des Effets Maléfiques

1-2	Don Tapageur
3-4	Déficience
5	Magie Anarchique
6	Déficience Mentale
7	Déficience Physique
8	Magie Automatique
9	Spécial
10	Faites deux tirages : le premier détermine un effet sur cette table ; le second, que vous tirez normalement, vous permet de savoir si l'effet est bénéfique ou maléfique. Si un second jet sur cette table donne un 10, ignorez-le et recommencez.

Note : Il est impossible d'appliquer les Passions aux tirages s'effectuant sur l'une quelconque de ces tables.

Chaque fois que vous obtiendrez à nouveau cet effet, vous progresserez d'une étape vers les 100% (3/4, puis 4/5, 5/6 et enfin 1). Les grands livres magiques de l'Ordre ont presque tous été rédigés par des Mages ayant fait l'expérience du Crépuscule et en ayant rapporté de nouvelles perspectives.

Points d'Expérience en Affinité : Lancez un dé simple et ajoutez-le en points d'Expérience à une de vos Affinités (voir la Vertu *Affinité Magique).* Si vous n'en possédez aucune ou que celles que vous avez ne correspondent pas aux circonstances du Crépuscule, vous pouvez en gagner une. En ce cas, divisez par deux le résultat du tirage. Le nombre obtenu est celui des points d'achat dont vous disposez pour déterminer votre score dans cette nouvelle Affinité.

Exemple : Cæcus fait l'expérience du Crépuscule tandis qu'il tente de guérir un Compagnon d'une grave maladie (Creo Corporem) et obtient cet effet. Gagner de l'Expérience dans son Affinité avec Perdo n'aurait pas grand sens puisqu'il utilisait de la magie Creo. Il acquiert donc une nouvelle Affinité. Le joueur et le Conteur s'accordent pour dire que celle-ci ne peut être avec Corporem, puisque Cæcus possède une *Déficience* en ce domaine, ni avec

Creo, car cela ne conviendrait pas à un Mage particulièrement spécialisé en Perdo. Le conteur décide donc qu'il s'agit d'une Affinité avec les soins. Le tirage simple donne un résultat de 6 qui, divisé par 2, représente 3 points d'achat — lesquels, grâce aux règles, se transforment en un score de 2.

Amélioration d'un Art : Faites un tirage simple et multipliez-en le résultat par 3. Traitez le nombre obtenu comme s'il s'agissait du score d'un livre étudié pendant une saison (voir le chapitre *Laboratoire,* page 252). L'Art amélioré dépend des circonstances du Crépuscule mais peut aussi être votre spécialité. Quoi qu'il arrive, son score augmente au moins d'un point.

Points d'Expérience en Théorie de la Magie : Faites un tirage simple et attribuez ce nombre de points d'Expérience à votre Compétence de Théorie de la Magie.

Points d'Expérience en Compétence Mystique : Faites un tirage simple et attribuez ce nombre de points d'Expérience à une Compétence Mystique. Il pourra, par exemple, s'agir de *Connaissance de la Féerie* si le Crépuscule se produit dans une forêt féerique, ou de *Certamen* s'il a été provoqué par un de ces duels magiques.

Spécial : Tout effet que le Conteur juge approprié. Il est possible que vous gagniez une petite capacité magique ou en amélioriez une que vous possédez déjà. Tout peut arriver, à condition que cela reste cohérent.

Effets Maléfiques

Note : Tout comme les points de Crépuscule, ces effets ne peuvent être annulés par aucun moyen connu.

Don Tapageur : A partir de maintenant, votre aura magique est plus forte, toujours proche de la surface de votre être. Vous gagnez le Vice *Don Tapageur.* Si vous le possédiez déjà, faites un nouveau tirage. Si vous possédiez la Vertu *Don de Velours,* vous la perdez mais ne gagnez pas le *Don Tapageur.*

Déficience : Vous souffrez du Vice *Déficience Magique Mineure* en un Art, probablement celui qui est opposé à votre spécialité. Si vous possédiez déjà ce Vice, votre Déficience est désormais Majeure. Au cas où elle le serait déjà, vous gagnez une *Déficience Majeure* dans un autre Art.

Magie Anarchique : Vous gagnez le Vice *Magie Anarchique.* Si vous le possédiez déjà, faites un nouveau tirage.

Fantômes et Crépuscule

Un Mage qui quitte le monde par le biais du Crépuscule n'abandonne pas de fantôme derrière lui. Aucune magie Hermétique n'est capable de l'atteindre. En fait, les Mages qui meurent normalement et reviennent sous forme fantomatique possèdent encore des points de Crépuscule, et le simple fait de les conjurer ou de les contrôler peut leur faire connaître cette expérience. C'est pourquoi, il est rare de rencontrer des fantômes de Mages très anciens : la plupart ont quitté le monde par le Crépuscule, soit avant soit après la mort.

Déficience Mentale : La magie a affecté votre esprit. Si vous possédiez déjà un Vice mental tel qu'*Obsession* ou *Phobie,* il empire. Si ce n'est pas le cas, vous pourriez voir s'aggraver un de vos tics, au point qu'il devienne un Vice à part entière. Vous pouvez aussi choisir une déficience quelconque liée aux circonstances du Crépuscule.

Déficience Physique : La magie qui s'est répandue en vous a affecté définitivement votre enveloppe charnelle. Il est possible que vous gagniez un point de Décrépitude, que vous perdiez une partie de votre ouïe, que vous soyez désormais boiteux ou simplement défiguré (servez-vous des Vices pour trouver des idées).

Magie Automatique : Votre magie s'échappe de vous d'elle-même. Votre simple présence cause de petits effets magiques d'un type approprié à votre spécialité ou au Crépuscule. Cæcus, par exemple, qui possède un fort score en Perdo, pourrait faire pourrir, vieillir



ou se craqueler les choses qu'il approche. Les effets sont limités en force et en distance et ne peuvent jamais être dirigés à volonté. Il est possible qu'ils ne se manifestent que sporadiquement et que leur puissance varie grandement d'un jour à l'autre.

Spécial : Tout ce qui, selon le Conteur, correspond à votre conception de la magie ou au Crépuscule comme, par exemple, un Vice de *Susceptibilité,* à la dimension surnaturelle qui domine la région où s'est produit le Crépuscule (s'il y en a une).

Histoire, personnages et Crépuscule

Le Crépuscule est un événement extrêmement variable, qui prend une forme différente pour chaque Mage. En tant que tel, il peut beaucoup apporter à une histoire et à un personnage. Les présentes règles sont conçues afin que les joueurs aient le sentiment de manquer de chance et non de subir la cruauté du Conteur. De même, que ceux qui retirent des effets bénéfiques du Crépuscule ne se sentent pas favorisés : tout est déterminé par les dés. Toutefois, plus le Conteur ou le joueur apporte de caractéristiques à un Crépuscule donné, plus celui-ci est approprié à l'histoire et au thaumaturge concerné. En bref : si votre imagination est plus intéressante que les règles, oubliez ces dernières.

La description d'un Crépuscule dépend beaucoup du moment où il se produit. Si un Mage en souffre durant une bataille, il est préférable de dire au joueur que son personnage s'effondre, en proie à des convulsions, et de laisser tomber le reste. Que les autres joueurs profitent de la bataille sans que les choses soient ralenties par cet élément parasite. Si, toutefois, le Mage fait l'expérience du Crépuscule à un moment où les autres personnages sont libres de leurs actions, il peut être intéressant de détailler l'événement et d'en tirer toute l'intensité dramatique qu'il recèle. Le malheureux magicien peut se battre pour garder le contrôle de son être tandis que ses amis tentent de l'aider.

Les effets immédiats d'un Crépuscule sont laissés à la discrétion du Conteur. Il arrive que la victime soit simplement paralysée ou plongée dans l'inconscience, mais elle est aussi parfois prise de véritables crises d'épilepsie. La magie qu'elle ne contrôle plus s'échappe souvent d'elle en causant d'étranges effets. Un Mage faisant l'expérience du Crépuscule alors qu'il lançait un sort Muto peut changer de forme aléatoirement, voire subir des distorsions physiques successives. Ces fluctuations peuvent même se communiquer à son environnement, infligeant des transformations mineures aux minéraux, végétaux et animaux, ainsi qu'aux humains. Le Conteur peut également déterminer la nature d'un Crépuscule en fonction des besoins de l'histoire et de la tonalité générale de la Saga (heroic fantasy ou atmosphère médiévale).

Ne craignez pas de modifier les effets indiqués par les dés ou d'en inventer d'autres. Les tables sont surtout là pour les cas où joueur et Conteur ne parviennent pas à s'accorder sur ce qui arrive au personnage. La plupart des Crépuscules laissent, en outre, au Mage qui les subit une marque quelconque, appelée «Touche de Magie». Il peut s'agir d'une décoloration physique, d'un tic ou de tout autre détail mineur mais intéressant. Un bon exemple en est la tendance de Grimgroth à sombrer dans une colère noire chaque fois qu'on mentionne les sujets abordés au cours du Tribunal, alors qu'il était en plein Crépuscule.

Autres usages du Crépuscule

Les Crépuscules ne se produisent pas toujours entièrement par hasard. Certaines circonstances les favorisent beaucoup. Vous désirerez peut-être inclure dans votre Saga une partie des choses suivantes :

Un puissant objet magique qui provoque souvent le Crépuscule — Le fonctionnement de cet objet dépend de la capacité qu'a son propriétaire à contrôler la magie, si bien qu'il ne peut être utilisé que par des Mages. Ses pouvoirs sont toutefois tellement puissants que tout Désastre se produisant lorsqu'on s'en sert entraîne un tirage de Crépuscule.

Un piège magique — Un Mage rédige un «sort», dans un livre, qui envoie directement en Crépuscule celui qui le lance. Il s'agit d'un piège pour ceux qui voleraient le livre et tenteraient d'en employer le contenu.

Des rencontres surnaturelles — La magie qu'ils utilisent ne se mariant que fort mal avec la magie Hermétique, démons et êtres féeriques peuvent précipiter le Crépuscule. Les thaumaturges qui tentent de découvrir les secrets de la magie féerique risquent fort de se retrouver projetés en plein Crépuscule sans avoir rien appris.



Le Crépuscule d'un magicien

Cæcus a gagné des points de Crépuscule pour les raisons suivantes :

Score de 12 en Virtum	2
Potions de Longévité depuis 20+ années	2
Regarder dans le cristal de son maître alors qu'il était apprenti	4
Total	8

Il affronte pour l'heure un démon qui le poursuit depuis l'Hibernie pour l'empêcher de partager avec les Mages du Languedoc ce qu'il a appris au sujet de l'Enfer. Saisissant une poignée de poudre magique (*virtus* brut), Cæcus abandonne toute subtilité et lance un sort Perdo Virtum spontané. Il obtient un 0 sur son dé. A cause des sept points de *virtus* brut, il doit lancer huit dés de Désastre. Deux d'entre eux lui donnent un 0. Le Conteur lui demande un jet de Crépuscule.

Le joueur tire un 1, relance le dé et voit apparaître un 10, ce qui doublé nous donne 20, +8 = 28. Ce total étant supérieur à 24, Cæcus sombre dans le Crépuscule. Le Conteur décide, en privé, que le Mage vient de se connecter de manière surnaturelle au démon, chose que peu d'esprits sont capables de supporter sans dommages. Il déclare donc : *«Cæcus et le démon s'effondrent tous deux à terre, secoués de convulsions, bavant et hurlant.»*

Il décrète aussi alors que plus il faudra de temps aux alliés de Cæcus pour abattre le démon, plus le Crépuscule sera intense et ne permet donc pas encore au joueur de faire un jet pour savoir s'il contrôle l'expérience. En revanche, Cæcus tire le nombre de points de Crépuscule qu'il gagne : 2, pour un nouveau total de 10.

Bien qu'il ne semble leur accorder aucune attention, certains de ses alliés tentent de l'aider. L'un d'entre eux, un Servant ayant toute sa confiance, essaie de l'arracher à sa crise en lui parlant. Le Conteur estime que cela pourra soit aider Cæcus à contrôler le Crépuscule, soit le distraire dans ses efforts. Le Servant fait un tirage de Communication, auquel il ajoute 3 en raison de son amitié avec le Mage. Le total n'est cependant que de 7. Le Conteur décide que ce résultat modéré n'a pas le moindre effet. Les autres personnages abattent le démon sans défense, mais pas assez vite pour éviter qu'un +1 ne soit ajouté à l'intensité du Crépuscule.

Cæcus effectue encore un jet : 8 + 3 (Intelligence) = 11. Le Conteur, lui, obtient 6 + 3 (Aura magique) + 1 (contact avec le démon) = 10. Cæcus peut donc faire un tirage sur la *Table des Effets Bénéfiques*. Étant donné qu'il s'agit de sa première expérience en ce domaine, il n'a pas grande idée de ce qu'il peut en résulter — même si le joueur s'en doute. Le Conteur conclut de plus que, le démon étant mort, le Mage ne souffre plus de convulsions. Il demeure cependant incohérent et sans défense durant plusieurs heures. Lorsque les autres personnages le ramènent à Val Negra, ses confrères l'examinent. Cæcus lance un dé pour déterminer le résultat du Crépuscule, et son joueur en discute avec le Conteur.

Le dé a donné un 4 : points d'Expérience en Affinité. Il serait logique d'accorder à Cæcus de l'Expérience dans son Affinité Perdo, puisqu'il lançait un sort de ce type, mais cela ne prendrait pas en ligne de compte son incroyable contact avec le démon. Une Affinité pour la destruction des démons serait également dans l'ordre des choses, mais ferait quelque peu double emploi avec l'Affinité Perdo. Le Conteur décide finalement de laisser Cæcus choisir entre un bonus de +2 pour la destruction des démons (qui s'ajouterait à son Affinité Perdo) et des points d'Expérience en Connaissance de l'Occulte. Le joueur estime qu'il passera dans l'avenir plus de temps à étudier ses Compétences que les démons, et choisit le bonus.

Quant à la «Touche de Magie», il suggère que s'élève désormais de lui une vague odeur de souffre lorsqu'il lance des sorts, suggestion qui est acceptée par le Conteur.

A Val Negra, Cæcus retrouve ses forces et sort de l'expérience plus puissant — mais un peu plus proche de l'inévitable Crépuscule final.



Chapitre Douze

L'Art du Conte

Arrivé à ce chapitre, vous avez atteint la fin de votre éducation. Vous connaissez désormais les bases de l'art de la magie. Toutefois, vous êtes peut-être encore loin de maîtriser toutes les subtilités du conte. Voilà qui ne peut se faire que par l'expérience et par la sagesse qu'accorde le passage du temps. Nous ne pouvons pas grand-chose pour vous en ce domaine, mais nous allons cependant tenter de vous éclairer le chemin. C'est le but des paragraphes qui suivent.

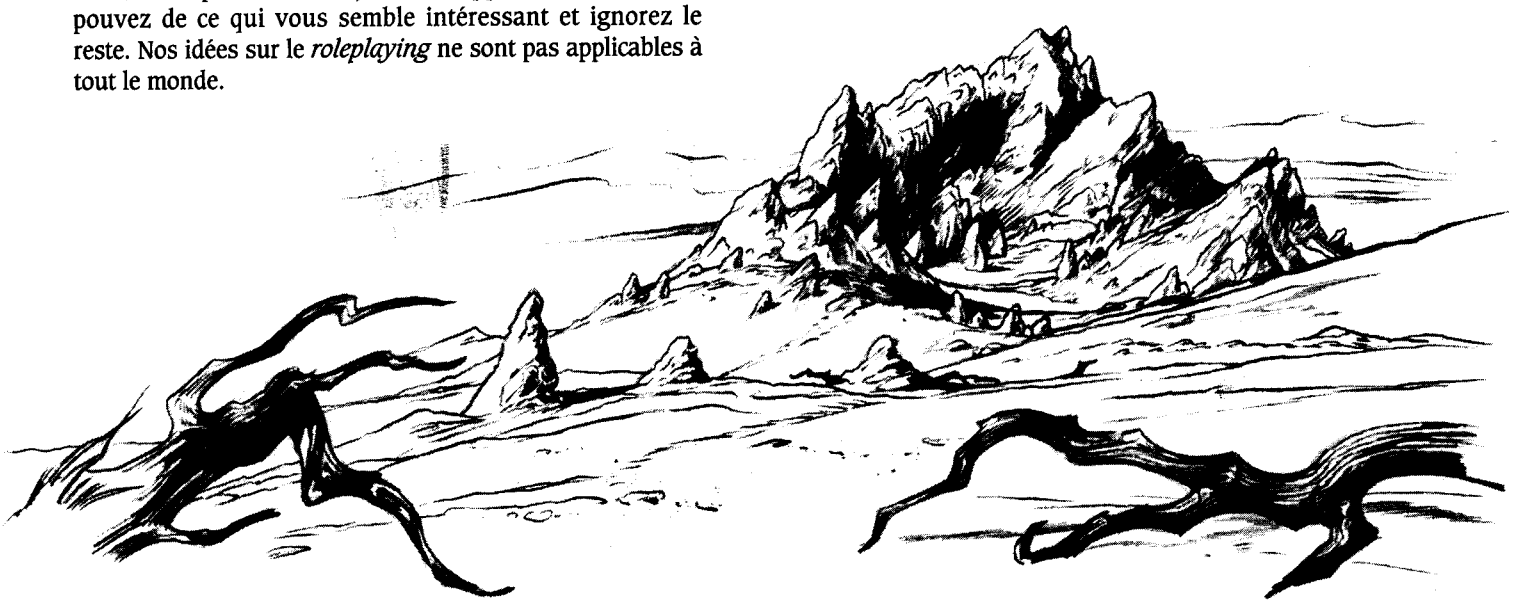
Ces pages contiennent donc règles et conseils permettant de créer et de jouer vos propres histoires, ainsi que d'inventer une Saga et de la garder vivante. Ces deux tâches peuvent être très ardues, pleines de complications et d'incertitudes. Le processus de narration vous permet néanmoins de donner libre cours à votre imagination et vous en tirerez une grande fierté.

Ce chapitre propose des moyens susceptibles de vous faire tirer le maximum d'**Ars Magica**, non seulement pour vous, mais pour tous les joueurs. Apprenez ce que vous pouvez de ce qui vous semble intéressant et ignorez le reste. Nos idées sur le *roleplaying* ne sont pas applicables à tout le monde.

Le Conteur

A notre époque, le rôle de Conteur est échu aux metteurs en scène de cinéma et aux producteurs de télévision. Des budgets exorbitants sont utilisés pour recréer ce qui, jadis, ne demandait qu'un aîné du village à la langue bien pendue. Les gens ne se racontent plus d'histoires. On les leur fournit dans leur biberon avant même qu'ils sachent parler.

Bien entendu, nous pourrions nous raconter des histoires si nous le voulions vraiment, mais nous avons été trop gâtés. Il ne suffit hélas plus que quelqu'un ait une bonne histoire à proposer. Désormais, s'il n'est pas accompagné d'un feu d'artifices de prodiges électroniques, tout récit est considéré comme minable ou ennuyeux. Les histoires papillonnent devant nos yeux : elles ne vivent plus au sein de notre imagination.

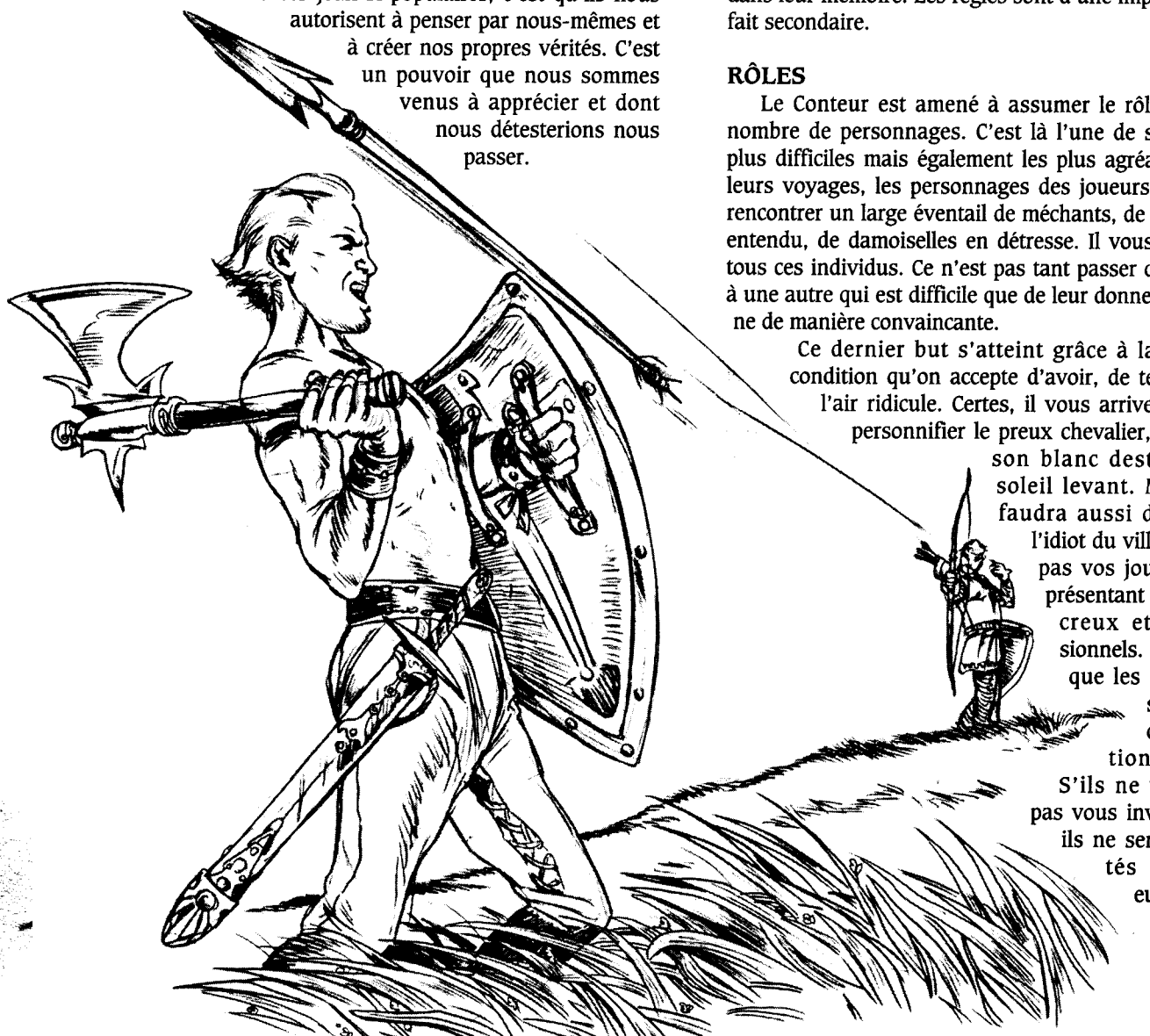


Au Moyen Age, il n'y avait ni magnétoscopes ni cinémas. Connaître un individu capable de relater des contes susceptibles de toucher le cœur ou de geler l'âme était considéré comme une bénédiction. Il n'était besoin ni de caméras grand angle ni de téléobjectifs, simplement d'une imagination fertile, qui créait un monde plus coloré et plus vivant que n'importe quel Spielberg ne le fera jamais. Cette capacité d'imaginer, la plupart d'entre nous l'ont hélas perdue.

Nos ancêtres ne disposaient que de rares moyens pour enseigner aux jeunes les erreurs de leurs aînés et les mythes phares de leur culture. Ils connaissaient encore moins de divertissements. Toutefois, l'un de ceux qu'ils possédaient était le conte. Le conte faisait partie intégrante de la vie, à un niveau personnel et quotidien. Il permettait aux gens de persévérer, les rendait sages au fil des ans. Souvenez-vous que les légendes du roi Arthur ont survécu durant des centaines de générations avant d'être seulement consignées sur parchemin. Imaginez ce qu'elles représentaient pour les gens, des gens pour qui elles n'étaient pas simplement des mots mais la réalité.

Imaginez ce que nous avons perdu.

Le *roleplaying* peut nous rendre le pouvoir de l'imagination. Des jeux tels qu'**Ars Magica** nous fournissent l'occasion d'exercer notre esprit créatif, de conter nos propres histoires et de créer nos propres mythes. Ce qui rend ces jeux si populaires, c'est qu'ils nous autorisent à penser par nous-mêmes et à créer nos propres vérités. C'est un pouvoir que nous sommes venus à apprécier et dont nous détesterions nous passer.



MAIS, QU'EST-CE QU'UN CONTEUR ?

A première vue, le rôle du Conteur semble ne consister qu'à satisfaire les désirs des joueurs. Il est aisé de croire que vous n'avez qu'à «distraire les invités». Cependant, rien n'est plus faux. Le rôle du Conteur est aussi bien d'informer que de distraire, de donner la vie que de donner du plaisir. S'il n'était pas aisé d'être un Conteur d'antan, il est encore plus difficile d'assumer cette tâche au cœur d'un jeu de rôle — puisque les problèmes de la narration se compliquent des mécanismes du jeu. Afin de bien comprendre ce que représente le rôle du Conteur, il vous faut en connaître les responsabilités.

Il est différent du Maître de Jeu de la plupart des autres jeux de rôle. Ce dernier s'attache essentiellement à faire respecter des règles afin que le jeu se déroule sans accroc. Ce n'est pas là ce que nous recherchons. Dans **Ars Magica**, il appartient au Conteur de construire une histoire épique, au sein de laquelle les joueurs peuvent, à travers leurs personnages, accomplir des actes héroïques — du bois dont on fait les légendes et les mythes —, la perpétuant ainsi dans leur mémoire. Les règles sont d'une importance tout à fait secondaire.

RÔLES

Le Conteur est amené à assumer le rôle d'un grand nombre de personnages. C'est là l'une de ses tâches les plus difficiles mais également les plus agréables. Lors de leurs voyages, les personnages des joueurs sont sûrs de rencontrer un large éventail de méchants, de héros et, bien entendu, de damoiselles en détresse. Il vous faudra jouer tous ces individus. Ce n'est pas tant passer d'une créature à une autre qui est difficile que de leur donner vie à chacune de manière convaincante.

Ce dernier but s'atteint grâce à la pratique, à condition qu'on accepte d'avoir, de temps à autre, l'air ridicule. Certes, il vous arrivera parfois de personnifier le preux chevalier, chevauchant son blanc destrier vers le soleil levant. Mais il vous faudra aussi donner vie à l'idiot du village. Ne volez pas vos joueurs en leur présentant des individus creux et unidimensionnels. Cela ne ferait que les dissuader de se livrer à des interactions sociales. S'ils ne vous voient pas vous investir à fond, ils ne seront pas tentés de le faire eux-mêmes.

De fait, l'énergie et la vigueur que vous donnez à vos créations sont souvent absorbées par les joueurs. Si votre *roleplaying* est banal et insipide, il est probable que le leur le sera également. En revanche, si votre enthousiasme est évident, l'histoire prendra son essor. Le contrôle que vous possédez sur son rythme est directement lié à la façon dont vous faites vivre les personnages secondaires. Il s'agit d'une des manières les plus directes et les plus immédiates d'affecter l'énergie et l'intensité émotionnelle du jeu. Il vous faut donc tenter de maîtriser le *roleplaying* aussi vite que possible.

CRÉER DES RÔLES

Le meilleur outil pour développer des personnages est l'observation. Lorsque vous tentez d'imiter un dialecte ou un état d'esprit particulier, regardez des films ou des émissions de télévision (documentaires, notamment), afin de mieux connaître ce que vous cherchez à créer. Oui, la télévision peut jouer un rôle dans vos histoires, mais en tant qu'outil, pas en tant que Conteur. Chaque personnage que vous créez doit posséder quelque chose d'unique, qui le rend différent de tous les autres. Des détails tels qu'un «accent rustique» ou une «voix rauque» peuvent évoquer bien des choses. Si vous n'êtes guère habile à imiter les accents ou à changer de voix, vous pouvez toujours porter différents chapeaux ou vêtements. Quoi que vous fassiez, il faut que les joueurs n'aient aucun doute sur l'identité de la personne que vous incarnez, et ce sans que vous ayez à la préciser oralement.

Le fait que vous vous lanciez dans le *roleplaying* permet souvent aux joueurs de comprendre qu'il est temps pour eux de se glisser dans la peau de leur propre personnage. Il vous faut donc vous concentrer sur ce que vous faites afin qu'ils reçoivent le message. Message qui peut consister en des choses aussi différentes que «Préparons-nous au combat», «Soyons un peu sérieux» ou «L'heure est grave, c'est pas le moment de rigoler». Une fois que les joueurs auront appris à saisir ces allusions, ils commenceront à sentir intuitivement les moments où le *roleplaying* est nécessaire. Il ne faudra pas bien longtemps avant que votre groupe ne se conduise de manière totalement nouvelle sans que vous ayez à dire un mot.

Vous trouverez dans l'encadré ci-dessous quelques exemples d'archétypes populaires dont vous pouvez vous inspirer pour créer des personnages. Abstenez-vous simplement de tout emprunter à un rôle qui vous plaît et ne dites jamais aux joueurs que vous êtes en train de copier. Ils ne feraient alors qu'emprunter à la même source et votre groupe se changerait en un conglomérat de caricatures. Si les joueurs savent qui vous imitez, votre création risque de ne plus être assez subtile.

Les personnages cités dans l'encadré ne représentent que quelques modèles susceptibles de vous aider à créer des rôles. Toutefois, ces derniers, une fois qu'ils vous appartiendront, lorsque vous les aurez développés avec attention, finiront par acquérir leurs propres buts et vision de l'existence. Avec le temps, vous vous attacherez à eux et ils deviendront très importants pour vos histoires. Il ne faut donc pas les traiter avec légèreté.

Il existe un moyen, avec l'assistance involontaire du reste de la Troupe, de savoir si vous vous débrouillez bien. Les joueurs d'un bon Conteur parlent des personnages créés par celui-ci comme d'entités à part entière. Si donc vous parvenez à les dissocier totalement de votre identité, vous pourrez leur faire accomplir les actes les plus vils sans que les joueurs vous en tiennent rigueur.

ÊTRE UN CONTEUR

Il est fort peu de choses que l'on puisse dire à ce sujet et que nul ne puisse contester. En fait, il n'existe pas de bonne et de mauvaise manière d'être un Conteur. Si vous réussissez à entretenir l'enthousiasme des joueurs pour le jeu, vous faites du bon travail. Toutefois, vous devez sans cesse chercher à améliorer vos talents. Voici quelques suggestions en ce sens. Faites-en ce que bon vous semble et ne les appliquez que si vous l'estimez utile.

CHOSES À FAIRE

• Laissez les joueurs contrôler leurs personnages — Restreindre leur liberté d'expression est une des choses à ne jamais faire. Les joueurs n'ont leur mot à dire sur le fonctionnement de l'univers qu'à travers les paroles et les actes de leurs personnages. Si cette liberté leur est retirée, ils peuvent aussi bien rester chez eux. De plus, avec tous les individus qu'il vous appartient déjà de contrôler au cours d'une histoire, influencer les réactions des joueurs ne ferait qu'alourdir votre fardeau.

• Faites des descriptions détaillées — Plus vous décrirez les choses de manière colorée, mieux vos joueurs pourront les visualiser. Demandez aux membres de la Troupe de fermer les yeux tandis que vous évoquez choses et

Traits Principaux	Personnage/Œuvre
Dominateur	Dark Vador, *Star Wars*
Rural et un peu crétin	Gomer Pyle
Maléfique	Darkness, *Legend*
Rusé	Hans Gruber, *Piège de Cristal*
Sage	Yoda, *Star Wars*
Macho	Jack Burton, *Les Aventures de...*
Horrible	Freddie, *Les Griffes de la Nuit*
Mystérieux	Batman
Psychotique	Le Dr. Hannibal Lecter, *Le Silence des Agneaux*
Intellectuel	Mr. Spock, *Star Trek*
Charmant	James Bond
Chevaleresque	Le roi Arthur, *Excalibur*
Vindicatif	Le capitaine Crochet, *Peter Pan*
Précoce	Calvin, *Calvin et Hobbes*

gens. L'imagination est un outil très puissant. Usez-en de votre mieux.

• Récompensez le *roleplaying* — Tout comme des enfants, nous aimons être récompensés lorsque nous faisons du bon travail, fût-ce par un simple compliment. Si un des participants joue nettement mieux que la moyenne, ne permettez pas que ses efforts soient vains. Accordez-lui publiquement l'Oscar de la soirée, par exemple à l'aide d'un bonus en points d'Expérience ou de Confiance. Avec de la chance, ce prix fera jouer l'émulation lors de la séance suivante.

• Demandez à vos joueurs leur opinion sur les règles — Les règles ayant un effet important sur les actes des personnages, il convient de laisser prendre quelques décisions à la Troupe. Après tout, elle y fait attention : si les règles favorisent les armes de trait, les personnages ne se précipitent-ils pas chez l'armurier pour acheter des arcs ? Bien que vous soyez le Conteur, ne jouez pas les dictateurs. Soyez ferme sur certains points et modéré sur d'autres.

• Préparez votre histoire — Rien n'est plus désastreux qu'un Conteur non préparé. Votre désordre est susceptible de ruiner l'ambiance d'une scène par ailleurs exaltante. Cela ne signifie pas que vous deviez passer tout votre temps libre en préparation afin de fournir à chaque Mage une carte détaillée de son sanctum, en quadrichromie. Il convient simplement de réfléchir un peu aux besoins de votre histoire avant de vous asseoir à la table. Ainsi, elle se déroulera sans accroc et tout le monde s'amusera.

• Dépassez les règles — Les règles sont là pour vous guider. Si votre imagination ne cesse d'en franchir les limites, oubliez-les. En fait, donner libre cours à votre imagination est nettement plus proche de l'esprit du conte que respecter des lois. Des êtres féeriques dont tous les pouvoirs pourraient être découverts dans un tableau n'auraient plus grand-chose d'énigmatique.

CHOSES À NE PAS FAIRE

• N'ayez pas de favori — Il n'est guère intéressant de voir le Conteur et son chouchou s'amuser pendant qu'on n'a rien à faire. Tous les membres de la Troupe devraient avoir l'occasion de passer sur le devant de la scène, mais aucun ne devrait y demeurer en permanence. En tant que Conteur, votre travail consiste à braquer le projecteur sur un joueur après l'autre. Que chacun ait quelque chose à faire, qu'il soit Mage ou Servant.

• N'oubliez pas les capacités spéciales des personnages — Il n'y a rien de plus désagréable que d'être obligé de rejouer le début d'une embuscade parce que vous avez oublié la Compétence *Prémonition* d'un Compagnon. Jetez un œil aux feuilles des personnages avant le début de la séance et prenez quelques notes. Il vous est nécessaire de connaître les acteurs du drame tout autant que son scénario.

• Ne donnez pas la lune à vos personnages — Beaucoup d'entre eux sont inondés de cadeaux par leur Conteur. Se promener sur la grand-route ne justifie pas de trouver une épée runique et passer une nuit en ville ne devrait pas permettre de découvrir une reine de *virtus* brut. Si vous dilapidez ainsi les trésors, les joueurs n'auront plus le sentiment d'avoir accompli quelque chose en les découvrant. Récompensez-les lorsqu'il font bien leur travail, mais assurez-vous qu'ils le méritent.

• Ne persécutez pas — De nombreux Conteurs semblent s'amuser énormément à détruire les personnages des joueurs. Ne perdez pas de vue que, lorsqu'ils imaginent un personnage, ils font un effort de création qui doit être traité avec respect. Si vous ne cessez de tuer leurs œuvres, deux choses vont se produire : tout d'abord, les joueurs cesseront de s'intéresser au bien-être de leurs alter ego et joueront simplement parce qu'ils n'ont rien de mieux à faire. Ensuite, après avoir créé cinq personnages en quinze jours, ils accoucheront d'œuvres moins inspirées, ce qui affaiblira la matière du jeu et de vos histoires.

• Ne brisez pas les règles au hasard — Bien que les règles ne servent qu'à éviter les disputes entre joueurs, vous ne devez pas les négliger. Si vous désirez en changer une, même pour une unique scène, les joueurs doivent comprendre la nécessité de ce changement. Si les règles se modifient sans rime ni raison, la logique de votre univers s'effondrera. De plus, si vous en modifiez une, souvenez-vous de cette modification, sinon votre histoire perdra sa cohérence. Des déviations des règles répétées et injustifiées risqueront aussi de vous faire accuser d'injustice. Après tout, pourquoi les joueurs devraient-ils se plier à des lois que vous-même ne respectez pas ?

CONTEURS MULTIPLES

Les joueurs pouvant changer de personnage d'histoire en histoire, il est aisé de changer également de Conteur. Le faire conserve au monde un côté merveilleux et imprévisible et le rend, d'une certaine façon, plus réaliste — car il ne représente plus la pâle création d'un unique esprit. Le produit d'une créativité partagée est toujours plus brillant que celui d'une seule imagination.

Dans **Ars Magica**, nous vous suggérons de changer de Conteur de manière régulière, vous partageant l'univers comme vous partagez l'Alliance. Bien que ce concept puisse sembler radical, nous vous assurons qu'il est non seulement viable mais qu'il donne lieu à un style de jeu exceptionnel. Si vous occupez tour à tour le siège du Conteur, la vitalité du jeu est préservée et les idées nouvelles abondent. De plus, chaque Conteur peut développer des régions différentes de l'Europe Mythique, si bien qu'ils ont finalement moins de travail.

Le seul véritable danger de cette méthode est de voir les créations des différents Conteurs se gêner mutuellement. Pour éviter qu'un confrère ne ruine vos projets, réservez certaines contrées à votre seul usage. Si vous dites : «Je m'occupe du duc Perre et de ses terres», vous pouvez développer ce décor sans craindre l'interférence des autres Conteurs. De plus, en vous répartissant ainsi les zones d'influence, vous pouvez vous concentrer sur le type de jeu qui vous convient le mieux — par exemple, les intrigues politiques. Si vous n'avez aucune envie de créer des histoires concernant forêts féeriques, intrigues Hermétiques ou aventures urbaines, vous pouvez laisser ce soin aux autres.

Si un Conteur fait une chose qui met en péril la stabilité ou la progression de la Saga, il existe différentes solutions. Les autres Conteurs peuvent réparer les dégâts lorsque c'est à leur tour d'occuper le siège, par décret — «Ceci n'est jamais arrivé, na !» — ou en faisant jouer une histoire qui contre les effets de la précédente. Si l'un d'eux ne cesse d'infléchir le cours de la Saga d'une manière qui semble inacceptable à tous les autres joueurs, il est conseillé de lui demander de renoncer à son rôle.

Idées de scénarios

Entre les séances, vous passez sans doute une bonne partie de votre temps à chercher de nouvelles idées. L'inspiration peut provenir de bon nombre de sources, les principales étant les livres et les films. Il est toutefois important de ne pas s'en tenir là. Si la majorité de vos idées émane d'un même film, que se passera-t-il si les joueurs l'ont vu, eux aussi ? Essayez de faire de vos histoires un amalgame de bonnes idées. Ainsi, lorsque quelqu'un croira savoir où vous voulez en venir, il aura une bonne (ou mauvaise) surprise.

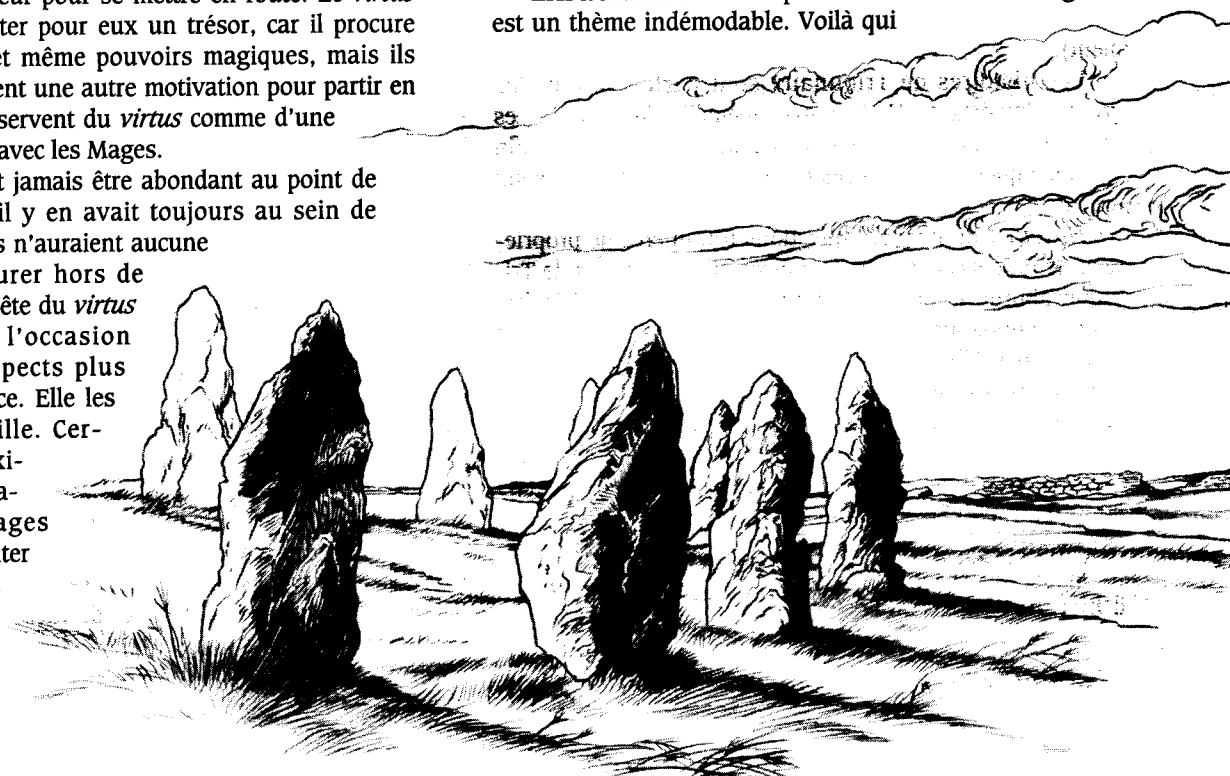
Dans **Ars Magica**, certains scénarios de base se produisent au moins une fois durant l'existence d'une Alliance. Bien que ces histoires ne soient absolument pas originales, il vous appartient de les rendre telles en les adaptant aux besoins de votre Troupe. Ne les utilisez que comme tremplin de départ.

CHASSE AU *VIRTUS* : Plus précieux que l'or, le *virtus* brut est le trésor que les Mages apprécient le plus. Dès qu'on leur rapporte en avoir observé quelque part, ils sont prêts à voyager jusqu'aux confins de l'Europe Mythique pour en obtenir ne serait-ce qu'une petite quantité. Rien n'attire plus leur attention que cette substance, nécessaire pour fabriquer des objets magiques ou accomplir des rituels. Compagnons et Servants, toutefois, ont besoin de plus que d'une rumeur pour se mettre en route. Le *virtus* peut aussi représenter pour eux un trésor, car il procure parfois protection et même pouvoirs magiques, mais ils leur faut généralement une autre motivation pour partir en chasse. Certains se servent du *virtus* comme d'une monnaie d'échange avec les Mages.

Le *virtus* ne doit jamais être abondant au point de devenir anodin. S'il y en avait toujours au sein de l'Alliance, les Mages n'auraient aucune raison de s'aventurer hors de leur sanctum. La quête du *virtus* brut leur donne l'occasion d'affronter les aspects plus banals de l'existence. Elle les sort de leur coquille. Certaines Alliances exigent même que chacun de leurs Mages contribue à augmenter leurs réserves de *virtus* brut. La raison n'en est pas forcément le besoin de la substance, mais le désir d'éviter que les thaumaturges se transforment en reclus.

Histoire : On a trouvé une source au sein d'une étrange forêt. Elle redonne chair et vie aux arêtes de poisson qui y sont jetées, cette nourriture magique subvient aux besoins d'un groupe de vulgaires qui vit non loin de là. Les Mages découvrent alors que la source renferme une importante quantité de *virtus* Aquam. Toutefois, s'ils en retirent la moindre parcelle, l'eau perdra ses pouvoirs, le village souffrira de la famine — et risquera de se retourner contre eux.

EXPLORATION : L'exploration de nouvelles régions est un thème indémodable. Voilà qui



Commencements et conclusions

Ce qui se passe juste avant et juste après une histoire est important pour la progression des personnages et de l'Alliance. Voici quelques suggestions à ce sujet.

AVANT : Déterminez l'Expérience pour le temps qui s'est écoulé depuis la dernière histoire et organisez — en *roleplaying* — un conseil des Mages où ceux-ci pourront échanger des idées. Ces réunions permettent de déterminer les événements s'étant produits entre les histoires et plantent le décor pour celle qui se prépare. En hiver, faites les tirages de Vieillissement (voir le chapitre *La Saga,* page 359).

APRÈS : Attribuez points d'Expérience et de Confiance et faites les ajustements appropriés sur les Traits de Caractère et les Réputations. Il vous faut également tenir compte de ce qui a été acquis durant l'histoire : diviser le trésor, se remettre de ses blessures et prendre des notes adéquates pour la bibliothèque de l'Alliance. En fonction des événements de l'aventure, vous pouvez également faire quelques projets d'avenir pour l'Alliance.

donne à la Troupe l'occasion d'élargir ses horizons et éventuellement de se faire une réputation. C'est également un bon moment pour introduire de nouveaux personnages dans la Saga, car qui dit nouvelles terres dit nouveaux visages. Les zones à explorer peuvent prendre n'importe quelle forme, d'une clairière enchantée à d'humides et fétides catacombes. Les récompenses, pour ce type d'aventures, s'échelonnent entre des richesses et des mines de connaissances.

Ce sont généralement des rumeurs qui entraînent les personnages à partir en voyage. Parfois, après une longue période passée dans leur laboratoire, les Mages ressentent de plus un besoin d'inconnu. Qui sait ce qu'ils trouveront ? Servez-vous de cette histoire d'exploration pour présenter aux personnages de nouvelles coutumes et des idées neuves. Ils pourront aussi rencontrer des gens dont ils ne savent que peu de choses ou trébucher sur d'anciennes prophéties sur le point de se réaliser.

Histoire : Une Toque Rouge appartenant à une Alliance alliée vient mourir sur le pas de la porte des personnages et leur avoue dans un dernier souffle qu'il se passe d'étranges choses dans sa communauté. Lorsqu'ils s'y rendent, ils se rendent compte que l'Alliance est totalement dominée par la dimension infernale. Leurs anciens amis sont désormais les jouets des démons. Nos héros découvriront-il la source du mal et pourront-ils sauver leurs alliés avant que l'Enfer ne dévore leur âme ? Hein ? Le pourront-ils ? Vous le saurez en faisant jouer cette histoire.

TRIBUNAL : Les Mages, généralement pas plus de trois, doivent se rendre à un Tribunal pour y représenter leur Alliance. Donnez à quiconque ne joue pas l'un de ces personnages un Mage provenant d'une autre Alliance. Ainsi tous les joueurs peuvent-ils participer et parler, conspirer, prendre en amitié ou trahir à leur guise. Assurez-vous de disposer d'un local où les gens pourront se retirer pour discuter en particulier. Mettez l'accent sur le *roleplaying* et la diplomatie plutôt que sur les jets de dés et la violence. Ayez cependant soin de prévoir un conflit quelconque afin que les personnages aient quelque chose pour quoi se battre (quoique pas forcément physiquement).

Les histoires de Tribunaux sont parfaites pour les groupes importants. Vous pouvez même inviter à jouer des individus ne participant pas aux séances habituelles, afin de compliquer encore les relations et d'initier de nouveaux joueurs.

Histoire : En plus des questions routinières de propriété et de fautes censément commises par des Mages, le Tribunal aborde le problème d'un baron hostile à l'Ordre, dont la puissance croît et qui se prépare «secrètement» à attaquer des Alliances locales. Le Tribunal est divisé quant aux mesures à prendre, si bien que les déclarations, les actes et les votes des personnages auront une véritable importance. L'Alliance qui sera très probablement attaquée en premier est assez impopulaire — celle de nos héros, peut-être ?

MYSTÈRE : Le mystère est une inépuisable source d'histoires. Dans notre cas, la présence d'individus connaissant l'art de la magie rend les choses encore plus compliquées. Les rebondissements abondent et sont nécessaires pour désorienter les joueurs. Souvenez-vous que lorsque tous les indices semblent désigner la même personne, celle-ci est généralement innocente.

Les barrières surnaturelles risquent fort de gêner l'enquête des personnages. Si le meurtrier se réfugie dans une église, les pouvoirs des Mages à son encontre seront grandement amenuisés et d'autres moyens devront être mis en œuvre. Pour peu que le coupable use lui-même de magie, sa capture deviendra une mission très difficile. Ces obstacles doivent devenir de plus en plus difficiles à franchir à mesure que les personnages approchent de la vérité. Il est, en outre, à noter que quelques scènes bien sanglantes leur donneront des inquiétudes et aviveront leur désir de trouver enfin leur proie.

La poursuite est un élément essentiel de ce type d'histoires. Une fois le coupable reconnu, il cherchera sans aucun doute à s'échapper. Il n'hésitera alors devant rien, pas même le meurtre — y compris s'il n'avait jusqu'alors pas encore tué. Orchestrez ces scènes sur un rythme rapide, ne donnant que des descriptions succinctes aux joueurs et ne leur laissant que peu de temps pour réagir.

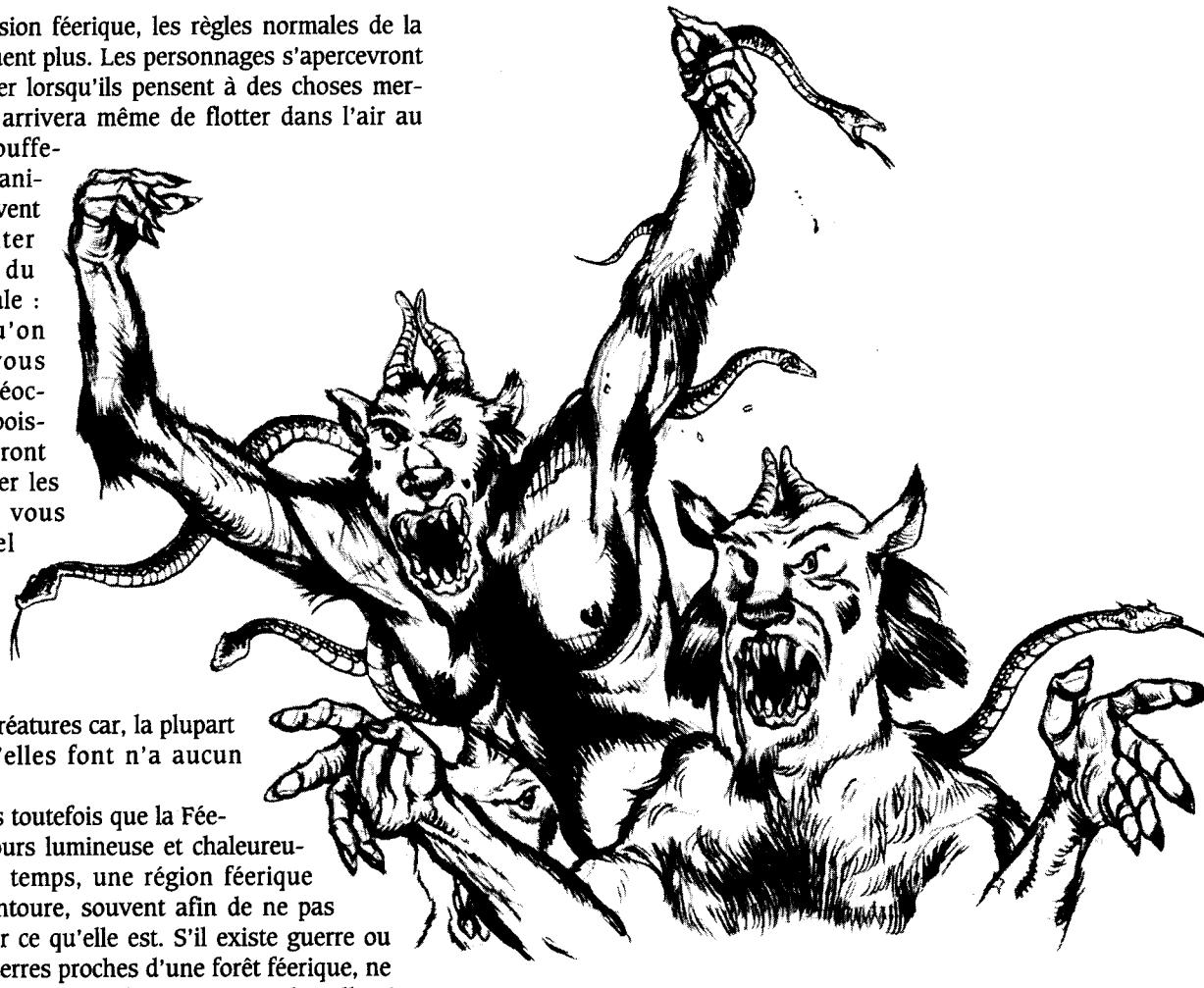
Histoire : L'un des Mages les plus importants de l'Alliance est assassiné. Alors que tous les indices découverts laissent à penser que la victime était secrètement sataniste, un autre meurtre est commis. A mesure que le temps passe, les personnages commencent à soupçonner que l'apprenti du premier Mage, Bepo, un si charmant garçon, est en fait un démon venu sur Terre incognito.

PROBLÈMES DOMESTIQUES : Il arrive qu'une histoire vienne chercher les personnages chez eux. Les faire évoluer dans leur environnement quotidien pour tenter de résoudre un problème ou de capturer un intrus, leur donne une meilleure vision de l'endroit où ils vivent. Cela les empêche également d'être trop confiants lorsqu'ils s'endorment dans leur lit.

Histoire : Des êtres féeriques maléfiques ont maudit la nourriture apportée à l'Alliance, et ceux qui en consomment se mettent à errer au sein du bâtiment pour des raisons assez obscures (donnez aux personnages un score temporaire de 5 dans une Passion ou un Trait de Caractère). Persuadez les joueurs de jouer à fond leurs obsessions. Parmi celles-ci : briser des objets, attaquer des gens, hurler, etc. Les individus qui retrouvent leur santé mentale doivent user de la force, de la magie et de la diplomatie pour rétablir l'ordre.

ÊTRES FÉERIQUES : Pour toute histoire mettant en scène ce type de créatures, laissez votre imagination se déchaîner. Chaque fois que des êtres féeriques apparaissent, ils doivent donner lieu à une scène mémorable. Ce sont des créatures aimant s'amuser et ne possédant que peu — voire pas du tout — de respect pour les «stupides» traditions des humains. Des normes établies, telles que la mortalité, prennent une tout autre signification à leur contact — soit ils ne la comprennent pas, soit ils vous offrent la vie éternelle. Considérez le temps passé en leur compagnie comme des sortes de vacances.

Dans la dimension féerique, les règles normales de la réalité ne s'appliquent plus. Les personnages s'apercevront qu'ils peuvent voler lorsqu'ils pensent à des choses merveilleuses. Il leur arrivera même de flotter dans l'air au moment où ils pouffe-ront. Les êtres inanimés de Féerie peuvent même représenter une approche du monde très littérale : ces fleurs qu'on nomme soucis vous donneront des préoccupations, et les poissons-chats risqueront fort de vous griffer les mollets. Lorsque vous suscitez un tel décor, tentez de plonger vos joueurs dans la confusion la plus totale. Nul ne comprend ces créatures car, la plupart du temps, ce qu'elles font n'a aucun sens.



Souvenez-vous toutefois que la Féerie n'est pas toujours lumineuse et chaleureuse. La plupart du temps, une région féerique imite celle qui l'entoure, souvent afin de ne pas être reconnue pour ce qu'elle est. S'il existe guerre ou pestilence sur les terres proches d'une forêt féerique, ne vous attendez pas à ce que les occupants de celle-ci se montrent enchantés par votre arrivée.

Histoire : L'un des personnages attrape une maladie magique. En écumant la bibliothèque, un Mage découvre comment la traiter. Le seul problème est qu'il faut disposer d'une fleur ne poussant qu'au sein des puissantes régions féeriques. Après en avoir repéré une, les personnages apprennent que ses habitants sont prêts à leur accorder ce qu'ils demandent mais qu'ils doivent tout d'abord passer une épreuve pour prouver qu'ils en sont dignes.

LES RUES DE LA CITÉ : Les personnages ont de grandes chances de s'aventurer quelquefois au cœur de la société vulgaire : la ville. De très nombreuses histoires peuvent y prendre place. Malgré leur fabuleuse intelligence, les Mages se retrouvent souvent fort dépourvus lorsqu'ils sont confrontés à des problèmes pratiques. S'ils sont généralement les chefs du groupe, leur autorité n'est plus ici qu'une question de principe. Ce sont souvent Compagnons et Servants qui assument le rôle principal dans un tel environnement.

Le plus gros problème que présente celui-ci est l'omniprésence de la Terre Chrétienne. Les actions magiques y sont sévèrement limitées. Il ne s'agit pas forcément d'une mauvaise chose, car les villes sont pleines de gens qui n'hésiteraient pas à s'unir contre un individu lançant des sorts à tort et à travers. En fait, la ville est l'une des meilleures armes que possède l'Église contre l'Ordre, car là, devant d'innombrables témoins, elle peut condamner les sorciers en obtenant le maximum de soutien possible. C'est pour cela que les Mages se rendent souvent incognito dans les endroits trop peuplés.

Histoire : Un jeune garçon est persécuté par un groupe de prêtres intransigeants, car il possède le talent de manipuler les choses à distance. Il lui est même arrivé d'avoir quelques visions de l'avenir. Ce pauvret, Jean, est frigorifié, épuisé et crotté. En pleurs, poursuivi par ses bourreaux, il se jette sous la protection d'un des personnages. C'est un enfant très intelligent, qui deviendra un jour un Mage d'une grande puissance. Les personnages doivent trouver un moyen de le faire sortir de la ville.

Techniques de narration évoluées

Une fois que vous aurez maîtrisé les bases du conte, vous aurez tout loisir de vous essayer à d'autres techniques, qui peuvent apporter beaucoup à la profondeur d'une histoire — mais aussi l'affaiblir si elles sont mal

Chronologie des histoires

Combien de temps s'écoule-t-il entre les histoires ? Voilà une question intéressante. Chaque saison qui s'en va est une saison d'études supplémentaire pour les Mages et chaque année une année de moins avant la mort pour tous les personnages. Il est donc nécessaire de tenir le compte du temps qui passe. Si les histoires ont lieu les unes derrière les autres, les Mages ne progressent pas vite et l'âge risque de ne jamais affecter ceux qui entament la Saga fort jeunes. D'un autre côté, plus l'attente entre les histoires est longue, plus les Mages gagnent rapidement en puissance, et plus Compagnons et Servants se détériorent. Il est nécessaire de trouver un équilibre cohérent, qui permette aux histoires de ponctuer l'existence des personnages mais les autorise également à progresser entretemps.

L'une des manières les plus simples de résoudre ce problème est de se fixer un chiffre : une histoire par an, par exemple. Il est aussi possible de jeter un dé pour savoir combien de saisons s'écoulent entre deux contes. Un système plus complexe consiste à faire jouer plusieurs histoires reliées entre elles de suite, après quoi des saisons, voire des années, s'écoulent dans le calme.

Si vous n'avez pas pris de décision bien arrêtée, le Conteur peut décider du temps qui sépare les histoires. Rappelez-vous que bien peu de personnages gagnent leur vie en partant à l'aventure. Ces événements sont exceptionnels et, heureusement, ne se produisent qu'une fois de temps en temps. S'ils veulent avoir de quoi vivre, les personnages doivent donc par ailleurs mener une existence quelque peu plus classique.

utilisées. Il vous faudra donc attendre de posséder suffisamment d'expérience pour vous en servir. Certains des effets décrits ci-dessous sont ardus même pour des Conteurs chevronnés. Ils doivent être préparés et exécutés avec une grande attention pour être efficaces. Si vous réussissez à les employer correctement, toutefois, vous pourrez créer des scènes que les joueurs n'oublieront jamais.

• **FLASH-BACK** : Les flash-back permettent de jouer des scènes du passé d'un personnage ainsi que de jeter une nouvelle lumière sur l'histoire. Il s'agit, en fait, d'un récit secondaire, raconté en même temps que le principal. Il vous est possible de le relater intégralement vous-même ou de le faire jouer par le personnage concerné. Vous pouvez même concevoir votre flash-back afin qu'il soit joué en alternance avec l'histoire principale — formant des sortes d'interludes entre les actes. Les deux récits peuvent ne pas se dérouler au même endroit mais doivent être liés par le thème ou l'atmosphère. L'histoire secondaire doit, en outre, se refléter dans la principale et la compléter.

Si, par exemple, de nombreux flash-back concernent l'enfance d'un personnage, le joueur qui le tient peut se jouer lui-même, enfant, tandis qu'un autre assumera le rôle de son meilleur ami et un troisième celui de sa sœur. Ainsi, tous les joueurs pourront-ils participer. Les flash-back sont une technique intéressante lorsque les personnages se trouvent dans une forêt féerique. Le récit secondaire peut alors s'expliquer comme le rêve éveillé d'un humain ayant mangé de la nourriture féerique.

• **HISTOIRE PARALLÈLE** : Tout comme un flash-back, une histoire parallèle se raconte en même temps que la principale. Elle se déroule toutefois au même moment. Il est vraisemblable qu'à un certain point, les deux se croiseront et que leurs héros se rencontreront. Pour des raisons d'équilibre, il est recommandé de ne pas conclure l'histoire parallèle trop longtemps avant la principale.

• **SYMBOLISME** : Faire représenter en fait tout autre chose à un élément du récit est une technique littéraire bien connue. Le symbolisme peut ajouter beaucoup de profondeur et d'intensité à l'histoire. En mettant l'accent sur les symboles inhérents à celle-ci et en s'y référant judicieusement, il est possible de renforcer ses thèmes et de prouver deux ou trois choses par la même occasion. **Ars Magica** renferme de nombreux symboles. Bien que nous ne puissions les citer tous, nous allons en décrire quelques-uns.

La magie symbolise les forces invisibles qui nous entourent mais que nous ne comprenons pas pleinement. En fonction de notre vision du monde, elle peut représenter l'influence de l'histoire, la puissance du mythe ou le mystère du synchronisme. La magie, c'est ce que nous tentons d'utiliser sans le comprendre.

L'Église symbolise le conservatisme et l'orthodoxie, leurs bons et mauvais côtés. Elle protège et réprime. La Terre Chrétienne renferme la réalité réconfortante des endroits paisibles.



Les êtres féeriques représentent le côté primaire qui existe en chacun de nous, le Ça qui désire être libéré. Si nous ne réprimions pas autant nos désirs et nos impulsions, nous serions semblables aux êtres féeriques.

Les forces infernales symbolisent nos peurs et les choses qui sont enfouies au plus profond de nous-mêmes. Le plus souvent, les démons sont des esprits invisibles qui tentent de corrompre tout ce qu'ils approchent. En cela, ils ressemblent à l'esprit destructeur que nous possédons tous.

La Raison est le vernis que certains tentent de poser sur le chaos et l'horreur du monde afin de rendre l'existence supportable. C'est également un moyen de justifier certaines de nos actions, généralement indéfendables, de faire passer nos fautes pour des vertus. La raison symbolise donc les mensonges que nous nous faisons à nous-mêmes, au travers desquels il nous arrive d'apercevoir l'anarchie régnant au-delà.

Les Servants symbolisent les opprimés du Moyen Age, tous ceux qui se trouvent au bas de l'échelle. C'est le côté primaire lui-même de leur personnalité qui porte le parfum de la misère médiévale.

Les Compagnons représentent la liberté. Ce sont les hérauts d'un âge où la féodalité n'existera plus, quasiment des hommes modernes transportés au Moyen Age.

L'Alliance symbolise le foyer. C'est une petite portion de notre monde, placée dans un contexte médiéval. A cause de sa nature magique, elle possède l'équivalent du confort moderne, et en raison du statut égal de tous ses Mages, elle a une structure sociale assez différente de la féodalité.

Quant aux **Mages**, ils représentent le vieil archétype du sage, proscrit de la société et forcé de vivre hors du village, mais dont chacun implore les conseils et les remèdes — physiques ou émotionnels. Ils symbolisent également quelque peu l'érudit, et c'est par la juxtaposition de ces deux rôles qu'ils acquièrent la plus grande partie de leur potentiel symbolique.

ATMOSPHERES

L'atmosphère que vous insufflez à une histoire influence énormément les réactions des joueurs. Susciter une réaction émotionnelle quelconque est un travail épuisant mais toujours payant. La technique de base pour y parvenir est relativement simple. Les joueurs reflètent souvent l'attitude et les sentiments du Conteur. Ils attendent qu'il leur donne des indices, et lorsqu'ils les ont perçus, ils les utilisent. Si vous ne cessez de plaisanter, ne vous attendez donc pas à ce que les joueurs agissent autrement. Lorsque vous créez une atmosphère, n'en déviez que si la chose est absolument nécessaire.

Pour partir du bon pied, il vous faut décider au préalable de l'émotion que vous désirez soulever : horreur, pitié, dégoût, voire concupiscence. Le reste est assez simple. Vous pouvez vous dire que les choses qui vous inspirent horreur ou pitié auront le même effet sur vos joueurs. Une fois votre décision prise, mettez vos œillères et travaillez votre atmosphère dans un total abandon. N'en acceptez aucune autre au sein de vos scènes. Tout ce que vous dites ou faites doit refléter l'ambiance que vous cherchez à établir. Utilisez pour vous guider les exemples contenus dans l'encadré.

Roleplaying et émotions

Pour exprimer les émotions que vous cherchez à faire naître, vous disposez de plusieurs techniques. En voici quelques-unes, qui correspondent aux sentiments les plus courants.

• **HAINE** : Exprimez-vous de manière pompeuse et dominatrice. Insultez et rabaissez les personnages. Regardez-les de haut. Faites la moue et fronczez le nez. Conduisez-vous comme si vos interlocuteurs dégageaient une infecte puanteur. Le meilleur moyen de créer une atmosphère de haine est d'empêcher les personnages d'attaquer l'objet de leur vindicte. Cette contrainte peut être aussi bien physique que morale.

• **CONCUPISCENCE** : Exagérez la prononciation des labiales, chaque fois que possible. N'hésitez pas à balbutier. Grognez ou gémissez lorsque faire se peut. Ne cessez jamais de poser des questions, ce qui vous permet de contrôler la conversation. Regardez intensément vos joueurs, les yeux mi-clos. Léchez-vous les lèvres en entendant énoncer un plan intelligent. Travaillez aussi sur le concret : la pièce doit bénéficier d'un éclairage tamisé, avec une musique de fond appropriée.

• **HORREUR** : Changez fréquemment d'élocution. Parlez souvent sur un ton monocorde. Décrivez les personnages rencontrés comme étranges, peu naturels. Ne permettez qu'on vous interrompe que si la chose est absolument nécessaire. Inspirez la peur en entraînant les personnages en des endroits impossibles à reconnaître. Élevez la voix lors des temps forts, quand une action immédiate est nécessaire.

Durant les scènes d'horreur, il est nécessaire que vous contrôliez parfaitement les expressions de votre visage. Plissez le front et écarquillez les yeux lorsque vous décrivez l'innommable. Livrez-vous à une véritable explosion quand l'agent de la peur fond enfin sur le groupe. Concrètement, l'obscurité est essentielle. Si vous disposez de bougies, servez-vous en. Éteindre brusquement les lumières peut aussi produire un effet intéressant. Si possible, qu'il ne fasse pas trop chaud dans la pièce.

LE VACARME DES COMBATS

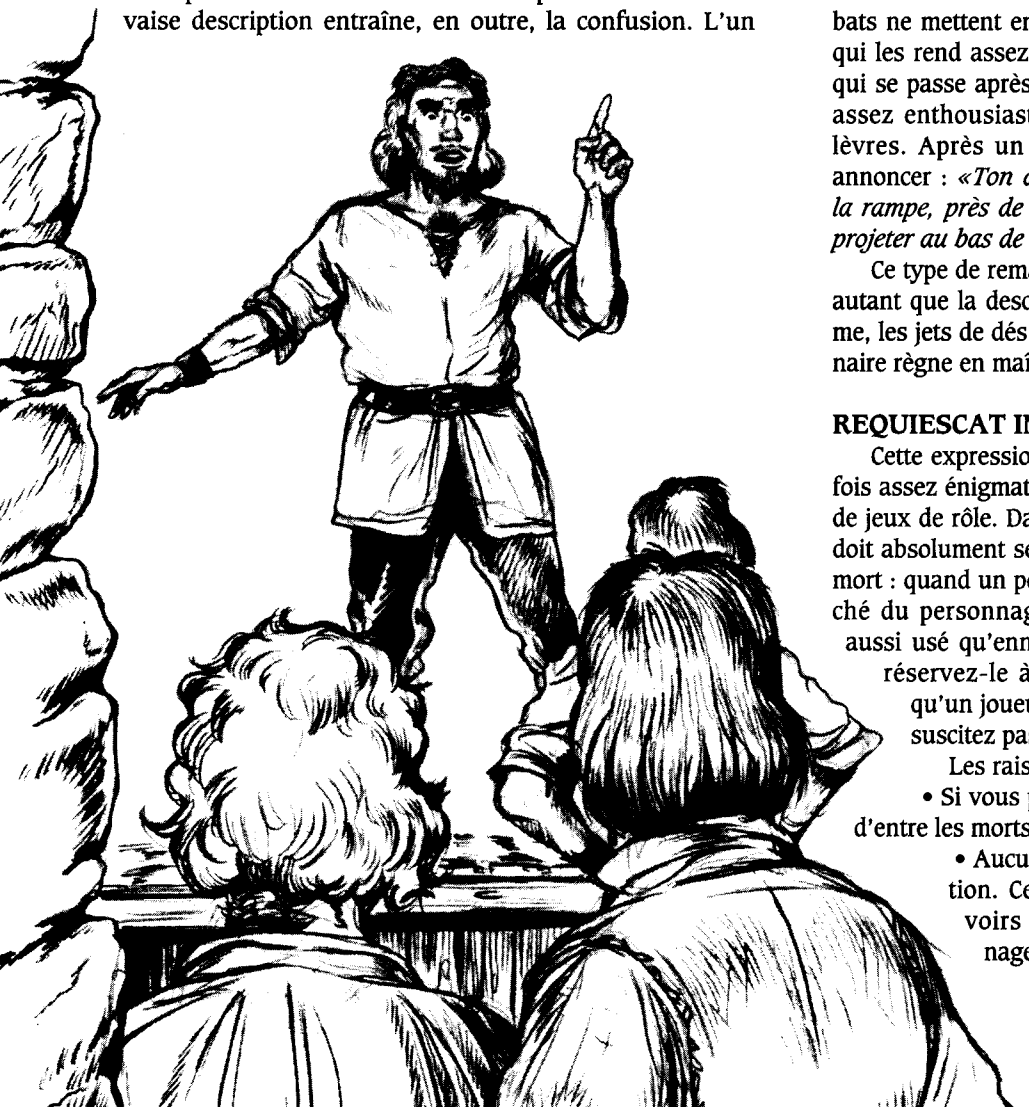
La plupart des histoires s'achèvent après la rencontre des deux principales puissances mises en jeu et la résolution de leur conflit par un combat. Il s'agit souvent de la scène la plus exaltante du récit, et il est extrêmement frustrant de la voir se régler par un unique tirage de dés.

Les batailles que vous ferez jouer devront être rapides, mais passionnantes. Les joueurs devront en ressortir vidés.

Lorsque nous jouons à un jeu de rôle, nous tentons de créer des histoires épiques qui mériteront d'être moulte fois racontées. Cela posé, il est parfaitement déprimant de voir un combat réduit à des jets de dés. Ceux-ci ne servent qu'à une chose, dans un tel cas : représenter le facteur chance. Certes, tout le monde a de la chance de temps en temps et place un bon coup. On ne peut ignorer ce fait, mais il convient cependant d'évoquer la grandeur des combats par d'autres moyens.

L'intensité dramatique ne peut s'obtenir que grâce aux efforts du Conteur. Il est tout d'abord indispensable de bien décrire le champ de bataille. Que les joueurs sachent ce qui les entoure et ce que perçoivent leur cinq sens. Si c'est le cas, ils tireront avantage de leur environnement. Si vous manquez de précision dans vos descriptions, vous ne réussirez qu'à provoquer la confusion la plus totale.

Supposons, par exemple, que vous évoquiez une auberge où les personnages décident de se reposer. Vous expliquez : *«Bon, vous êtes arrivés dans une auberge assez miteuse qui s'appelle, euh... l'Agneau Égorgé. Vous réservez trois chambres et vous allez vous coucher.»* Plus tard, dans la nuit, les héros sont assaillis par des bandits et doivent défendre leur vie. S'ils ne connaissent pas la disposition des lieux, ils auront tendance à tirer leur épée et à se battre sans chercher plus loin. Une mauvaise description entraîne, en outre, la confusion. L'un des joueurs va supposer que l'établissement possède plus d'un étage et vous annoncer qu'il court vers l'escalier. Un autre aurait pu en faire autant s'il avait connu l'existence dudit escalier, mais il est désormais incapacité. Une description complète du champ de bataille évite ce type d'ennuis et empêche l'histoire de sombrer dans la monotonie.



Voici un exemple de bonne description, pour la même scène : *«Après votre épuisant voyage d'une semaine, vous tombez sur une auberge d'aspect assez vétuste, appelée l'Agneau Égorgé. Dans la pièce où vous pénétrez se trouve un bar jonché de gobelets métalliques. Derrière, officie celui qui semble être le maître des lieux, un homme grassouillet, d'un certain âge, au regard fuyant et à la bouche édentée. Après avoir encaissé votre argent, il vous conduit à vos chambres. Vous suivez un couloir assez sombre, où règne une forte odeur d'humidité. Toutes les chambres semblent se trouver au rez-de-chaussée. Bien que, de l'extérieur, le bâtiment ait paru comporter plusieurs étages, vous n'apercevez pas le moindre escalier.»* Il est inutile que vous décriviez tout en détail, mais lorsqu'il y a combat, les personnages doivent connaître leur environnement. Avec une description comme celle qui précède, ils en sont suffisamment conscients pour l'utiliser de manière inventive, ce qui rendra les tirages de dés plus amusants. Le combat devient ainsi aussi distrayant que vital.

Tout comme le champ de bataille, les actions des adversaires doivent être décrites en détails. La plupart des combats ne mettent en jeu qu'un simple échange de coups, ce qui les rend assez ennuyeux. Pour éviter cela, racontez ce qui se passe après chaque échange. Si vous vous montrez assez enthousiaste, les joueurs resteront pendus à vos lèvres. Après un coup raté, par exemple, vous pouvez annoncer : *«Ton arme glisse sur son bouclier et pulvérise la rampe, près de lui. Si tu as de la chance, tu pourras le projeter au bas de l'escalier lors de ta prochaine attaque.»*

Ce type de remarque alimente l'imagination des joueurs autant que la description du terrain. Grâce à l'enthousiasme, les jets de dés deviennent moins importants et l'imaginaire règne en maître.

REQUIESCAT IN PACE

Cette expression latine (Qu'il repose en paix !) est parfois assez énigmatique lorsqu'elle est utilisée dans le cadre de jeux de rôle. Dans **Ars Magica**, la seule règle à laquelle doit absolument se plier un Conteur est celle concernant la mort : quand un personnage meurt, paix à son âme. Le cliché du personnage qui réapparaît miraculeusement est aussi usé qu'ennuyeux. Si vous tenez à en faire usage, réservez-le à un méchant charismatique. A moins qu'un joueur ne fasse un véritable scandale, ne ressuscitez pas son personnage.

Les raisons de cette règle sont fort simples :

- Si vous permettez aux personnages de se relever d'entre les morts, le don sacré de la vie devient banal.
- Aucun sort Hermétique ne permet la résurrection. Celle-ci ne fait donc pas partie des pouvoirs magiques dont disposent les personnages.

• La mort est définitive. Si vous amenuisez l'importance de cet événement, le danger perd de son sens et les joueurs ne ressentent plus l'intensité dramatique de vos histoires.

• Quand vous mourez, votre âme va au Paradis, en Enfer, ou demeure emprisonnée sur Terre. Une fois qu'elle est sauvée ou damnée, elle est définitivement perdue pour les habitants de l'Europe Mythique. Vous ne pouvez donc renaître. Il n'est possible d'être ressuscité que si l'âme erre encore sur Terre — et même alors, elle risque fort de rejeter son ancien corps.

Quoi qu'il en soit, la mort est définitive. C'est une des lois de la nature.

LE JOUEUR ET LE CONTE

Bien que le rôle du joueur soit mineur dans la création des histoires, il est essentiel à leur évolution. Le Conteur détermine les bases du récit et se fait une idée de ce qui peut arriver au cours de celui-ci. C'est toutefois le joueur qui décide réellement des événements, en faisant parler et agir son personnage. Le conte consiste donc en une fusion des apports du Conteur et des joueurs. C'est pourquoi, nous avons décidé de prodiguer aux joueurs des conseils qu'ils pourront juger utiles.

COMMENT ÊTRE UN BON JOUEUR

En tant que joueur, il vous appartient de décider des actes et des paroles de votre personnage et de participer à l'histoire de manière constructive. Ne sous-estimez pas l'influence, bonne ou mauvaise, que votre style de jeu peut avoir sur la Saga. S'il y a dans l'équipe un joueur habile et plein d'enthousiasme, il est plus facile aux autres de le devenir. Le *roleplaying* expressif est contagieux.

La plupart des joueurs se divisent en deux catégories : actifs et passifs. Les meilleurs n'appartiennent à aucune.

Un joueur actif est extrêmement motivé. Il lui arrive souvent de créer seul ses propres histoires. Il dispose d'une imagination flamboyante qui enflamme tout ce qu'il touche, apportant vie et lumière à la Saga. Cette conduite oblige le Conteur à produire sans cesse de nouvelles aventures passionnantes. Toutefois, le joueur actif cherche fréquemment à occuper sans cesse le devant de la scène, faisant de l'ombre à tout le monde, y compris au Conteur. Parfois, il veut même imposer à ce dernier ses vues sur la manière dont devrait se dérouler l'histoire. Quoique l'enthousiasme soit le bienvenu, il ne faut pas oublier qui est responsable du scénario. On a toujours le droit de jouer son personnage comme on le désire, mais il ne faut pas empêcher les autres de s'amuser aussi. En tant que personnage, vous avez du pouvoir sur l'histoire. En tant que joueur, vous faites partie d'une équipe.

Le joueur passif est l'exact opposé du précédent. Il ne cherche à résoudre que les problèmes immédiats et n'a aucun projet de développement de son personnage. A la fin d'une histoire, ce dernier se contente de se fondre dans le décor en attendant d'être à nouveau «activé». Les joueurs passifs n'agissent que lorsqu'ils sont aiguillonnés par leurs camarades. Poussée au paroxysme, cette attitude les conduit à ne pas s'exprimer, à suivre le reste du groupe de scène en scène et à attaquer quand on le leur demande. Ils n'ont aucune motivation et les autres joueurs se demandent parfois pourquoi ils se donnent la peine de venir. Hélas, ce sont souvent des novices qui n'ont pas encore bien compris le principe du jeu de rôle.

Le tableau ci-dessus n'est guère rose. Il est possible que vous-même ne soyez pas un joueur actif ou passif, mais il y a de grandes chances pour que vous connaissiez au moins un représentant de chacune de ces catégories. Nul n'est parfait, mais cela ne signifie pas que les «mauvais» joueurs ne peuvent pas s'améliorer. Rares sont ceux qui font preuve d'un sens exceptionnel du jeu au bout d'à peine quelques heures de pratique. En vérité, il faut des années à la plupart des gens pour bien maîtriser l'art du jeu. Tout le monde doit commencer et chacun progresse à son rythme. Concentrez-vous sur vos propres talents, pas sur les failles des autres, et vous récolterez les fruits de votre sagesse.

CHOSES À FAIRE

Voici quelques conseils que les joueurs pourront suivre pour améliorer la qualité de leur performance. Il vous viendra certainement d'autres idées, mais celles-ci coulent de source.

• Respectez votre Conteur — Rien ne ralentit plus une scène qu'une inutile discussion avec le Conteur. Il est évident que vous vous sentez victime d'une injustice, sinon vous ne contesteriez pas. Toutefois, cela ne vous autorise pas à gâcher la soirée de tout le monde. Rappelez-vous que vous jouez pour vous amuser, pas pour vous disputer. Gardez les disputes pour la fin de la séance.

• Servez-vous de vos capacités — Les chiffres qui figurent sur votre feuille ne sont pas simplement là pour faire joli. Ils ont pour but de vous guider afin que vous jouiez votre personnage de manière plus réaliste. Si vous avez une Dextérité de -3, ne vous amusez pas à jongler avec des couteaux, à moins que vous n'ayez envie de vous blesser. Si certaines de vos capacités ne sont pas surhumaines, vous n'en êtes pas moins un héros.

• Prenez des notes — Il peut arriver que vous ayez besoin, au moment le plus inattendu, du nom de la vieille folle qui vous a giflé trois semaines auparavant. Les notes sont importantes : ne faites pas seulement confiance à votre mémoire.

• Tentez de vous intégrer — Les gens en compagnie desquels vous voyagez sont vos amis. Vous remettez votre vie entre leurs mains. Les disputes entre membres de l'équipe peuvent ruiner une bonne histoire. Il arrive que les dissensions contribuent au réalisme du récit, mais le plus souvent, elles ne font qu'entamer l'unité de la Troupe. Rappelez-vous qu'en général, les ennemis ne font pas partie du groupe.

• Participez — Voilà qui ne saurait être répété assez souvent. Tout le monde est là pour s'amuser, y compris vous. Ne restez pas planté là comme un zombi : participez ! Vous ne retirerez pas d'une séance de jeu plus que vous n'y introduirez.

• Tentez de vous plonger dans l'histoire — Le degré auquel vous vous plongez dans l'histoire dépend de vous et est généralement déterminé par le respect que vous avez pour le Conteur. S'il annonce que quelque chose se produit, il vous appartient de le visualiser. Ne discutez pas avec lui : servez-vous de votre imagination. Si le monde n'est pas réel en vous, le jeu perdra vite tout son intérêt.

CHOSES À NE PAS FAIRE

• Ne soyez pas importun — Le Conteur se met en quatre pour vous offrir une histoire intéressante. Le moins que vous puissiez faire est de respecter son travail sans l'importuner. Il est difficile de créer des scènes dramatiques. Si vous ne cessez d'intervenir, cette tâche devient encore plus ardue.

• Ne laissez pas votre ego l'emporter sur l'histoire — Jouez des personnages qui s'entendent bien avec les autres et ne leur gâchent pas leur plaisir. N'accaparez pas l'attention. Assurez-vous que chacun ait une chance d'intervenir.

• N'arrivez pas en retard — Certes, nous sommes tous très occupés. Les autres membres de la Troupe n'en comptent pas moins sur vous pour jouer à l'heure. Si vous ne pouvez éviter un retard, prévenez vos camarades afin de leur épargner la frustration.

• Préparez-vous — En tant que joueur, vous n'avez pas besoin d'apporter grand-chose : des dés, le livre de règles, des crayons et du papier, ainsi que vos feuilles de personnages. Oui, il y a même des joueurs qui oublient leurs personnages ! Pour le cas où cela vous arriverait, prenez la précaution de donner au Conteur une copie de votre feuille.

• Ne vous amusez pas des nouveaux joueurs — Certains joueurs expérimentés aiment réellement tourmenter ceux qui en savent moins qu'eux — *«Bien sûr, tous les dragons adorent qu'on leur gratouille la gorge.»* Provoquer la mort d'un nouveau personnage n'est pas amusant. Pensez à ce que vous ressentiriez si c'était à vous que cela arrivait. Si vous persistez à persécuter un joueur, ne vous étonnez pas s'il ne revient plus.

P.S. Toutes ces recommandations n'ont qu'une seule véritable base : le respect des autres et la compréhension de la nature de la Troupe. Tout le monde est là pour passer un bon moment, pas seulement vous, alors ayez un peu de considération pour ceux qui partent à l'aventure en votre compagnie.

Roles

Souvenez-vous que tous les personnages jouent un rôle équivalent dans vos histoires, même s'ils ne sont pas de puissances égales. Représentez-vous chaque histoire comme un épisode d'une série télévisée dont la ligne de narration principale concerne toujours le même groupe d'individus, mais qui possède cinq ou six autres lignes de narration secondaires simultanées. La vie de tout personnage est d'importance et d'intérêt égaux à celle des autres, qu'il s'agisse d'un Servant ou d'un Mage. C'est la somme de toutes ces vies qui construit la véritable aventure. Lorsque vous jouez, tentez de vous intéresser aux autres personnages autant qu'au vôtre. Faites-en quelque chose de personnel, agissez pour les rendre réels et évocateurs. Les divers conflits n'importent pas forcément aux mêmes personnages. Le Mage réussira-t-il à retrouver le fabuleux bâton d'Askataunggaproutt ? Le Compagnon parviendra-t-il à surmonter la haine qu'il éprouve pour le vieux baron ? Le jeune Servant sera-t-il capable de prouver son courage et de gagner le respect de son sergent ? De tels scénarios secondaires peuvent rendre votre expérience du jeu de rôle bien plus satisfaisante. Si les autres s'intéressent à vous lorsque vous jouez, vous disposez d'un public privilégié quand des choses importantes se produisent dans la vie de votre personnage.

Choisir son Role

La conception d'un personnage est un processus très gratifiant. Si vous en franchissez avec soin toutes les étapes, vous obtiendrez une création qui vous donnera du plaisir durant des années. Il n'existe pas de formule miracle en ce domaine : si vous réussissez à susciter un personnage qui vous satisfait, vous avez fait du bon travail, voilà tout.

Il est important de connaître la personnalité qui sera la vôtre, mais il vous faut aussi décider du rôle que vous jouerez dans **Ars Magica**. Sera-ce le Servant zélé, l'insouciant Compagnon ou le puissant magicien. Bien qu'il n'existe que trois rôles de base, les variations sont innombrables (voir, par exemple, les Vocations, dans le chapitre *Personnages)*.

Souvenez-vous aussi qu'avec le principe de la Troupe, vous pouvez changer d'identité à chaque histoire. Dans notre Troupe, nous tenons un conseil des Mages (et de certains Compagnons) au début de toute aventure. Cette tradition donne lieu à d'excellentes séances de *roleplaying* et procure une importante impression de continuité dans la Saga. Elle donne également aux joueurs l'occasion de jouer leur Mage lors de chaque histoire, au moins un petit moment, ce qui leur permet d'en développer la personnalité. Et, surtout, cela leur laisse l'occasion de décider quels sont les personnages qui vont partir pour la prochaine mission et ceux qui vont rester à l'Alliance.

JOUER UN MAGE

Le Mage est le type de personnage le plus difficile à jouer. Il vous faut notamment bien connaître les règles sur la magie afin de prendre des décisions rapides lorsque vous devez lancer des sorts. Il existe une différence énorme entre un sort bien utilisé et le même mal utilisé. Si vous tentez de jouer un Mage alors que vous n'êtes pas familier avec vos capacités, vous risquez de mettre la mission en danger, ainsi que la vie de tous vos camarades. Rappelez-vous que vous êtes responsable de tout.

En tant que Mage, vous êtes également le point focal de l'histoire. Les buts de la mission sont essentiellement les vôtres et vos amis ne vous accompagnent en général que pour vous aider. Vous avez autorité sur les Servants et,

idéalement, inspirez le respect aux Compagnons. Quoique ce sentiment de puissance soit parfois grisant, il entraîne des responsabilités. Il peut être plus reposant de jouer un personnage moins influent.

Si vous incarnez un Mage, n'imposez pas votre autorité aux autres personnages, particulièrement si cela empêche leurs joueurs de s'amuser. Dans tous les cas, ne les obligez pas à collaborer en usant de vos pouvoirs magiques. Un Servant humilié pourrait trouver tentant de trancher la gorge d'un Mage pendant son sommeil. Faire preuve d'autoritarisme en punissant ceux qui voyagent en votre compagnie n'est pas recommandé, même si cela semble cohérent dans le contexte de l'histoire. Souvenez-vous que si une action est logique pour votre personnage, vous portez tout de même l'entière responsabilité de son impact sur les autres joueurs, puisque ce personnage, c'est vous qui l'avez créé.

Assurez-vous également que vos séides ne se sentent ni mis à l'écart ni inutiles — vous êtes après tout autant le leader de la Troupe que du groupe d'aventuriers. Évitez que les autres joueurs s'ennuient pendant que vous vous amusez — par exemple, en vous changeant en oiseau et en partant en reconnaissance, ou bien en discutant durant des semaines avec un arbre. Dans certaines Troupes, toutefois, lorsque le Mage est ainsi occupé, les divers personnages en profitent pour régler de vieilles querelles, nouer de nouvelles amitiés ou échanger des plaisanteries. Il y a toujours un moyen de continuer à jouer, même lorsque le Conteur n'est pas disponible.

JOUER UN COMPAGNON

Les Compagnons sont peut-être les personnages les plus faciles à jouer, car ils ressemblent beaucoup à ceux des autres jeux de rôle fantastiques. Ils ne disposent pas des pouvoirs légendaires des Mages mais ne dépendent pas non plus d'une autorité supérieure, à la manière des Servants. Qui plus est, ils possèdent suffisamment de Vertus et de Compétences pour être extrêmement intéressants à jouer. Certaines Troupes organisent même des Sagas plus traditionnelles, ne mettant en jeu que des Compagnons.

En tant que Compagnon, il vous faut décider de ce qui motive vos relations avec l'Alliance, ainsi qu'avec le Mage commandant la mission. Êtes-vous obéissant et bon enfant ou bien très indépendant ? Nous comprenons la tentation que représente cette deuxième option. Après tout, nous jouons pour échapper aux gens qui nous disent ce que nous devons faire. Toutefois, si personne n'écoute le leader, rien n'est accompli. De plus, lorsque votre tour viendra de jouer un Mage, vous apprécierez sans doute d'avoir des Compagnons serviables — il est donc bon de donner l'exemple. Avoir un supérieur ne signifie pas perdre tout libre arbitre. Cela signifie simplement jouer un rôle différent.

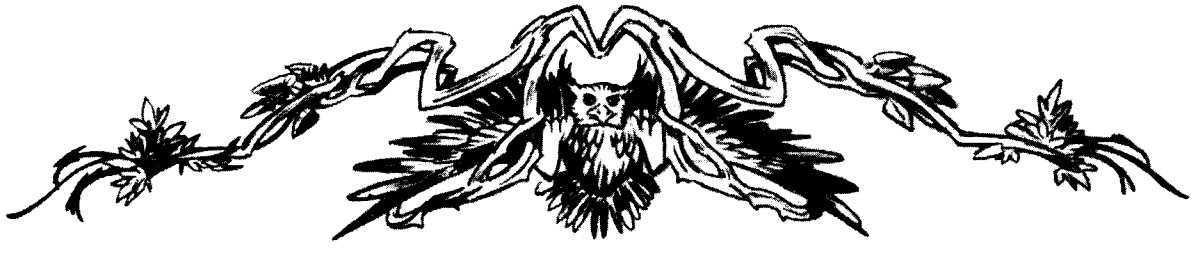
Les Compagnons ont la tâche importante de guider les Mages dans un monde qu'ils ne comprennent pas — le monde vulgaire. La plupart des thaumaturges ne mettent quasiment jamais le nez hors de leur laboratoire et des bibliothèques. Au sein de la société, ils sont comme des bébés dans une forêt. Les Compagnons doivent servir d'intermédiaires entre eux et les «gens normaux» (parfois même les Servants).

JOUER UN SERVANT

Voilà qui réclame des qualités uniques : l'obéissance et la loyauté. Les Alliances n'entretiennent pas de Servants déloyaux ou indisciplinés, aussi convient-il généralement de suivre les ordres pour bien jouer votre personnage. Il peut être difficile, dans ces conditions, de créer un individu complet et intéressant, surtout pour un joueur inexpérimenté. Pourtant, ce rôle peut, lui aussi, se révéler gratifiant. Dites vous que les Servants sont les *marines* de la Saga, ceux qui creusent les tranchées et forcent les lignes ennemies — les héros d'innombrables films de guerre. Dans ces derniers, de tels personnages sont extrêmement colorés. Ils peuvent l'être également dans les jeux de rôle.

L'une des bonnes manières de parvenir à ce résultat est de jouer à fond sur leurs signes particuliers. Si votre Compagnon est indécrottablement borné ou handicapé par un très mauvais score de Perception, il risque de devenir ennuyeux. En revanche, vous pouvez mettre en scène l'obstination ou le mauvais caractère d'un Servant avec un enthousiasme sans borne, puisque ce rôle ne sera pas toujours le vôtre (la fois suivante, vous pourrez toujours jouer un guerriers différent de l'Alliance). Ainsi les Servants peuvent-ils être utiles et amusants, vous procurant un changement radical par rapport à vos rôles principaux. Faire-valoir idéaux, ce sont parfois les personnages les mieux définis et les plus célèbres de la Saga.

Les Servants demandant moins d'attention que Mages ou Compagnons, il est fréquent d'en jouer plusieurs à la fois, ou de jouer un Servant en même temps qu'un Mage ou un Compagnon. En général, ceux qui participent à une mission donnée sont joués par quiconque a le temps et l'énergie nécessaires pour leur conférer une personnalité. Il est toutefois important de ne pas les traiter comme des serviteurs anonymes. Le rôle qu'ils jouent dans la Saga est important et ne doit pas être ignoré.





INDEX

Dans la liste qui suit un (s) désigne un sort.

A

Achat des Caractéristiques 41
Acier Souple et Corde Rigide (s).....240
Activités Elémentaires de Laboratoire .251
Activités Diverses (Action) 143
Ægis du Foyer (s).....248
Agrandissement d'un Objet (s) 241
Ailes du Vent (s).....209
Albigeois 289
Allégement du Terrain (s).....240
Alliances.....111
Altération des Souvenirs (s) 235
Anéantissement des Démons (s)....247
Animal Fantasmatique (s) 228
Animaux Fabuleux 321
Animaux Vulgaires.....341
Anneau de Protection contre les Esprits (s).....236
Anxiété Perpétuelle (s) 233
Apaisement des Battements de Cœur (s) 235
Apaisement des Flammes Ardentes (s) 225
Apaisement de l'Ours Furieux (s) ..198
Apaisement de la douleur des Animaux (s).....193
Apaisement des Vents (s) 208
Apparition de l'Œil Invisible (s).....245
Appel de la Tempête (s) 209
Appel des Eaux Mouvantes (s) 200
Appel du Sommeil (s) 236
Apprendre des Sorts.....252
Apprentis.....277
Aptitudes.....96
Aptitudes Artistiques 97
Aptitudes Crapuleuses.....97
Aptitudes de Forestier 98
Aptitudes Martiales 98
Aptitudes Mentales.....98
Aptitudes Mystiques.....98
Aptitudes Physiques.....98
Aptitudes Professionnelles 99
Aptitudes Sociales 99
Arcadie 331
Arc de Rubans Flamboyants (s).....223
Argent 295
Arts Magiques 165
Asservissement des Esprits Nocturnes (s).....236
Asservissement de l'Animal (s) 199
Asservissement de l'Esprit Humain (s).....238
Atlantique.....301
Atmosphères.....375
Attaque de la Branche Furieuse (s) 221
Attaquer des Objets (Duel).....151
Attraction de la Tombe Aquatique (s) 203
Augmentation de la Théorie de la Magie 251
Auras.....129, 316
Aura de l'Autorité Légitime (s) 237
Automne du Magicien (s) 220

B

Baiser de Mort (s).....215
Balance Magique (s) 245
Bégaiement (s) 215
Bénédiction de la Félicité Enfantine (s) 236
Bête de Taille Surnaturelle (s).....196
Bête Idéalisée (s) 195
Blessures.....157
Bois Flottant (s).....203
Bouclier de Mystères Impénétrables (s) 245
Bouclier de Tromperie (s) 245
Boule de Flammes Abyssales (s) ...223
Bourrasque (s).....208
Bout de la Langue (s) 235
Bras du Nouveau-Né.....212
Bras Invisible (s) 243
Brise du Silence (s).....247
Brisure de la Vague (s) 202
Brouillard de Désorientation (s).....207
Bruit Étouffé (s) 231
Brumes du Changement (s) 212

C

Cadavre Animé (s).....216
Capture du Feu (s).....225
Capuchon du Faucon (s) 197
Caractéristiques 55
Cascade de Rochers (s) 242
Cercle de Flammes (s).....224
Cercle de Guérison (s).....210
Cercle de Pierre Féerique (s).....239
Cercle de Protection contre les Animaux (s).....198
Cercle de Protection contre les Démons (s).....248
Certamen 185
Chaleur de la Forge Ardente (s) 223
Chaleur du Trépas Infernal (s) 207
Chambre des Brises Printanières (s).....204
Changement de la Pierre en Poussière (s).....242
Chaos des Vagues Furieuses (s).....203
Charge des Vents Furieux (s).....205
Chevaliers Teutoniques.....301
Chirurgie.....158
Chutes 161
Cicatrisation des Blessures (s) 209
Cités-États Marchandes (Italie) 301
Classes Sociales 285
Clergé.....288
Code d'Hermès.....307
Cœur Broyé (s) 215
Colère de Jupiter (s) 208
Combat 137
Combat contre les Monstres (Duel) 151
Combattre de Pied Ferme (Duel) 150
Combat Monté (Duel).....150
Communication.....56
Communion de Magiciens (s).....246
Compagnons.....22
Compétences.....91
Compétence pour enseigner 277
Compréhension du Charabia (s).....234
Concentration et Objets Enchantés.....257
Confiance.....105
Conflagration Multicolore (s) 224
Confusion des Folles Vibrations (s) 232
Conjuration d'une Âme en Peine (s) 237
Conjuration des Images Lointaines (s) 228
Conjuration de la Foudre (s) 205
Conjuration de la Tour Mystique (s) 239
Conjuration de la Vigne Robuste (s).....217
Conjuration des Morts (s) 237
Conjuration du Froid indubitable (s).....226



Connaissances 100
Connaissances Communes 100
Connaissance de l'Artisan et de ses Voies (s) 240
Connaissances Formelles 100
Connaissances Mystiques 101
Conseils au Conteur 369
Conseils aux Joueurs 377
Constantinople 302
Conte 367
Contes de Cendres (s) 224
Conteur 367
Conteurs Multiples 370
Contrôle du Pantin (s) 216
Copie de Sorts 253
Corde d'Argent 273
Corde d'Or 273
Corde de Bronze 273
Corde de Bronze (s) 219
Cordoue 300
Cottiers 290
Coup Appuyé (Duel) 150
Cour d'Ombre 331
Cour de Lumière 331
Créatures 316
Créatures et Système Action 319
Créatures et *virtus* brut 316
Créer des Rôles 369
Créer une Créature 317
Crépuscule des Magiciens 360
Crépuscule et Fantômes 363
Crépuscule Temporaire 361
Crocs de la Mère Terre (s) 241
Croissance de la Vermine (s) 195
Croissance et Rapetissement Surnaturels (s) 212

D

Danse des Bâtons (s) 219
Danse de Saint Guy (s) 215
Décrépitude (s) 214, 360
Défenses des Monstres 344
Défense Désespérée (Duel) 149
Dégâts (Action) 141
Dégâts (Duel) 147
Déguisement de Remugles (s) 198
Délivrance du Maudit (s) 209
Déluge Déferlant (s) 199
Démons 325
Déplacements (Action) 139
Déplacements (Duel) 145
Déplacement sans Trace (s) 243
Désastres 15
Désastres en Combat 155
Description des Champs de Bataille 375
Désenchantement (s) 248
Désespoir des Mille Enfers (s) 233
Destrier 298
Destruction de la Peau et de la Fourrure (s) 196
Destruction de la Vermine (s) 197
Destruction du Lien (s) 214
Détachement (s) 234
Détection des Herbes Sauvages (s) 218
Détection du Terrain Hasardeux (s) 239
Dextérité 56
Dimensions 315
  Dimension de la Raison 339
  Dimension Divine 334
  Dimension Féerique 330
  Dimension Infernale 325
  Dimension Magique 318
  Dimension Vulgaire 341
Discernement de ses Propres Illusions (s) 228
Disparition de l'Œuvre du Magicien (s) 248
Dispersion des Nuages (s) 208
Dissimulation de la Magie (s) 248
Dissipation de l'Image Fantôme (s) 230
Don de Raison (s) 233
Don Fantôme (s) 245
Douce Bête (s) 198
Dracos 319
Dragons 318
Décrépitude 360
Durcissement de la Terre (s) 241

E

Eau de la Stérilité (s) 202
Échange de Deux Esprits (s) 237
Éclair de Flammes Écarlates (s) 223
Éclipse de Magicien (s) 226
Écoute des Voix Lointaines (s) 228
Écuyers 287
Éducation 294
Effacement du Sceau Révélateur (s) 230
Effets des Auras 317
Effets du Combat 153
Effet Retardé (s) 249
Effleurement de la plume d'Oie (s) .213
Effritement de la Volonté (s) 236
Église 288
Émoussement du Goût (s) 230
Empreintes Huileuses (s) 199
Encaissement (Action) 142
Encaissement (Duel) 147
Enchantement contre la Putréfaction (s) 209
Enchantement de la Fontaine Prodigieuse (s) 200
Enchantements Mineurs 260
Enchevêtrement Végétal (s) 221
Encombrement 49
Endurance des Berserkers (s) 215
Énergie 56
Écriture et Copie des Arts 252
Enjambée de Sept Lieues (s) 216
Ensevelissement (s) 238
Épidémie (s) 215
Épuisement (s) 213
Éruption Rocheuse (s) 243
Espagne 300
Esprit de la Bête (s) 235
Essence de la Bête (s) 247
États Pontificaux 301
Êtres Féeriques 330
Etudes Magiques 45
Étudier les Arts 252
Europe Mythique 284
Éveil de la Conscience de l'Arbre (s) 219
Éveil du Cadavre (s) 216
Expérience 356
Expérimentation Mystique 266
Explosion de Flammes Dévorantes (s) 227
Extrême Sud 302

F

Faiblesses des Créatures 350
Familiers 271
Fantasme de la Tête Parlante (s) 227
Fantômes 324
Fatigue 154
Fatigue à Court Terme 154
Fatigue à Long Terme 154
Fer de Lance (s) 238
Fête des Plantes (s) 217
Feu 161
Feu Bondissant (s) 226
Feu Fantasmatique (s) 228
Fil du Rasoir (s) 240
Fissure (s) 244
Flammes de Glace Sculptée (s) 225
Flandres 300
Fléchette de Cristal (s) 241
Flèche Lumineuse de la Nuit (s) 226
Flèche Mortelle du Chasseur (s) 197
Flétrissure des Plantes (s) 220
Foci de Sorts 184
Foi d'Enfant (s) 235
Foi Exaltée 77
Force 55
Forme Fantomatique de l'Air (s) 204
Fourche Magique (s) 246
Fragrance du Sommeil Paisible (s) .237
France 299
Frapper Depuis une Position Favorable (Duel) 151

Frelons de Flammes (s).....225
Frisson du Lycanthrope (s).....194
Fronde Invisible (s).....243
Fumée Mortelle de l'Enfer (s).....207
Fureur des Cieux (s).....205
Fureur de Neptune (s).....204

G

Gagner et Perdre de la Confiance....105
Géants.....322
Géographie.....298
Glace Mortelle (s).....201
Gouffre Béant (s).....242
Grand Pourrissement (s).....221
Greffe du Membre Tranché (s).....210
Griffes des Vents (s).....206
Griffon.....321
Guérison des Blessures (s).....210
Guerre des Magiciens.....309
Guildes.....292
Guildes Secrètes.....293

H

Hérétiques.....289
Hiérarchie de l'Église.....288
Huile Rampante (s).....199
Hurlement des Flèches (s).....218

I

Idées d'Histoires.....371
Îles Britanniques.....299
Illusion de Fantôme (s).....232
Illusion de Fraîcheur (s).....230
Illusion de l'Image Décalée (s).....231
Illusion du Château Déplacé (s).....232
Image Altérée (s).....229
Image déguisée (s).....230
Image de la Bête (s).....194
Image de la Chose Inanimée (s).....228
Images de Vérité et de Mensonge (s).....228
Image du Magicien Dédoublé (s)....231
Image Fantôme (s).....230
Imaginer des Créatures.....317
Incantation des Yeux Laiteux (s)...214
Incursion dans l'Esprit Humain (s).....234
Initiative (Action).....140
Initiative (Duel).....146
Initiative en Combat Rapproché.....149
Innocuité des Morsures de Serpent (s).....197
Intelligence.....55
Intentions Contraires (s).....235
Interactions entre Dimensions.....316
Interrogation des Pierres (s).....240
Intuition Climatique du Marin (s).....206
Intuition Sylvestre (s).....218
Inventer un Sort (Expérimentation Mystique).....266
Inventer un sort (Foci de Sorts).....254
Invisibilité du Magicien Figé (s).....231
Ire Croissante (s).....233
Irlande.....299

J

Jaillissement des Entrailles de la Terre (s).....239
Jouer un Compagnon.....379
Jouer un Mage.....378
Jouer un Servant.....379

L

Laboratoire.....251
Lame de Flammes Ardentes (s).....224
Lampe sans Flamme (s).....223
Lance Perforante (s).....219
Langage des Animaux (s).....194
Langage des Flammes Vacillantes (s).....224
Langage des Oiseaux (s).....194
Langage des Plantes et des Arbres (s).....218
Langage des Poissons (s).....194
Langue Subtile (s).....200
Lecture de l'Esprit Animal (s).....195
Lèpre (s).....214
Lettres de Change.....296
Lévitation (s).....215
Libération de l'Arbre Voyageur (s).....222
Licornes.....337
Liens avec les Familiers.....274
Lien de Bois et d'Épines (s).....221
Liste des Arts Magiques.....47
Liste des Compétences.....43
Liste des Guildes.....292
Liste de Prix.....296
Localisation Certaine (s).....211

M

Mages.....22
Magiciens non-Hermétiques.....313
Magie.....165
Magie en Combat.....143
Magie en Arcadie.....332
Magie Voilée (s).....246
Main d'Étrangleur (s).....214
Mains de Chirurgien (s).....209
Mains de la Terre (s).....241
Maintien du Sort Épuisant (s).....249
Main Invisible du Voleur (s).....243
Maison Bjornær.....306
Maison Bonisagus.....305
Maison Criamon.....306
Maisons d'Hermès.....305
Maison Ex Miscellanea.....307
Maison Flambeau.....307
Maison Jerbiton.....306
Maison Mercere.....307
Maison Merinita.....307
Maison Quæsitor.....307
Maison Tremere.....307
Maison Tytalus.....306
Maison Verditius.....306
Maîtrise de la Bête Rétive (s).....198
Maladies.....160
Malédiction de Circé (s).....212
Malédiction de l'Essaim Destructeur (s).....194
Malédiction de la Forêt Hantée (s).....220
Malédiction du Bois Vermoulu (s).....220
Malédiction du Désert (s).....202
Manche.....299
Manœuvres de Combat (Duel).....149
Manteau de Brume (s).....213
Manteau de l'Hiver (s).....202
Manteau de Plumes de Canard (s).....203
Manteau de Plumes Noires (s).....213
Marche des Magiciens.....308
Marchés.....294
Mauvais Œil (s).....211
Mêlée (Action).....140
Mêlée (Duel).....146
Métamorphes.....323
Métamorphose de la Bête Féroce en Crapaud (s).....196
Métamorphose de Statue en Animal (s).....241
Métamorphose en Arbre (s).....213
Miracles.....336
Miroir d'Opposition (s).....247
Modificateurs de Combat (Duel).....151
Monastères.....289
Montreur de Marionnettes (s).....216
Monture de la Vengeance (s).....196
Mort.....376
Morts-Vivants.....324
Muraille d'Épines (s).....217
Muraille de Pierre (s).....238
Muraille Vivante (s).....217
Murmures au Seuil des Ténèbres (s).....211
Mutilation du Loup Hurlant (s).....197



N

Niveaux de Santé 109
Noblesse 287
Notes à l'Harmonie Superbe (s) 229
Nouveau Visage (s) 212
Noyade Magique (s) 200
Nuages d'Orage Tonitruant (s) 207
Nuages de Neige d'Été (s) 205
Nuages de Pluie et de Tonnerre (s) 205

O

Objets Enchantés 255
Œil du Chat (s) 211
Œil du Médecin (s) 210
Œil du Sage (s) 211
Ombres des Feux de Jadis (s) 224
Ombre de la Vie Humaine (s) 228
Ombre de Vie (s) 210
Ordre d'Hermès 304
Ordres Inférieurs 289
Ouverture du Tunnel Intangible (s) 249

P

Pages 287
Palestine 302
Panique du Cœur Battant (s) 233
Paradigme Médiéval 282
Parcours de Cendres (s) 221
Paroles Silencieuses (s) 233
Pas de Côté (s) 232
Passer d'une Action à une Autre en Combat 138
Passion Disparue (s) 235
Pattes de Grenouille (s) 216
Paume en Flammes (s) 222
Paysannerie 290
Paysans Libres 290
Pays Nordiques 301
Pénétration et Objets Enchantés 257
Perception 55
Perception des Créatures Foulant la Terre (s) 240
Perception des Feux Alentour (s) ... 224
Perception de la Magie Active (s) ... 246
Perception de la Magie Résiduelle (s) 246
Perception de la Nature du *Virtus* (s) 245
Perception des Motivations Conflictuelles (s) 234
Perception du Parfum de la Magie (s) 246
Personnages 21
Perte d'un Souvenir Ponctuel (s) 235
Pétrification de la Terre (s) 241
Pièce à l'Air Vicié (s) 207
Pièces de Monnaie 295
Piège de Branches Entrelacées (s) 217
Piège de l'Araignée Tisserande (s) 193
Pierre aux Mille Éclats (s) 238
Pilier d'Eau Tourbillonnante (s) 203
Pilum de Feu (s) 223
Piste à la Lueur Féerique (s) 240
Plaie Ouverte (s) 214
Pleine Santé de l'Animal (s) 193
Pluie d'Huile (s) 207
Pluie de Pierres (s) 206
Poing Impérieux (s) 242
Points d'Expérience Annuels 358
Points de Crépuscule 361
Poison 163
Pont de Bois (s) 217
Pont de Gel (s) 201
Population des Villes 291
Porte d'Hermès (s) 244
Porteur Invisible (s) 243
Potions 261
Potions de Longévité 262
Poussée de la Douce Vague (s) 203
Pouvoirs des Créatures 316
Prérogative de la Créature 318
Présence 56
Présence Exaltée (s) 229
Prêts d'Argent 296
Principales Dimensions 315
Prison de Feu (s) 225
Privations 163
Projectiles (Action) 139
Projectiles (Duel) 145
Protection contre les Animaux Fabuleux (s) 197
Protection contre les Êtres Féeriques des Eaux (s) 203
Protection contre les Êtres Féeriques des Forêts (s) 221
Protection contre les Êtres Féeriques de l'Air (s) 208
Protection contre les Êtres Féeriques des Montagnes (s) 243
Protection contre le Feu et la Chaleur (s) 226
Puanteur des Vingt Cadavres (s) 204
Puissance et Territoire des Dimensions 315
Puits sans Lumière (s) 226
Purification (s) 209

Q

Question Silencieuse (s) 234
Quête de l'Argent Pur (s) 239

R

Raison Pure 74, 339
Rayon de Lune (s) 222
Récompenses 353
Recréation de la Bête (s) 196
Récupération des Blessures 158
Récupération de la Fatigue 157
Regard des Ages (s) 239
Regard de Serpent (s) 198
Regard Perçant du Mineur (s) 239
Regio 342
Régions à Aura Divine 334
Régions à Aura Féerique 331
Région à Aura Infernale 327
Région à Aura Rationnelle 340
Rempart de Terre (s) 238
Renforcement de la Magie (s) 247
Renversement de la Barrière Métallique (s) 242
Répulsion des Armes de Bois (s) ... 221
Réputations 101
Résistance Magique 175
Respiration du Poisson (s) 201
Restauration de l'Image Décalée (s) 231
Restauration de l'Image Perdue (s) 227
Restauration de l'Image Transformée (s) 229
Restauration de l'Intégrité Physique (s) 210
Retour au Foyer (s) 216
Retour à la Poussière (s) 214
Retour de la Lucidité (s) 233
Retour de la Pluie Bienfaisante (s) 200
Réunion du Conseil Animal (s) 195
Réunion du Conseil des Arbres (s) 218
Réveil Brutal (s) 236
Révélation des Tares de la Chair (s) 210
Revigoration des Plantes Malades (s) 217
Robustesse de l'Ours (s) 212
Rocher de Glaise Visqueuse (s) 241
Rôdeur Forestier (s) 212
Roturiers 290
Rouille des Siècles (s) 242
Round 13
Routes 293
Russie 302

S

Saga 347
Saint Empire Romain Germanique 301

Santé 109
Satanistes 325
Saveur des Herbes et Épices (s) 229
Savoir de la Nature (s) 218
Scandinavie 301
Scores de Force Surnaturelle 344
Scores en Art Typiques 45
Sculpture de l'Arbre Vivant (s) 219
Sécheresse Dévastatrice (s) 203
Secousse Sismique (s) 244
Seigneur des Arbres (s) 222
Sens de Chauve-Souris (s) 206
Sens du Chasseur (s) 195
Séparation des Eaux (s) 204
Séquence de Combat (Action) 138
Séquence de Combat (Duel) 145
Serfs 290
Serpents 319
Servants 23
Silhouette Humaine Fantasmatique (s) 228
Sites Celtiques 302
Sites Méditerranéens 303
Sites Mythiques 302
Sites Nordiques 304
Sombre Chuchotement (s) 236
Sorts 189
Sorts Animal 193
Sorts Aquam 199
Sorts Auram 204
Sorts Corporem 209
Sorts Creo Animal 193
Sorts Creo Aquam 199
Sorts Creo Auram 204
Sorts Creo Corporem 209
Sorts Creo Herbam 217
Sorts Creo Ignem 222
Sorts Creo Imagonem 227
Sorts Creo Mentem 232
Sorts Creo Terram 238
Sorts Creo Virtum 245
Sort d'Attente (s) 249
Sorts de Soins 160
Sorts Herbam 216
Sorts Ignem 222
Sorts Imagonem 227
Sorts Intellego Animal 194
Sorts Intellego Aquam 200
Sorts Intellego Auram 205
Sorts Intellego Corporem 210
Sorts Intellego Herbam 218
Sorts Intellego Ignem 224
Sorts Intellego Imagonem 228
Sorts Intellego Mentem 233
Sorts Intellego Terram 239
Sorts Intellego Virtum 245
Sorts Mentem 232
Sorts Muto Animal 195
Sorts Muto Aquam 201
Sorts Muto Auram 206
Sorts Muto Corporem 211
Sorts Muto Herbam 219
Sorts Muto Ignem 224
Sorts Muto Imagonem 229
Sorts Muto Mentem 234
Sorts Muto Terram 240
Sorts Muto Virtum 246
Sorts Perdo Animal 196
Sorts Perdo Aquam 202
Sorts Perdo Auram 207
Sorts Perdo Corporem 213
Sorts Perdo Herbam 220
Sorts Perdo Ignem 225
Sorts Perdo Imagonem 230
Sorts Perdo Mentem 235
Sorts Perdo Terram 242
Sorts Perdo Virtum 247
Sorts Rego Animal 197
Sorts Rego Aquam 203
Sorts Rego Auram 208
Sorts Rego Corporem 215
Sorts Rego Herbam 221
Sorts Rego Ignem 226
Sorts Rego Imagonem 231
Sorts Rego Mentem 236
Sorts Rego Terram 242
Sorts Rego Virtum 248
Sorts Terram 238
Sorts Virtum 244
Souffle Dérobé (s) 207
Souffle du Ciel Immense (s) 205
Souffle Glacé du Mensonge (s) 234
Souffle Hivernal (s) 201
Souffrance des Animaux (s) 197
Soulagement de l'Âme en Peine (s) 235
Souris de l'Éléphant (s) 198
Sous-Table des Catastrophes 158
Souvenir d'un Rêve Lointain (s) 233
Spasmes Incontrôlables des Mains (s) 215
Spécialités 48
Spectacle de Flammes et de Fumée (s) 225
Squelettes 324
Subtil Changement d'Avis (s) 234
Système Action 138
Système de Création Évolué 39
Système de Création Simple 23
Système Duel 145
Système Féodal 286

T

Table des Actions 92
Tables des Activités de Laboratoire 278
Table des Armes de mémée 162
Table des Armes de Trait 163
Table des Armures 161
Table des Compétences de Base 43
Table de Conversion 18
Table des Effets Bénéfiques 362
Table des Effets des Dégâts 141
Table des Effets Maléfiques 362
Table des Miracles 338
Table de Modification des Effets 257
Table des Points d'Expérience 44
Table des Projectiles 139
Table de Récupération des Blessures 158
Taille 109
Talents 92
Talents Exceptionnels 92
Talents Mystiques 95
Talents Physiques 95
Talents Sensoriels 96
Talents Sociaux 96
Talismans 255
Techniques de Narration Évoluées 373
Templiers 283
Temps 374
Temps Intermédiaire (Action) 138
Temps Intermédiaire (Duel) 145
Tenir à Distance (Duel) 150
Terre Fracturée (s) 243
Textes de Laboratoire 264
Tirages d'Attaque (Action) 141
Tirages d'Attaque (Duel) 146
Tirage des Caractéristiques 40
Tirages de Défense (Duel) 147
Torche à la Flamme Bondissante (s) 226
Torrent Impétueux (s) 199
Torsion de la Langue (s) 214
Total de Défense (Action) 142
Totaux de Laboratoire 252
Toucher de la Perle (s) 200
Toucher Glacial de l'Hiver (s) 226
Toucher Subtil du Magicien (s) 245
Traduction des Sorts 253
Traduction des Textes de Laboratoire 265
Trahison de l'Épieu (s) 221
Traits 55
Traits de Caractère 106
Traits des Créatures Spéciales 344
Transformation de la Nature du *Virtus* (s) 247
Transformation des Plantes en Fer (s) 219
Transformation en Bâton Épineux (s) 219
Transformation en Eau (s) 213
Tribunaux 308
Trouver un Apprenti 277
Turbula 17

U

Utilisation de Deux Armes (Duel) ..149
Utilisation des
Textes de Laboratoire 264
Utiliser la Confiance 105

V

Vague de la Noyade
et du Naufrage (s) 203
Vague de Terre (s) 244
Valeur d'un Apprenti 279
Vallée Voilée (s) 238
Vassaux 287
Veille Silencieuse (s) 212
Vent Arrière (s) 208
Vent Ascendant (s) 209
Vents Chuchotants (s) 206
Vent Desséchant (s) 202
Vents de Protection Tournoyants (s) .208
Vent Furieux, Brume
Aveuglante (s) 206
Vers 319
Vertus et Vices 56
Vieillissement 359
Vigueur (s) 216
Vilains 291
Villes 291
Vin Putride (s) 202
Virtus 178
Virtus Brut 353
Virtus Fluide 318
Vision de l'Âme en Peine (s) 234
Vision de l'Œil Errant (s) 229
Vision de la Chaleur (s) 224
Vision de la Forme Réelle (s) 210
Vision de la Motivation (s) 234
Vision des Terreurs Infernales (s) ..230
Vision du Prédateur (s) 195
Vision Exacte de l'Air (s) 206
Vivacité 56
Vocations 24
Voile d'Invisibilité (s) 231
Voix Captive (s) 231
Voix du Lac (s) 200
Volonté Engourdie (s) 236
Volutes de Fumée
Nauséabonde (s) 204
Voyages 353

Y

Yeux du Passé (s) 228

Z

Zombis 324
Zone d'Invisibilité (s) 231



Le Moyen Age fût un âge de ténèbres. Nos ancêtres y vivaient sans comprendre la véritable nature des choses. En cet âge d'obscurantisme, ils croyaient désespérément au surnaturel et à la magie.

Dans **Ars Magica**, tout se passe comme s'ils avaient eu raison d'y croire. Les aventures se déroulent dans une Europe Mythique, un monde réellement comme ils l'imaginaient à l'époque. La magie fonctionne et le merveilleux se combine au quotidien pour créer une ambiance de mystères et de dangers.

Le personnage central d'**Ars Magica** est le Mage. Ce magicien ne se contente pas d'être un simple lanceur de sorts. Il est avant tout un érudit qui se consacre totalement à l'étude et à la pratique de l'art de la magie. Il acquiert ainsi, progressivement, une maîtrise lui conférant des pouvoirs d'une extrême puissance, des pouvoirs qu'aucun jeu de rôle n'a, jusqu'à présent, su lui reconnaître.

Pour progresser dans son art et pour défendre sa place dans la société, il doit se lancer dans de périlleuses expéditions, dans un monde réel et magique, à la recherche de nouveaux savoirs, de nouveaux pouvoirs, d'objets et d'ingrédients.

Il est alors aidé par d'autres personnages. Par des Compagnons, des individus très talentueux possédant de grandes compétences dans des domaines que les Mages n'ont, généralement, ni le temps ni le désir d'étudier. Et par des Servants, de véritables gardes bons à tout faire qui peuvent lui rendre d'inestimables services.

Ars Magica repose sur des principes nouveaux.

En effet, si chaque joueur possède un personnage Mage, il peut aussi disposer d'un Compagnon qu'il incarnera lui-même au cours des aventures. Les Servants, quant à eux, sont joués par l'ensemble des joueurs. Ainsi, chaque scénario permettra aux participants d'incarner, s'ils le désirent, les personnages les plus impliqués dans l'action, sans être prisonniers d'un seul rôle.

Ars Magica est un jeu de rôle, mais aussi un jeu de conte. Il est conçu pour mettre en scène toute la vie des Mages que les joueurs incarnent. Les aventures ne sont que des points forts dans l'histoire personnelle de chaque magicien, histoire faite aussi de longues périodes de recherches hasardeuses et passionnantes dans l'obscurité des laboratoires. Chaque joueur participe ainsi à de véritables saga.

Enfin, il y a plusieurs manières de mener des saga d'**Ars Magica**, mettant toutes en œuvre des techniques et des styles différents. Les participants peuvent ainsi adapter le jeu à leur propre façon d'envisager l'époque médiévale et les aventures de leurs personnages.

Ars Magica laisse la plus grande place à ce qui fait la quintessence du Fantastique : la magie. Mais ce n'est pas une magie de pacotille à la sauce Heroic Fantasy, c'est un art véritable, riche et subtil, dont les ressources ne peuvent être découvertes que petit à petit.

249 F

9 782740 800492

ISBN : 2-7408-0049-5

ARS MAGICA®

L'Art de la Magie

Sous licence de

WHITE WOLF

A Renaissance in Games™

© WHITE WOLF 1993

Edition française éditée par
Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

DESCARTES EDITEUR