ARS MAGICA®

Le Grimoire du Mage



Le grand livre de la magie d'Ars Magica™

DESCARTES EDITEUR

ARS MAGICA

Le Grimoire du Mage

Librum Tenebrum

WIZARDS of the COAST

DESCARTES EDITEUR

Le Grimoire du Mage

Version américaine

Rédaction : Jarmo Ahosola, Shannon Appel, John Carey, David Chart, Ken Cliffe, Michael D. Dunn, Kevin Hassall, Geoffrey Hopcraft, Mark Keavney, Christophe Lefebvre, David P. Martin, Mark Philipp Messner, Max Rible, Rachel Thomas, Julian Wiffen

Conception : Ken Cliffe

Correction : Alara Rogers

Direction artistique : Richard Thomas

Illustration de couverture : Larry Elmore

Logo : Richard Thomas

Maquette : Michelle Prahler

Illustrations intérieures : Jeff Menges, Thomas Darrell Midgette, David O. Miller, Joshua Gabriel Timbrook, Bryon Wackwitz, Allan Williams

Quatrième de couverture : Michelle Prahler

Ars Magica a été 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 : Nathalie Markoff et Dominique Balczesak

Illustrations et Couverture : Gilles Lautussier

Réalisation, maquette : Guillaume Rohmer et In Edit

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Édition et Dépôt légal Juillet 1994. ISBN 2-7408-0087-8

Ars Magica © 1994 Wizards of The Coast. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Wizards of the Coast.

© 1994 Wizards of the Coast. Tous droits réservés. Toute reproduction du matériel contenu dans ce livret est strictement interdite sans la permission écrite de l'éditeur, sauf pour de courtes citations destinées à des revues. Ars Magica, Deadly Legacy, Maleficium, Shamans Hidden Path, Pax Dei, Tribunals of Hermes Iberia, The Wizard's Grimoire, Mistridge, Covenants, Mythic Europe, Mythic Places et Feggimer sont des marques déposées et des copyrights de Wizards of The Coast.

Avertissement : Les personnes et événements décrits dans ce livret sont purement imaginaires ; toute ressemblance avec des personnes ou événements existant ou ayant existé ne peut être que fortuite.

Voici quels sont les beaux esprits épris de liberté qui ont collaboré à cette œuvre admirable :

Bartolomé, Caïus et Exureris, de l'Alliance des Bois
Benvolius, de Lux ex Tenebris
Hélène de Vris, d'Aqua Vivendis
Menacra, disciple de Bonisagus, de Semita Errabunda
Justitius, disciple de Flambeau, de Semita Errabunda
Inibonos, disciple de Bonisagus, d'Accelerata
Æolus, disciple de Criamon
Felis Umbrosus, disciple de Merinita
L'Archimage Pelir-Na, disciple de Bonisagus, de Durenmar
Keterina-Josaine, disciple de Merinita
Lilith Ex Miscellanea, de la Gardienne des Vents
Peperian, disciple de Criamon, de Semita Errabunda
Arbus, disciple de Verditius
L'Archimage « Steven de Norwich », disciple de Tytalus, de Burnham
Nemo, disciple de Criamon
Gambrinus, disciple de Verditius
Vector Tempestatum, disciple de Flambeau

Sommaire

Chapitre Un : Introduction 5
Introduction destinée à la Troupe 6

Chapitre Deux : Sagesse Hermétique 9
De l'échange des connaissances 10
Réfutation des arguments de Van-Huse 11
De la manière d'échapper à l'Église 12
De l'éradication de l'Église 13
De la restauration du Don 14
Des « adorateurs de la Vérité » 15
Du mariage des Mages 16
Des apprentis 17
De la dimension de la Raison 18

Chapitre Trois : Vocations 21
Alchimiste 21
Astronome 22
Barde 23
Diplomate 24
Élémentaliste 24
Enseignant 25
Guérisseur 25
Historien 26
Illusionniste 26
Magicien de cour 27

Chapitre Quatre : Théories de la magie 29
Vertus et vices hermétiques 29
Âge apparent 32
Comment on devient liche 33
Personnalisation des laboratoires 35
Caractéristiques des laboratoires 36
Créer la vie 42
De la création des homoncules 43
De la création des golems 44
Découvertes de laboratoire 46
Les Familiers féeriques 46
Les objets magiques qui apprennent 51
Stocker du virtus brut dans des objets 53
Les potions ouvertes 54
Les empreintes de Criamon 55

Chapitre Cinq : Sorts 59
Sorts Animal 59
Sorts Aquam 63
Sorts Auram 68
Sorts Corporem 70
Sorts Herbam 75
Sorts Ignem 77
Sorts Imagonem 81
Sorts Mentem 86
Sorts Terram 91
Sorts Virtum 96
Sorts Féeriques 101
Sorts Animal 102
Sorts Aquam 104
Sorts Auram 106
Sorts Corporem 108
Sorts Herbam 109
Sorts Ignem 112
Sorts Imagonem 113
Sorts Mentem 117
Sorts Terram 119
Sorts Virtum 121

Chapitre Six : Objets magiques 125
Amulette du Libre Passage 125
Archer de Drennus 126
Bâton de Gloire 127
Bâton de Moïse 127
Bâton d'If 128
Beurrière de Kermario 128
Boîte aux Merveilles 128
Bottes de la Gigue Féerique 129
Chariot d'Artificius 129
Chaudron de Bran 130
Cheval Émaillé 130
Cloche de Saint Michel le Protecteur 130
Compas d'Or de Maris 131
Dents de Dragon 131
Épée de Justice 131
Épingle aux Démons 132
Fouet de Saint Marcus 132
Gobelet de Norticus 132
Grand Livre de la Perception Infinie 133
Haubert de Saatha 134
Lance Noire de Krenos 135
Livre de Toutes les Pensées 135
Masque de Haine 136
Masque de Vrenius 137
Mer Captive 137
Miroir Féerique 137
Œil des Enfers 138
Pilon Agitateur 138
Plume du Scribe 138
Sapin Lettré 139
Serviteur Dispersé 139
Tablette du Dernier Mot 140
Trône de Beimir 140
Uth Veran 140
Verres Clarificateurs de Menacra 140
Yeux de la Féerie 141

Chapitre Sept : Appendice 143
De la création des manuscrits 143
Généralités 143
Parchemin et papier 144
Encres 145
Plumes 145
Écrire 146
Reliure 147
Étude 147
Difficultés pratiques 149
L'interprétation du Code 151
Des apprentis 151
Des démons, des êtres féeriques et des vulgaires 152
Des ennemis de l'Ordre 154
Des amendes 154
Des capacités magiques 154
Des Toques Rouges 155
De l'espionnage 155
Des sancta et des Alliances 157
Des Tribunaux et de leur autorité 157
Des procès de Mages 158



Chapitre Un

Introduction

Bienvenue à vous, Mages, mes pairs, au sein de cette œuvre sans précédent. Après des mois de collaboration, de démarches et de discussions ; des mois d'invention, de création et d'inspiration ; des mois de transcription, d'enluminure et de reliure, nos efforts portent enfin leurs fruits. Vous avez à présent sous les yeux ce qu'ont produit ensemble une vingtaine de magiciens Hermétiques venus de tout l'Ordre, de chaque Maison et Tribunal. Vous vous penchez sur le fabuleux résultat de longues années passées dans les laboratoires, devant les lutrins et au fin fond des contrées sauvages. Vous tenez entre vos mains le Grimoire du Mage, *la plus impressionnante réalisation de l'Ordre d'Hermès.*

Comment, vous demandez-vous, ce simple livre peut-il être la plus impressionnante réalisation de l'Ordre, cette association dont les membres accomplissent chaque jour de véritables miracles ? Il ne l'est pas pour les vastes pouvoirs qu'il recèle, non plus que pour la sagesse immense contenue dans ses pages, mais à cause de ce qu'il représente. Car cet ouvrage symbolise la coopération, l'unité, la diplomatie, la compréhension. Il symbolise l'Ordre entrant enfin dans sa plénitude.

Durant des siècles, hélas, l'Ordre d'Hermès a souffert de dissensions et divisions internes. Ses fondateurs mêmes entraient parfois en conflit les uns avec les autres, car s'ils désiraient bâtir en commun une grande œuvre, ils n'en étaient pas moins issus d'écoles de magie et de philosophies très différentes. Or, chacune de nos Maisons descendant d'un de ces extraordinaires thaumaturges, il est bien naturel que nous soyons dissemblables. De fait, depuis la corruption de Tytalus et la destruction de Diedne, notre incapacité à travailler ensemble en tant que membres d'un même groupe n'a fait que croître ; nous formons en réalité une mosaïque de communautés mesquines, divisés que nous sommes en Maisons, Tribunaux, Alliances et coteries. Cet état de faits, qui va s'aggravant, mènera au bout du compte à notre destruction : si nous nous laissons aller à nous battre entre nous, divisés, nous deviendrons vulnérables aux forces de l'Église, de la Féerie et des Enfers, et les unes ou les autres finiront par nous écraser définitivement.

Il reste cependant un espoir, dont cet ouvrage est porteur. Le Grimoire du Mage *est l'œuvre d'un Ordre d'Hermès uni. C'est le produit des efforts et de la coopération de nombreux thaumaturges, qui ont oublié pour un temps leurs différends et leurs rivalités, prouvant ainsi que l'Ordre peut n'être qu'un. Il nous est possible de faire la paix afin d'atteindre un but commun, de travailler ensemble à la préservation de ce que nous avons accompli au cours des siècles passés ; d'être l'*Ordre *d'Hermès.*

Ce livre, ayant atteint ces hauteurs précaires, est donc bien la plus impressionnante réalisation de l'Ordre. Il dépasse de loin tous les sortilèges, toutes les découvertes et inventions, car ces œuvres individuelles pâlissent face au pouvoir et à la gloire d'un Ordre d'Hermès uni. Cet ouvrage éclipse les simples réalisations magiques.

Quant à son contenu... Vous y trouverez quelques-unes des inventions et des idées les plus ingénieuses et créatives que l'Ordre puisse offrir ; les pensées, rêveries et travaux de douzaines de Mages ; le fruit de leur sagesse — conseils relatifs aux prédilections en ce qui concerne les Arts, théories de la magie révolutionnaires, formules de sorts subtils à l'emprise imperceptible et d'autres immensément puissants et violents, plans de réalisations magiques merveilleuses, lignes directrices qui vous aideront à interpréter le Code Hermétique mais également à créer des livres tels que celui-ci.

Ce qui nous inspire un dernier commentaire. Un de nos plus grands désirs, après avoir écrit cet ouvrage, est

que se répande l'inspiration à laquelle il doit d'exister. Nous espérons sincèrement que nos efforts pour coopérer et former un groupe soudé éveilleront en vous le même désir d'union, et que parmi vos Maisons, Tribunaux, Alliances et coteries, vous parviendrez à vous rassembler pour partager sagesse et connaissances comme nous l'avons fait. Nous souhaitons aussi que vous découvriez combien est précieuse une œuvre qui reflète, mêlées, vos pensées et celles des autres, puis que vous mettiez ce fruit de votre labeur à la disposition de tous vos pairs. C'est grâce à de tels efforts que l'Ordre atteindra enfin l'unité, ce qu'il n'a jamais réellement fait mais doit accomplir à tout prix pour surmonter les épreuves que lui réserve l'avenir. Enfin, nous espérons que vous voudrez bien partager vos propres efforts et créations avec nous, auteurs de cet ouvrage, afin qu'ensemble nous devenions plus forts.

Les auteurs du Grimoire du Mage,
assemblés à Doïsseteppe en l'an de grâce 1197.

Introduction destinée à la Troupe

Le Grimoire du Mage, supplément très attendu d'**Ars Magica**, contient de nouvelles règles et décrit nombre de sortilèges et pouvoirs divers qu'utiliseront les personnages magiciens. Vous trouverez dans ce livre :

• Les lettres de thaumaturges chevronnés désireux de partager les réflexions que leur inspire tout ce qui touche à la magie. Ils évoquent des sujets aussi divers que la perte du Don et les problèmes éthiques que soulèvent le mariage des Mages ou leur reproduction.

• De nouvelles Vocations pour les Mages, fondées non pas sur leur Maison mais sur leurs prédilections en ce qui concerne les Arts ; alchimiste, enseignant, etc.

• De nouvelles règles et théories révolutionnaires, relatives aux créations magiques, projets de laboratoire, etc. Vous découvrirez des Vices et Vertus Hermétiques supplémentaires, des règles officielles régissant le processus qui permet de devenir une liche, d'autres expliquant comment créer un golem, se lier à un Familier féerique ou investir de magie son propre corps, et des idées pour personnaliser votre laboratoire.

• Des centaines de nouveaux rituels et autres sorts formels, dont plusieurs dizaines, d'essence féerique, inventés par des membres de la Maison Merinita, vont enfin être accessibles à tous les Mages Hermétiques.

• Des douzaines de nouveaux objets magiques, certains que les personnages des joueurs pourront fabriquer dans leurs laboratoires, d'autres qu'ils trouveront au cours de leurs périples, durant les histoires.

• Une description étape par étape de l'écriture puis de la reliure d'un livre médiéval, exposant notamment les



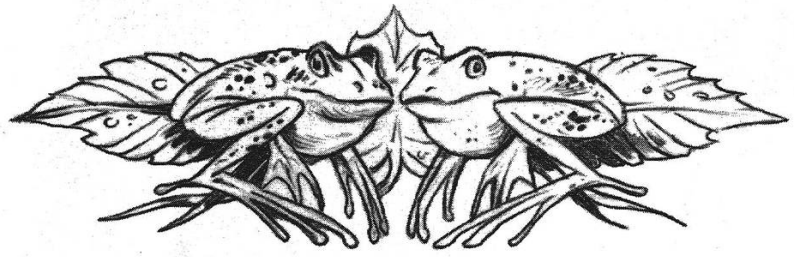
techniques auxquelles font appel les thaumaturges. A cela s'ajoutent des règles qui vous permettront de créer les ouvrages composant la bibliothèque de votre Alliance et de les recenser.

• Un récapitulatif de toutes sortes de décisions prises relativement au Code Hermétique, en particulier au sujet des procès de Mages eux-mêmes. Vous pourrez ainsi établir des précédents, ce qui aidera les Quæsitori de votre Saga à rendre leurs jugements.

Qui s'en servira ?

Le Grimoire du Mage est destiné aux joueurs autant qu'aux Conteurs. Tous les joueurs qui incarnent parfois un Mage voudront en posséder un exemplaire, ce qui est normal puisque ce livre a été écrit pour eux et qu'ils en auront sans arrêt besoin. Quant aux Conteurs, il sera pour eux sans prix à cause de ses nouveaux sortilèges, objets magiques, règles et personnages typés, ces derniers étant faciles à introduire dans une histoire. Cet ouvrage est un des plus importants suppléments d'**Ars Magica**.







Chapitre Deux

Sagesse Hermétique

Ainsi, au fil des pages, se révèle le savoir. Emprisonnés sous cette couverture, dans cette reliure et ces feuillets, mots et lettres distillent l'intelligence et la clairvoyance de quelques-uns des plus grands esprits de l'Ordre. Ce livre offre d'immenses pouvoirs, les résultats de décennies de recherches, les plans d'objets d'une grande puissance et des notes sur une vie que Dieu n'a pas créée. Mais ce pouvoir, cette puissance et cette force ne servent de rien à qui n'a pas la sagesse requise pour les contrôler, la patience nécessaire pour les manipuler.

Les jeunes Mages frais émoulus d'apprentissage ne prêteront peut-être que peu d'attention à ces pages, préférant celles qui traitent de sortilèges extraordinaires ou d'étranges artefacts. Il est possible que leurs pairs plus âgés n'y jettent, eux-mêmes, qu'un œil distrait, uniquement désireux de progresser dans leurs études fanatiques ou de découvrir comment se venger d'un obscur rival politique. C'est fort dommage, en vérité, car si l'énergie brute donne quelque puissance, le pouvoir réel se mesure en termes de sagesse et de perspicacité — il s'obtient à travers les errances et l'erreur, et l'humilité requise pour tenir compte des conseils d'autrui. Certes, ceux qui iront droit aux sections de ce tome relatives au pouvoir brut atteindront peut-être un jour la sagesse, mais seulement après avoir commis leurs propres erreurs et les avoir chèrement payées — bien heureux encore s'ils y survivent.

D'autres, plus patients et réfléchis, ne se contenteront pas de survoler ces pages en y cherchant des sortilèges mais liront attentivement ces mots. Ceux-là ont reçu la sagesse en partage. Car c'est ici et nulle part ailleurs que nous autres, auteurs de ce livre, avons décidé de partager la nôtre avec vous.

De l'échange des connaissances

A tous les Mages qui apportent leur contribution à cet ouvrage.

L'apprenti et le jeune Mage, naïfs, s'interrogent souvent : « Pourquoi les grands travaux sur les Arts sont-ils si rares ? Pourquoi les Mages ne les font-ils pas circuler et copier ? ». Ces innocents pensent que si deux Alliances possèdent des ouvrages remarquables, elles devraient partager les connaissances qu'ils confèrent en copiant chacune les tomes de l'autre, ce qui enrichirait les deux bibliothèques. De même, des naïfs comme ceux assemblés pour réaliser votre livre inepte estiment qu'il est possible à des Mages de travailler en collaboration afin de partager leur savoir et supposent que le pouvoir peut être réparti équitablement entre tous.

Folie ! Nous savons combien de tels échanges sont rares, et la raison en est simple : pour un Mage, le savoir est le pouvoir, et partager son savoir revient à diviser son pouvoir.

Supposez qu'une Alliance possède un ouvrage remarquable sur Ignem, le meilleur en fait qui existe dans tout l'Ordre d'Hermès. Nombre de thaumaturges y viennent, désireux de consulter le précieux volume et contraints pour ce faire de remplir la tâche ou de payer le prix fixés par leurs hôtes.

Supposez à présent qu'un enchanteur propose à la communauté, en échange du droit de copier son livre sur Ignem, une copie du plus grand traité dont dispose sa propre Alliance — le meilleur travail jamais réalisé sur Corporem. Pourquoi ses interlocuteurs refuseraient-ils cette offre ?

S'ils l'acceptent, ils seront ensuite propriétaires de deux ouvrages fabuleux. Mais aucun des deux n'appartiendra qu'à eux. Les visiteurs, jadis obligés de donner à leur Alliance ce qu'elle demandait pour pouvoir consulter son livre sur Ignem, auront alors la possibilité d'aller ailleurs, de marchander avec les deux détenteurs du texte et de faire jouer la concurrence : « Pourquoi devrais-je vous donner six pions de virtus pour consulter cet ouvrage, alors que les autres n'en exigent que trois ? Tenez, en voici deux ; c'est à prendre ou à laisser : si vous n'êtes pas contents, j'irai ailleurs. »

Réfléchissez à ceci : un homme de quelque sagesse préfère avoir en sa possession un artefact unique plutôt que plusieurs objets plus communs. Une pièce d'or plutôt que deux d'argent. Aussi, je vous le dis, vos projets philanthropiques pour réunir toutes les connaissances des Mages afin de les répandre de manière censément égalitaire sont pure folie. Ceux qui vous aident ne s'affaiblissent pas seulement eux-mêmes, ils diminuent leur Alliance, leur Maison et tous ceux à qui ils sont associés. Je refuse donc de vous livrer ma vision de la magie et, ce faisant, garde le pouvoir que j'ai sur vous.

— Charles Van-Huse,
Maison Tytalus.



Réfutation des arguments de Van-Huse

De l'ensemble des auteurs de cet ouvrage, qui ont compris qu'eux-mêmes et l'Ordre dans son ensemble pouvaient se partager le pouvoir.

Charles Van-Huse ramène tout à des questions de pouvoir et de compétition. Pour lui et ceux de sa Maison, il n'existe au monde qu'échanges commerciaux et diplomatie politique. Nous ne sommes pourtant ni des marchands ni des nobles ! Nous sommes des Mages, des sodalis, supérieurs au commun des mortels et poursuivant des buts plus élevés.

Rien ne peut nous plaire davantage que de troquer nos livres les plus précieux contre d'autres travaux aussi réussis, ce que nous faisons dans cet ouvrage. Il est tellement plus important de grandir en savoir que de manier la sagesse comme une arme politique !

Par le passé, il ne nous a pas été possible d'échanger nos connaissances et nos traités ainsi que nous l'aurions voulu. Nous avons gardé nos trésors par-devers nous, mais non comme le suggère Van-Huse afin d'en tirer profit tels des marchands (consulter un livre coûtant tant de pions de virtus au visiteur, etc.).

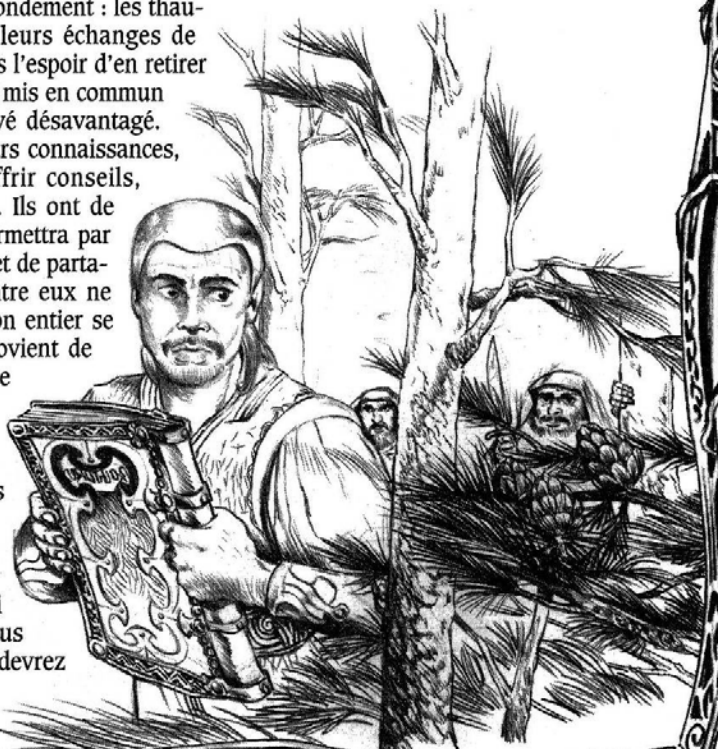
Souvent, nous avons procédé en toute bonne foi à des échanges, pour nous apercevoir ensuite que nous avions été joués — par des Mages de la Maison Tytalus ou d'autres qui, comme eux, ne voyaient là qu'un moyen de réaliser quelque profit mesquin.

Quand une autre Alliance nous dépêchait un scribe chargé de copier un livre, ce visiteur fouinait fréquemment dans toute la bibliothèque, les quartiers des Servants et le reste des lieux, tel un vulgaire espion. Parfois, il copiait en outre secrètement d'autres travaux, ou nous découvrions après son départ que quelque tome ou parchemin avait disparu.

Lorsque nous réalisions des copies de nos ouvrages et que l'autre partie faisait de même avec les siens, nous rencontrions des problèmes différents. Le plus souvent, les livres que nous recevions étaient moins bons ou épais que nous ne l'espérions. Je dois ajouter par charité que les erreurs qui s'y étaient glissées étaient peut-être dues à l'ignorance de scribes dont on avait loué les services pour l'occasion et qui, ignorants des théories de la magie, se trompaient en retranscrivant des passages qu'ils ne comprenaient pas. Mais peut-être aussi les autres Alliances déformaient-elles volontairement le texte afin que nos copies soient inférieures à leurs originaux.

Le temps était aussi contre nous. Pour échanger des livres, il faut d'abord les copier, et comme les scribes introduisent des erreurs dans les textes qui les déroutent, c'était souvent un Mage qui devait se consacrer à ce travail. Il fallait ensuite effectuer le voyage entre les Alliances, ce qui n'encourageait pas les échanges, surtout quand on pense aux risques que présentent ces périples — risques qui s'avéraient d'ailleurs beaucoup plus élevés pour qui transportait un volume important, tant et si bien qu'on peut se demander si bandits et voleurs n'étaient pas au service de Mages peu scrupuleux.

Les propos de Van-Huse ont donc quelque fondement : les thaumaturges étaient autrefois mercantiles dans leurs échanges de documents et d'informations, fréquemment dans l'espoir d'en retirer pouvoir et profit. Pourtant, de tous ceux qui ont mis en commun leur savoir dans ce livre, aucun ne s'est trouvé désavantagé. Les auteurs et leurs lecteurs, en partageant leurs connaissances, gagnent tous du pouvoir. Tous se voient offrir conseils, sagesse et force pour poursuivre leurs études. Ils ont de plus établi une ligne de communication qui permettra par la suite d'échanger davantage encore de savoir et de partager le pouvoir qui en découle. Ainsi, nul d'entre eux ne peut surpasser les autres, mais l'Ordre dans son entier se trouve fortifié. Et c'est dans cette force qui provient de l'unité qu'il trouvera son salut. Un danger face auquel succomberaient plusieurs Mages puissants mais indépendants ne viendra pas à bout d'un front uni, plus puissant encore.



Aussi, Van-Huse, voici ce que nous vous disons, à toi et à tous ceux qui refusent de partager leurs talents et réflexions : restez à l'écart comme vous le désirez, tirez de ce livre ce que vous pouvez et utilisez-le contre nous si vous l'osez ; pour chacun d'entre nous que vous affronterez dans votre orgueil infantile, vous devrez ensuite faire face à une force unie.

De la manière d'échapper à l'Église

Mes pairs,

L'expansion des Terres Chrétiennes cause bien des difficultés à l'Ordre d'Hermès. Les marées d'auras suscitées par les adorateurs du Christ nous ont engloutis, chassant de ces contrées nos domaines magiques. Face à cette menace, la survie même de l'Ordre est en jeu.

Les saisons passent, et toute chose affronte un jour son hiver, mais de l'hiver peut renaître le printemps. C'est à cette échelle que nous mesurons nos vies et celles de nos foyers. L'Église, à présent dans son été, aborde la fin de sa croissance. Et tandis qu'elle gagne en pouvoir, l'Ordre lui aussi voit défiler les saisons. Il est poussé vers la mort, vers l'hiver. Il nous faut trouver un moyen de traverser cet hiver de la magie, qui se fait de plus en plus proche, avant que l'Église atteigne le faîte de sa puissance et nous écrase tout à fait. C'est pourquoi je m'adresse à vous aujourd'hui.

Comment survivre pour voir à nouveau le printemps et notre pouvoir se lever sur ce monde ? Les Terres Chrétiennes envahissent le pays, nous chassant devant elles. Mais fuir de plus en plus loin dans les contrées sauvages n'est qu'une solution temporaire. S'il veut subsister, l'Ordre doit disparaître de devant les yeux des prêtres, leur ôter la cible toute trouvée de leurs sermons de haine et d'intolérance.

Mais où ira-t-il ? Les complexes souterrains et les forteresses peuvent être pris et détruits. Il faut nous cacher bien en vue, mais dissimulés par la magie qui est notre vie — dans les regio qui se trouvent en plein cœur des Terres Chrétiennes. Si nous en apprenons assez sur les regio magiques pour être capables d'en fabriquer, nous pourrons bâtir des Alliances à l'endroit même où se dresseront des monastères ou des universités. Pour les mortels, tel escalier mènera à une bibliothèque, alors que pour les Mages, ce sera une porte ouvrant sur un lieu magique où ils trouveront leurs laboratoires et ouvrages mystiques.

Je demande à ceux d'entre nous qui disposent d'informations sur les regio magiques de se joindre à moi, afin de mettre en commun leurs ressources et leur savoir. Ensemble, peut-être ferons-nous les découvertes nécessaires pour créer nos propres domaines magiques ; peut-être parviendrons-nous à donner à l'Ordre un refuge que les mortels seront incapables de détecter.

Ainsi protégé, l'Ordre d'Hermès subsistera, réfugié au sein de poches magiques pratiquées dans la trame même des Terres Chrétiennes. Nous pourrons y perfectionner notre magie et y augmenter notre savoir en attendant notre heure, celle où l'Église sera devenue vieille et fragile, où elle entrera dans son propre hiver et où les mortels auront désespérément besoin de nouveaux miracles. Alors nous reviendrons, et la magie régnera à nouveau sur le monde.

— Munitor, de la Maison Bonisagus, Alliance de Thera.



De l'éradication de l'Église



Mes frères !

Les Terres Chrétiennes envahissent le monde, affaiblissant le pouvoir de la magie, chassant devant elles beauté et mystère. Les prêtres, habités par les feux de cet Enfer qu'ils craignent tant, délivrent des sermons enflammés. Les trafiquants d'indulgences répandent la corruption. Nous laisserons-nous recouvrir par cette marée putride ?

Amis de Tremere et Tytalus, resterez-vous les bras croisés tandis qu'on vous vole vos domaines magiques ? Frères de Merinita et Bjornær, fuirez-vous devant de pieux paysans armés de fer pour vous cacher au plus profond de vos forêts ? Oh, Jerbiton, que subsiste-t-il de beau en un monde où la magie est universellement condamnée et où le merveilleux pourrit sous une terre prétendument sacrée ? Et nos pairs de Bonisagus permettront-ils que l'élite future de l'Ordre devienne en fait moines tonsurés ?

Nous devons empêcher tout cela. Un Flambeau dans sa force vaut à lui seul une armée de vulgaires. L'Ordre a le pouvoir de briser l'échine de l'Église. Si nous parvenons à nous organiser, les Terres Chrétiennes seront avalées par les contrées mêmes qu'elles grignotent. Nous pouvons détruire leurs centres de pouvoir, nous pouvons nous débarrasser du Divin et de l'Infernal — car au fond, tous deux ne sont qu'un. A nous de libérer l'esprit humain pour que la magie, le plus grand des pouvoirs de ce monde, retrouve sa vraie place.

Et voici ce que je vous dis : engrangez virtus et enchantements, préparez-vous pour le jour où nous frapperons, où nous prouverons que la magie court toujours dans les veines du monde.

— Pyrisus, de la Maison Flambeau,
Alliance de Constantinople.

De la restauration du Don

Il y a de cela cinq ans, un de mes sodalis et moi-même voyagions en Hibernie, à travers des collines, pour des raisons qui ne concernent aucunement le lecteur. Nous fûmes alors attaqués par une créature aussi étrange que rare — les gens du cru l'appelaient un ver de lune.

Peut-être n'avez-vous jamais entendu parler d'une telle bête ; j'ignorais jusqu'à son nom et n'étais pas prêt à l'affronter. Elle ne faisait que dix pas de long mais s'avéra assez puissante pour mettre en danger même un Mage expérimenté ; elle était de plus assez agile, compte tenu de sa taille. La lumière de la lune brillait dans ses yeux, au sein de l'obscurité ; sans cela, nous ne l'aurions certainement pas repérée à temps.

En fait, deux de nos guerriers furent tués avant d'avoir pu agir, et je subis moi-même une cruelle morsure. Je sentis immédiatement que quelque chose m'était ôté, et lorsque j'entamai une Conjuration de la Foudre, je sus que c'était en rapport avec mon Don.

Mon sodalis et moi combattîmes et parvînment à tuer l'abomination, mais il m'en coûta beaucoup. Après un sort improvisé Intellego Virtum, il était devenu évident que mon Don avait souffert.

Par chance, j'avais entendu maître Mirto, Mage de la Maison Criamon, parler de ses expériences sur le Don et raconter qu'il avait soigné plusieurs pairs chez qui celui-ci avait été endommagé, après la guerre contre les « adorateurs de la Vérité », comme ces gens s'appelaient eux-mêmes. Aussi me rendis-je à l'Alliance d'Enipsychel, où demeurait Mirto, et l'implorai-je de me venir en aide, si la chose était en son pouvoir.

Il se montra désireux de le faire, ne me demandant en retour que le virtus brut requis par son rituel. Je dois du reste confesser que son empressement ne fut pas pour me rassurer.

Il m'est impossible de décrire ce que fut cette restructuration de mon Don par un Mage de Criamon ; il suffit de dire que l'expérience fut dérangeante, pour le moins. Si je n'avais pas déjà travaillé sur l'Énigme et les concepts de Criamon, je serais sans doute devenu fou avant que mon Don ne fût restauré. Mais il fut restauré, quoiqu'il ne dût plus jamais être tout à fait le même.

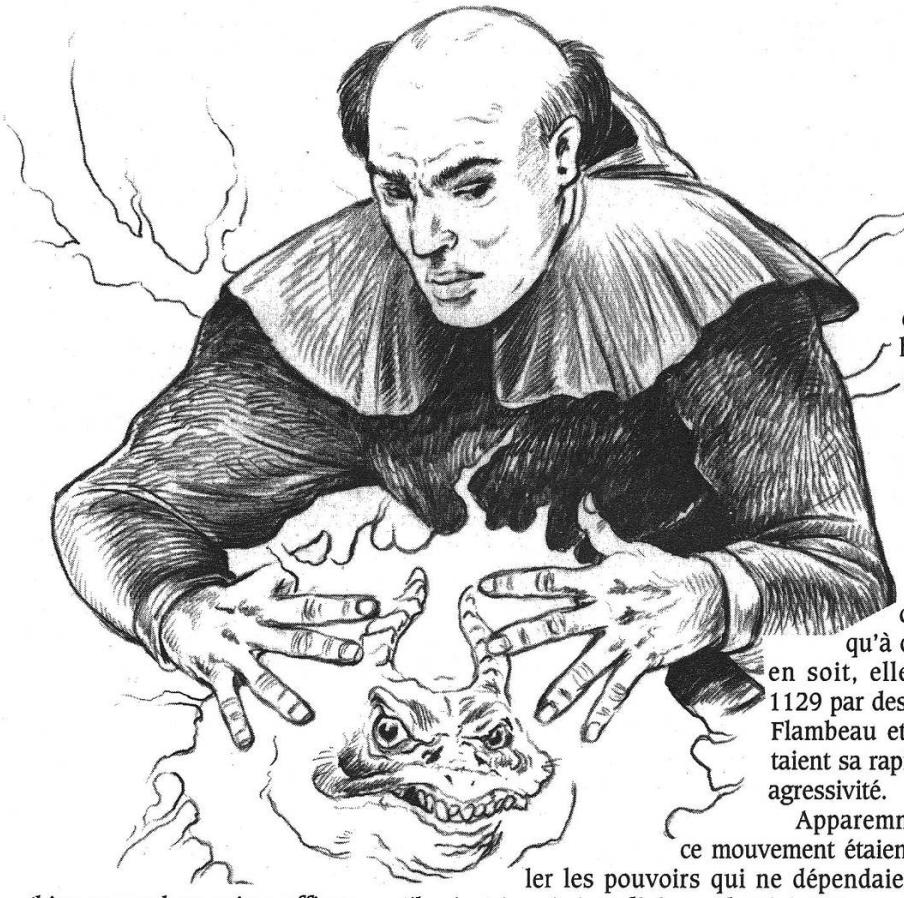
Que cette petite histoire vous apprenne deux choses au moins : d'abord, méfiez-vous du ver de lune ! Il est rare, certes, et on n'en trouve guère mention, mais il existe néanmoins. Ensuite, si votre Don souffre un jour des coups de quelque magie maléfique, une visite à Kaled Mirto vous aidera peut-être.

J'ai ajouté, pour l'édification du lecteur, une note explicative rédigée par maître Mirto. Qu'il soit remercié pour ses éclaircissements et ses soins.

— Ignatius de Flambeau,
Alliance de Lapis Magnus.



Des « adorateurs de la Vérité »



D'aucuns prétendent que cette secte secrète hibernienne plongeait ses racines dans un passé très lointain. Pourtant, il n'en a jamais été question avant l'année 1116 de notre ère ; en fait, certains affirment qu'elle n'a été créée qu'à cette date. Quoi qu'il en soit, elle a été détruite en 1129 par des Mages des Maisons Flambeau et Tytalus qu'inquiétaient sa rapide expansion et son agressivité.

Apparemment, les prêtres de ce mouvement étaient capables d'annihiler les pouvoirs qui ne dépendaient pas de leur dieu (bien que nul ne puisse affirmer qu'ils aient jamais interféré avec le Divin). Le nom de ce dieu (ou prétendument tel) est toujours resté secret, mais ses fidèles le déclaraient tout-puissant et professaient qu'il pouvait vaincre sans coup férir n'importe quelle force surnaturelle. Certains disaient même que les autres forces surnaturelles n'existaient pas, qu'elles n'étaient pas vaincues mais plutôt révélées pour ce qu'elles étaient réellement : des illusions.

Nombreux sont ceux qui ont pensé que le pouvoir des adorateurs, n'étant pas chrétien, était d'essence diabolique. Cette théorie et le conflit entre les sectateurs et le Tribunal Hibernien ont largement contribué à généraliser la Marche contre ces gens. La plupart — tous, peut-être — ont été tués dans la guerre qui s'en est suivie, et leurs trois lieux de culte principaux ont été détruits par la magie rituelle. Huit Mages ont également trouvé la mort, et en huit autres, le Don a été endommagé.

Après avoir effectué quelques recherches, j'ai essayé de soigner ces malheureux. Si mes premières tentatives n'ont été que partiellement couronnées de succès, mes sortilèges plus tardifs semblent avoir conduit à une guérison totale, bien qu'ils aient parfois requis de mes patients ou de moi-même des réflexions totalement nouvelles sur la magie ou le monde. Au vrai, l'un de mes premiers malades a fait face à l'Énigme et choisi de Partir.

Soigner le Don est une expérience fascinante. Maintenant encore, je suis en quête de sorts de restauration plus efficaces. Si vous disposez de quelque connaissance relative à l'essence de la magie qui pourrait m'aider, sachez que j'aimerais beaucoup faire votre connaissance.

— Kaled Mirto de Criamon,
Alliance d'Enipsychel.

Du mariage des Mages

L'essai suivant a été écrit par Antoine Le Scales, de la Maison Jerbiton, l'un des rares thaumaturges à jamais avoir pris femme. Bien que, en tant que membres de l'Ordre, nous soyons censés échapper à ces besoins primaires, il est intéressant d'avoir un point de vue différent.

Nombre de sodalis sont surpris lorsque je leur présente ma belle épouse, Élisabeth, et pourtant, lorsqu'on y réfléchit, qu'y a-t-il là d'étonnant ? Si tous les mortels, du plus humble des paysans au plus grand des monarques, s'épanouissent dans la douceur du mariage, pourquoi ne pourrions-nous en faire autant ?

Je sais que nombre d'entre nous riposteront en prenant pour exemples les religieux et les érudits des grandes universités, objectant que le mariage distrait l'homme de son but. Mais, comme l'attestent bien des écrits, la solitude et le manque d'affection peuvent s'avérer tout aussi préoccupants qu'un amour heureux, sans en donner les satisfactions.

Autre argument en faveur du célibat, nos potions de longévité nous rendent stériles. Je répondrai que si vous désirez des enfants, il vous est tout à fait possible d'en avoir avant que ces potions ne vous deviennent nécessaires. En fait, cette stérilité est même un avantage non négligeable. L'accouchement n'est-il pas beaucoup plus dangereux pour la femme lorsqu'elle n'est plus toute jeune ? De plus, comme les Mages ne peuvent plus procréer à partir d'un certain âge, ils sont contraints de le faire tôt, si bien qu'ils n'ont pas à porter en vieillissant le fardeau que représente un enfant. Et s'ils en ont un alors qu'ils sont encore jeunes, leurs potions de longévité préservent leur vitalité, ce qui leur permet de goûter pleinement les joies qu'il leur apporte.

Bien sûr, ceux qui pensent qu'un Mage ne devrait pas se marier estiment aussi qu'il ne devrait pas procréer. On peut néanmoins leur opposer plusieurs arguments. Rares sont les possesseurs du Don, mais ceux qui le détiennent le transmettent fréquemment à leur progéniture. Et puis, pourquoi parcourir la moitié de l'Europe à la recherche d'un apprenti et arracher à ses parents un malheureux enfant, alors que vous pouvez enseigner au vôtre tout ce que vous savez ? En tant que père, je ne pourrais me résoudre à voler son enfant à un autre. Songez en outre à la fierté que nous ressentons lorsque nous avons formé un apprenti ; ne serait-elle pas magnifiée si le nouveau Mage était notre filius dans tous les sens du terme, si nous étions pour lui plus qu'un simple enseignant ?

Mais ces arguments ne sont que circonlocutions. En résumé, un mariage d'amour préserve en nous cette précieuse humanité que tant de membres de l'Ordre abandonnent. Quant à moi, je suis heureux d'avoir troqué de vains rêves de pouvoir pour de bons repas et une couche douillette !



Des apprentis

Chercher des enfants possédant le Don est l'une des plus lourdes charges qui pèsent sur les Mages. Trouver un apprenti représente une chance de transmettre son savoir, d'amener un autre à étudier les Arts et à reprendre son propre flambeau. Mais de tels enfants sont rares et, à cause de leurs talents peu développés, ont généralement rencontré au cours de leur brève existence des difficultés qui les ont rendus amers.



D'aucuns assurent que le Don est la manifestation d'un sang antique, puissant, apparentant les Mages aux êtres qui occupaient la Terre il y a de cela bien longtemps. Il est de fait que la progéniture des magiciens semble posséder le Don plus souvent que les petits mortels qui jouent sur les places des villages. Il est pourtant extrêmement difficile de trouver un partenaire en magie, car la plupart des thaumaturges se consacrent à leurs études et non à leur propre propagation. De plus, à cause de notre nature magique, il nous est quasi impossible de rencontrer l'amour parmi les gens dénués de tout talent magique. Et nos potions de longévité mettent fin à notre fertilité, en orientant toute notre force vitale vers un seul but : préserver notre corps des ravages du temps. Ainsi, quand bien même nous désirerions avoir des enfants, les circonstances nous en empêchent souvent.

Il reste cependant une chance pour ceux d'entre nous qui désirent absolument une descendance, ceux qui, bien qu'ils soient entrés dans leur second siècle d'existence, veulent avoir la joie de voir des enfants jouer autour d'eux. Je suis parvenu à modifier la formule de la potion de longévité, en y ajoutant un composant basé sur les rayons solaires qui redonne une fertilité normale lors des équinoxes et des solstices. Prenez garde, cependant : il y a un risque. Chaque Mage a une potion de longévité particulière, si bien que mon composant peut produire des effets inattendus sur ceux qui en useront et leur progéniture. A vous de savoir si vous acceptez de prendre ce risque et de payer le prix que j'ai fixé à ma découverte.

— Fermentor, de la Maison Verditius,
Alliance de Constantinople.

De la dimension de la Raison

Ces notes sont l'œuvre de Benbolius, filius d'Astora, Mage Ex Bonisagus et membre de l'Alliance Lux ex Tenebris, qui espère faire profiter ses sodalis de son expérience.

Mon récit traite d'une dimension surnaturelle inhabituelle (et, pour autant que je le sache, inconnue jusqu'à ce jour) qui s'est manifestée durant mon séjour dans une université proche de mon foyer. Bien que n'ayant pas fini de l'étudier, je pense que ce phénomène est assez important pour mériter un rapport, dût celui-ci ne contenir que mes spéculations préliminaires.

Mon histoire commence l'hiver dernier à mon Alliance, Lux ex Tenebris, par l'arrivée d'un jeune homme de lettres, Guy de Harcourt. Malgré son âge encore tendre et une certaine naïveté, ce visiteur était doté d'une intelligence aiguë et d'une grande soif de savoir. Il nous expliqua qu'il était venu chez nous parce que notre bibliothèque renfermait plusieurs ouvrages classiques rares qu'il désirait étudier, nous offrant en échange de réaliser pour nous les travaux d'écriture de notre choix. Comme nous ne disposions alors pas de scribe et que son empressement nous était sympathique, nous acceptâmes.

J'eus durant la saison suivante de longues discussions avec Guy. Extrêmement curieux de tout ce qui avait trait à la magie Hermétique, il s'émerveillait de mes démonstrations les plus simples et posait d'innombrables questions sur les théories sous-tendant nos sortilèges. J'en déduisis qu'il était en fait venu nous rendre visite afin de pouvoir observer de près des magiciens.

J'appris aussi au cours de nos conversations qu'il avait récemment étudié à l'Université d'Orléans et que plusieurs de ses enseignants avaient un point de vue radical sur le surnaturel. Ils en niaient tout simplement l'existence, persuadés que les pouvoirs attribués à la magie et aux êtres féeriques (peut-être même aux créatures de Dieu et de l'Enfer, je ne sais) résultaient en fait de quelque tour d'adresse ou de la mise en œuvre d'une force inconnue mais parfaitement naturelle. Guy m'avoua que les arguments de ces lettrés lui avaient donné à réfléchir mais qu'il trouvait mes prouesses magiques également convaincantes. Il me proposa de me rendre à son école, de discuter avec ses enseignants et de leur faire une démonstration de magie similaire à celles que j'avais exécutées pour lui.

Je tiens à préciser, pour ceux d'entre vous qui trouveraient ma conduite douteuse, que je n'ai pas l'habitude de donner des spectacles de magie tel un charlatan itinérant. Mais, d'après ce que Guy m'en avait dit, ses enseignants m'apparaissaient comme des gens brillants et cultivés qui considéraient le monde d'un œil neuf. Et si je ne pensais pas avoir grand-chose à gagner à répéter mes démonstrations, j'étais curieux de voir comment réagiraient ces savants une fois confrontés à la magie. Je désirais aussi discuter avec eux en détails de leurs opinions radicales sur le surnaturel. Je ne voyais en outre aucun mal à lancer pour eux quelques petits sortilèges. Il ne me semblait de toute façon pas que ce pût être considéré comme une violation du Code Hermétique relativement à l'interdiction qui nous est faite d'intervenir dans les affaires des mortels, puisque je ne ferais que modifier l'opinion d'une poignée d'érudits. J'acceptai donc l'invitation de Guy, et à la fonte des neiges, nous nous mîmes en route pour Orléans.

Il fallut à Guy plusieurs jours pour retrouver ses anciens enseignants et arranger une démonstration. Je me retrouvai finalement dans une vaste pièce envahie de livres (essentiellement les travaux des philosophes grecs), au centre de laquelle étaient assises une dizaine de personnes, la plupart assez âgées — enseignants et compagnons d'études de Guy. Je fus frappé par le peu de distance maintenu entre maîtres et élèves : les premiers étaient installés plus près de moi et vêtus de robes, comme il seyait à leur rang, mais ils discutaient librement avec les seconds, sans y mettre les formes qu'un seigneur impose à son vassal.

Lorsque l'assistance devint silencieuse, je commençai à jeter des sorts. Il m'apparut aussitôt que quelque chose n'allait pas : je ressentais le même genre de résistance (à peu près au même degré) que si je m'étais trouvé dans une zone modérément soumise au pouvoir divin ou infernal. Comme je me tenais au cœur d'une cité de chrétiens, j'étais de toute évidence en Terre Chrétienne ; pourtant, j'étais convaincu qu'il ne s'agissait pas de cela. Sur le moment, deux possibilités seulement m'apparurent : soit l'endroit était saint, à cause de quelque miracle qui s'y était produit précédemment ou de l'un des enseignants qui était un saint homme, soit il avait été particulièrement pollué par des satanistes. Bien sûr, ces pensées me préoccupèrent durant toute la démonstration, me distrayant davantage encore de mes sorts, si bien que malgré leur simplicité — transformer un œuf en poule, faire jaillir une flamme de ma main et altérer mes traits — ils me fatiguèrent quelque peu.

Pourtant, mes spectateurs ne parurent pas s'en apercevoir, et la plupart furent aussi ravis qu'étonnés par ma démonstration. Il me fallut néanmoins un moment pour les convaincre que mes sortilèges fonctionnaient réellement. Ils voulurent inspecter mes vêtements, afin de s'assurer que je n'y cachais rien. Ensuite, ils se rapprochèrent de moi jusqu'à moins de deux pieds. Enfin, et surtout, ils me demandèrent de lancer le même sort, encore et encore, pour mieux pouvoir en étudier les effets.

Tout cela était pour moi déconcertant, comme bien vous pensez. J'aurais dû m'offenser de la méfiance de ces gens, mais leur parfaite honnêteté et leur obstination inouïe me stupéfiaient. Tout en discutant avec eux, je ne pouvais m'empêcher de m'interroger : y avait-il un sataniste parmi eux ? Mais je ne percevais nulle tromperie ; ils paraissaient passionnés par ma magie pour la simple raison qu'ils voulaient la comprendre.

A peine avais-je convaincu ces érudits de l'efficacité de mes sortilèges que les questions se mirent à pleuvoir. Ils demandaient l'impossible : que je leur explique toute la théorie Hermétique de la magie en une après-midi. Pire, ils ne croyaient que la moitié de ce que je leur disais et réclamaient de meilleures réponses relativement à l'autre moitié, des réponses que Bonisagus lui-même n'aurait pu leur donner. Pourtant, nombre de leurs interrogations étaient très perspicaces, surtout quand on songe qu'ils ignoraient tout de la magie. Ils voulaient savoir, par exemple, pourquoi les effets d'un même sortilège varient légèrement d'un lancer à l'autre. Lorsque je leur dis que c'est parce que la magie est un art, non une science, et que les forces qui la sous-tendent sont mystérieuses et incompréhensibles, cela ne les satisfit pas. Pour eux, toute question avait une réponse, tout mystère une explication. Mon ignorance signifiait simplement que je ne connaissais pas la réponse, non que celle-ci n'existait pas.

Nous restâmes dans cette pièce à discuter de magie jusque tard dans la nuit. J'étais stupéfié par leur point de vue et par le fait qu'ils le conservaient fermement face à quelque chose d'aussi manifestement inexplicable que la magie. Jamais encore je n'avais entendu parler de tels hommes ou de telles idées. Ils ne ressemblaient absolument pas aux satanistes ou aux saints ermites que j'avais eu l'occasion de rencontrer, non plus qu'aux autres vulgaires. Après avoir échangé avec eux nombre d'opinions sur la magie et divers sujets, je les quittai et rentrai finalement à mon Alliance.

Mais ma curiosité à leur endroit n'était pas satisfaite, et je voulais résoudre ce mystère. Aussi retournai-je bientôt sur les lieux de ma démonstration avec un consors de mon Alliance particulièrement sensible aux auras saintes ou malignes. Il n'en détecta aucune.

Ce n'est que plus tard, alors que je réfléchissais à ces gens et à la curieuse manière dont ma magie avait été affectée, qu'une autre idée me vint à l'esprit. La plupart d'entre vous connaissent sans doute la théorie de Terwen Dediar relative aux dimensions surnaturelles. Pour ceux dont ce n'est pas le cas, en voici un bref résumé. D'après Dediar, tous ces domaines tirent leur puissance non pas d'une force extérieure mais des croyances et de la vision du monde de leurs habitants. Lorsqu'un grand nombre d'êtres possédant la même vision du monde se réunissent, il se crée autour d'eux une énergie qui facilite les actions des créatures possédant le même point de vue qu'eux et s'oppose à celles des autres. Ainsi, les êtres féeriques ayant une perception de la réalité particulière, ils suscitent leurs propres auras — féeriques. De même, les croyances des dévots donnent naissance aux Terres Chrétiennes. La théorie de Dediar a été critiquée, par Grodo et d'autres, mais elle explique certaines choses, comme le fait que chaque dimension semble correspondre à un mode de pensée différent.

En admettant que Dediar soit dans le vrai, qu'arriverait-il si un nouveau mode de pensée se répandait soudain ? Si ceux qui le partageaient y étaient assez dévoués et se rassemblaient en un même endroit, celui-ci ne commencerait-il pas à développer une aura particulière ? Je pense que c'est ce qui se produit aujourd'hui à l'Université d'Orléans, et peut-être dans d'autres universités à travers toute l'Europe. Ces hommes, persuadés que toute chose a une explication, croyant dur comme fer au pouvoir de la Raison, forment une « race » à part, aux idées si différentes de celles du reste du monde qu'elle crée sa propre dimension. Ils sont peu nombreux, si bien que le royaume de la Raison est peu étendu et relativement faible, mais il existe indéniablement, et si l'on se fie à la fréquentation des universités, il est en expansion. Il peut théoriquement devenir aussi puissant que l'une des quatre principales dimensions de pouvoir. Cela n'arrivera pas avant longtemps, mais l'Ordre devrait néanmoins s'y préparer. Il nous faut surveiller ce mouvement de près et, si possible, entretenir avec lui des liens d'amitié. Bien que les auras qu'il suscite s'opposent à la magie, nous aurons sans doute davantage notre place parmi ses érudits qu'au sein des Terres Chrétiennes.

Je terminerai ce manuscrit par quelques conseils, fruits d'une longue réflexion sur les débuts de notre Ordre et l'émergence de cette nouvelle « race » de gens. L'Ordre d'Hermès a une longue histoire et des traditions dont nous sommes fiers, à juste titre. Nos fondateurs ont réellement été de grands Mages, et nous avons réussi à préserver la majeure partie de leur savoir et à la transmettre à travers les siècles. Hélas, en nous conformant si fidèlement au passé, en répétant si scrupuleusement les théories de Bonisagus, nous avons perdu un bien précieux. Nous avons perdu l'originalité, l'impulsion qui poussait Bonisagus à demander pourquoi et qui lui a permis de développer une théorie universelle de la magie.

Ces gens de la Raison possèdent cette impulsion. Quoiqu'ils aient dit beaucoup de choses extrêmes, voire démentes, ils ne craignaient pas de creuser profond. A cause de cela, la discussion que j'ai eue avec eux a été l'une des plus intéressantes et rafraîchissantes que j'aie jamais eues sur notre art, dont pourtant ils ne savaient rien. Peut-être avons-nous quelque chose à apprendre de ce tout nouveau mouvement ; qu'il ne faut pas se contenter de la tradition, qu'il ne faut pas avoir peur de demander pourquoi. S'il veut commencer une vie nouvelle, l'Ordre doit poser de nouvelles questions.



Chapitre Trois

Vocations

Nous autres, membres de l'Ordre, sommes tous différents et uniques. Chacun de nous a ses propres préférences magiques et étudie les Arts d'une manière qui lui est particulière. Aux Mages frais émoulus de l'apprentissage, cependant, la route de la magie paraît longue et difficile, sans but à l'horizon ni carte d'après laquelle se repérer.

Pour ces débutants, nous avons retracé ici certains des chemins que nous avons empruntés lors de nos voyages à travers les royaumes de la magie. Voici quelques-unes des vocations auxquelles d'autres ont répondu. Vous pouvez les imiter en parcourant ces mêmes routes ou, plus en accord avec l'esprit de notre art, étudier ces itinéraires et vous en inspirer pour en composer un de votre choix. D'après les directions qu'ont suivies vos prédécesseurs, il vous sera possible de déterminer laquelle vous conviendra le mieux.

Comme celles présentées dans le *Système de Création Simple* du livre de règles d'**Ars Magica**, les Vocations suivantes sont conçues pour servir aussi bien aux joueurs qu'au Conteur. En tant que joueur, vous pouvez créer un personnage doté des Vices, Vertus, Caractéristiques, Compétences, scores en Arts et sortilèges d'un de ces exemples. Vous n'aurez qu'à en choisir le sexe, le nom et l'histoire.

En tant que Conteur, vous utiliserez ces notes pour donner corps aux Mages que rencontreront les personnages des joueurs, notamment quand vous n'aurez pas le temps de les créer vous-même en détails.

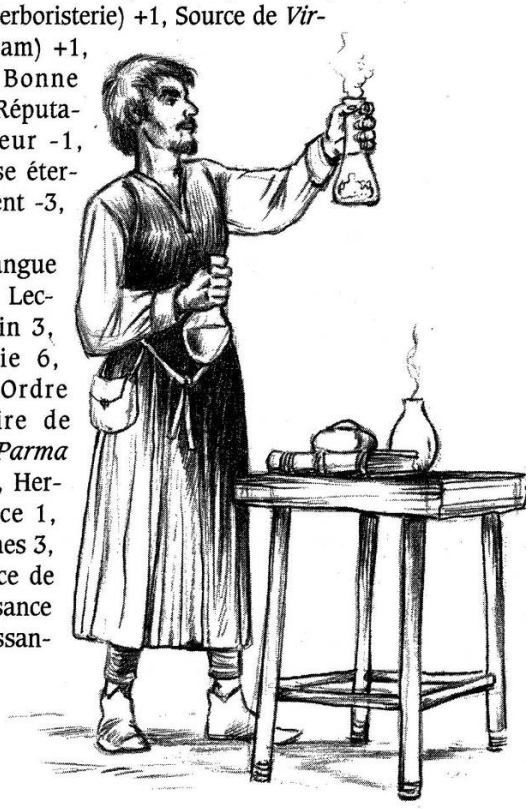
En fait, ces Vocations ne diffèrent de celles du livre de règles que par le fait qu'elles ne sont pas fondées sur l'appartenance à une Maison particulière mais sur les préférences et affinités des magiciens. L'un se consacrera à l'alchimie, un autre à l'étude des éléments, etc. La plupart de ces thaumaturges peuvent faire partie de n'importe quelle Maison Hermétique, bien que certains soient par nature plus proches de l'une ou l'autre. A vous de choisir celle à laquelle vous appartenez.

Alchimiste

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

Âge : 25 ans

Vertus et Vices : Talent Exceptionnel (Alchimie) +1, Talent Exceptionnel (Herboristerie) +1, Source de *Virtus* Personnelle (Herbam) +1, Grands Talents +3, Bonne Étoile +4, Mauvaise Réputation -1, Don Tapageur -1, Obsession (la jeunesse éternelle) -1, Magicien Lent -3, Magie Chaotique -4



Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture du Latin 3, Théorie de la Magie 6, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 3, Alchimie 4, Herboristerie 4, Vigilance 1, Athlétisme 1, Recherches 3, Survie 2, Connaissance de sa Région 1, Connaissance de la Féerie 2, Connaissance des Légendes 1

Confiance : 3
Réputation : Mage 2
Traits de Caractère : Curieux +2, Énergique +1, Obsédé +1
Armes et armure : aucune
Encombrement : 0
Techniques et Formes : Creo 5, Intellego 7, Muto 2, Perdo 0, Rego 0, Animal 4, Aquam 4, Auram 0, Corporem 7, Herbam 7, Ignem 0, Imagonem 0, Mentem, 0, Terram 0, Virtum 7
Sortilèges : *Langage des Animaux* (Intellego Animal 20), *Langue Subtile* (Intellego Aquam 10), *Mains de Chirurgien* (Creo Corporem 20), *Détection des Herbes Sauvages* (Intellego Herbam 15), *Langage des Plantes et des Arbres* (Intellego Herbam 25), *Perception de la Nature du* Virtus (Intellego Virtum 10), *Balance Magique* (Intellego Virtum 15), *Perception du Parfum de la Magie* (Intellego Virtum 20), *Essence de la Bête* (Muto Virtum 15)

Votre maître vous a enseigné les arts de l'alchimie, vous apprenant à mêler de subtils composants Herbam et autres pour obtenir potions, poudres ou onguents de toutes sortes. Malheureusement, vos compétences Hermétiques ont souffert de cette spécialisation poussée : il vous est certes possible de lancer des sorts, mais ils sont lents et peu fiables. Pourtant, vous ne regrettez rien, car la voie de l'alchimie confère à qui la suit une immense puissance et finira par vous mener, vous en êtes persuadé, à votre but : la découverte du secret de l'éternelle jeunesse. En attendant, vous expérimentez sans relâche, ne perdant jamais de vue votre objectif.

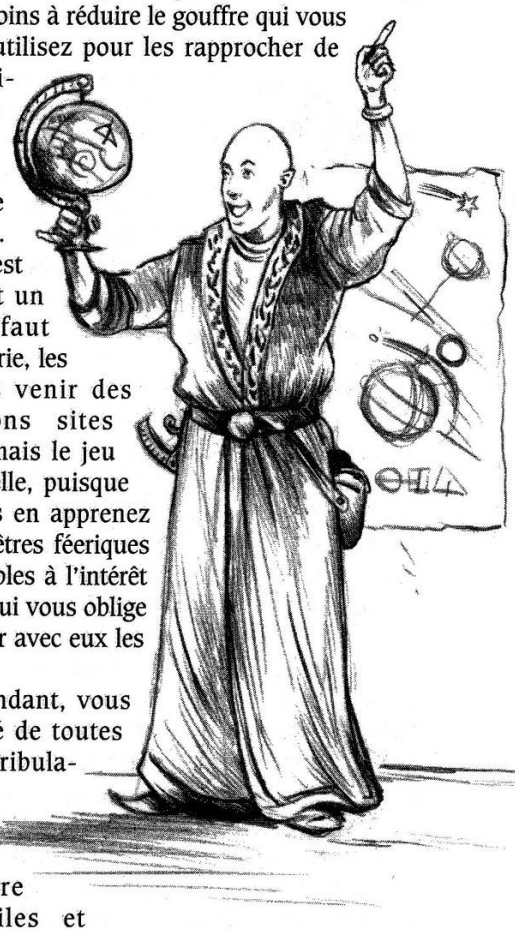
« Vous avez trouvé des plantes à ergot dans la forêt féerique ? Alors, par le ciel, rassemblez quelques Servants. Nous allons les chercher ! »

Astronome

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

Âge : 28 ans
Vertus et Vices : Talent Exceptionnel (Sens de l'Orientation) +1, Vue Perçante +1, Circonstances Particulières (nuit sans nuage) +1, Sommeil Superflu +7, Dépenses -1, Haï des Êtres Féeriques -1, Débiteur -1, Reclus -1, Non-Combattant -2, Vulnérabilité à la Puissance Féerique -4
Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture du Latin 3, Théorie de la Magie 6, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 2, Sens de l'Orientation 2, Fabrication de Verrerie 2, Illustration 2, Concentration 2, Connaissance des Légendes 1, Enseignement* 2, Astronomie* 3
* Voir ci-après.
Confiance : 3
Réputation : aucune
Traits de Caractère : Dévoué +3, Loyal +2
Armes et armure : aucune
Encombrement : 0
Techniques et Formes : Creo 1, Intellego 9, Muto 4, Perdo 0, Rego 2, Animal 0, Aquam 0, Auram 9, Corporem 0, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 8, Mentem 0, Terram 0, Virtum 4
Sortilèges : *Vision Exacte de l'Air* (Intellego Auram 15), *Intuition Climatique du Marin* (Intellego Auram 20), *Sens de Chauve-Souris* (Intellego Auram 25), *Langage des Esprits de l'Air* (Intellego Auram 25), *Image de la Chose Inanimée* (Creo Imagonem 10), *Yeux du Passé* (Intellego Imagonem 20), *Agrandissement de l'Image Lointaine** (Muto Imagonem 20), *Regard des Âges* (Intellego Terram 10), *Toucher Subtil du Magicien* (Intellego Virtum 5)
* Nouveau sort.

La magie Hermétique est certes un outil fort utile, mais jamais elle ne vous a autant passionné que les étoiles. Elles sont hors de votre portée, au-delà de la sphère lunaire, mais cela ne vous empêche pas de chercher à les atteindre, ou du moins à réduire le gouffre qui vous en sépare. Vous utilisez pour les rapprocher de vous divers sortilèges ou lentilles de verre, mais il vous reste tant à voir et une telle distance à effacer...



L'astronomie est malheureusement un art coûteux. Il faut acheter de la verrerie, les pierres réputées venir des étoiles, les bons sites d'observation... mais le jeu en vaut la chandelle, puisque chaque nuit, vous en apprenez un peu plus. Les êtres féeriques sont hélas insensibles à l'intérêt de vos études, ce qui vous oblige souvent à employer avec eux les grands moyens.

Un jour, cependant, vous serez récompensé de toutes vos épreuves et tribulations. Peut-être trouverez-vous vraiment une pierre venue des étoiles et apprendrez-vous grâce à elle de grands secrets. Ou peut-être franchirez-vous avec votre magie les limites de la sphère lunaire ! Ce haut fait vous apporterait la gloire, mais que serait cette gloire comparée au savoir immense que vous récolteriez ?

« Regardez, voici Mars s'élevant sur l'horizon dans toute sa splendeur. N'est-ce pas une des plus belles choses que vous ayez jamais vues ? »

APTITUDE SOCIALE

Enseignement

C'est la capacité à inculquer à d'autres les Talents, Aptitudes et Connaissances que vous possédez. Chaque point de votre score en Enseignement vous permet de transmettre votre savoir à un étudiant. Ainsi, si vous avez une Aptitude d'Enseignement de 4, vous pouvez instruire simultanément quatre élèves. Des cours réguliers pendant une Saison permettent à ceux qui bénéficient de vos lumières de gagner 3 points dans la Compétence concernée, leur score ne pouvant toutefois dépasser le vôtre. Spécialités : *Talents, Aptitudes, Connaissances.* (Communication)

Note : Les Compétences réservées à des personnages particuliers (ceux possédant la Vertu Talent Exceptionnel, les Mages, etc.) ne peuvent être inculquées qu'à des élèves remplissant les conditions de base requises. Posséder l'Aptitude d'Enseignement ne réduit pas le temps nécessaire à la formation d'un apprenti, mais celui-ci débute en tant que Mage avec 10 Niveaux de sorts et 10 points d'Expérience (à répartir entre les Arts) supplémentaires (ce qui lui donne en ces deux matières un total de 160).

CONNAISSANCE FORMELLE

Astronomie

C'est la connaissance des astres et de leur danse complexe à travers les cieux. Elle permet de prédire les phénomènes astraux tels qu'éclipses et autres, ainsi que la manière dont les mouvements des corps célestes influeront sur la vie des habitants de l'Europe Mythique — car dans l'Europe Mythique, cette influence est très nette. Spécialités : *présages, signes, destins, événements lointains.* (Intelligence, Perception)

Barde

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

Âge : 27 ans

Vertus et Vices : Équipement Exceptionnel* +1, Don de Velours +1, Circonstances Particulières (en jouant de la musique) +1, Talent Exceptionnel (Musique Ensorcelante) +2, Magie Discrète +2, Grandes Aptitudes +3, Condition Nécessaire (être en train de chanter) -1, Ascendance Déconsidérée -2, Incompréhensibilité -2, Déficience Magique Majeure (Virtum) -5

* Voir ci-après.

Compétences : Langue Maternelle 5, Latin 4, Lecture/Écriture du Latin 3, Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 2, Musique Ensorcelante 3, Harpe 5, Connaissance des Gens 2, Boisson 2, Bagarre 2, Attaque Épée Courte 3, Parade Épée Courte 2, Connaissance des Animaux Fabuleux 2, Connaissance de la Féerie 1, Connaissance des Légendes 2, Connaissance de l'Occulte 1

Confiance : 3

Réputation : Magicien Parallèle 1

Traits de Caractère : Gai +3, Gentil +2

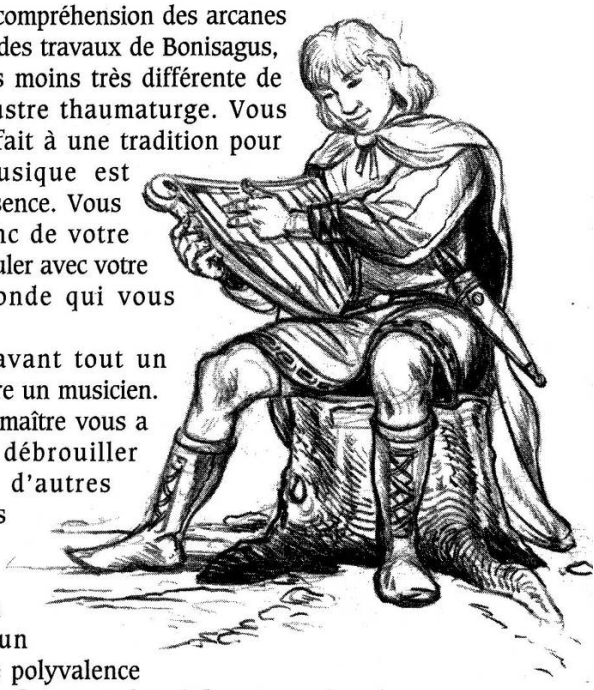
Armes et armure : épée courte

Encombrement : 0

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

Sortilèges : *Douce Bête* (Rego Animal 20), *Intuition Sylvestre* (Intellego Herbam 10), *Détection des Herbes Sauvages* (Intellego Herbam 15), *Phantasme du Musicien Talentueux** (Creo Imagonem 25), *Saveur des Herbes et Épices* (Muto Imagonem 5), *Notes à l'Harmonie Superbe* (Muto Imagonem 10), *Compréhension du Charabia* (Intellego Mentem 25), *Intentions Contraires* (Muto Mentem 20), *Fragrance du Sommeil Paisible* (Rego Mentem 20)

* Nouveau sort.



Vous êtes membre de l'Ordre d'Hermès mais avez reçu un enseignement bien différent de celui du commun des Mages. Si votre compréhension des arcanes dérive à la base des travaux de Bonisagus, elle n'en est pas moins très différente de celle de cet illustre thaumaturge. Vous appartenez en fait à une tradition pour laquelle la musique est magique par essence. Vous vous aidez donc de votre Don pour manipuler avec votre musique le monde qui vous entoure.

Vous êtes avant tout un barde, c'est-à-dire un musicien. Toutefois, votre maître vous a appris à vous débrouiller dans bien d'autres domaines : vous êtes également un forestier, un dresseur, un guerrier et un diplomate. Cette polyvalence vous donne une force qui fait défaut à nombre de vos pairs, et vous plaignez les rats de bibliothèque confinés dans leurs laboratoires, les guerriers bornés et les politiciens effacés. Sans doute, ils font bien la seule chose qu'ils sachent faire, mais ils ne voient qu'une si petite portion du monde !

« Certes, le ciel est couvert et les dieux semblent prêts à déverser sur nos têtes les eaux célestes, mais nous vivons une belle journée. Je pense que je vais aller me promener afin de mieux l'apprécier. »

VERTU +1

Équipement Exceptionnel

Vous possédez une pièce d'équipement de très grande qualité. Il peut s'agir aussi bien d'une harpe merveilleusement travaillée que d'un casque au poli exceptionnel ou de n'importe quoi d'autre. Quiconque voit cette pièce

d'équipement en constate aussitôt l'extraordinaire qualité, surtout s'il s'y connaît quelque peu en la matière (un barde pour un instrument de musique, un guerrier pour un casque, etc.). Il en conçoit généralement pour vous un certain respect... à moins qu'il ne vous envie.

Diplomate

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

Âge : 31 ans

Vertus et Vices : Don de Velours +1, Prestige Hermétique +1, Contacts Sociaux (marchands) +1, Contacts Sociaux (noblesse) +1, Contacts Sociaux (pègre) +1, Grand Voyageur +1, Célèbre +2, Affinité Magique (communication) +2, Sensible (mensonge) -1, Non-Combattant -2, Faible *Parma* -3, Vulnérabilité à la Puissance Infernale -4

Compétences : Langue Maternelle 4, Langage (au choix) 2, Langage (au choix) 2, Latin 5, Lecture/Écriture du 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 2, Affinité Magique (communication) 3, Charisme 2, Diplomatie 4, Étiquette 2

Confiance : 3

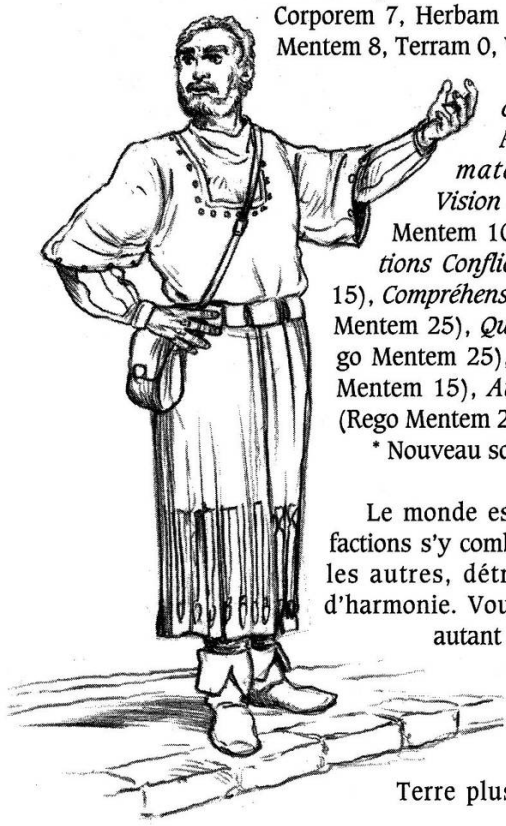
Réputation : Prestige Hermétique 2, Arbitre Honnête 4

Traits de Caractère : Honnête +2, Neutre +3

Armes et armure : aucune

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 7, Intellego 7, Muto 1, Perdo 0, Rego 1, Animal 7, Aquam 0, Auram 0, Corporem 7, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 0, Mentem 8, Terram 0, Virtum 0



Sortilèges : *Langage des Animaux* (Intellego Animal 20), *Janus Diplomate** (Creo Mentem 20), *Vision de la Motivation* (Intellego Mentem 10), *Perception des Motivations Conflictuelles* (Intellego Mentem 15), *Compréhension du Charabia* (Intellego Mentem 25), *Question Silencieuse* (Intellego Mentem 25), *Appel du Sommeil* (Rego Mentem 15), *Aura de l'Autorité Légitime* (Rego Mentem 20)

* Nouveau sort.

Le monde est divisé. D'innombrables factions s'y combattent sans arrêt les unes les autres, détruisant toute possibilité d'harmonie. Vous avez décidé d'apporter autant que possible paix et compréhension mutuelle aux divers groupes qui s'affrontent, dans l'espoir de rendre cette Terre plus accueillante pour tous. Mais certains se refusent à admettre la bienfaisance de l'harmonie, car ils font leur profit de la guerre et du chaos. Ils finiront par apprendre, même si vous devez pour cela leur inculquer votre point de vue par la force !

Votre but le plus élevé est de ramener la paix entre les diverses Maisons Hermétiques, ainsi qu'entre l'Ordre et les mortels. Jusqu'ici, cependant, vos efforts dans ce sens ont été vains, à cause des rivalités mesquines et des préjugés que nourrissent vos pairs. Mais les prophéties qui annoncent à l'Ordre guerre et destruction vous empêchent d'abandonner. Vous espérez qu'un jour, votre travail en faveur de la paix permettra à l'Ordre de survivre.

« Je suis sûr que si nous en parlons calmement, nous trouverons une solution qui satisfera tout le monde. »

Élémentaliste

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

Âge : 24 ans

Vertus et Vices : Art de Prédilection (Aquam) +1, Art de Prédilection (Auram) +1, Art de Prédilection (Ignem) +1, Art de Prédilection (Terram) +1, Résistance à la Douleur +1, Élémentaliste +5, Don Tapageur -1, Sens du Devoir -1, Présomptueux -2, Emporté -3, Besoins pour Étudier -3

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture du Latin 3, Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 3, *Certamen* 2, Affinité Magique (éléments) 6

Confiance : 3

Réputation : aucune

Traits de Caractère : Grossier +2, Écologiste +3

Armes et armure : armure de cuir complète

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 7, Intellego 4, Muto 4, Perdo 4, Rego 5, Animal 1, Aquam 5, Auram 5, Corporem 0, Herbam 2, Ignem 7, Imagonem 0, Mentem 0, Terram 5, Virtum 0



Sortilèges : *Voix du Lac* (Intellego Aquam 25), *Don de la Respiration du Poisson* (Muto Aquam 20), *Nuages de Pluie et de Tonnerre* (Creo Auram 25), *Ailes du Vent* (Rego Auram 25), *Boule de Flammes Abyssales* (Creo Ignem 30), *Muraille de Pierre* (Creo Terram 25)

La nature est merveilleuse. Les quatre éléments y participent, en une harmonie à la base parfaite mais que bien des êtres, malheureusement, ne respectent pas. Le Divin, l'Infernal, le Magique et, parfois, le plus sombre côté de la Féerie maltraitent le monde, y apportant douleur et destruction. Vous voulez, quant à vous, faire découvrir aux autres sa limpide beauté. Si les hommes s'aidaient de l'équilibre naturel au lieu de lutter contre lui, la magie Hermétique atteindrait de nouveaux sommets.

« Nous devrions faire attention à la quantité de virtus *brut que nous prélevons chaque année dans la forêt féerique. J'ai bien peur que si nous continuons à le recueillir à ce rythme, les ressources magiques de la région commencent à se tarir, peut-être pour toujours. »*

Enseignant

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



Âge : 27 ans

Vertus et Vices : Don de Velours +1, Contacts Sociaux (universitaires) +1, Écrivain Prolifique +1, Grandes Connaissances +3, Aptitude Importante (Enseignement) +4, Mouche du Coche -1, Cœur Tendre -1, Magie Errante -2, Non-Combattant -2, Magie Imprévisible -4

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture de l'Arabe 3, Lecture/Écriture du Grec 3, Lecture/Écriture du Latin 4, Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès 2, *Parma Magica* 2, Charisme 3, Enseignement* 5, Érudition 4

* Voir *Astronome*, p. 22.

Confiance : 3

Réputation : aucune

Traits de Caractère : Facilement Distrait +2, Gentil +3

Armes et armure : aucune

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 8, Intellego 5, Muto 0, Perdo 0, Rego 2, Animal 5, Aquam 0, Auram 0, Corporem 5, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 5, Mentem 8, Terram 0, Virtum 5

Sortilèges : *Vision de l'Esprit** (Creo Imagonem 15), *Yeux du Passé* (Intellego Imagonem 20), *Janus Diplomate** (Creo Mentem 20), *Don de Raison* (Creo Mentem 30), *Langage Humain* (Intellego Mentem 20), *Apaisement des Battements de Cœur* (Perdo Mentem 15), *Perception de la Nature du* Virtus (Intellego Virtum 10), *Perception du Parfum de la Magie* (Intellego Virtum 20)

* Nouveaux sorts.

Le savoir est chose précieuse, et partager son savoir avec d'autres est peut-être ce qu'il y a de plus beau au monde. Aussi, bien que vos études vous prennent énormément de temps, vous essayez de répandre vos connaissances. Vous avez enseigné dans le passé ce que vous aviez appris des philosophes grecs, arabes et autres, mais un de vos plus grands désirs est à présent de trouver un apprenti à qui vous pourrez en outre transmettre votre savoir en matière de magie. Bien qu'il vous reste beaucoup à découvrir avant d'être capable d'enseigner la maîtrise des Arts, vous êtes persuadé que cette voie vous offrira une vie passionnante.

« Vous ne connaissez pas les travaux de Platon ? Qu'à cela ne tienne, j'en ai justement une copie, là. Je serai ravi de la commenter pour vous. »

Guérisseur

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

Âge : 29 ans

Vertus et Vices : Talent Exceptionnel (Empathie) +1, Talent Exceptionnel (Guérison) +1, Don de Velours +1, Source de *Virtus* Personnelle (Corporem) +1, Renommée +1, Influence Sociale +2, Affinité Magique (Corporem) +3, Cœur Tendre -1, Non-Combattant -2, Restriction Rare (magie ne fonctionnant pas quand quelqu'un est mort dans la minute précédente) -2, Déficience Magique Majeure (Perdo) -5

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture du 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 (Corporem) 4, Empathie 2, Guérison 3, Chirurgie 4

Confiance : 3

Réputation : Digne de Confiance 2

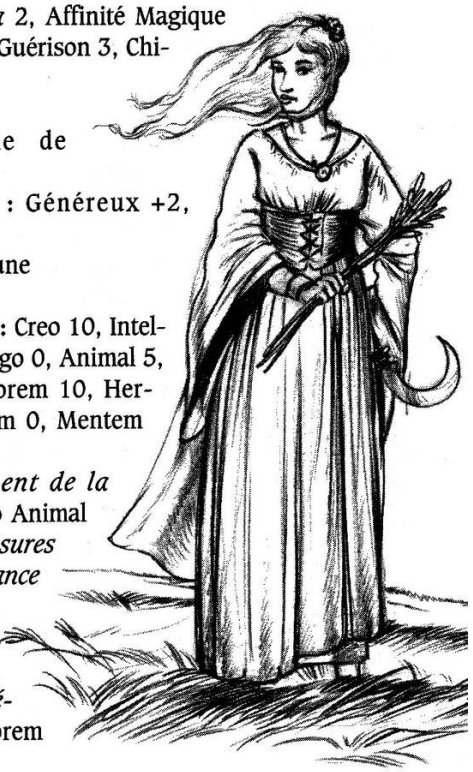
Traits de Caractère : Généreux +2, Secourable +3

Armes et armure : aucune

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 10, Intellego 1, Muto 0, Perdo 0, Rego 0, Animal 5, Aquam 0, Auram 0, Corporem 10, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 0, Mentem 2, Terram 0, Virtum 6

Sortilèges : *Apaisement de la Douleur des Animaux* (Creo Animal 20), *Cicatrisation des Blessures* (Creo Corporem 10), *Délivrance du Maudit* (Creo Corporem 20), *Mains de Chirurgien* (Creo Corporem 20), *Restauration de l'Intégrité Physique* (Creo Corporem



25), *Greffe du Membre Tranché* (Creo Corporem 30), *Révélation des Tares de la Chair* (Intellego Corporem 10), *Panique du Cœur Battant* (Creo Mentem 15)

Vous avez passé toute votre vie à soigner autrui. Soigner est d'ailleurs ce qui compte le plus pour vous. Vous considérez la magie comme un outil très utile et précieux car elle vous permet d'aider les autres. Le monde, hélas, regorge de violence ; vous avez fini par le reconnaître, mais rien ne saurait vous contraindre à l'accepter. Votre vœu le plus cher est de rendre la vie plus agréable à tous ceux que vous rencontrerez. Peut-être alors vos pairs de l'Ordre embrasseront-ils votre philosophie.

« Il m'importe peu que cet homme nous ait attaqués tout à l'heure. La bataille est terminée, et c'est un blessé qui a besoin de soins. »

Historien

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

Âge : 29 ans

Vertus et Vices : Don de Velours +1, Contacts Sociaux (érudits) +1, Renommée +1, Grandes Connaissances +3, Affinité Magique (Intellego) +4, Non-Combattant -2, Magie peu Durable -2, Défaitisme -3, Magicien Lent -3

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture du Grec 3, Lecture/Écriture du Latin 3, Théorie de la Magie 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 3, Histoire de l'Ordre d'Hermès 3, *Parma Magica* 2, *Certamen* 1, Affinité Magique (Intellego) 4, Attention 1, Recherches 3, Vigilance 1, Marchandage 2, Connaissance des Légendes 3, Connaissance de la Région 3, Connaissance de l'Occulte 2

Confiance : 3

Réputation : Honnête 2

Traits de Caractère : Curieux +3, Fataliste +1

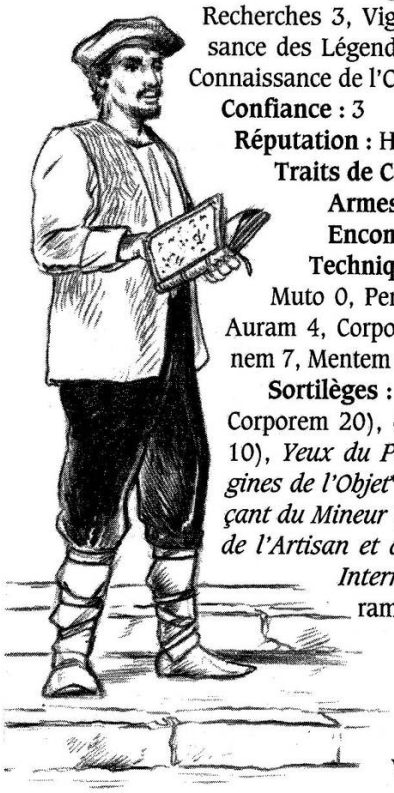
Armes et armure : aucune

Encombrement : 0

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

Sortilèges : *Traque de la Putréfaction* (Intellego Corporem 20), *Contes de Cendres* (Intellego Ignem 10), *Yeux du Passé* (Intellego Imagonem 20), *Origines de l'Objet** (Intellego Terram 20), *Regard Perçant du Mineur* (Intellego Terram 20), *Connaissance de l'Artisan et de ses Voies* (Intellego Terram 30), *Interrogation des Pierres* (Intellego Terram 30)

* Nouveau sort.



La magie a vu son pouvoir décroître avec le temps. Quand vivaient les Anciens, c'était une force puissante qui contrôlait le monde entier mais, depuis, elle n'a fait que s'affaiblir. Alors que Bonisagus était créatif et innovateur, les Mages Hermétiques d'aujourd'hui se contentent de suivre paresseusement le chemin qu'il a tracé, sans rien inventer de neuf. C'est pourquoi vous avez choisi d'étudier le passé : bien des merveilles y sont enfouies, attendant d'être découvertes. Peut-être exhumerez-vous un secret qui révolutionnera la magie, une fois de plus. Mais quand bien même ce ne serait pas le cas, le savoir que vous apportent vos travaux suffit amplement à les justifier.

« Il faut absolument partir pour le Tribunal Romain. Je viens d'apprendre l'existence d'un temple antique qui est sûrement enterré près du volcan sicilien. »

Illusionniste

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

Âge : 25 ans

Vertus et Vices : Sorts Maîtrisés +1, Magie Discrète +2, Affinité Magique (Imagonem) +3, Magie Silencieuse +4, Don Tapageur -1, Points de Crépuscule -1, Phobie (Objet peu Commun) -1, Effet Secondaire Gênant -1, Incompréhensibilité -2, Besoin d'Accessoires -4

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

Confiance : 3

Réputation : aucune

Traits de Caractère : Curieux +2, Distrait +2, Obscur +3

Armes et armure : aucune

Encombrement : 0

Techniques et Formes : Creo 9, Intellego 0, Muto 8, Perdo 1, Rego 2, Animal 0, Aquam 0, Auram 0, Corporem 0, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 10, Mentem 0, Terram 0, Virtum 4

Sortilèges : *Image de la Chose Inanimée* (Creo Imagonem 10), *Animal Fantasmatique* (Creo Imagonem 20), *Silhouette Humaine Fantasmatique* (Creo Imagonem 25), *Images de Vérité et de Mensonge* (Intellego Imagonem 15), *Image Fantôme* (Muto Imagonem 20), *Invisibilité du Magicien Figé* (Perdo Imagonem 15), *Image du Magicien Dédoublé* (Rego Imagonem 20), *Magie Voilée* (Muto Virtum 25)



Nombre de vos pairs considèrent Imagonem comme un Art

éphémère, aux produits dénués d'existence réelle, mais vous le connaissez trop bien pour cela : l'illusion est vraie ; c'est tout simplement un autre niveau de réalité, peut-être une sorte de *regio* englobant le monde entier, que peuvent facilement manipuler ceux qui s'y intéressent vraiment. Imagonem recèle d'autres niveaux de signification, plus profonds, et vous êtes persuadé qu'il reste à résoudre nombre d'énigmes de la perception.

« Il semble bien que ces croisés se ruent sur nous l'épée au clair, mais je ne suis pas persuadé qu'il s'agisse là de la vérité. Je pense que je vais méditer sur le sujet un petit moment. »

Magicien de cour

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

Âge : 28 ans

Vertus et Vices : Don de Velours +1, Contacts Sociaux (noblesse) +1, Magie Murmurée +2, Magie Discrète +2, Richesse +4, Sommeil Lourd -1, Ennemis -1, Débiteur -1, Maître Tristement Célèbre -1, Haine Particulière -1, Malédiction de Vénus -2, Magicien Lent -3

Compétences : Langue Maternelle 4, Latin 5, Lecture/Écriture du 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* 2, Finesse 3, Charme 2, Ruse 3, Feinte 2, Étiquette 2, Intimidation 1, Intrigue 2

Confiance : 3

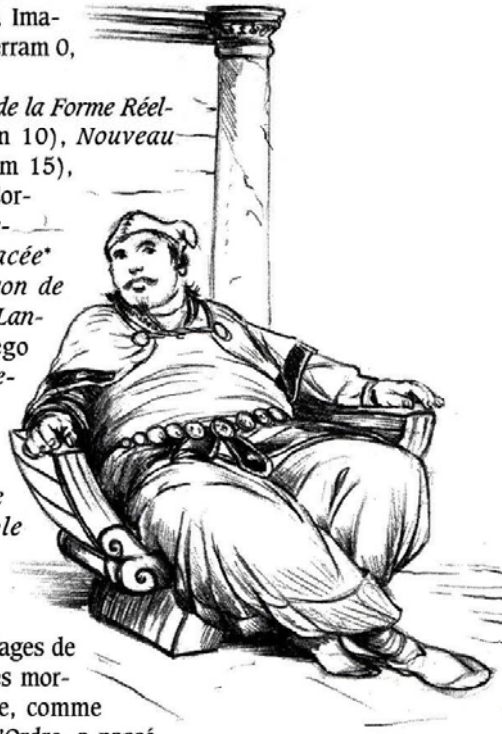
Réputation : Mou 2

Traits de Caractère : Décadent +1, Paresseux +2

Armes et armure : aucune

Encombrement : 0

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



Sortilèges : *Vision de la Forme Réelle* (Intellego Corporem 10), *Nouveau Visage* (Muto Corporem 15), *Plaie Ouverte* (Perdo Corporem 15), *Réchauffement de la Pièce Glacée** (Creo Ignem 10), *Prison de Feu* (Muto Ignem 15), *Langage Humain* (Intellego Mentem 20), *Détachement* (Muto Mentem 15), *Aura de l'Autorité Légitime* (Rego Mentem 20), *Fragrance du Sommeil Paisible* (Rego Mentem 20)

* Nouveau sort.

Il est interdit aux Mages de se mettre au service des mortels. Mais votre maître, comme bien des membres de l'Ordre, a passé sa vie à frôler la mise hors-la-loi. Il a proposé l'aide de sa magie à une cour, qui lui a offert en échange protection et vie facile. Vous avez donc été entraîné dans un environnement particulier, apprenant des arcanes ce qui peut s'avérer utile au sein de ce monde et bénéficiant d'un luxe inouï. Hélas, vous voici à présent plongé dans un univers hostile, car il n'y avait pas place à la cour de votre *parens* pour deux magiciens à part entière. Votre désir le plus cher est de trouver très bientôt un foyer aussi agréable que celui que vous avez quitté.

« Vous partez chercher des champignons dans la forêt féerique ? Pas de problème. Amusez-vous bien. Je veillerai sur l'Alliance, pendant ce temps. »



Chapitre Quatre

Théories de la magie

Nombre de ses membres jugent que la puissance de l'Ordre décline. Ils pensent que nous avons connu notre âge d'or au temps de la Grèce antique et de Rome, alors que la magie, jeune et pleine de sève, changeait constamment et croissait en force. A présent, disent-ils, tout cela est fini ; la réglementation de notre art et de notre société a étouffé l'esprit de la magie, le style formel que nous partageons tous engendrant et flattant la médiocrité.

Nous autres, auteurs de cet ouvrage, nous inscrivons en faux contre ces affirmations. Nous vous présentons dans ces pages la preuve que l'imagination brille toujours au sein de l'Ordre d'Hermès, des théories sur la magie et ses applications qui ouvrent de nouvelles et excitantes perspectives. Ces travaux ne sont pas le fruit d'un art usé et mourant, non ; ils sont le produit d'une passion intacte, éclatante.

La Rome et la Grèce antiques ont été grandes, de même que leur magie. Mais les jours que nous vivons à présent, au treizième siècle de notre Seigneur, n'ont pas moins de grandeur.

Vertus et Vices Hermétiques

L'Ordre compte des centaines de membres, tous différents, tant en ce qui concerne les apparences les plus superficielles que les recoins les plus secrets de l'âme. C'est dans ces profondeurs spirituelles que résident les caractéristiques qui rendent chacun de nous unique et lui confèrent son identité. Chez nous autres, Mages, certaines sont magiques ; elles déterminent nos forces et nos faiblesses relativement aux arcanes.

De même qu'ils ont partagé entre eux et avec vous, amis lecteurs, leurs pouvoirs et leur sagesse, les auteurs de ce travail vous ouvrent leur âme. Ils dévoilent pour vous leurs énergies les plus secrètes, celles dont découlent leurs supériorités mais aussi leurs vulnérabilités magiques. Ces forces et faiblesses sont en quelque sorte des Vertus et Vices Hermétiques.

Vertus : variables

ÉLU D'UN FAMILIER : Un animal magique a fait de vous son ami intime et désire devenir votre Familier, ce qui vous épargne la peine d'en chercher un. Il ne vous est pas nécessaire d'avoir un score positif en Animal pour l'ouvrir à l'enchantement, mais cette Vertu vous coûte 1 point par point de Taille positif de la créature (elle est +1 de toute façon dans le cas d'une Taille négative ou égale à 0). L'animal a en outre 10 points de Force Magique par point supplémentaire que vous consacrez à la Vertu. C'est le Conteur qui détermine ses pouvoirs mystiques, s'il en a. Si vous méprisez ce compagnon, il risque de se retourner contre vous comme le ferait un amant trahi.

Vertus : +1

APPRENTI DÉSIGNÉ : Que ce soit par un tour du destin, une prophétie, un marché ou une dette, un apprenti vous est promis pour l'avenir, si bien que vous n'avez nul

besoin d'en chercher un. Ce disciple futur n'est peut-être pas encore né, à moins qu'il ne soit enfant, voire adulte — ce dernier cas est cependant fort rare, car les jeunes sont généralement plus réceptifs à l'enseignement magique. Quoi qu'il en soit, votre apprenti désigné a le Don. Vous pourrez commencer à l'entraîner dès qu'il sera auprès de vous.

MAGE-ARTISAN : Lorsque vous confectionnez un objet magique durable (cela n'est donc pas valable pour une potion), vous ajoutez à votre Total de Laboratoire votre score dans la Compétence en Artisanat appropriée (Écorcheur pour un parchemin, etc.). Si plusieurs de vos Compétences entrent en jeu, la plus importante en la matière est additionnée à votre Total de Laboratoire, que vous augmentez en outre de 1 point pour chacune des autres. Ainsi, si vous êtes expert en Travail du Bois et Travail du Métal, lors de la fabrication d'un bâton ferré, vous ajouterez à votre Total de Laboratoire votre score en Travail du Bois, plus 1 point pour votre Compétence en Travail du Métal. Disposer d'une spécialité appropriée vous donne 1 point de bonus supplémentaire uniquement si cette spécialité est rattachée à la Compétence la plus importante. Vous pouvez ouvrir un objet à l'enchantement dans la saison même où vous l'avez confectionné.

PERCEPTION DU DON : Vous percevez le Don magique chez autrui, qu'il soit latent ou actif, Hermétique ou non ; vous sentez les capacités magiques des chamans, magiciens parallèles, créatures magiques, satanistes ayant reçu de leurs maîtres des pouvoirs magiques (et non de réels pouvoirs infernaux) et, à l'occasion, fantômes ou esprits. Vous détectez même le Don de Velours, à condition de réussir un jet de Perception de 4 +. Quant au Don Tapageur, ceux qui en sont affligés vous causent autant de gêne qu'aux mortels et aux animaux ; vous souffrez d'une pénalité de -6 à tous vos tirages d'interactions sociales avec eux car leur présence vous déstabilise. Vous ne pouvez quant à vous choisir le Vice Don Tapageur : il vous rendrait fou.

Vertus : +2

BONUS À L'ÉTUDE : Lorsque vous étudiez un livre sur un des Arts, ou du *virtus* brut, près de quelque chose rattachée à la Forme ou la Technique concernée, cet environnement vous ouvre de nouveaux horizons sur le sujet. Si par exemple vous vous penchez sur un ouvrage consacré à Aquam, vous en retirerez davantage de bénéfice en le faisant auprès d'une chute d'eau ; si vous vous intéressez à Perdo, vous choisirez de travailler non loin d'un tas d'ordures pourrissantes ; etc. Ajoutez 2 aux jets relatifs à l'étude du *virtus* (avant de les multiplier) ainsi qu'au Niveau des textes que vous étudiez. Votre score, au début de l'étude, détermine la « force » de l'environnement au sein duquel vous devez vous trouver pour gagner un bonus à l'étude. Une petite chute d'eau suffira à vous inspirer si votre score en Aquam est de 3, mais peut-être vous faudra-t-il vous placer en plein milieu de la mer Égée s'il est de 14.

MAÎTRISE RAPIDE : Vous apprenez les « trucs » qui servent à Maîtriser les sorts plus vite que les autres Mages. Quand vous jetez un sortilège, si le résultat de votre jet de lancer est égal au nombre minimum que vous devez obtenir ou le dépasse de plus de 10, vous gagnez 1 point d'Expérience pour la Maîtrise du sort en question. Cela ne se produit toutefois jamais plus d'une fois par sort et par histoire. De plus, les points d'Expérience perçus à la fin de l'histoire ne peuvent être attribués à la Maîtrise d'un sort ayant déjà reçu 1 point en cours de jeu.

PERCEPTION DE L'AURA : Vous avez automatiquement conscience de la qualité de toute aura surnaturelle avec laquelle vous entrez en contact (c'est-à-dire que vous savez si elle est féerique, magique, infernale, divine ou rationnelle). Un jet de Perception + Virtum/5 (arrondi à l'entier supérieur) de 12 + vous permet même de déterminer quel genre d'aura émane d'un lieu, d'une personne ou d'un objet ; un tirage de 15 + vous en donne l'intensité (faible, modérée ou forte ; score réel + ou - 1). Cette sensibilité a son revers : vous souffrez d'une pénalité de -2 à *tous* vos jets de Résistance Magique ou Naturelle, quel que soit le pouvoir surnaturel qui vous attaque.

Vertus : +3

AIDE VITALE : Il vous est possible d'ajouter des bonus à vos jets de lancer des sorts formels en dépensant des Niveaux de Fatigue à Court Terme supplémentaires. Chaque Niveau de Fatigue sacrifié augmente de 10 vos tirages, ce qui vous permet d'obtenir des totaux de Pénétration impressionnants — au prix d'un quasi-évanouissement. Vous pouvez en outre, si vous le désirez, brûler plus de Niveaux de Fatigue que vous n'en possédez, chacun des Niveaux surnuméraires vous ôtant un Niveau de Santé. Si votre tirage de lancer modifié est trop bas (inférieur de 11 ou plus au Niveau du sort), les Niveaux de Fatigue consacrés au sortilège ne suffisent pas à le faire fonctionner ; ils n'en sont pas moins perdus (de même que les éventuels Niveaux de Santé), et le sort n'a aucun effet. Si ce jet est inférieur de 10 ou moins au Niveau du sort, vous perdez un Niveau de Fatigue (ou de Santé) supplémentaire, mais le sort fonctionne. Si vous obtenez un Désastre, vous perdez tous les Niveaux de Fatigue et de Santé que vous avez voulu consacrer à votre sortilège, mais celui-ci n'est pas effectif et le Désastre a des effets normaux.

MAGIE SOUS CONTRÔLE : Vous contrôlez si bien vos sortilèges que vous pouvez y mettre fin (nous ne parlons bien sûr pas de ceux qui sont Instantanés) par un simple effort de Concentration. Cela vous demande cependant un round et se fait durant la phase de magie, si bien que tout événement distrayant survenant au cours de ce round vous oblige à effectuer un jet de Concentration (voir **Ars Magica** p. 177). Si ce tirage se solde par un échec, vous avez tout loisir de faire une autre tentative au cours d'un round postérieur. Il vous est même possible de détruire les objets magiques que vous avez créés ou d'annuler les sorts que vous avez aidé à lancer par l'intermédiaire d'une

Communion de Magiciens (MuVi Gén.), à quelque distance d'eux que vous vous trouviez. D'un autre côté, les objets magiques que vous avez chargés de pouvoir sont autant de Liens Mystiques à vous rattachés. Cette Vertu implique aussi le Vice *Lien Magie-Force Vitale* (dont le score n'influe pas sur le décompte des points à dépenser en Vices et Vertus pour votre personnage).

MÉMOIRE MAGIQUE : Votre mémoire a été exercée de manière à retenir tout ce qui a trait à la magie plutôt que les choses banales. Ainsi, s'il vous arrive d'oublier ce que vous avez mangé le matin même, vous vous rappelez très bien les expériences que vous avez menées il y a de cela dix ans. Aussi n'avez-vous nul besoin de conserver des textes de laboratoire (voir **Ars Magica** p. 264-265) pour avoir un bonus en Théorie de la Magie quand vous voulez dupliquer un de vos anciens projets. De même, lorsque vous avez lu les textes de laboratoire d'un collègue, vous avez en bonus son score en Théorie de la Magie dès lors que vous essayez de reproduire les travaux concernés, que vous ayez ou non conservé ses notes par-devers vous. Et quand vous essayez de jeter un sort spontané, on considère généralement que vous en connaissez un similaire (voir **Ars Magica** p. 172), que vous avez un jour vu ou entendu lancer ; ce sort similaire est alors de Niveau 15 (bonus de +3). Dans le cas contraire, le Conteur vous accorde un jet simple d'Intelligence pour voir si vous vous souvenez de quelque information magique en rapport avec le sujet, si tant est que vous puissiez disposer d'un tel renseignement. En revanche, vous rappeler une information normale, quelle qu'elle soit, nécessite de votre part un tirage réussi d'Intelligence (de tension) de 6 +. Un Désastre signifie alors que vous avez confondu un autre fait avec celui sur lequel vous désirez en apprendre davantage.

Vertus : +4

***VIRTUS* VIVANT :** Votre magie intrinsèque vous permet de brûler votre force vitale comme s'il s'agissait de *virtus* brut. Vous pouvez assimiler pour les besoins du lancer de sorts vos Niveaux de Santé à autant de pions de *virtus* de n'importe quelle Technique ou Forme dans laquelle vous avez un score positif. Cela vous permet d'augmenter la puissance de vos sortilèges (y compris les rituels), mais pas d'extraire du *virtus* de votre corps pour l'utiliser dans des enchantements ou simplement plus tard. Les Niveaux de Santé investis disparaissent tous à la fin du lancer du sort concerné, qu'il fonctionne ou non. User régulièrement de ce pouvoir aurait à long terme une influence néfaste sur la santé.

Vices : -1

MAGIE BIZARRE : Vous contrôlez assez mal votre magie, peut-être à cause des effets d'un Crépuscule ou de l'habitude de fumer des herbes féeriques. Vous jetez un dé de Désastre supplémentaire lorsque vous effectuez un



tirage de tension pour le lancer de vos sorts, mais les Désastres dus à ce dé sont généralement plus étranges et bizarres que réellement dangereux. Jetez-le à part, afin de déterminer aisément si vos Désastres sont simplement curieux ou vraiment inquiétants.

Vices : -2

SCEAU INTIME : Votre Sceau de magicien (la « marque de fabrique » que vous imprimez à tous les sorts de votre invention) vous est si personnel que les traces qu'il laisse forment avec vous un Lien Mystique (voir **Ars Magica** p. 192). Si par exemple il se traduit par une odeur de roses, quelqu'un se tenant près de vous et emprisonnant dans une bouteille un peu d'air au moment où vous lancez une de vos créations magiques disposera d'un Lien Mystique avec vous.

Vices : -3

ENCLIN AU CRÉPUSCULE : Vous adorez envoyer à travers votre corps des énergies magiques très fortes — c'est si excitant — à moins que vous n'ayez tout simplement du mal à contrôler les pouvoirs auxquels vous faites appel. Quoi qu'il en soit, vous jetez un dé de Désastre supplémentaire quand vous faites un tirage de tension pour le lancer de vos sortilèges. S'il donne un Désastre, vous effectuez alors un jet de Crépuscule qui vient s'ajouter aux autres effets de votre Désastre.

POTION DE LONGÉVITÉ DIFFICILE : Il y a quelque chose dans votre nature magique qui rend très difficile la fabrication des potions de longévité destinées à votre usage personnel. Il vous faut obtenir un Total de Laboratoire

Intellego Corporem de 30 + pour parvenir à créer votre potion et dépenser *2* pions de *virtus* brut par tranche de cinq ans de votre âge. Vous devez en outre sacrifier 2 pions de *virtus* brut par point de bonus que vous voulez ajouter à votre Total de Laboratoire. Toute autre personne désireuse de fabriquer pour vous une potion de longévité doit obtenir un Total de Laboratoire de 40 +.

Bonus aux effets

Divers travaux de laboratoire et expérimentations nous ont permis de découvrir que les substances et objets suivants influaient sur les créations magiques. Nous vous livrons nos trouvailles afin qu'elles vous profitent ; peut-être vous permettront-elles de mettre enfin le doigt sur l'ingrédient dont vous avez absolument besoin pour fabriquer quelque objet mais qui vous a toujours échappé.

Ces bonus aux effets s'utilisent exactement comme ceux présentés dans le chapitre *Laboratoire* d'**Ars Magica**. Ils sont destinés à élargir le champ d'investigations magiques des thaumaturges.

Balai	+4 voler (comme un oiseau) +6 ôter la poussière
Bol ou coupe	+3 observer à distance +5 affecter les liquides contenus
Bougie	+4 produire de la lumière +1 susciter un feu
Calotte	+6 stimuler l'esprit du porteur
Carte	+3 direction +5 trouver quelqu'un/ quelque chose
Cercle incrusté	+7 surveiller
Cire	+2 garder quelque chose clos
Corail rouge	+4 contre les démons
Forme de croix	+1 protéger du mal
Girouette	+2 contrôler les vents +4 direction +6 prédire le temps
Hématite	+4 empêcher de saigner +2 aider dans les luttes physiques
Livre	+5 connaissances
Miroir	+3 Imagonem +5 observer à distance +3 voir dans le passé +1 voir les futurs possibles +3 créer des images à l'intérieur
Pierre de lune	+4 tout ce qui est lié à la lune
Sang d'un innocent sacrifié	+5 attirer les créatures maléfiques
Sangs mêlés de deux amants passionnés	-3 contrôler les émotions -1 rationaliser +5 susciter les émotions +10 filtre d'amour

Vices : -4

DILAPIDATEUR DE *VIRTUS* : Lorsque vous dépensez du *virtus* brut, vous en gâchez la moitié (arrondir à l'entier inférieur). Ce *virtus* perdu n'ajoute rien à l'effet magique recherché mais compte pour la détermination du nombre de dés de Désastre. Lorsque par exemple vous voulez augmenter la Portée ou la Durée d'un de vos sorts formels, il vous faut utiliser 2 pions de *virtus* brut par tranche de 5 Niveaux du sort, et quand vous désirez améliorer votre score dans un Art en expérimentant sur du *virtus*, vous divisez le nombre de pions employés par deux avant de multiplier le résultat de votre jet de dé. De plus, ce *virtus* gaspillé compte aussi dans le nombre maximum de pions dont vous pouvez user en une seule fois. Si donc vous travaillez sur du *virtus* Herbam, vous ne pouvez en utiliser plus de pions que vous n'avez de points dans votre score Herbam, mais la moitié seulement de ces pions vous sert réellement.

Vices : -5

***VIRTUS* DANGEREUX** : Il vous est difficile de maîtriser l'énergie que renferme le *virtus* brut. Multipliez par 5 le nombre de pions que vous employez dans vos activités magiques, qu'il s'agisse de lancer des sorts ou fabriquer des artefacts. Le total obtenu représente les Dégâts contre lesquels vous devez effectuer un jet d'Encaissement (une éventuelle armure ne compte pas). Si donc vous êtes physiquement peu résistant, vous risquez de ne pouvoir survivre qu'à de faibles dépenses de *virtus*. D'autant que vous perdez un Niveau de Santé supplémentaire par Désastre dû à votre jet d'Encaissement.

Âge apparent

Sans doute, si nous symbolisons pour les mortels le mystère même, est-ce en partie parce que nous paraissons vieillir moins vite qu'eux. Notre art nous permet de préserver notre enveloppe et de poursuivre des études que la brièveté d'une vie normale nous interdirait. Nous vivons donc plus longtemps que la nature seule ne nous y autoriserait, ce qui nous attire les foudres superstitieuses des ignorants et des sots. Comme vous, ami lecteur, êtes peut-être plus versé dans les Arts magiques que dans la connaissance des vulgaires, nous avons rassemblé des informations relatives à la manière dont ils vous percevront, dans l'espoir que vous serez ainsi préparé à l'accueil qu'ils vous réserveront.

Compte tenu des points de Décrépitude, du Crépuscule des magiciens, des potions de longévité et du passage du temps, l'âge d'un Mage est un sujet compliqué, surtout s'il visite fréquemment l'Arcadie. Mais il est un

Exempli Gratia

Âge apparent

Nemo, Mage de Criamon, désire préserver sa jeunesse, afin que sa peau reste intacte, avec les myriades de tatouages qui la recouvrent. Il a 20 ans lorsqu'il commence à prendre la potion de longévité Hermétique « standard », dans l'espoir que son âge apparent augmente moins vite que son âge réel. De toute façon, tant qu'il n'aura pas 35 ans, des jets de Vieillissement élevés ne feront ni baisser ses Caractéristiques ni augmenter sa Décrépitude ; ils signifieront simplement que son vieillissement est visible.

Il effectue son premier tirage l'hiver de ses 20 ans, après avoir obtenu un Total de Laboratoire de 43. Son dé simple donne un résultat de 1. Son jet est donc de : 1 + (20/10) + 0 - (43/5) = -5. Ce qui est inférieur à son âge apparent (20) divisé par 10. Nemo continuera donc à paraître 20 ans pendant l'année à venir.

L'hiver suivant, il obtient 9 avec son dé. Son tirage est donc de : 9 + 2 - 8 = 3. Ce qui est supérieur à son âge apparent (20, toujours) divisé par 10. Son âge apparent augmente donc d'un an. A 22 ans, il semblera en avoir 21.

Ce n'est qu'en atteignant ses 35 ans qu'il risquera de perdre des points de Caractéristique et de gagner des points de Décrépitude. Disons qu'il paraîtra alors 28 ans et fera 7 avec son dé. Son tirage sera alors de : 7 + (35/10) - 8 = 2. Ce qui sera égal à son âge apparent (28) divisé par 10 et arrondi à l'entier inférieur, si bien que Nemo vieillira cette année-là de manière visible. Toutefois, son jet n'ayant pas donné un résultat de 6 +, il ne perdra pas de point de Caractéristique et ne gagnera pas de point de Décrépitude. L'hiver suivant, il aura 36 ans et en fera 29.

point que les règles d'**Ars Magica** n'abordent pas : quel âge « fait » un thaumaturge qui utilise des potions de longévité ? En d'autres termes, quel est son âge apparent ? Le système suivant vous permet de répondre à cette question.

Si vous ne disposez pas d'une potion de longévité, votre âge apparent correspond à votre âge réel.

Si vous vous servez d'une potion de longévité Hermétique « standard », il se peut que vous sembliez jeune tout en étant en réalité très vieux, puisque cette potion permet de résister à la dégradation physique due à l'âge. Vous effectuez un jet de Vieillissement : un dé simple + (âge réel)/10 (arrondir à l'entier inférieur) + Décrépitude - (Total de Laboratoire pour la potion de longévité)/5 (arrondir à l'entier inférieur). Un résultat de 6 + signifie que vous risquez de perdre 1 point de Caractéristique, de gagner 1 point de Décrépitude, voire de vous éteindre. Mais quel âge paraissez-vous avoir ?

La règle qui va vous servir à le déterminer est fort simple. Si le résultat de votre tirage de Vieillissement est supérieur ou égal à votre âge apparent du moment/10 (arrondir à l'entier inférieur), cet âge apparent augmente d'un an. Ainsi, si vous vous mettez à utiliser une potion de longévité à 35 ans (quand vous commencez à effectuer des jets de Vieillissement naturels), un tirage de Vieillissement de 3 + signifie que vous allez faire vos 36 ans.

Si, pour quelque raison que ce soit, vous vous servez d'une potion de longévité avant vos 35 ans, il vous faut alors effectuer un jet de Vieillissement par an pour voir si votre âge apparent augmente (mais bien sûr, ayant moins de 35 ans, vous ne perdez de toute façon pas de points de Caractéristique et ne gagnez pas de points de Décrépitude, même avec un résultat de 6 +). Si vous avez moins de 30 ans, il est donc visible que vous avez vieilli d'un an quand le résultat de votre jet modifié est supérieur ou égal à 2 ; si vous avez moins de 20 ans, quand il est supérieur ou égal à 1.

Les Mages désireux de conserver le plus longtemps possible l'apparence de la jeunesse ont inventé diverses variantes de la potion de longévité classique. Malheureusement, si elles permettent en effet de sembler jeune plus longtemps, elles préservent moins efficacement les Caractéristiques ou protègent moins de la Décrépitude. Alba de Tytalus a par exemple créé une version de la potion avec laquelle on ne gagne un an d'âge apparent que si on fait un jet de Vieillissement de 6 + ; hélas, son Total de Laboratoire souffre d'une pénalité de -5 (c'est-à-dire qu'elle retarde moins la Décrépitude). Bien sûr, si vous voulez conserver à la fois votre vitalité et votre air de jeunesse, il vous est possible d'utiliser du *virtus* brut lorsque vous fabriquez une variante de la potion normale (ce qui augmente votre Total de Laboratoire à la fois en ce qui concerne votre âge apparent et votre préservation physique).

Comment on devient liche

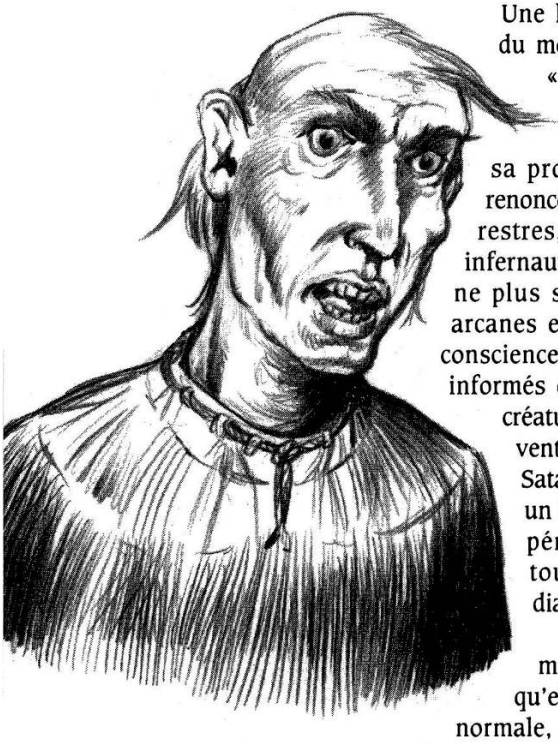
Nombre des membres de l'Ordre cherchent à préserver leur existence afin de poursuivre leurs études. Ils se servent le plus souvent de potions de longévité, mais ces merveilles mêmes ne peuvent les garder en vie éternellement. Il y a un moyen de continuer vos travaux durant d'innombrables siècles, à condition que le Crépuscule final ne vous prenne pas ; il faut cependant aller au-delà de la vie et frôler les portes de la mort.

Emprunter ce chemin est difficile, car les secrets n'en sont connus que de rares initiés. Nous avons pourtant exposé ici tout ce que nous en savons, afin que votre passion puisse préserver votre corps. Mais ne vous y trompez pas : seuls les plus forts parviendront à suivre cette route

jusqu'au bout. Continuer à exister après la mort peut mener à la folie, car l'esprit, partie intégrante du corps, est fermement lié à cette enveloppe charnelle. De plus, beaucoup de vulgaires mais aussi de Mages ont cette voie en horreur. Si vous décidez de la faire vôtre, retirez-vous au sein de la plus grande solitude, de crainte qu'ils ne cherchent à vous détruire.

Il y a de cela bien des années, un prêtre ou un magicien découvrit le secret d'un élixir élémentaire qui prolongeait la vie humaine. Par la suite, cette fontaine de jouvence prit bien des formes, chacune possédant des effets particuliers, désirables et indésirables. Puis, comme l'alchimie et la magie devenaient plus fiables, codifiées en facteurs faciles à manipuler, cet élixir se fit plus efficace, quasi dénué d'effets secondaires gênants — au vrai, il n'a plus à l'heure actuelle que celui de rendre stérile, puisqu'il s'agit bien sûr de notre potion de longévité.

Pourtant, certains Mages, mécontents du résultat de ces efforts, cherchèrent d'autres moyens de prolonger la vie, notamment dans d'antiques ouvrages parfois peu dignes de confiance. Et, quelque part sur la route tortueuse de l'immortalité, après avoir trouvé sur leur chemin nombre de secrets obscurs et s'être infligé bien des souffrances, ils découvrirent les rites permettant de se transformer en liche.



Une liche — déformation du mot gaélique signifiant « vie » — est un être qui n'existe que grâce à la magie et sa propre volonté. Elle a renoncé à tous les liens terrestres, mais aussi divins, infernaux ou féeriques, pour ne plus se consacrer qu'aux arcanes et au maintien de sa conscience. Les rares religieux informés de l'existence de ces créatures les prennent souvent pour des suppôts de Satan, considérant que si un Mage met son âme en péril, une liche est de toute manière irrémédiablement damnée.

Une liche est quasiment semblable à ce qu'elle était durant sa vie normale, mis à part son teint très pâle, vaguement bleuâtre même aux extrémités, sa chair racornie et ses cheveux rares, sinon absents. Elle est aussi émaciée, ses os se dessinant nettement sous sa peau tendue. Tout cela lui donne l'air cadavérique, bien que les Mages à l'esprit ouvert fassent fréquemment remarquer que les liches ne sont pas réellement des morts-vivants. En fait, cet aspect est dû au liquide conservateur qui court dans leurs veines à la place de sang.

A cause de la rareté des liches et de leur amour de la solitude, nul article du Code Hermétique ou Périphérique n'interdit de les étudier, voire d'essayer d'en devenir une. Mais si un thaumaturge venait à faire savoir qu'il va entreprendre cette transformation, les Quæsitori s'intéresseraient sans le moindre doute de très près à son cas. Au vrai, le Code ne fait pas même mention des liches, si bien qu'elles n'ont aucun secours à attendre de l'Ordre. Si vous choisissez cette existence d'étude et de solitude, que bien des enchanteurs ont du mal à comprendre, vous vous exposez à des attaques diverses contre lesquelles vous n'avez aucun recours légal ni droit de riposter. A vous de savoir si vous voulez prendre ces risques...

Vous trouverez ci-après la liste des sept rituels à accomplir, à notre connaissance, pour devenir une liche. D'après nos recherches sur le sujet, ils doivent être célébrés dans l'ordre donné, à moins d'un an d'intervalle les uns des autres. Quant à ce qui arriverait si vous attendiez trop pour l'un d'eux... nous l'ignorons.

Sachez également que les notes fournies sur ces sortilèges ne sont pas complètes : nous n'avons pas découvert toutes les opérations et nuances qui doivent accompagner cette épreuve. Nous espérons que vous vous pencherez sur le sujet afin que, lorsque vous aurez partagé votre savoir avec nous, auteurs de cet ouvrage, nous puissions à notre tour vous transmettre nos dernières trouvailles.

Ces étapes sur la voie de l'immortalité n'étant pas complètement connues, chacune est accompagnée d'un facteur de Difficulté, qu'il vous faudra dépasser dans vos recherches en la matière pour obtenir le savoir désiré. Quand vous aurez tout appris sur ces rituels, il vous sera possible d'en entreprendre la célébration.

Il vous faudra évidemment disposer de documentation, une bibliothèque de magie étant nettement insuffisante, si bien fournie qu'elle soit. Peut-être aurez-vous besoin des œuvres de quelque sorcier kabbaliste ou d'antiques textes de l'ère païenne. Le Conteur sera en droit d'affecter à votre jet — basé sur l'Intelligence et la Connaissance de l'Occulte — un modificateur positif ou négatif fonction de votre source. En cas d'échec, ce sera à lui de décider si vous manquez d'informations ou découvrez au contraire des données trompeuses, lesquelles se traduiront par des effets inattendus étonnants et/ou dangereux. L'étude de chaque rituel vous demandera une Saison.

RITE DE L'ATHAME (7 +) : Il faut tout d'abord fabriquer la dague cérémonielle qui sera utilisée lors du rituel final, l'arme qu'on appelle l'athame dans les cercles occultistes. On fond et traite cent fois son propre poids en argent jusqu'à obtenir le métal le plus pur, qu'on investit d'une douzaine de pions de *virtus* Virtum avant de lui donner la forme requise.

RITE DU SCEAU (9 +) : Il s'agit ensuite de forger un fer à partir de la substance tirée du cœur d'un élémental de terre, fer dont l'extrémité servant à marquer doit être sculptée de la rune Corporem de Verditius. On se l'applique sur la peau juste à l'endroit du cœur alors qu'il est encore brûlant.

RITE DE RÉUNION (6 +) : Durant cette cérémonie complexe, l'officiant rappelle à lui toutes les portions de son être qu'il en a séparées au fil des ans. Cela signifie

détruire les objets magiques de sa fabrication (excepté l'athame), éliminer les entités magiques qu'il a créées (homoncules, golems, etc.) et rompre les cordes qui le lient à son Familier — c'est-à-dire tuer celui-ci.

RITE DE PURIFICATION (6 +) : Il lui faut ensuite débarrasser le théâtre de ses travaux de toute influence magique extérieure avant de procéder aux rituels les plus délicats, donc en éloigner toute source de magie autre que lui-même. Il doit ainsi s'isoler en un lieu dépourvu d'aura (abandonnant son laboratoire et même son Alliance) et éviter le moindre contact avec d'autres magiciens, Hermétiques ou non, comme avec les diverses créatures surnaturelles (celles qui ont une Force Féerique, Magique, Infernale, etc.) ou les objets possédant un potentiel magique (fontaines, livres, etc.). Tout cela est destiné à mettre en valeur la magie qui lui est propre, puisque son existence en tant que liche dérivera de sa seule force intérieure.

RITE D'ISOLEMENT (5 +) : Après s'être débarrassé de toute influence extérieure dans le Rite de Purification, le Mage doit sacrifier également diverses forces internes. Il lui faut renoncer sincèrement à toute chose divine, féerique ou infernale, perdant pour toujours les bénéfices que ses liens éventuels avec ces pouvoirs avaient pu lui procurer. A partir de cet instant, il est d'emblée antipathique aux créatures appartenant à ces dimensions.

RITE DU SANG (9 +) : A présent, tout entier tourné vers son but, le thaumaturge est prêt à entamer le rituel final. Il doit préparer l'élixir d'éternité, lequel requiert les ingrédients de sa potion de longévité ainsi que des racines du plus vieux des chênes vivants, de la poudre d'ossements d'un agneau à naître et du sang d'un véritable dragon ; tous ces composants doivent être mêlés dans un récipient d'or pur et cuits sur un feu de branche de houx.

RITE DE PASSAGE (6 +) : Une fois ces rites accomplis, chacun moins d'un an après le précédent, il reste une dernière tâche à remplir pour transcender les limites de la vie et devenir autre chose qu'un humain. Le Mage doit s'ouvrir les veines des bras avec l'athame et boire l'élixir d'éternité. Ce liquide chasse le sang de son corps et le remplace, se régénérant ensuite pour l'éternité dans ses artères et le conservant en vie. Le magicien doit cependant à cet instant réussir un jet de tension d'Énergie de 7 + ou mourir sur le coup. Un succès fait de lui une liche, pour les siècles des siècles.

Alors seulement, il lui est possible de se réarranger un laboratoire « normal ». Mais la majeure partie de sa magie passée est évidemment perdue pour toujours. Il peut aussi regagner son ancienne Alliance mais ne le fait que rarement, après toutes ces années de solitude. Du moins ses recherches magiques peuvent-elles susciter à la longue une aura magique au sein de ce désert.

En termes de jeu, une liche effectue un unique jet de Vieillissement par décennie, et tout résultat se traduisant normalement par la mort ne fait que lui ajouter des points de Décrépitude. C'est là en fait le seul avantage de sa condition, avantage énorme il est vrai.

Quant à l'aspect négatif des choses... Lorsqu'un Mage se transforme en liche, il perd immédiatement 2 points de Présence ; il lui devient impossible de guérir de manière naturelle, seuls les soins magiques lui profitant, et encore, uniquement si on sacrifie pour lui du *virtus* brut ; il ne bénéficie plus jamais de faveurs divines, infernales ou féeriques, et les créatures de ces dimensions le considèrent avec répugnance (-6 à tous ses jets sociaux) ; enfin, il acquiert les Vices Hermétiques à -4 Vulnérabilité à la Puissance Divine, Infernale et Féerique (voir **Ars Magica** p. 65).

Notez de plus que les liches attirent souvent une attention dont elles se passeraient bien : satanistes et jeunes Mages cherchant le secret de l'immortalité, chevaliers dévots décidés à mettre fin à une existence pour eux impie, villageois superstitieux désireux de brûler toute maison hantée, etc. L'immortalité est peut-être une bénédiction, mais nombreux sont les vivants désireux d'y mettre fin.

Personnalisation des laboratoires

La vie d'un Mage est centrée sur son laboratoire. C'est là qu'il cherche à percer les secrets des Arts magiques afin de les plier à sa volonté, qu'il passe la majeure partie de son temps, qu'il puise son pouvoir. Il est donc surprenant de constater combien peu les thaumaturges s'occupent de leurs laboratoires, qu'ils traitent souvent comme des salles tout à fait banales contenant par hasard un équipement particulier. Ce point de vue est extrêmement limitatif.

Plus prosaïquement, il suffit de consacrer quelque effort à son laboratoire pour en faire un lieu de travail beaucoup plus agréable, où tous les composants se trouvent à portée de main et où on peut faire avancer un projet sans à-coups et logiquement. Le Mage expérimenté est capable de modifier son sanctum et de l'adapter à son style au point d'en faire une véritable extension de lui-même. Il fabrique en outre des objets magiques qui l'y aideront, depuis le simple fourneau jusqu'à l'Apprenti Silencieux.

Il est possible à un enchanteur de passer des années dans son laboratoire, sans pourtant jamais le connaître vraiment ou le ressentir comme une partie de lui-même. Cela est particulièrement vrai pour les Mages de Jerbiton, ces dilettantes qui répugnent à s'identifier à leur magie et s'en trouvent appauvris. Votre laboratoire est votre foyer. Rares sont ceux qui osent s'y risquer, puisque vous pourriez les y tuer impunément, ce qui vous y garantit l'intimité.

Il n'y a donc aucun risque particulier à le laisser refléter votre personnalité et votre approche de la magie. Investissez-le d'une part de vous-même, afin qu'il travaille pour vous plutôt que vous pour lui. Après tout, un intrus

Prendre des notes

Vos livres de notes sont parmi les instruments les plus utiles de votre laboratoire. Enregistrez-y la moindre chose, si triviale qu'elle soit. La lumière vous a-t-elle semblé faiblir la première fois que vous avez jeté ce sort ? Précisez-le. La potion a-t-elle bouilli brièvement quand ses ingrédients se sont combinés ? Dites-le. Ainsi, quand vos créations ne fonctionneront pas exactement comme prévu, vous pourrez vous reporter à vos notes et peut-être y trouver un indice qui vous permettra de sauver le fruit de vos efforts.

Vous devriez aussi transcrire les pensées, profondes ou superficielles, que vous inspire la magie. Une idée complètement folle vous venant alors que vous travaillez sur un tout autre projet peut vous mener à une découverte aussi importante que celle de la parma magica.

Assurez-vous que vos livres de notes vous survivront — faites-en don à la bibliothèque de votre Alliance ou à vos apprentis. Bien des secrets se sont perdus parce que les Mages se refusent à partager leur savoir. Tant que vous êtes en vie, une telle attitude est compréhensible, mais après votre mort, à quoi vous sert cet égoïsme ?

Oui, partagez vos livres de notes et recherchez ceux des autres Mages. Les textes de laboratoire sont souvent négligés en faveur des tomes et grimoires détaillant les Arts magiques. Or, si ces derniers sont indéniablement précieux, ils contiennent seulement les idées que leur auteur a pu développer puis exprimer de manière cohérente. Les pensées bizarres qui ont traversé l'esprit d'un Mage mais qu'il n'a jamais explorées ne sont rapportées que dans ses livres de notes. Et peut-être, grâce au savoir que l'Ordre et vous-même avez accumulé, pourrez-vous aujourd'hui amener à la vie les rêveries de ceux qui vous ont précédé.

n'apprendrait rien de plus d'un laboratoire qui vous serait intimement lié que de vos notes.

Ce lieu étant votre foyer, vous devriez de plus le connaître sur le bout des doigts, savoir non seulement où se trouvent potions et notes de travail (n'importe quel apprenti mal dégrossi sait cela) mais aussi quel est le grain du bois de ses tables, la structure cristalline de la roche de ses murs. Vous devriez connaître et percevoir son essence même, chaque facette de son agencement et de sa structure. Cela vous permettrait d'intégrer votre magie à cet agencement et cette structure, si bien que vos recherches magiques fructueuses s'en trouveraient enrichies.

N'oubliez pas que votre laboratoire est essentiellement un lieu de travail. Tout ce qui peut faciliter votre travail doit donc y être mis en œuvre. Parlez à votre équipement. Donnez un nom aux diverses parties de l'endroit. Disposez votre matériel selon des configurations appropriées aux divers jours de l'année. Apportez des cadeaux à votre sanctum quand une de vos expériences est un succès. Votre laboratoire est un laboratoire magique — un jour, peut-être, se souviendra-t-il de la manière dont vous l'aurez traité. Bien sûr, les autres Mages risquent de vous prendre pour un fou. Si vous êtes capable de vous passer de l'admiration de vos pairs, vous découvrirez que votre laboratoire peut être un bien meilleur ami que n'importe quel magicien.

Enfin, même si réaliser tout son potentiel ne vous tente pas — si le jeu vous semble ne pas en valoir la chandelle — pensez à une chose : comprendre pleinement votre sanctum vous permettra de mieux le défendre. En connaître chaque facette vous facilitera la protection de vos découvertes, secrets et créations ; ils y seront plus en sécurité. Quand bien même vous estimeriez superflu de lui consacrer une magie puissante dans son propre intérêt, vous pourriez considérer comme normal de le faire afin de préserver votre pouvoir. Aussi, il peut paraître sage de beaucoup investir dans son laboratoire aux membres mêmes des Maisons Flambeau et Tytalus.

Menacra, suivante de Bonisagus,
Semita Errabunda, 1198.

CARACTÉRISTIQUES DES LABORATOIRES

Tout laboratoire est unique et sa nature influe sur ce qui s'y déroule. Il existe différentes manières de rendre le vôtre plus adapté à votre style d'études ou tout simplement plus fonctionnel. Cela demande néanmoins du temps et du travail aussi bien que de l'argent.

Les divers moyens de caractériser votre laboratoire donnés ci-après sont tous compatibles, sauf deux : les modificateurs de Risque et de Sécurité ne peuvent s'appliquer en même temps.

Qualité Générale

La Qualité Générale de votre laboratoire reflète son état matériel. Vos ustensiles sont-ils propres et bien entretenus ? Votre table de travail ne serait-elle pas branlante et votre brûleur n'aurait-il pas une fuite ? La Qualité Générale des lieux modifie tous vos Totaux de Laboratoire. Un laboratoire standard — selon les règles du chapitre *Laboratoire* d'**Ars Magica** — a une Qualité de zéro, tandis que quelqu'un ne disposant pas de laboratoire du tout souffre en la matière d'une pénalité de -10 (quand il lui est possible d'obtenir un Total de Laboratoire...).

DESCRIPTION

Un laboratoire de Qualité inférieure à 0 est mal équipé. Il y manque certains ustensiles importants, à moins qu'ils ne soient usés ou d'une conception archaïque. Bien sûr, plus le score est bas, plus le matériel est pauvre. Un laboratoire d'une Qualité Générale de -5 ne contient guère que quelques tables et bols ou est encombré d'un matériel qu'on aurait dû détruire des siècles plus tôt.

Un autre d'une Qualité de +1 renferme un équipement bien entretenu, dont plusieurs pièces rares réservées à un usage particulier, et est organisé de façon à favoriser les travaux de son propriétaire. Une Qualité de +2 signifie davantage d'objets aux fonctions spécifiques, bien conçus, le matériel standard étant également mieux que la moyenne. Un +3 représente un équipement très bien entretenu et modifié pour être plus pratique, ainsi qu'un grand nombre d'ustensiles particuliers. C'est le rêve de tout magicien ! A partir de +4, un laboratoire contient des objets conçus par le Mage qui y travaille et qu'on ne trouve nulle part ailleurs. Plus le bonus s'élève, moins il ressemble à un laboratoire standard ; à +10, il n'est plus reconnaissable comme tel.

AMÉLIORATION

Passer de -10 (pas de laboratoire) à -5 (laboratoire rudimentaire) requiert 100 deniers d'argent et une saison de travail (organisation) de quelqu'un possédant un score positif en Théorie de la Magie. Par la suite, éliminer un point de pénalité coûte encore 100 deniers, et une saison à quelqu'un connaissant la Théorie de la Magie. Tant que l'endroit a une Qualité Générale négative, il suffit d'avoir un score de 1 en Théorie de la Magie pour y apporter des modifications avantageuses — même un apprenti est capable d'améliorer un laboratoire aussi mal conçu.

Une fois atteints les -5, la Qualité d'un laboratoire ne peut plus s'améliorer que de 1 point à la fois. Si par exemple elle est de -4, elle passera à -3 avant d'atteindre -2 ; si elle est de 0, à +1 avant +2. On ne peut donc en une saison porter la Qualité d'un laboratoire de +1 à +3.

Donner à un laboratoire une Qualité positive nécessite davantage de temps et d'argent. Le temps est fonction de l'Intelligence du Mage et de son score en Théorie de la Magie, la somme des deux étant considérée en l'occurrence comme un Total de Laboratoire, alors que le produit **bonus à atteindre x 4**, c'est-à-dire le Niveau des modifications requises, est traité comme le Niveau d'un sort à inventer (voir *Inventer des sorts*, **Ars Magica**, p. 253). Le thaumaturge accumule donc chaque saison un nombre de points égal à ce « Total de Laboratoire » moins ce « Niveau de sort », jusqu'à atteindre ce dernier, moment auquel la Qualité de son laboratoire augmente de 1 point.

Notez cependant que la somme Intelligence + Théorie de la Magie n'est pas un véritable Total de Laboratoire, si bien que l'éventuel bonus dû à la Qualité du laboratoire ne s'applique pas, non plus que celui de l'aura. Le coût de l'amélioration est de 200 deniers d'argent multipliés par le « Niveau du sort », soit 3 200 deniers d'argent pour faire passer la qualité de +3 à +4, etc.

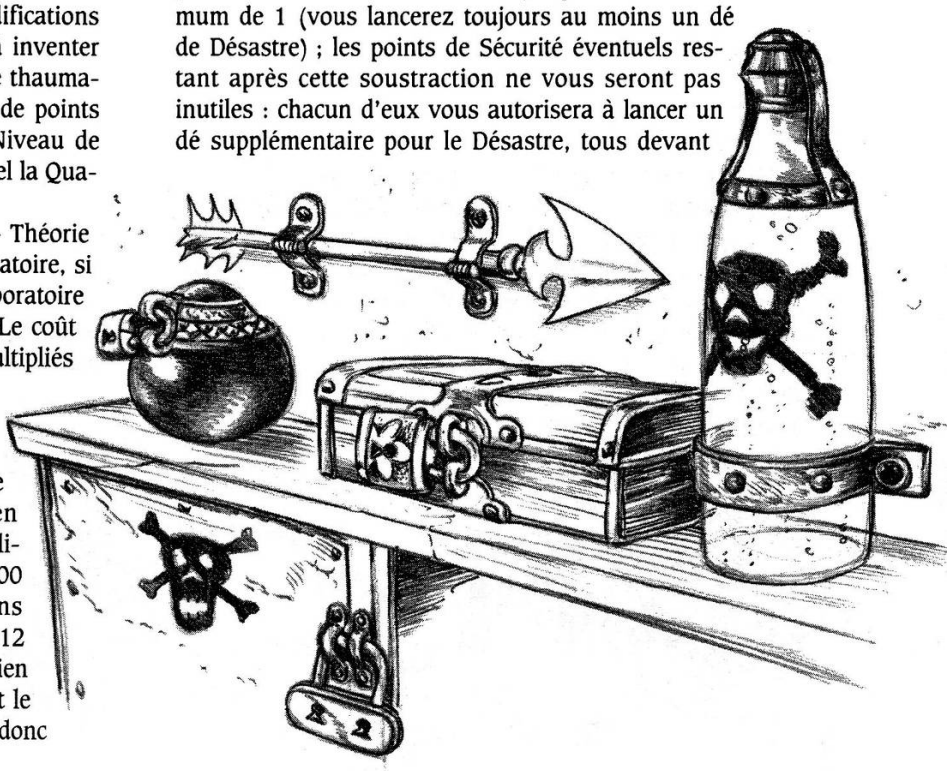
Prenons, par exemple, le cas d'une magicienne possédant une Intelligence de +3 et ayant 9 en Théorie de la Magie, qui désire faire passer la Qualité de son laboratoire de +1 à +2. Il lui en coûte 1 600 deniers d'argent (4 x 2 x 200) et deux saisons d'efforts : son Total de Laboratoire est de 9 + 3 = 12 et le Niveau de la modification de 2 x 4 = 8, si bien que la différence entre son Total de Laboratoire et le Niveau du sort est de 12 - 8 = 4 et qu'il lui faut donc deux saisons pour amasser le nombre de points requis (égal à 8, le Niveau du sort/changement). Après ces recherches et réaménagements, le laboratoire acquiert son nouveau bonus de Qualité, étant mieux équipé et organisé.

Il est même possible d'écrire un texte de laboratoire sur ces améliorations, afin que d'autres puissent les reproduire. Quiconque utilise ainsi vos notes reçoit en bonus votre score en Théorie de la Magie à son total Intelligence + Théorie de la Magie, à condition toutefois que les changements s'appliquent au même degré de Qualité (+3 pour passer à +4, etc.) et soient identiques (si les bouleversements que vous avez apportés à votre sanctum sont très personnels, il se peut que vos notes soient inutilisables pour autrui). La personne à laquelle vous confiez votre texte doit, en outre, posséder un score en Théorie de la Magie supérieur ou égal au vôtre pour comprendre vos idées et les mettre en pratique.

Le Niveau de vos notes en ce qui concerne leur transcription (voir **Ars Magica** p. 254) est considéré comme étant égal à 20 fois celui des modifications. Si donc vous avez fait passer la Qualité de votre laboratoire de +3 à +4, le Niveau des transformations est de 16 (4 x 4) et le Niveau de votre texte de 320 (16 x 20).

Sécurité

La Sécurité de votre laboratoire détermine les probabilités qui existent que quelque chose y tourne mal. Un sanctum standard a une Sécurité de 0, mais si vous y intégrez diverses protections supplémentaires, il acquerra un score positif (nous traitons des laboratoires dotés de protections moins nombreuses ou efficaces que la moyenne dans la section *Risque,* page suivante). Vous soustrairez votre score de Sécurité du nombre de dés de Désastre nécessités par vos activités de laboratoire jusqu'à un résultat minimum de 1 (vous lancerez toujours au moins un dé de Désastre) ; les points de Sécurité éventuels restant après cette soustraction ne vous seront pas inutiles : chacun d'eux vous autorisera à lancer un dé supplémentaire pour le Désastre, tous devant



donner un 0 pour qu'un Désastre survienne effectivement. Ainsi, si votre laboratoire a une Sécurité de 4 et que vous devez jeter 3 dés de Désastre, deux de ces derniers seront éliminés, si bien que vous n'aurez à lancer que celui qui est obligatoire ; mais il sera accompagné des 2 dés dus à vos points de Sécurité restants, et vous ne subirez un Désastre que si les 3 vous donnent un résultat de 0.

DESCRIPTION

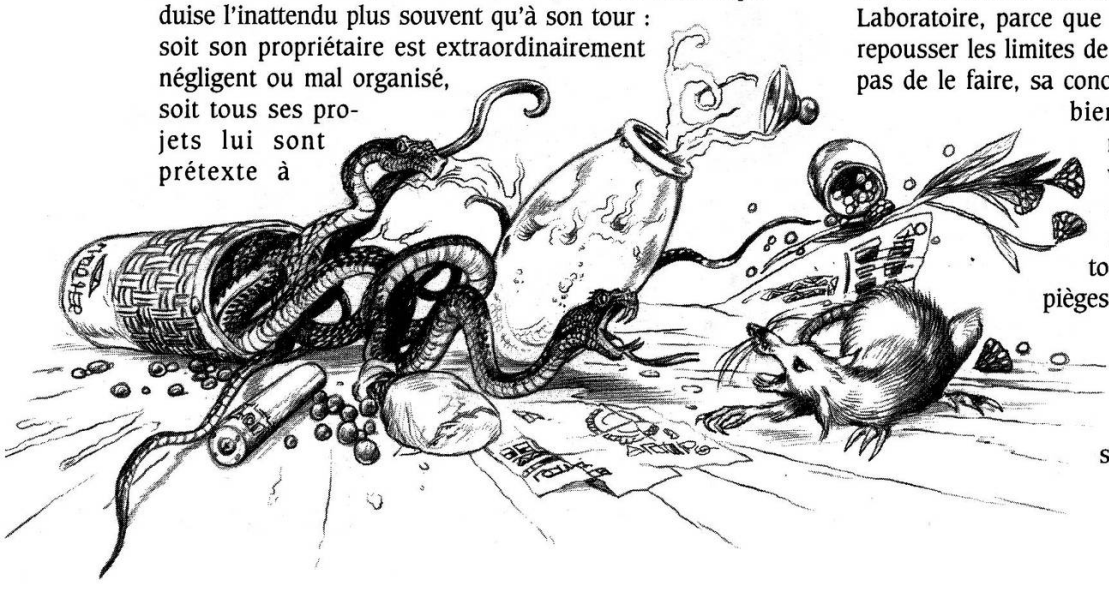
Un laboratoire d'une Sécurité de +1 est extrêmement propre, et les substances dangereuses s'y trouvent rangées à part. A +2, on y voit des objets destinés à en protéger les occupants — écrans préservant des éclaboussures, etc. De +3 à +6, on n'y court pratiquement aucun risque, doté qu'il est de placards sûrs, d'écrans, de systèmes d'alarme et dispositifs d'urgence. Au-dessus de +6, la plupart des Mages sont incapables d'en distinguer l'équipement de sécurité de l'appareillage d'expérimentation.

AMÉLIORATION

Les règles relatives à l'amélioration de la Sécurité d'un laboratoire sont les mêmes que celles concernant l'augmentation de sa Qualité Générale, mis à part que le « Niveau du sort » est alors égal à 6 fois le bonus à atteindre. Ainsi, si on veut en porter la Sécurité de +3 à +4, le Niveau des modifications sera égal à 24 et non à 16, comme pour la Qualité Générale, et le « Total de Laboratoire » (Intelligence + Théorie de la Magie) devra dépasser 24 pour qu'on puisse y parvenir. Il en coûtera toujours 200 deniers d'argent fois le Niveau des transformations, et le Niveau du texte de laboratoire correspondant à cette activité sera encore de 20 fois ledit Niveau. Ainsi, faire passer la Sécurité de son laboratoire de +1 à +2 coûtera 2 400 (2 x 6 x 200) deniers, et les notes relatives au changement seront de Niveau 240 (2 x 6 x 20).

Risque

Un laboratoire standard ne rend pas vos travaux indûment dangereux, à moins que vous ne décidiez de tester les limites de la magie. Toutefois, si vous vous lancez fréquemment dans de telles entreprises, votre sanctum peut y gagner comme un certain parfum de risque. Au vrai, il existe deux raisons possibles au fait qu'un laboratoire produise l'inattendu plus souvent qu'à son tour : soit son propriétaire est extraordinairement négligent ou mal organisé, soit tous ses projets lui sont prétexte à expérimenter, ce que son lieu de travail finit par refléter. Quoi qu'il en soit, un modificateur de Risque s'applique alors à tous ses jets de Laboratoire (ce modificateur est déterminé par les règles correspondantes discutées aux pages 266-267 d'**Ars Magica**). Un tel laboratoire, « dangereux », est à l'opposé du laboratoire sûr dont il a été question précédemment.



DESCRIPTION

Un laboratoire standard ne peut avoir de modificateur de Risque intrinsèque ; c'est au Mage de décider d'en donner un à son sanctum, en le concevant pour y courir la chance. Un modificateur de Risque signifie que votre laboratoire est plus dangereux et moins contrôlable que la moyenne, mais augmente aussi vos chances d'y apprendre (par hasard ou en les cherchant) des choses censées échapper à votre compréhension. Créer un laboratoire dans ce but lui confère un modificateur de Risque permanent, qui fonctionne comme celui de +1 à +3 applicable aux jets d'expérimentation quand on prend des risques exceptionnels. Il vient cependant en sus de tout autre modificateur dû à une conduite peu prudente : vous pouvez être intrépide à la base puis vous lancer à fond dans l'inconnu, vous retrouvant avec deux modificateurs de Risque.

Ainsi, une magicienne dont le laboratoire, encombré et dangereux, a un modificateur de Risque intrinsèque de +2, décide de tenter la chance lors de ses expérimentations, en s'attribuant un autre modificateur de Risque de +3. Elle a donc en tout un bonus de +5 à son Total de Laboratoire, en plus du dé simple dû au fait qu'elle expérimente. Elle a aussi un modificateur de +5 et lance 5 dés de Désastre supplémentaires quand elle effectue un jet sur la *Table des Résultats Extraordinaires* (**Ars Magica** p. 267). Néanmoins, le modificateur de Risque lié à son laboratoire proprement dit ne s'applique plus si elle doit effectuer un autre tirage sur la *Table des Résultats Extraordinaires* (c'est-à-dire si elle a obtenu 12 +) ou sur une des Tables des effets spécifiques (découvertes, effets modifiés, etc.) ; ceci afin que les Mages ayant pris des modificateurs de Risque élevés ne soient pas sans arrêt contraints de relancer les dés deux fois à cause de leur incapacité à obtenir un résultat inférieur à 12.

L'inconvénient du côté imprévisible de votre laboratoire est que lorsque vous décidez de ne pas expérimenter, vous devez soustraire son facteur de Risque de votre Total de Laboratoire, parce que vous l'avez altéré pour pouvoir y repousser les limites de la magie et que si vous n'essayez pas de le faire, sa conception vous désavantage. Et puis, bien sûr, les probabilités que vous rencontriez un Désastre sont élevées. C'est le revers de la médaille. Mais n'oubliez pas que ces règles sont censées rendre les laboratoires intéressants, pas en faire des pièges mortels.

Un laboratoire ne peut avoir un facteur de Risque intrinsèque supérieur à +3. A +1, les objets qu'il renferme sont dispersés un peu partout, parfois dans

un équilibre précaire ; à +2, des ustensiles ou substances dangereux y traînent toujours, à moins que des composants potentiellement destructeurs ne courent régulièrement le risque de s'y mêler ; à +3, soit c'est un véritable capharnaüm, soit le maître des lieux s'amuse à y mélanger n'importe quels ingrédients simplement pour voir ce que ça donne.

Le fait que votre laboratoire soit un véritable champ de bataille ne vous empêche pas forcément de très bien savoir où se trouve chaque chose. S'il a un facteur de Risque intrinsèque, il est même possible qu'il ait une Qualité Générale positive : l'équipement y est alors disposé de manière dangereuse mais avec une grande précision. Toutefois, la plupart du temps, un facteur de Risque intrinsèque va de pair avec une Qualité Générale négative.

Si votre laboratoire est déjà affligé d'un facteur de Risque intrinsèque et que vous décidez d'affronter des périls supplémentaires en expérimentant, cela peut signifier que vous redisposez votre matériel d'une manière particulièrement révolutionnaire ou périlleuse, voire que vous introduisez dans votre sanctum des éléments dangereux (mais ils ne s'y trouveront plus une fois votre projet arrivé à son terme et n'augmenteront donc pas le facteur de Risque de votre laboratoire de manière permanente).

AMÉLIORATION

Il vous est possible d'augmenter l'imprévisibilité de votre laboratoire en le réarrangeant afin de tenter davantage la chance. On améliore le modificateur de Risque de la même façon que la Qualité Générale, hormis le fait que le « Niveau du sort » est égal à 3 fois le bonus à atteindre (et non pas 4 fois). Ainsi, pour porter le modificateur de +2 à +3, ce Niveau est de 3 x 3 = 9. Il en coûte en outre 300 deniers par Niveau des transformations (soit, pour l'exemple précédant, 2 700 deniers). Le texte de laboratoire correspondant à ces changements est de 60 fois leur Niveau (soit, toujours pour l'exemple précédent, de Niveau 540). Augmenter le modificateur de Risque inhérent à son laboratoire est donc coûteux, car il faut disposer d'un équipement inhabituel, et transmettre le savoir nécessaire pour le faire est difficile, puisqu'il faut expliquer des concepts révolutionnaires.

Spécialisation

Dans un laboratoire standard, on travaille avec une égale facilité sur toutes les Formes, Techniques et activités magiques. Pourtant, il est possible de spécialiser son sanctum dans un ou plusieurs de ces domaines, ce qui favorise les études s'y rattachant mais gêne en revanche les autres — c'est là l'inconvénient des perspectives étroites.

Il y a deux sortes de Spécialisations possibles pour un laboratoire : l'une relative à une Forme ou une Technique, l'autre à un type particulier d'activités magiques, comme par exemple la création et l'apprentissage de sortilèges. Chaque point de Spécialisation en l'une de ces matières ajoute 1 aux Totaux de Laboratoire qui y sont relatifs, mais toute tranche complète de 5 points inflige une pénalité de -1 aux Totaux correspondant aux autres domaines de la même catégorie. Ainsi, si votre laboratoire a +7 en Herbam, vous ajoutez 7 à vos Totaux de Laboratoire impliquant Herbam mais ôtez 1 à ceux concernant les autres Formes. Si ce score était de +3 (inférieur à +5), il n'entraînerait pas de pénalité. Si votre Spécialisation porte sur une Technique, c'est lorsque vous travaillez sur les autres Techniques que vous souffrez d'une pénalité.

On peut spécialiser son laboratoire à la fois dans un Art (Technique ou Forme) et dans un type d'activités magiques, mais pas dans deux Arts ou deux genres d'activités magiques, car les différentes sortes d'équipement requis ne seraient pas compatibles.

En ce qui concerne votre Art de Spécialisation, vous avez le choix entre les cinq Techniques et les dix Formes ; en ce qui concerne le type d'activités magiques, entre :

- l'invention et l'apprentissage des sortilèges ;
- la fabrication des objets enchantés (mineurs et autres) ;
- la fabrication des potions (y compris celles de longévité) ;
- l'étude des enchantements ;
- le processus consistant à lier les Familiers (dans ce cas, le bonus dû à la Spécialisation s'ajoute au score de Lien — voir **Ars Magica** p. 273 — et non au Total de Laboratoire).

DESCRIPTION

Le domaine de Spécialisation d'un laboratoire est souvent clairement visible à l'observateur extérieur, surtout en ce qui concerne les Arts. Un laboratoire spécialisé en Aquam, par exemple, renfermera toutes sortes de fluides, tandis qu'un autre spécialisé en Muto contiendra nombre de choses transformées et en transformation. Le type d'activités magiques favorisé est généralement plus difficile à reconnaître, bien qu'un Mage disposant de quelques minutes d'examen soit en principe capable de l'identifier. Une Spécialisation peu marquée (+1 à +3) se traduit fréquemment par une grande quantité d'objets ou substances dépendant de son domaine (eau, sang, urine, bile et huile pour Aquam), mais plus elle est importante, moins il est aisé de déterminer les choses qui y sont liées (une Spécialisation en Aquam de 6 + impliquera la présence de sang de dragon, mercure, eaux d'accouchée, etc.).

N'oubliez pas que la Spécialisation du laboratoire ne joue uniquement qu'en son sein. Si le vôtre est spécialisé en Auram, les sorts Auram jetés ou étudiés à l'extérieur n'en bénéficieront pas. En outre, le bonus associé est censé s'appliquer seulement aux Totaux de Laboratoire, c'est-à-dire qu'il n'aide pas en théorie à lancer des sorts (puisqu'il n'est alors pas question de Totaux de Laboratoire). Toutefois, le Conteur *peut* vous permettre de l'affecter également aux sortilèges appropriés jetés dans votre laboratoire.

AMÉLIORATION

Un laboratoire standard n'a pas de Spécialisation (on considère qu'elles ont toutes, en ce qui le concerne, un score de 0). Les règles relatives à l'augmentation des Spécialisations sont exactement les mêmes que celles données pour l'amélioration de la Qualité Générale, mis à part que le « Total de Laboratoire » est calculé différemment. En ce

qui concerne les Arts, il est égal à Intelligence + Théorie de la Magie + Art concerné ; pour un type donné d'activités magiques, à deux fois le total Intelligence + Théorie de la Magie. Quant au Niveau de l'amélioration, on l'obtient en multipliant le bonus à atteindre par 5 (et non par 4, comme pour la Qualité Générale).

Ainsi, la tâche consistant à porter de +4 à +5 la Spécialisation en Corporem d'un laboratoire est de Niveau 25, et il faut posséder un total Intelligence + Théorie de la Magie + Corporem de 26 au moins pour la faire avancer un tant soit peu en une saison. Si c'est une Spécialisation en invention et apprentissage des sortilèges que l'on veut faire passer de +4 à +5, cela exige un total Intelligence + Théorie de la Magie de 13 minimum — puisqu'en l'occurrence, le « Total de laboratoire » est de 2 x (Intelligence + Théorie de la Magie) et doit toujours être de 26 au moins.

Le coût monétaire de la Spécialisation est de 300 deniers fois le Niveau des modifications. Ainsi, dans le cas de l'exemple précédent, où ce Niveau est de 25, la transformation du laboratoire coûte 7 500 deniers d'argent. Ce prix élevé reflète la rareté et la valeur croissantes des substances et ustensiles nécessaires.

Les textes de laboratoire relatifs à une augmentation de Spécialisation ont un Niveau égal à 20 fois le Niveau des modifications. Soit, pour passer à un bonus de +5, (20 x 5 x 5 =) 500.

Il est également possible que votre laboratoire souffre d'un *manque de Spécialisation* dans un Art et/ou un type d'activités particuliers. Cela signifie que tous vos Totaux de Laboratoire relatifs à ce domaine sont affligés d'une pénalité due à l'absence d'équipement approprié, à une Déficience Magique (Vice) qui vous est propre et que reflète votre sanctum, voire à quelque caractéristique spéciale de votre passé, tel un Maître Négligent. Vous pouvez décider qu'un tel manque de Spécialisation est partie intégrante de la nature ou de l'histoire de votre personnage, mais cela ne vous donne par ailleurs aucun bonus.

Venir à bout d'un manque de Spécialisation requiert une saison par point de pénalité à éliminer. Toutefois, si vous avez en outre une Spécialisation dans un domaine voisin de celui de votre manque de Spécialisation, la pénalité qui lui est due est impossible à effacer. Si, par exemple, vous avez une Spécialisation de +11 en Herbam (une Forme) et un manque de Spécialisation de -3 en Ignem (une autre Forme), la pénalité qui affecte toutes vos activités de laboratoire relatives à Ignem ne peut être réduite au-delà de -2 (11/5, arrondi à l'entier inférieur), puisque c'est celle qu'impose votre Spécialisation en Herbam à tout ce qui concerne les autres Formes.

Reprendre un laboratoire

Il est possible qu'un Mage prenne la suite d'un autre dans un même laboratoire, lequel peut tout à fait posséder des bonus et pénalités qui lui sont propres. Le nouveau venu doit dans ce cas apprendre à connaître son lieu de travail avant de pouvoir l'utiliser au mieux (alors qu'on s'habitue quasi aussitôt à un laboratoire standard, n'ayant ni bonus ni pénalités).

Exempli Gratia

Étude d'un laboratoire

Un Mage d'une Intelligence de +2, nanti d'un score de 5 en Théorie de la Magie, prend possession d'un laboratoire ayant une Qualité Générale de +5, une Spécialisation de +8 et un modificateur de Risque de +2 (et donc pas de Sécurité). Il passe sa première saison à étudier la Qualité Générale des lieux et, son total Intelligence + Théorie de la Magie étant de 7 (supérieur à 5), la comprend parfaitement au bout de ce temps. Ses Totaux de Laboratoire bénéficient donc à présent d'un bonus de +5.

Une deuxième saison lui permet de comprendre 7 des 8 points de Spécialisation de son nouveau laboratoire, l'unique point restant lui en demandant une troisième (à la fin de la deuxième, néanmoins, il ajoute déjà un bonus de +7 aux totaux concernant les activités liées à cette Spécialisation).

Il lui faut encore consacrer une saison d'étude à l'endroit pour en comprendre le modificateur de Risque, bien que celui-ci soit très nettement inférieur à son total Intelligence + Théorie de la Magie. Mais tant que le Mage ne connaît pas parfaitement ce qui implique ce modificateur, toutes ses activités de laboratoire sont soumises aux règles concernant l'*Expérimentation Mystique* (voir **Ars Magica** p. 266), et tous ses Désastres impliquent 4 dés au lieu de 2. Lorsqu'il s'est familiarisé avec ce modificateur de Risque intrinsèque, ses tirages de Désastre n'exigent plus que 2 dés et il lui est possible de mener ses projets à bien sans expérimenter (ce qui se traduit néanmoins par la pénalité normale due au fait qu'il s'oppose à la nature du laboratoire — voir *Risque*).

Des efforts prolongés sont nécessaires pour cela. Il suffit de quelques jours pour découvrir à quels types de modificateurs on a affaire, ceux qui sont dus à des facteurs incontrôlables s'appliquant dès le début, quoi qu'on sache du laboratoire : effets secondaires du modificateur de Risque, dés de Désastre éliminés à cause de la Sécurité, conséquences du manque de Spécialisation. En revanche, les bonus réels, dus par exemple aux Spécialisations ou à la Qualité Générale, n'entreront en jeu que quand l'arrivant connaîtra parfaitement le matériel impliqué.

Reste une particularité, qui concerne le modificateur de Risque : le nouveau propriétaire jette le double de dés de Désastre dépendant de ce modificateur jusqu'à ce qu'il l'ait étudié et compris (voir paragraphe suivant). Toutefois, le modificateur de Risque ajouté au dé simple pour le tirage sur la *Table des Résultats Extraordinaires* ne change pas. Ainsi, une magicienne s'installant dans un laboratoire doté d'un modificateur de Risque intrinsèque de +2 jettera 4 dés de Désastre supplémentaires pour tous ses Totaux de Laboratoire, jusqu'à ce qu'elle soit capable de contrôler son nouveau lieu de travail ; mais le modificateur appliqué à son dé simple d'expérimentation et à ses jets sur la *Table*

des Résultats Extraordinaires restera de +2. Lorsqu'elle aura passé assez de temps à étudier le côté imprévisible du laboratoire pour le comprendre, le nombre de ses dés de Désastre reviendra à la normale.

On ne peut étudier qu'un seul type de bonus par saison (Qualité Générale, modificateur de Risque, Sécurité ou Spécialisation) et on n'apprend à utiliser par saison qu'un nombre de points de bonus égal au maximum à son total Intelligence + Théorie de la Magie. Il est donc parfois nécessaire de consacrer plusieurs saisons à une même caractéristique avant de bénéficier de son bonus total.

Ambiance des laboratoires

Les descriptions précédentes donnent une idée de l'aspect que présente un laboratoire à divers degrés de personnalisation, mais nous vous conseillons vivement d'inventer vous-même un ou deux ustensiles spécifiques qui seront le résultat direct de celle de votre propre sanctum. De tels ustensiles sont semblables aux objets magiques classiques, mis à part le fait que leur fabrication ne requiert pas de *virtus* brut — leur création fait partie intégrante du processus visant à personnaliser l'endroit, et ils tirent leur puissance de l'énergie magique diffuse que relâche toute activité de laboratoire. Ce qui signifie qu'ils ne fonctionnent qu'au sein d'un tel lieu.

Il serait bon que vous en inventiez un chaque fois que vous modifiez une des Caractéristiques de votre laboratoire. Mais ils sont censés apporter vie et intérêt à votre Saga, pas rendre vos Mages exagérément puissants. Aussi le Conteur aura-t-il un droit de regard sur ces créations, afin de veiller à ce qu'il n'y ait pas d'abus. Si par exemple vous disposez d'un Apprenti Silencieux (voir ci-après), on ne vous laissera sans doute pas l'utiliser comme espion. En revanche, si vous voulez déterminer qui a laissé quelque part une tache de sang, on vous permettra probablement de le faire grâce à la Balance de Peirsu (en mettant d'un côté la tache et de l'autre des échantillons de sang de diverses personnes). D'autant que rien ne vous empêche de pratiquer cette expérience au sein de votre laboratoire.



APPRENTI SILENCIEUX DE JERUSTA

Cet objet correspond à un laboratoire d'une Qualité Générale de +7. Il s'agit d'une statue en or de quatre pieds de haut représentant un enfant nu, androgyne, aux yeux de saphir. Le travail en est fort beau, et il vaut 40 000 deniers en tant qu'œuvre d'art (mais aussi, bien sûr, que lingot d'or de quatre pieds de haut...). Il s'agit, en fait, d'un assistant de laboratoire quasi parfait, qui va chercher, porte et manie ce qu'on lui dit sans qu'il soit besoin de lui donner des instructions trop précises. Il est en outre totalement silencieux, comme son nom l'indique.

Jerusta était une magicienne du Xe siècle, de la Maison Bonisagus, qui avait normalement cinq apprentis. Un jour, elle décida qu'elle ne pouvait plus consacrer une saison par an à les instruire. Elle découvrit cependant bientôt que l'assistance et la compagnie de tels jeunes lui manquaient, aussi fabriqua-t-elle l'Apprenti Silencieux afin qu'il les remplace. Celui-ci passa ensuite aux mains de deux générations successives d'anciens apprentis, puis son propriétaire fut convaincu de satanisme et expulsé de l'Ordre. Il s'enfuit avec la statue, dont nul n'entendit plus parler.

On raconte que l'Apprenti Silencieux a une personnalité propre et communique avec le Mage qui l'utilise, s'il lui est sympathique. C'est un fait avéré que Jerusta lui parlait, bien que cela ne soit peut-être pas très significatif, puisque la magicienne était alors proche du Crépuscule qui, finalement, l'enleva de ce monde. Quant aux effets qu'a pu avoir sur cet assistant en or l'autorité d'un sataniste, ils restent mystérieux.

L'Apprenti Silencieux est considéré comme ayant des pouvoirs Muto Terram Niveau 30 en ce qui concerne son étude.

BALANCE DE PEIRSU

La Balance de Peirsu se compose d'un lourd fléau de bronze de quatre pieds de long, qu'une chaîne pesante permet de suspendre au plafond, et auquel s'ajoutent des crochets amovibles, qui peuvent porter des plateaux ou autres objets. Au bas de la chaîne, de chaque côté du fléau, est sculpté un visage. Les deux extrémités de cette tige horizontale sont semblables d'aspect mais n'ont pas la même fonction : l'une est réservée au « standard » choisi (fer, bois, *virtus* brut, etc.), l'autre à ce qu'on désire peser ; la balance indique l'égalité quand toutes deux sont chargées de la même quantité du « standard ».

Si, par exemple, on place d'un côté de l'or pur et de l'autre une couronne faite d'un alliage contenant 50 % d'or et 50 % d'argent, l'instrument se comportera comme si le bijou ne pesait que la moitié de son poids réel. Quand on met à l'extrémité réservée au « standard » quelque chose de composite, on se retrouve avec une balance normale.

Cet objet appartient à un laboratoire d'une Qualité Générale de +1, et dès lors qu'on l'étudie, son pouvoir est considéré comme étant Intellego Terram Niveau 20.

Peirsu était un Mage de Verditius, très actif au XIIe siècle dans le Tribunal Romain. Il fabriqua plus tard une autre balance, plus perfectionnée, et vendit celle dont il est question ici à un marchand mortel. L'Ordre en perdit la trace, et nul aujourd'hui ne sait ce qu'elle est devenue.

COUVERTURE DE TEREN

Cet objet correspond à un laboratoire possédant une Sécurité de +4. Il est transparent, et donc quasi invisible (jet simple de perception + Vigilance de 12 + afin de le remarquer), paraît être au toucher composé d'un métal très flexible et fait un demi-pouce d'épaisseur. Quand un Mage s'en sert dans son laboratoire, la Couverture flotte en l'air, se plaçant entre lui et son ouvrage mais lui laissant libre accès à ce dernier, si bien qu'en cas d'explosion, c'est elle qui souffre en tout premier lieu. Elle a un Encaissement et une Résistance Magique de +20.

Teren l'inventa après une période de malchance : trois de ses expériences se soldèrent par des explosions qui lui laissèrent de profondes cicatrices, puis à peine eut-il fabriqué des écrans afin de se protéger que l'un d'eux lui tomba dessus, lui brisant le poignet. Ses recherches pour obtenir un écran fiable aboutirent à cette Couverture.

On considère, quand quelqu'un l'étudie, qu'elle est Rego Virtum Niveau 20.

FONTAINE DE L'ARC-EN-CIEL

Issue d'un laboratoire possédant une Spécialisation de +2 en Aquam, elle se compose de deux statues de nymphes portant de grands vases, l'eau jaillissant constamment de l'un pour se perdre dans l'autre. Lorsque la fontaine est « au repos » (c'est-à-dire qu'elle n'est pas utilisée pour quelque expérience), cette eau change constamment de teinte, ce qui explique le nom de l'artefact. Tout liquide qui y est ajouté disparaît à jamais dans le vase récepteur, si bien que le propriétaire de la fontaine peut tester divers effets Aquam sans encombrer son laboratoire.

Cet objet est considéré comme étant Rego Aquam Niveau 15 (avec un Complément Muto) en ce qui concerne son étude.

GREMLIN

Le Gremlin appartient à un laboratoire doté d'un modificateur de Risque de +5. Il a l'apparence d'un petit humanoïde ailé d'un pied de haut, fait de pierre noire, et ressemble donc assez à un démon. Cependant, après avoir subi deux accusations de satanisme, son créateur — dont on a oublié le nom — lui grava un crucifix sur la poitrine et le dota d'une tête d'agneau. Le Gremlin se tient le plus souvent tranquille sur l'épaule de son propriétaire, d'où il le regarde travailler, mais lui tire parfois l'oreille, à moins qu'il ne s'envole pour aller lui chiper un composant ou le déranger de quelque autre manière dans sa tâche minutieuse. Il ne se livre toutefois à de tels sabotages que lorsque risque de survenir un résultat inattendu, et les effets en sont plus souvent intéressants que réellement dangereux.



Il est considéré comme Rego Virtum Niveau 20 quand quelqu'un l'étudie.

MIROIR DES RÊVES

Il appartient à un laboratoire ayant une Spécialisation de +6 en Mentem. Quand un volontaire se tient devant cette glace, ses pensées y apparaissent, sous forme d'images, autour de sa tête. Cela permet au Mage de voir quels sont les effets provoqués par une quelconque magie Mentem plus en détail qu'il ne le pourrait autrement, à la suite de quoi il lui est possible de développer diverses théories sur cet Art.

Le miroir, entouré d'un cadre d'or couvert de visages de toutes tailles et expressions, paraît de verre. La plupart des gens pensent que son simple pouvoir de réflexion est lui aussi magique, alors que son créateur s'est contenté d'argenter l'arrière de la plaque de verre, comme on le fait pour les glaces modernes.

C'est là un excellent exemple de ces objets dont les joueurs pourraient essayer de profiter outre mesure, mais sa nature même s'oppose à un usage intempestif. Si les personnages traînent un malheureux devant le miroir pour vérifier qu'il est bien sous le contrôle de leurs sorts, ils n'en retireront aucune information, car le créateur de l'artefact ne l'a nullement conçu pour cet usage : il ne fonctionne que si le lanceur du sort désire réellement étudier les effets de celui-ci.

Il est considéré comme étant Intellego Mentem Niveau 25 (avec un Complément Imagonem) lorsqu'on l'étudie.

ORBE AUX SORTILÈGES DE LŒRMAR

Lœrmar était un Mage de Bjornær qui inventa de nombreux sortilèges. C'est d'ailleurs après qu'un sort mal conçu l'eut transformé en perce-oreille pour plusieurs jours qu'il créa cet objet magique. Celui-ci se présente comme une demi-sphère — et non une sphère, contrairement à ce que son nom peut laisser croire — de cristal incolore qui, placée sur le texte d'un sort que comprend le magicien, montre en ses profondeurs une image reflétant les effets dudit sort. L'orbe émane d'un laboratoire possédant une Spécialisation en création et apprentissage des sortilèges de +3. Sa fonction principale est de révéler à un thaumaturge quels sont les effets de ses nouveaux sorts sans qu'il ait besoin de les lancer. Mais n'oubliez pas qu'il lui faut cependant connaître le sort qui l'intéresse, être familiarisé avec sa formule, même s'il ne l'a encore jamais jeté.

Cet objet est traité, pour qui l'étudie, comme étant Intellego Virtum Niveau 25 (avec un Complément Imagonem).

Créer la vie

Longtemps, les Mages d'Hermès ont cherché à atteindre ce pinacle de la puissance magique, cet accomplissement suprême, la création de la vie. Nous ne parlons pas ici de la vie qui découle de la procréation mais de celle que suscite la magie la plus forte. Aucun thaumaturge n'est jamais parvenu, pour autant que nous le sachions, à créer un véritable être vivant durable. Peut-être créer la vie est-il réellement au-delà des possibilités de la magie Hermétique, peut-être ce pouvoir est-il vraiment d'essence divine, comme le proclame l'Église. Mais admettre cela reviendrait à reconnaître une défaite, à avouer que la

magie n'égalera jamais cette puissance invisible, intangible, devant laquelle les mortels mais non les Mages se prosternent.

Plutôt que de renoncer, les membres de notre Ordre poursuivent sans répit le secret fuyant de la vie. Quant à savoir si leurs créations peuvent réellement être qualifiées de vivantes, cela reste sujet à débat. Pourtant, le succès est proche, nous en avons la preuve ; il n'est que de voir les découvertes présentées dans ces pages.

DE LA CRÉATION DES HOMONCULES

Un homoncule est une créature de magie et d'alchimie, formée à partir de la chair d'un magicien et d'ingrédients exotiques mêlés grâce à de puissants rituels. Étant une extension de ce Mage, sa progéniture pourrait-on dire, il ressemble fort à son créateur par ses habitudes, sa manière de se mouvoir, une préférence pour certaines couleurs ou autres caractéristiques aussi personnelles. Lorsque tous les ingrédients ont été assemblés et les rites requis accomplis, le thaumaturge est l'heureux propriétaire d'un petit morceau de chair vaguement anthropomorphe, assez semblable à un fœtus desséché resté trop longtemps dans la matrice.

Nourri durant 40 jours du lait d'une humaine et du sang de son créateur, cet embryon se développe rapidement pour se transformer en un être ayant l'apparence d'un nouveau-né, et qui d'ailleurs nécessite les mêmes soins que s'il en était réellement un. Il grandit alors comme un humain, ce qu'il est en fait pour tout ce qui concerne les questions pratiques. Au vrai, le Mage doit se charger de son éducation et de son instruction, et les choses peuvent mal tourner s'il n'y accorde pas le plus grand soin : on a enregistré quelques cas d'homoncules maltraités qui se sont rebellés contre leur maître, comme l'auraient fait de jeunes hommes ou femmes. (Si donc vous êtes opposé au mariage et à la procréation des Mages, dont nous avons déjà parlé dans cet ouvrage, il est possible que vous considériez le concept même d'homoncule avec répugnance.)

Pour entamer le processus de création, le Mage doit disposer de sept à neuf livres de sa propre substance, qu'il s'agisse de chair, de sang, de cheveux, rognures de peau, matières fécales ou dents. Ce don de soi et le sang qu'il lui faut fournir ensuite pour nourrir l'embryon lui coûtent 1 point d'Énergie, qu'il perd définitivement. C'est lorsque tous les ingrédients sont assemblés qu'il entame le rituel *Modelage de l'Enfant du Mage*, lequel va donner vie à la masse informe de chair et de sang qu'il a réunie.

Notez que la magie impliquée dans ces rites, d'origine non Hermétique, est extrêmement sensible à la Loi de Sympathie, aussi des composants exotiques sont-ils souvent ajoutés à l'homoncule afin de lui conférer des qualités particulières. Nous donnons ci-dessous plusieurs des innombrables ingrédients supplémentaires qu'on peut intégrer à la créature, avec l'influence qu'ils exerceront — traduite en termes de jeu. Les changements qu'ils provoquent se limitent généralement à modifier de 1 point une Caractéristique ou un Trait de Caractère, mais quelque chose d'unique ou de particulièrement difficile à se procurer, comme le cœur d'un dragon ou la corne d'une licorne, pourrait conférer un bonus de +2, voire de +3. Les valeurs données sont des modificateurs, non des scores de Traits (à moins que celui auquel elles s'appliquent n'ait à la base un score de 0, auquel cas le bonus est égal au score ajusté).

Langue d'un enfant humain	+1 Communication
Cœur de chien	+1 Loyal
Poils de mule	+1 Énergie
Phalange humaine	+1 Dextérité
Salive de blaireau	+1 Brave
Cendres de serpents	+1 Honnête
Main de Gloire	+2 Meurtrier
Morceau d'un cerveau de dragon	+1 ou +2 (selon l'âge du dragon) Vertu Hermétique
Saphir écrasé	+1 Intelligence

Pour savoir si la magie inhérente à un composant ajouté fonctionne comme prévu, lancez un dé de tension + Intelligence du Mage contre un facteur de Difficulté égal à 8 + modificateur du composant (la plupart des jets se font donc contre un facteur de Difficulté de 9). En cas de succès, l'ingrédient s'avère efficace. Un échec, et il ne confère aucun bonus. Si le tirage se solde par un Désastre, il semble qu'on obtient l'effet espéré, mais l'homoncule souffre en fait d'une tare terrible (il vaut donc mieux que ce soit le Conteur et non le joueur du thaumaturge concerné qui effectue ces jets). Notez que chacun de ces composants ne donne qu'un unique bonus : en ajouter une autre dose n'a strictement aucun effet.

Modelage de l'Enfant du Mage

Creo Corporem 75
Portée : n. a.
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent
Compléments : Mentem, Virtum
Rituel

Ce rituel permet de créer un homoncule, mais le magicien doit sacrifier pour toujours 1 point d'Énergie en nourrissant régulièrement la créature de son sang. Si le jet de lancer se traduit par un Désastre, soit la tentative est un échec, soit l'être se forme effectivement mais s'avère très différent du Mage qui lui a donné substance. Le processus implique la dépense de 20 points de *virtus* Virtum (et non 15, comme pour les autres rituels de Niveau 75), lesquels sont perdus si le sortilège ne fonctionne pas (toutefois, si l'on n'obtient pas l'effet recherché des ingrédients superflus, cela ne signifie pas que le rituel est un échec, à moins que le Conteur n'en décide ainsi).

Homoncule (profil standard)

Force Magique : 25
Statistiques : Taille -2, Intelligence +1, Perception +2, Force -1, Énergie +2, Présence 0, Communication +2, Dextérité +1, Vivacité +1
Vertus et Vices : aucun
Traits de Caractère : Curieux +7
Réputation : aucune
Confiance : comme son créateur
Totaux de Combat :
Arme : selon l'arme
Mains : Initiative +4, Attaque +7, Dégâts +2
Morsure : Initiative +4, Attaque +4, Dégâts +2
Niveaux de Santé : Indemne, O/O, -3, Détruit
Niveaux de Fatigue : Dispos, 0/0, -3, Inconscient
Esquive +15 (21 Action), Encaissement +8 (14 Action), Fatigue +10
Encombrement : 0
Compétences : aucune
Pouvoirs : aucun
Virtus : 5 pions, Virtum, corps

Nous n'avons cité ici que quelques-uns des ingrédients qu'on peut intégrer à un homoncule. Des dizaines d'autres feront aussi bien l'affaire, au choix du Conteur, certains pouvant même conférer à la créature divers pouvoirs et Compétences, la rendant experte dans différents domaines. Utilisez ceux donnés plus haut comme exemples des bonus et propriétés que confèreront d'autres éléments.

Le débat visant à déterminer si un homoncule est véritablement une forme de vie ou juste une créature purement magique se poursuit toujours, essentiellement parce que l'accord ne se fait pas sur la définition de la vie. D'aucuns déclarent que puisqu'un homoncule est né, respire, pense et agit, il est vivant ; d'autres ripostent que puisqu'il doit tout d'abord se nourrir du sang de son créateur pour survivre et lui est indissolublement lié, on ne peut dire qu'il l'est réellement. Et, bien sûr, les gens d'Église prétendent que la vraie vie, indépendante, est inséparable du souffle du Seigneur, d'une âme.

De la création des golems

Les golems sont des constructions magiques dont les kabbalistes (les sorciers de la tradition juive) ont d'abord eu le secret. Ils sont vaguement anthropomorphes et leur taille varie de celle d'un enfant (-2) à celle d'un étalon (+2). Ces créatures sont composées de terre et d'eau, ingrédients auxquels le Mage insuffle la magie et l'âme de ces éléments puis une intelligence limitée, afin qu'elles aient la capacité de le servir, ce qu'elles font automatiquement. Elles sont muettes, car elles n'ont pas d'esprit, mais comprennent les ordres simples donnés dans la langue maternelle de leur maître et se déplacent librement.

Une poignée de Mages Hermétiques ont percé les secrets de la création des golems, que détenaient les sorciers juifs, mais les formules et rituels de ces derniers concernaient essentiellement la puissance divine, chose que les membres de l'Ordre répugnent à côtoyer. Aussi, après des années d'étude et d'expérimentation, les cérémonies originelles ont-elles été altérées afin de s'accorder aux procédures Hermétiques — bien qu'il y subsiste certains rites étrangers. Le produit en est cependant inférieur à ce qu'obtenaient les kabbalistes : les golems Hermétiques ont souvent des comportements inattendus, voire dangereux. Cela n'empêche pas les Mages de continuer à en créer, que ce soit par vanité ou dans l'espoir de les perfectionner.

Comme toutes les procédures magiques qui ne sont pas parfaitement accordées à la magie Hermétique, les cérémonies nécessaires pour animer la statue et la rendre consciente donnent parfois lieu à de graves erreurs. De tels écarts, quand ils interviennent au cours de la fabrication d'objets enchantés ou d'expérimentations sur le *virtus* brut, ont des effets subtils ou mortels mais immédiats. Lorsqu'ils se produisent durant la création d'un golem, en revanche, ils n'apparaissent pas avant que celui-ci soit achevé et animé. C'est alors qu'il fait montre des vices dont il souffre et que tous vos efforts risquent de se révéler infructueux. Il peut fonctionner normalement pendant un temps, jusqu'à ce que quelque événement, action ou cycle brise le lien qui l'unit à son maître, le transformant en un monstre déchaîné, fou de rage et de douleur, qui ravage tout sur son passage. Il n'y a alors rien d'autre à faire que le détruire. On raconte qu'un golem fit ainsi régner la terreur à Prague pendant plus de trois ans, au terme desquels son créateur revint en cette ville pour le drainer du pouvoir qu'il lui avait donné.



Enchanter et animer un golem

Vous devez tout d'abord vous procurer de l'argile jaune la plus pure (on en trouve dans le Nord de l'Afrique ou à l'Est de la Méditerranée). Il en faut 700 livres pour un golem de Taille 0, +200 livres par point de Taille supplémentaire (jusqu'au maximum de +2), -200 livres par point de Taille négatif — soit 500 livres pour une Taille -1, 900 pour une Taille +1, etc. La Taille du golem est déterminée dès cette étape préliminaire ; elle aura son importance tout au long du rituel, au cours duquel il sera impossible de la modifier.

Première étape : Le corps d'argile doit être enchanté avant d'être animé. On procède de la même manière que s'il s'agissait d'un simple objet magique, l'effet à instiller ensuite étant considéré comme Rego Terram Niveau 30 pour un golem de Taille 0, +5 Niveaux par point de Taille supplémentaire, -5 Niveaux par point de Taille négatif (25 pour une Taille -1, etc.). Il faut dépenser 1 pion de *virtus* brut (Virtum, Terram ou Rego) par tranche de 5 points du Niveau de l'effet.

On soustrait le Niveau futur de la créature au Total de Laboratoire (basé sur Rego Terram) du Mage ; le résultat obtenu donne le nombre de points que le thaumaturge accumule par saison, l'enchantement étant accompli lorsqu'il en a rassemblés assez pour atteindre ou dépasser le Niveau de l'effet. On entame alors la deuxième étape.

Toutefois, le Conteur lance auparavant un dé de Désastre secret. S'il obtient 0, il jette à nouveau le dé. Un autre 0 signifie que le golem sera incontrôlable une fois achevé.

Deuxième étape : Le Mage doit ensuite se procurer une mesure d'une eau bénite par un rabbin, qu'il enchante de la même manière que l'argile du corps, au même Niveau de difficulté, mais en utilisant une magie Rego Aquam (et donc du *virtus* Aquam, Rego ou Virtum). Une fois l'eau enchantée, il l'applique sur l'argile, conférant à celle-ci souplesse et mobilité.

Le Conteur lance à nouveau un dé de Désastre, pour voir si le golem fonctionnera bien ou non.

Troisième étape : Le golem étant à présent formé et mobile, il faut lui donner une conscience limitée, afin qu'il soit en mesure de comprendre les ordres. Cette étape forge, en outre, un lien entre le créateur et sa créature, si bien que la deuxième obéira au premier. Le Mage doit disposer d'une dose de sa potion de longévité, dont il se sert pour inscrire son nom sur un rouleau de papyrus avant d'y mettre le feu. Quand il n'en reste plus que des cendres, il les enchante à leur tour, comme expliqué dans les première et deuxième étapes, en utilisant cette fois Rego et Mentem pour le calcul de son Total de Laboratoire, ainsi que le *virtus* brut approprié. Ceci fait, il place les cendres dans la bouche du golem.

Le thaumaturge est maintenant prêt à entamer l'étape finale, à fermer l'enchantement et à amener sa création à la vie. Le Conteur, lui, jette un autre dé de Désastre afin de juger de la qualité de son travail.

Golem (profil de base)

Force Magique : 30*
Statistiques : Taille 0**, Intelligence 0, Perception 0, Force +4, Énergie +5, Présence 0, Communication n. a., Dextérité -2, Vivacité -2
Vertus et Vices : aucun
Traits de Caractère : aucun
Réputation : aucune
Confiance : aucune
Totaux de Combat :
Poings : Initiative +2, Attaque +6, Dégâts +15, Parade +8 (14 Action)
Niveaux de Santé : Indemne, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5, Détruit
Esquive 0 (6 Action), Encaissement +20 (26 Action)***, Fatigue n. a.
Encombrement : 0
Compétences : aucune
Pouvoirs : aucun
Virtus : 3 pions, Virtum, par point de Taille (3 minimum), corps

* Les sortilèges Terram, Aquam ou Mentem affectent un golem s'ils passent outre sa Résistance Magique. Quant aux autres, c'est au Conteur d'en déterminer l'effet — mais certains, tels les sorts Corporem, n'en ont aucun.

** Ce profil correspond à un golem de Taille 0. Pour chaque point de Taille positif, ajoutez-en 5 de Force Magique, 1 de Force et d'Énergie, 2 de Dégâts et d'Encaissement et un Niveau de Santé Touché (0) ; ôtez-en 1 de Dextérité et de Vivacité et 2 de Parade et d'Esquive. Pour chaque point de Taille négatif, faites les ajustements inverses.

*** Le feu n'inflige pas de dommages à un golem mais en fait sortir un nuage de vapeur qui subsiste pendant 3 rounds, aveuglant tous les combattants (y compris le golem lui-même). Utilisez les règles relatives au combat dans l'obscurité totale (**Ars Magica**, p. 152).

Quatrième étape : La procédure finale ne requiert qu'une unique saison, durant laquelle le Mage entonne des hymnes judaïques et prononce des incantations Hermétiques autour du golem. Cela en scelle la magie et fait fusionner les trois éléments, la terre, l'eau et l'esprit, en un tout harmonieux. A la fin de ce rituel, le magicien donne un nom à son « enfant », ce qui l'amène à la vie ; l'être servira son maître tant que ce dernier vivra — du moins en théorie.

Si un Désastre survient durant le processus de création, le Mage n'est pas conscient de son erreur. Tout se passe comme prévu mais, une fois animé, le golem s'avère instable et difficile à contrôler. Dans ce cas, chaque fois qu'il est envoyé au combat, le Conteur lance un dé de Désastre secret. S'il obtient 0, il jette à nouveau le dé ; un autre 0 signifie que le golem devient fou furieux, attaquant tous ceux et tout ce qui se trouvent autour de lui jusqu'à ce qu'il ne reste plus que ruines, puis partant poursuivre ailleurs son œuvre de mort et de destruction. Il

est impossible d'en reprendre le contrôle, même par des moyens magiques — cela fait partie des limites Hermétiques. On ne peut l'arrêter que d'une seule manière : en le détruisant. Notez que le Conteur effectue un jet de Désastre au début de chaque *scène* (et non *round*) de combat.

Quant à savoir si un golem est vraiment vivant, la question reste posée. Il est composé de terre, comme l'homme, d'après l'Église, ce qui tendrait à prouver que, comme l'homme, il représente une véritable forme de vie. Mais bien sûr, les théologiens prétendent que c'est le souffle de Dieu qui, en fait, a donné vie à l'homme et que les créatures magiques ne l'ont pas reçu. Il est possible que les golems kabbalistes soient plus proches de la vie, puisque leur création implique les signes et le nom de Dieu. Mais les Mages répugnent à travailler avec les forces divines, la magie et le divin étant antithétiques. Peut-être d'ailleurs cela vaut-il mieux, car mêler les deux ne ferait que prouver que la magie seule ne peut créer la vie.

Découvertes de laboratoire

Grâce à l'ingéniosité et l'obstination des membres de l'Ordre, nombre d'entre nous ont dépassé de très loin ce qu'on enseigne sur la magie aux jeunes apprentis. Nous avons étudié et découvert de nouvelles voies, tant en ce qui concerne les activités que les productions magiques, redéfinissant la magie comme un art. Certains des résultats de ces découvertes, intentionnelles ou accidentelles, sont présentés dans ces pages pour votre édification. Nous espérons en outre qu'ils vous inspireront d'autres trouvailles, qu'à votre tour vous partagerez avec nous.

Les Familiers féeriques

Bien des membres de l'Ordre se lient à des animaux normaux ou magiques qui deviennent leurs compagnons et alliés. Certains le font pour les manipuler, mésusant des pouvoirs de ces malheureuses créatures. Nous, de la Maison Merinita, pensons que ce serait trahir tout ce en quoi nous avons foi que de nous lier à un être dépourvu de sang féerique. Nous acceptons avec joie les épreuves qu'implique le lien avec un être féerique, sachant qu'il nous unit à la Féerie, et jamais nous n'en abuserions, non seulement par respect et confiance mais aussi par amour.

Istineria, suivante de Merinita,
Semita Errabunda, 1198.

Les cordes féeriques

On dit et on répète sur tous les tons dans la Maison Merinita qu'il y a autant de cordes féeriques que de lunes dans les cieux. En effet, la nouvelle lune et la pleine lune ne sont-elles pas différentes ? Aussi, comme les innombrables visages de la lune, les cordes féeriques peuvent-elles être définies à grands traits : il y en a d'associées aux êtres féeriques nobles, aux êtres féeriques communs et aux êtres féeriques sauvages.

On ne peut forger une corde féerique qu'avec des êtres féeriques, et encore quasi seulement avec ceux qui ont une forme animale. Il est tout de même possible de lier certains des humanoïdes féeriques les plus faibles, à condition que le rituel du lien augmente leur Intelligence (d'après les règles relatives aux Familiers standard — **Ars Magica** p. 276 — un Familier ayant à la base une Intelligence animale se retrouve avec une Intelligence de 1 point inférieure à celle de son maître). Toutefois, le Conteur peut interdire les Familiers humanoïdes si le concept ne convient pas à sa Troupe. Faites preuve de bon sens : si la chose vous paraît gênante, laissez-la de côté.

Un Mage ne peut forger une corde féerique que s'il connaît bien la nature féerique — c'est-à-dire s'il possède une Compétence de Magie Féerique (dérivée de la Vertu Hermétique à +1 Magie Féerique) de 5 +. En outre, la complexité des relations avec les êtres féeriques, en partie due à leur essence sauvage, est telle qu'il faut posséder une grande compréhension de la nature bestiale — et donc un score en Animal de 15 +. Les autres conditions mises à cette entreprise dépendent du genre d'être féerique qu'on veut lier et sont exposées ci-après.

La force des cordes proprement dites est déterminée de la même manière que celle des cordes Hermétiques normales, mis à part le fait qu'on ajoute la Magie Féerique au score du Lien, lequel est alors égal au total : Animal + Mentem + Intellego + Magie Féerique - (Résistance Magique + Taille) de la créature. C'est donc avec ce total modifié qu'on « achète » ensuite les scores de corde (voir **Ars Magica** p. 273).

Pour se lier à un Familier féerique, il est nécessaire de forger trois cordes, l'une unissant à sa nature magique, une autre à son esprit et la dernière à son corps. Elles ont les mêmes effets que les cordes Hermétiques traditionnelles d'or, d'argent et de bronze mais sont très influencées par la magie féerique. Alors que les cordes Hermétiques permettent de lier n'importe quel animal à n'importe quel Mage, les cordes féeriques sont plus spécifiques. Qu'y aurait-il de pire pour un membre de la Cour de Lumière qu'être lié par des cordes appartenant par nature à la Cour d'Ombre ? Le choix des cordes destinées à lier un Familier féerique à un Mage est fonction de la nature de ces deux êtres.

LA CORDE D'OR

De toutes les cordes, c'est celle qui change le plus suivant qu'elle est féerique ou strictement Hermétique. Son score s'ajoute au nombre de dés de Désastre de tous vos tirages relatifs à la magie, car l'influence de votre compagnon féerique rend votre magie moins prévisible

et maîtrisable. Toutefois, lorsque vous obtenez un Désastre avec un nombre de dés inférieur ou égal au score de cette corde, les forces que vous manipuliez vous échappent certes complètement, mais les effets de cette perte de contrôle sont étranges plutôt que terribles. Ils s'avèrent même parfois — très rarement, il faut bien l'avouer — bénéfiques. Ainsi, si votre corde d'or féerique a un score de 3 et que vous obtenez 2 zéros lors d'un tirage de Désastre, le Désastre auquel vous faites face est bizarre mais pas réellement dangereux.

La corde d'or a deux autres effets, qui compensent l'inconvénient cité plus haut. Tout d'abord, son score vous sert de bonus pour entrer dans un *regio* féerique ou en sortir (voir *Pénétrer dans un regio et le quitter*, **Ars Magica** p. 343). Ensuite, les auras féeriques vous bénéficient davantage : le score de votre corde d'or s'ajoute au bonus aux tirages de magie que vous donne une telle aura, c'est-à-dire à la moitié du score de l'aura, arrondie à l'entier inférieur (voir **Ars Magica** p. 317). Ainsi, si vous vous trouvez au sein d'une aura féerique de 4 et avez une corde d'or féerique de 1, votre bonus total est de 3 (4/2 + 1 = 2 + 1).

Notez, cependant, que l'avantage que vous confère la corde d'or ne peut élever votre bonus total au-dessus du score de l'aura féerique. Si donc ce dernier est de 4 et celui de votre corde d'or de 3, votre bonus sera égal à 4 (alors que 4/2 + 3 = 5).

LA CORDE D'ARGENT

La corde d'argent féerique a des effets semblables à son pendant Hermétique : son score modifie les tirages impliquant Passions et Traits de Caractère. Elle protège en outre l'esprit du Mage, en intervenant dans les jets de Résistance Naturelle contre l'intimidation et les duperies. Et si une force extérieure parvient à dominer cet esprit, il est possible que le Familier féerique le libère : il lui faut réussir un tirage de tension de 9 + modifié par le score de la corde d'argent (une tentative par jour). Un Désastre signifie que le Familier se retrouve dominé, comme le Mage.

La corde d'argent féerique diffère de la corde d'argent purement Hermétique dans la mesure où, si son score modifie les jets de Caractère, c'est pour rendre le thaumaturge plus émotif (et non moins). Ainsi, si vous êtes Violent à +2, le score de votre corde d'argent s'ajoute à +2 lors des tirages destinés à déterminer si vous vous comportez de manière agressive. Ce score s'utilise en revanche comme une pénalité dans les jets impliquant des Traits de Caractère tels que Doux, Prudent, etc. Lorsqu'on oppose un Trait de Caractère à un autre, le score de la corde d'argent sert de bonus dans le jet concernant le Trait le plus passionnel ou ayant le score le plus élevé.

Quand une magie féerique est appliquée à l'esprit du Mage dans le but de le contrôler, on double le score de la corde d'argent pour y résister : les jets de Résistance Naturelle contre la magie féerique ont plus de chances de réussir. Mais si cette magie est utilisée afin de susciter des émotions, on procède de même pour le tirage de Trait de Caractère ; ainsi, une corde d'argent de +2 est traitée comme si elle était +4 dès lors qu'un être féerique pousse à la violence un personnage possédant le Trait de Caractère Violent.

Il en va différemment des Passions : celles-ci sont de toute manière des émotions extrêmes, aussi un Familier féerique ne peut-il vous pousser à être plus excessif en la matière.

LA CORDE DE BRONZE

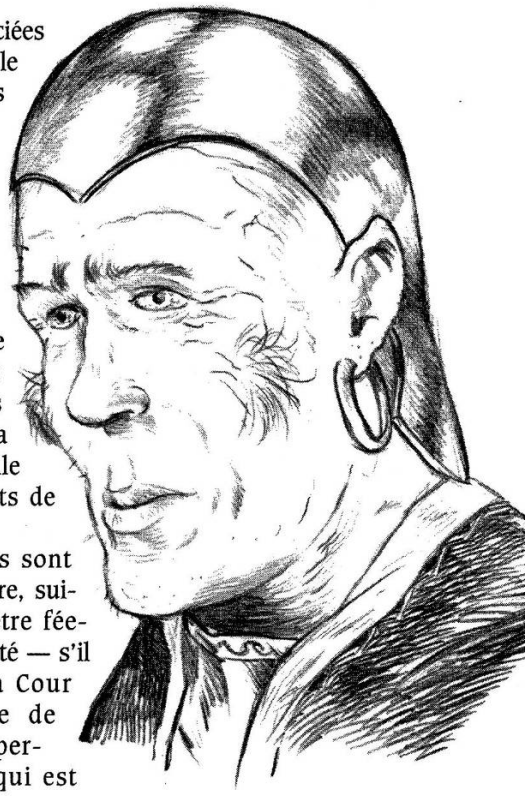
La corde de bronze féerique se comporte comme sa contrepartie Hermétique. Son score s'applique en bonus aux jets d'Encaissement et aux tirages relatifs à la façon dont vous supportez diverses privations (de sommeil, d'air — quand vous retenez votre souffle — etc.). Il ne vous aide en revanche pas à surmonter la Fatigue, mais on le soustrait des jets de Vieillissement (voir **Ars Magica** p. 360) — le lien qui vous unit à la Féerie vous rapproche de l'immortalité féerique.

Les types de cordes

Les cordes mentionnées précédemment servent de liens à tous les Familiers féeriques, mais elles comportent diverses versions, chacune s'appliquant à un type particulier d'êtres féeriques. Une corde adaptée à un être féerique sauvage, par exemple, ne le sera pas à un être féerique noble. Les cordes diffèrent suivant qu'elles sont destinées à des êtres féeriques nobles (des Cours d'Ombre ou de Lumière), communs ou sauvages.

LES CORDES NOBLES

Elles sont réservées aux plus nobles des êtres féeriques, ceux dotés d'une Force Féerique de 20 +. Vous-même devez avoir une Compétence en Magie Féerique de 5 + et un score en Animal de 15 + (comme expliqué précédemment), mais aussi un total Intelligence + Mentem + Animal + Magie Féerique de 40 +.



Les émotions associées aux cordes nobles ont le plus souvent des objets abstraits : il s'agit du courage, du sens du devoir, de la volonté de se conformer à un code de conduite, etc. Ces cordes influent également sur l'appréciation esthétique. De telles émotions tendent à être favorisées plus que les autres par la manipulation à laquelle sont soumis les Traits de Caractère du Mage.

Les cordes nobles sont d'Ombre ou de Lumière, suivant la nature de l'être féerique. S'il y a ambiguïté — s'il n'appartient ni à la Cour d'Ombre ni à celle de Lumière — c'est la personnalité du Mage qui est

prépondérante : est-il plutôt froid et sombre (Ombre) ou chaleureux (Lumière) ?

LES CORDES NOBLES DE LUMIÈRE

Les Mages liés par ces cordes prennent un aspect plus féerique — donc moins humain — se rapprochant des elfes de la Cour de Lumière. Leur visage peut s'affiner ou s'allonger, leur peau devenir surnaturellement pâle, des poils peuvent leur pousser à des endroits bizarres ou des mouchetures apparaître dans leurs yeux. Cette transformation se traduit par un modificateur de +1 ou -1, selon la situation, à tous les tirages sociaux : en général, les interactions avec les créatures magiques bénéficieront d'un bonus de +1, tandis que celles avec les vulgaires seront affligées d'une pénalité de -1.

Les thaumaturges dotés de cordes nobles de Lumière acquièrent, en outre, le Trait de Caractère Proche de la Cour de Lumière à +1, c'est-à-dire qu'ils se mettent à aimer le printemps et l'été, la chaleur et la lumière, la musique entraînante et la danse. Ces goûts doivent être exprimés dans le jeu, afin que le changement dû au lien avec le Familier féerique soit visible.

Ces cordes peuvent lier des êtres féeriques de Lumière tels que cerfs, lions, panthères et aigles, ainsi que certains humanoïdes — comme nous l'avons dit précédemment.

LES CORDES NOBLES D'OMBRE

Leurs effets sont semblables à ceux des cordes de Lumière ; mais si les elfes de la Cour d'Ombre sont souvent fort beaux, ils sont également froids et cruels, ce que trahit la nouvelle apparence du Mage. Ses tirages sociaux se font donc à +1 ou -1, cela dépend de ses interlocuteurs : les créatures attirées par son côté froid entraîneront un bonus de +1, tandis que les mortels en général lui imposeront une pénalité de -1.

Le thaumaturge acquerra de plus le Trait de Caractère Proche de la Cour d'Ombre à +1, ce qui lui fera aimer l'automne et l'hiver, le froid et l'obscurité, la cruauté et la mort.

On peut lier grâce à ces cordes des lutins de la Cour d'Ombre, ainsi que la plupart des serpents et amphibiens féeriques s'ils ont une Force Féerique supérieure à 20 (car ils appartiennent le plus souvent à la Cour d'Ombre), de même que les animaux féeriques qui ne sont que des mélanges distordus d'autres créatures — coq à tête de serpent, etc. Bien sûr, un cerf noir aimant à égarer les voyageurs pour les mener à leur mort se liera par des cordes d'Ombre et non de Lumière.

LES CORDES COMMUNES

Ce sont les cordes féeriques de base. Il n'y a pas d'autres conditions à leur utilisation que celles énoncées précédemment (Magie Féerique de 5 + et Animal de 15 +).

Les émotions qui leur sont associées concernent les gens : dévouement, amour, gentillesse, haine et aversion. Les sentiments incontrôlés, tels que la colère, dépendent plutôt des cordes sauvages (discutées plus loin).

Les cordes communes donnent un Trait de Caractère Sociable à +1, car les êtres féeriques correspondants sont très liés aux humains.

Elles peuvent s'appliquer aux mêmes genres d'êtres féeriques que les cordes nobles, à condition que leur Force Féerique ne dépasse pas 19 ; ainsi, par exemple, un loup vivant à une des cours féeriques (s'il était vraiment sauvage, il se lierait grâce aux cordes sauvages).

LES CORDES SAUVAGES

Vous ne pouvez forger des cordes sauvages qu'avec un animal féerique associé aux contrées sauvages — vivant libre et sans entraves. De plus, votre total Animal + Herbam + Aquam + Auram + Terram doit dépasser votre total Ignem + Mentem + Corporem + Imagonem + Virtum, ce qui signifie que vous êtes, comme votre futur Familier, plus en accord avec la nature sauvage qu'avec la raison, l'humanité et les forces destructrices non naturelles. Bien sûr, vous devez toujours avoir une Magie Féerique de 5 + et un score en Animal de 15 +.

Les émotions associées aux cordes sauvages sont elles-mêmes sauvages et bestiales ; ce sont notamment la colère, la convoitise, la terreur et la gloutonnerie, qui sont davantage favorisées que les autres Traits de Caractère.

Ces cordes donnent au Mage le Trait de Caractère Amoureux de la Nature à +1 et lui confèrent un bonus de +1 à tous ses tirages (magiques et autres) impliquant la nature vierge. Ainsi, un jet de Vigilance effectué dans une forêt bénéficiera de cet ajustement, de même que les divers tirages de combat réclamés au sein du même environnement.

Les cordes sauvages ne peuvent lier que des animaux féeriques sauvages, jamais des animaux féeriques domestiques. En fait, elles ne sont pas appropriées à une bête qui n'est ne serait-ce qu'associée à la Cour d'Ombre ou la Cour de Lumière. C'est là la seule restriction en la matière, ce qui laisse un choix considérable. Ainsi, un loup féerique faisant acte de présence à une Cour de Lumière lors de chaque solstice d'été et à une Cour d'Ombre lors de chaque solstice d'hiver, mais errant librement le reste du temps, conviendrait probablement.

Qualités du lien féerique

Les qualités décrites ci-après sont à ajouter à la liste fournie dans **Ars Magica** p. 274-275 mais s'appliquent uniquement au lien féerique. Pour le reste, elles obéissent aux mêmes règles que celles de ladite liste (elles dépendent de la force du lien, et celles possédant une Portée ne sont effectives que lorsque le Mage et son Familier se trouvent à moins de 100 pas l'un de l'autre). La plupart des qualités données pour un lien Hermétique normal sont également compatibles avec un lien féerique, puisque ce dernier est à la base Hermétique. Toutefois, Transfert de Fatigue et Fatigue Sympathique ne sont possibles que si le futur Familier est sujet à la Fatigue (la plupart des êtres féeriques ne le sont pas).

Les qualités marquées d'un astérisque sont disponibles à différents degrés de puissance, degrés qu'on peut augmenter lorsqu'on retrempe le lien. Ainsi, un lien agrémenté d'un Lien de Nature +5, s'il est retrempé quand on dispose de 5 points de lien supplémentaires, sera ensuite doté, si le

Mage le désire, d'un Lien de Nature +10. On ne peut en revanche atténuer ou faire disparaître les qualités négatives.

Certaines des qualités dont il est question ci-après sont incompatibles (tout Lien de Magie positif et tout Lien de Magie négatif, par exemple). On ne peut donc les associer dans un même lien.

QUALITÉS DE LIEN +5

•Lien de Magie : En principe, quand vous vous trouvez au sein d'une aura féerique, vous devez lancer un nombre de dés de Désastre supplémentaires égal au score de cette aura (voir **Ars Magica** p. 317). Si vous disposez de ce Lien de Magie, cependant, vous ne jetterez en plus qu'un nombre de dés de Désastre égal à la moitié de ce score, arrondie à l'entier inférieur. Ainsi, si vous vous tenez dans une aura féerique de force 4, vous ne lancerez que 2 dés de Désastre surnuméraires. De même, votre Familier est moins vulnérable aux auras magiques et ne jette que la moitié des dés de Désastre supplémentaires normalement requis quand il se trouve au sein d'une telle aura. Lui et vous n'en conservez pas moins les bonus normaux que vous confèrent ces auras — seul le nombre des dés de Désastre est affecté.

Votre Familier et vous-même prenez, chacun, une des habitudes magiques de l'autre.

•Lien de Nature : Cette qualité lie les natures, humaine et féerique, du Mage et de son Familier. Ce dernier est donc moins sensible au fer, et toutes les pénalités dont il souffre quand il entre en contact avec cette matière (notamment lors des jets d'Encaissement) diminuent de 1 point. Une pénalité de -3 à l'Encaissement, concernant les armes de fer, est donc portée à -2. Si l'être féerique est dès le départ indifférent au fer, un autre des aspects de sa nature devient plus humain (lui conférant un avantage). Quant au Mage, tous ses tirages de Vieillissement sont modifiés par -1, ce qui lui assure une longévité accrue.

Le thaumaturge et son Familier gagnent en outre chacun une caractéristique physique mineure typiquement féerique (pour le premier) ou humaine (pour le second).

•Lien de Réalité : Ce lien rend le Mage perceptif face aux illusions et tromperies féeriques, lui permettant de les reconnaître pour ce qu'elles sont sur un jet de Perception de 12 +. Il devient également plus apte à créer lui-même des illusions, puisqu'il gagne à son score en Imagonem un bonus égal à Force Féerique du Familier/5 (arrondir à l'entier inférieur). Note : ce bonus n'augmente pas le score en Imagonem, il s'y ajoute en tant que modificateur pour les jets de dés ; il n'intervient donc pas dans le calcul des points d'Expérience nécessaires pour progresser dans cet Art.

Le Familier se retrouve en retour doté jusqu'à un certain point d'une créativité, d'un pouvoir que les êtres féeriques ne possèdent habituellement pas. Il peut, par exemple, posséder une Compétence d'Artisanat (à préciser) de 2.

QUALITÉS DE LIEN +10

Altération : Cette qualité permet au Mage et au Familier d'altérer une partie de leur corps pour qu'elle devienne



semblable à la partie équivalente du corps de l'autre. Un thaumaturge ayant pour Familier un aigle féerique pourra ainsi se retrouver doté d'une tête d'aigle, tandis que son compagnon acquerra une tête humaine. Un renard y gagnera des mains, alors que le Mage sera doté de pattes (un tel changement risque de se traduire par des pénalités au lancer des sorts). La transformation n'affecte qu'une petite partie du corps, dont le choix exact revient au Conteur, et la modification s'avère permanente. C'est aussi au Conteur d'en déterminer les effets (posséder une tête d'aigle signifiera probablement l'échec automatique à tous les tirages sociaux relatifs à des vulgaires, par exemple).

Le Mage et son Familier gagnent chacun une des particularités physiques les plus importantes de l'autre.

•Lien de Magie : Vous ne lancez aucun dé de Désastre supplémentaire quand vous vous trouvez au sein d'une aura féerique, et votre Familier n'en jette pas davantage quand il se tient dans une aura magique (le score de l'aura ne s'ajoute pas au nombre de dés de Désastre — voir **Ars Magica** p. 317). Le bonus que vous gagnez dans ces auras n'en demeure pas moins, car cette qualité n'influe que sur le nombre des dés de Désastre.

Votre Familier et vous-même adoptez en outre chacun une des habitudes magiques notables de l'autre.

•Lien de Nature : Même chose que pour la qualité à +5, mais les pénalités dont souffre l'être féerique diminuent de 2 points, et vous obtenez un modificateur de -2 à vos tirages de Vieillissement.

La caractéristique physique que chacun de vous deux emprunte à l'autre est également plus importante.

•Lien de Réalité : Même chose que pour la qualité à +5, mais en plus fort. Vos jets de Perception pour percer

les illusions féeriques se font avec un bonus égal à Force Féerique du Familier/5 (arrondir à l'entier inférieur). Votre score en Imagonem bénéficie, en outre, d'un deuxième ajustement égal à cette fraction (soit au total +2 de bonus par tranche de 5 points de la Force Féerique).

Le Familier acquiert en retour 2 Compétences d'Artisanat, chacune à 3.

Métamorphose : Cette qualité de lien est moins « chère » que celle décrite p. 275 d'**Ars Magica**, parce que le Familier est ici un être féerique ; c'est là la seule différence.

QUALITÉS DE LIEN +15

***Lien de Magie** : Ni vous-même, ni votre Familier ne lancez de dés de Désastre supplémentaires lorsque vous vous trouvez respectivement dans des auras féeriques et magiques (bien qu'il vous faille toujours jeter les dés de Désastre requis par le Conteur et ceux dépendant de votre corde d'or). Vous bénéficiez en outre tous deux d'un bonus égal au score entier de ces auras (au lieu de la moitié, pour celles qui ne correspondent pas à votre dimension natale — voir **Ars Magica** p. 317). Quant à l'ajustement dû à votre corde d'or, il vous permet alors de dépasser en bonus total la valeur du score de l'aura. Ainsi, si vous avez un Lien de Magie +15, une corde d'or de 3, et que vous vous tenez au sein d'une aura féerique de 4, votre bonus magique total est de +7 (4 + 3 = 7) — et non de +4, comme il le serait en principe.

Votre Familier et vous-même vous retrouvez chacun avec une habitude magique marquante de l'autre.

***Lien de Nature** : Même chose que pour la qualité à +5, mais les pénalités dont souffre l'être féerique par rapport au fer s'améliorent de 3 points, et vous gagnez un modificateur de -3 à tous vos jets de Vieillissement. La caractéristique physique que chacun de vous emprunte à l'autre est très importante (votre sang se modifie et n'est plus humain, par exemple).

***Lien de Réalité** : Cette qualité est la même que celle à +10, excepté pour le fait que vous gagnez en outre la Vertu Yeux Féeriques (voir **Ars Magica** p. 76), qui modifie visiblement vos yeux, tandis que votre Familier acquiert celle de Talent Artistique (voir **Ars Magica** p. 73).

QUALITÉS DE LIEN -5

***Lien de Magie** : Les difficultés que rencontre l'être féerique dans les auras magiques se transmettent au Mage et vice-versa. Comme ces deux dimensions ne sont pas réellement opposées l'une à l'autre, les effets de ce problème sont relativement bénins. Lorsque le thaumaturge ou son Familier se trouvent au sein de leur aura de prédilection, ils jettent un nombre de dés de Désastre supplémentaires égal à la moitié du score de cette aura, arrondie à l'entier inférieur. Ainsi, un Mage affligé d'un Lien de magie -5 se tenant dans une aura magique de 4 devra lancer 2 dés de Désastre de plus que la normale si ses tirages de magie requièrent des dés de Désastre.

Les autres bonus ou pénalités dus aux diverses auras ne changent pas (le Mage de l'exemple précédent bénéficiera donc toujours dans l'aura considérée d'un bonus de +4 à ses jets). Cela signifie que l'enchanteur et l'être féerique lancent chacun, quand ils se trouvent dans la dimension natale de l'autre, le nombre normal de dés de Désastre supplémentaires (égal au score de l'aura) mais bénéficient alors d'un bonus à leur jet égal à la moitié du score de l'aura.

***Lien de Nature** : Cette qualité fait passer à travers le lien les aspects négatifs de la nature du Mage et de l'être féerique, qui s'affectent ainsi l'un l'autre. L'humain commence à avoir des problèmes avec le fer, acquérant notamment une pénalité de -1 aux jets d'Encaissement contre les armes de fer ; le Familier devient sujet au Vieillissement : il vieillit en même temps que le Mage, subissant quand celui-ci en souffre les outrages du temps.

***Lien de Réalité** : Vous succombez facilement aux illusions féeriques et avez du mal à en créer vous-même (votre Familier vous draine d'une partie de votre imagination). Si vous avez droit à un jet de Perception pour percer une illusion féerique, vous le faites avec une pénalité égale à Force Féerique de votre Familier/5 (arrondir à l'entier inférieur). Votre score en Imagonem souffre de la même pénalité lors de vos lancers de sorts. Note : ce score ne varie cependant pas, il ne s'agit là que d'un modificateur ; les points d'Expérience nécessaires pour progresser dans cet Art dépendent du score non ajusté.

Votre Familier souffre, quant à lui, d'une pénalité de -1 à tous ses jets pour comprendre des événements du monde « réel » : il est davantage accordé à son univers qu'au vôtre.

QUALITÉS DE LIEN -10

***Lien de Magie** : Semblable à la qualité à -5 du même nom, mais en plus intense. Le magicien et l'être féerique souffrent tous deux d'un nombre de dés de Désastre supplémentaires égal au score entier des auras de leur dimension natale, quoique le bonus qu'elles leur donnent reste inchangé. Ainsi, un Mage se tenant au sein d'une aura magique de 4 lance 4 dés de Désastre supplémentaires mais bénéficie toujours d'un bonus de +4 à ses tirages de magie.

Lorsqu'ils se trouvent dans la dimension d'origine de l'autre, le thaumaturge et son Familier jettent autant de dés de Désastre surnuméraires qu'à l'ordinaire (le score de l'aura) et bénéficient du bonus habituel (la moitié du score de l'aura).

***Lien de Nature** : Comme la version à -5, mais le Mage souffre à l'Encaissement contre les armes de fer d'une pénalité de -2, et le Familier effectue ses tirages de Vieillissement avec un modificateur de +2.

QUALITÉS DE LIEN -15

***Lien de magie** : Comme la version à -10, mais en plus fort. Le Mage et son Familier lancent dans leur dimension natale un nombre de dés de Désastre supplémentaires égal au score de l'aura, mais le bonus à leurs jets n'est que de la moitié de ce score, arrondie à l'entier inférieur. Un Mage possédant cette qualité et se tenant dans une aura magique

Exempli Gratia

Les Familiers féeriques

Phaerea de Merinita décide qu'il est temps pour elle de se lier à un Familier et, comme tous ceux de sa Maison, que ce Familier sera un être féerique. Sa quête la mène jusqu'à un lutin de la Cour de Lumière, dont elle devient l'amie, ce qui lui permet de découvrir qu'ils sont assez semblables par nature pour qu'elle puisse en effet forger le lien entre eux. Le lutin a une Force Féerique de 22 et une Taille de -3. Il est clairement associé à la Cour de Lumière et sa Force Féerique est supérieure à 20, si bien que Phaerea devra créer des cordes nobles de Lumière.

C'est une puissante magicienne possédant un score en Animal de 22, en Intellego de 19, en Mentem de 26 et en Magie Féerique de 10. Son score en Magie Féerique dépassant 5 et celui en Animal 15, elle est tout à fait capable de lier un Familier féerique. De plus, son total Intelligence + Mentem + Animal + Magie Féerique est de loin supérieur à 40, ce qui lui permet de lier un être féerique noble grâce aux cordes nobles.

Durant la première saison où elle forge le lien, Phaerea ouvre l'enchantement entre elle et son futur Familier (voir **Ars Magica** p. 272), dépensant 9 (12 - 3 Taille) pions de *virtus* Virtum pour accorder ce dernier à ses capacités magiques. Le lutin et elle y gagnent tous deux quelques caractéristiques superficielles de l'autre.

Phaerea passe la deuxième saison à forger les trois cordes nobles. Son score de Lien est égal à 58 : 22 Animal + 19 Intellego + 26 Mentem + 10 Magie Féerique - 22 Force Féerique - (-3) Taille. Elle choisit d'avoir un score de +3 dans sa corde d'or (30 points), de +2 dans sa corde d'argent (15 points) et de +1 dans sa corde de bronze (5 points), car elle pense que cela reflétera bien l'importance qu'ont pour elle la magie et l'esprit, par opposition au monde physique. Les 8 points restants sont perdus.

Lors de la troisième saison, Phaerea sélectionne les qualités de son lien. Elle dispose de 58 points, mais nombre de possibilités s'offrent à elle, si bien que cela lui prend quelque temps. Son Familier possède 3 pouvoirs féeriques innés qu'elle désire accorder aux voies Hermétiques ; la qualité à +5 *Harmonisation* (p. 274 des règles) lui permet donc d'obtenir ce qu'elle veut pour 15 points. Elle prend également dans les qualités purement Hermétiques *Communication Mentale* (10 points) et *Lien Illimité* (10 points), puis, dans les qualités féeriques, *Lien de Magie* (15 points) et *Lien de Réalité* (10 points). Cela fait en tout 60 points, si bien qu'il lui faut en outre choisir une qualité négative à 5 points (même si elle n'a dépassé que de 2 les points positifs qui lui étaient impartis). Elle sélectionne *Lien de Nature* (-5) sur la liste des qualités féeriques. A la fin de cette saison, les autres membres de son Alliance trouvent un tas d'ustensiles de laboratoire en fer devant la porte de son sanctum.

Le joueur et le Conteur doivent maintenant décider avec précision de la façon dont le lien transforme Phaerea et le lutin. Ils essaient de faire paraître la magicienne plus féerique (bien que ce soit totalement subjectif) et de prendre en compte les effets du type de cordes forgées.

Enfin, la quatrième saison est consacrée à la fermeture de l'enchantement, ce qui coûte les 3 pions de *virtus* Virtum habituels. Le lutin est à présent le Familier de Phaerea ; il ne reste plus qu'à en déterminer les statistiques de jeu.



de 4 jettera donc 4 dés de Désastre surnuméraires et ne bénéficiera à ses tirages de magie que d'un bonus de +2.

Cela n'empêche pas l'enchanteur et son Familier de lancer les dés de Désastre supplémentaires normaux (le score de l'aura) quand ils se trouvent dans la dimension natale de l'autre, ni d'y bénéficier d'un bonus égal à la moitié du score de l'aura.

Les objets magiques qui apprennent

Il est possible d'altérer les objets magiques afin de leur conférer certaines Compétences, pour qu'ils prennent parfois votre relais, préservent un savoir que vous craignez de

Exempli Gratia

Les objets magiques qui apprennent

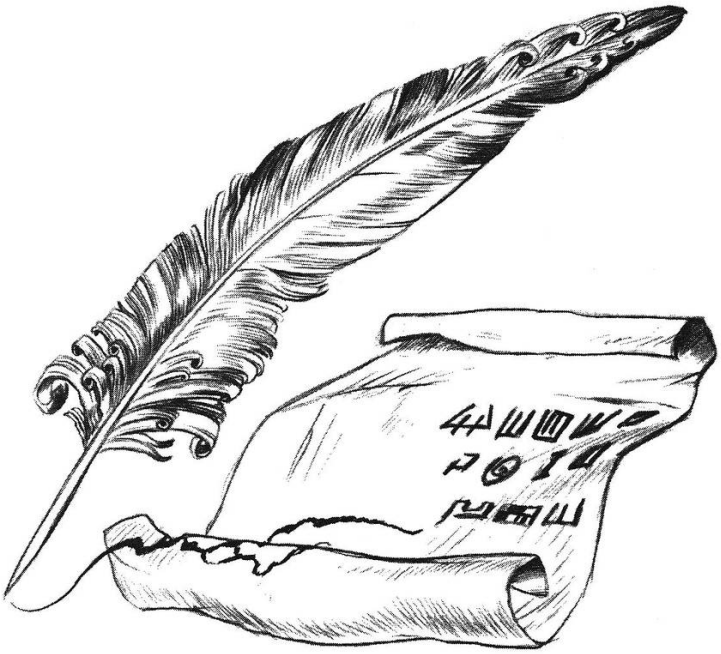
Arbus de Verditius veut se doter d'une plume magique. Il passe une saison à ouvrir l'enchantement, ce qui lui demande, décide le Conteur, 4 pions de *virtus* Virtum (2 pour la taille et 2 pour le matériau). Arbus désire que sa plume puisse apprendre quelques Compétences, aussi consacre-t-il une autre saison à y investir 3 pions de *virtus* Intellego — elle pourra donc acquérir 15 points d'Expérience.

Le magicien veut, en fait, lui donner 3 Compétences : Latin, afin qu'elle comprenne ses ordres ; Théorie de la Magie, pour qu'elle l'aide dans ses travaux (le Conteur estime qu'elle lui sera en la matière aussi utile qu'un apprenti — voir **Ars Magica** p. 270) ; et Lecture/Écriture du Latin, afin que l'effet de *Bras Invisible* (Rego Terram Niveau 5) qu'il y place également lui permette de se déplacer pour écrire toute seule en latin (cet effet occupe dans la plume pour un pion d'espace supplémentaire, si bien qu'elle est « pleine »).

Arbus divise comme suit les 15 points d'Expérience à attribuer à des Compétences : 6 au Latin, 6 à la Lecture/Écriture du Latin, 3 à la Théorie de la Magie. Il consacre les trois saisons suivantes à instruire sa plume, lui parlant à voix haute en même temps qu'il écrit avec elle. Il lui inculque en une saison 6 points d'Expérience en *Latin* (score de 3), en une autre 6 points en Lecture/Écriture du Latin (score de 3) et en une troisième 3 points en Théorie de la Magie (score de 2). Durant cette troisième saison, Arbus n'enseigne pas tout ce qu'il pourrait de la théorie de la magie, mais il lui est pourtant impossible de se livrer à une autre activité de laboratoire (à moins qu'il n'ait des activités de laboratoire multiples — voir **Ars Magica** p. 270 — auquel cas l'éducation de la plume compte comme une de ces activités).

La plume d'Arbus peut à présent écrire d'elle-même (grâce à l'effet de *Bras Invisible*) sous la dictée de son maître, puisqu'elle maîtrise le latin (il se peut cependant que les mots et phrases compliqués lui soient incompréhensibles, car son score en Latin n'est que de 3). Son score en Théorie de la Magie s'ajoute en outre à celui de son maître pour les projets de laboratoire dans lesquels elle est impliquée.

perdre ou tout simplement disposent de Compétences que vous êtes incapable ou peu désireux d'apprendre. Évidemment, on ne peut y stocker et ils ne peuvent utiliser toutes les Compétences. A quoi servirait par exemple de doter un bâton d'une Aptitude Martiale d'Attaque à l'Épée Large ? Tandis que lui donner le Talent de Vigilance en ferait une sorte de sirène d'alarme médiévale.



Après avoir consacré une saison à ouvrir un objet à l'enchantement, vous pouvez passer une autre saison à sacrifier une partie de la « place » qui s'y trouve à diverses Compétences futures, en dépensant du *virtus* Intellego afin de lui conférer la capacité d'apprendre. Chaque pion de *virtus* lui permettra d'emmagasiner 5 points d'Expérience de Compétences, lesquels devront être dès le début destinés à des Compétences particulières. Cette opération ne demande qu'une saison, à moins que le nombre de pions de *virtus* que vous voulez utiliser ne dépasse votre total Virtum + Théorie de la Magie, auquel cas les points de *virtus* surnuméraires attendront la saison suivante.

Lorsqu'un objet a été ouvert à l'apprentissage de Compétences données, on considère qu'il a dans ces Compétences un score initial de 0. Si donc vous ouvrez un bâton à la Vigilance, il disposera aussitôt d'un score de 0 en Vigilance. Bien que n'ayant pas de Perception, il aura droit à des jets de dés modifiés par sa Vigilance pour avoir conscience de son environnement. Dans cet exemple, le modificateur sera de 0, mais il n'en sera pas moins possible à votre bâton de remarquer des choses qui vous auront échappé.

Une fois un objet prêt à recevoir une Compétence (y ayant un score de 0), il faut la lui inculquer, par l'enseignement et/ou l'expérience. L'enseignement suppose des démonstrations, c'est-à-dire de la pratique. Il permet à l'objet de gagner jusqu'à 6 points d'Expérience par saison, grâce à un mentor dont le total Intelligence + Compétence est au moins double du score qu'atteindra son élève dans la Compétence à la fin de la saison (lorsque l'objet débute, si on veut qu'il acquière 6 points d'Expérience dès la première saison — soit 3 Niveaux de Compétence — son enseignant doit, quant à lui, avoir un total Intelligence + Compétence de 6 +). Cette éducation demande une saison entière : si elle est interrompue avant l'expiration de ce délai, l'objet n'y gagne pas un seul point d'Expérience. Il n'est cependant pas nécessaire qu'elle soit dispensée par le Mage créateur de l'artefact. N'importe qui possédant



l'Intelligence, la Compétence et le temps requis (sans compter l'ouverture d'esprit, car il en faut pour donner des cours à un objet) peut s'en charger.

Ainsi, si un Servant connu pour sa Vigilance est chargé d'instruire votre bâton dans cet art, une saison d'efforts de sa part représentera un gain de 6 points d'Expérience pour l'objet, c'est-à-dire un score de 3 en Vigilance. A condition bien sûr que vous ayez investi dans votre création assez de pions de *virtus* Intellego (2) pour qu'elle puisse apprendre ce qui correspond à ces 6 points d'Expérience.

Comme nous l'avons déjà dit, l'enseignant doit en outre avoir un total Intelligence + Compétence supérieur ou égal au double du Niveau final dans la Compétence ; si donc ce total est de 4, l'objet ne pourra passer en une saison qu'à un score de Compétence de 2, ce qui représente 3 points d'Expérience seulement quand on part de 0. Il faudra, pour qu'il devienne plus compétent, lui trouver un professeur disposant d'un total Intelligence + Compétence supérieur ou attendre que son précédent mentor ait lui-même progressé.

De plus, le score de Compétence acquis par l'objet ne peut dépasser celui de son instructeur. Si ce dernier a par exemple une Vigilance de 4, il sera incapable d'inculquer à votre bâton pour plus de 10 points d'Expérience (score de 4) de Vigilance.

L'artefact apprend également par l'expérience, gagnant un point d'Expérience dans sa Compétence chaque fois qu'il essuie un échec en voulant l'utiliser (mais pas plus de 1 point par histoire).

Comme l'éducation et l'expérience sont cumulatives (les points d'Expérience sont en fait acquis progressivement), il faut tenir le compte des points gagnés. Ceux qui restent après le passage à un Niveau supérieur (parce qu'il n'y en a pas assez pour acheter le Niveau suivant), par quelque moyen qu'ils aient été obtenus, sont mis de côté jusqu'au moment où l'objet en a amassés d'autres et où il lui est à nouveau possible d'améliorer sa Compétence.

L'apprentissage s'interrompt lorsque « l'espace » consacré au départ à la Compétence concernée est plein, tous les points d'Expérience possibles ayant été engrangés. Néanmoins, s'il reste de la place dans l'objet pour du *virtus* supplémentaire, on peut y investir d'autres points d'Expérience, à condition de consacrer d'abord une saison à y rajouter du *virtus* Intellego.

Un objet peut avoir une spécialité dans ses Compétences, la même que celle de son enseignant. S'il a amélioré une Compétence par l'expérience exclusivement (sans recevoir d'instruction), le Conteur est en droit de choisir la spécialité appropriée ou de décider qu'il n'y en a pas. S'il a reçu des cours de plusieurs professeurs possédant des spécialités différentes, il acquiert celle de la personne grâce à laquelle il a gagné le plus de points d'Expérience. Si donc deux Servants sont chargés d'inculquer la Vigilance à un bâton, que le premier lui fait gagner 6 points d'Expérience et le deuxième 3, le bâton aura la même spécialité en Vigilance que le premier.

C'est au Conteur de décider en dernier ressort quelles Compétences peut apprendre un objet magique, en se basant sur la nature de l'objet et le sens pratique. Ainsi, connaître le latin (Latin) ne sera pas très utile à un bâton s'il n'a pas de bouche — à moins que cela lui serve tout simplement à comprendre les ordres de son maître. En tant que joueur, peut-être trouverez-vous une bonne raison au fait qu'une de vos possessions soit dotée d'une Compétence inhabituelle. Enfin, sachez qu'aucun objet ne peut posséder de Talent Exceptionnel, puisqu'il est impossible d'acquérir ces Compétences sans avoir la Vertu requise.

Stocker du virtus brut dans des objets

Lorsque vous installez des pouvoirs dans un objet magique, il vous est possible de réserver de la place au stockage de *virtus* brut, en consacrant un pion de *virtus* Rego à chaque pion à stocker. Cela demande une saison. L'espace affecté est ensuite prêt à recevoir du *virtus,* que vous utiliserez avec les autres pouvoirs de l'objet. Si les pions de *virtus* Rego que vous voulez dépenser ainsi portent l'ensemble du *virtus* dont vous useriez dans la saison au-dessus de votre total Théorie de la Magie + Virtum, vous devez passer une autre saison à investir les pions surnuméraires. De même, si plus tard il reste de la place dans votre objet, vous pourrez consacrer une autre saison et du *virtus* Rego à le préparer à stocker du *virtus* supplémentaire.

Note : Stocker du *virtus* de cette manière signifie que lorsque vous l'emploierez en conjonction avec les pouvoirs de votre artefact, vous vous baserez sur les règles relatives à l'usage du *virtus* au « coup par coup » (voir **Ars Magica** p. 257). Pour qu'une des capacités de votre objet puisse bénéficier du *virtus* qui y sera engrangé, il vous faut donc ajouter 3 à son Niveau.

L'espace réservé de votre objet peut être chargé de *virtus*, que vous utiliserez à volonté avec les pouvoirs spécialement préparés pour cela... à condition qu'il soit de nature appropriée. Il n'est pas possible de se servir de *virtus* Aquam pour augmenter la portée d'un effet Auram, par exemple.

Stocker du *virtus* brut dans un objet présente deux avantages. D'abord, d'autres que vous peuvent activer ce *virtus* et tirer le maximum de votre objet (si, bien sûr, ils savent comment déclencher ses pouvoirs et la libération du *virtus*). Si par exemple une de vos Servantes sait comment libérer un sortilège de soins et le *virtus* Corporem investis dans votre bâton, elle sera capable de vous soigner de manière permanente. Ensuite, le *virtus* ainsi stocké est réservé à un usage spécifique et ne peut être consacré à autre chose ; vous disposez pour cet usage particulier d'une réserve sûre.

Le porteur d'un objet contrôle en outre la quantité de *virtus* stocké qu'il active, c'est-à-dire qu'il n'est nullement nécessaire de tout dépenser en même temps.

Le *virtus* ainsi mis de côté a néanmoins un inconvénient : chaque fois qu'on en active, il faut effectuer

Exempli Gratia

Virtus stocké

Arbus de Verditius veut créer un bâton magique, dans lequel il va investir 8 pions d'effets (2 pour le matériau x 4 pour la taille). Une fois qu'il a mis en place les pouvoirs de son choix (il en a augmenté le Niveau de 3 pour être à même de les utiliser en conjonction avec du *virtus* au coup par coup), il lui reste 3 pions, qu'il décide d'attribuer au stockage de *virtus*.

Il lui faut consacrer 3 pions de *virtus* Rego et une saison à rendre cette « place » apte à recevoir une réserve de *virtus* brut. Ceci fait, il stocke dans son bâton 3 pions (le maximum) de *virtus* Corporem.

Alors qu'il est en voyage, il active le pouvoir de soins de l'objet, qui est de Niveau 15. Il veut que la guérison soit définitive, aussi, n'ayant pas sous la main de *virtus* Corporem ou Creo, active-t-il en outre le *virtus* Corporem du bâton, utilisant ses 3 pions (le pouvoir a une magnitude de 3, et seule la Durée doit en être allongée). Le bâton ne contient donc ensuite plus de *virtus*.

Arbus doit en outre effectuer un jet de Désastre, puisqu'il s'est servi de *virtus* stocké. Il lance un dé et obtient 0. Il lui faut à présent en jeter 4, 1 pour chaque pion employé + le dé de Désastre habituel. Heureusement, aucun ne donne 0.

Plus tard, Arbus découvre 2 pions de *virtus* Perdo et 1 de *virtus* Corporem. L'un des pouvoirs de son bâton étant de Technique Perdo, rien ne l'empêche de les placer tous les 3 en réserve dans l'objet : ils en amélioreront les pouvoirs. Arbus dispose en outre de 4 pions de *virtus* Perdo. Lorsqu'il active son bâton afin d'utiliser le pouvoir (Niveau 15) basé sur cette Technique, il décide d'en augmenter la Portée et la Durée. Cela lui demande 6 pions de *virtus* (magnitude de 3), si bien qu'il lui faut combiner ses 4 pions « libres » avec les 2 pions stockés.

Il doit effectuer un tirage de tension. S'il obtient 0, il lui faudra lancer 3 dés pour savoir si un Désastre survient ou non.

un tirage de Désastre. On jette un dé unique, et si on obtient 0, on relance ce dé + autant de dés qu'on utilise de pions. Un nouveau 0 signifie qu'un Désastre survient. Ainsi, quand on active 3 pions de *virtus* stocké, on jette un dé ; un résultat de 0 oblige à lancer ensuite 4 dés pour voir si on obtient un nouveau 0. Les Désastres éventuels peuvent avoir n'importe quel effet, mais ils affectent en général l'objet, son porteur ou la cible (inspirez-vous des *Suggestions de Désastres Magiques*, **Ars Magica**, p. 178-179).

Il est possible de stocker n'importe quel type de *virtus* brut dans un objet magique mais, comme nous l'avons dit précédemment, l'Art du *virtus* employé doit correspondre à celui du pouvoir utilisé. Quand on a dépensé un pion, on peut le remplacer par un autre, pas nécessairement du même Art. Cela demande environ une minute et ne présente aucun danger ; c'est l'activation postérieure du pion qui est risquée.

Le *virtus* contenu dans un objet sert à augmenter la Portée ou la Durée des effets investis dans ce même objet (exactement de la même façon que le *virtus* employé au coup par coup — voir **Ars Magica** p. 257). Il faut en dépenser 1 pion par magnitude du pouvoir pour allonger l'une ou l'autre, 2 pions pour affecter les deux. Si donc votre objet ne contient pas assez de *virtus*, il est possible que vous ne soyez pas en mesure d'améliorer un effet de haut Niveau. Vous pouvez toutefois utiliser en outre au coup par coup du *virtus* supplémentaire, extérieur à votre objet, en le combinant avec le *virtus* stocké. Mais ces deux *virtus* doivent être du même Art — et n'oubliez pas que votre score dans un Art limite le nombre de pions de *virtus* de cet Art que vous pouvez employer simultanément.

LES POTIONS OUVERTES

Grâce à cette découverte de laboratoire, il vous est possible d'assembler les ingrédients d'une potion et de laisser celle-ci « ouverte », jusqu'à ce que vous décidiez de l'effet exact qu'elle doit avoir, moment auquel vous investissez les composants de cet effet.

Lorsque vous créez une telle potion, vous choisissez dès le départ sa Forme, sa Technique et son Niveau maximum. Vous passez ensuite une saison à l'inventer, comme vous le feriez pour une potion normale (Total de Laboratoire + Aura contre Niveau de la potion ouverte). Pour chaque tranche de 5 points, y compris une éventuelle tranche incomplète, par laquelle votre Total de Laboratoire ajusté dépasse le Niveau de votre potion, vous fabriquez une dose supplémentaire. Si votre Total de Laboratoire est insuffisant, vous ne parvenez pas à inventer la potion ouverte désirée.

Il est possible d'utiliser du *virtus* brut pour augmenter le Total de Laboratoire, mais le sortilège qu'on jettera plus tard sur la préparation (voir ci-après) n'aura une Durée étendue que si on lui sacrifie en sus, dès ce moment, un pion de *virtus* brut par rang de magnitude. Si donc vous voulez allonger la Durée de ce sort et augmenter votre Total de Laboratoire, il vous faut payer en *virtus* pour les deux dès le départ.

La seule différence entre une potion ouverte et une potion traditionnelle est que dans le cas de la première, on prépare un mélange à recevoir un certain type de magie, alors que pour la seconde, cette magie (c'est-à-dire l'effet qu'elle produira) est intégrée au mélange dès le début. Quand on ne dispose pas d'une saison pour créer une potion, il est intéressant d'avoir en réserve une potion ouverte, dans laquelle il ne reste qu'à investir l'effet désiré. Cela se fait en jetant le sort formel ou spontané approprié sur la mixture (les rituels ne peuvent être intégrés à des potions). Celle-ci l'absorbe et en duplique les effets pour qui la consomme.

Exempli Gratia

Les potions ouvertes

Arbus de Verditius sait qu'à certains moments, ses compagnons de voyage se retrouveront seuls. Craignant qu'ils ne soient blessés alors qu'ils seront loin de lui, il prépare avant de quitter son laboratoire une potion ouverte Creo Corporem Niveau 30. Il n'y investit pas de *virtus* supplémentaire, car il espère bien qu'il retrouvera ses alliés avant que l'effet du sort qu'il jettera plus tard sur la potion, si nécessaire, ne s'évanouisse.

Une fois le groupe prêt à se séparer, il lance sur la mixture le sortilège *Mains de Chirurgien* (Creo Corporem Niveau 20), afin que ses *custodes* puissent se soigner s'il leur arrive quoi que ce soit au loin.

Le sort jeté sur le breuvage doit être des mêmes Arts (Forme et Technique) que lui, bien que les éventuels Compléments en soient absorbés sans difficulté (il est inutile d'en tenir compte lors de la préparation). Son Niveau ne peut bien sûr dépasser celui fixé dès le départ, faute de quoi il n'a aucun effet et la potion ouverte est gâchée. Si vous détruisez une potion ouverte en jetant dessus un sort de trop haut Niveau, il ne vous reste plus qu'à espérer que vous êtes parvenu à en fabriquer plusieurs doses. En revanche, si le Niveau du sortilège est inférieur à celui choisi pour la potion, celle-ci produit des effets du Niveau du sort.

Il est impossible de fabriquer une potion de longévité à partir d'une potion ouverte, la première étant beaucoup trop spécifique pour être créée « vite fait ».

Bien que les potions ouvertes permettent un certain choix, elles impliquent aussi un minimum de prévoyance, puisqu'il faut définir à l'avance leurs Forme, Technique et Niveau maximum. C'est au Conteur qu'il revient de décider en dernier ressort quels sorts peuvent y être investis. Après tout, comment pourrait-on stocker puis ingérer un *Ægis du Foyer* ?

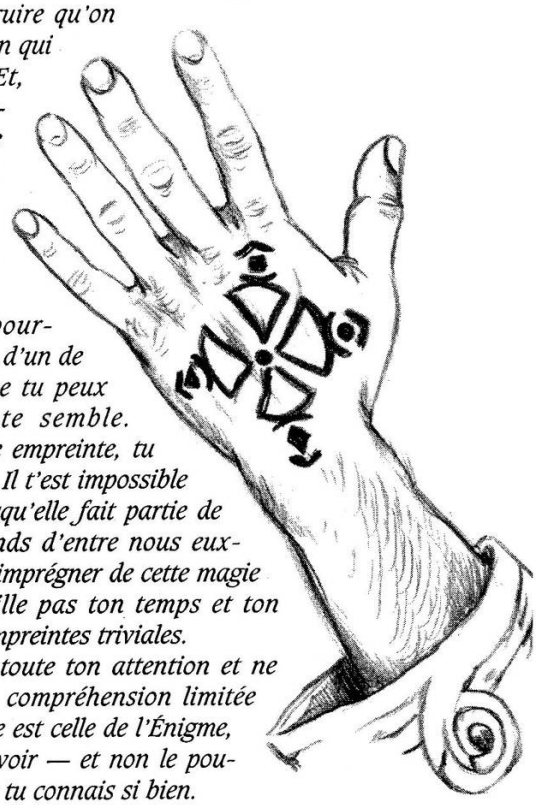
Les empreintes de Criamon

Ainsi donc, jeune homme, te voilà prêt à apprendre comment te rapprocher, par la magie, de l'Énigme. C'est moi, Sekos aux Griffes Aveugles, qui vais te transmettre le secret des empreintes que Criamon découvrit voici bien longtemps. Tous les Mages savent enchanter des objets, mais seuls mes frères en Criamon connaissent l'art de l'empreinte, grâce auquel ils imprègnent leur être même du pouvoir de l'enchantement.

Ne t'y trompe pas, d'autres ont appris à maîtriser cet art. Mais ils n'ont pu le faire qu'en se découvrant eux-mêmes comme nous nous découvrons, en se rapprochant de l'Énigme. Les quelques Mages extérieurs à notre Maison que nous avons choisi d'instruire sont repartis riches de notre savoir magique. Plus important, ils sont repartis plus en accord avec eux-mêmes et avec l'Énigme. En partageant avec eux l'art de l'empreinte, nous montrons à nos pairs que les voies qu'ils suivent sont pavées d'erreurs.

Dans un enchantement normal, comme on te l'a appris, tu façonnes les propriétés d'un objet qui t'est extérieur afin d'y emprisonner de la magie. Mais ce qui t'est extérieur n'a pas de réalité pour toi. Ces objets n'affectent que le monde qui t'entoure, sans te transformer, te laissant aussi éloigné de l'Énigme que lorsque tu n'étais qu'un enfant. Ces babioles peuvent aussi être détruites, perdues ou volées, cela n'aura pas la moindre influence sur ton Don. Elles ne sont rien pour toi.

Il y a mieux. Ne perds pas ton temps avec ces jouets, consacre-toi plutôt aux empreintes, enchante-toi toi-même. Une empreinte est matérialisée par un tatouage, mais si celui-ci est localisé sur ton corps, sa magie irrigue jusqu'à ton âme. On ne peut pas davantage te voler une empreinte ou la détruire qu'on ne peut le faire du lien qui t'unit à l'Énigme. Et, parce qu'elle fait partie de toi, une empreinte t'affecte beaucoup plus profondément que n'importe quelle babiole extérieure.



Prends garde, pourtant : il ne s'agit pas d'un de ces jouets irréels que tu peux jeter quand bon te semble. Lorsque tu crées une empreinte, tu crées la permanence. Il t'est impossible de t'en séparer, puisqu'elle fait partie de toi. Or les plus grands d'entre nous eux-mêmes ne peuvent s'imprégner de cette magie à volonté. Ne gaspille pas ton temps et ton énergie à créer des empreintes triviales.

Aussi prête-moi toute ton attention et ne t'accroche pas à ta compréhension limitée des choses. Cette voie est celle de l'Énigme, le seul véritable pouvoir — et non le pouvoir de ce monde que tu connais si bien.

Créer des empreintes

Les empreintes sont une forme d'enchantement que pratique la Maison Criamon, par laquelle un Mage enchante son propre corps et non un objet extérieur. Il faut pour cela se doter d'un tatouage puis l'investir de magie. La décoration résultante produit à peu près les mêmes effets qu'un objet magique, mais présente plusieurs avantages et inconvénients qui lui sont particuliers.

Note : Les disciples de Criamon acquièrent divers tatouages et marques lorsqu'ils étudient les Arts en tant qu'apprentis, puis quand ils deviennent des Mages à part entière, mais il ne leur est pas possible de les imprégner de magie.

N'importe quel thaumaturge peut apprendre l'art de l'empreinte, mais seuls les descendants de Criamon sont capables de l'enseigner, si bien que ceux qui désirent l'étudier doivent trouver dans cette Maison quelqu'un pour le leur expliquer. Ils approfondissent généralement par la même occasion leur Compréhension de l'Extraordinaire, car quiconque en est dénué s'avère incapable de réaliser ce type d'enchantement.

L'un des avantages des empreintes sur les objets « standard » est que, justement, il n'y a pas dans ce cas d'objets qu'on puisse perdre, casser ou se faire voler. Elles vous affectent en outre beaucoup plus aisément que quoi que ce soit d'extérieur. Enfin, il est plus facile de les activer et plus difficile d'en drainer la magie.

Elles présentent pourtant aussi quelques inconvénients. Vous ne pouvez en éliminer les effets des erreurs diverses et Désastres, qui deviennent parties intégrantes de vous-même. De plus, chacune d'elles ajoute à vos points de Crépuscule, et vous ne pouvez en avoir qu'un certain nombre. Il est aussi très difficile d'affecter grâce à une empreinte autre chose que soi-même, et impossible d'en réaliser pour autrui. Enfin, les empreintes sont visibles et affectent donc votre physique — mais du point de vue des Mages de Criamon, c'est là un inconvénient négligeable.

Pour tout ce qui concerne la procédure à suivre, une empreinte est considérée comme un enchantement investi normal, instillé dans votre corps au lieu d'un objet. Votre corps est donc traité comme n'importe quel objet en la circonstance, c'est-à-dire qu'il requiert un enchantement d'ouverture et ne peut contenir des pouvoirs illimités.

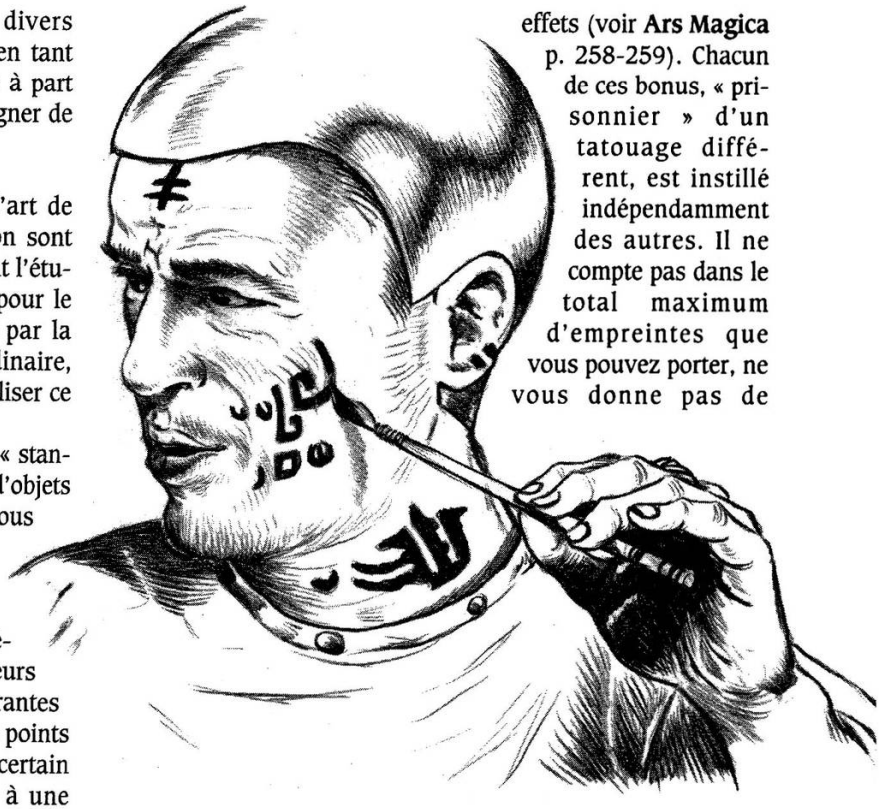
Les empreintes diffèrent des enchantements normaux sur les points suivants : leurs bonus aux effets sont différents, elles sont plus faciles à activer et augmentent le nombre de vos points de Crépuscule.

Ouvrir l'enchantement

Comme pour n'importe quel enchantement investi, la chose à enchanter (votre corps) doit être ouverte à la magie avant qu'on y instille les pouvoirs voulus. Votre corps recèlera en enchantements un maximum de 10 pions de *virtus*, plus deux fois votre Taille (donc, si celle-ci est négative, cela fera moins de 10). Le *virtus* utilisé pour ouvrir l'enchantement est ici comme ailleurs de nature Virtum, et cette procédure demande une saison. N'oubliez pas que vous ne pouvez utiliser en une saison un nombre de pions de *virtus* supérieur à votre total Théorie de la Magie + Virtum.

Bonus aux effets

Il est aussi possible de faire fonctionner votre corps comme un talisman, en vous investissant de bonus aux effets (voir **Ars Magica** p. 258-259). Chacun de ces bonus, « prisonnier » d'un tatouage différent, est instillé indépendamment des autres. Il ne compte pas dans le total maximum d'empreintes que vous pouvez porter, ne vous donne pas de point de Crépuscule supplémentaire et ne requiert pas l'application des règles relatives à la création des objets magiques. Il vous suffit de prendre une saison et de dessiner le tatouage correspondant pour en bénéficier.



Les bonus aux effets que confèrent les empreintes dépendent de leur localisation.

Main	+3 au toucher
Bras	+3 à la Force
Œil	+3 à la vue
Tête	+5 aux fonctions mentales
Oreille	+3 à l'ouïe
A l'endroit du cœur	+5 affecter les émotions +3 à la santé
Pied	+3 au voyage
Langue	+3 parler les langues +2 au mensonge

Le Conteur et vous-mêmes avez tout loisir d'inventer d'autres bonus de votre choix ou d'en associer à d'éventuelles substances ou objets exotiques utilisés dans le processus de création des empreintes. Si, par exemple, vous avez composé l'encre de votre tatouage dans une coquille de palourde, peut-être y gagnerez-vous le bonus à la protection de +2 associé à la coquille de palourde.

Installer l'effet

On investit un pouvoir dans une empreinte exactement comme dans un objet ; servez-vous des règles données p. 259-261 d'**Ars Magica**. Le Niveau ajusté du pouvoir dépend, là aussi, de sa nature et des modifications apportées à son fonctionnement : fréquence d'utilisation,

Pénétration, possibilité d'user de *virtus* au coup par coup et Concentration doivent être prises en considération. Bien évidemment, nul autre que vous ne peut se servir d'une de vos empreintes, aussi l'emploi limité pour autrui ne fait-il pas partie des facteurs pouvant influer sur le Niveau ajusté d'un pouvoir. Il vous est possible de déclencher ces pouvoirs à volonté, mais vous ne pouvez activer qu'une empreinte par round (et le Conteur est parfaitement en droit de décider que tant que vous en maintenez une en action, vous êtes incapable d'en activer une autre).

Les facteurs suivants affectent le Niveau des pouvoirs d'une empreinte :

+10	Affecter des cibles que le Mage ne touche pas (Portée supérieure à celle de Contact)
+5	Affecter des cibles que le Mage touche (Portée : Contact)
-3	S'affecter soi-même (Portée : Soi-Même +)
-5	Affecter son propre corps (Portée : Soi-Même)
-7	Affecter sa propre peau

(Si le Niveau ajusté est inférieur à 0, on le considère comme égal à 0.)

Il est aussi possible d'installer un pouvoir qui n'affectera que l'empreinte proprement dite. Son Niveau sera alors divisé par 2, comme celui de tout effet investi s'appliquant uniquement à l'objet qui le contient.

Une fois le Niveau ajusté du pouvoir déterminé, vous le comparez à votre Total de Laboratoire, comme à l'ordinaire. Consultez les bonus aux effets donnés à la page précédente : si l'empreinte se trouve sur une partie de votre corps conférant un bonus au pouvoir considéré, ajoutez ce modificateur à votre Total de Laboratoire. Si, par exemple, vous voulez dessiner une empreinte sur votre tête et y placer le pouvoir de lire dans les esprits, votre Total de Laboratoire pour sa création bénéficiera d'un bonus de +5.

Vous y ajoutez, en outre, votre score de Compréhension de l'Extraordinaire.

Pour chaque point par lequel votre Total de Laboratoire ajusté dépasse le Niveau ajusté du pouvoir, vous gagnez un point par saison. Tant que vous n'avez pas accumulé un nombre de points égal au Niveau du pouvoir, votre empreinte n'est pas terminée. Le *virtus* brut que vous employez pour investir le pouvoir peut être, soit d'un des Arts de ce pouvoir, soit Corporem, même si le pouvoir n'implique en aucune manière Corporem.

Si vous décidez d'expérimenter (voir **Ars Magica** p. 266-269) en créant votre empreinte, vous êtes incapable de rattraper vos erreurs quand vous en commettez : lorsque le pouvoir installé a quelque effet secondaire, il vous faut vous en accommoder.

Il est également possible de dupliquer grâce aux empreintes des objets magiques mineurs (voir **Ars Magica** p. 260-261). Toutefois, si votre Total de Laboratoire n'est pas au moins égal au double du Niveau du pouvoir qui vous intéresse, vous ne parvenez pas à terminer votre tatouage. Cela n'empêche pas le *virtus* que vous avez investi dans votre tentative de diminuer d'autant celui que vous pouvez encore placer dans votre corps.

Considérations particulières

Dessiner des empreintes nécessite la possession d'un score de 1 au moins en Compréhension de l'Extraordinaire.

Lorsque vous en créez une, outre les bonus aux effets dus à la localisation et la nature du tatouage, vous ajoutez aussi à votre Total de Laboratoire votre score de Compréhension de l'Extraordinaire.

Contrairement à l'enchantement des objets normaux, la création d'empreintes est quelque chose de très personnel ; on ne peut faire d'empreintes que pour soi-même.

Comme elles installent les pouvoirs magiques dans votre corps, les liant directement à votre Don, elles gauchissent légèrement votre magie propre et vous confèrent chacune 1 point de Crépuscule, mises à part celles qui servent uniquement à vous conférer des bonus aux effets — car elles ne recèlent pas de pouvoirs.

Si jamais vous perdez une partie de votre corps qui porte une empreinte, vous perdez du même coup le pouvoir de cette empreinte. Mais cette partie de vous forme avec vous un Lien Mystique, ce qui peut s'avérer dangereux si elle tombe en de mauvaises mains.

Les changements physiques qui affectent les empreintes leur ôtent le plus souvent toute efficacité ; leurs pouvoirs, de même que le *virtus* qu'on y avait investi, sont perdus. Quant à savoir ce qui endommage la peau et modifie une empreinte (une brûlure grave, etc.), c'est au Conteur de le décider, selon la situation et en accord avec le joueur. Le Conteur peut exiger, pour chaque activation d'une empreinte abîmée, le jet d'un ou plusieurs dés de tension. S'il se produit un Désastre, on se référera aux *Suggestions de Désastres Magiques* (voir **Ars Magica** p. 178-179).

Il est possible à une autre personne d'étudier vos marques et tatouages dans son laboratoire afin d'en découvrir les pouvoirs (reportez-vous alors aux règles données p. 265-266 d'**Ars Magica**). Elle peut y parvenir même si elle n'a aucune Compréhension de l'Extraordinaire, mais cela lui est plus difficile (le score de Compréhension de l'Extraordinaire s'ajoute au Total de Laboratoire Intellego Virtum concernant l'étude des empreintes).

Désenchanter

Les empreintes ne sont pas de simples enchantements, elles sont liées à votre Don. Il est donc impossible de les désenchanter sans endommager, voire annihiler, celui-ci. Ainsi, toute tentative de destruction d'une empreinte, par quelque moyen que ce soit, est considérée comme une tentative de destruction du Don. Notez cependant que le sortilège *Désenchantement* (PeVi Gén.) n'affecte pas les empreintes. Il existe des cas avérés de Mages dont on a désenchanté les tatouages, mais aucune méthode connue ne permet d'atteindre ce résultat.

Si vous perdez un jour votre Don, vos empreintes seront également détruites.



Chapitre Cinq

Sorts

Voici enfin ce que vous avez cherché en feuilletant impatiemment cet ouvrage. Dans ces pages se trouvent la trame même de la magie, les sortilèges inventés par certains des plus grands esprits de l'Ordre. Vous pouvez en exploiter le pouvoir à votre guise, mais prenez garde : il ne vous sera pas nécessairement soumis. Certaines des incantations présentées ici, bien que fascinantes, dépassent de loin les capacités des jeunes Mages et vous mèneront à la catastrophe si vous essayez de les utiliser sans disposer de la force requise. D'autres ont été rassemblées afin que vous soyez avertis de leur existence et puissiez éventuellement les contrer, non pour que vous en usiez.

Cela dit, nous vous offrons ces créations d'un cœur joyeux, car ici plus que partout ailleurs éclate la preuve que l'Ordre peut s'unir et partager son pouvoir. Nous espérons que cette entreprise stimulera votre propre générosité, que vous vous unirez tous pour mettre en commun votre savoir. Et si cet ouvrage est à la base de votre union, nous espérons que vous partagerez également vos découvertes avec nous, ses auteurs.

Sorts Animal

Vous pouvez ajouter ces sortilèges à ceux présentés dans **Ars Magica**, p. 193-199.

Sorts Creo Animal

RACCOMMODAGE DE LA DÉCHIRURE : NV 5

Focus : une aiguille et du fil (+1)
Portée : Au Contact
Durée : Instantané
Complément : Herbam

Ce sortilège permet de raccommoder à la perfection une déchirure de n'importe quel vêtement, nécessitant simplement un Complément Herbam si sa cible est faite de coton ou de lin. Sa version originale imprime au tissu un persistant parfum de lilas.

Il fut inventé par Norticus de Jerbiton. Le magicien était accoutumé à ses aises, mais un jour, un serviteur tenta de le tuer, si bien qu'il jura de ne plus jamais se faire servir par des mortels.

Il laissa à ce sort sa forme première spontanée, jusqu'au fiasco qui marqua pour lui le couronnement de Richard d'Angleterre. Il était alors confiant, assure-t-il, en ses capacités mais estima cependant qu'il serait approprié de se bien vêtir pour l'occasion. Certes, le voyou qui déchira sa robe se retrouva transformé en rat, mais les effets de la Terre Chrétienne n'en empêchèrent pas moins Norticus de réparer les dégâts avant la cérémonie. Cela s'avéra néfaste à son image de marque, et peut-être faut-il en outre y voir les raisons de l'accueil glacial que lui fit la noblesse. Norticus estime qu'il faut toujours conserver l'élégance requise par son rang, même en plein cœur d'un combat contre des démons.

LAME VENIMEUSE : NV 10

Focus : une dent de serpent (+3)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané
Complément : Perdo

Ce sort fait apparaître du poison de serpent sur une lame ou la pointe d'un trait. La première personne ensuite blessée par l'arme est affectée par cette substance et doit effectuer un jet de tension d'Énergie de 9 +. Si elle échoue à ce tirage, elle perd un Niveau de Santé par round durant les trois rounds suivants ; si elle subit un Désastre, durant

les quatre rounds suivants ; et si elle réussit son jet, il lui en coûte tout de même un Niveau de Santé. Une fois que le poison a pénétré dans le corps de la victime, il est impossible de l'en extraire ou de le neutraliser, excepté grâce au sort *Innocuité des Morsures de Serpent* (PeAn 10). Toutefois, si la même cible est à nouveau atteinte par une arme empoisonnée, elle ne subit pas une deuxième fois les effets de la substance.

Chaque lancer de ce sort crée assez de toxine pour affecter une personne. Si le venin n'est pas utilisé avant l'aube ou le crépuscule suivant, il s'évanouit alors, à moins que le magicien n'ait usé de *virtus* pour allonger la Durée de son sortilège ; dans ce cas, le poison subsiste jusqu'à ce qu'on s'en serve.

Cette incantation a été inventée pour rendre les turbula plus efficaces : au lieu de mieux entraîner et équiper leurs Servants, les Mages n'ont qu'à empoisonner leurs armes de cette manière à l'aube de chaque journée de voyage. En espérant qu'ils ne seront pas trop maladroits...

Nombre d'Alliances situées dans des contrées peu civilisées ont usé de cet expédient, mais plusieurs chevaliers anglais ayant été tués accidentellement par des Servants porteurs de couteaux empoisonnés, la noblesse locale conçut une vive colère qui poussa le Grand Tribunal de 1195 à « conseiller fortement » aux Mages de ne plus utiliser ce sort sous quelque prétexte que ce fût. Il ne reste plus guère d'Alliances qui l'enseignent ouvertement, bien qu'il figure encore dans la bibliothèque de beaucoup et que des thaumaturges indélicats s'en servent toujours.



CHAPEAU DU MAGICIEN : NV 20

Focus : une partie du corps du type d'animal désiré (+1)

Portée : A Portée

Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Ce sort permet de créer n'importe quel animal de Taille inférieure ou égale à -3, le spécimen qui apparaît se comportant comme si on venait de le retirer de son antre. Le Mage plonge une main dans une cachette dissimulée à tous les regards (son chapeau, par exemple) et semble en sortir la créature.

Abradus de Jerbiton inventa ce sortilège pour distraire un noble et sa cour. Il pense que l'Ordre d'Hermès n'aura rien à craindre, tant que les vulgaires considéreront ses membres comme de simples histrions et non de puissants thaumaturges.

Sorts Intellego Animal

VISION DU MAÎTRE DE LA BÊTE : NV 15

Focus : le collier d'un animal (+2)

Portée : A Proximité/En Vue

Durée : Instantané

Ce sort vous donne une image du maître de l'animal choisi comme cible, si cet animal en a un. Dans le cas d'un loup, par exemple, vous aurez une vision du chef de la meute ; dans le cas d'un animal domestique, de l'humain qui l'a en charge. On voit en général ce maître du point de vue de la cible, et si celle-ci en a peur, il peut donc apparaître monstrueux.

Curtis de Bjornær inventa ce sortilège afin de servir son Alliance. En effet, alors que cette dernière venait de s'établir, on lui volait ses moutons, qu'elle n'avait pas encore marqués. Ce sort permit de déterminer à qui ils appartenaient réellement une fois qu'on les eut retrouvés, car en lisant dans leur esprit, on découvrait les images des bergers de l'Alliance.

Sorts Muto Animal

CUISINIER INVISIBLE : NV 15

Focus : une broche de cuisine (+2)

Portée : A Proximité

Durée : Instantané

Complément : Herbam

Ce sort transforme instantanément les ingrédients de base réunis en tas en un plat cuisiné choisi d'avance, un unique lancer donnant de quoi nourrir une personne. S'il manque certains ingrédients, ils ne seront pas intégrés à l'ensemble et le résultat final dépendra de l'importance qu'ils ont dans la recette. Si on ajoute de la vaisselle, le produit du sort apparaîtra bien présenté. Les déchets (fanes de carottes, peau de lapin, etc.) se retrouvent placés à côté de la nourriture.

Ce sortilège est l'œuvre de Norticus de Jerbiton, également inventeur de *Raccommodage de la Déchirure* et de nombreux autres sorts destinés à faciliter la vie de tous les jours.

Il est sans prix pour les gens qui craignent pour leur vie et redoutent, notamment, d'être empoisonnés. Bizarrement, la qualité du résultat obtenu dépend souvent des dons de cuisinier du magicien, même si la nourriture est toujours mangeable (du moins pour les plats pas trop épicés).

VOIX DU BJORNÆR : NV 20

Focus : une langue d'animal (+1)
Portée : Soi-même/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Complément : Corporem

Si vous êtes un Mage de Bjornær, ce sortilège vous permet de parler (et donc d'échapper aux pénalités encourues pour le lancer silencieux des sorts) alors que vous avez pris la forme de votre animal de cœur. Lorsque vous l'avez jeté, faites un tirage simple d'Intelligence + Finesse. Un résultat de 6 + vous permet de vous exprimer à la perfection ; si vous obtenez moins, soustrayez le nombre des points manquants aux jets de Langage et de lancer des sorts (dans le pire des cas, si vous avez obtenu 0 ou moins, vous n'avez pas de voix du tout).

Il est possible de jeter ce sort sur une cible ayant une forme humaine ou animale : il lui conférera ses avantages quand elle adoptera l'apparence d'un de ses animaux de cœur jusqu'à expiration de sa Durée.

Il fut à l'origine inventé par Myanar de Merinita, qui désirait témoigner sa reconnaissance aux Mages de Bjornær, lesquels l'avaient abrité lorsqu'il avait perdu sa propre Maison. Un Bjornær en a envoyé une copie, mais la Toque Rouge qui nous l'a finalement remise avait oublié le nom de son expéditeur.

JUMELAGE DES TOMES : NV 35

Portée : Au Contact
Durée : Permanent
Compléments : Intellego, Imagonem
Rituel

Ce sortilège lie par la magie sympathique deux livres ou parchemins, si bien que tous les écrits de l'un apparaissent également dans l'autre. Les deux ouvrages doivent cependant être très semblables d'aspect et de composants. Ce sort sert donc à réaliser des copies, à communiquer avec des endroits lointains, voire à conserver son journal en lieu sûr alors qu'on l'a sur soi durant ses voyages — il n'est en effet pas nécessaire de disposer des deux documents, il suffit d'en avoir un. Une fois le rituel accompli, il affecte ses deux cibles pour tout, ce qui y est déjà écrit comme ce qu'on y écrira, si bien qu'elles renferment toujours les mêmes choses.

Si l'une d'elles est endommagée ou détruite, des marques légères, appropriées aux dégâts, apparaissent sur l'autre. Ainsi, des ombres marqueront une page là où de l'eau aura coulé, dans l'ouvrage associé, délayant les encres ; et les feuillets correspondant à des parties brûlées seront comme couverts de suie.

Le sort en lui-même est Permanent (à moins d'être soumis à une *Brise du Silence* ou autre magie similaire), mais les modifications apportées à un livre apparaissent Instantanément dans l'autre.

Il fut inventé par Felis Umbrosus de Merinita, qui voulait préciser le degré de séparation existant entre les *regio* féeriques et le reste du monde. Ses amis restés à Amurgsval s'aperçurent que ses écrits d'Arcadie ne se transmettaient à leur tome que lorsque personne n'était là pour le voir.

Aeolus l'Intrépide de Criamon, lui, apprécie énormément ce rituel pour la bonne raison qu'il lui permet de conserver une copie de ses notes de laboratoire à l'abri de ses expérimentations.

Sorts Perdo Animal

SURPRISE DU CHEF : NV 5

Focus : un couteau de boucher (+1)
Portée : Au Contact
Durée : Instantané

Ce sort vous permet de trancher de la viande avec une telle précision que le meilleur des cuisiniers ne peut que s'incliner devant vous. Il vous est ainsi possible d'en couper un morceau en tranches si fines et régulières que vous pouvez ensuite les disposer sur une assiette de manière à former une rose. Toutefois, cette magie est inopérante sur les êtres vivants.

Exactus de Flambeau consacre toute son existence à inventer des sortilèges de destruction précis ; il a créé celui-ci pour vérifier que ses talents étaient toujours intacts.

EFFEUILLAGE : NV 10

Focus : un coutelas (+1)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Instantané
Complément : Herbam

Ce sortilège affecte tout vêtement ayant été tissé, tricoté ou comportant des coutures. Lorsqu'on y ajoute un Complément Herbam, on peut prendre pour cible quelque chose contenant du coton ou du lin. Quoi qu'il en soit, l'habit affecté se découd, détisse ou détricote, tombant sur le sol en un tas de fils ou de morceaux de tissu au bout de quelques rounds. Dans la version originale du sort, ces restes produisent en touchant terre un bruit de clochettes.

Ce sortilège est l'œuvre d'Illicallites Ex Miscellanea, lequel estime que les Mages Hermétiques se prennent beaucoup trop au sérieux. Pourtant, le rire est le propre de l'homme, qui seul de toutes les créatures de Dieu perçoit le ridicule. Et le thaumaturge le plus puissant n'est rien, au regard de l'univers ; sa course à la gloire et à l'immortalité est grotesque. Illicallites a conçu ce sort pour que d'autres découvrent cette vérité.

En fait, c'est un des plus embarrassants qui soient lorsqu'on l'applique aux grands de ce monde, surtout ceux qui aiment à se vêtir avec faste (dans l'esprit de son

créateur, ses cibles étaient des magiciens, mais la prudence l'a emporté sur ses intentions premières). Il fut un jour utilisé à la cour du roi de France, où certain archevêque lassait la patience de ses auditeurs en rappelant sans arrêt que Dieu lui avait donné autorité sur les hommes. La perte de ses vêtements le priva d'une grande partie de cette autorité...

Sorts Rego Animal

VIOLENCE DE LA BÊTE : NV 15

Focus : l'arme d'un meurtre (+3)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Instantané/Permanent

L'animal sur lequel on lance ce sortilège, devenant soudain violent et rebelle, se retourne contre ce ou ceux qu'il estime responsables de ses malheurs. Si c'est un loup, il attaquera sans doute le chef de sa meute, tandis qu'un animal domestique s'en prendra plutôt à son maître. Si le sort est Instantané, il est possible de calmer la bête normalement, mais s'il est Permanent, la colère de sa cible persiste sa vie durant.

Gemma Ex Miscellanea l'inventa alors qu'elle étudiait le comportement animal, en songeant au vieil adage « diviser pour régner ».

DÉVOUEMENT DU POISSON : NV 20

Focus : un filet de pêche (+3)
Portée : A Proximité
Durée : Instantané
Complément : Aquam

Lorsque le Mage jette ce sort, toutes sortes de poissons, de taille moyenne ou inférieure, bondissent hors des eaux (lac, mer, etc.)



qu'il domine pour atterrir à ses pieds, sur la rive ou le pont de son navire. Tous n'étant pas comestibles, il faut les trier, mais un lancer du sortilège fournit cependant de quoi nourrir 30 personnes pendant 24 heures.

Ce sort fut inventé par Maris de Jerbiton, qui toute sa vie adora parcourir les mers. Avant son apprentissage, elle alla jusqu'à se faire passer pour un garçon afin d'être embarquée comme mousse sur les navires méditerranéens. Par la suite, elle resta fidèle à ce premier amour et créa plusieurs sortilèges destinés à faciliter les voyages marins.

Celui-ci faisait effectivement partie d'une paire de sorts dont le deuxième élément, qui permettait de récupérer des algues en guise de légumes, a été perdu. Maris l'utilisa un jour alors que son bateau se trouvait à quai. Les gens qui virent les poissons bondir sur le pont de sa nef se divisèrent immédiatement en deux camps ; l'un soutenait que le bâtiment transportait un saint, car ce spectacle faisait irrésistiblement penser à un miracle, l'autre qu'il y avait des démons à son bord et qu'il fallait le brûler. Maris quitta le port pendant que les deux groupes discutaient âprement.

ENCHANTEMENT DU PIGEON VOYAGEUR : NV 20

Focus : une feuille d'une des plantes poussant sur le lieu d'arrivée (+3)
Portée : En Vue
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Complément : Creo

Ce sortilège attire tout d'abord vers vous un oiseau qui se trouve dans votre champ de vision, le poussant à venir se poser sur votre main. Vous lui conférez ensuite une mémoire limitée et lui donnez le souvenir d'un lieu que vous connaissez bien. L'animal, persuadé qu'il s'agit de l'endroit où il a bâti son nid, cherchera à l'atteindre dès que vous l'aurez relâché. Lui attacher un message à la patte n'a rien de magique. D'ailleurs, si la Durée du sort n'est pas assez longue pour que l'oiseau atteigne son but, il regagne la région où il vit sans avoir délivré la missive.

Dans la version originale du sort, les gestes et paroles accompagnant son lancer étaient très calmes et doux : sa créatrice était bien connue pour son amour des animaux. Depuis, des membres de l'Ordre moins éclairés en ont fait quelque chose de plus « brutal ».

RASSEMBLEMENT DES BÊTES ÉGARÉES : NV 20

Focus : le crâne d'un spécimen de l'animal recherché (+2)
Portée : Spécial
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Ce sortilège enchante un endroit particulier, de sorte qu'il attire toutes les bêtes égarées appartenant à une espèce donnée passant dans les 3 lieues à la ronde. Les animaux qui vivent habituellement en bandes mais ont été séparés de leurs frères, ceux qui ont perdu leur route ou tout simplement errent au hasard sont également sujets à ses effets, contrairement aux bêtes magiques ou intelligentes (bien que certains Familiers puissent être affectés).

Ce sort permet de récupérer ses chevaux quand ils s'échappent, d'agrandir ses troupeaux de moutons ou de

capturer des créatures plus rares sans avoir besoin de les chercher. Une Alliance peut s'enrichir, par son usage répété, mais cela risque de la rendre très impopulaire parmi les mortels de sa région.

Il fut inventé par Dieog Ex Miscellanea alors que son Alliance de Cad Gadu était encore dans son printemps. Le Mage espérait augmenter les maigres ressources de son foyer en y attirant le bétail perdu, mais les vulgaires de la contrée ne tardèrent pas à découvrir où se rendaient leurs bêtes égarées et menacèrent de détruire la communauté. L'Ordre contraignit Dieog à relâcher tous les bestiaux capturés quand ceux d'un monastère voisin s'en vinrent à Cad Gadu après s'être enfuis.

VENGEANCE DE L'AGNEAU IMMOLÉ : NV 25

Focus : une griffe de hyène (+2)
Portée : En Vue
Durée : Concentration
Complément : Muto

On peut prendre pour cible de ce sort n'importe quel cadavre animal de Taille +2 maximum (poulet, cerf, sanglier, etc.), cuit ou cru, fût-il en partie dépecé ou démembré, du moment que la moitié au moins en est encore intacte.

Dans le round suivant le lancer du sortilège, les parties manquantes de la carcasse y « repoussent », semblables aux originaux mis à part le fait qu'elles sont cuites si le cadavre est cuit, dépouillées s'il est dépouillé, plumées s'il est plumé, etc. Au début du round suivant, le monstre se lève et se jette sur la cible choisie par le jeteur du sort. Il ne cesse ses attaques que s'il est détruit, si le magicien perd sa concentration ou si son adversaire meurt.

L'animal a les mêmes scores de combat que de son vivant, mais son Encaissement est augmenté de 8, ses Dégâts de 5 et il n'a qu'un seul Niveau de Santé.

La hyène est généralement associée à la mort.

Un jour, Lathoran de Tremere, décidé à se débarrasser des mortels qui s'opposaient à lui, les convia à une grande fête sous prétexte de réconciliation. Lorsque les goûteurs eurent prouvé que les mets n'étaient pas empoisonnés, les invités s'aperçurent qu'ils n'en étaient pas moins nocifs.

Sorts Aquam

Ajoutez ces sorts à ceux présentés dans **Ars Magica**, p. 199-204.

Sorts Creo Aquam

LARMES DE CROCODILE : NV 5

Focus : deux larmes d'un innocent (+3)
Portée : A Proximité
Durée : Instantané
Complément : Corporem

Ce sort fait apparaître des larmes dans les yeux de sa cible, laquelle semble alors pleurer ou l'avoir fait récemment.

Dailettia de Jerbiton l'inventa afin d'influer sur les batailles verbales et psychologiques qui se disputaient à la cour qu'elle fréquentait assidûment. Accusée d'intervenir dans les affaires des mortels, elle riposta qu'elle usait de la magie dans le seul but de protéger l'Ordre d'Hermès et d'accroître sa puissance. Ces sorts à l'influence indirecte sont typiques de sa manière. *« Si vous n'êtes pas capable de faire les choses normalement, vous n'avez aucun mérite à les faire magiquement, »* a-t-elle dit un jour.

PARALYSIE DE GLACE : NV 15

Focus : un outil grippé (+1)
Portée : A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule
Complément : Ignem
Ciblé +1

Ce sortilège permet de créer autour de sa cible une petite quantité d'eau qui gèle aussitôt, immobilisant ce qu'elle entoure. Quelqu'un d'extérieur brise l'étreinte de la glace en réussissant un jet de tension de Force de 6 +, mais la cible elle-même doit obtenir 9 + pour se libérer. Un Désastre signifie la perte d'un Niveau de Fatigue à Court Terme.

Hazarus de Tremere eut l'idée de ce sort quand, effet secondaire de ses expériences, la porte de son laboratoire se retrouva bloquée par le givre. Il songea qu'un tel sortilège serait particulièrement approprié à son grimoire, puisqu'il pourrait s'en servir pour contrôler ses autres sorts, qui avaient tendance à être beaucoup plus violents.

GOUTTE-À-GOUTTE DE LA FOLIE : NV 20

Focus : un puisoir (+2)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Complément : Rego

Une goutte d'eau froide tombe à intervalles réguliers (toutes les quelques secondes) sur la tête de la cible. L'eau apparaît sous les vêtements protecteurs portés, quels qu'ils soient, mais si la victime se rase le crâne et l'emmaillote dans un tissu épais, les effets du sort s'en trouvent quelque peu atténués.

Les gouttes s'écrasent comme si elles tombaient d'une hauteur de 3 pieds — elles n'infligent donc aucuns dommages, mais au bout d'une journée de ce traitement, la malheureuse cible commence à devenir folle. Elle doit effectuer chaque jour à partir du deuxième un jet de tension d'Intelligence + Méditation de 9 +. Une réussite signifie qu'elle garde son calme. En cas d'échec, en revanche, on divise par 2 (en arrondissant à l'entier supérieur) le nombre des points manquants pour atteindre 9. Le résultat obtenu s'applique en pénalité pour les 24 heures suivantes à tous les tirages de Caractère relatifs à des Traits comme Calme, Serein, etc. et aux jets de Concentration ou Méditation (y compris celui destiné à voir si la cible reste calme). Ce même modificateur *s'ajoute* aux tirages de Caractère impliquant colère ou intolérance, bien que cette torture puisse mettre en valeur d'autres Traits de Caractère (au

choix du Conteur), tels que Dépressif par exemple. Si la victime s'est emmailloté la tête, comme expliqué plus haut, le jet d'Intelligence + Méditation a un facteur de Difficulté de 6 + au lieu de 9 +.

Ce sortilège est l'œuvre de Vanderson de Mercere, qu'un religieux provençal exaspéra tout particulièrement en essayant à maintes reprises de l'empêcher de remettre à qui de droit le courrier qu'il transportait. Le prêtre était persuadé que les Mages de la Crête des Brumes étaient d'ignobles satanistes, aussi cherchait-il à intercepter leurs lettres pour en obtenir la preuve. Vanderson inventa ce sort pendant un séjour à la Crête des Brumes, précisément, afin de fournir au religieux d'autres sujets de préoccupation.

CHÂSSE DE GLACE : NV 25

Focus : un morceau de glace (+3)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Ce sort entoure sa cible d'une épaisse couche de glace, ralentissant fortement le métabolisme de la créature, dont l'état ne s'améliore ni n'empire tant qu'elle reste ainsi prisonnière. Elle n'est pas non plus consciente des événements extérieurs. Un coup violent appliqué sur la glace (aux Dégâts suffisants pour vaincre un Encaissement de 15), ou 10 minutes passées à taper dessus avec un outil quelconque, brisent cette châsse et mettent fin au sort. Bien sûr, on risque en procédant ainsi de blesser le captif : tous les dommages infligés à la glace et excédant un Encaissement de 20 se répercutent sur la créature emprisonnée (les points de Dégâts au-dessus de 20 sont comparés à son Encaissement).

Ce sortilège est extrêmement utile pour garder en vie *custodes* et mortels blessés quand on ne peut les soigner immédiatement, mais aussi face à un adversaire : celui-ci se trouve aussitôt mis hors d'état de nuire et s'avère ensuite facile à transporter en tant que prisonnier.



Vanderson de Mercere inventa ce sortilège le jour où il découvrit sur sa route un faucon qu'avait blessé un chasseur. Le majestueux rapace agonisait, et le Mage, ignorant des voies des animaux, était incapable de le soigner. Il fit ce qu'il put pour le garder en vie le temps de lui trouver de l'aide : il l'enchâssa dans la glace. Plus tard, le faucon lui prouva sa reconnaissance en devenant son Familier.

GLISSOIRE : NV 25

Focus : un morceau de glace lisse (+2)
Portée : A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule (Spécial)

Ce sort fait apparaître une glissoire pentue, dont l'extrémité supérieure se trouve près de son lanceur, longue d'un nombre de pas égal à deux fois le score Creo Aquam de ce dernier, formant avec l'horizontale un angle d'environ 30 degrés, et pouvant être sculptée en spirales et virages gracieux de façon à aboutir à l'endroit désiré. Elle est dotée de parois et extrêmement glissante, si bien qu'on peut la descendre en toute sécurité de 30 pas par round. Toutefois, elle fond normalement et devient donc dangereuse pour les créatures de Taille 0 ou plus au bout de 10 minutes, par temps chaud. Elle disparaît de toute manière à l'aube (ou au crépuscule).

La Gardienne des Vents, une Alliance érigée au sommet d'une éminence, au-dessus d'un lac qu'elle domine d'un millier de pieds (situation à laquelle elle doit son nom, puisqu'elle surveille les quatre points cardinaux), a donné naissance à ce sortilège. Certes, comme le disent ses habitants, le bon air et la marche en montagne rendent vigoureux ; mais il est des quêtes pour lesquelles il est essentiel de faire diligence. C'est pourquoi ils ont créé ce sort.

LAME DE LA MORT BLANCHE : NV 25

Focus : une poignée de petits diamants (+3)
Portée : Soi-même +
Durée : Spécial
Complément : Ignem

Ce sort crée une épée de glace magique assez dure pour traverser les armures. Malheureusement, si le lanceur la lâche, elle commence aussitôt à fondre, devenant inutilisable au bout de 10 minutes. Ses caractéristiques sont celles d'une épée large, sauf en ce qui concerne le modificateur aux Dégâts, qui est de +12 à cause de son contact glacé. Si on utilise un focus, on jette les diamants en l'air à l'endroit où l'épée va apparaître ; on les récupère ensuite, quand l'arme fond. Notez qu'un sort Ignem de Niveau 25 ou plus détruit l'épée, que le Mage qui l'a créée la tienne encore en main ou non.

Gemma Ex Miscellanea inventa ce sortilège afin d'être à même de protéger ses bijoux lorsqu'elle voyageait seule. Le choix de son focus reflète bien le goût de la magicienne pour ces babioles.

Sorts Intellego Aquam

SECRET DU TRÉSOR DES EAUX : NV 20

Focus : une perle (+3)
Portée : En Vue
Durée : Instantané

Ce sort vous permet de demander à un plan d'eau la localisation d'un objet qui y est immergé, à condition que le point situé en surface à la verticale de celui-ci se trouve dans votre champ de vision. La réponse sera du genre : « Près du rocher » ou « Sous le bateau », à moins que

l'étendue d'eau, trop vaste, soit dénuée de tels repères, auquel cas les indications seront des plus vagues («Près de l'orbe desséchante » — le soleil — par exemple). Le plan d'eau n'indique pas à quelle profondeur se trouve l'objet recherché, dont la Forme impose par ailleurs les Compléments de lancer appropriés.

Sorts Muto Aquam

EAU INEFFABLEMENT DOUCE : NV 10

Focus : un peu d'eau douce (+3)
Portée : A Proximité
Durée : Instantané

Ce sortilège transforme de l'eau salée (jusqu'à un baril) en eau douce. C'est la seule modification opérée, si bien qu'une eau salée polluée de quelque façon que ce soit donnera une eau douce également polluée. Dans la version originale du sort, le liquide obtenu, quoique parfaitement buvable, dégage une forte odeur marine.

Cette invention est à porter au crédit de Maris de Jerbiton, comme nombre de sorts destinés à faciliter les voyages marins — sa passion.

Elle jeta longtemps celui-ci de manière spontanée mais finit par se lasser de le réinventer chaque fois à partir de rien et consacra une saison à en faire un sortilège formel. Son Sceau se manifesta alors d'une manière qui s'avéra plus tard malheureuse : la première fois qu'elle voulut faire boire à des marins le produit de son art, il s'en fallut de peu qu'ils se mutinent.

LENDEMAINS FACILES : NV 10

Focus : un oignon (+1)
Portée : Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule
Complément : Corporem

Ce sort change en vin la valeur d'une cruche d'eau, de telle sorte que le vin se retransforme en eau dans le corps du buveur à l'aube suivante, ce qui lui évite d'avoir « mal aux cheveux ».

L'oignon est réputé guérir les maux de tête.

Ce sortilège est peut-être excellent pour le moral, mais il est dangereux d'en abuser, car cela favorise l'ivrognerie.

Il est l'œuvre de Dieog Ex Miscellanea, qui s'aperçut un jour que lui-même et ses Servants s'enivraient beaucoup trop souvent ; la chose n'était pas ennuyeuse en soi, mais elle se traduisait les lendemains de fête par un relâchement de la sécurité de l'Alliance et des difficultés de concentration dans les laboratoires. Dieog en déduisit que faire disparaître l'alcool avant qu'il n'exerce des effets néfastes résoudrait son problème, mais ses Servants sont maintenant ivres tous les soirs !

ENCRE DU TRAÎTRE : NV 15

Focus : une plume ébarbée (+2)
Portée : Spécial
Durée : Spécial

Ce sort change tout d'abord en encre le contenu d'une bouteille d'eau située A Proximité, la bouteille devenant un Lien Mystique avec l'encre obtenue, laquelle est par suite extrêmement vulnérable à tout sortilège de transformation. Ainsi, quand on jette à nouveau *Encre du Traître* sur la bouteille, son contenu se retransforme en eau, de même que tout ce qu'on en a prélevé jusque-là pour écrire, où que se trouvent les documents. Évidemment, on n'a plus alors que du papier ou du parchemin vierge.

Ce sortilège fut inventé par Raskus de Tremere, qui avait horreur d'engager sa parole et cherchait toujours à révoquer ses contrats. Il se servit d'ailleurs de cette *Encre du Traître* pour signer la charte de son Alliance puis, quand il eut bafoué ladite charte et que ses pairs voulurent l'en punir, pour en effacer son nom. Si nous mentionnons ici cette création, ce n'est pas pour inciter les Mages à se duper les uns les autres, mais afin qu'ils soient avertis de son existence et prêts à l'affronter.

REFLET DE NARCISSE : NV 15

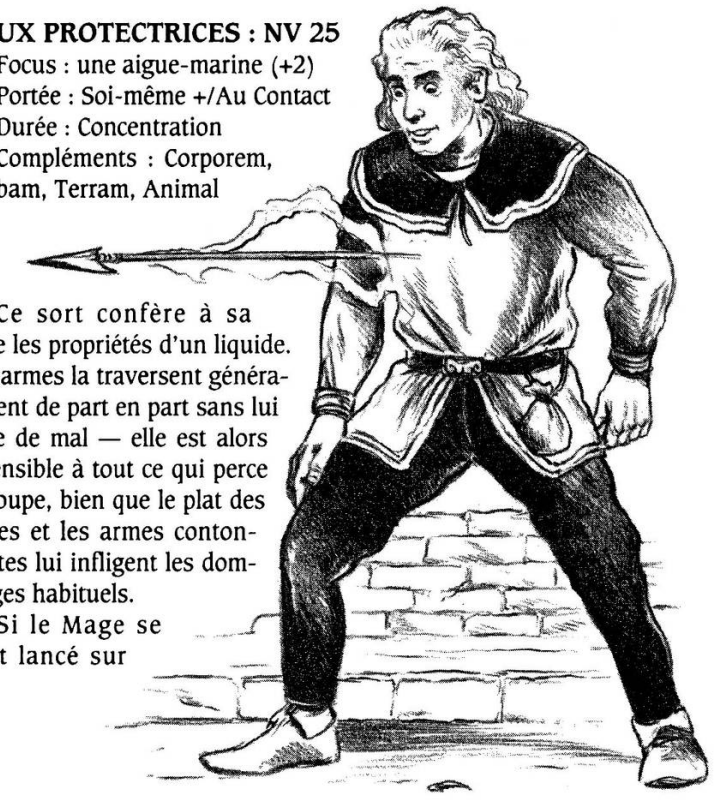
Focus : un miroir (+1)
Portée : A Proximité
Durée : Lune/Permanent
Complément : Imagonem

Ce sort rend d'une beauté parfaite l'image que renvoie une mare, un petit lac, etc. Le reflet obtenu exalte en fait la beauté de l'original — à condition qu'il en ait un minimum : les démons, par exemple, n'ayant pas en eux une once de beauté, n'ont dans ce cas pas de reflet. Ce sortilège n'implique aucun contrôle mental, bien qu'il puisse affecter fortement certaines personnes (quelqu'un doté d'un Trait de Caractère approprié, comme Vain, devra réussir un jet de 6 + pour détacher le regard de son image).

Il nous a été envoyé par une magicienne Ex Miscellanea amoureuse de la beauté du monde et de la sienne propre, désireuse de partager cette gloire avec nous. Le messager qui nous a apporté sa missive nous a raconté qu'elle contemplait son image dans un baril d'eau de pluie — rien moins — quand il est passé chez elle.

EAUX PROTECTRICES : NV 25

Focus : une aigue-marine (+2)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Concentration
Compléments : Corporem, Herbam, Terram, Animal



Ce sort confère à sa cible les propriétés d'un liquide. Les armes la traversent généralement de part en part sans lui faire de mal — elle est alors insensible à tout ce qui perce et coupe, bien que le plat des lames et les armes contondantes lui infligent les dommages habituels.

Si le Mage se l'est lancé sur

lui-même, il doit néanmoins effectuer un jet de Concentration chaque fois qu'une arme le transperce. Un échec signifie que l'objet se loge en lui, lui causant des Dégâts normaux +5 (l'armure n'offrant aucune protection). S'il l'a jeté sur quelqu'un d'autre, il doit rester Concentré pour que la cible du sortilège continue à en bénéficier.

Notez aussi que ce sort s'avère parfois gênant, puisqu'il empêche les actions physiques — ramasser quelque chose par terre ou attraper la main secourable d'un ami.

Il nous a été offert par Alandra de Jerbiton, mais c'est Vesper de Tytalus qui l'avait créé. Alandra a vu Vesper s'en servir pour traverser sans encombre une troupe de guerriers ; malheureusement, son ami n'était pas prêt en émergeant de la foule à affronter le Mage adverse qui l'attendait, lequel l'a détruit grâce à un sort Perdo Aquam.

TOUCHER DE L'EAU PURE : NV 25

Focus : une fiole d'eau de source très pure (+2)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Tous les liquides qui touchent la peau ou les lèvres du Mage se transforment en eau pure, qu'il s'agisse d'acide, d'huile, de poison... ou d'alcool (il lui est donc impossible de s'enivrer). Toutefois, un acide assez puissant pour infliger +25 aux Dégâts met fin au sortilège.

Si ce dernier est lancé avec un Complément Ignem, l'eau est également chauffée ou refroidie au gré du lanceur, de sorte qu'il ne risque pas d'être ébouillanté et peut faire fondre la glace simplement en la touchant. Notez toutefois que dans ce cas, un liquide assez chaud pour causer +25 aux dommages met fin au sort.

Il s'agit là d'un des sortilèges préférés des Flambeaux d'Ibérie, ou du moins de ceux qui là-bas combattent les Maures. Il les protège en effet de toutes sortes de dangers, depuis l'huile bouillante qu'on leur verse dessus durant les batailles jusqu'au poison qu'on peut ajouter à leur nourriture.

SANG DU DRAGON : NV 40

Focus : du sang de dragon (+5)
Portée : A Proximité
Durée : Instantané
Complément : Perdo

Ce sort transforme en acide une grande partie du sang de la cible (jet de tension d'Énergie + Résistance Naturelle contre un facteur de difficulté de 8, un Désastre signifiant +5 aux Dégâts — voir ci-dessous). Celle-ci subit des Dégâts de +30, quelle que soit son armure puisque ces dommages sont internes ; ils sont donc également impossibles à soigner d'une manière médiévale traditionnelle, c'est-à-dire que la chirurgie ne sert à rien, seules la magie et la Médecine pouvant être, en la matière, de quelque secours. Le Complément de lancer à adopter dépend de la cible : Corporem pour un humain, Animal pour un animal.

Ce sort est l'œuvre d'Icharn de Tytalus, qui prostituait ses talents de magicien en se vendant aux mortels comme assassin. Il acquit assez vite une grande réputation de tueur, si bien que l'Ordre, alarmé, lui ordonna d'interrompre ses activités. Après son refus, il lui fallut affronter plusieurs Flambeaux qui avaient passé contrat avec les Quæsitori. Il les combattit grâce à ce sortilège même, tuant ainsi l'un d'eux et impressionnant vivement ses compagnons, au point qu'après s'être débarrassés de lui, ils conservèrent les notes qu'il avait prises sur le sujet.

Sorts Perdo Aquam

ANNIHILATION DE LA FORTERESSE DE GLACE : NV 20

Focus : un marteau (+2)
Portée : A Proximité
Durée : Instantané

Ce sort a été conçu spécifiquement pour faire voler en éclats la glace (et autres liquides figés) plutôt que de la faire fondre. Toute la glace qui se trouve A Proximité du lanceur est réduite en poussière en un clin d'œil, sans que les objets qui y étaient inclus soient le moins du monde abîmés. Si on jette ce sortilège sur des créatures de glace, il leur inflige des Dégâts de +20. Inutile de dire que les êtres féeriques de la Cour d'Ombre ne l'apprécient pas du tout.

Il fut inventé par Artrus de Flambeau qui, devant partir pour Novgorod, comprit fort bien qu'il allait avoir besoin d'un sort capable de détruire la glace immédiatement, au lieu de la faire fondre — les sorts Ignem, ses préférés, n'agiraient pas assez vite et produiraient de grandes quantités d'eau qui les étoufferaient eux-mêmes. Les êtres féeriques auxquels le Mage se trouva confronté acceptèrent mal sa présence en ces contrées mais, leurs pouvoirs dépendant en grande partie de la glace, ne purent lui faire beaucoup de mal.

Sorts Rego Aquam

TOUCHER DE L'ALCHIMISTE : NV 10

Focus : un tamis (+1)
Portée : Spécial
Durée : Instantané
Compléments : selon la substance

Une fois ce sort jeté sur un liquide, vous versez celui-ci dans un autre récipient. La magie fonctionne alors comme un tamis, retenant dans le conteneur d'origine les aspects choisis de la substance — poison, goût, odeur, couleur ou autre propriété dont vous savez qu'elle est présente. Les qualités laissées dans le récipient de départ sont plus marquées qu'à l'origine et produisent des effets appropriés à leur nature. De même, le liquide récupéré après « filtrage » est purifié ou altéré de la manière désirée.

Ce sortilège sauva la vie d'Audigus de Criamon. Alors qu'il était en mer, son vaisseau, pris dans une effroyable tempête, coula. Le Mage passa plus de deux mois dans un canot, à dériver. Il était parvenu à sauver assez de nourriture, mais l'eau lui fit défaut au bout d'une semaine à peine. Sans ce sort, il n'aurait jamais pu extraire le sel de l'eau de mer.

CARESSE DE L'EAU : NV 15

Focus : du sel (+1)
Portée : En Vue
Durée : Spécial

Ce sortilège affecte l'eau dans un cercle de 10 pas de diamètre, de sorte qu'une vague s'en élève pour rencontrer un éventuel plongeur (ou quelqu'un qui tombe) afin d'amortir sa chute : ce privilégié émerge ensuite sans avoir subi le moindre désagrément, du moment que l'eau est profonde de 10 pieds au moins.

On se sert beaucoup de cette création à l'Alliance de la Gardienne des Vents, pour ceux qui ont tendance à trouver inquiétante l'idée d'un plongeon de 1 000 pieds dans le lac en contrebas. Ajoutons que les habitants des lieux ont découvert qu'un petit bain dans ces eaux calmes adoucissait les mœurs, aussi proposent-ils parfois à leurs hôtes de piquer une tête.

DAGUE DE GLACE : NV 15

Focus : une chandelle de glace (+2)
Portée : A Proximité
Durée : Instantané
Complément : Creo
Ciblé +3

Ce sort crée une dague de glace qui s'envole vers sa cible. L'arme a les mêmes caractéristiques qu'une dague normale mais inflige +5 aux Dégâts et fait perdre un Niveau de Fatigue à Court Terme à sa victime, à cause du froid qu'elle répand dans son corps.

Quand il était jeune, Alexandre de Bonisagus s'amusait au spectacle des animaux de son Alliance, fuyant de sous les fenêtres de son laboratoire afin d'échapper aux aiguilles de glace qui en tombaient. Lorsque les bêtes eurent appris à ne plus approcher la zone dangereuse, il inventa ce sortilège pour les asticoter lui-même.

NAGE SANS ENTRAVES : NV 15

Focus : une nageoire de poisson (+1)
Portée : Soi-même +/Au Contact
D. : Aube-Crépuscule/Lune

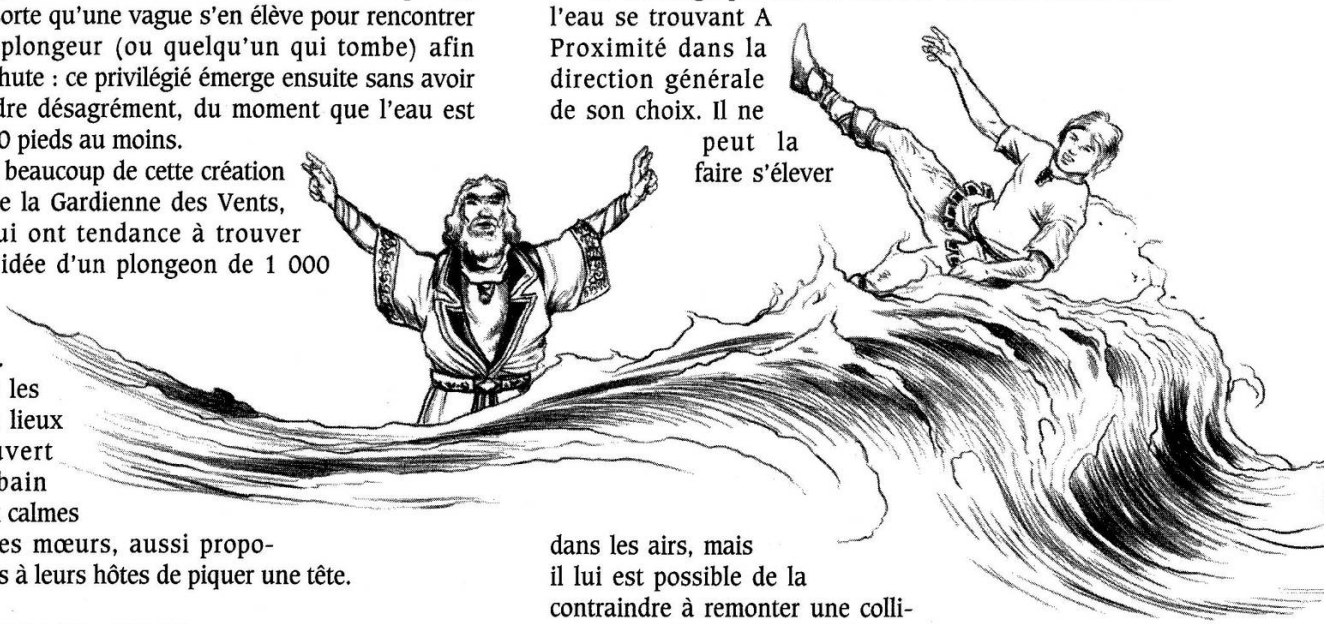
Ce sort permet de se déplacer librement dans l'eau ou autre liquide, sans être ralenti ou gêné de quelque manière que ce soit, qu'on nage ou qu'on marche sur le fond. Il ne donne toutefois pas le pouvoir de respirer sous l'eau ou de nager mais préserve les possessions de son bénéficiaire, qui peut donc emmener un parchemin ou même une torche sous la surface (il faut cependant fournir de l'air à la flamme grâce à un sort Creo Auram).

Les habitants de la Gardienne des Vents inventèrent ce sortilège afin d'être en mesure d'explorer librement les cavernes immergées que surmonte leur Alliance : il ne leur suffisait pas pour cela de respirer sous l'eau, il fallait aussi que celle-ci leur soit soumise.

DOMESTICATION DU FLEUVE : NV 20

Focus : une pelle (+2)
Portée : A Proximité
Durée : Concentration/Permanent

Ce sortilège permet au lanceur de faire couler toute l'eau se trouvant A Proximité dans la direction générale de son choix. Il ne peut la faire s'élever dans les airs, mais il lui est possible de la contraindre à remonter une colline, rentrer dans une bouteille, couvrir le plafond d'une caverne plutôt que le sol ou propulser un nageur de 20 pas par round. Le flot peut parfaitement balayer des structures de terre ou se creuser un nouveau lit si le terrain est assez meuble. Lorsque le lanceur cesse de se Concentrer, l'eau recommence à couler normalement, à moins qu'elle ne se soit creusé un autre lit plus facile à suivre que l'ancien.



Ce sortilège est, lui aussi, l'œuvre des occupants de la Gardienne des Vents, qui l'ont inventé pour impressionner les êtres féeriques des eaux vivant au pied de leur Alliance.

FOUET D'EAU : NV 20

Focus : une lanière de cuir (+1)
Portée : Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule
Complément : Creo

Ce sort sculpte de l'eau en un fouet que le lanceur utilise sans difficulté (sur la base de la Finesse et non de l'Aptitude Martiale habituelle). Il a les caractéristiques suivantes : Vitesse +6, Bonus d'Attaque +4, Dégâts +3, Bonus de Parade n. a., Force 0, Charge 0, Espace voir ci-dessous. Comme il est fait d'eau, il possède en outre quelques propriétés spécifiques : bien que pouvant s'étirer de 15 pieds, il n'est pas du tout encombrant ; il est impossible d'en parer les coups avec une arme (quoiqu'on puisse le faire avec un bouclier), car celle-ci passe à travers ; mais on ne peut non plus s'en servir pour parer les attaques de l'adversaire ou pour capturer ce dernier.

Il est rare que la diplomatie et les sortilèges plus subtils échouent complètement, mais lorsque cela arrive, un Mage doit se conduire avec grâce et élégance. L'épée est certes une arme noble, mais c'est celle d'un Servant ; un thaumaturge expert dans les voies de l'eau fait son possible pour en manier une qui soit plus en rapport avec sa position.

Sorts Auram

Ajoutez ces sortilèges à ceux fournis p. 204-209 d'**Ars Magica**.

Sorts Creo Auram

AURA DU DÉMON : GÉN.

Focus : du sel (+2)
Portée : A Proximité
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule
Complément : Virtum

Si les démons sont indétectables par la magie Intellego (voir **Ars Magica** p. 245), ils n'en sont pas moins destructibles par les sorts Perdo Virtum. Ce sortilège crée une aura bleue, façon feu de saint-Elme, autour de tous les démons se trouvant A Proximité, à condition que leur Force Infernale soit inférieure à son Niveau/2 + un dé de tension — vous avez ainsi une idée de leur puissance. Il leur faut en outre effectuer un jet d'Encaissement contre des Dégâts de 1 dé simple +5 pour chaque round où le sort continue à faire effet.

Son inventeur, Purgator de Tytalus, est un grand chasseur de démons dont l'arme favorite est la foudre. Il précise que si vous soupçonnez une présence diabolique, mieux vaut le lancer à couvert, au sein d'une foule. La version qu'il nous a envoyée est de Niveau 30.

AVALANCHE : NV 15

Focus : deux morceaux de bois qu'on fait sonner l'un contre l'autre (+1)
Portée : En Vue
Durée : Instantané

Ce sort produit un son qui provoque une avalanche, pourvu qu'il y ait dans la direction où le lanceur tend la main une pente appropriée couverte de neige. La nature exacte de ce bruit, fonction du Mage, dépend le plus souvent de la nature de celui-ci et de la situation. Si le jet de lancer se solde par un Désastre, il se produit bien une avalanche, mais en un endroit tel que la vie du thaumaturge en est menacée.

Lorsqu'Iocosus de Tytalus eut infligé à Gemma Ex Miscellanea sa *Flétrissure de la Honte*, la magicienne, assoiffée de vengeance, inventa ce sortilège afin de le battre sur son propre terrain : Auram. Elle ne lui révéla jamais combien faible était sa magnitude en regard de ses effets dévastateurs.

ORBE FULGURANTE : NV 35

Focus : un morceau d'ambre (+2)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Instantané
Ciblé +2

Ce sort fait apparaître dans votre main ouverte une boule de foudre craquante de la taille d'un poing. Si vous la jetez dans les 3 rounds sur une cible se trouvant A Proximité, elle éclate à son contact avec un grand coup de tonnerre (jet de Visée nécessaire — voir **Ars Magica** p. 174) en une véritable toile d'araignée d'éclairs. La créature frappée par la boule subit des Dégâts de +25 ; toutes celles qui se tiennent à moins de 2 pas d'elle en encaissent de +15, à cause des éclairs subséquents, et quiconque se tient dans les 6 pas doit effectuer un tirage de tension d'Énergie pour déterminer quels sont sur lui les effets du coup de tonnerre :

12 +	Pas d'effet
9-11	Surdité pendant 1 round
6-8	Surdité pendant 1 round, tintements d'oreilles durant toute la scène
3-5	Surdité pendant toute la scène, tintements d'oreilles durant un jour
Jusqu'à 2	Surdité pendant un jour, tintements d'oreilles durant toute une saison
Désastre	Tympans crevés ; semi-surdité permanente (comme le Vice Oreille Coupée — voir **Ars Magica** p. 71)

Les tintements d'oreilles se traduisent par une pénalité de -2 à tous les jets de Perception auditive. Quant aux tympans, s'ils sont crevés, il est possible de les soigner avec un sort Creo Corporem de Niveau 15 + (il se peut également qu'ils guérissent, au moins partiellement, de façon naturelle). Une scène est une période de jeu durant laquelle le lieu de l'action ne change pas et le temps s'écoule normalement.

Dans la version de ce sort due à Vector Tempestatum de Flambeau, l'orbe de foudre créée descend des cieux (ou du plafond, en intérieurs) pour se poser dans la main du lanceur. Le sortilège comporte en outre un sous-titre : *« C'est peut-être un démon... et alors ? »*. Tempestatum fait tout son possible pour agrandir le répertoire de sorts de sa Maison.

Sorts Intellego Auram

PERCEPTION DE L'AIR LOINTAIN : NV 10

Focus : l'essence d'un élémental de l'air (+3)
Portée : 30 lieues/130 lieues
Durée : Concentration

Ce sortilège vous révèle quelles sont les conditions climatiques exactes qui prévalent en un endroit quelconque avec lequel vous possédez un Lien Mystique, que ce Lien se rattache au lieu proprement dit ou à une personne s'y trouvant.

Trivina de Mercere l'inventa afin de voyager dans de bonnes conditions. Une fois qu'elle l'eut créé, elle planta un arbre en chacun des endroits qu'elle visitait (Alliances ou autres) et préleva dessus une brindille. Elle dispose donc à présent d'un Lien Mystique avec tous ces lieux, ce qui lui permet de savoir quel temps il y fait et de choisir pour ses voyages les itinéraires les plus faciles.

Trivina étant très respectée dans tout l'Ordre d'Hermès, la plupart des Alliances considèrent comme une chance et un honneur de posséder un de ses arbres, lesquels sont donc bien soignés. Si l'un d'eux était détruit, la brindille qu'elle y a prélevée ne formerait plus un Lien Mystique.

Sorts Muto Auram

IMAGES DE BRUME : NV 10

Focus : une fiole de brouillard (+1)
Portée : En Vue
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule

Ce sortilège vous permet de modeler à votre gré la brume ou tout autre gaz traînant au niveau du sol et En Vue, la taille de la forme réalisée étant bien sûr limitée par le volume de gaz disponible. Les effets que produit cette silhouette varient suivant la situation. Elle reste stable tant que vous vous Concentrez dessus, mais si le brouillard se dissipe, à cause du soleil ou de la chaleur, elle s'évapore également. Toutefois, le vent ne la disperse pas : il l'entraîne simplement dans la direction où il souffle. Si on se sert de *virtus* pour allonger la Durée de ce sort, la sculpture subsiste jusqu'à l'aube ou au crépuscule, à moins que la brume ne se dissipe avant.

Sorts Perdo Auram

MORT DE L'AIR : NV 25

Focus : une fiole d'air provenant d'un élémental de l'air (+4)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Instantané

Ce sort détruit l'air qui constitue un élémental de l'air, infligeant à la créature des Dégâts de +25.

Il fut inventé par Grimgroth, de la Crête des Brumes, qui avait passé plusieurs années à étudier les élémentaux de l'air. Ayant notamment découvert que certains de ces êtres sont impossibles à contrôler ou à détruire avec un unique sortilège, il créa celui-là pour leur faire comprendre qu'il pouvait les blesser.

Sorts Rego Auram

DILIGENT SERVITEUR D'ÉOLE : NV 25

Focus : un petit sac (+1)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule
Complément : Aquam

Ce sort conjure une forte brise, qui se met à souffler dans les voiles du navire sur lequel se trouve le lanceur. Celui-ci en choisit la direction, mais il lui faut réussir un jet d'Intelligence + Concentration de 9 + s'il veut ensuite la modifier. Quand on utilise un focus, on l'ouvre en jetant le sort et on le ferme à son expiration. Dans la version originale du sortilège, le vent obtenu sent fortement la mer, même si on le conjure en eau douce.

C'est qu'elle est l'œuvre de Maris de Jerbiton, dont la passion pour la mer fut le trait dominant et qui sillonna en tous sens la Méditerranée. Elle créa nombre de sorts destinés à faciliter les voyages en bateau.

Que personne n'eût mis au point avant elle un sortilège de ce genre l'étonna fort, les autres lui semblant de loin trop imprécis pour qu'on leur confie un navire — ils le rempliraient d'eau ou le feraient chavirer au lieu de le pousser, estimait-elle. Le nom de sa création lui fut inspiré par une légende grecque relative à Ulysse, d'après laquelle le héros reçut un jour en cadeau un sac emprisonnant les vents (Maris conserva toujours pour la Grèce, sa mère patrie, une grande tendresse).

DUVET VOYAGEUR : NV 25

Focus : une graine de pissenlit avec son aigrette (+2)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule

Ce sort vous rend très léger et vous permet de contrôler l'air de manière à obtenir une brise qui vous pousse sur 7 lieues maximum à l'heure. Si vous n'y prêtez pas d'attention particulière, ce vent ne change pas de direction ; en fait, il vous faut réussir un jet de Concentration, comme si vous étiez en train de marcher (voir **Ars Magica** p. 177), pour la modifier. Il vous est aussi possible, de la même façon, d'accélérer ou de ralentir de 2 lieues à l'heure par round, mais vous ne pouvez pas en même temps changer de direction. Ce sortilège fonctionne très bien en conjonction avec son cousin, *Ailes du Vent* (ReAu 25), puisqu'il permet de profiter de la vélocité offerte par ce dernier sans prendre pour autant le risque de s'écraser par terre en perdant sa Concentration.

Son inventeur, Eolus de Criamon, a la dangereuse habitude de baigner son corps d'énergies magiques plus fortes que la moyenne, si bien que pour tous ses sorts (pas seulement ceux Intellego ou Virtum), un des résultats possibles d'un Désastre est « jet de Crépuscule ». Cette œuvre lui évite l'ennui de maintenir sa Concentration — contrairement à *Ailes du Vent*.

PRISON DE ZÉPHYRS : NV 25

Focus : une fiole du souffle d'un zéphyr (+5)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule
Ciblé -2

Ce sortilège crée une muraille circulaire de vents tourbillonnants autour de la cible, qui doit réussir un jet de tension de Force + Taille de 12 + pour parvenir à faire un pas dans quelque direction que ce soit ; un échec signifie qu'elle est jetée à terre, subissant des Dégâts de +5, un Désastre que quelqu'une de ses possessions les plus importantes est en outre envoyée à l'extérieur de sa prison. Ce cylindre de vent est immobile, aussi suffit-il pour s'en libérer sans magie de réussir un tirage de tension de Force + taille de 12 +.

Les attaques à travers cette muraille, depuis l'extérieur comme l'intérieur, souffrent d'une pénalité de -6 (jets d'Attaque) et de 3 dés de Désastre supplémentaires. De plus, si on se sert d'une arme de mêlée, un tirage de tension de Force de 6 + est nécessaire pour ne pas la lâcher ; en cas de Désastre, l'objet se brise en touchant le sol.

Ce sortilège est l'œuvre de Boris de Bjornær, qui l'inventa afin d'être en mesure de capturer vivantes bêtes sauvages et autres créatures. Tant que le lanceur reste Concentré, en effet, la prison de vents subsiste, retenant sa cible captive (à moins que celle-ci ne puisse s'envoler par le haut du cylindre). Boris attendait, en général, pour interrompre sa Concentration que les mortels qui l'accompagnaient aient trouvé un moyen de s'assurer de la créature.

Sorts Corporem

Ces sorts sont à ajouter à ceux figurant dans les pages 209-216 d'**Ars Magica**.

Sorts Creo Corporem

BEAUTÉ DE LA PRINCESSE : NV 10

Focus : une perle réduite en poudre (+3)
Portée : Soi-même/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Complément : Imagonem

Ce sort fait disparaître les stigmates de l'âge, rendant la cible aussi jeune d'aspect que le désire le lanceur — sans rien changer à sa Taille. Cet effet est cependant superficiel, puisque les Caractéristiques physiques ne sont pas altérées le moins du monde. Il est possible de résister au changement avec un jet de tension d'Énergie de 6 +.

Candela Ex Miscellanea inventa ce sortilège pour échapper aux ravages du temps. Nombre de Mages lui envièrent son secret, jusqu'au jour où sa mort soudaine révéla que sa jeunesse était mensongère.

RESTES TERRESTRES DE L'HOMME : NV 30

Focus : un cercueil dans lequel on a enterré quelqu'un vivant (+3)
Portée : A Portée
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

Ce sort crée un cadavre humain, dont le lanceur détermine quand et de quoi il est apparemment mort. S'il veut lui donner l'aspect de quelqu'un de particulier, il doit disposer d'un Lien Mystique avec cette personne ; une fois le sortilège jeté, le corps lui-même en constitue un. Tout observateur réussissant un jet de tension d'Intelligence de 10 + perce la ruse à jour ; les familiers de la personne copiée bénéficient à ce tirage d'un bonus de +2. Un Désastre signifie que l'identité du cadavre et les raisons de sa mort ne font aucun doute pour eux.

Aurisus de Tytalus inventa ce sort afin de se faire passer pour mort et d'échapper à la Marche des Magiciens qui avait été lancée contre lui. On ignore ce qu'il est devenu, bien qu'il ait pour la dernière fois été signalé près du Tribunal Hibernien.

Sorts Intellego Corporem

SOUVENIR DE L'ULTIME BATTEMENT DE CŒUR : NV 15

Focus : le cœur d'un Mage mort (+6)
Portée : Au Contact
Durée : Instantané
Complément : Mentem

Le lanceur ressent les pensées et émotions qui ont agité une personne au moment de son décès en touchant son cadavre. Il peut s'agir d'un ensemble complexe de sentiments (peur, frustration, impression de perte) comme d'un simple mot («Oups ! » par exemple). Malheureusement, le Mage doit au cours du lancer se verser sur la tête une pinte du sang du mort ; en compensation, le sort fonctionne même si l'âme du sujet a reçu sa récompense ou sa punition finales : il concerne ses dernières émotions et pensées *terrestres*.

Il est l'œuvre de Sarisa, une Quæsitor qui s'était spécialisée dans les enquêtes sur les meurtres et morts diverses concernant l'Ordre d'Hermès. En effet, si la victime sait qui l'a assassinée, ce sortilège permet souvent au thaumaturge de l'apprendre. On peut également déterminer par son entremise si le décès a été paisible ou, au contraire, infligé dans la douleur.

SECRETS DU CORPS D'AUTRUI : NV 25

Focus : un marteau et une plume (+2)
Portée : 10 lieues
Durée : Concentration

Tant que vous restez Concentré, vous éprouvez les sensations physiques de votre cible. Cela vous donne des informations rudimentaires sur son état de santé, ses éventuelles blessures et son âge. Si elle meurt alors que vous la soumettez à cet examen, vous sombrez dans l'inconscience (jet simple d'Énergie de 6 + pour vous réveiller ; un essai par minute). Vous devez disposer d'un

Lien Mystique avec elle, mais elle peut très bien ignorer que vous partagez ses sensations.

Obitus de Criamon, de l'Alliance de Vuecron, inventa ce sortilège dans le but d'expérimenter la mort et de découvrir ce qui se cache au-delà de la vie. Hélas, l'évanouissement qui suit le décès de toute cible empêche définitivement l'acquisition de ces connaissances.

Sorts Muto Corporem

ŒIL D'AIGLE : NV 10

Focus : une plume d'aigle (+3)
Portée : Soi-même/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Compléments : Animal, Auram

Ce sort transforme les yeux de la cible, lui conférant l'excellente vision à distance d'un aigle : elle gagne un bonus de +4 aux tirages de Perception visuelle à distance.

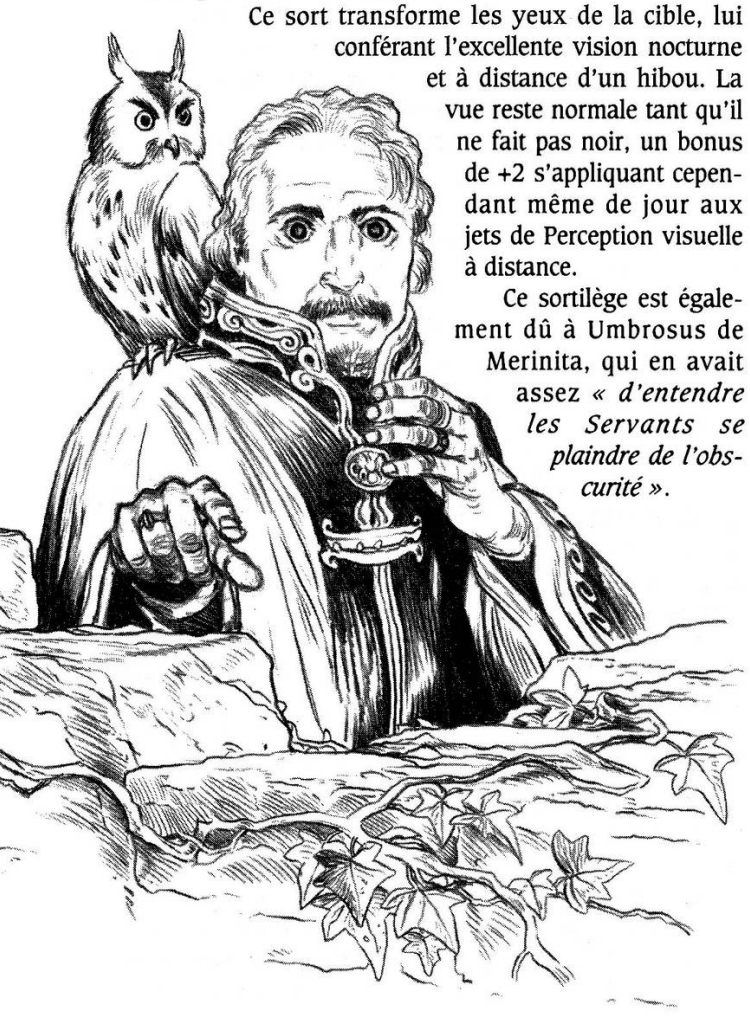
Son inventeur est Umbrosus de Merinita, qui sait combien est précieux un archer bien entraîné.

ŒIL DE HIBOU : NV 10

Focus : une plume de hibou (+3)
Portée : Soi-même/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Compléments : Animal, Auram

Ce sort transforme les yeux de la cible, lui conférant l'excellente vision nocturne et à distance d'un hibou. La vue reste normale tant qu'il ne fait pas noir, un bonus de +2 s'appliquant cependant même de jour aux jets de Perception visuelle à distance.

Ce sortilège est également dû à Umbrosus de Merinita, qui en avait assez *« d'entendre les Servants se plaindre de l'obscurité »*.



ARMURE DU SERPENT : NV 15

Focus : un morceau de peau de serpent (+2)
Portée : Soi-même/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Complément : Animal

La peau de la cible se couvre d'écailles, semblables à celles d'un serpent, qui forment des motifs différents suivant les recherches ayant abouti à la création du sortilège — la version originale produit un fond brun-vert, sur lequel se détachent les losanges qui courent le long de la colonne vertébrale et entourent les yeux. Cette transformation rend les interactions normales avec les mortels impossibles, à moins que votre peau ne leur soit invisible. Elle se traduit par un bonus de +15 à l'Encaissement.

Lachesis de Tytalus, qui a inventé ce sort, pense que les Mages devraient respecter leurs origines païennes au lieu de plier l'échine devant l'Église. Il ne peut, d'après elle, y avoir de paix entre l'Ordre et le clergé, et ceux qui refusent de se ranger d'un côté ou de l'autre sont suspects.

Ce sortilège est fait pour rendre les *custodes* plus typés : une cape en peau de serpent ou une armure couverte d'écailles sont certes des signes distinctifs, mais de peu d'importance. Cette magie protège les guerriers tout en les rendant uniques.

MORSURE DU SERPENT : NV 15

Focus : une dent de serpent (+3)
Portée : Soi-même/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Complément : Animal

Ce sortilège fait pousser à la cible des crochets légèrement venimeux ; utilisez l'entrée *Mains nues* de la *Table des Armes de Mêlée* (voir **Ars Magica** p. 162) pour trouver les modificateurs de combat appropriés, mais prenez +10 aux Dégâts. Sa mâchoire inférieure, plus mobile qu'à l'ordinaire, permet en outre au bénéficiaire du sort de donner à ses dents la place nécessaire pour opérer. Quand il ferme la bouche, les crochets se rabattent vers le palais, ce qui lui évite de se mordre la langue, mais ils sont parfaitement visibles lorsqu'il parle et rendent donc difficiles les interactions avec les vulgaires (-3 aux tirages sociaux).

Ce sortilège, comme le précédent, est l'œuvre de Lachesis de Tytalus et a été conçu pour les *custodes*. Lachesis estime, en effet, que les guerriers qui se battent pour les Mages devraient être armés par la magie plutôt que par le produit de l'artisanat des mortels.

ACCOUCHEMENT SANS DOULEUR : NV 20

Focus : un pelvis de lapine (+2)
Portée : Au Contact
Durée : Spécial

Lorsqu'on jette ce sort sur une femme prête à enfanter, il modifie la configuration de son pelvis de façon à permettre une naissance facile. Ainsi, la plus frêle des nobles dames se trouve pour un moment aussi fortement constituée qu'une robuste paysanne. Cet effet disparaît dès que l'accouchement a eu lieu.

Le créateur de ce sort, Fermentor de Verditius, est renommé dans tout l'Ordre à la fois pour ses dons de guérisseur et l'excellence de son vin. Ses sortilèges de soins,

comme le produit de ses vignes, sont recherchés de Constantinople à Durenmar. D'ailleurs, les sages-femmes des alentours de son Alliance, proche de Constantinople, peuvent acheter à bas prix des potions dupliquant l'effet de ce sort.

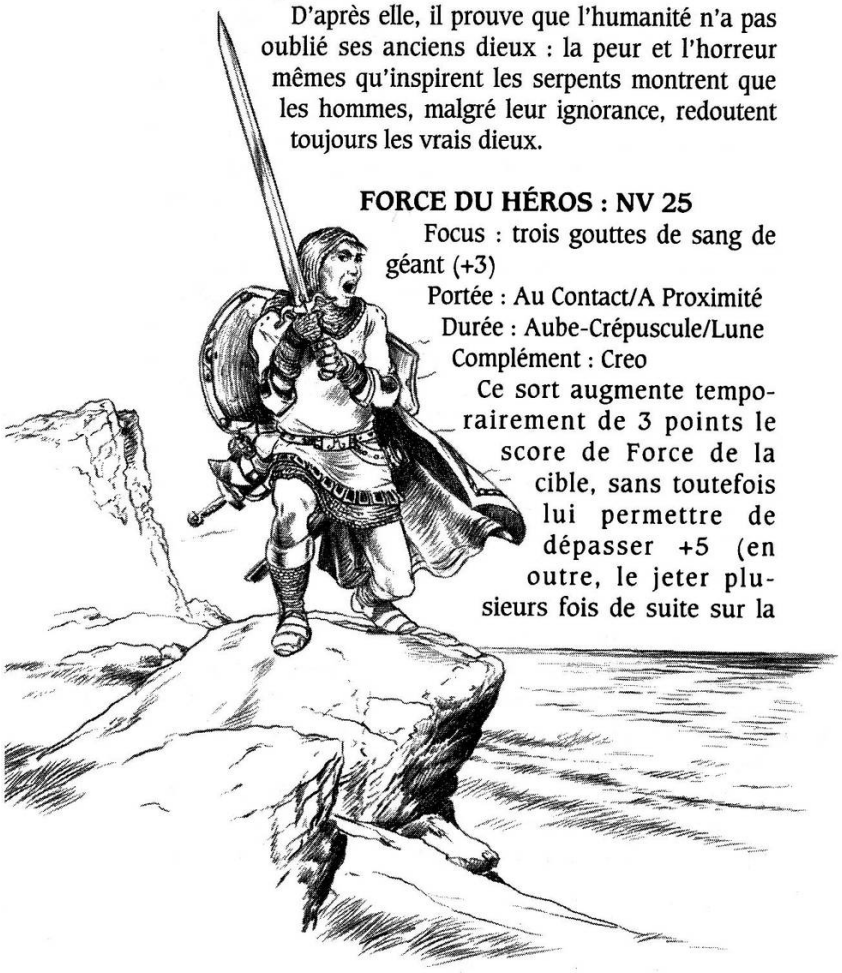
CHEVELURE DE MÉDUSE : NV 20

Focus : un petit serpent (+2)
Portée : Soi-même/Au Contact
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule
Complément : Animal

La chevelure de la cible se transforme en une masse mouvante de serpents, environ deux douzaines, mesurant 1 à 1,5 pied de long et capables d'attaquer toute créature se mettant à leur portée. Ils sont venimeux, le poison causant la plupart des Dégâts dus à leur morsure, et ont les statistiques de combat suivantes : Vitesse +3, Bonus d'Attaque +5, Dégâts +2 (sans venin) ou +6 (avec venin). Il faut réussir un jet de Résistance Naturelle d'Énergie de 8 + pour résister à la toxine lors de la première morsure, le résultat obtenu s'appliquant ensuite à toutes les autres morsures. Pour le reste, les serpents se battent avec les mêmes Traits que celui qui les porte, les dommages qu'on leur inflige se transmettant d'ailleurs à lui. Quelle que soit la Durée choisie pour le sort, la cible peut en annuler les effets à volonté, mais cela y met fin définitivement. Tout mortel la voyant avec sa chevelure de Méduse doit réussir un jet de tension de *Brave* (ou autre Trait similaire) de 6 + pour ne pas s'enfuir.

Ce sortilège, comme plusieurs autres tout aussi « reptiliens » (voir plus haut), est une des créations de Lachesis de Tytalus.

D'après elle, il prouve que l'humanité n'a pas oublié ses anciens dieux : la peur et l'horreur mêmes qu'inspirent les serpents montrent que les hommes, malgré leur ignorance, redoutent toujours les vrais dieux.



FORCE DU HÉROS : NV 25

Focus : trois gouttes de sang de géant (+3)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Complément : Creo

Ce sort augmente temporairement de 3 points le score de Force de la cible, sans toutefois lui permettre de dépasser +5 (en outre, le jeter plusieurs fois de suite sur la même personne ne sert à rien, ses effets n'étant pas cumulatifs).

Des sortilèges similaires, variations de celui-ci assorties des Compléments appropriés, permettent d'agir sur d'autres Caractéristiques : l'Intelligence (*Clairvoyance du Sage*) et la Communication (*Éloquence de l'Avocat*), notamment.

Ce sort a été inventé par un Mage Ex Miscellanea du Tribunal de Loch Leglean, un excentrique persuadé que son Don magique lui a été accordé par Dieu afin qu'il mène son clan à la conquête de l'Écosse. Il ne fait bénéficier de sa création que les guerriers de sa famille (bien qu'il n'ait pas encore réussi à en rendre les effets permanents) et en garde jalousement le secret, le partageant uniquement avec ceux dont il croit qu'ils poursuivent le même but que lui (nous avons obtenu une copie de ce sort grâce à un de nos pairs plus civilisé qui, passant dans la contrée, en a tiré la substance de l'esprit de cet original). Son clan le considère comme un saint.

FORME RAMPANTE : NV 25

Focus : une peau de serpent rejetée par la mue (+2)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Compléments : Animal (+ éventuellement ceux appropriés à l'équipement)

La cible se transforme en un serpent venimeux. Il lui est possible de reprendre sa forme humaine avant l'expiration prévue du sort, mais cela y met fin définitivement. Elle a droit à un jet de Résistance Naturelle d'Énergie contre un facteur de Difficulté de 6 + pour ne pas être affectée.

Ce sortilège, comme plusieurs autres recensés dans ces pages, a été inventé par Lachesis de Tytalus.

Selon elle, il se passe de commentaires. Quoi qu'en disent les chrétiens, la forme qu'il confère est la plus noble qui soit — de loin supérieure à celle du loup, pourtant plus communément adoptée.

MALÉDICTION DU SERPENT : NV 25

Focus : un petit serpent (+2)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Spécial
Complément : Animal

Le bras droit de la cible se transforme en un serpent (jet de Résistance Naturelle + Énergie de 8 +) qui l'attaque aussitôt, concentrant sur elle toute son attention. L'animal a les statistiques de combat suivantes : Initiative +10, Attaque +15, Dégâts +5.

Il ignore la Fatigue, a un Encaissement de +10 et 4 Niveaux de Santé (mais il ne souffre d'aucune pénalité quand il est blessé). S'il est tué, la cible retrouve son bras, affreusement mutilé (on considère qu'elle souffre du Vice Manchot — voir **Ars Magica** p. 72 — jusqu'à ce qu'on la soigne). Si au contraire c'est le serpent qui triomphe, il ne s'en retransforme pas moins en bras quand sa victime meurt.

Ce sortilège, comme le précédent, a été inventé par Lachesis de Tytalus, qui l'utilise pour punir les ennemis de l'Ordre : il démontre symboliquement que la sagesse du serpent fait partie intégrante de l'humanité et que ceux qui

la refusent s'engagent dans un combat terrible contre eux-mêmes. C'est en outre une attaque très efficace, ne serait-ce qu'à cause de la terreur qu'elle soulève chez sa cible et ses compagnons, et moins gratuite que par exemple une *Boule de Flammes Abyssales*, car elle permet à sa victime de lutter pour sa vie.

SOLIDITÉ DU GRANIT : NV 35

Focus : une figurine de granit (+3)
Portée : Soi-même +/Au Toucher
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Complément : Terram

Tant que vous êtes en contact avec la terre — si vous vous tenez dans un bâtiment de pierre, tout va bien ; si vous nagez, marchez sur la glace ou flottez dans les airs, vous ne remplissez plus les conditions requises — vous êtes aussi inébranlable qu'un mégalithe. Vous avez un bonus de +15 à l'Encaissement, êtes capable de parer les attaques armées à mains nues (bonus à la Parade de +6) et tous vos jets pour éviter d'être renversé (normalement basés sur la Force ou Force + Taille) se font à +8. Pourtant, si quelqu'un tente de vous soulever (par la magie ou la force) plutôt que de vous faire tomber, vous ne lui opposez que votre poids normal. Le sortilège est suspendu si vous perdez contact avec la terre mais ne s'achève pas, ce qui signifie qu'il reprend effet quand vous touchez à nouveau le sol. Tant qu'il vous protège, vous souffrez d'une pénalité de -2 à tous les jets de Perception basés sur le toucher, car votre sens tactile est émoussé.

A cause du caractère de Vector Tempestatum, le Flambeau qui l'a inventé, ce sort a tendance à rendre ses bénéficiaires assez m'as-tu-vu — il leur confère le Trait de Caractère Suffisant à +2. Comme le dit son créateur : *« Ne vous fiez pas trop à votre* parma magica *: ce n'est pas elle qui arrêtera les rochers qu'on vous lancera à la tête ! »*

CARICATURE DE VIE : NV 40

Portée : Au Contact
Durée : Permanent
Compléments : Creo, Rego
Rituel



Lorsqu'on le jette sur une dépouille en bon état, n'ayant pas reçu de sépulture chrétienne et ne présentant que des blessures mineures (on peut-la soigner pour qu'elle en arrive là), ce sort en fait disparaître la pâleur cadavérique, empêche la rigor mortis de s'y installer et lui rend le souffle. En fait, il lui redonne toutes les apparences de la vie, le corps paraissant simplement plongé dans un profond sommeil dont rien ne pourrait le réveiller. Il faut user d'autres sortilèges, tels que *Cadavre Animé* (ReCo 25), pour lui rendre le mouvement.

Ses fonctions vitales ayant repris leur cours, le cadavre ne se putréfie pas, et si on l'anime, il a les mêmes Caractéristiques physiques que de son vivant. Mais bien sûr, il n'a pas d'esprit et, bien qu'il obéisse aux ordres simples, ne fait pas preuve de la plus petite once d'imagination.

L'inventeur de ce rituel, le Magister Osseum Ex Miscellanea, est tristement réputé dans tout l'Ordre pour ses talents de nécromant. On convient généralement qu'il n'a pas encore créé la vraie vie mais en est très proche, et il continue à en traquer le secret. Malheureusement, ses créations sont souvent instables mentalement, affligées de diverses obsessions ou trop sujettes à la possession pour être laissées en liberté hors d'un *Ægis*. Il leur manque en outre l'étincelle de créativité, de passion et d'originalité que confère une âme.

Sorts Perdo Corporem

REGARD DE DOULEUR : NV 20

Focus : un couteau et une poupée (+2)
Portée : En Vue
Durée : Concentration
Complément : Mentem
Ciblé +3

Le lanceur fixe un point spécifique du corps de sa victime, laquelle ressent à cet endroit précis une douleur intense qui impose une pénalité de -3 à toutes ses activités (physiques ou mentales — y compris par exemple aux jets de Concentration), -5 si la partie du corps affectée est impliquée directement dans ces activités. A l'expiration du sort, la malheureuse cible perd un Niveau de Fatigue à Court Terme.

Patio Ex Miscellanea a inventé ce sortilège pour relever son gant de l'apprenti (test qui fait d'un apprenti un Mage). Son maître, qui avait remarqué le plaisir pervers qu'elle éprouvait à faire souffrir autrui, n'en a pas été étonné.

DON DE DOULEUR : NV 25

Focus : une branche de houx (+2)
Portée : Au Contact
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule
Complément : Muto

Ce sort établit une connexion entre le corps du lanceur et celui de la cible (laquelle a droit à un jet simple d'Énergie de 12 + pour en empêcher la création). Chaque fois que le Mage perd des Niveaux de Santé, après un tirage d'Encaissement, sa victime fait de même. Toutefois, si le magicien ou la cible meurt, le partage s'interrompt.

Complément de Lancer : Animal pour les bêtes, Virtum pour les démons, leur élément pour les élémentaux. Notez cependant que certains animaux sont trop stupides pour établir le lien entre leur propre souffrance et celle qu'ils infligent, si bien qu'ils continuent à attaquer. De plus, les Niveaux de Fatigue n'étant pas affectés, il suffit d'épuiser le thaumaturge pour mettre fin au calvaire.

Inibonos de Bonisagus a inventé ce sortilège en s'inspirant d'un pouvoir similaire que possédait un démon. Il s'est avéré un bon moyen de défense contre les adversaires intelligents et plus faibles (plus petits) que son utilisateur, mais celui-ci n'en conseille pas moins à ses pairs de ne pas le surestimer : il affaiblit l'ennemi, c'est vrai, mais vous êtes affaibli aussi, et tout le monde n'a pas peur de la mort.

REGARD DE L'ÂGE : NV 35

Focus : un sablier (+3)
Portée : Regards
Durée : Spécial

La cible vieillit d'un an par round aussi longtemps que le lanceur la regarde dans les yeux et reste Concentré. Ce sortilège n'affecte néanmoins que les adultes (16 ans au moins), mais sa victime est incapable d'attaquer le Mage et même d'en détourner les yeux, bien qu'elle soit par ailleurs libre de ses mouvements. Pour chaque année de vieillissement, une fois qu'elle a dépassé les 34 ans, effectuez un jet sur la *Table du Vieillissement* (voir **Ars Magica** p. 359). Si elle est sous l'effet d'une potion de longévité, elle y gagne les bonus normaux à ces tirages ; toutefois, dès que l'un d'eux a pour elle des conséquences néfastes, la potion cesse de la protéger — et il est peu probable qu'elle ait l'occasion d'en préparer une autre.

Ce sortilège est à porter au crédit de Justitius de Flambeau, né aveugle mais auquel son maître donna la vue. Ses yeux sont depuis son obsession, au point d'être devenus son Sceau. Ce sort est l'un de ses favoris, car il est à la fois subtil et très puissant, la destruction n'en étant que l'effet le plus visible : n'a-t-il pas le pouvoir de faire d'une jeune femme fière de sa beauté une vieille sorcière tordue par l'âge et horrifiée de sa propre laideur ? Il faut dire aussi qu'il est bien pratique pour imposer la discipline parmi les Servants.

Sorts Rego Corporem

MALÉDICTION DE L'ÉGOÏSTE : NV 15

Focus : un bijou en forme de poing taillé dans un os humain (+3)
Portée : A Proximité
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule

Ce sort empêche la main de la cible de lâcher ce qu'elle tient ; il lui faut réussir un jet de tension de Force de 18 + pour venir à bout de sa propre poigne, un Désastre se traduisant par la perte d'un Niveau de Fatigue à Court Terme. Les objets fragiles risquent de ne pas supporter ce traitement, et s'ils se brisent, la main persiste à en serrer les morceaux (ce qui peut lui infliger des Dégâts).

Bindus de Bonisagus inventa ce sort alors qu'il était d'un âge avancé et ne parvenait plus qu'avec peine à garder quelque chose en main. Son apprenti, conscient du potentiel agressif de sa création, la modifia pour en faire la version présentée ici.

PAS DU CHRIST : NV 15

Focus : une feuille (+1)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Complément : Aquam

Ce sortilège permet à son bénéficiaire de marcher, voire courir, sur la surface des eaux. Si celles-ci sont très agitées, il peut être nécessaire de réussir des jets de Dextérité pour ne pas trébucher. Le sort cesse immédiatement de faire effet si sa cible tombe dans l'eau ou foule la terre ferme.

C'est un bon sort pour ceux qui pensent que la magie peut partager le pouvoir de l'Église ou, plus simplement, préfèrent éviter les bateaux.

MAIN DE CAIN : NV 20

Focus : un squelette de main (+3)
Portée : A Proximité
Durée : Instantané

La cible de ce sortilège s'attaque elle-même avec l'arme, quelle qu'elle soit, qu'elle tient en main, à moins de réussir un jet de tension de Force + Énergie de 15 +. Les jets d'Attaque et de Dégâts sont normaux, mis à part le fait que la Compétence à l'arme de la victime est remplacée par la Finesse du lanceur. Si le jet de Force + Énergie s'est soldé par un Désastre, la Compétence à l'arme de la cible s'ajoute également au jet d'Attaque. Quand la cible n'a pas d'arme en main au moment du lancer, elle se donne des coups de poing, avec des bonus à l'Attaque et aux Dégâts de 0.

« Ne vous fiez pas pour tuer le magicien à une lame aiguë ou un couteau empoisonné, car il pourrait retourner contre vous vos propres armes. Ayez plutôt foi en Dieu, dont la main vous guidera. »

— Extrait d'une lettre de Jonathan de Cartwell, ennemi déclaré de l'Ordre. L'hypothèse selon laquelle il posséderait lui-même le Don s'est trouvée confirmée par le fait que la copie de ce sortilège a été volée dans sa propre demeure.

YEUX DE SERPENT : NV 20

Focus : une tête de serpent (+2)
Portée : Regards
Durée : Concentration

La cible est incapable de bouger avant que le lanceur cesse de se Concentrer ou que leurs regards se perdent (si

par exemple quelqu'un passe entre eux). Tant que le sort fait effet, les pupilles du Mage sont réduites à deux fentes verticales, comme celles d'un serpent, et il n'a nul besoin de cligner des yeux. Sa victime a droit à un jet de Résistance Naturelle basé sur l'Intelligence contre un facteur de Difficulté de 6.

Ce sortilège, comme *Regard de l'Âge* (voir plus haut), est l'œuvre de Justitius de Flambeau. Le principe en est commun, mais Justitius estime que sa variante est de loin la plus élégante. Il se lança dans les études qui devaient aboutir à ce résultat à cause d'un malheureux incident : un courrier crut bon de le voler, et il l'en punit bientôt, mais la *Boule de Flammes Abyssales* qui mit fin à la carrière du messager détruisit également le parchemin qu'il portait. Ce sortilège est donc, à l'origine, fait pour châtier ; une dague est aussi efficace que la plus grande des magies contre une cible impuissante.

ÉVASION : NV 25

Focus : une pièce avec une face noire et une blanche (+3)

Portée : Au Contact/A Proximité

Durée : Instantané

Compléments : adaptés aux possessions

Ce sortilège vous permet de changer de place avec quelqu'un que vous touchez. Ainsi, si vous gisez ligoté dans une cellule et parvenez à poser la main sur un garde qui se tient près de vous, vous vous retrouvez soudain à sa place tandis qu'il est entravé, à vos pieds. La cible du sort a cependant droit à un jet de Résistance Naturelle basé sur l'Énergie pour résister au transfert.

Regulus de Tremere, de l'Alliance de Vuecron, inventa ce sortilège après avoir passé quelque temps ligoté et bâillonné dans une cellule classique, condamné à ne pas user de son art par le Quæsitor qui avait décidé de l'enfermer pour le punir de ses crimes Hermétiques. Il voulait s'en servir pour s'évader discrètement.

Sorts Herbam

Ajoutez ces sortilèges à ceux présentés dans les p. 216-222 d'**Ars Magica**.

Sorts Creo Herbam

ÎLOT DU PÊCHEUR : NV 20

Focus : un morceau de liège (+1)

Portée : A Portée

Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

Complément : Aquam

Ce sort crée une barque à trois places, que rien de non magique ne peut faire couler bien qu'elle puisse chavirer.

Corvis Ex Miscellanea l'inventa afin que la vie des pêcheurs qui habitaient un village proche de son Alliance fût moins dangereuse.

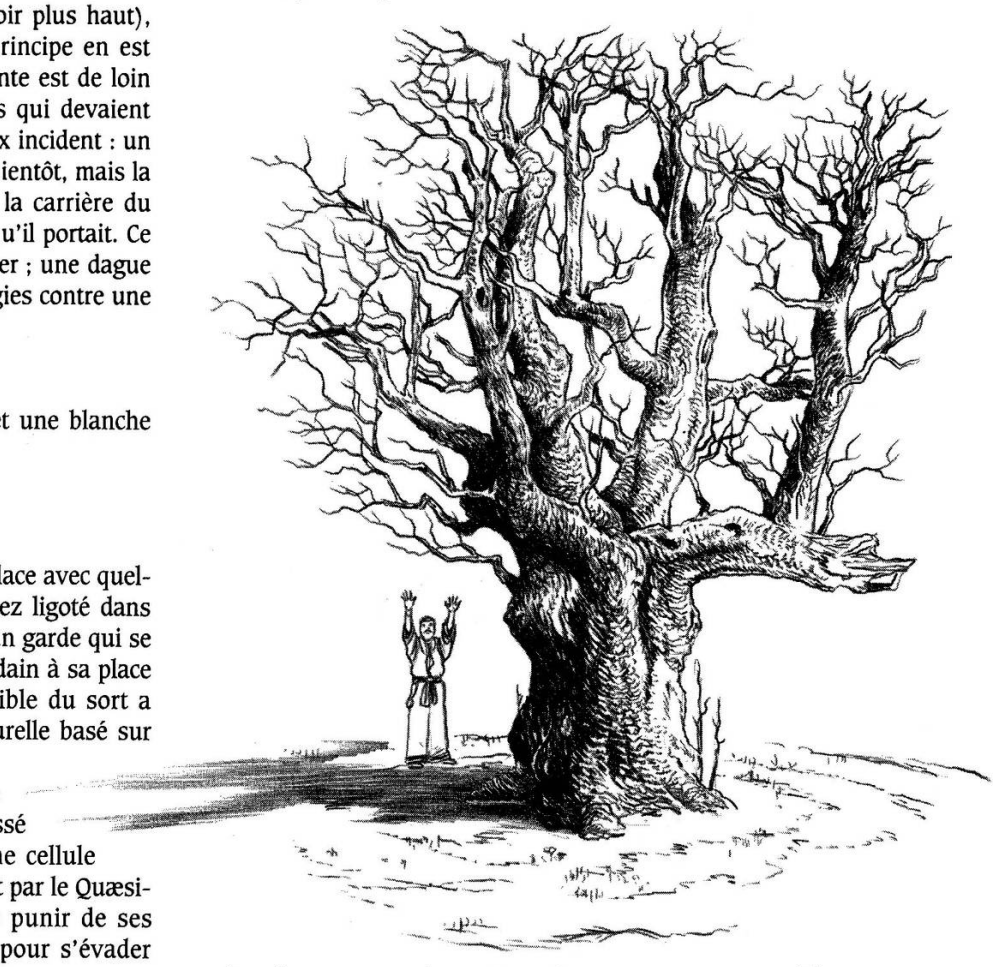
CHÊNE SANS ÂGE DU MAGICIEN : NV 25

Portée : A Proximité

Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

Rituel

Ce sortilège enchante une graine qui, à peine mise en terre, pousse pour devenir très vite un arbre adulte de



l'espèce correspondante. La croissance commence au début du rituel et s'achève à sa fin, lorsque le végétal atteint la maturité. Si la cérémonie est interrompue, l'arbre cesse de grandir à un stade correspondant à celui de cette interruption.

Oblina de Merinita, qui voulait rendre vie à une forêt détruite longtemps auparavant par les affrontements de Mages de Flambeau et de Diedne, reçut, dit-on, l'aide des êtres féeriques pour inventer ce rituel — ce qu'elle fit en une saison. Ses alliés la menèrent en outre à une source de *virtus* brut qui lui permettrait d'alimenter le sortilège, mais elle n'en a pas à ce jour révélé l'emplacement.

HUTTE DU FORESTIER : NV 35

Focus : une pierre des fondations d'un château (+3)

Portée : A Proximité

Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Ce sort fait apparaître une petite hutte de bois, assez vaste pour abriter 15 personnes mais confortable pour 5 seulement, qui contient des meubles de bois et de quoi entretenir un bon feu. C'est le Sceau du lanceur — le trait distinctif de ses sortilèges — qui détermine exactement ce que renferme la maisonnette et à quoi ressemble son

unique pièce. Lorsque la hutte disparaît, à l'aube, ceux qui y dorment ne tombent pas brusquement à terre : ils s'y posent doucement. Si on utilise un focus, il faut l'enterrer à l'endroit où va se dresser la cabane.

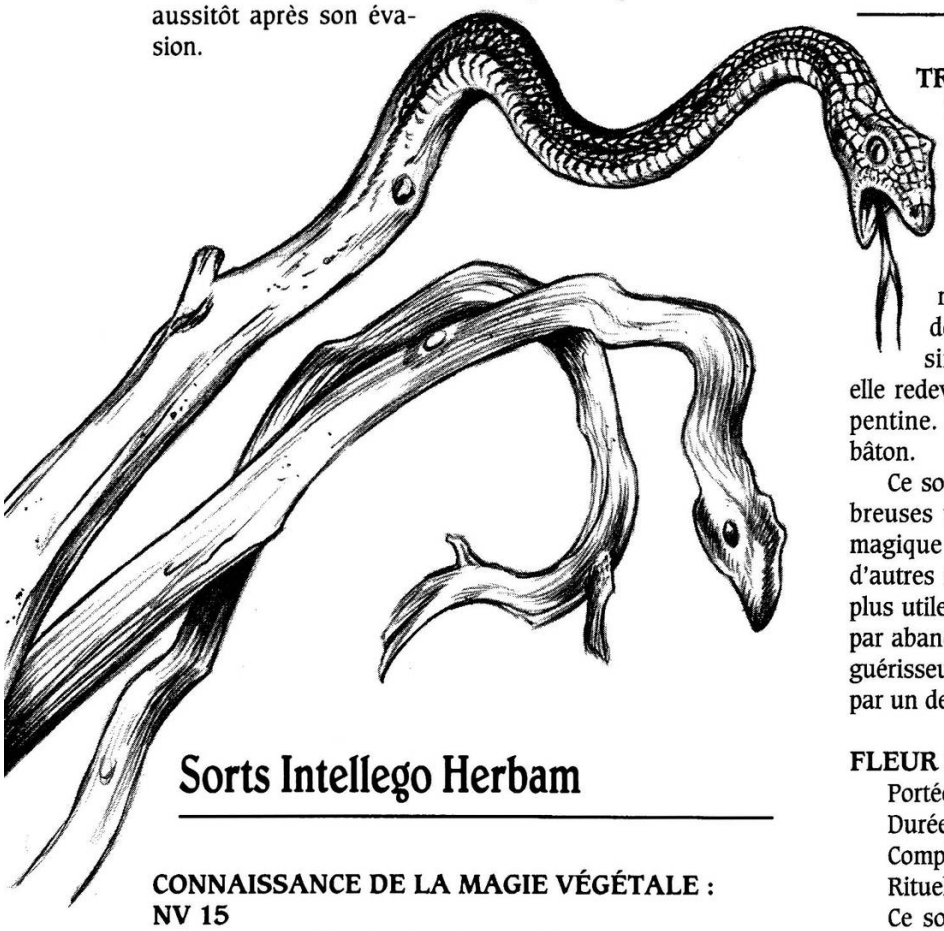
Ahdistus de Bonisagus inventa ce sort en prévision d'une expédition qu'il devait mener en Hibernie. Heureusement, il laissa les notes correspondantes à son Alliance, car nul n'entendit plus jamais parler de lui.

VAISSEAU DES SEPT MERS : NV 45

Portée : A Proximité
Durée : Année/Permanent
Rituel

Ce sortilège matérialise un vaisseau de bois entièrement équipé, conçu pour les voyages marins, manœuvrable par 5 hommes mais nécessitant un équipage de 12 lors des longues traversées. Il peut abriter jusqu'à 30 personnes et embarquer comme cargaison le contenu de 10 chariots.

Ahdistus de Bonisagus inventa ce rituel dans une prison musulmane, afin d'être sûr de pouvoir prendre la mer aussitôt après son évasion.



Sorts Intellego Herbam

CONNAISSANCE DE LA MAGIE VÉGÉTALE : NV 15

Focus : un pion de *virtus* brut Herbam (+2)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Instantané
Complément : Virtum

Une fois ce sort lancé, vous savez quelles sont les propriétés magiques d'une plante vivante de votre choix, car vous gagnez une connaissance intuitive de ses pouvoirs. Ceux-ci peuvent s'exercer indirectement, comme un pouvoir de guérison, ou être plus immédiats, tel le fait que le végétal est conscient. Si la cible ne veut pas que ses capacités soient connues, le jeteur du sort doit Pénétrer sa Résistance Magique ; si donc elle n'a pas de Force Magique, Féerique ou autre, il lui est impossible de résister à l'examen. Ce sortilège n'est d'aucune utilité sur les matériaux végétaux morts (il ne révélera pas, par exemple, quels sont les pouvoirs d'un bâton). Si on use d'un focus, ce pion de *virtus* ne disparaît pas, mais on ne peut s'en servir une deuxième fois pour faciliter le lancer de ce sort. Celui-ci permet de détecter les pouvoirs magiques, féeriques et divins, pas les pouvoirs infernaux.

Il fut créé par Damien de Bonisagus, qui voulait déceler les propriétés magiques spécifiques des plantes. Ce Mage l'utilisait souvent en conjonction avec *Détection des Herbes Sauvages* (InHe 15), quand il se lançait à la recherche de divers végétaux après avoir entendu à leur sujet légendes et rumeurs.

Sorts Muto Herbam

TRANSFORMATION THAUMATURGIQUE DU BÂTON EN SERPENT : NV 15

Focus : une peau de serpent (+3)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Complément : Animal

Ce sort transforme un bâton en un serpent non venimeux. Si le Mage veut contrôler la bête, il doit lui jeter un sortilège Rego Animal, car elle a sinon une volonté propre. A l'expiration du sort, elle redevient bâton, mais l'objet conserve une forme serpentine. Si on utilise un focus, il faut en envelopper le bâton.

Ce sortilège, inspiré des Écritures, fait partie des nombreuses tentatives destinées à prouver que les pouvoirs magique et divin sont égaux. Caïus interrompit un jour d'autres recherches pour essayer d'en obtenir une version plus utile, où le serpent serait venimeux. Il finit cependant par abandonner ce projet, sur les conseils de Théobald, un guérisseur ermite qui le soigna après qu'il eut été mordu par un de ses bâtons.

FLEUR DE L'ÊTRE : NV 20

Portée : Spécial
Durée : Permanent
Complément : Intellego
Rituel

Ce sortilège établit un lien entre la force vitale d'une créature quelconque et celle d'une fleur. Par la suite, l'état de santé de la cible est reflété par sa fleur : celle-ci paraît fraîchement éclose et couverte de rosée si l'être qui lui est associé est en bonne santé, tandis qu'elle se flétrit s'il tombe malade. On peut jeter le sort en présence de la créature concernée, mais aussi à travers un Lien Mystique avec elle ; par la suite, la fleur constitue un tel Lien tant que se prolongent les effets du rituel. Le lancer doit s'accompagner du Complément approprié à la cible (Corporem, Ani-



mal ou Mentem). Celle-ci ne souffre pas des éventuels dégâts infligés à la fleur.

L'inventeur de ce sort, Felix Umbrosus de Merinita, aime, comme chacun sait, plonger dans la nature les racines de sa magie. Il précise qu'il est bon de conserver ce Lien Mystique avec les métamorphes, puisqu'il permet de savoir où en est leur force vitale quelle que soit leur apparence. L'Alliance d'Amurgsval veille ainsi sur tous ses jeunes Mages lorsqu'ils sont en expédition, grâce à un massif de fleurs particulier (que rien ne signale) ornant une de ses cours.

Sorts Perdo Herbam

HACHE DU MAGE : NV 15

Focus : une hache (+1)
Portée : A Proximité
Durée : Instantané

Ce sortilège permet au lanceur d'abattre un arbre ou autre végétal similaire ou un pilier de bois. Toutefois, la cible a droit à un jet de Résistance si elle est magique. Quand on veut la faire tomber dans une direction donnée, il faut réussir un jet de Visée, dont le facteur de Difficulté dépend des chances qu'elle a de choir naturellement de cette manière. Si on utilise un focus, il faut en frapper le bois à l'endroit où il doit être coupé.

Exactus de Flambeau a inventé ce sort pour agrandir sa collection de sortilèges de destruction précis. Il en avait déjà créé de semblables pour affecter la pierre et la chair.

Sorts Rego Herbam

ANIMATION DES VÊTEMENTS : NV 15

Focus : un mannequin (+2)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Concentration
Complément : Animal

Une fois ce sort lancé, les vêtements de la cible se mettent à s'agiter, gênant au maximum ses mouvements et l'empêchant d'accomplir toute action nécessitant une certaine précision gestuelle. Quant à celles qui impliquent grâce ou sûreté du pied (telles que danser ou faire de la corde raide), elles deviennent impossibles. Les activités requérant une mobilité limitée subissent elles-mêmes une pénalité de -3 (attaques, défenses, etc.). Le lancer de sorts est également soumis à ce modificateur et nécessite, en outre, un jet de Concentration de 9 + (sans pénalité).

Le sort s'accompagne d'un Complément Animal lorsque les vêtements de la victime comprennent cuir, fourrure ou laine.

Harok de Tytalus l'inventa afin de gêner les autres Mages dans leurs lancers de sorts sans pour autant avoir à affronter directement leurs pouvoirs (ce sortilège n'étant pas dirigé sur la personne elle-même mais sur ses vêtements, la Résistance Magique ne s'y applique pas).

CHAISE ERRANTE : NV 20

Focus : un bout de ficelle (+1)
Portée : A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Ce sortilège n'affecte que des chaises ou fauteuils, les sièges à plusieurs places échappant à ses effets. Le meuble (en bois, paille, etc.) pris pour cible s'écarte de toute personne désireuse de s'y asseoir, et celle-ci se retrouve généralement les quatre fers en l'air. Si on le tient fermement, quelqu'un peut s'y installer, mais dès qu'on le lâche, il se met à bondir et se secouer à travers toute la pièce afin de se débarrasser de son occupant. Il faut réussir tous les rounds un jet de Force ou de Dextérité de 9 + pour rester en place. Dans la version originale du sort, le siège affecté produit de plus en gigotant un bruit de clochettes.

Ce sortilège, comme bien d'autres qui mettent également à mal la dignité et l'autorité, est l'œuvre d'Illicallites Ex Miscellanea, toujours désireux de faire sentir à ses pairs combien l'homme est peu de chose — quand bien même il serait le plus puissant des thaumaturges.

Voici donc une de ses premières inventions, qui lui fut inspirée par une farce dont il usa beaucoup durant son apprentissage. Évidemment, cette version magique réduit de beaucoup les risques d'être pris en flagrant délit... et le spectacle de quelqu'un essayant de rester assis sur une chaise prise de folie est des plus réjouissants. En fait, les Servants de l'Alliance d'Illicallites ont fait de ce jeu un de leurs sports favoris.

Sorts Ignem

Ces sorts compléteront ceux fournis pages 222-227 d'**Ars Magica**.

Sorts Creo Ignem

POSE DU SCEAU : NV 5

Focus : le sceau posé du lanceur (+1)
Portée : Au Contact
Durée : Instantané

Le lanceur pose trois doigts à l'endroit où il veut imprimer son sceau (le signe qui l'identifie en tant que membre de l'Ordre), tout en se nommant à haute voix. Notez que le sort ne fonctionne pas si le Mage n'est pas celui qu'il prétend. Marquer ainsi un objet revient à dire qu'il vous appartient. Le sceau, qui apparaît en fait comme imprimé au fer rouge (bien que son support, si fragile ou combustible qu'il soit, n'en souffre pas le moins du monde) est impossible à effacer, même par la magie, quoiqu'on puisse altérer la surface affectée pour l'éliminer. N'oubliez pas par ailleurs que tout objet portant votre sceau forme avec vous un Lien Mystique.

Ce sortilège, qui a été inventé pour permettre à chacun d'identifier ses outils et autres affaires, s'avère particulièrement utile pour les Mages contraints de partager un même laboratoire.



LIT MAGIQUE DU MÉDECIN : NV 10

Focus : un oreiller (+1)
Portée : Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Complément : Corporem

Ce sort permet de contrôler la température et le confort du lit d'un patient de manière à ce qu'il favorise au maximum la guérison de son occupant. Cela se traduit d'ailleurs pour ce dernier par un bonus de +3 à tous ses jets de Récupération (voir **Ars Magica** p. 158), à condition qu'il bénéficie du lit magique durant toute sa convalescence.

Nusticus de Verditius inventa ce sortilège quand il en eut assez de gaspiller du *virtus* dans des sorts de soins destinés à des Servants dont la survie était de toute façon incertaine.

RÉCHAUFFEMENT DE LA PIÈCE GLACÉE : NV 10

Focus : un briquet à silex (+1)
Portée : Spécial
Durée : Spécial/Lune

Ce sort maintient une agréable chaleur dans une vaste pièce (le plus souvent une salle de banquet) jusqu'aux premières lueurs de l'aube. Il ne crée cependant pas de flammes, ce qui évite les accidents quand les lieux s'animent durant quelque grande fête.

Arator de Jerbiton l'inventa il y a de cela plusieurs siècles, alors que l'âge l'avait rendu arthritique, ce qui lui permit de chauffer à son gré son laboratoire durant ses dernières décennies sur cette terre. Il laissa un héritage magique qui a une étrange histoire. Le vieux Mage voulait en effet léguer ses biens à son ancien apprenti, mais la Maison Jerbiton s'avéra incapable de le localiser, si bien qu'elle dut se charger de veiller sur ce trésor. Si quelque thaumaturge peut un jour prouver qu'il appartient à la lignée magique d'Arator, le dépôt secret de celui-ci lui appartiendra. Or, comme le vieillard fut le premier inventeur de *Réchauffement de la Pièce Glacée*, toutes les copies qu'en détient l'Ordre découlent forcément de ses notes. En remontant la piste suivie par ce sortilège, sans doute trouverait-on enfin le descendant perdu d'Arator.

AURA DE FEU : NV 25

Focus : des piquants de hérisson brûlés (+1)
Portée : Soi-même/Au Contact
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule
Compléments : voir ci-dessous

Ce sortilège emplit sa cible du pouvoir d'Ignem : de petites flammes jaillissent du corps du bénéficiaire pour brûler tout ce qu'il touche (exception faite des vêtements et autres objets qu'il portait lors du lancer), roussissant ou enflammant les divers matériaux, et il laisse derrière lui des traces de pas flambantes. Ce sort a été conçu pour brûler tout ce qui entrerait en contact avec son récipiendaire, mais il abîme aussi ce que lui-même touche. Les flammes infligent des Dégâts de +5, et toute personne en contact constant avec celui qui les émet (au cours d'une lutte, par exemple) les subit automatiquement à chaque round.

Si le Mage jette ce sort sur quelqu'un d'autre, il lui faut se Concentrer pour alimenter le feu qui couve dans la cible. Les Compléments de lancer dépendent de la nature de cette dernière : Corporem pour les humains, Animal pour les bêtes, Terram pour les objets de pierre, Herbam pour les plantes, etc.

Le créateur de ce sortilège, Exureris, est, comme vous l'avez sans doute deviné, un Flambeau — ainsi qu'un membre de l'Alliance des Bois. Son but dans l'existence est d'inventer — et bien sûr de tester — de nouveaux sorts Ignem. Ce goût pour l'invention lui vint durant son apprentissage auprès d'un Mage de Bonisagus, qui l'ennuya très vite mais lui fit découvrir combien il est excitant d'expérimenter.

FLAMMES PURIFICATRICES : NV 30

Focus : une langue de dragon (+5)
Portée : Soi-même +
Durée : Instantané

Ce sort enflamme son *lanceur*, lui infligeant Instantanément des Dégâts de +30.

Il figure dans le livre de magie d'Ignitus de Flambeau, maquillé de manière à passer pour quelque sortilège aussi puissant qu'utile, mais ses effets lorsqu'on le jette sont toujours ceux décrits ci-dessus. S'en apercevoir avant qu'il soit trop tard nécessite un tirage de tension d'Intelligence + Lecture/Écriture de 8 + (ce jet remplace celui normalement demandé pour déchiffrer le code d'un auteur — voir **Ars Magica** p. 253). Un Désastre signifie que le curieux découvre bien que le sort inflige de graves brûlures mais qu'il est persuadé que celles-ci affectent des cibles extérieures. Nous vous présentons ce sortilège afin que vous soyez avertis de son existence.

SOUFFLE DE VULCAIN : NV 35

Focus : une scorie d'un volcan (+2)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Instantané
Compléments : Terram, Auram
Ciblé +3

Ce sort crée un nuage de cendres brûlantes très semblable à celui que provoque une éruption. Il occupe au départ une zone de 7 pas de diamètre et inflige à tous ceux qui s'y trouvent des Dégâts de +20 ; puis, tous les rounds après le premier, son diamètre s'étend de 3 pas tandis que les Dégâts qu'il cause diminuent de 5. Il se dissipe généralement au bout de 3 rounds, mais un vent fort l'éparpille en 2 rounds.

L'auteur de ce sort est l'élémentaliste Flambeau Vector Tempestatum, qui met un point d'honneur à enrichir le répertoire magique de sa Maison. Malgré ses succès, cependant, la plupart des Flambeaux n'emploient pas ses inventions, leur préférant des sorts de destruction qui leur sont plus personnels.

LANCE SOLAIRE : NV 40

Focus : un miroir (+2)
Portée : En Vue
Durée : Instantané
Ciblé -3

Ce sort modèle les rayons du soleil en un trait brûlant, dirigé vers une cible particulière et capable de percer pratiquement n'importe quelle protection. Il n'a donc d'effet que

le jour et inflige des Dégâts de base de +40, modifiés comme suit :

Brume légère	-2
Ciel couvert	-5
Nuages de pluie, brouillard épais	-10
Nuages d'orage	-15
Pluie, neige ou bruine	-5
Pluie torrentielle, blizzard	-8
Brouillard rampant	-8
Bois, bosquet	-7

Il est donc difficile d'obtenir de bons résultats par mauvais temps — ainsi, un jour où le ciel est couvert et où un brouillard épais vient ramper jusqu'à terre, la pénalité sera de (-5-10-8) = -23. Un Mage prévoyant jettera avant toute chose un sortilège destiné à ramener le beau temps.

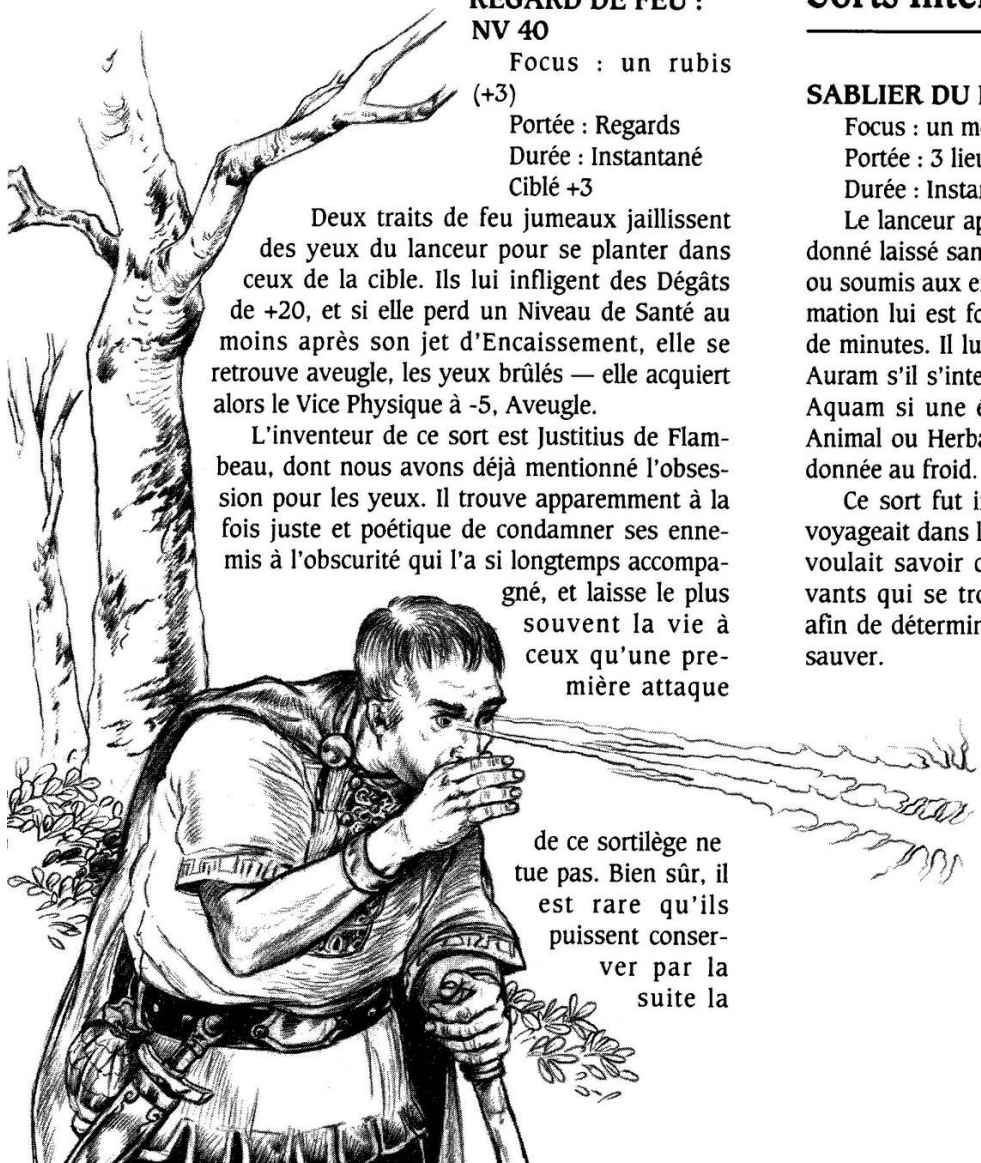
Cette création est, elle aussi, l'œuvre de Vector Tempestatum, qui aime à faire jaillir cette lumière assez forte pour traverser les plus épais des nuages. Il se place autant que possible face au soleil, afin que ses adversaires, en le regardant, se détournent de l'astre et ne sachent pas ce qui les frappe ensuite. Vector Tempestatum précise que la Portée de ce sort est extrêmement pratique pour les attaques à distance.

REGARD DE FEU : NV 40

Focus : un rubis (+3)
Portée : Regards
Durée : Instantané
Ciblé +3

Deux traits de feu jumeaux jaillissent des yeux du lanceur pour se planter dans ceux de la cible. Ils lui infligent des Dégâts de +20, et si elle perd un Niveau de Santé au moins après son jet d'Encaissement, elle se retrouve aveugle, les yeux brûlés — elle acquiert alors le Vice Physique à -5, Aveugle.

L'inventeur de ce sort est Justitius de Flambeau, dont nous avons déjà mentionné l'obsession pour les yeux. Il trouve apparemment à la fois juste et poétique de condamner ses ennemis à l'obscurité qui l'a si longtemps accompagné, et laisse le plus souvent la vie à ceux qu'une première attaque de ce sortilège ne tue pas. Bien sûr, il est rare qu'ils puissent conserver par la suite la place qui était leur jusque-là. Justitius pense que quelques-unes de ses victimes aveugles errent toujours à travers l'Europe.



DERNIER VOL DU PHÉNIX : NV 50

Focus : une plume du phénix (+5)
Portée : Spécial
Durée : Instantané

Lorsque vous jetez ce sort, votre corps explose en s'enflammant, le feu couvrant un cercle de 15 pas de rayon dans lequel il inflige de terribles Dégâts (+50 au centre, -2 par pas dont on s'en éloigne). Le problème est que, du fait de sa nature, vous n'êtes pas systématiquement protégé de ses effets, alors que vous vous trouvez à l'endroit le plus dangereux ! Vous bénéficiez heureusement de votre *parma magica*, qui vous contraint à effectuer contre vous-même un jet de Pénétration.

Ce sortilège est l'œuvre d'Exureris, un Flambeau (comme nous l'avons déjà signalé), qui consacre sa vie à inventer et tester de nouveaux sorts Ignem.

A l'heure actuelle, il essaie de le réinventer en y intégrant un Complément Rego, afin d'en protéger le lanceur. D'aucuns, dans l'Ordre, se demandent si cette création n'a pas été viciée par les pouvoirs infernaux, ce qui pousse à s'interroger sur les allégeances d'Exureris.

Sorts Intellego Ignem

SABLIER DU FROID : NV 10

Focus : un morceau gelé de l'être concerné (+3)
Portée : 3 lieues de rayon
Durée : Instantané

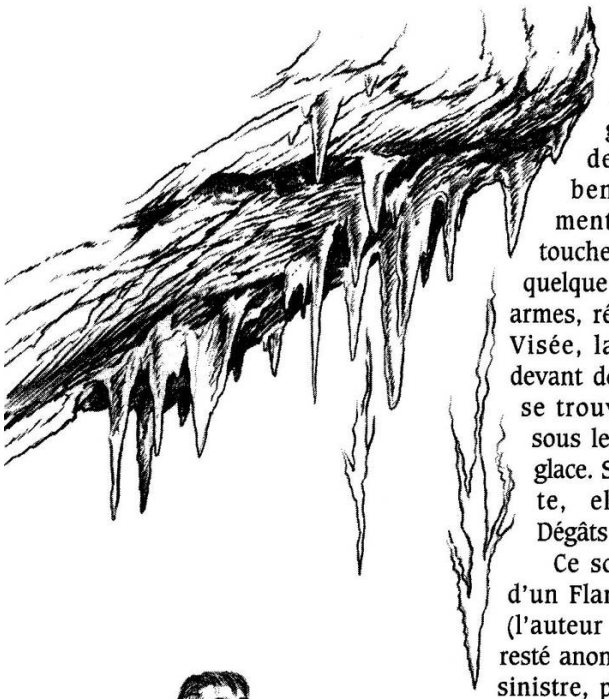
Le lanceur apprend combien de temps survivra un être donné laissé sans protection dans un environnement glacé ou soumis aux effets d'un sort générateur de froid. L'information lui est fournie en termes de jours, d'heures, voire de minutes. Il lui faut ajouter au sortilège un Complément Auram s'il s'interroge au sujet des conditions climatiques, Aquam si une étendue d'eau est concernée, Corporem, Animal ou Herbam suivant la nature de la créature abandonnée au froid.

Ce sort fut inventé par une magicienne alors qu'elle voyageait dans le grand Nord avec plusieurs mortels. Elle voulait savoir combien de temps survivraient les Servants qui se trouveraient séparés du reste du groupe, afin de déterminer s'il vaudrait la peine d'essayer de les sauver.

Sorts Muto Ignem

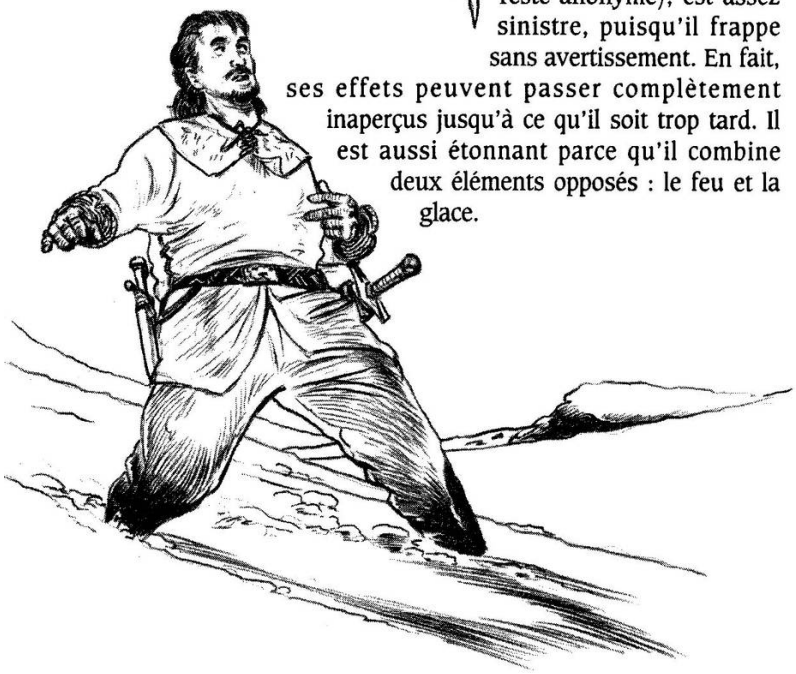
DAGUES DE FEU : NV 15

Focus : une dague brûlante (+2)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Instantané
Complément : Aquam
Ciblé -2



Ce sort transforme des aiguilles de glace en dagues de feu qui tombent immédiatement. Il faut, pour toucher quelqu'un ou quelque chose avec ces armes, réussir un jet de Visée, la cible choisie devant de toute manière se trouver à peu près sous les chandelles de glace. Si elle est atteinte, elle subit des Dégâts de +15.

Ce sortilège, œuvre d'un Flambeau inconnu (l'auteur de la copie est resté anonyme), est assez sinistre, puisqu'il frappe sans avertissement. En fait, ses effets peuvent passer complètement inaperçus jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Il est aussi étonnant parce qu'il combine deux éléments opposés : le feu et la glace.



Sorts Perdo Ignem

BOUGIE GLACÉE DU MAGICIEN : NV 15

Portée : Spécial
Durée : Spécial
Rituel

Ce rituel permet d'enchanter pendant sa fabrication une bougie ou une chandelle qui, une fois allumée, émet autant de froid et d'obscurité qu'elle devrait irradier de chaleur et de lumière. Le sort y est « stocké » jusqu'à ce moment et n'empêche pas ensuite son réceptacle de fondre normalement. Pour détruire une bougie ainsi enchantée, il suffit de la jeter dans des flammes plus ardentes que celles des bougies normales. Il existe un rituel similaire pour les torches (*Torche Voleuse de Lumière*) et les feux de joie (*Nuit Totale de la Saint Jean*).

Shadagous Ex Miscellanea, qu'on soupçonnait d'appartenir à un chapitre secret de la Maison Diedne, inventa ce sort et ses variantes — afin, dit-on, de préparer l'apparition des démons qu'il conjurait. Son appartenance à la Maison Diedne ou ses liens avec les habitants des Enfers n'ayant toujours pas été prouvés, nous vous présentons ses créations.

SOUFFLE DU GEL : NV 30

Focus : l'essence d'un élémental de l'air (+5)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Concentration
Complément : Corporem

La cible de ce sort, frigorifiée, subit des Dégâts de +10 par round où le Mage se Concentre. Se rapprocher d'un feu naturel ne lui suffit pas pour se réchauffer, car le froid pénètre jusqu'à la mœlle de ses os, mais un sort Ignem de Niveau supérieur à celui-ci, destiné à la réconforter et non à la brûler, la libère de cet effet. Si on utilise un focus, il faut l'avoir capturé au moment le plus froid de la nuit, au cœur de l'hiver.

Exactus de Flambeau inventa d'abord un sortilège qui faisait simplement trembler sa cible de froid. Mais il s'aperçut bientôt que ses pairs riaient de lui derrière son dos, ce qui le poussa à créer en secret celui-ci. Il affirma alors que le sort « aux frissons » était réellement efficace et défia les autres Flambeaux de s'y soumettre. Ils ne s'aperçurent de la ruse que trop tard.

Sorts Rego Ignem

FLAMMES EN MARCHE : NV 20

Focus : l'essence d'un élémental du feu (+3)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule

Ce sort vous permet de déplacer à volonté un feu de joie (ou autre feu de taille inférieure), lequel avance « au pas », si bien que toute personne le voyant et disposant d'assez d'espace pour se déplacer librement peut l'éviter. S'il enveloppe quelqu'un, néanmoins, il lui inflige des Dégâts de +12 ou moins, selon sa taille (voir **Ars Magica** p. 160). Il enflamme en outre tous les matériaux inflammables qu'il rencontre sur son chemin.

Le sortilège reste normalement en action tant que vous vous Concentrez (jusqu'à l'aube ou au crépuscule si vous avez sacrifié du *virtus* pour cela), à la condition toutefois que le feu soit alimenté. Il faut donc qu'il brûle des gens, des vêtements, etc., ou encore qu'il voyage sur des matériaux très inflammables comme le bois ou l'herbe ; si jamais il s'écoule plus de 3 rounds consécutifs sans qu'il fasse l'un ou l'autre, il s'éteint et le sort prend fin.

Cette invention est, cela va de soi, à porter au crédit d'un Flambeau : Venito. Celui-ci usait et abusait de sorts tels que *Feu Bondissant* (Relg15) ou *Pilum de Feu* (Crlg 20), mais il était à la recherche d'un sortilège qu'il contrôlerait mieux et qui lui permettrait d'acculer ses victimes dans un coin, pour les rôtir à petit feu, plutôt que de les griller d'un seul coup. Il trouva cette solution.

SÉDUCTEUR MALHEUREUX DES FLAMMES : NV 20

Focus : de l'huile (+1)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Complément : voir ci-dessous

Tous les feux se trouvant à moins de 3 pas de la victime de ce sort sont attirés vers elle, et il lui faut réussir un jet de tension de Vivacité de 8 + pour les éviter. En cas de Désastre, elle est enveloppée de flammes pendant deux rounds (ce qui annule la protection d'une éventuelle armure). Les Dégâts qu'elle subit dépendent de la taille des feux (voir **Ars Magica** p. 160).

De plus, elle attire à elle les effets des autres sorts Ignem dirigés sur des cibles se tenant à moins de 3 pas d'elle, ce qui la contraint à effectuer des jets de Vivacité pour éviter ces nouveaux feux. Quant aux sorts Ignem qu'on lui lance, s'ils nécessitent un jet de Visée, celui-ci se fait avec un bonus de +3.

Le Complément de lancer dépend de la nature de la cible — Corporem pour les humains, Animal pour les bêtes.

Ce sortilège est une autre des œuvres du prolifique Exureris de Flambeau.

Sorts Imagonem

Les sortilèges qui suivent sont à ajouter à ceux présentés p. 227-232 d'**Ars Magica**.

Sorts Creo Imagonem

MAGIE FANTÔME : GÉN.

Focus : le focus du sort imité (+1)
Portée : En Vue
Durée : Spécial
Complément : Virtum

Tout se passe comme si vous aviez jeté un autre sortilège : vous n'en retirez aucun des bénéfices réels, mais on dirait vraiment que vous l'avez lancé. Vous pouvez ainsi « mal diriger » un *Pilum de Feu* ou « creuser » un *Gouffre Béant*. La Durée de cette illusion dépend de celle du sort imité, qui ne doit par ailleurs pas être d'un Niveau supérieur à la moitié du sien. Bien sûr, si on applique la *Magie Fantôme* à une cible, cela révèle sa nature illusoire, puisque la cible ne subit pas les effets du sort imité. De même, un examen superficiel de ses « produits » prouve qu'ils n'existent pas réellement.

Dailettia de Jerbiton inventa ce sortilège après avoir été battue dans une discussion sur l'importance qu'il y a à percevoir la magie, afin de prouver combien celle-ci est vaine.

ILLUSION DU CHAT RONRONNANT : NV 10

Focus : de la fourrure d'un chat noir (+1)
Portée : A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent
Complément : Animal

Ce sort se lance sur un oreiller et reste ensuite actif, que cet oreiller demeure ou non A Proximité du magicien. Il suscite l'illusion d'un chat noir, assis sur l'objet près de la tête de son utilisateur et ronronnant avec entrain. Lorsque le dormeur se réveille (sur un jet de Perception + Vigilance de 3 +), l'animal disparaît, laissant derrière lui sa place chaude et humide.

Si le propriétaire de l'oreiller se rendort, le sort reprend son action ; en fait, le chat réapparaît autant de fois que le malheureux replonge dans le sommeil — dans la limite de la Durée du sort.

Après cette nuit « reposante », la victime du sortilège souffre d'une pénalité de -1 à tous ses jets, à moins de posséder la Vertu Sommeil Facile ou le Vice Sommeil Lourd ; si elle a le Sommeil Léger (une autre Vertu), la pénalité est même de -3. En outre, si elle se réveille plus de trois fois durant la nuit à cause du sort, elle ne récupère aucun Niveau de Fatigue à Long Terme (bien qu'elle retrouve tous ceux de Fatigue à Court Terme).

Keterina-Josaine de Merinita créa ce sort après qu'un prêtre local lui eut rendu plusieurs visites, poussant l'inconscience jusqu'à l'éveiller à l'aube, sous son propre toit, en sonnant les cloches pour le service de Prime. Elle décida, pour se venger, que lorsqu'il la contraindrait à nouveau à lui offrir l'hospitalité, elle le réveillerait à son tour — de la manière la plus désagréable qui fût !

IMAGE DU TEMPS QUI PASSE : NV 10

Focus : un sablier (+1)
Portée : Spécial
Durée : Spécial
Complément : Terram

Ce sort crée l'image d'un sablier. C'est le lanceur qui détermine en combien de temps le sable passe d'un récipient à l'autre.

Exactus de Flambeau inventa ce sortilège pour en bénéficier dans ses activités de laboratoire, mais aussi pour inculquer à ses apprentis le sens du temps et l'exactitude.

SCEAU SPECTACULAIRE : NV 10

Focus : un ruban rouge (+1)
Portée : Spécial
Durée : Concentration (Spécial)
Complément : Virtum

Ce sortilège se jette en vue du lancer d'un deuxième sort, avant lequel il faut réussir un tirage de Concentration par round pour le Maintenir (le facteur de Difficulté dépendant des circonstances mais étant de 4 minimum). Quand on jette l'autre sort, un dernier jet de Concentration est nécessaire, de 6 + celui-là. S'il est réussi et que le deuxième sort fonctionne, ce dernier est une flamboyante démonstration de magie mais aussi du Sceau du lanceur (la « marque de fabrique » qu'il imprime à tous ses sortilèges). En résumé, il comporte des effets secondaires aussi spectaculaires qu'inutiles — mis à part le fait qu'ils vont sans doute impressionner les témoins éventuels, *sodalis* et humbles mortels. A vous de déterminer de quoi il s'agit exactement. La Portée et la Durée du spectacle sont les mêmes que celles du second sortilège.

Sceau Spectaculaire, étant conçu pour être jeté en conjonction avec d'autres sorts, ne tombe pas sous le coup des règles relatives au lancer multiple (**Ars Magica** p. 180-181).

Arthur de Jerbiton l'inventa pour distraire la cour à laquelle il s'était joint, mais les Quæsitori mirent un terme à ses relations avec ces vulgaires en même temps qu'à son utilisation de sa création. Celle-ci est toujours en circulation, comme vous pouvez le constater. Que cela ne vous empêche pas d'être prudents : les Quæsitori voient d'un mauvais œil les démonstrations de magie trop éclatantes, telles que celles auxquelles donne lieu ce sortilège.

VISION DE L'ESPRIT : NV 15

Focus : un crâne de griffon (+4)
Portée : Soi-même +/Regards
Durée : Concentration

Ce sortilège fait apparaître ce qui passe par la tête de la cible. Les images obtenues sont silencieuses et de toute évidence irréelles, comme le révèle un simple coup d'œil, mais aussi claires et aisément reconnaissables — à moins que la cible n'ait l'esprit très confus. Elle n'a, quoi qu'il en soit, aucun moyen de contrôler le produit du sort.

Celui-ci a été inventé par Criamon lui-même, ce qui n'a rien de surprenant : le Mage désespérait de comprendre le fonctionnement de son esprit, que ce sortilège lui permit d'étudier. Vous rencontrerez peut-être de temps à autre des groupes de ses disciples errant à travers l'Europe, absorbés par une grande quête fondée sur une vision tirée de l'esprit de l'un d'eux.

DÉCORATION D'INTÉRIEUR : NV 20

Focus : une palette de peintre (+2)
Portée : Spécial
Durée : Lune/Année

Ce sort permet au Mage de choisir la décoration de la pièce dans laquelle il se tient, c'est-à-dire de modifier à son gré la couleur de tout ce qui s'y trouve et d'y intégrer des motifs relativement simples. Il ne lui donne pas le pouvoir de créer quoi que ce soit, de sorte que le lanceur ne peut orner les murs d'une magnifique tapisserie, par exemple, que s'ils sont déjà couverts de quelque tissu. Pour incorporer à l'ensemble des tableaux ou des dessins particulièrement complexes, le thaumaturge doit réussir des jets d'Intelligence + Artisanat (à préciser), dont le facteur de Difficulté dépend de ce qu'il veut obtenir.

Nous devons ce sort à Norticus de Jerbiton, dont nous avons déjà parlé à plusieurs reprises — à cause des nombreux sortilèges visant à augmenter le confort qu'il a inventés.

Ceux d'entre nous qui prêtent attention à autrui savent que les lieux et les couleurs exercent sur l'homme une certaine influence : les teintes pastel mettent la plupart des gens à leur aise, tandis que noirs et gris foncés ont quelque chose de sinistre ; pourpre et or confèrent à leur porteur un air de majesté et de puissance ; etc. Toutefois, changer les couleurs dominantes de votre salle de réception suivant les occasions n'est pas facile, sans magie. Ce sortilège vous permet de renforcer grâce à votre environnement le message que vous voulez faire passer.

PLAINTE DE LA DAME BLANCHE : NV 20

Focus : une larme d'une dame blanche (+5)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année
Compléments : Rego, Mentem

Ce sort se jette sur un lieu particulier. Par la suite, chaque fois que quelqu'un d'autre que vous s'en approche de moins de 5 pas, il en émane une plainte à glacer le sang. Quiconque se trouve à portée d'oreille doit réussir un jet d'Intelligence + Brave de 8 + ou fuir cet endroit maudit et ne plus y revenir qu'avec la plus grande répugnance. Un Désastre signifie que le fuyard continue sa course jusqu'à s'écrouler, inconscient (un jet de tension contre un facteur de Difficulté de 6, tous les rounds, pour éviter la perte d'un Niveau de Fatigue à Court Terme), à moins que quelqu'un ou quelque chose ne l'arrête. Ceux-là mêmes qui réussissent leur tirage sont extrêmement mal à l'aise quand ils se rapprochent du lieu dont vient le gémissement.

Si on jette le sort à moins de 5 pas de quelqu'un, la plainte retentit aussitôt, mais elle ne reprend ensuite que quand quelqu'un d'autre arrive dans les 5 pas.

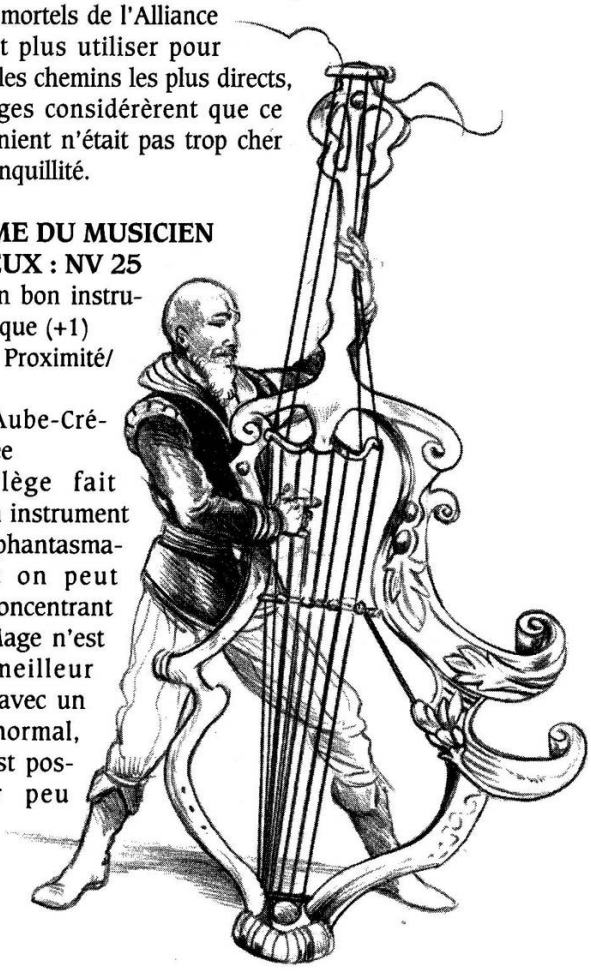
Notez aussi que si ce sort n'affecte pas son lanceur, et n'est pas déclenché par sa présence, il n'en est pas de même pour ses Servants et Compagnons.

Il fut inventé par un Mage du Tribunal Transylvanien, dont l'Alliance était en butte aux exigences de brigands et de chevaliers prodigues de taxes. Son créateur le jeta sur chacune des routes principales menant à son foyer, si bien que les gens qui voulurent s'y rendre par la suite s'enfuirent, terrorisés. Leur nombre même ne les protégeait pas, puisque la plainte affectait tous ceux qui l'entendaient. Bien sûr, les mortels de l'Alliance ne pouvaient plus utiliser pour aller et venir les chemins les plus directs, mais les Mages considérèrent que ce petit inconvénient n'était pas trop cher payer leur tranquillité.

PHANTASME DU MUSICIEN TALENTUEUX : NV 25

Focus : un bon instrument de musique (+1)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Aube-Crépuscule/Année

Ce sortilège fait apparaître un instrument de musique phantasmatique, dont on peut jouer en se Concentrant dessus. Le Mage n'est alors pas meilleur musicien qu'avec un instrument normal, mais il lui est possible, pour peu qu'il soit relativement



talentueux, de jouer de plusieurs de ses créations à la fois.

Damien Ex Miscellanea, un barde hibernien, inventa le premier ce sortilège, qu'il fit circuler dans l'association de bardes à laquelle il appartient. Ses membres, actuellement au nombre de six, tiennent tous les neuf ans en Hibernie une grande réunion au cours de laquelle ils rivalisent de talent, entre eux et avec leurs amis les plus proches. Ils se servent alors de leur magie (essentiellement Imagonem) pour créer les sons et les images les plus beaux, fondant dans leur musique la réalité elle-même.

PHANTASME DU PIGEON VOYAGEUR : NV 25

Focus : le message écrit (+1)
Portée : A Portée
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Complément : Animal

Ce sort crée l'image d'un pigeon voyageur portant un message composé par le lanceur, qu'il va délivrer à la personne ou l'endroit choisis par son maître. Il transmet en les chantant les informations qu'on lui a confiées, lesquelles doivent tenir en deux phrases, maximum. Si sa destination est trop éloignée pour qu'il l'atteigne avant l'expiration du sort, il disparaît sans avoir rempli sa mission.

Ce sortilège fut créé par Aldur de Bonisagus alors qu'il subissait sans répit les attaques d'un Mage rival. Ce dernier avait détruit toute vie à des lieux à la ronde en essayant de l'éliminer, si bien qu'Aldur ne pouvait compter sur l'aide d'un oiseau de chair et d'os pour emporter un appel à l'aide. Il créa donc ce pigeon phantasmatique, que son ennemi laissa passer, pensant qu'il s'agissait d'un heureux survivant à son règne de destruction.

PUITS DU CHEVALIER AU CORBEAU : NV 25

Focus : un éperon de chevalier (+2)
Portée : A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Compléments : Corporem, Animal, Terram

Ce sortilège, qui se jette sur un puits, est activé par le clapotis de l'eau contre la pierre. Il crée l'illusion d'un chevalier monté sur un destrier noir, au bouclier frappé d'un corbeau, qui s'avance vers les guerriers présents autour du puits pour les défier à la joute. S'il n'y a pas là de guerriers, il se contente de charger afin de disperser les visiteurs.

Toute personne possédant la Vertu Vue Féerique ou le Talent Exceptionnel Seconde Vue s'aperçoit, avec un jet de Perception + Vigilance de 12 +, que le chevalier au corbeau est une illusion. Un sort Intellego Imagonem de Niveau 25 + en révèle également la nature. Comme il est immatériel, il ne peut ni donner ni recevoir de coups.

Keterina-Josaine de Merinita, lassée de la vantardise et des fanfaronnades des chevaliers, décida de leur donner une petite leçon d'humilité pour mettre un terme aux récits des exploits héroïques qu'ils avaient censément accomplis en Terre sainte. Elle avait malheureusement sous-estimé leurs capacités d'affabulation : ils commencent à présent à parler d'un chevalier magique invaincu, dont le destrier noir souffle le feu, et ces rumeurs attirent d'autres preux, désireux de défier ce mystérieux guerrier.

CORPS DU FANTÔME : NV 35

Focus : un Lien Mystique avec le corps du défunt (+3)
Portée : A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Compléments : Intellego, Virtum

Ce sortilège crée l'illusion de l'enveloppe charnelle que possédait un esprit, telle qu'elle était durant sa vie. Elle n'est pas matérielle, mais le fantôme peut en prendre possession et la diriger, s'il le désire. Tous les esprits n'ont cependant pas assez d'intelligence ou d'énergie pour le faire ; mais même dans ce cas, le Mage apprend à quoi ils ressemblaient de leur vivant.

Obitus de Criamon, de l'Alliance de Vuecron, inventa ce sort durant l'étude de la mort qu'il poursuit toujours. Il le considère comme sa réponse à l'énigme : « De la mort jaillit la vie. »

ARMÉE ILLUSOIRE : NV 50

Focus : une armure de chevalier (+3)
Portée : En Vue
Durée : Concentration
Compléments : Animal, Corporem

Ce sort suscite l'image d'une armée, y compris chevaux et équipement, que le lanceur dirige mentalement. Toutefois, s'il contrôle la troupe dans son ensemble (elle peut être fatiguée et lente, agressive et rapide, etc.), il ne choisit pas les comportements individuels. Quand il utilise un focus, il doit le porter tant qu'il travaille sur l'illusion (à laquelle il peut alors s'intégrer). Tout contact « physique » avec l'armée révèle sa véritable nature. L'approcher pour parler avec ses soldats suffit pour sentir qu'ils sont magiques si on réussit un jet simple d'Intelligence de 6 +.

Caerus de Jerbiton passa plus d'une décennie à mettre ce sortilège au point, lorsqu'on eut prédit que des guerres ensanglanteraient bientôt le Languedoc et mettraient en péril l'Ordre lui-même. Il espérait ainsi altérer le cours du destin.

Sorts Intellego Imagonem

COMPRÉHENSION DE L'IN-FOLIO : NV 10

Focus : une loupe (+2)
Portée : Au Contact
Durée : Instantané

Ce sort donne Instantanément au lanceur une idée du contenu du livre touché. Il lui révèle quels sont le titre, la Technique, la Forme et le Niveau de tous les sorts qui s'y trouvent, de même que les sujets dont il traite s'il parle d'Arts magiques ou de Compétences — et à quels scores (bref, le Mage obtient une idée assez précise de la complexité de l'ouvrage et du temps qu'il lui faudra pour le comprendre). Dans la version originale du sortilège, des marques blanches brillantes apparaissent sur le volume là où le lanceur l'a touché.

Elle est l'œuvre de Menacra de Bonisagus, qui se passionne pour l'étude — peut-être plus à cause de son physique ingrat que de la Maison à laquelle elle appartient. Quoi qu'il en soit, vivant presque exclusivement dans son laboratoire, elle a percé des secrets de la magie que les dilettantes épris de politique n'ont aucune chance de découvrir. A présent, elle se sert essentiellement de ses pouvoirs pour faciliter ses études.

Or, toute recherche poussée nécessite la lecture de nombreux livres, et il arrive alors qu'après avoir consacré plusieurs jours à un ouvrage, on s'aperçoive qu'il ne s'y trouve rien qu'on ne sache déjà. Menacra a inventé ce sort afin de ne plus ressentir l'immense frustration que cause une telle perte de temps.

LECTURE DES LARMES DE CIRE : NV 20

Focus : un crâne de hibou (+3)
Portée : Soi-même
Durée : Spécial
Complément : Animal

Le Mage pose en silence une question d'ordre général, se jette ce sortilège, puis allume une bougie de la cire la plus pure qu'il fait pleurer dans un bol d'eau froide. Les configurations que forment en se figeant les larmes de cire lui donnent la réponse à son interrogation. Leur interprétation n'est possible que grâce à la clairvoyance bien particulière que confère le sort et un jet réussi de Compréhension de l'Extraordinaire (aussi le lanceur est-il normalement un disciple de Criamon ou a-t-il du moins étudié avec l'un d'eux).

Un tirage de tension d'Intelligence + Compréhension de l'Extraordinaire de 8 + permet d'obtenir une information importante, quoique vague. Ainsi, si on demande : « Cet endroit est-il dangereux pour nous ? », on pourra déchiffrer dans la cire : « La mort y vient du nord. » Au Mage de saisir le sens de telles révélations. Les réponses ne seront jamais plus explicites et les questions plus précises n'aboutiront à aucun renseignement. Un Désastre signifie que le thaumaturge interprète mal les configurations (c'est donc au Conteur d'effectuer le tirage de Compréhension de l'Extraordinaire).

Ce sort ne permet pas, en théorie, de prédire l'avenir ni même d'obtenir un indice sur les caprices futurs du destin. Mais, comme l'a dit Criamon : « Le futur n'est que l'aboutissement du passé. » Peut-être ceux de ses disciples qui comprennent ce message parviennent-ils à tirer davantage de choses de ce sortilège.

C'est Aldanan de Criamon qui l'a inventé, à cause des reproches répétés de ses *custodes* relatifs à son incompétence face au « monde réel » : quand il prenait la tête d'une expédition, il était souvent si absorbé dans ses pensées qu'il ne remarquait même pas les événements extérieurs. Cette création est pour lui un compromis, qui lui permet d'avertir ses compagnons d'un éventuel danger afin qu'ils cessent de se plaindre, puis de retourner à ses réflexions.

YEUX DU FUTUR : NV 30

Portée : A Proximité
Durée : Concentration
Rituel

Ce sort, croit-on, vous montre ce qui peut arriver là où vous vous tenez, à quelque moment précis du futur éloigné de 5 ans ou moins. Vous voyez ce qui se passera peut-être comme si vous vous trouviez, durant les événements, à l'endroit précis que vous occupez. Il vous faut « visionner » la période choisie en continu, car il est impossible de chercher quelque chose de particulier en faisant défiler le temps en accéléré.

Force nous est d'admettre que ce rituel n'a été qu'incomplètement testé. D'aucuns pensent qu'il est faussé, car il permet — en principe — de regarder le futur que Dieu nous réserve et défie donc le pouvoir divin. D'autres pensent que l'avenir montré n'est qu'une des possibilités existantes, si bien que les événements observés ne surviendront pas forcément ; quant à savoir comment et pourquoi le sortilège choisirait un futur plutôt qu'un autre, mystère.

Il ne s'agit donc pas d'un guide précis de l'avenir. Mieux vaut le considérer comme un moyen d'obtenir des indices sur ce qui pourrait s'avérer important dans les années suivantes. Si, par exemple, vous voyez une forteresse pour l'heure intacte en ruines, cela signifie qu'elle fera sans doute face à une attaque, même si l'issue (voire l'existence) de la bataille reste incertaine.

Ce rituel fut inventé par le Quæsitor Helberad, qui voulait disposer d'un sort complémentaire d'*Yeux du Passé* (InIm 20), afin de voir dans le futur et donc d'empêcher les crimes à venir. Ses efforts semblèrent tout d'abord couronnés de succès ; le sort fonctionnait, et quand il en fit la démonstration devant d'autres Mages de sa Maison, il apparut qu'il allait prévenir un autre méfait, puisqu'il vit un disciple bien connu de Tytalus attaquant leur Alliance. Les Quæsitori félicitèrent Helberad et firent immédiatement arrêter le suspect, pour l'interroger. Il s'avéra qu'il était innocent, mais cet affront le mit si bien en rage qu'à peine relâché, il attaqua la communauté des Quæsitori, comme l'avait montré la vision d'Helberad. Celui-ci fut tué dans la bataille.

Sorts Muto Imagonem

LÈVRES CÉLESTES : NV 5

Focus : un morceau de craie bleue (+1)
Portée : Au Contact/En Vue
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Ce sort fait instantanément passer les lèvres de la cible à un très beau bleu ciel, éclatant et lumineux — effet aussi visible que bizarre. Dans sa version originale, l'apparition et la disparition de cette étonnante couleur s'accompagnent d'un tintement de clochettes.

C'est, là encore, une des œuvres d'Illicallites Ex Miscellanea, toujours désireux de faire découvrir à autrui l'absurdité du monde. Elle lui fut inspirée par une courtisane de Bagdad qui s'oignait les lèvres de bleu. Il en écrivit la formule, assortie de longues notes soigneusement codées, comme s'il s'agissait de quelque chose de très puissant et important, si bien que plusieurs Mages — et non des moindres — passèrent une saison de labeur dans

sa bibliothèque à essayer d'en percer le secret avant de découvrir de quoi il s'agissait réellement. L'un d'eux trouva même la plaisanterie à son goût !

TROMPETTE DÉROUTANTE : NV 10

Focus : une petite harpe (+2)
Portée : A Proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Ce sort se jette sur un instrument de musique, qui joue ensuite sa partition comme s'il était un autre instrument. Illicallites (son inventeur) aime à conférer aux trompettes le son de harpes, mais il est tout aussi possible de faire sonner un tambour comme des cymbales ou de transformer le chant de la flûte en celui du violon. Dans la version originale du sortilège, on entend de plus en accompagnement un bruit de clochettes.

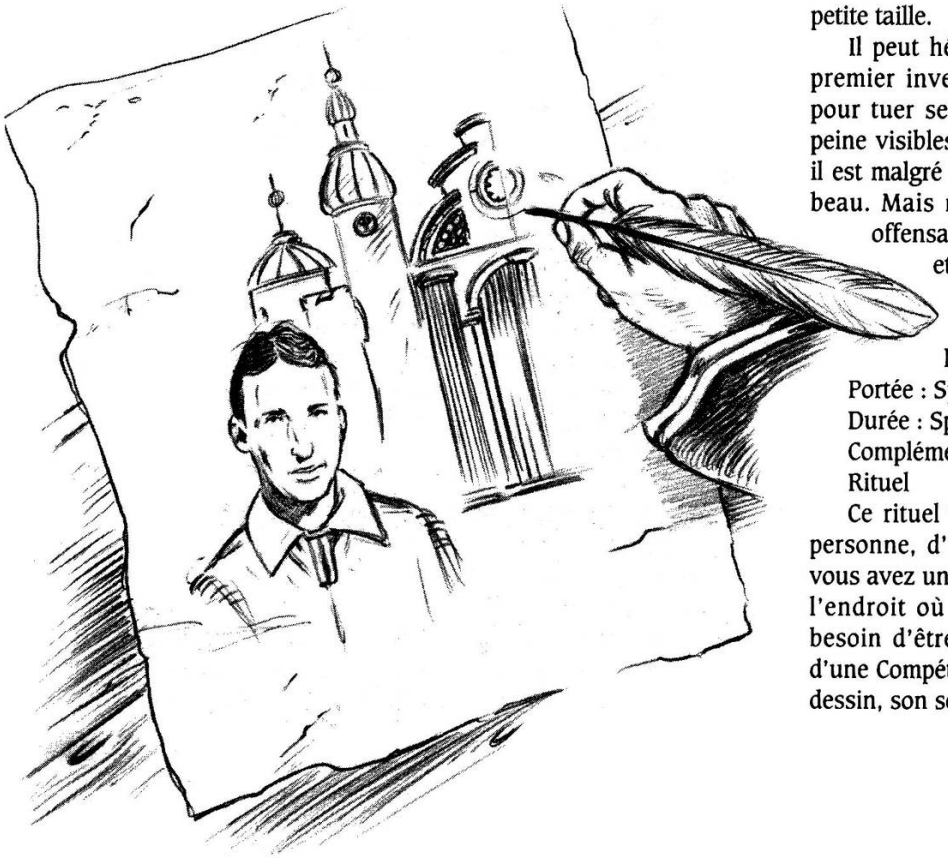
Ce sort fut inspiré à Illicallites par Tyroleus, un harpiste qui se consacrait à son art avec un sérieux indéfectible et jurait que la harpe était de loin le plus noble des instruments. Un jour où il se préparait à jouer pour l'Alliance entière, Illicallites fit usage de sa nouvelle invention, et la précieuse harpe rendit un son de trompette. Tout le monde s'en amusa beaucoup, sauf Tyroleus, qu'il fallut empêcher de se jeter par la fenêtre de la tour.

MAGICIEN ANGÉLIQUE : NV 15

Focus : une poupée (+1)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Anneau
Complément : Corporem

Ce sortilège vous permet d'en jeter d'autres sans attirer l'attention, car vous paraissez pendant leur lancer demeurer immobile et silencieux — quand bien même vous vous exprimez d'une voix tonitruante et gesticulez outrageusement. Si vous prenez quelqu'un d'autre pour cible, cette personne peut alors remuer tout en semblant se tenir coite — faire les poches discrètement, par exemple. Notez cependant que l'illusion ne s'applique qu'aux mouvements en « sur place » et non aux déplacements.

C'est Nemo de Criamon qui nous a envoyé ce sort. Il conseille à ses futurs usagers d'aiguiser avant de l'utiliser leurs talents en Imagonem, afin d'être capables de le lancer sans bouger ni parler — il serait stupide de vous faire remarquer en le jetant, alors qu'il est conçu pour vous permettre d'en lancer d'autres en secret. Nemo avoue qu'il le trouve particulièrement utile durant les négociations diverses, puisque cet artifice lui permet alors d'user discrètement de magie Intellego.



PAGES MUETTES : NV 15

Focus : du papier froissé (+1)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Lune/Permanent

Ce sort remplace l'image d'un texte écrit par celle d'un autre texte écrit, sélectionné par le Mage — qui peut aussi décider de mettre n'importe quoi. Lui-même et les personnes qu'il mentionne durant le lancer (par leur nom ou une définition du genre : « les membres de l'Ordre d'Hermès ») voient toujours le texte original.

Ignitus de Flambeau a un faible pour ce sortilège, qu'il a lancé sur la plupart de ses livres. Il s'agissait à l'origine d'un moyen d'envoyer des messages importants sans craindre d'éventuels espions.

AGRANDISSEMENT DES IMAGES LOINTAINES : NV 20

Focus : une lentille de verre poli (+3)
Portée : En Vue
Durée : Concentration

Ce sortilège agrandit 10 fois une image que voit le lanceur ; il permet donc d'examiner en détail des choses lointaines, mais aussi de se passer de loupe pour déchiffrer une écriture menue ou mieux distinguer d'autres détails de petite taille.

Il peut hélas s'avérer dangereux de le connaître. Son premier inventeur, Caranian de Flambeau, s'en servait pour tuer ses ennemis à distance, alors qu'ils étaient à peine visibles, et ses héritiers l'utilisent de même. Comme il est malgré tout très utile, il est sorti de la Maison Flambeau. Mais nombre des disciples de Caranian estiment offensant qu'on l'emploie à des fins non destructrices et font tout leur possible pour l'empêcher.

CRÉATION DE L'IMAGE FIDÈLE : NV 30

Portée : Spécial
Durée : Spécial
Compléments : Creo, Intellego
Rituel

Ce rituel vous permet de réaliser une peinture d'une personne, d'un animal ou d'un objet (avec qui ou quoi vous avez un Lien Mystique) qui montre toujours le sujet à l'endroit où il se trouve. Cette représentation n'a nul besoin d'être de grande qualité, mais si vous disposez d'une Compétence en Artisanat relative à la peinture ou au dessin, son score s'ajoute à votre jet de lancer.

Le sujet choisi apparaît au premier plan, avec en fond, à chaque instant, le lieu où il se tient. S'il s'agit d'un autre Mage, on verra derrière lui son Alliance, quand il s'y trouve. S'il se rend dans un bois, il y aura des arbres. Toutefois, à moins que l'endroit considéré ne soit familier au lanceur, celui-ci ne saura peut-être pas exactement où est allé le sujet : rien ne ressemble plus à une forêt qu'une autre forêt, sauf si on y reconnaît un emplacement particulier.

Le Lien Mystique doit être intégré à l'œuvre de quelque façon, qu'il soit réduit en poudre et mêlé aux couleurs, enchâssé dans le cadre ou inclus dans la trame même de la toile.

La peinture ne montre jamais les autres gens ou animaux entourant le sujet, elle ne représente que le paysage. Si le sujet meurt et est enterré, il se détachera ensuite sur un arrière-plan de terre.

L'utilisation de ce sort est sujette à débat. Certains Mages font observer que si on prend un collègue comme modèle, il s'agit d'une forme d'espionnage magique, ce que les lois Hermétiques réprouvent. Nous présentons ce rituel ici afin que le débat puisse s'étendre à l'Ordre entier et que tous les Mages sachent qu'il existe.

Sorts Perdo Imagonem

HONTE DE L'ORGUEILLEUX : NV 15

Focus : un vêtement (+1)
Portée : A Proximité
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule
Compléments : Corporem, Herbam, Animal

Ce sortilège rend invisibles les vêtements de la cible. Si elle les ôte, ils redeviennent visibles, mais tous ceux qu'elle enfile — tant que dure le sort — deviennent à leur tour invisibles. Si on utilise un focus, on le déchire durant le lancer.

C'est Obscena de Tremere, une très belle femme, qui mit au point cette création, lorsque son habitude de se promener nue eut soulevé des protestations dans son Alliance. Il est habituellement très mal vu d'user de magie contre ses pairs, mais ce sort-ci est techniquement jeté sur leurs vêtements et non sur eux-mêmes. De plus, les Mages les plus jeunes l'acceptent bien, ce qui explique que son usage n'ait pas été désapprouvé, voire mis hors-la-loi.

Sorts Rego Imagonem

HYPOCRISIE DU MAGE : NV 25

Focus : un miroir (+1)
Portée : Au Contact
Durée : Spécial

Vous échangez votre image contre celle de la personne que vous touchez ; vous-même et la cible percez l'illusion, mais pour les autres, vous avez échangé vos places. En l'occurrence, l'« image » comprend l'odeur, la voix et la manière de s'exprimer. Le sort prend fin à l'aube ou au crépuscule (celui des deux qui survient le premier), à moins que le lanceur — la cible n'a pas cette possibilité — décide de l'interrompre avant et ne touche la cible.

Ce sortilège, œuvre de Thrœn de Jerbiton, lui fut fort utile quand ses liens avec les forces infernales furent découverts : il échangea son image contre celle d'un mortel qui avait étudié les arts noirs avec lui, et abandonna le malheureux à la foule qui réclamait le « sorcier ». La populace ne crut évidemment pas un seul instant aux protestations de « Thrœn », qui jurait être quelqu'un d'autre.

Sorts Mentem

Ajoutez ces sortilèges à ceux présentés p. 232-238 d'**Ars Magica**.

Sorts Creo Mentem

JANUS DIPLOMATE : NV 20

Focus : une langue de serpent (+1)
Portée : Soi-même +/Regards
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule

Ce sortilège permet à la cible d'envisager les deux faces d'un problème, ce qui ne modifie pas forcément son opinion sur la question mais lui fait comprendre pourquoi d'autres pensent différemment. Si son point de vue est réellement indéfendable (compte tenu des faits, non de la morale), il se peut qu'elle s'en rende compte grâce à ce sort et change d'idée en conséquence. En fait, ce sortilège est beaucoup plus efficace employé sur les gens bornés ou conservateurs que sur ceux qui ont l'esprit ouvert.

Il est, lui aussi, issu de la Maison Criamon. Tarius poursuivait l'Énigme au sein de l'Ordre lui-même, se plaçant sous l'influence de ce sort pour discuter à perte de vue avec les membres d'autres Maisons, afin de percer leurs secrets et comprendre leurs vues. Il débattait également beaucoup avec lui-même, tant et si bien qu'aujourd'hui encore, on raconte qu'il était fou. Pourtant, certains Mages pensent qu'il avait découvert des choses importantes au cours de ses investigations. La question a d'ailleurs de l'intérêt pour d'autres que les disciples de Criamon : les Quæsitori croient par exemple qu'un jour, Tarius découvrit par hasard qu'il se tramait une conspiration. Aujourd'hui encore, certains thaumaturges errent de Maison en Maison, à la recherche de ce que ce précurseur apprit autrefois.

SPECTACLE DE TERREUR : NV 20

Focus : un croc de lion (+3)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Spécial

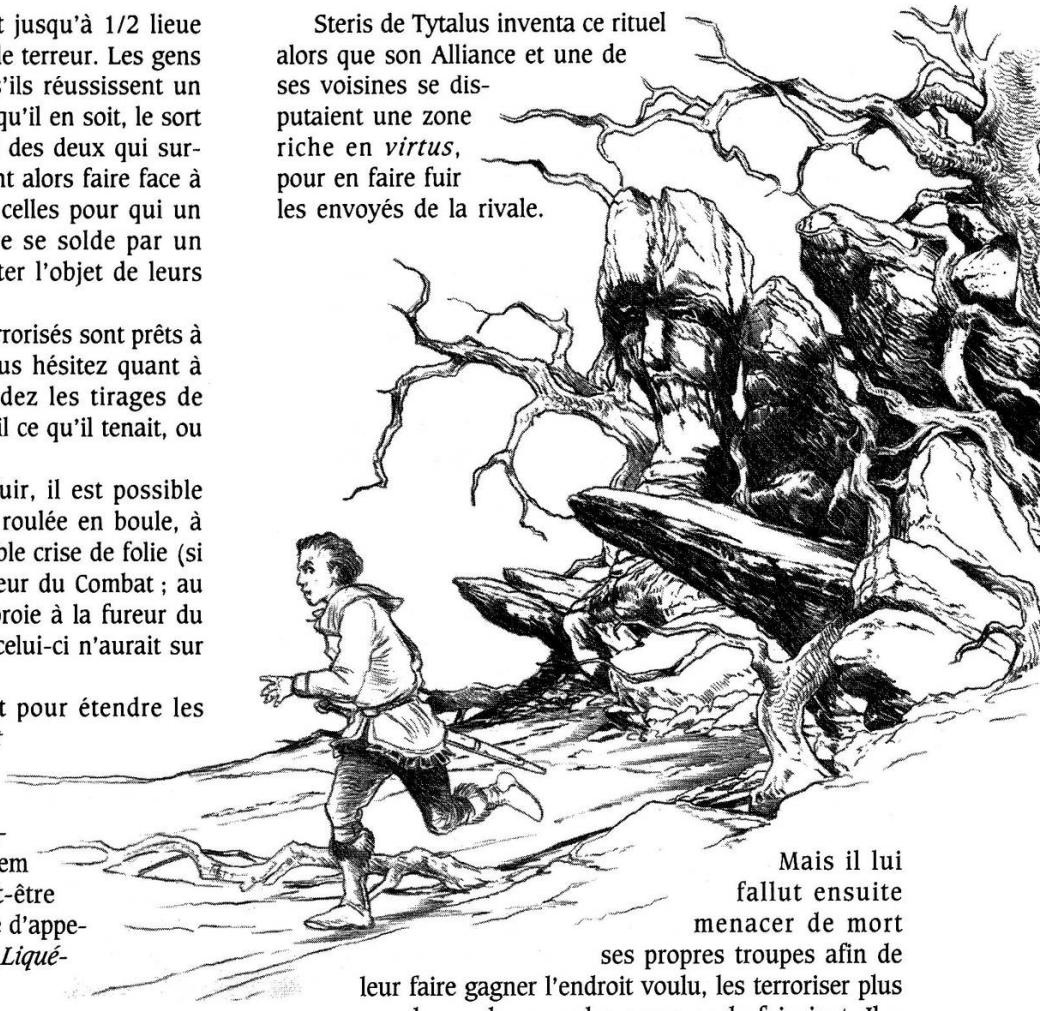
Ce sortilège inspire à ses victimes une peur folle d'un lieu, d'un objet ou d'une personne spécifiques. Quiconque échoue à un jet de tension d'Intelligence + Brave de 9 +

fuit en pleine panique hors de vue (et jusqu'à 1/2 lieue minimum) de ce qui le frappe d'une telle terreur. Les gens dotés de Courage (Passion) résistent s'ils réussissent un jet de tension de Courage de 6 +. Quoi qu'il en soit, le sort expire à l'aube ou au crépuscule (celui des deux qui survient le premier) et ses victimes peuvent alors faire face à ce qui les a tant effrayées. Toutefois, celles pour qui un nouveau tirage d'Intelligence + Brave se solde par un Désastre refusent de retourner affronter l'objet de leurs craintes avant la pleine lune suivante.

Durant leur fuite, les malheureux terrorisés sont prêts à tout ou presque pour s'en aller. Si vous hésitez quant à certaines actions spécifiques, demandez les tirages de Caractère appropriés (le fuyard lâche-t-il ce qu'il tenait, ou est-il trop Avare pour le faire ?).

Si une des victimes ne peut s'enfuir, il est possible qu'elle se recroqueville dans un coin, roulée en boule, à moins qu'elle ne soit prise d'une véritable crise de folie (si elle a la Passion Rage ou la Vertu Fureur du Combat ; au cas où elle serait déjà enragée ou en proie à la fureur du combat au moment du lancer du sort, celui-ci n'aurait sur elle aucun effet).

Nemo de Criamon inventa ce sort pour étendre les effets de *Panique du Cœur Battant* (CrMe 15). Il manque certes d'originalité mais n'en est pas moins efficace dans les batailles ; son créateur estime qu'il n'y a pas assez de sorts Mentem offensifs. Une note en marge — peut-être due à Umbrosus de Merinita — suggère d'appeler ce sortilège *Panique des Entrailles Liquéfiées...*



Steris de Tytalus inventa ce rituel alors que son Alliance et une de ses voisines se disputaient une zone riche en *virtus*, pour en faire fuir les envoyés de la rivale. Mais il lui fallut ensuite menacer de mort ses propres troupes afin de leur faire gagner l'endroit voulu, les terroriser plus encore que leurs plus grandes peurs ne le faisaient. Il y parvint et proclama la source de *virtus* propriété de sa communauté.

VUES TERRIFIANTES DE L'ESPRIT : NV 30

Portée : Spécial
Durée : Lune/Année
Complément : Intellego
Rituel

Ce rituel enchante un endroit de telle sorte que tous ceux qui y passent sont persuadés que ce qu'ils redoutent le plus au monde s'y dissimule. Il peut affecter un bâtiment entier, une clairière, une portion de forêt, etc. Chaque craquement de brindille est alors causé par le pas lourd d'une horrible bête, qu'on n'entend ni ne voit jamais réellement, chaque ombre mouvante est un assassin qui se dérobe aux regards, etc.

Toute personne désireuse d'entrer ou rester dans la zone concernée doit réussir des jets de tension de *Brave* de 9 +, modifiés suivant la force de ses peurs et son éventuelle connaissance du fait que l'endroit est sous le coup d'un sortilège. Un échec signifie qu'elle s'enfuit à toutes jambes, pour n'interrompre sa course qu'une fois le lieu redouté hors de vue ; un Désastre qu'elle ne s'arrête qu'en s'écroulant de fatigue (un jet de Fatigue de 6 + pour éviter de perdre un Niveau de Fatigue à Court Terme tous les rounds, jusqu'à l'inconscience) ou si quelqu'un lui fait obstacle. Quant aux victimes ne possédant pas le Trait de Caractère *Brave*, assignez-le leur temporairement, au score qui vous semblera approprié, pour juger de leur réaction.

BÉNÉDICTION DE PANDORA : NV 55

Portée : En Vue
Durée : Lune/Année
Rituel

Ce sortilège apporte une note d'espoir à la contrée sur laquelle on le jette. Les paysans y deviennent plus vifs et gais, gagnant un bonus de +5 aux jets pour résister au désespoir et estimant mieux les bénéfices qu'ils retireront de leur labeur. Ils acquièrent d'une manière générale le Trait de Caractère Réjoui à +1.

Les démons détestent ce rituel, car il leur rend la tâche plus difficile puisqu'il incite les gens à ignorer les épreuves qui les assaillent et à garder présents à l'esprit des buts élevés.

Son auteur, Somni de Merinita, utilise beaucoup la musique dans ses sortilèges. Il faut d'ailleurs pour jeter celui-ci disposer d'une Compétence en Chant ou Instrument de Musique de 3 minimum, le total Communication + Chant ou Dextérité + Instrument de Musique remplaçant l'Énergie dans le tirage de lancer. Si on use d'une *Communion de Magiciens* (MuVi Gén.), chacun des thaumaturges doit posséder une de ces Aptitudes Artistiques. Le texte de ce sort vous est présenté avec les arrangements appropriés pour un unique, quatre, six ou huit artistes.

Sorts Intellego Mentem

ODEUR DE LA PEUR : NV 10

Focus : un museau de prédateur (+1)
Portée : Soi-même +
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Complément : Corporem

Ce sort, qui ne se jette que sur soi-même, permet de sentir la peur chez tous les humains se trouvant à portée d'odorat. En fait, l'odeur que prend alors ce sentiment est celle de la sueur, et rien dans ce fumet n'indique au lanceur si la crainte est forte, quel est son objet, voire — quand il y a plusieurs personnes — qui a peur. Bien sûr, si le Mage est entouré de gens transpirants, le sort est bien moins efficace.

Maximus de Jerbiton l'inventa afin de manipuler plus facilement les mortels. Il avait constaté le pouvoir de la peur et désirait user de l'intimidation pour parvenir à ses fins. Son sortilège, découvrit-il, le servait plus face à des nobles de cour que des paysans, car les premiers, s'ils ne se lavaient pas davantage que les seconds, suaient beaucoup moins.

SOUVENIR ÉCLAIR : NV 20

Focus : le journal du Mage (+3)
Portée : Soi-même +
Durée : Instantané

Vous vous souvenez d'un certain instant si clairement que vous pourriez le décrire dans ses moindres détails. Ce sort est donc fort utile lorsque vous ne vous rappelez plus si vous avez ou non fait quelque chose de particulier (*« Voyons, est-ce que j'ai pensé à fermer mon laboratoire à clé ? »*). La seule condition à son fonctionnement est que vous vous remémoriez *quelque chose* de l'instant qui vous intéresse, afin que votre magie puisse à partir de là en extirper tous les détails de votre esprit. Il ne permet donc pas de se souvenir d'événements complètement oubliés. Si on se sert d'un focus, on le lit durant le lancer.

Teftus de Tytalus inventa à l'origine ce sortilège pour être capable de copier de mémoire les ouvrages précieux qu'il avait parcourus dans la bibliothèque d'une autre Alliance. Mais sa création s'avéra peu adaptée à ce but, puisqu'elle ne permet de se rappeler qu'un instant, et non une longue période de temps.

TRAÎTRES MURMURES : NV 20

Focus : un cornet acoustique (+1)
Portée : Regards
Durée : Concentration

Le lanceur pose à voix haute une question à la cible et, pendant que celle-ci lui répond de la même manière, il « entend » dans sa tête ce qu'elle croit être la vérité sur le sujet. Si elle lui ment, sa déclaration mentale est donc différente de celle qu'elle fait haut et fort, alors que dans le cas contraire, elles sont semblables.

Ce sortilège permet d'apprendre des tas de choses intéressantes : ce que les êtres féeriques comptent réellement faire d'une mèche de cheveux d'un enfant, où un conteur apprend ses histoires, les raisons cachées d'une haine tenace, etc.

TRENTE DENIERS DE JUDAS : NV 20

Focus : une balance (+1)
Portée : Regards/A Proximité
Durée : Spécial

C'est une version bien particulière de *Question Silencieuse* (InMe 25), qui vous donne une bonne idée du pot-de-vin à proposer à la cible pour qu'elle ne puisse refuser la trahison que vous lui demandez, qu'il s'agisse de vous révéler quelque petit secret ou commérage, ou d'ouvrir à l'armée ennemie les portes de sa ville. Bien sûr, son prix dépendra du service requis. Sachez cependant que les gens ayant la Passion de l'Honneur ou de la Loyauté sont souvent impossibles à acheter.

Clarissa de Jerbiton inventa ce sortilège pour mieux manipuler les mortels, et raconte qu'elle s'en servit un jour pour savoir comment obtenir d'un paysan des informations sur son seigneur. Le sort lui apprit qu'une simple rose serait le pot-de-vin idéal, et l'homme lui parla en effet de son seigneur... féerique, car il s'avéra par la suite que ce « paysan » était un être féerique déguisé.

MIROIRS DE L'ÂME : NV 30

Focus : un petit miroir (+1)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule
Complément : Imagonem

Le blanc des yeux de la cible ouvre des fenêtres sur son âme : des images y apparaissent qui symbolisent ses émotions les plus fortes. Il faut en général réussir un jet simple de Perception + Vigilance de 4 + pour les observer sans lui donner l'éveil, et un autre d'Intelligence + Connaissance des Gens de 9 + pour les interpréter correctement. La cible n'a pas conscience d'être sous l'influence de ce sortilège, à moins que quelqu'un ne l'en avertisse, qu'elle ne voie ses yeux dans un miroir ou ne réussisse un tirage de Résistance Magique. Il est aussi possible de Résister Naturellement à ce sort, par un jet de 10 + basé sur l'Intelligence.

Son inventeur est Justitius de Flambeau, dont nous avons déjà mentionné l'obsession pour les yeux. Certains de ses pairs le critiquèrent pour avoir créé un sort aussi « faible », mais il s'estima quant à lui satisfait de pouvoir observer de visu ce qui restait caché à autrui.

PISTE DES MOMENTS OUBLIÉS : NV 30

Focus : une carte du théâtre des événements (+1)
Portée : Soi-même +
Durée : Concentration

Ce sortilège vous permet de répéter vos dernières actions, que vous accomplissez en sens inverse (vous marchez en arrière, etc.), depuis le moment du lancer jusqu'à celui où vous abandonnez votre Concentration (bien que vous ne puissiez remonter plus loin que l'aube ou le crépuscule précédent, celui des deux qui est le plus proche). Le temps lui-même n'est pas affecté et conserve son cours normal. Ce sort est très utile pour chercher des

objets perdus ou retrouver son chemin. Si on se sert d'un focus, on suit ses propres déplacements sur la carte tout en les réalisant.

Vernus de Bonisagus inventa ce sortilège lorsque ses potions de longévité elles-mêmes devinrent incapables de combattre tous les effets de l'âge et que de fréquents trous de mémoire commencèrent à le gêner dans ses travaux de laboratoire. Cela lui demanda évidemment plusieurs saisons, car il oubliait souvent à quoi il se consacrait.

Sorts Muto Mentem

CLAIRIÈRE DU BONHEUR : NV 15

Focus : le parfum d'une fleur printanière (+3)
Portée : A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Tous les gens présents dans la zone d'effet commencent très vite à se sentir à leur aise, détendus, calmes et bien disposés, ce qui rend ce sort idéal pour la salle du conseil d'une Alliance, une taverne, une belle clairière ou même un sanctum. Les Traits de Caractère socialement négatifs (Violent, Agressif, Psychotique, Raisonneur, Timide, etc.) sont diminués de 1 point, tandis que les Traits positifs (Jovial, Compatissant, Charitable ou autres) sont augmentés de 1 point.

Ce sortilège fut inventé par le Quæsitor Alastrum, qui voulait apaiser les disputes entre Mages assez longtemps pour leur fixer des règles. Cette création rencontra un tel succès que d'autres membres de sa Maison demandèrent son aide à Alastrum lors de leurs réunions. Conscients de la sagesse qu'il recèle, nous vous offrons ce sortilège afin que vous aussi puissiez en bénéficier.

CORRUPTION DES ÉMOTIONS : NV 20

Focus : un crâne humain (+3)
Portée : Regards
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule

Ce sort permet au lanceur d'obtenir de la cible une réaction émotionnelle de son choix. Il ne lui confère cependant pas des Traits de Caractère qu'elle n'a pas mais joue de ceux qu'elle possède ; il est donc nécessaire que le Mage connaisse la personnalité de sa victime ou puisse tout au moins faire à ce sujet des suppositions. En effet, s'il cible son sortilège sur un Trait qu'elle n'a pas, il n'obtiendra aucun effet.

La victime effectue un jet de Caractère approprié contre un facteur de Difficulté de 8, le Trait activé s'appliquant à ce tirage en pénalité (considéré comme un nombre positif). En cas d'échec, elle exprime ce Trait par sa conduite. Il est impossible d'affecter les Passions grâce à ce sort, car elles échappent à l'influence de la magie Hermétique.

Les notes relatives à ce sortilège furent découvertes parmi les manuscrits de membres de la Maison Diedne, ce qui conduisit certains à penser qu'il n'avait pas été inventé par des Mages mais déduit d'un pouvoir infernal. La chose n'a cependant jamais été prouvée.

DON DU NOCTAMBULISME : NV 20

Focus : un crâne de hibou (+2)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Lune/Année

La cible devient un être nocturne — ce qui se traduit essentiellement par le *roleplaying* : il lui est difficile de rester éveillée durant la journée, la lumière solaire lui fait mal aux yeux, etc. Elle n'acquiert toutefois pas la capacité de voir dans l'obscurité. Dans sa version originale, le sort lui laisse entre les yeux un petit diamant noir qui ne disparaît qu'à son expiration.

Il fut inventé par Stellaria de Bonisagus, qui a la malchance d'être abandonnée par sa magie à chaque aube pour ne la retrouver qu'au crépuscule. Cette malédiction lui donna des arts magiques une conception particulière, une grande soif de compréhension plutôt que de pouvoir brut.

Étant elle-même noctambule, elle conçut ce sortilège afin que ses *custodes* lui tiennent compagnie la nuit et puissent travailler en même temps qu'elle. Elle s'aperçut ensuite qu'il était aussi très utile contre ses ennemis, puisqu'il les obligeait à l'affronter sur son propre terrain au lieu de la piéger durant ses périodes de faiblesse.

Sorts Perdo Mentem

AMNÉSIE DU CLAQUEMENT DE DOIGTS : NV 25

Focus : un doigt humain (+3)
Portée : Spécial
Durée : Spécial

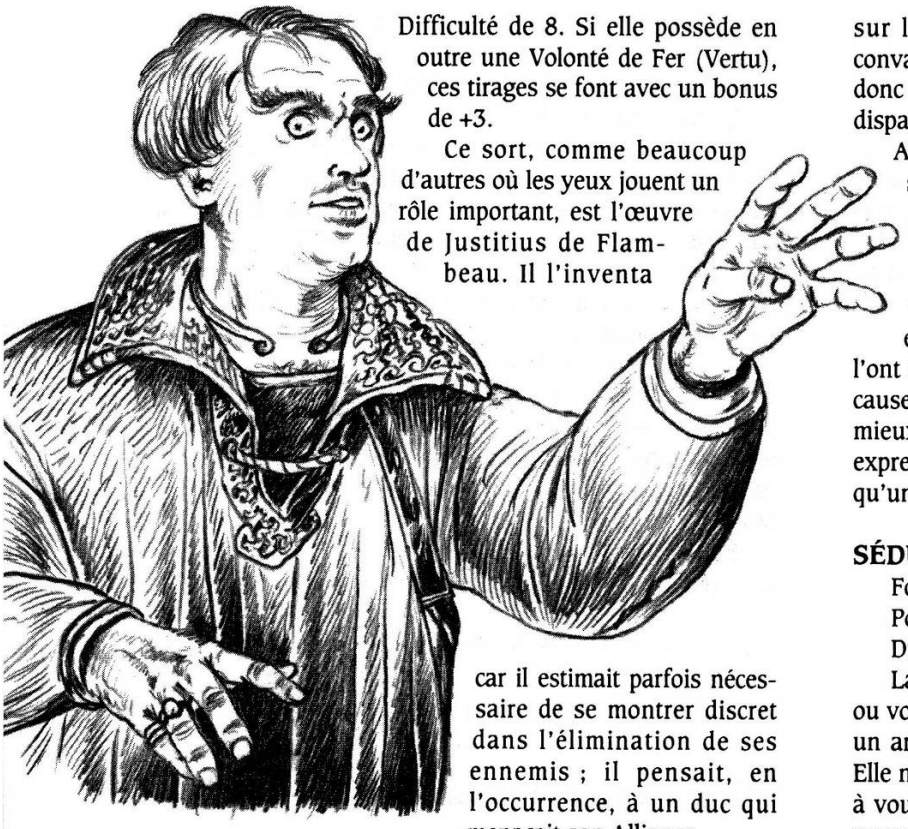
Le Mage claque des doigts en jetant le sort, et toute personne entendant ce claquement oublie aussitôt quelle action elle allait entreprendre. Si les circonstances qui l'ont conduite à vouloir agir ainsi se répètent ou subsistent, il est cependant probable qu'elle en viendra tout de même à accomplir cette action, mais le thaumaturge aura eu le temps nécessaire pour réagir. Le lanceur dispose en effet d'un round durant lequel nul, à portée d'oreille, ne fait quoi que ce soit. Évidemment, si son environnement est bruyant au point d'empêcher ceux qui l'entourent de l'entendre claquer des doigts, ce sortilège est sans effet.

Tuska de Tremere, lassée que les gens fuient ses yeux à cause de sa réputation de « sorcière », l'inventa pour avoir le temps d'établir le contact de regards que nécessitent de nombreux sorts.

REGARD DES ABYSSES : NV 40

Focus : une tasse qui fuit (+1)
Portée : Regards
Durée : Instantané

Les yeux du lanceur semblent devenir des fenêtres ouvertes sur un néant obscur par lequel la cible se sent aspirée. Et, en effet, son esprit est attiré hors de son corps et détruit, ne laissant derrière lui qu'une enveloppe sans âme, qui respire et dont le cœur bat toujours mais qui est incapable d'actions autres que réflexes. La victime a droit à un jet de Résistance Magique et un de Résistance Naturelle, ce dernier basé sur l'Intelligence et ayant un facteur de



Difficulté de 8. Si elle possède en outre une Volonté de Fer (Vertu), ces tirages se font avec un bonus de +3.

Ce sort, comme beaucoup d'autres où les yeux jouent un rôle important, est l'œuvre de Justitius de Flambeau. Il l'inventa car il estimait parfois nécessaire de se montrer discret dans l'élimination de ses ennemis ; il pensait, en l'occurrence, à un duc qui menaçait son Alliance.

Sorts Rego Mentem

APPEL AUX ARMES : NV 15

Focus : une trompette (+3)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Instantané

Ce sort tire instantanément du sommeil tous les gens se trouvant A Proximité, les laissant parfaitement lucides. Il ne fonctionne néanmoins pas sur quelqu'un plongé dans l'inconscience par la magie, l'épuisement ou des blessures, et toute personne possédant un Sommeil Lourd (Vice) doit effectuer un jet simple de Résistance Naturelle basé sur la Perception, contre un facteur de Difficulté de 6, pour voir si elle se réveille — auquel cas elle a l'esprit embrumé, comme le précise son Vice.

Nemo, *filius* de Visitor Somni de Criamon, nous envoie ce sort, qu'il a traduit des notes de son ancien maître. Celui-ci s'était un jour aperçu qu'il est peu pratique d'avoir à secouer une douzaine de Servants au beau milieu d'une bataille pour les réveiller. Nemo précise d'ailleurs qu'à son avis, ce sortilège est la plus grande des inventions réalisées depuis *Cercle de Protection contre les Démons* (ReVi Gén.).

ENCHANTEMENT DES CIEUX ÉTOILÉS : NV 20

Focus : un voile noir (+2)
Portée : Au Contact/Regards
Durée : Spécial

Tant qu'il reste des étoiles visibles, la cible les contemple, bouche bée (jet de Résistance Naturelle basé sur l'Intelligence de 8 + pour résister), et essaie de convaincre les autres de faire de même. Ce sortilège cesse donc de faire effet à l'aube, lorsque toutes les étoiles ont disparu, ou quand le ciel nocturne se couvre complètement.

Aveugler sa victime ou l'entraîner dans un bâtiment ne sert à rien, car elle essaie de se dégager ou de ressortir pour regarder à nouveau les étoiles. Elle peut néanmoins se défendre si on l'attaque.

Stellaria de Bonisagus, dont nous avons mentionné l'incapacité à user de magie durant la journée, est la créatrice de ce sort. Ses habitudes nocturnes l'ont conduite à beaucoup aimer les étoiles — peut-être à cause de notre incapacité à les affecter et de son désir de mieux comprendre le monde. Ce sortilège est autant une expression de ce qu'elle éprouve pour les astres nocturnes qu'un moyen de venir à bout d'un ennemi.

SÉDUCTION DE LA SIRÈNE : NV 25

Focus : un diamant (+3)
Portée : Regards
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

La cible doit réussir un jet simple d'Intelligence de 10 + ou vous considérer avec fascination et ravissement, comme un ami très cher, admiré et en qui elle a toute confiance. Elle n'est pas forcément prête à risquer sa vie pour vous ou à vous donner tout son argent, mais elle fait son possible pour vous protéger et vous aider dans vos entreprises. Toutefois, une action hostile de votre part (dirigée contre elle) met fin au sort.

Les Mages qui s'impliquent dans les affaires politiques des vulgaires se servent souvent de ce sortilège, qui fut inventé par Cardina de Jerbiton. Elle en usa pour gagner une grande influence sur plusieurs nobles italiens, mais lorsqu'elle se mit à utiliser la fortune et le pouvoir de ces gens afin d'affecter la politique Hermétique, d'autres thaumaturges protestèrent. Après enquête d'un Quæsitor, elle fut sommée de cesser ces manœuvres ; elle s'y refusa et, quand une Marche des Magiciens fut déclarée contre elle, s'enfuit pour ne plus reparaître.

CONTRÔLE DU MORTEL SEREIN : NV 30

Focus : une améthyste violette (+1)
Portée : Regards/A Proximité
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule

Vous contrôlez mentalement la cible aussi longtemps qu'elle reste en vue (la Portée ne s'applique que lors du lancer), ce qui vous permet de lui faire accomplir toute action dont elle est capable. Il est cependant difficile de diriger ainsi les gens particulièrement têtus ou passionnés. La cible doit réussir un jet de tension d'Intelligence de 9 + pour résister, un Désastre signifiant qu'elle est vraiment facile à manipuler et lui imposant une pénalité de -1 aux tirages d'Intelligence suivants, lorsqu'elle essaie de récupérer sa liberté. Des Vertus telles que Volonté de Fer ajoutent 3 à ce jet de Résistance Naturelle, et la plupart des Passions peuvent également aider la victime à se libérer. Elle a droit à un nouveau jet d'Intelligence chaque fois que le lanceur cherche à lui imposer une action réellement incompatible avec son caractère ou sa nature.

Ce sortilège, inventé par un Tremere il y a de cela des siècles, est une simple variation de *Maîtrise de la Bête Rétive* (ReAn 25). La plupart des Mages des autres Maisons en condamnent l'utilisation, à cause de cette assimilation homme-animal. De plus, les mortels qui les servent, soumis à son influence, paraissent passer à l'ennemi. Mais qui peut bien vouloir retourner vos serviteurs contre vous ? S'agit-il d'une vengeance ou de quelque chose de plus sinistre ?

RÊVE ÉVEILLÉ D'UNE ANNÉE : NV 50

Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Année
Complément : Corporem
Rituel

La cible de ce sort n'a nul besoin de dormir de toute une année — et d'ailleurs, elle ne le peut pas. Elle gagne en outre un bonus de +20 aux jets pour résister aux divers pouvoirs et sortilèges induisant le sommeil ; mais, si elle échoue à un de ces tirages, le *Rêve Éveillé* prend fin. Il lui faut aussi manger deux fois plus qu'à l'ordinaire et faire un tirage de Vieillissement après le lancer du rituel. Cela mis à part, les effets de ce sort sont les mêmes que ceux de la Vertu Physique à +5 Sommeil Superflu (voir **Ars Magica** p. 71).

Il fut inventé par Caïus de Jerbiton, *filius* de Sursum et membre de l'Alliance des Bois, plus connu (malheureusement pour lui) pour ses créations de sortilèges que d'objets magiques.

Sorts Terram

Ajoutez ces sorts à ceux présentés p. 238-244 d'**Ars Magica**.

Sorts Creo Terram

CAILLOU MAGIQUE : NV 10

Focus : un caillou (+1)
Portée : Spécial
Durée : Instantané

Ce sort fait apparaître entre vos mains un gros caillou sphérique de 1 pied de diamètre. Il faut une Force de +4 pour le soulever, mais il est aisé de le faire rouler par terre, à moins qu'on ne monte une pente.

Tuska de Tremere, qui est incapable d'user de magie spontanée, a inventé beaucoup de sorts utilitaires tels que celui-là. Malgré leur « simplicité », ils se prêtent en général à divers usages autres que le plus évident.

ARGENT DE LA PIE : NV 20

Focus : une douzaine de pièces du même type (+1)
Portée : Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Ce sort crée une pièce d'argent dont vous déterminez à votre guise la provenance apparente, à condition d'être familier des pièces frappées dans la région choisie ou de disposer d'un modèle pour vous inspirer. Un examen attentif (jet simple de Perception de 4 +) de votre création révèle que votre sceau (le signe qui vous identifie en tant que membre de l'Ordre d'Hermès) est discrètement intégré à ses dessins.

Vous pouvez dépenser sur un marché les pièces ainsi créées, mais cela risque d'être dangereux, pour deux raisons : elles disparaissent à l'expiration du sort, et il est en outre possible de remonter grâce à elles jusqu'à l'Ordre et à vous-même. Les Mages de Jerbiton s'opposent d'ailleurs à ce qu'on emploie ce faux argent pour payer les vulgaires, car les relations avec eux s'en trouvent refroidies.

Ce sortilège fut inventé par Jelizous, qui fut plus tard expulsé de la Maison Jerbiton, quand ses activités furent déclarées nuisibles aux intérêts de celle-ci.

BROCHETTE À LUTIN : NV 20

Focus : un morceau de fer (+1)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Instantané
Complément : Rego
Ciblé +4

Ce sort ressemble énormément à *Fléchette de Cristal* (MuTe 15), mais le projectile créé est en fer ; il vole vers la cible telle une flèche et lui inflige des Dégâts de +8. Mais, compte tenu de sa composition, il cause des dommages doubles (après le tirage d'Encaissement) aux êtres féeriques.

Ce sortilège a suscité moult discussions au sein de l'Ordre, essentiellement à cause des Mages de Merinita, qui affirment qu'il devrait être rejeté puisque le Code interdit qu'on provoque les êtres féeriques.

CLÉ D'OR : NV 20

Focus : une clé d'or (+3)
Portée : Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Compléments : Intellego, Virtum

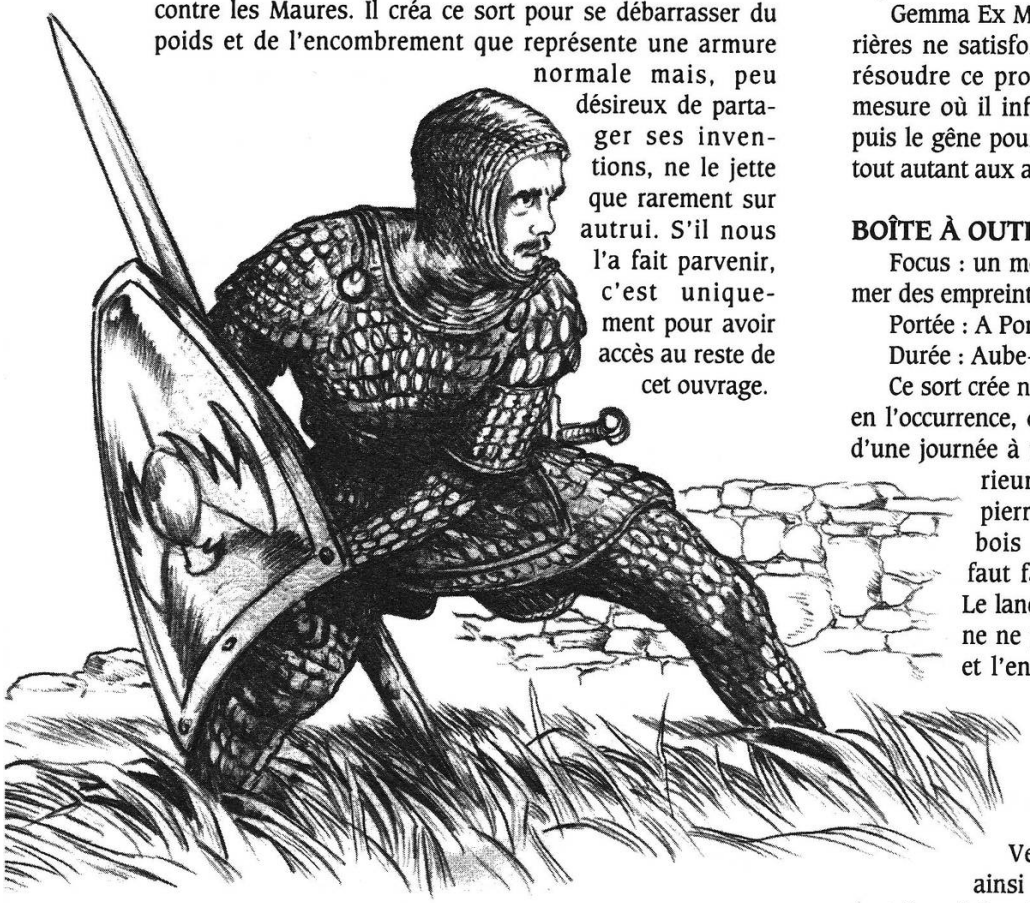
Ce sort crée une clé capable d'ouvrir n'importe quelle serrure non magique tout en déjouant ses pièges éventuels. Quant aux serrures magiques, elle en vient à bout si elles ne sont pas défendues par un sort de Niveau 20 +. Elle peut être maniée par d'autres que le lanceur.

C'est un Mage de Verditius du Tribunal Romain qui réalisa cette invention, afin que ses serviteurs puissent gagner leur vie comme voleurs. Ses premières clés étaient Permanentes, mais il retravailla le sortilège lorsqu'il surprit leurs utilisateurs à le voler, lui.

ÉCAILLES D'ARGENT DU CHEVALIER : NV 20

Focus : un anneau d'argent (+2)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule

Ce sort crée une armure semblable à un haubert d'anneaux fait d'argent, d'une Charge de 2 et qui fournit la protection de l'armure de votre choix. Contrairement à une armure normale, toutefois, on ne peut l'ôter par des moyens physiques.



Singus de Tytalus combat régulièrement, des mortels comme des magiciens, lors des campagnes italiennes contre les Maures. Il créa ce sort pour se débarrasser du poids et de l'encombrement que représente une armure normale mais, peu désireux de partager ses inventions, ne le jette que rarement sur autrui. S'il nous l'a fait parvenir, c'est uniquement pour avoir accès au reste de cet ouvrage.

COUTEAU DU JONGLEUR : NV 20

Focus : un caillou aux arêtes vives (+1)
Portée : A Proximité
Durée : Instantané
Ciblé +3

Ce sort fait apparaître en l'air, devant vous, un couteau de jet que vous pouvez faire voler dans la direction de votre choix. Il vous faut réussir un tirage de Visée pour frapper la cible voulue, à laquelle vous infligez des Dégâts de Finesse + 5. Que le couteau l'ait touchée ou non, il disparaît après avoir été « lancé ».

Dans la version de ce sort due à Gemma Ex Miscellanea, la garde de l'arme est couverte de petites gemmes.

FLOT DES PERLES DE PIERRE : NV 25

Focus : une perle (+2)
Portée : A Proximité
Durée : Instantané
Ciblé +2

Ce sort crée un flot de petits cailloux ronds de 1/4 de pouce de diamètre qui jaillit devant votre main tendue. Ces perles de pierre n'infligent aucuns Dégâts à une cible se tenant à 15 pas de là, mais elles causent des dommages cumulatifs de +1 par pas à partir de 14 pas de distance. Une fois tombées à terre, elles y subsistent, ce qui rend les déplacements périlleux (jet de tension de Dextérité de 6 + pour ne pas tomber, un échec signifiant en outre la perte d'un Niveau de Fatigue à Court Terme, un Désastre celle de deux Niveaux de Fatigue ; dépasser une vitesse *lente* impose une pénalité de -3 à ce tirage).

Gemma Ex Miscellanea, que ses faibles capacités guerrières ne satisfont pas, inventa plusieurs sortilèges pour résoudre ce problème. Celui-ci est intéressant dans la mesure où il inflige à l'adversaire des dégâts immédiats puis le gêne pour un bon moment (même si, hélas, il nuit tout autant aux amis qu'aux ennemis).

BOÎTE À OUTILS DU MAGICIEN : NV 30

Focus : un morceau de cire, dans lequel on peut imprimer des empreintes (+1)
Portée : A Portée
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

Ce sort crée n'importe quel objet simple (ce qui signifie, en l'occurrence, que le fabriquer ne demanderait pas plus d'une journée à un artisan qualifié), de Taille -2 ou inférieure, composé de matériaux banals (bois, pierre, fer, etc.). Si cette chose comporte du bois ou une quelconque matière animale, il faut faire appel aux Compléments appropriés. Le lanceur met la main à un endroit où personne ne peut la voir, dans une boîte par exemple, et l'en retire armée de l'objet désiré. S'il veut que celui-ci soit identique à un objet existant, seuls les gens plus familiers de l'original que lui s'apercevront de la supercherie.

Ce sortilège fut créé par Delineas de Verditius, un homme distrait, qui s'offrit ainsi le luxe de toujours avoir sous la main ce dont il avait besoin sans avoir à se rappeler où il avait posé telle ou telle chose.

PERRON DU ROI DE LA MONTAGNE : NV 35

Focus : une pierre (+1)
Portée : En Vue
Durée : Spécial/Aube-Crépuscule

Ce sort crée une volée de marches au flanc d'une montagne ou le long de toute autre surface de pierre escarpée (un mur, par exemple). Il est possible de monter ou descendre cet escalier, mais chaque fois qu'on fait un pas, le degré qu'on vient de quitter disparaît, le terrain retournant à son état naturel. Si on utilise un focus, on le fait rouler vers le bas de la pente, ou on le jette vers le sommet, et les marches apparaissent sur sa route ou devant lui. Il existe une version piégée de ce sort, dans laquelle toutes les marches restantes s'évaporent lorsqu'on atteint celle du milieu.

Gemma Ex Miscellanea inventa ce sortilège, pour se faciliter la vie durant ses expéditions d'étude minérale, après s'être blessée en redescendant une montagne. La version piégée est en fait la première qu'elle obtint, ses expérimentations l'ayant malheureusement trahie.

GUÉRISON DE LA TERRE : NV 75

Portée : En Vue
Durée : Spécial
Compléments : les 13 autres Formes et Techniques
Rituel

Ce rituel complexe est conçu pour rétablir, dans une vaste zone, l'équilibre entre les diverses forces naturelles. Le Complément Intellego sert à déterminer de quoi souffre la région, Creo la soigne, Perdo en extirpe les influences corruptrices, Muto y transforme les choses de la manière appropriée et Rego leur rend la place qui est leur.

Guérison de la Terre annule les effets de la plupart des sorts nuisibles, tels *Effritement de la Volonté* (PeMe 50), *Sécheresse Dévastatrice* (PeAq 40), *Brouillard de Désorientation* (MuAu 30), *Chaleur du Trépas Infernal* (MuAu 35), *Brumes du Changement* (MuCo 30), *Épidémie* (PeCo 35), *Malédiction de la Forêt Hantée* (MuHe 30) ou *Vallée Voilée* (ReMe 40). En outre, ce rituel guérit la rouille des récoltes et met fin aux sécheresses si ces catastrophes sont dues à un quelconque déséquilibre naturel. Il éteint les incendies de forêt allumés par l'homme et peut même éliminer, ou à tout le moins réduire, une éventuelle infestation infernale.

Quand un autre sort a été jeté quelque part dans la région, si longtemps auparavant qu'il en est arrivé à faire partie intégrante des lieux (comme par exemple *Vallée Voilée* dans une forêt féerique quelques décennies plus tôt), il est probable qu'il subsiste, peut-être transformé. Lorsqu'il se trouve dans la contrée une *source* de pouvoir démoniaque, elle échappe aux effets du rituel. L'aura qu'elle suscite peut diminuer, mais sans doute retrouvera-t-elle par la suite sa force d'origine. En revanche, si on a éliminé la source de l'aura, *Guérison de la Terre* accélère la disparition de la pollution infernale. Quant aux *regio* dont les foci ont été détruits ou retirés, ils s'effondrent ou s'évanouissent plus vite sous l'effet de ce sort.

Celui-ci ne transforme pas tout à la seconde même, mais ses effets sont cependant Instantanés plutôt que Permanents. Dans les régions qui ont visiblement souffert — une forêt qu'un Flambeau a traversée grâce à un *Parcours de Cendres* (PeHe 30), par exemple — des pousses sortent de terre peu après son lancer et les traces des maux disparaissent rapidement. Les nuages qui mettent fin à une longue sécheresse se rassemblent de manière tout à fait naturelle, et la pluie n'est pas assez forte pour provoquer des inondations.

Une des conditions à l'efficacité de ce sortilège est que la terre ait un vrai roi, une personne dont la vie soit symboliquement liée à celle de la contrée (ce qui n'est pas le cas de la plupart des nobles régnant sur un domaine). Quand un tel individu existe, il est en général occupé à pêcher, cueillir des baies, etc. Un sort spontané Intellego Corporem assorti de Compléments Virtum, Terram et Mentem permet de déterminer quels liens existent entre un être et son environnement.

D'après quelques brèves notes relatives à ce rituel, il se combinerait de façon étonnamment positive avec les Terres Chrétiennes. D'autres commentaires, plus détaillés, expliquent comment quelqu'un possédant une Force Féerique et une Théorie de la Magie de 16 + pourrait en inventer une autre version utilisant le pouvoir féerique au lieu du pouvoir Hermétique. Si ces notes s'avèrent fondées, il serait même possible d'en créer une variation basée sur le pouvoir divin.

Malheureusement, l'auteur de ce sort, le vénérable mais excentrique Gambrinus de Verditius, disparut peu après nous en avoir envoyé une copie extrêmement claire — dans ce qu'on croit être le Crépuscule final. Il était bien connu pour les bières magiques qu'il fabriquait et les cercles de pierres qu'il érigeait, même si ce rituel est son unique œuvre d'envergure connue. Notons qu'outre une orchestration magistrale de toutes les Formes et Techniques Hermétiques, ce sort implique de nombreux ingrédients clairement fournis par des influences non Hermétiques. La plupart des Quæsitori le considèrent avec perplexité.

Sorts Intellego Terram

NAVIGATEUR INFAILLIBLE : NV 10

Focus : une aiguille de fer (+2)
Portée : Soi-même +
Durée : Concentration
Complément : Aquam

Le lanceur sent dans quelles directions se trouvent le Nord et le Nord magnétique. Il conserve le souvenir de ces indications lorsqu'il cesse de se Concentrer, mais cela lui est de peu d'utilité s'il est en mer, puisque le bateau peut changer d'orientation sans qu'il s'en aperçoive et parcourir des distances difficiles à estimer. La version originale du sort donne au Mage une forte odeur de mer, qui s'estompe graduellement à la fin de la Concentration.

Elle fut inventée par Maris de Jerbiton (comme quantité d'autres sortilèges destinés à faciliter les voyages en mer) à la suite d'une rencontre que la magicienne fit avec des pirates. Alors qu'elle suivait une route bien déterminée, son vaisseau s'échoua et fut presque aussitôt attaqué. Maris perdit la majeure partie de son équipage dans la bataille mais découvrit tout de même ce qui s'était produit : le bateau des forbans contenait une grande quantité d'aimant naturel, ce qui avait faussé sa boussole. Elle mit au point ce sortilège afin d'éviter à l'avenir pareille mésaventure.

VISION DU CORPS DANS SA TOMBE : NV 10

Focus : la pierre tombale du cadavre considéré (+1)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Concentration
Complément : Corporem

Le lanceur voit tout cadavre humanoïde présent, ainsi que les divers vêtements et objets qui l'accompagnent, à travers 3 pas maximum de terre, de pierre et de métal. Complété par *Allégement du Terrain* (MuTe 10) et *Éveil du Cadavre* (ReCo 20), ce sortilège permet de récupérer aisément les corps enterrés.

Les Mages du Tribunal Transylvanien s'estiment heureux que le Magister Osseum (qui nous a envoyé ce sort) ne sorte que rarement de son laboratoire.

ORIGINE DE L'OBJET : NV 20

Focus : un artefact du monde antique (+5)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Concentration

Ce sortilège vous permet d'utiliser un objet comme Lien Mystique avec le matériau dont il a été tiré. Si vous tenez une hache de pierre, par exemple, elle vous mènera jusqu'au rocher ou à la carrière où on a prélevé de quoi la tailler. De même, un rouleau de vélin vous fera découvrir le champ où, bien longtemps auparavant, on a tué l'agneau qui a fourni cette peau. Tant que vous vous Concentrez sur le sort, l'objet concerné vous tire dans la direction à suivre. Si vous cessez de vous Concentrer avant d'arriver à destination, vous devez le jeter une nouvelle fois.

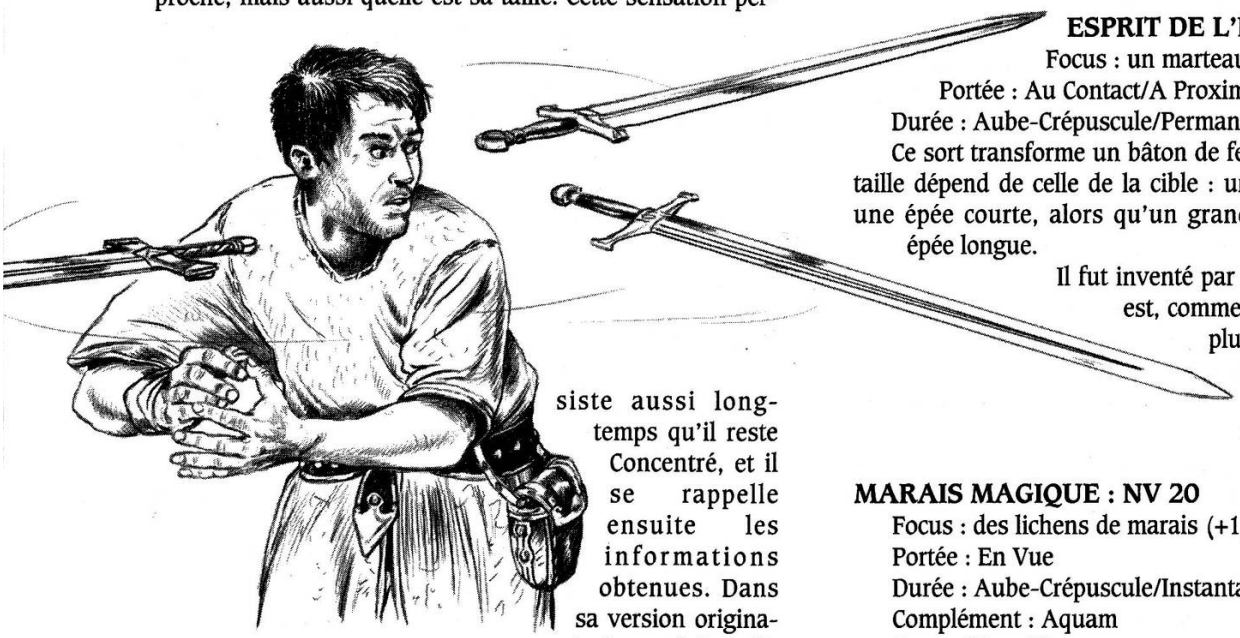
Les Compléments de lancer dépendent de la Forme de l'objet.

Ce sort fut inventé par un historien qui voulait établir quels avaient été les trajets des migrations à travers l'Europe. Nombre de Quæsitori l'adoptèrent par la suite, le trouvant fort pratique pour établir la provenance des objets suspects ou décidément d'origine diabolique. Les habitants d'une Alliance risquent de se retrouver dans une situation délicate si les Quæsitori aboutissent ainsi, en utilisant un texte sataniste, à une forêt qu'ils contrôlent. Ce peut être l'œuvre d'un ennemi, désireux de les abattre, mais il est aussi possible que l'un d'entre eux ait succombé aux séductions infernales.

RECHERCHE DE LA TERRE FERME : NV 20

Focus : un sextant (+2)
Portée : Spécial
Durée : Concentration

Le lanceur sait intuitivement dans quelle direction et à quelle distance approximative se trouve la terre la plus proche, mais aussi quelle est sa taille. Cette sensation persiste aussi longtemps qu'il reste Concentré, et il se rappelle ensuite les informations obtenues. Dans sa version originale, le sort lui confère une forte odeur marine, qui s'évanouit quand il cesse de se Concentrer.



C'est Maris de Jerbiton qui l'a inventée, comme nombre d'autres sortilèges destinés à faciliter les voyages en mer — sa passion. Elle fit un jour remarquer qu'il lui était inutile en termes de survie, puisqu'elle était capable grâce à sa magie de tirer des flots toute la nourriture et l'eau nécessaires, mais qu'il n'en avait pas moins son intérêt : il est bon pour le moral des marins de jeter de temps à autre l'ancre près de la terre.

Sorts Muto Terram

ARGENT ÉCLATANT : NV 10

Focus : un chiffon (+1)
Portée : Au Contact
Durée : Instantané

Ce sort élimine instantanément toute oxydation d'un objet de métal, le laissant luisant, comme neuf. Ce résultat est obtenu par transformation de la surface, et non par abrasion, de sorte que des lancers répétés n'usent pas leur cible et laissent intactes ses éventuelles gravures. Notez que l'effet est le même sur un métal émaillé ou peint, mais il est alors invisible.

Si on utilise ce sort sur un objet magique, celui-ci effectue un jet de Résistance Magique basé sur le Niveau de son pouvoir le plus fort, contre un facteur de Difficulté de 10.

Cette invention est due à Norticus de Jerbiton. Lorsqu'il s'avéra que le polissage régulier des cuivres ou de l'argenterie les plus finement travaillés finissait par les abîmer, il la mit au point pour nettoyer ces œuvres d'art sans en altérer l'ornementation. Le sort s'avéra également fort utile dans un contexte très différent — les guerriers considèrent comme un bon présage que leur épée se mette à briller lorsque leur maître la touche.

ESPRIT DE L'ÉPÉE : NV 15

Focus : un marteau de forgeron (+1)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule/Permanent

Ce sort transforme un bâton de fer en une épée, dont la taille dépend de celle de la cible : une baguette deviendra une épée courte, alors qu'un grand bâton donnera une épée longue.

Il fut inventé par Caïus de Verditius qui est, comme nous l'avons déjà dit, plus connu pour ses sortilèges que pour ses créations matérielles.

MARAIS MAGIQUE : NV 20

Focus : des lichens de marais (+1)
Portée : En Vue
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané
Complément : Aquam

Ce sortilège détrempe une zone de terre meuble de 20 pas de diamètre au point de la rendre marécageuse. Quiconque s'y tient lors du lancer doit effectuer un jet de tension de Vivacité + Vigilance - Encombrement. Un résultat de 12 + signifie qu'on parvient à bondir hors du petit marais ; de 6 + qu'on titube près de la rive, ce qui réduit la Vivacité de 1 jusqu'à ce qu'on ait quitté l'endroit dangereux (au bout d'un round d'efforts). Ceux qui obtiennent moins de 6 à ce jet sont pris dans le marécage et subissent

une pénalité de -3 à tous leurs tirages suivants de Vivacité ou d'équilibre. Ils ne se déplacent plus que de 3 pas par round, à moins de recevoir une aide extérieure, ce qui leur permet de faire 5 pas par round.

Un Désastre quand on essaie de sortir du marais signifie qu'on s'y enfonce, en perdant un Niveau de Fatigue à Court Terme par round ; lorsque tous les Niveaux de Fatigue ont disparu, on passe aux Niveaux de Santé. Pour revenir à la surface sans aide, il faut réussir un jet de tension de Force de 8 +. Un Désastre à ce tirage implique la perte d'un Niveau de Fatigue à Court Terme supplémentaire. Si quelqu'un s'associe à la victime pour essayer de la ramener à l'air libre, on effectue le même jet, mais en additionnant les Forces de tous les participants à l'action.

Patio Ex Miscellanea inventa ce sortilège quand elle en eut assez de voir les cibles de ses *Gouffres Béants* (PeTe15) sortir des trous où elle les précipitait.

Sorts Perdo Terram

VERRE BAVEUR : NV 10

Focus : une tasse percée d'un petit trou (+1)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule
Compléments : Animal, Herbam

Ce sort se jette sur un récipient quelconque, de taille inférieure ou égale à celle d'une barrique, contenant un liquide ; il nécessite les Compléments adaptés aux matériaux composant la cible. On ne note aucun changement dans celle-ci tant qu'on la laisse en place, mais dès qu'on la bouge, de quelque façon que ce soit, elle commence à fuir.

Cette invention est évidemment due à Illicallites Ex Miscellanea, dont nous avons déjà signalé à maintes reprises le goût pour la farce. Elle est clairement destinée à être utilisée lors des banquets, assez tôt bien sûr pour que les convives ne soient pas encore ivres au point de renverser leurs verres. Son application au toast d'ouverture des festivités rend ce moment inoubliable.

TERRE LIQUIDE : NV 30

Focus : du sable mouvant (+2)
Portée : En Vue
Durée : Concentration/Aube-Crépuscule
Complément : Aquam
Ciblé +2

Ce sort rend liquide un hémisphère de terre de 15 pas de diamètre — l'importance de cette zone d'effet est prise en compte dans le bonus pour le cibler. La plupart des objets qui s'y trouvent coulent ; les créatures qui savent nager parviennent à garder la tête à l'air libre, si bien que lorsque le lanceur cesse de se Concentrer, elles se retrouvent simplement prisonnières.

Les cibles évitent ces sables mouvants sur un jet de tension de Vivacité - Encombrement de 10 +. Un échec signifie qu'elles y tombent, sont forcées de nager (pour celles qui en sont capables) et que leurs affaires sont trempées ; un Désastre qu'elles lâchent en outre tout ce qu'elles tiennent et sont totalement submergées.

C'est un autre des sortilèges élémentaux inventés par le Flambeau Vector Tempestatum, qui lui a donné comme sous-titre : « Des soldats ? Où ça ? ». *Terre Fracturée* (ReTe 25) et cette création sont ses deux sorts Terram préférés. *« Un Mage digne de ce nom doit être capable de destructions massives, et Terram est un des Arts magiques les plus efficaces à cet égard. »* note Tempestatum en introduction à ce sortilège.

Sorts Rego Terram

BALAYAGE CONSCIENCIEUX : NV 10

Focus : un balai (+1)
Portée : Spécial
Durée : Instantané

Ce sort balaie méticuleusement une pièce quelconque, y compris sous les meubles et les tapis, rassemblant toutes les saletés et la poussière en un tas, près de la porte. Si le sol était jonché de paille (cela se fait beaucoup dans l'Europe médiévale), elle est également balayée.

Cette œuvre, qu'on doit à Norticus de Jerbiton, comme beaucoup d'autres relatives au confort, permet également de nettoyer son laboratoire et de retrouver les objets de petite taille qu'on a fait tomber : il est beaucoup moins long de les chercher dans un tas de saletés qu'à travers toute la pièce.

SERRURE OBÉISSANTE : NV 10

Focus : un gond (+1)
Portée : A Proximité
Durée : Lune/Permanent

Ce sortilège enchante un fermoir, une agrafe ou une serrure, qui ensuite s'ouvre et se ferme sur ordre du lanceur, quand celui-ci se trouve dans les 15 pas. Cela n'empêche pas qu'on puisse en faire jouer la cible normalement ou même la forcer. Ses usages sont multiples : pièges, fourreaux d'épée à ouverture rapide, fermoirs de livre, serrures de porte, instruments de torture... Assorti des compléments appropriés, il s'applique également au bois, à l'os, etc.

Kirstien de Bonisagus l'inventa alors qu'un mystérieux voleur sévissait dans son Alliance. Elle enchanta ainsi la serrure d'un coffre de bois, qu'elle ferma, puis commença à attendre. Quand l'homme survint, elle attendit qu'il fasse jouer la serrure avant de la refermer, puis de lancer toute l'Alliance à la recherche du coupable.

Ce sort permet également d'ouvrir les portes dont vous n'avez pas la clé : il vous suffit d'en enchanter la serrure, qui ensuite vous obéit.

ORDRE MÉTICULEUX DU LABORATOIRE : NV 15

Focus : un balai (+1)
Portée : Spécial
Durée : Spécial
Complément : Herbam

Ce sort se lance dans une pièce, où il remet chaque chose à sa place — ou du moins aussi près que possible. Les objets s'évitent les uns les autres, mais ceux qui

bougent très vite (plus ils sont légers, plus ils sont rapides) risquent d'entrer en collision et de s'endommager. Le sortilège prend fin quand tout s'est à nouveau immobilisé.

Un jour, alors que Gemma Ex Miscellanea se livrait à des expérimentations, son laboratoire fut bouleversé de fond en comble. Elle passa une saison entière à tout ranger... mais la saison suivante, la même chose se reproduisit. Perdant son calme, elle détruisit pratiquement tout le contenu de la pièce. Puis elle demanda la permission d'utiliser le laboratoire supplémentaire de son Alliance, où elle mit au point ce sortilège.



CERCLE GUERRIER : NV 20

Focus : un fourreau vide (+1)
Portée : Soi-même +
Durée : Anneau

Ce sortilège anime jusqu'à 4 épées (ou autres armes de mêlée à une main) proches, les disposant en cercle autour de vous. Toute personne qui approche est attaquée par l'une d'elles, quelles que soient ses intentions, le score en Attaque de l'Arme étant de 4 (plus le Bonus d'Attaque), sa Force et sa Dextérité de 2 ; son score en Parade de 4 (on la considère comme étant de Taille 0) s'applique à votre protection. Il est impossible d'endommager les épées par des attaques normales.

En revanche, elles tombent « sans vie » à terre si on les écarte de vous de plus de 10 pas (ce qu'on peut faire grâce à un coup violent porté avec une arme de poids ou un bouclier — Dégâts normalement de 20 +).

Si vous ajoutez au sortilège un Complément Creo, il crée et anime 4 épées courtes.

Au soir de leur longue vie, les Mages s'attristent souvent de la disparition de leurs vieux Servants, qui les ont protégés durant des années et ont su mériter leur confiance. Il leur faut louer les services d'autres guerriers, ce qui peut être problématique mais aussi dangereux. Ils se tournent alors parfois vers la magie, pour s'assurer de la loyauté de leurs nouveaux gardes ou obliger les anciens à les servir par-delà la mort. Trasden, lui, n'apprécia jamais la compagnie d'autrui ni ne considéra l'être humain comme le chef-d'œuvre de la Création. Quand son garde du corps personnel s'éteignit, il se retira en son laboratoire afin de lui inventer un remplaçant magique.

TERRE FLOTTABLE : NV 35

Focus : du mercure (+2)
Portée : En Vue
Durée : Concentration
Compléments : Muto, Aquam
Ciblé +2

Ce sort liquéfie la terre, la rendant très flottable, dans un cylindre de 1 pas de hauteur par round de Concentration sur 15 pas de diamètre. Tout ce qui se trouve dans la zone d'effet (coffres au trésor, grosses pierres, racines de digitaria, blaireaux mécontents) remonte à la surface et y flotte jusqu'à ce que le lanceur interrompe sa Concentration. L'importance de cette zone a été prise en compte dans le bonus pour cibler. Le sort n'affecte pas la roche de fond.

Son inventeur, Vector Tempestatum, l'utilise dans un but bien particulier. *« Si le capitaine entre en rage et semble prêt de succomber à un coup de sang, »* écrit-il, *« il vous est possible grâce à ce sort de lui rendre ses hommes, à condition qu'ils ne soient pas restés trop longtemps sous terre. »*

Sorts Virtum

Ces sorts compléteront ceux présentés p. 244-249 d'**Ars Magica**.

Sorts Creo Virtum

SACRIFICE DE LA FORCE VITALE : GÉN.

Portée : Soi-même
Durée : Instantané
Compléments : Perdo, Corporem

Ce sortilège vous permet d'extraire directement de votre corps un pion de *virtus* brut par rang de sa magnitude. Ce *virtus* peut être Virtum, Corporem, Imagonem, Mentem, Aquam, Auram ou Ignem, puisque toutes ces Formes sont réunies dans un Mage. Chaque pion que vous vous procurez ainsi vous fait vieillir d'un an et vous contraint à effectuer un tirage sur la *Table du Vieillissement* (voir **Ars**

Magica p. 359), avec un modificateur de +1 par pion extrait au même moment. Ceci est valable en toutes circonstances, que votre âge naturel soit ou non supérieur à 35 ans. N'oubliez pas que si une potion de longévité vous préserve, elle cesse de faire effet dès que vous échouez à un de vos jets de Vieillissement. Donc, plus vous tirez de *virtus* de votre corps, plus vous risquez de lourdes conséquences.

Complément de lancer : suivant la Forme du *virtus* désiré.

Il vient toujours un moment où un Mage donnerait n'importe quoi pour avoir quelques pions de *virtus* sous la main, parce qu'il se trouve dans une situation très dangereuse qui menace sa vie et celle de ses alliés. Inibonos de Bonisagus, en étudiant les démons, qui stockent de grandes quantités de magie brute dans leur forme physique, a inventé ce sortilège afin que les thaumaturges disposent d'un pouvoir similaire. N'oubliez pas cependant que le lancer met en péril votre existence et ne l'employez que dans les plus désespérés des cas. Ce que vous faites ensuite du *virtus* obtenu ne regarde que vous, mais mieux vaut vous cantonner à un usage relativement sûr.

RUNE DE CONNEXION : NV 20

Focus : une goutte du sang du lanceur associée à la rune (+1)

Portée : Au Contact

Durée : Spécial

Le lanceur inscrit de quelque manière que ce soit (en la gravant, la dessinant, etc.) une rune sur la cible, après quoi un Lien Mystique les unit tant que ce signe n'est pas effacé ou altéré. Cela s'avère très utile lorsqu'on veut user par exemple d'*Ouverture du Tunnel Intangible* (ReVi Gén.).

Patio Ex Miscellanea, lassée d'avoir à se procurer des possessions ou des cheveux, rognures d'ongles, etc. des gens qu'elle voulait prendre pour cibles de ses sorts, inventa ce sortilège-ci afin de pouvoir créer les Liens Mystiques dont elle avait besoin.

Sorts Intellego Virtum

ANALYSE DU SORT : GÉN.

Focus : une boule de cristal (+2)

Portée : Spécial

Durée : Instantané

Ce sortilège permet au Mage de « voir » la structure magique interne d'un deuxième sortilège qu'il jette simultanément. Le lancer ne demande qu'un tirage simple d'Intelligence + concentration de 6 +, puisqu'il a été conçu pour être utilisé en même temps que les autres sorts. Il permet de mieux comprendre tout sort formel (même un rituel) que l'on connaît déjà, de Niveau inférieur ou égal à la moitié du sien. Passer une saison à étudier ainsi un sortilège particulier fait gagner 3 points d'Expérience pour la Maîtrise de ce dernier, ou donne ensuite un bonus égal à deux fois sa magnitude aux Totaux de Laboratoire concernant l'invention de sorts similaires. Les règles relatives au lancer multiple ne s'appliquent pas à *Analyse du Sort*.

Cette invention, comme d'autres destinées à faciliter l'étude de la magie, est le fait de Menacra de Bonisagus. Alors que nombre de thaumaturges se fient à l'expérience « sur le terrain » pour en venir à mieux comprendre leurs sorts, Menacra préfère les étudier dans son laboratoire. Certes, jeter tout crûment un sortilège finit par bien vous le faire connaître, mais cela demande beaucoup de temps, et la connaissance obtenue est empirique. Alors que rendre les détails d'un sortilège accessibles à l'intellect permet de le comprendre pleinement.

FOCUS DU MAGE : GÉN.

Focus : un bandeau (+1)

Portée : Soi-même +

Durée : Spécial

Complément : Mentem

Ce sort amplifie la perception de la magie, si bien que se Concentrer sur ses autres sortilèges devient un jeu d'enfant. On le jette donc avant d'autres et on entre en transe, gagnant un bonus de +6 à tous ses jets de Concentration mais perdant la conscience du monde alentour (à part le minimum nécessaire pour le bon fonctionnement de ses sorts : si on lance *Langage des Animaux*, on entendra la voix de la bête concernée). Le Niveau total des sortilèges bénéficiant de cet ajustement ne peut dépasser le double de celui de *Focus du Mage*.

Un échec à un jet de Concentration met fin au sort, laissant le thaumaturge sonné, incapable d'entreprendre quoi que ce soit avant un round complet. Il est quant à lui libre de l'interrompre à tout moment, bien que cette décision ne puisse lui être dictée par les événements extérieurs, puisqu'il n'en a pas conscience (à moins qu'ils ne soient en rapport avec sa magie). Par mesure de sécurité, toutefois, si quelqu'un se trouvant à portée d'oreille du Mage prononce son nom, cela le tire de sa transe — avec les conséquences décrites plus haut. Il n'est pas dit qu'il apprécie d'être ainsi dérangé.

Les disciples de Criamon et Bonisagus sont fascinés par les tourbillons et courants que forme la magie, mais le monde est tel qu'il est rare que quelque souci pressant ne rejette pas dans l'ombre la perception trop vague du domaine magique dont l'homme doit se contenter. Tehom inventa ce sortilège pour ceux qui aiment à se perdre dans leurs sorts et ne trouvent (au moins de temps à autre) aucun intérêt à leurs sens physiques.

PERCEPTION DE LA MUSIQUE DES SPHÈRES : NIV 10

Portée : Soi-même +

Durée : Spécial

Compléments : Rego, Mentem

Rituel

Ce sort n'est utilisable que par les Mages possédant une certaine Compréhension de l'Extraordinaire — c'est-à-dire les membres de la Maison Criamon ou quelqu'un ayant étudié avec l'un d'eux. Il plonge le lanceur dans une transe spéciale qui lui accorde une vision particulière de sa situation.

La transe dure aussi longtemps que le lancer du rituel (30 minutes), plus autant de minutes que le magicien a de

points de Crépuscule. Elle fait perdre au lanceur tout contact avec la réalité, et la seule manière de l'en tirer consiste à lui jeter un sort approprié Rego Mentem ou Perdo Virtum de Niveau 10 + ou à l'agresser physiquement. Il peut aussi y mettre fin à volonté, mais il y a peu de chances qu'il le fasse (s'il appartient à la Maison Criamon).

A la fin de sa transe, le Mage comprend auquel de ses dictons ou énigmes (le *parens* d'un disciple de Criamon lui en donne un à méditer chaque fois qu'il a compris le précédent) correspond le plus la situation présente. Les thaumaturges de Criamon trouvent ce sort fascinant, bien que personne d'autre ne comprenne vraiment pourquoi. En fait, il donne une grande sagesse *après* les événements durant lesquels elle aurait pu servir.

C'est Aldanan de Criamon qui l'a inventé, afin de focaliser son esprit sur la vérité sous-tendant ce qui se passe dans le monde « réel ». Il voulait savoir quelles forces se dissimulaient derrière les coïncidences et, en l'occurrence, celle qui lui avait fait rencontrer à plusieurs reprises une même magicienne. Il s'avéra que celle-ci était une sataniste et que le hasard n'avait eu aucune part dans la manière dont leurs chemins s'étaient croisés, comme il le comprit en sortant de sa transe et en mettant ces faits en parallèle avec l'étonnant : « La réalité est un choix sans tri. » Il découvrit aussi, simultanément, que tous ses compagnons de voyage étaient morts.

PERCEPTION DU LIEN MYSTIQUE : NV 10

Focus : un orteil de crapaud (+1)
Portée : Au Contact
Durée : Instantané
Compléments : voir ci-dessous

Ce sortilège apprend au lanceur si l'objet qu'il touche est ou non un Lien Mystique, car dans le cas où il l'est, il vibre doucement. Cela ne révèle néanmoins pas à qui ce Lien se rapporte — simplement qu'un Mage l'utilise pour affecter une cible lointaine.

Compléments de lancer : les Formes appropriées à l'objet.

Ce sort découle des longues recherches d'Inibonos de Bonisagus, de l'Alliance printanière d'Accelerata, en Hibernie ; il est, malgré sa jeunesse, un expert renommé en magie Virtum et a inventé ce sortilège lorsqu'il en a eu assez de le jeter spontanément.

Il songe à en créer une version comprenant une composante Imagonem, qui lui donnerait une image de la créature, de l'endroit ou de l'objet auquel le Lien est connecté, mais ses talents en Imagonem ne lui permettent pas encore de mettre ce projet à exécution.

DON RÉVÉLÉ : NV 20

Focus : un petit miroir (+2)
Portée : En Vue
Durée : Instantané

Ce sort se jette sur une créature vivante quelconque. Si elle a un pouvoir magique (et uniquement magique), quel qu'il soit, le lanceur voit apparaître autour d'elle une aura blanche d'autant plus brillante que le pouvoir est plus important. Il est interdit d'user de ce sortilège sur d'autres membres de l'Ordre d'Hermès, puisqu'il constitue une forme d'espionnage magique, mais le lancer sur quelqu'un dont on ignore l'appartenance à l'Ordre est *en général* excusé.

Cette invention, comme bien d'autres qui apportent le savoir et non un pouvoir brut, provient du grimoire de Menacra de Bonisagus. C'est un excellent exemple de ce que peut apporter la recherche pure. Sa création fut tout simplement pour Menacra une expérience, puisqu'elle ne rencontrait guère que des collègues Hermétiques et n'en avait donc pas l'usage. Un jour, pourtant, un magicien parallèle essaya d'obtenir l'aide de son Alliance pour devenir membre de l'Ordre. Menacra, méfiante, le soumit à ce sort, qui révéla qu'il n'avait aucun Don naturel. Que cela vous serve de leçon : ne vous limitez pas dans vos études à ce qui vous sera évidemment utile.

PERCEPTION DU VIRTUS DE LA VIE : NV 20

Focus : un saphir (+3)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Instantané

Ce sortilège vous dit si oui ou non une créature vivante contient du *virtus* brut. Un jet de tension de Perception + Virtum/5 (arrondir à l'entier inférieur) de 6 + vous donne une information du style « un peu », « beaucoup », etc., tandis qu'un résultat de 12 + vous permet d'obtenir le nombre de pions exact, à 5 près. Un Désastre en revanche signifie que vous êtes persuadé que la cible renferme du *virtus* alors que ce n'est pas le cas, ou vice versa (c'est donc au Conteur de jeter ce dé). Il faut ajouter au sort les Compléments de lancer appropriés à la Forme de la cible (Corporem, Animal ou Herbam), mais la nature du *virtus* qu'elle contient importe peu. Si elle Résiste Magiquement à la détection, le thaumaturge en est informé, puisque le sortilège ne lui dit pas si elle renferme ou non du *virtus*.

Nemo de Criamon inventa ce sort dans le vain espoir de sauver les animaux qui vivaient autour de l'Alliance de Vector Tempestatum, à qui il fit remarquer que ces créatures ne contenaient pas assez de *virtus* pour que leur mort soit de quelque intérêt. A quoi Tempestatum se contenta de répondre que, de toute évidence, les Mages de Criamon n'avaient pas besoin d'exercices de visée.

PERCEPTION DES LIEUX DE MAGIE : NV 35

Portée : 35 lieues/135 lieues
Durée : Concentration
Rituel

Ce sort vous permet de déterminer la force approximative des auras magiques s'élevant dans la région. Il vous faut disposer d'une carte de la zone qui vous intéresse (la carte constituant avec la zone un Lien Mystique), afin de la parcourir de la main après le lancer ; vous sentez de quelle force sont les auras magiques (faibles, moyennes, fortes) quand vous touchez la représentation des endroits concernés.

Ce sortilège ne fournit aucune information sur les auras surnaturelles autres que magiques, non plus que sur les changements éventuels de force des auras suivant l'heure ou la saison, les *regio* magiques ou les auras qui

n'ont pas sur la carte au moins 1/2 pouce de diamètre (aussi l'échelle de la carte joue-t-elle sur ce qu'on détecte).

Il est ancien, fort rare, et sa principale utilité est de permettre de découvrir les auras puissantes adaptées à la construction d'une Alliance. D'après la légende, il fut d'ailleurs inventé peu après la création de l'Ordre, alors que se formaient de nombreuses communautés magiques. Mais les Mages installés en détruisirent la plupart des copies, afin d'empêcher leurs pairs de trouver des sites aussi — voire plus — adaptés pour l'édification de leurs propres Alliances. Seules à présent quelques bibliothèques le renferment encore. Nous le présentons ici pour que tout le monde puisse s'en servir, d'autant que les zones magiques disparaissent peu à peu de nos contrées, où l'on ne voit que trop d'Alliances. Espérons qu'il vous aidera à localiser quelque puissante aura magique dans une région écartée.

VISION DES LIENS MYSTIQUES : NV 35

Focus : un morceau de fil (+1)
Portée : 10 lieues
Durée : Concentration

Ce sort vous fait distinguer un fil brumeux entre les gens et les objets qui forment avec eux des Liens Mystiques actifs (c'est-à-dire dont quelqu'un se sert), à condition que les deux extrémités de cette « ficelle » ne soient pas séparées de plus de 15 lieues. Plus le Lien et la personne sont proches l'un de l'autre, plus le fil vous apparaît net et épais. Ce sort est un excellent moyen de déterminer qui possède un Lien Mystique avec vous.

Murha de Bonisagus l'inventa alors que des ennemis la persécutaient grâce à *Ouverture du Tunnel Intangible* (ReVi Gén.). Il lui permit de parvenir jusqu'au Lien Mystique dont on usait contre elle.

Sorts Muto Virtum

RUNE DE PROTECTION : GÉN.

Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Spécial
Rituel

Tout en exécutant ce rituel, le Mage peint, dessine, brûle ou imprime de quelque autre façon que ce soit une rune sur sa peau, après quoi les sortilèges dont la Durée est normalement Anneau ne s'interrompent plus quand il se déplace mais « voyagent » avec lui. Il peut cependant les dissiper à volonté, et ils cessent de toute façon de fonctionner si la rune est effacée ou abîmée. Notez aussi qu'il n'est pas possible de disposer de plus d'un sort Anneau « mobile » à la fois, et que seuls ceux dont le Niveau est inférieur ou égal à celui de ce rituel peuvent lui être combinés. Ceux de Niveau supérieur ne fonctionnent que de manière normale. Ce sortilège tire son nom du fait que la plupart des sorts de Durée Anneau sont des sorts de protection.

Aspœsa Ex Miscellanea voulait rendre accessibles aux membres de l'Ordre ses pouvoirs non Hermétiques, aussi les transcrivit-elle sous la forme de sorts Hermétiques. La rune dont il est question ici fait partie de ces « traductions ».

Sorts Perdo Virtum

MARTEAU DE DESTRUCTION THAUMATURGIQUE : GÉN.

Focus : un petit maillet de plomb (+3)
Portée : A Portée/A Proximité
Durée : Spécial
Complément : Intellego

Ce sort vous permet d'examiner les magies en activité et vous donne une chance de les déstructurer en frappant leurs points faibles. Vous pouvez ainsi étudier les sortilèges agissant sur une créature, un objet ou un lieu, du moment que vous vous Concentrez une minute par degré de magnitude de chacun de ces sorts. Au moment où vous mettez fin au vôtre, vous comparez votre total Intellego + Virtum + Théorie de la Magie + Perception + 1 dé de tension au Niveau du sort de votre choix + 1 dé de tension. Si votre total est plus élevé et que le Niveau du *Marteau* est plus haut que celui du sortilège adverse, celui-ci est brisé. Si vous obtenez un Désastre, reportez-vous aux *Suggestions de Désastres Magiques* (voir **Ars Magica** p. 178-179).

Il est extrêmement difficile d'utiliser le *Marteau* contre une magie qu'on ne comprend pas, c'est-à-dire non Hermétique ou qu'on n'a jamais rencontrée auparavant (infernale, etc.) : la Pénétration du sort adverse est alors doublée.

Ce sortilège a été découvert dans une pièce depuis longtemps condamnée de l'Alliance de Durenmar, les copies le donnant aux Niveaux 15, 30 et 45. Le nom de son auteur n'est pas précisé, mais son style rappelle fortement celui d'un des apprentis de Bonisagus.

RUNE DU SILENCE MAGIQUE : GÉN.

Portée : Au Contact
Durée : Spécial
Rituel

En exécutant ce rituel, on inscrit une rune sur un objet ou en un lieu, après quoi nulle magie ne peut plus affecter cette cible, y entrer ou en émaner, à moins d'être d'un Niveau supérieur. Cette rune n'affecte pas les créatures magiques, juste les pouvoirs ou les sorts qu'elles projettent. Elle perd son efficacité si elle est abîmée ou effacée.

Ce rituel fut inventé pour deux Mages qui se querellaient constamment mais étaient contraints de se voir régulièrement, puisqu'ils appartenaient à la même Alliance. On grava la rune dans une des salles de la forteresse, afin qu'ils puissent s'y rencontrer sans crainte d'une explosion de violence magique. C'est d'ailleurs dans cette salle que l'un d'eux poignarda l'autre.

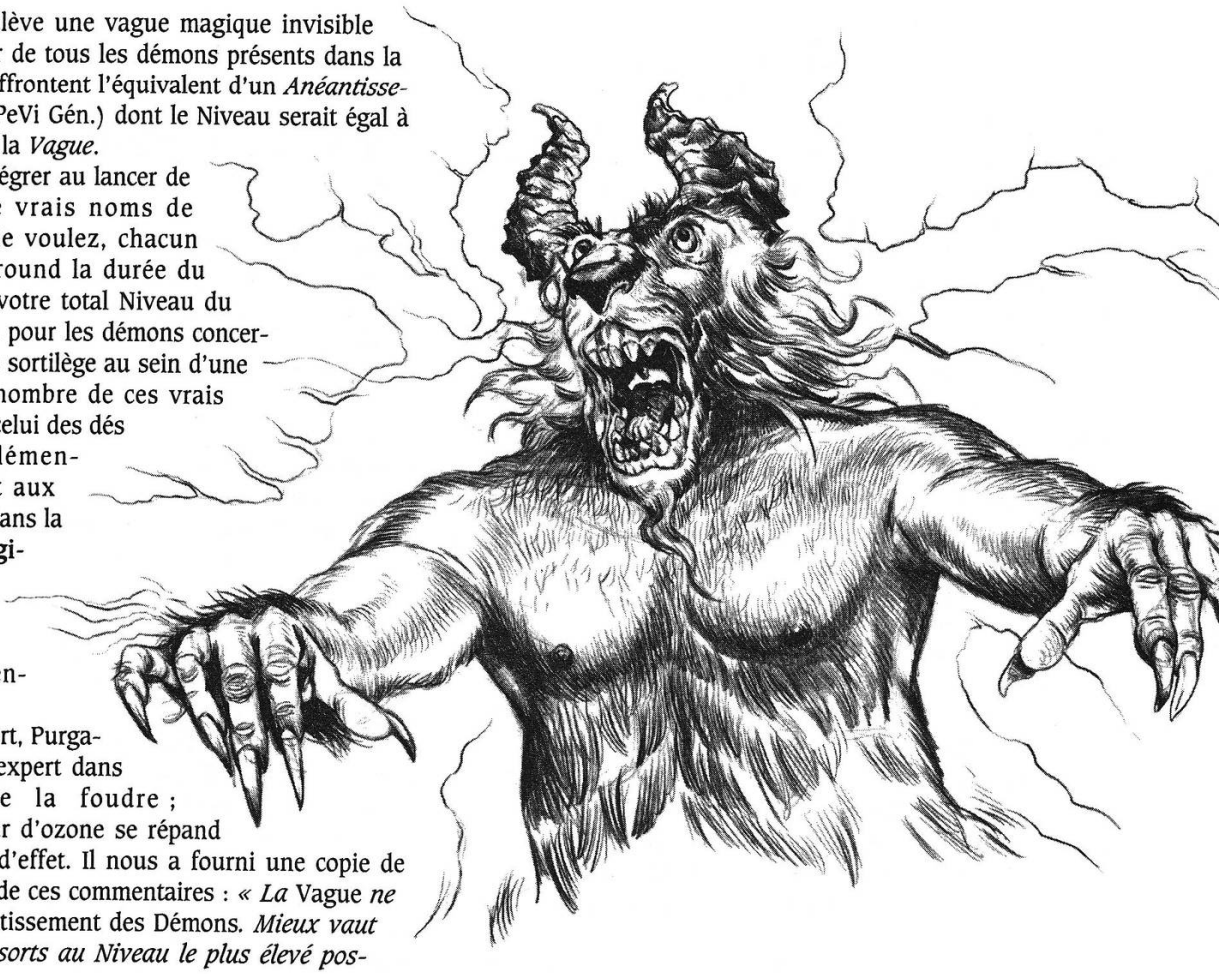
VAGUE D'ANÉANTISSEMENT DES DÉMONS : GÉN.

Focus : des roses (+3)
Portée : A Proximité
Durée : Instantané

Ce sortilège soulève une vague magique invisible qui érode le pouvoir de tous les démons présents dans la zone d'effet. Tous affrontent l'équivalent d'un *Anéantissement des Démons* (PeVi Gén.) dont le Niveau serait égal à la moitié de celui de la *Vague*.

Vous pouvez intégrer au lancer de ce sort autant de vrais noms de diables que vous le voulez, chacun augmentant d'un round la durée du lancer et doublant votre total Niveau du sort + dé de tension pour les démons concernés. Si vous jetez ce sortilège au sein d'une aura infernale, le nombre de ces vrais noms est déduit de celui des dés de Désastre supplémentaires s'appliquant aux activités magiques dans la zone (voir **Ars Magica** p. 317 pour les règles relatives aux dés de Désastre supplémentaires).

L'auteur de ce sort, Purgator de Tytalus, est expert dans le maniement de la foudre ; d'ailleurs, une odeur d'ozone se répand dans toute la zone d'effet. Il nous a fourni une copie de Niveau 30, assortie de ces commentaires : « *La* Vague *ne remplace pas* Anéantissement des Démons. *Mieux vaut apprendre les deux sorts au Niveau le plus élevé possible.* »



CHANT DU FEU PURIFICATEUR : NV 40

Focus : une épée miniature en argent (+3)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Spécial

Lorsque le lanceur entonne cette incantation, une lame d'un feu pâle apparaît entre ses mains, pour y rester aussi longtemps qu'il se trouve des démons sous forme physique dans les alentours (c'est-à-dire en vue de l'endroit où il se tient). Elle n'est d'ailleurs efficace que contre les habitants des Enfers, face auxquels elle a les statistiques suivantes : Initiative +7, Bonus d'Attaque +6, Dégâts +22, Bonus de Parade n. a., Force n. a., Charge 0 et Espace 2. On utilise la *Finesse* du magicien, et non une quelconque Aptitude Martiale, pour le calcul des Totaux de Combat. Cette lame se manie à deux mains, aussi le lancer des autres sorts se fait-il avec la pénalité due à l'Immobilité (voir **Ars Magica** p. 183) tant qu'on la conserve.

C'est Ulrich Vaughn de Tytalus qui créa ce sort. On dit qu'il étudiait les arts obscurs mais échappa à la corruption et punit ainsi ceux qui avaient voulu le faire chuter. On dit aussi qu'il combat toujours les forces infernales et est prêt à aider ceux de ses pairs qui font de même, en mettant à leur disposition un savoir considérable et des sortilèges puissants. N'oubliez pas cependant que certains considèrent que le Code interdit d'attaquer les démons, puisqu'il défend toute relation avec les habitants des Enfers.

Sorts Rego Virtum

ANNEAU DE RUNES : GÉN.

Portée : Anneau (Spécial)
Durée : Spécial
Complément : Creo
Rituel

Au cours de ce rituel, on dessine des runes autour d'une zone choisie, la dernière devant être visible quand on se tient sur n'importe laquelle des autres. Une fois cet anneau fermé, les sorts qu'y jette son lanceur affectent tous ceux qui s'y trouvent (s'ils ont un effet approprié), à condition qu'il se tienne, lui, à l'extérieur du cercle, et que ces sorts soient d'un Niveau inférieur ou égal à la moitié de celui de l'*Anneau de Runes*. Quant aux sortilèges lancés de l'intérieur du cercle, ils fonctionnent normalement. L'anneau et ses effets subsistent tant que toutes les runes sont intactes.

Ce sont des sorcières qui ont à l'origine inventé ce sort, pour lancer des malédictions importantes. Il a été transcrit en magie Hermétique par des magiciens ayant rejoint la Maison Ex Miscellanea.

ATTENTE DU MAGE : GÉN.

Focus : un sac fermé par des lacets (+2)
Portée : Spécial
Durée : Concentration

Lorsque vous jetez ce sort avant de faire de même pour un autre, vous mettez ce dernier en attente jusqu'à l'instant de votre choix. Vous devez cependant effectuer un jet de tension de Concentration par round où vous le retenez, le facteur de Difficulté dépendant des événements extérieurs. Si vous ratez un de ces jets, le second sort part prématurément. Si vous obtenez un Désastre, il est perdu. Le sortilège que vous gardez en réserve ne peut être de Niveau supérieur à celui de l'*Attente du Mage*.

Ce sort fut inventé par Allister de Flambeau, qui est maintenant mort. Alors qu'il assistait à une session du Tribunal Romain, il quitta la salle de réunion pour — on le découvrit plus tard — jeter sa création puis un sortilège destructeur... qu'il libéra en rejoignant ses pairs, ce qui tua deux d'entre eux. L'enquête qui suivit prouva qu'Allister était hanté et parfois possédé par des démons. Il écrivit d'ailleurs sa confession, à laquelle il joignit tous les détails relatifs à ce sort, pour que ses collègues ne se laissent plus prendre par surprise — ce fut sa dernière tentative, désespérée, de rachat.

RUNE AIMANTANTE : GÉN.

Focus : un aimant (+3)
Portée : Au Contact
Durée : Spécial
Complément : Creo

En jetant ce sort, on inscrit sur la cible une rune qui permet ensuite de se passer de jets de Visée quand on lui lance d'autres sortilèges. La rune agit comme un aimant sur la magie, jusqu'à ce qu'elle soit effacée ou abîmée, au point que les jets de Visée concernant des cibles situées à moins de 20 pas de son porteur se font avec une pénalité de -9 ; quand ils échouent, le sort concerné se recentre sur la rune. Toutefois, celle-ci n'affecte pas les magies de Niveau supérieur à la sienne.

Ce sortilège était à l'origine une malédiction de sorcière. On disait à sa victime qu'on l'avait placée sous le joug d'une malédiction, si bien qu'elle savait que tous les coups du sort tomberaient sur elle.

RUNE TILÉENNE : NV 40

Portée : Spécial
Durée : Aube-Crépuscule/Lune
Rituel

Au cours de ce rituel, on inscrit un symbole sur la surface choisie, que ce soit un mur, une cape, un rocher, etc., qu'elle soit condamnée ou non à l'immobilité (il peut s'agir d'un médaillon aussi bien que d'une falaise). La rune peut être de n'importe quelle taille, quoiqu'elle fasse en général de quelques pouces à un pas de diamètre.

Ses effets n'apparaissent pas immédiatement, mais elle attire à elle tous les démons sous forme physique et morts-vivants infernaux à 7 lieues à la ronde (ils ont cependant droit à un jet de Résistance Magique contre un facteur de Difficulté de 40). Quand elle se déplace, ces créatures la suivent. Toutefois, leur nombre n'augmente pas, car seules celles qui se trouvaient dans la zone d'effet au moment du lancer du rituel sont affectées. Et si elles sont à un moment séparées de la rune de plus de 7 lieues, elles cessent de s'y intéresser ; de même à l'expiration du sort.

On jette généralement ce sortilège sur la demeure ou une des possessions précieuses d'un ennemi, afin d'amener à lui des démons. Mais comme il s'agit d'un rituel, le lancer demande deux heures (15 minutes par rang de magnitude), et il faut donc pouvoir rester deux heures en territoire ennemi.

Le temps qu'il faut à un démon ou un mort-vivant infernal pour arriver sur les lieux est laissé à l'appréciation du Conteur. De toute façon, s'il se trouve alors quelqu'un dans les parages, les choses ne peuvent que mal tourner.

Durant l'âge d'or des druides et du paganisme, la dimension du simple réel était loin d'être aussi stable qu'elle l'est aujourd'hui. Les nuits de solstice et d'équinoxe, des entités surnaturelles de toutes sortes écumaient l'Europe Mythique. Maintenant encore, c'est durant ces nuits que les fidèles des religions d'antan invoquent le pouvoir de la Rune Tiléenne, pour passer les marchés qui les rendront puissants. Ce sortilège n'est qu'une adaptation Hermétique de leur magie. Mais l'utiliser pour invoquer les puissances infernales dans le but de faire alliance avec elle, en échange de quelque avantage que ce soit, est strictement interdit par le Code !

Sorts Féeriques

Nous avons rassemblé ici des sortilèges d'un genre fort rare. En effet, les membres de la Maison Merinita ont gracieusement accepté de partager avec nous l'étrange magie de la Féerie qu'ils sont parvenus à plier aux lois Hermétiques. Voici donc certains des pouvoirs des êtres féeriques eux-mêmes, transposés en sorts dont, tous, nous pouvons user — quoiqu'ils servent surtout aux Mages de Merinita, dotés d'une compréhension intuitive de la nature féerique. Sachez pourtant que la magie féerique est loin d'être prévisible, même lorsqu'elle se conforme à la tradition Hermétique. Vous étudierez et emploierez ces sorts à vos risques et périls.

Ces sortilèges sont inspirés de pouvoirs féeriques que les Mages de Merinita ont transposés en termes Hermétiques, afin que les humains puissent les utiliser. Mais ils sont en général plus puissants entre les mains des suivants de Merinita, car il faut disposer de la Compétence Magie Féerique (dérivée de la Vertu Hermétique à +1 Magie Féerique) pour leur donner leur potentiel maximum : en fait, le score qu'on a en Magie Féerique s'ajoute à leur tirage de lancer.

Lorsqu'un membre de la Maison Merinita jette un tel sort au sein d'une aura surnaturelle (magique, féerique, infernale, divine ou rationnelle), on le considère comme originaire de la dimension féerique et non de la dimension magique. Ainsi, son jet de lancer bénéficie d'un bonus égal à la moitié du score de l'aura si celle-ci est magique, et à ce score entier si elle est féerique, alors qu'il souffre d'une pénalité égale à trois fois le score d'une éventuelle aura rationnelle (pour connaître plus en détail les modificateurs

qui s'appliquent au pouvoir féerique de ces sorts, voir p. 317 d'**Ars Magica**).

Les membres de l'Ordre ignorants de la Magie Féerique peuvent néanmoins, jusqu'à un certain point, se servir de ces sortilèges : ils renferment assez de pouvoir Hermétique pour être, dans ce cas, étudiés et jetés comme s'ils étaient d'un Niveau inférieur de 5 à celui noté ici. Naturellement, leurs effets sont alors altérés pour correspondre à ce Niveau ajusté. Vous remarquerez, en outre, que tous ces sorts sont de Durée limitée et qu'il est impossible de les prolonger en dépensant du *virtus* brut (alors qu'on peut ainsi en augmenter la Portée, du moins pour la plupart), problème qui ne se pose pas pour des sorts de nature strictement Hermétique.

On peut, en revanche, investir ces sortilèges féeriques dans des objets magiques ; si on dispose d'un score en Magie Féerique, on l'ajoute alors en bonus aux Totaux de Laboratoire concernés.

La magie féerique n'est pas de nature à causer des Dégâts brutaux, aussi les sorts présentés ici sont-ils davantage de changement et d'humeur que de destruction. Si on en jette régulièrement sur une même cible pendant un certain temps, elle se transforme peu à peu, d'une manière incompréhensible (hormis pour les membres de la Maison Merinita), caractéristique de la Féerie.

La magie féerique est étrange et imprévisible, si bien que les sorts qui en dérivent ne fonctionnent pas toujours comme prévu. Ils prennent parfois une vie indépendante et causent toutes sortes de problèmes.

Lorsque vous voulez en user sur des êtres féeriques, n'oubliez pas que ceux-ci ont une Force Féerique qui leur sert aussi de Résistance Magique (avec un dé de tension — voir **Ars Magica** p. 176). Les sortilèges qu'on leur lance ne les affectent donc pas toujours, et il se peut qu'ils n'apprécient pas d'être ainsi pris pour cibles.

Enfin, si vous désirez comprendre les êtres féeriques autant qu'un humain peut le faire, reportez-vous au supplément d'**Ars Magica** à venir, **La Féerie**.

Sorts Animal

Les animaux constituent une part importante du monde féerique, puisque nombre d'êtres féeriques ont ou peuvent assumer une forme animale. Lorsqu'ils sont sous cette forme, ils sont affectés par les sorts Animal. De même, si certaines parties de leur corps sont animales (tête de mule, etc.), elles sont soumises aux effets de ces sorts.

Sorts Creo Animal

Les êtres féeriques étant incapables ou presque de pensées créatives, la création d'animaux féeriques résulte de l'association des pouvoirs Hermétique et féerique : c'est l'imagination humaine qui la rend possible. Peut-être d'ailleurs l'admiration et l'étonnement des êtres féeriques devant cette qualité des hommes ont-ils été les principales raisons pour lesquelles ils ont partagé leurs pouvoirs avec des magiciens.

AIDE FÉERIQUE : NV 35

Focus : un morceau d'un animal féerique (+3)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Instantané

Ce sortilège crée un être féerique d'aspect animal, de Taille inférieure ou égale à -1, de Force Féerique égale à 10, qui n'est pas forcément bien disposé envers le lanceur. Toutefois, il ne se montre ouvertement hostile que sur un jet de lancer Désastreux (dans ce cas, le sort fonctionne tout de même, mais le magicien ne le contrôle pas).

La version originale de ce sortilège faisait apparaître un coq féerique, aux plumes de couleurs vives, rouges, vertes, bleues et violettes, mais celle que nous présentons ici produit la bête nommée (raton laveur, hibou, renard, etc.). D'aucuns prétendent qu'en fait, il n'y a pas création mais transport d'un animal féerique de quelque autre endroit jusque devant le thaumaturge, ce qui expliquerait que la cible soit parfois furieuse, même si elle trouve le plus souvent l'expérience amusante. Les êtres féeriques se complairaient à laisser croire aux Mages de Merinita qu'ils ont bien découvert un sort de création.

Pellias, qui n'aimait pas étudier la Féerie en solitaire, affirmait que la seule observation des êtres qui y participent plus que nous est à ce sujet fort instructive. Le problème est qu'il n'est pas toujours facile de convaincre un être féerique de rester auprès de vous. C'est pourquoi Pellias inventa ce sortilège : quand l'être féerique qu'il avait créé le quittait, comme sa nature le poussait à le faire, le Mage en suscitait un autre. A l'occasion d'un solstice, il fit ainsi apparaître des dizaines d'animaux féeriques qui parcoururent toute son Alliance, rendant cette fête aussi mémorable qu'elle méritait de l'être. Peu de temps après, il fut exclu de sa communauté.

Sorts Intellego Animal

Étudier les animaux féeriques peut s'avérer distrayant mais aussi déroutant. Certains ressemblent tant à leurs équivalents vulgaires qu'il est impossible de les en distinguer, alors que d'autres sont si bizarres, d'esprit comme de comportement (car les animaux féeriques ne sont pas nécessairement d'une intelligence animale), que nul humain ne peut les comprendre. C'est alors qu'un score en Magie Féerique vous aide à jeter vos sortilèges.

CŒUR SAUVAGE : NV 20

Focus : le cœur d'une bête sauvage (+2)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule

La cible de ce sort gagne une compréhension instinctive des animaux féeriques qui lui donne un bonus de +4 à tous les jets concernant ces créatures, qu'ils impliquent la Connaissance des Animaux, la Survie, le Pistage, etc. Mais elle souffre dans le même temps d'une pénalité de -4 à tous ses tirages d'interaction sociale avec les humains, à

cause d'une certaine tendance à se conduire de manière animale et énigmatique.

Malivus, qui aimait la nature et la solitude, passait loin de la civilisation la plupart de son temps. Il lui apparut bientôt que la compréhension des animaux féeriques lui serait fort utile, car on en rencontre forcément dans les contrées les plus sauvages. Il créa donc ce sortilège, et vécut assez longtemps pour le transmettre à ses pairs.

Sorts Muto Animal

Les animaux féeriques, s'ils ont souvent un aspect tout à fait normal, n'en sont pas moins de nature féerique — c'est-à-dire sujets au changement, volontaire ou non.

ANIMAL BÂTARD : NV 15

Focus : une partie du corps des animaux appropriés (+1)

Portée : Au Contact/A Proximité

Durée : Aube-Crépuscule

Votre cible acquiert une des caractéristiques d'une autre bête. Un chien féerique peut ainsi se retrouver couvert de plumes, un aigle doté d'une tête de crapaud, etc. Le changement affecte une paire de membres ou la tête, la peau, etc., mais ne peut être à la fois profond et étendu. Il arrive que l'animal féerique pris pour cible apprécie la métamorphose qui lui a été imposée, à condition qu'elle corresponde à son caractère.

Pellias inventa à l'origine ce sortilège afin de transformer les bêtes féeriques de façon à ce qu'elles soient incapables de lui faire du mal. Mais il s'aperçut vite que nombre d'entre elles aimaient beaucoup les changements qu'il leur faisait subir. Il fut même pendant un temps gardé prisonnier par une Cour d'Ombre, à laquelle il servit de fou en modifiant les animaux féeriques des environs.



ÉGAREMENT DE LA BÊTE : NV 15

Focus : une partie du corps de l'animal à faire imiter (+1)

Portée : Au Contact/A Proximité

Durée : Aube-Crépuscule

La cible se conduit, autant que cela lui est physiquement possible, comme si elle appartenait à une autre espèce — au choix du lanceur, à condition qu'il connaisse bien l'animal imité. L'effet exact du sort dépend donc des situations rencontrées. Un cerf féerique se prenant pour un oiseau peut s'avérer dangereux pour ceux qui l'entourent, lorsqu'il commence à courir et à secouer la tête (et donc les andouillers) dans le but de s'envoler.

Harriestian, à cause de divers incidents survenus dans sa jeunesse, avait peur de la plupart des animaux, féeriques ou non. Durant les premières années de son apprentissage, il apparut même que cette peur pouvait le paralyser totalement, et qu'il fallait donc qu'il la domine. C'est pourquoi, par lentes et difficiles étapes, il apprit à rire de la bêtise de ces créatures qui l'effrayaient tant. Il créa ce sort comme un dernier défi lancé aux animaux, particulièrement ceux de nature féerique, qui sont si étranges.

Sorts Perdo Animal

Détruire des animaux féeriques vous attirera certainement l'inimitié des communautés féeriques et des amis de la Féerie, mais si vous êtes attaqué par des êtres féeriques — et cela peut arriver, surtout si vous en rencontrez de particulièrement sauvages et animaux — il faudra bien que vous vous défendiez. Si vous n'usez pas de ces sortilèges de manière à leur infliger des dégâts physiques, vous resterez alors en accord avec la nature féerique.

CHIEN NU : NV 5

Focus : des poils animaux (+1)

Portée : Au Contact/A Proximité

Durée : Lune

Tous les poils de la cible tombent et ne se mettent à repousser qu'à l'expiration du sort. Le pouvoir féerique que ce sort duplique laissait à sa victime de petites plages de fourrure en forme d'étoiles.

Ysar créa ce sortilège afin de pouvoir prélever la fourrure des animaux féeriques sans pour autant leur faire de mal. Il s'avéra ensuite utile de bien d'autres façons, lorsque sa cible s'enfuyait, honteuse, ou suscitait l'amusement de ses compagnons féeriques.

Sorts Rego Animal

Contrôler des animaux féeriques peut être aisé ou difficile, suivant leur nature et celle de leur équivalent vulgaire. Si un animal féerique sent qu'il devrait être buté, parce que

son pendant du monde normal est ainsi et qu'il est naturel qu'ils se ressemblent, il ne pourra faire autrement que de l'être aussi, et il résistera aux tentatives de contrôle magique de toutes ses forces. Un autre, proche d'une bête plus complaisante, renoncera à sa Résistance Magique face à un sort Rego.

OMBRE ANIMALE : NV 20

Focus : une marionnette animale (+2)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Aube-Crépuscule

La cible imite le lanceur ou toute autre personne que celui-ci lui indique aussi bien que cela lui est physiquement possible. S'il est dangereux pour elle de reproduire une des actions de son modèle, elle a droit à un jet de tension d'Intelligence de 6 + pour éviter de l'entreprendre, mais si elle le réussit, elle n'en reste pas moins ensuite soumise aux effets du sort. Si ce tirage se solde par un Désastre, l'animal féerique répète l'action qui en a été cause, encore et encore, jusqu'à ce qu'elle ne lui soit plus douloureuse, puis recommence à imiter son modèle ; bien sûr, il est aussi possible que cela se termine par sa destruction. Un oiseau sur lequel une magicienne jette ce sort la suit partout, chante lorsqu'elle parle, dort lorsqu'elle dort, bat des ailes et siffle lorsqu'elle lance d'autres sorts.

Pellias inventa ce sortilège dans le seul but de se faire valoir. Par la suite, chaque fois qu'il se rendit dans une forêt féerique, il s'en revint à son Alliance suivi de toutes sortes d'animaux féeriques, tous marchant en rythme avec lui, poussant leur cri quand il parlait, regardant ce qu'il regardait. Un jour, il arriva à une session du Tribunal traînant ainsi derrière lui une douzaine de bêtes féeriques ; cela faillit lui coûter son appartenance à son Alliance. Pourtant, malgré sa frivolité, ce sort s'avéra utile en une occasion au moins : un évêque qui prêchait contre l'Ordre se trouva suivi et imité en tout point par un porc, ce qui inspira à ses ouailles quelques réflexions (un rien suggérées, il est vrai) sur son caractère.

Sorts Aquam

Les sortilèges Aquam dérivés du pouvoir féerique concernent tous la création ou la transformation des liquides féeriques, c'est-à-dire originaires de zones à aura féerique. Certains affectent également les liquides vulgaires, mais toujours d'une manière appropriée à l'énigmatique nature féerique.

Sorts Creo Aquam

Les liquides créés grâce aux sorts féeriques ont des propriétés féeriques : ils ont un goût, voire une odeur, étranges et ne se comportent pas toujours de manière normale. L'eau féerique peut remonter une pente et sentir le vin, l'huile féerique refuser de brûler et le sang féerique avoir des propriétés cicatrisantes.

COUPE SANS FOND : NV 10

Focus : une outre de vin (+2)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Spécial

Ce sort se jette sur un gobelet qui contient une boisson quelconque, laquelle à dater de cet instant garde un volume constant, même si on en avale autant qu'on veut. Toutefois, si on en retire autrement qu'en buvant (en en renversant, etc.), ce qui est ainsi gâché est bien perdu, et ce de manière permanente. Le sort prend fin quand le récipient est vide, à l'aube ou au crépuscule, celui de ces trois événements qui survient le premier.

Isternia le créa pour les fêtes qu'on célébrait à son Alliance, après un malheureux incident qui impliqua tous les tonneaux de vin et un sortilège Muto Herbam. Ainsi, on ne risque jamais de renverser plus d'une petite quantité de liquide à la fois, et la fête devient plus féerique, puisqu'aucun des convives ne parvient à vider sa coupe. Il en résulte un comportement intéressant, car la plupart des gens ont l'impression de ne pas avoir assez bu tant qu'on ne les a pas resservis en vin plusieurs fois. Ce sort permet donc aussi aux humains de retrouver — même momentanément — cette partie d'eux sauvage qui est plus proche de la Féerie.

Sorts Intellego Aquam

Ces sorts permettent de détecter les qualités féeriques des liquides, tels le goût d'une eau féerique (sans qu'on ait besoin de la goûter) ou les pouvoirs curatifs du sang féerique.

HISTOIRE DE BONNE CUVÉE : NV 5

Focus : un gobelet de bon vin (+1)
Portée : Soi-même +
Durée : Instantané

Ce sort permet au lanceur, lorsqu'il boit une petite gorgée d'un liquide, d'en connaître toute l'histoire, c'est-à-dire l'année où il a été produit, l'endroit d'où il vient, les ingrédients douteux qu'on y a ajoutés et le tonneau dans lequel on l'a prélevé, au fond de la cave à vin — pour du vin. C'est un sortilège qui permet de se faire valoir dans les soirées, surtout les fêtes féeriques, où on est très bon vivant. Si on utilise un focus, il faut l'avaler.

Isternia créa ce sort afin d'en apprendre plus sur les boissons qu'on lui proposait à la cour féerique qu'elle fréquentait. Comme les êtres féeriques estiment insultant qu'on jette des sorts en leur présence, elle l'inventa de faible puissance, pour pouvoir le lancer sans parler ni bouger. Il est souvent de première importance, du point de vue de l'étiquette féerique, qu'on sache reconnaître à partir de quelles baies a été confectionnée une boisson.

Sorts Muto Aquam

La Féerie est très sujette au changement, et les liquides féeriques ne font pas exception à cette règle. S'ils sont conscients, il est même possible qu'ils favorisent les sorts

qu'on leur jette afin de les transformer, juste pour en expérimenter les effets.

PLUIE DE VIN : NV 30

Focus : une cruche de vin (+1)
Portée : En Vue
Durée : Spécial

Ce sort transforme la pluie en vin ; au lanceur d'en choisir les caractéristiques : blanc, rouge, sec, doux, chaud et épicé, etc. Seules les gouttes composant une unique averse sont ainsi changées, mais le vin créé persiste et ne peut être dissipé (il sèche cependant naturellement).

Saxana inventa ce sort pour l'utiliser lors d'une lutte contre un Flambeau. Les deux adversaires avaient atteint une impasse en *certamen*, si bien qu'ils concouraient en comparant les sorts qu'ils étaient capables de jeter. Le Flambeau étant connu pour son goût pour *Pluie d'Huile* (MuAu 50), dont il enflammait les gouttes, Saxana créa ce sort afin de pouvoir riposter. Elle inventa de même des variantes aux autres sortilèges qu'affectionnait son ennemi, tant et si bien qu'elle le ridiculisa.

SCULPTURE D'EAU : NV 40

Focus : une goutte de résine (+1)
Portée : En Vue
Durée : Lune

Ce sort transforme une masse d'eau, comme par exemple un lac, de manière à ce qu'elle conserve la forme qu'on lui donne. Si donc on prélève dans un tel lac un seau d'eau et qu'on verse cette eau sur la berge, elle y tombe sous la forme d'un moulage solide du seau. L'intérieur de ces « sculptures » reste cependant liquide et on perd l'équilibre normalement dans une eau traitée avec ce sort ; simplement, elle se déplace autour du corps étranger, essayant autant que possible de préserver sa forme originale. Le pouvoir féerique correspondant sert à ses détenteurs à sculpter des palais d'eau, dans les murs desquels nagent des poissons.

Lomissiar, qui était très proche des êtres féeriques des eaux, voulait s'établir dans leur voisinage. Il commença par transformer grâce à ce sort un des lacs de son Alliance, Semita Errabunda, de manière à en faire jaillir une chute d'eau sculptée, afin que ses amis puissent s'y installer. Lui-même se bâtit une hutte sur le rivage. Mais cette solution ne le satisfit pas longtemps. Il inventa alors un autre sort et disparut sous les flots, pour ne plus jamais reparaître.

Sorts Perdo Aquam

Il n'est pas dans la nature de la magie féerique de détruire des liquides, mais il est possible grâce à elle d'en éliminer certains éléments, ce qui permet de changer la qualité du tout. Toutefois, si la destruction d'un liquide ennuie, voire bouleverse totalement, une créature quelconque — et particulièrement un mortel — se servir de la magie féerique pour l'obtenir correspond tout à fait à sa nature.

GOSIER SANS FOND : NV 10

Focus : une cruche de vin (+1)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Aube-Crépuscule
Compléments : Animal ou Corporem

Ce sort se jette sur une cible animale ou humaine, qui se retrouve alors incapable de boire : chaque fois qu'elle essaie de le faire, le liquide se tarit ou ruisselle sur son menton sans entrer dans sa bouche.

Isternia créa ce pendant à *Coupe sans Fond* (CrAq 10 — voir plus avant) quelques années plus tard. Ses effets sont très amusants quand ils s'exercent sur le plus grand buveur présent à un festin, surtout lorsque les autres convives ont des *Coupes sans Fond* : le malheureux essaie de boire dans les coupes des autres, le vin lui coule partout sur le visage sans qu'il puisse en absorber une goutte, et les *Coupes sans Fond* de ses voisins se retrouvent soudain vides.

Sorts Rego Aquam

Les liquides sont fluides et constamment mouvants. Les sorts féeriques augmentent cette mobilité, dans leurs cibles vulgaires ou féeriques.

EAUX MOUVANTES : NV 25

Focus : un crible (+2)
Portée : Spécial
Durée : Concentration

Ce sortilège permet au lanceur de mouvoir n'importe quelle quantité d'eau se trouvant au départ A Proximité, tant qu'il la garde En Vue, tout en la modelant à son gré. La seule condition à cela est qu'une partie de la sculpture mouvante qu'il façonne reste en contact avec le sol. Lorsque le Mage cesse de se Concentrer, l'eau retrouve un comportement de liquide normal, sauf si on lui a jeté auparavant *Sculpture d'Eau* (MuAq 40).

C'est l'un des sortilèges qu'inventa Lomissiar pour créer sa fameuse chute d'eau et adapter le lac de son Alliance aux goûts des êtres féeriques. Il s'exerça énormément avec ce sort, jusqu'à être capable de modeler l'eau de façon très fine et précise.

Sorts Auram

Il y a autant d'êtres féeriques des airs que des autres régions du monde, mais ils sont en général très mobiles et insouciants, si bien qu'on les voit peu. Pourtant, certains, sombres et cruels, résident au cœur des tempêtes. Le genre de sorts Auram féeriques qu'on connaît révèle souvent à quel type d'êtres féeriques des airs on est associé.

Sorts Creo Auram

D'une manière générale, les êtres féeriques contrôlent bien les vents, mais ils sont incapables d'en créer. Le fait que les humains parviennent à le faire grâce à la magie féerique est pour eux source d'étonnement.

VENT ÉPUISANT : NV 15

Focus : un soufflet (+2)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Aube

La cible de ce sort se retrouve en train de lutter contre le vent, dans quelque direction qu'elle progresse — même si elle décide d'aller à reculons, et dans ce cas, elle est en plus maladroite. C'est un vent violent, qui la ralentit, l'empêche de courir et l'oblige à effectuer un jet de Fatigue à Court Terme par minute si elle veut marcher plus vite que la normale. Il soulève en outre de la poussière, réduisant la visibilité (-3 aux jets de Perception). Tant que la cible est immobile, il n'existe pas ; il ne commence à souffler que lorsqu'elle se met en branle.

Ce sort est un des résultats des recherches que fit Saxana après une visite à un château féerique hibernien. Un vent fort soufflait constamment du palais, et les arbres qui entouraient la construction se déplaçaient pour bloquer tout chemin direct y menant. Saxana noua des relations amicales avec les habitants et la dame du château, si bien qu'elle décida, pour marquer son plaisir et sa reconnaissance, d'essayer d'en reproduire les défenses. Elle abandonna cette résolution au bout d'un ou deux ans, mais elle avait au moins créé ce sortilège.

Sorts Intellego Auram

Étudier les airs vous en apprend beaucoup sur le monde et la nature, et les sorts féeriques, appartenant eux-mêmes à cette nature, sont fort bien adaptés à cette tâche.

CHUCHOTEMENTS DU VENT : NV 15

Focus : un cornet acoustique (+2)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Concentration
Complément : Imagonem

Le lanceur entend tout ce qui se dit dans la brise ou autre courant d'air de son choix. Ce sort est donc semblable à *Vents Chuchotants* (InAu 15), mis à part le fait que le Mage n'a nul besoin de voir qui parle. D'un autre côté, il ne le sait pas non plus, à moins que le contenu du dialogue ne le lui apprenne. Il n'y a théoriquement pas de limite à la Portée de ce sortilège ; en pratique, une brise ne souffle pas sur plus de 1/2 lieue. Si on surprend plus d'une conversation, il faut réussir un jet d'Intelligence + Concentration afin d'en suivre une particulière. Le facteur de Difficulté de ce tirage peut aller de 6, pour quelques dialogues, à 12 + quand le vent souffle sur une foule.

Harriestian assure que ce sortilège lui fut inspiré par des cloches d'église. Il est en effet particulièrement sensible à ce genre de bruit, ce qui explique en partie son antipathie pour le clergé. Un jour qu'il essayait de se placer hors de portée d'oreille d'un clocher importun, il s'aperçut que cela lui était plus facile en allant contre le vent. Des expérimentations postérieures lui apprirent qu'il en était toujours de même : le son se propageait moins loin contre le vent qu'avec vent arrière. Aussi décida-t-il de créer un sort qui accentuerait encore le phénomène.

Sorts Muto Auram

Transformer l'air et les vents est une des spécialités de la magie féerique, parce que les vents sont naturellement fluides et changeants. Les êtres féeriques des airs sont souvent enchantés d'être soumis à des sorts Muto Auram, car cela les distrait et les amuse.

AIR FAUSSEMENT LIQUIDE : NV 20

Focus : une goutte de mélasse (+1)
Portée : A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule

Ce sortilège donne à l'air qu'il affecte la consistance de l'eau, si bien qu'il ralentit considérablement les mouvements (les déplacements se font au quart de la vitesse normale, et les jets de Vivacité à -5), empêche de lancer ou tirer des projectiles et rend le combat en général moins dangereux (-5 à tous les jets de Dégâts). Il n'a aucun effet sur la respiration et ne confère pas à l'air la densité de l'eau (c'est-à-dire qu'on ne peut pas y nager).

Lomissiar l'inventa afin que les êtres féeriques des eaux se sentent plus à l'aise à l'air libre : s'ils éprouvaient toujours une étrange sensation de légèreté, du moins n'avaient-ils plus l'impression de ne pas contrôler leurs mouvements. Le magicien découvrit aussi que ce sort était très utile quand quelqu'un l'attaquait et entraîna plusieurs Servants à se battre sous ses effets.

BRUMES GRIMAÇANTES : NV 25

Focus : un morceau de mousseline (ou calicot) (+1)
Portée : En Vue
Durée : Aube-Crépuscule
Complément : Imagonem

Toute la brume se trouvant En Vue du lanceur se met à produire des images constituées de brouillard plus épais, arbres, visages, animaux, objets, jusqu'à des maisons. Ces formes tourbillonnent autour des gens qui se trouvent là comme pour les égarer, si bien que la brume, quoiqu'elle

n'épaississe pas, devient extrêmement déroutante. Les jets de Perception liés à l'orientation se font à -3, sauf pour les chanceux possédant le Sens de l'Orientation. Le pouvoir féerique dupliqué par ce sort crée surtout des images d'enfants.

Duneira s'intéressait beaucoup à tout ce qui est image, probablement à cause de ses origines féeriques, lesquelles préservèrent pendant plus d'un siècle son aspect de jeune fille. Son sanctum comprenait une pièce qui n'était emplie que de miroirs et de peintures la représentant. Ce sortilège est l'un des fruits de ses efforts pour susciter des images en des lieux où il ne s'en trouve habituellement pas. Elle alla jusqu'à créer à l'entrée de son sanctum un brouillard Permanent afin de pouvoir l'animer ainsi.

Sorts Perdo Auram

Il est difficile de détruire de l'air grâce à la magie féerique. Après tout, à quoi cela sert-il ? L'air que vous détruisez n'est-il pas immédiatement remplacé ? Et puis, qu'est-ce qu'il vous a fait ? N'est-ce pas l'air qui vous garde en vie ? C'est en tout cas ainsi que les êtres féeriques voient les choses. Néanmoins, les Mages de Merinita sont parvenus à obtenir des effets douloureux en appliquant à l'air la magie féerique.

MORT HALETANTE : NV 35

Focus : un bâillon (+1)
Portée : Regards
Durée : Concentration
Complément : Corporem

L'air qu'inspire la cible est détruit avant de parvenir à ses poumons, si bien qu'elle ne peut plus respirer et finit par mourir étouffée. Elle perd un Niveau de Fatigue à Court Terme par round, puis lorsqu'elle n'en a plus, se dépossède de Niveaux de Santé. Une fois que le sort a pris effet, il n'est plus nécessaire d'en regarder la victime dans les yeux, bien qu'il faille continuer à se Concentrer.

Harriestian créa ce sortilège afin de pouvoir se défendre hors de l'eau, en se débarrassant rapidement d'éventuels attaquants. La manière dont il agit rappelle en outre aux gens que le monde est baigné de mystères : quoi de plus étonnant qu'un homme cherchant désespérément à aspirer un peu d'air dans une pièce où vous-même respirez tout à votre aise ? Cette trouvaille fut un jour utilisée lors d'un dîner offert par un noble, sur quelqu'un qui réclamait le défrichage d'une forêt féerique. Étant donné la manière dont mourut l'inconscient, tout le monde le crut empoisonné, et nul ne songea à accuser un Mage.

Sorts Rego Auram

Rafales, sautes, coups ou filets, les vents prodiguent tout cela, et ils peuvent être aussi rebelles que soumis. Les plus forts, qui ont leurs propres projets et destinations, sont obstinés et difficiles à contrôler. Il est beaucoup plus aisé de plier une brise à sa volonté.

IMAGES DE NUAGES : NV 30

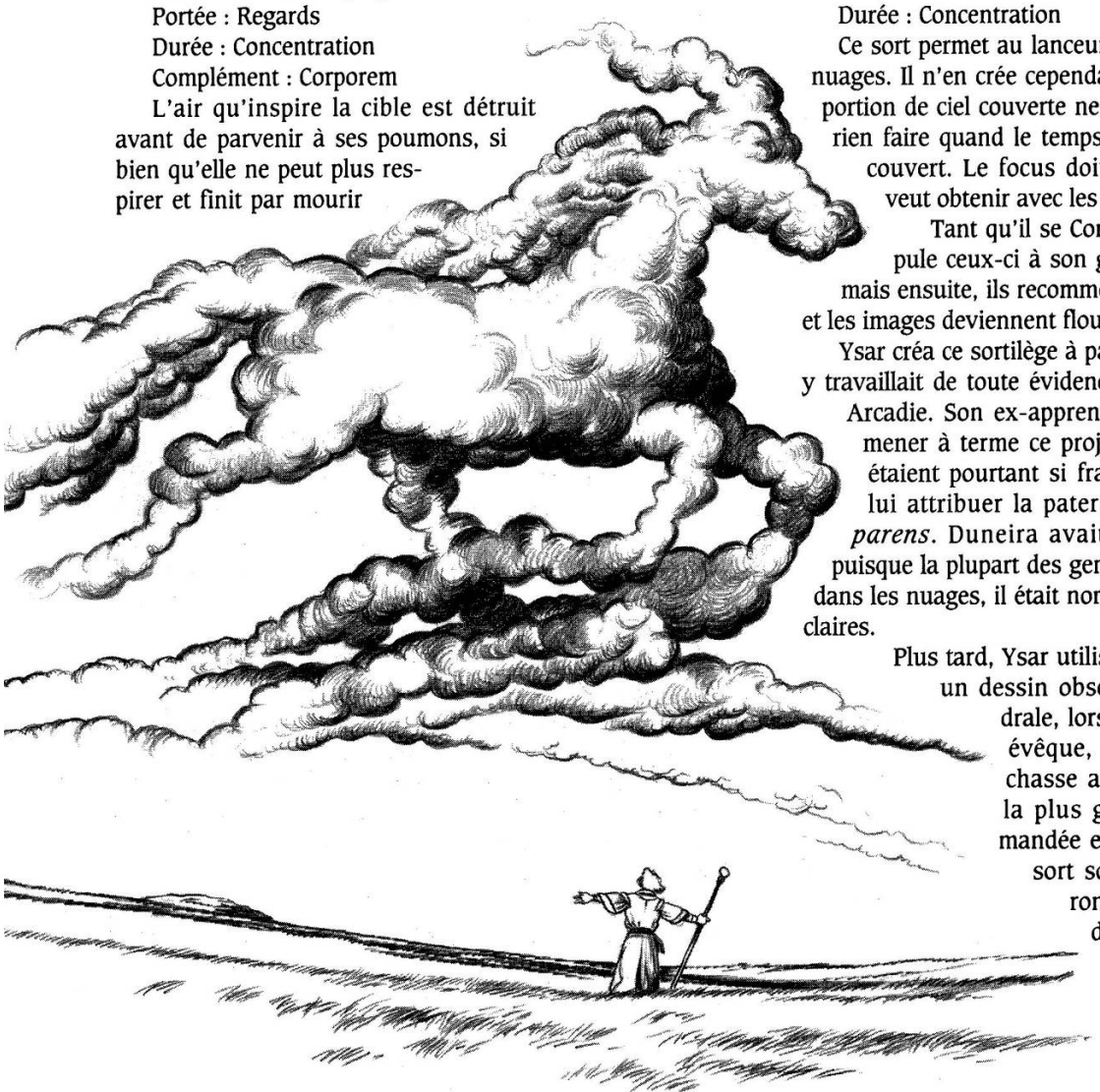
Focus : un dessin approprié (+1)
Portée : En Vue
Durée : Concentration

Ce sort permet au lanceur de faire des dessins avec les nuages. Il n'en crée cependant pas de nouveaux, aussi la portion de ciel couverte ne varie-t-elle pas et ne peut-on rien faire quand le temps est complètement dégagé ou couvert. Le focus doit représenter ce que le Mage veut obtenir avec les nuages.

Tant qu'il se Concentre, le thaumaturge manipule ceux-ci à son gré et en fait ce qu'il lui plaît, mais ensuite, ils recommencent à bouger normalement, et les images deviennent floues puis se désagrègent.

Ysar créa ce sortilège à partir des notes de Duneira, qui y travaillait de toute évidence avant sa dernière visite en Arcadie. Son ex-apprentie pensa qu'il serait bien de mener à terme ce projet. Les notes dont elle s'aida étaient pourtant si fragmentaires qu'il est juste de lui attribuer la paternité du sort plutôt qu'à son *parens*. Duneira avait apparemment estimé que, puisque la plupart des gens cherchent à voir des images dans les nuages, il était normal de rendre ces images plus claires.

Plus tard, Ysar utilisa son invention pour réaliser un dessin obscène au-dessus d'une cathédrale, lors de l'installation d'un nouvel évêque, ce qui faillit déclencher une chasse aux sorcières. C'est pourquoi, la plus grande prudence est recommandée en la matière : les effets de ce sort sont visibles à des lieues à la ronde et il est impossible de les dissimuler.



Sorts Corporem

Les êtres féeriques n'aiment rien tant que jouer des tours à ces humains si ennuyeux et, d'une manière générale, se moquer d'eux. Et comme certains ont un aspect humain ou quasi humain, les sorts Corporem font également effet sur eux. Ces sorts féeriques peuvent être appliqués aux humains, sur lesquels ils ont souvent des résultats étranges et inattendus.

Sorts Creo Corporem

Les êtres féeriques ne créent pas de chair, d'os, etc. : comme ils sont d'essence magique, la magie pure suffit à leur rendre leur forme première. Et comme ils ne vieillissent pas, ils n'ont pas vraiment conscience de la fragilité du corps des mortels. Mais les Mages de Merinita, eux (ou du moins ceux qui ne parviennent pas à gagner l'Arcadie), sont sujets à tous les ennuis physiques, il leur est donc vital de savoir créer de la chair.

COMPAGNON FÉERIQUE : NV 40

Portée : A Proximité
Durée : Instantané
Complément : Mentem
Rituel

Ce rituel crée un petit humanoïde féerique (Taille -2 maximum). Les êtres féeriques n'ayant pas d'âme, ce sort ne transgresse pas les limites de la magie Hermétique, et son produit est réellement vivant — dans la mesure où les êtres féeriques le sont. Il a une Force Féerique de 10 et, à moins que le Mage n'ait obtenu un Désastre lors de son jet de lancer, n'est pas mal disposé envers lui. Chaque version de ce rituel permet de créer une sorte unique d'êtres féeriques, si bien que quelqu'un voulant obtenir des lutins de la Cour d'Ombre et de la Cour de Lumière doit en inventer deux.

Comme d'autres Mages de l'Ordre cherchaient à percer le secret de la vie, afin de prouver que la magie était aussi puissante que le divin, Pellias décida de les imiter en se consacrant à la féerie. Les résultats qu'il obtint sont sans le moindre doute admirables, mais l'Ordre dans son ensemble refusa de les reconnaître, arguant que les êtres féeriques n'étaient pas la vraie vie. Pellias rétorqua qu'ils faisaient partie intégrante de la nature, qui était elle-même vie et création, et que donc ils étaient bel et bien vivants. Ses pairs de Merinita n'en furent pas moins seuls à l'applaudir.

Même parmi eux, d'ailleurs, il y a controverse : certains pensent que les êtres féeriques se jouent du lanceur de ce sortilège, en lui faisant croire qu'il crée un de leurs frères alors qu'il le transporte simplement d'une autre contrée jusque devant lui.

Sorts Intellego Corporem

Les êtres féeriques sont par nature insaisissables et trompeurs. Étudier leur corps grâce à des sorts Intellego Corporem est parfois difficile, car ils font leur possible pour résister. Mais les sorts féeriques permettent aussi d'explorer le corps des humains, sur lequel ils confèrent en général un point de vue nouveau et inhabituel.

VISION DES AMANTS : NV 10

Focus : un petit filet d'or (+3)
Portée : Regards
Durée : Instantané

Ce sort vous donne le nom de tous les gens que la cible a connus charnellement et vous les fait voir, tels qu'ils étaient lorsqu'elle les a étreints pour la dernière fois. Héphaïstos se servit d'un filet d'or pour capturer sa femme, Aphrodite, alors qu'elle se trouvait en compagnie de son amant, Arès. Le pouvoir féerique dont dérive ce sortilège amène aussi à l'esprit de la cible un vif souvenir du meilleur de ses amants.

Ossian, qui aimait presque autant le sexe que le font les êtres féeriques, se servait de la magie pour faciliter ses conquêtes en la matière. Il ne s'intéressait pas à la séduction, mais à l'acte proprement dit, et ne reculait devant rien pour obtenir de sa proie ce qu'il voulait. Il créa ce sort pour mener à bien un projet : remonter la chaîne des amants d'une même personne en les faisant tous siens. Par la suite, il réalisa un compte-rendu sur toutes les chaînes ainsi complétées, et cet ouvrage se trouve à l'heure actuelle à la bibliothèque de l'Alliance de Semita Errabunda. Il met en lumière des connexions étonnantes, même pour quelqu'un ne partageant pas l'intérêt de l'auteur pour le sexe. Ossian inventa bien d'autres sorts que ceux présentés ici, mais ils nous ont semblé peu en accord avec l'esprit de ce livre.

Sorts Muto Corporem

Les êtres féeriques sont sujets aux changements, qu'ils soient ou non humanoïdes. De plus, les sorts Muto Corporem féeriques peuvent également être utilisés sur les humains, qu'ils métamorphosent souvent d'étrange manière.

BEAUTÉ D'UN JOUR : NV 15

Focus : un miroir (+1)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Spécial

La cible de ce sort est belle pendant un jour et horrible le lendemain. Sa Présence s'élève d'abord de 1 point ou passe à +1 (le plus avantageux des deux), tandis qu'elle gagne un bonus de +6 aux tirages concernant les interactions appropriées avec les gens sexuellement compatibles ; cet effet persiste jusqu'à l'Aube/Crépuscule. A ce moment, sa Présence (normale) baisse de 1 point ou passe à -1 (le plus désavantageux des deux), et elle se voit appliquer une pénalité de -6 aux jets concernant les interactions appropriées avec les gens sexuellement compatibles. Les personnes affectées par le pouvoir féerique d'origine paraissent, en outre, très jeunes (une quinzaine d'années) puis très vieilles.

L'intérêt que Duneira portait aux apparences s'exprime dans ce sort de manière subtile. Elle avait l'habitude de le

jeter sur les habitants de son Alliance sexuellement très actifs les soirs de fête, avant de leur donner toute liberté. Ils réussissaient le plus souvent leurs entreprises de séduction, mais au matin, leurs partenaires les considéraient avec horreur. Duneira affirmait que son sortilège ne faisait que rendre visibles la beauté et la laideur intérieures des gens, mais elle aimait trop s'en servir pour que ses motifs fussent vraiment purs.

DON DES EAUX IMPÉNÉTRABLES : NV 20

Focus : un poisson d'eau douce rajiforme (en forme de raie) (+1)

Portée : Soi-même +/Au Contact

Durée : Aube-Crépuscule

Complément : Aquam

La cible devient incapable de traverser la surface des eaux, excepté avec la langue. Il lui est donc possible de marcher sur l'eau en toute sécurité, du moins par temps calme (de fortes vagues risquent de la faire tomber et nécessitent de sa part des jets de Dextérité), mais évidemment pas de se noyer, bien qu'elle puisse toujours boire, en usant de sa langue.

C'est Lomissiar qui apprit ce sortilège à Ysar, laquelle passa un an à parcourir l'Europe en marchant sur les eaux devant le plus de gens possible, afin de prouver que le Christ était peut-être, tout bonnement, un être féerique. Mais les vulgaires l'accusèrent de sorcellerie ou, au contraire, l'adorèrent comme un nouveau Christ, si bien que l'Ordre mit fin à ses errements.

Sorts Perdo Corporem

Les êtres féeriques humanoïdes sont parfois insensibles ou presque aux armes normales, aussi les sorts qui endommagent ou détruisent le corps peuvent-ils être utiles à leur encontre. N'oubliez pas cependant qu'ils ne perçoivent pas la vie et la mort à la manière des humains, et que les attaques contre leur corps peuvent les laisser indifférents.



MALÉDICTION DE LA STÉRILITÉ : NV 15

Focus : une fleur fanée (+1)

Portée : Au Contact/A Proximité

Durée : Lune

Complément : Muto

Ce sort rend la cible à la fois stérile et incapable de mener à bien l'acte sexuel, à moins qu'elle n'y résiste en réussissant un jet de tension de Concupiscence (Passion) de 9 +. Un Désastre à ce tirage signifie que ses organes sexuels retournent à un stade prépubertaire pour la Durée du sort.

Il est de l'invention de Duneira, qui le jetait sur les habitants de son Alliance lorsqu'ils l'ennuyaient par leurs demandes répétées d'augmenter leurs capacités sexuelles. Elle n'en usait pas autrement, n'étant pas d'une nature vindicative, mais découvrit pourtant qu'il était fort utile à appliquer aux gens trop grossiers pour apprécier sa compagnie.

Sorts Rego Corporem

Les êtres féeriques ne sont pas forcément opposés à ce que quelqu'un d'autre qu'eux prenne le contrôle de leur corps, à moins qu'il n'en découle quelque manquement à l'une des étranges lois auxquelles ils obéissent. Si l'un d'eux s'estime tenu de se conduire d'une certaine manière et que votre sortilège l'en empêche, il sera sans doute hostile, aussitôt qu'il aura brisé votre contrôle. Les sorts Rego féeriques peuvent également servir sur des humains, mais pour leur faire commettre des actes bizarres plutôt que nuisibles.

TROMPETTE PUANTE DE STENTOR : NV 5

Focus : une vessie de porc (+1)

Portée : A Proximité

Durée : Instantané

Ce sortilège fait lâcher à la cible un pet aussi claironnant que nauséabond. Il fait merveille pour plonger les fats dans l'embarras.

Les raisons pour lesquelles Saxana l'inventa restèrent longtemps obscures, puisqu'elle ne l'utilisa jamais ; ce n'est qu'après sa mort qu'on apprit grâce à son journal qu'elle avait promis à un être féerique de créer un sortilège pour lui en échange d'un service. L'être féerique avait de quelque manière dénaturé le marché, aussi Saxana profita-t-elle de l'ambiguïté de son propre serment pour fournir ce sort sans importance. Son interlocuteur apprécia sans doute la riposte, puisque le journal fait état d'accords postérieurs fructueux entre les deux protagonistes de cet incident.

Sorts Herbam

Les plantes féeriques sont plus communes encore que les autres créatures féeriques, puisque tout végétal provenant d'une zone à aura féerique est par nature féerique.

Elles ont presque toutes d'étranges et merveilleuses propriétés, même si elles ne sont que les versions surnaturelles de plantes par ailleurs banales. Certaines, dotées d'une plus forte magie, sont conscientes et capables de se déplacer par leurs propres moyens. Toutes sont sujettes aux effets des sorts Herbam féeriques, lesquels affectent en outre les végétaux vulgaires de manière plus ou moins insolite.

Sorts Creo Herbam

La création de plantes féeriques provoque les mêmes discussions que celle d'êtres féeriques : ne s'agit-il pas tout simplement de plantes transportées de quelque autre endroit, pour le plus grand amusement des êtres féeriques ? Quoi qu'il en soit, il est possible de se procurer ainsi presque n'importe quel type de végétal féerique, qu'il soit ou non doté de pouvoirs surnaturels. La féerie obéissant à ses propres règles, les plantes féeriques obtenues continuent souvent à exister comme leurs sœurs, sans qu'il soit besoin de sacrifier du *virtus* brut pour les empêcher de disparaître.

BÂTON DE VIE : NV 10

Focus : un bâton de bois feuillu (+1)
Portée : Au Contact
Durée : Lune

Une baguette, un bâton ou une bûche est ramené à la vie, pour former un arbre de la même taille que l'objet qui lui a donné naissance. Cet arbre porte des feuilles, des fleurs puis des fruits, avant de donner des graines et de se dénuder, selon le cycle normalement suivi par son espèce — si on lui jette le sort plusieurs fois de suite — mais il ne croît pas.

Il n'a besoin ni d'eau ni de soleil ni même de terre (c'est-à-dire d'être planté). Si on lance ce sortilège sur un morceau de bois intégré à une construction, celle-ci risque de devenir instable et de ne plus être à l'épreuve des intempéries, à cause des feuilles et des fruits qui se mettent à y pousser.

Ævela créa ce sort pour des raisons esthétiques : il lui semblait qu'un Mage de Merinita se devait de posséder un bâton vivant plutôt qu'un morceau de bois mort. Toutefois, cela pose parfois des problèmes, car ce petit arbre dépourvu de racines attire l'attention des vulgaires, perd ses feuilles, sert à l'occasion d'abri à des oiseaux ou des écureuils, etc.

Sorts Intellego Herbam

Les plantes féeriques ont souvent des pouvoirs ou des caractéristiques magiques, parfois parfaitement visibles, comme un visage parlant, d'autres fois impossibles à deviner de prime abord, telle la propriété de guérir les aveugles de leur invalidité. Si elles ne résistent pas à l'examen, il est relativement facile d'en découvrir les propriétés, mais celles qui sont conscientes peuvent s'opposer à votre étude. Les sorts Intellego Herbam féeriques fonctionnent également sur les plantes normales, mais ils sont généralement conçus pour détecter d'éventuels pouvoirs surnaturels et donc peu utiles en l'occurrence.

VISION DE LA FORÊT : NV 5

Focus : de la terre prélevée sous un arbre (+1)
Portée : Au Contact
Durée : Instantané

Le lanceur sait instantanément à quelle forêt appartient l'arbre qu'il touche, bien qu'il obtienne le nom choisi pour cet endroit par la nature ou les êtres féeriques plutôt que celui dû aux humains. Ce sort est plus fiable quand on le jette sur un végétal féerique, car les arbres du monde vulgaire disent appartenir à la forêt d'un des niveaux supérieurs du *regio* féerique — quand il en existe un sur les lieux. Cependant, si l'arbre féerique touché a un score de Force Féerique et ne veut pas répondre à la question, il a droit à un jet de Résistance Magique.

Fellus créa ce sortilège afin de faciliter son exploration des régions sauvages, prétendant que lorsque vous savez à quelle forêt féerique appartient une futaie, il vous est facile de vous rendre dans n'importe quelle partie de cette même forêt féerique sans passer par l'Arcadie. S'il avait vraiment trouvé un moyen de le faire, il emporta son secret avec lui dans sa dernière expédition. Toutefois, le fait qu'il ait inventé ce sortilège formel alors qu'il pouvait facilement obtenir le même renseignement grâce à un sort spontané tend à prouver qu'il avait bien découvert quelque chose.

Sorts Muto Herbam

Les plantes féeriques ne sont pas opposées à ce qu'on les change, le changement faisant partie intégrante de la nature féerique. Celui qu'elles préfèrent est sans doute le don de la mobilité, qui leur fait pousser des « jambes » et leur permet de se déraciner. Les sorts Muto Herbam féeriques font également effet sur les plantes normales, qu'ils rendent souvent ridicules.

ARBRE FILASSE : NV 20

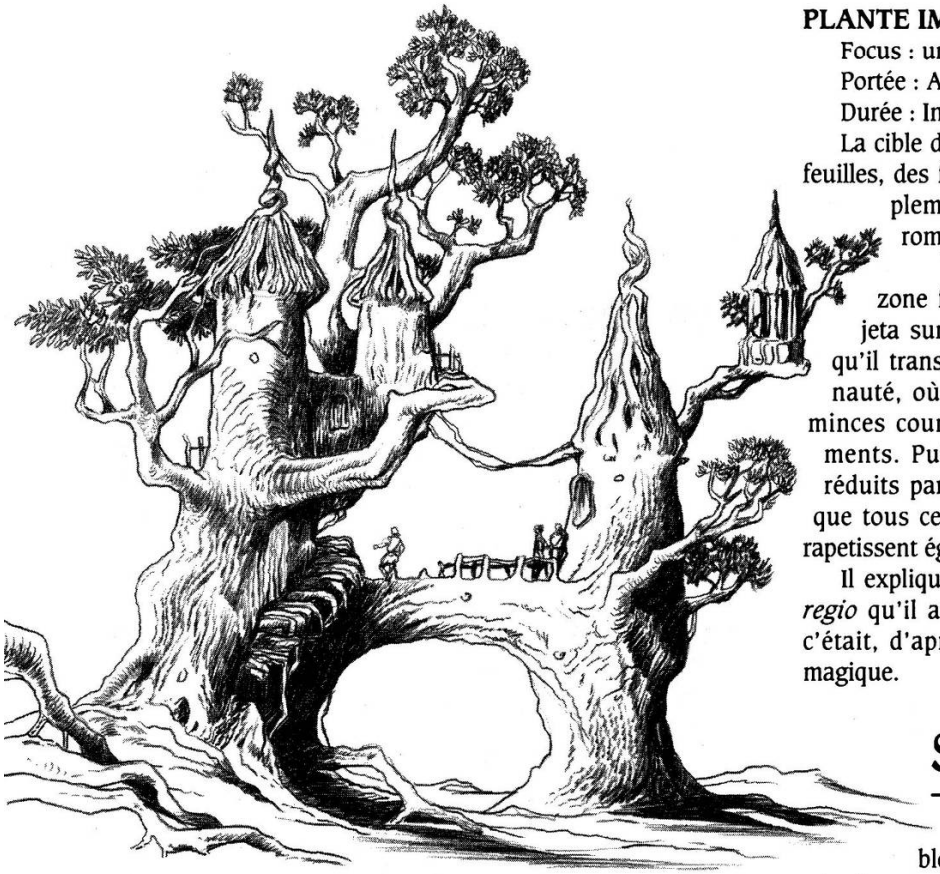
Focus : un bout de ficelle (+1)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Aube-Crépuscule

Ce sort fait perdre toute rigidité à une unique plante de taille inférieure ou égale à celle d'un arbre. La cible s'effondre à terre comme si elle était faite de chiffons.

Ysar créa ce sortilège pour ennuyer le clergé : bon nombre d'églises ont des cours plantées d'ifs, sur lesquels elle le jetait, avant d'en lancer d'autres sur les bâtiments afin de faire croire que des sorcières y avaient séjourné. L'Ordre mit un terme rapide à ces activités. Ce sort a aussi, au moins, un usage pratique : il rend la cueillette des fruits très facile.

CHÂTEAU DE L'ARBRE VIVANT : NV 35

Portée : Au Contact
Durée : Année
Rituel



L'arbre que vous touchez se remodèle pour former une demeure. Les branches en composent les murs et le mobilier, les feuilles le toit et des stores pour les fenêtres, lorsqu'on est en été. Il est toujours vivant et continue à pousser, mais de manière à donner des pièces plus vastes ou nombreuses, à moins que le lanceur n'en décide autrement. Jeter ce sort sur un arbre ne le rend pas hostile, mais s'il s'agit d'un arbre féerique, mieux vaut lui demander la permission de le faire.

Æstinax était, de cœur, un être féerique des bois. Il créa et entretint ceux qui entourent à présent Semita Errabunda, vivant tout d'abord dans une maison de bois perdue au cœur de son domaine. Mais il lui apparut bientôt que c'était là insulter les arbres, aussi décida-t-il de s'installer dans l'un d'eux. Toutefois, cette solution n'était guère pratique, les branches n'étant pas assez larges pour porter son équipement de laboratoire. Il se mit donc au travail pour inventer ce sortilège. La plupart des autres sorts d'Æstinax ont été perdus, car il finit par en créer un qui permettait à son arbre de se déplacer sans déranger son matériel de laboratoire et s'enfonça au cœur de la forêt.

Sorts Perdo Herbam

Les plantes féeriques n'aiment pas être menacées de destruction, à cause de leur impossibilité de se déplacer ; si elles avaient la capacité de bouger, du moins auraient-elles une chance dans un combat. Ne vous étonnez donc pas si un arbre féerique vous donne un bon coup de branche quand vous le menacez.

PLANTE IMMUABLE : NV 15

Focus : un émondoir (+1)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Instantané

La cible de ce sortilège arrête de grandir. Elle porte des feuilles, des fleurs et des fruits de manière normale ; simplement, sa croissance est définitivement interrompue.

Harriestian inventa ce sort afin de créer une zone féerique au sein même de son Alliance. Il le jeta sur divers arbres et autres végétaux féeriques, qu'il transplanta ensuite dans le jardin de sa communauté, où il amena aussi des cailloux, fit passer de minces cours d'eau et construisit de minuscules bâtiments. Puis il peupla l'endroit d'animaux féeriques réduits par magie, avant d'en enchanter l'entrée pour que tous ceux qui la passaient — excepté lui-même — rapetissent également.

Il expliqua que cette idée lui avait été inspirée par un *regio* qu'il avait étudié. Quelle qu'en eût été la source, c'était, d'après Harriestian, un véritable chef-d'œuvre magique.

Sorts Rego Herbam

Les plantes féeriques répondent favorablement quand on veut les faire bouger, surtout si cela se traduit ensuite par une autre localisation, ce qui signifie un nouveau point de vue sur le monde. Les sorts Rego Herbam féeriques affectent également les végétaux normaux, mais avec des effets bizarres typiques de la féerie.

SIÈGE ENVELOPPANT : NV 10

Focus : un morceau de saule pleureur (+2)
Portée : Au Contact
Durée : Spécial

Ce sort se jette sur un objet de bois assez large pour servir de siège, lequel se moule ensuite au lanceur, qui s'y trouve alors très confortablement installé. Le bois arrange même ses vêtements et le masse aux endroits où il est courbatu. Ces effets prennent fin lorsque le magicien se lève.

Vaster créa ce sortilège afin d'assister aux séances du conseil de son Alliance dans les meilleures conditions possibles : tant de thaumaturges voulaient s'y exprimer que ces réunions étaient fort longues et que les fauteuils les plus confortables finissaient par paraître durs. A la suite de cette invention, Vaster devint l'un des piliers du conseil, et comme il supportait mieux ces longues discussions que ses *sodalis*, il y gagna même quelque autorité.

SEIGNEUR DES FORÊTS : NV 20

Focus : des poils d'aubergiste (+2)
Portée : A Proximité
Durée : Année

Ce sort permet au lanceur de contrôler un arbre d'une manière bien particulière sans avoir à se Concentrer, mais il n'est vraiment utile que si le végétal a déjà été modelé en

maison (voir *Château de l'Arbre Vivant*, ci-avant). Le Mage peut alors faire agir les feuilles comme si elles composaient des rideaux, commander aux branches de bloquer ou libérer les ouvertures telles des portes, et réarranger les « meubles » précédemment formés.

Æstinax inventa ce sortilège afin de rendre son arbre-maison plus confortable. Il n'en tira qu'un contrôle mineur, qui suffit pourtant à mettre les visiteurs mal à l'aise : les « portes », par exemple, s'ouvraient et se fermaient sans qu'il semblât le leur ordonner — ce que la plupart des Mages peuvent obtenir grâce à ce sort mais ne se soucient pas de faire. Une question intéressante se pose, qui restera malheureusement sans réponse jusqu'au retour d'Æstinax ou jusqu'à ce que quelqu'un d'autre se dote d'une demeure du même type : le contrôle que lui donnait son sortilège s'avéra-t-il suffisant pour s'exercer sur un arbre animé ?

Sorts Ignem

La réaction des êtres féeriques face au feu dépend de leur essence. La plupart, étant très proches de la nature, redoutent le feu autant que les créatures vulgaires ; les plantes féeriques, notamment. Mais le feu est aussi un élément naturel, et il y a donc des êtres féeriques qui y sont accordés ; en fait, certains n'existent physiquement que sous forme de feu. Celui-ci a alors souvent des caractéristiques étonnantes, depuis une couleur bizarre jusqu'à l'émission de froid et non de chaleur.

Sorts Creo Ignem

Ces sortilèges peuvent créer toutes sortes de feux, féeriques ou non. Ceux qui ne le sont pas se comportent de façon tout à fait normale, mais ont souvent quelque étrangeté qui les rend malgré tout étonnants. Quant aux feux féeriques, peut-être sont-ils en fait arrachés à quelque autre endroit et non pas créés de toute pièce ; après tout, les êtres féeriques ne meurent pas. Ceux qui naissent ne sont que de nouvelles incarnations de ceux qui ont été détruits. Certains Mages de Merinita n'en affirment pas moins qu'ils créent de nouveaux êtres féeriques.

ROBES DE LUMIÈRE : NV 10

Focus : une robe miniature (+2)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule
Complément : Rego

La cible de ce sort se retrouve vêtue de robes de feu semblables à un tissu de flammes qui émettent une lumière et une chaleur équivalentes à celles d'un feu de camp. Elle n'en est pas pour autant brûlée, grâce au Complément Rego, mais si quelqu'un d'autre entre en contact avec ces vêtements d'un genre particulier, il subit des Dégâts de +10. Les objets inanimés, en revanche, ne sont pas affectés. C'est le lanceur qui choisit la forme et le style des robes. S'il utilise un focus, celui-ci est consumé par les flammes au moment du lancer.

Pellias créa ce sortilège afin de disposer de vêtements appropriés lors de ses visites aux êtres féeriques. Ceux des forêts n'apprécient pas ces robes, qui leur semblent trop dangereuses malgré les précautions magiques de Pellias, mais elles ont l'agrément des elfes de la Cour de Lumière. Les membres de la Cour d'Ombre, eux, ne les aiment pas, et quiconque les porte a peu de chances de s'en faire des amis.

Sorts Intellego Ignem

Ces sortilèges s'utilisent sur les feux vulgaires comme sur les feux féeriques. Les premiers servent alors souvent de moyens d'espionnage, puisqu'on y fait apparaître des images de ce qui se passe ailleurs ; les seconds révèlent leur nature capricieuse, mais ils sont généralement ravis d'être ainsi étudiés, surtout si cela signifie que le Mage se rapproche d'eux.

IMAGES DES FLAMMES BONDISSANTES : NV 15

Focus : une image de cire (+2)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Concentration
Complément : Imagonem

Lorsque la cible de ce sort regarde un feu, les flammes composent pour elle des images parfaitement nettes tirées de sa mémoire et de son subconscient, des événements présents qui la concernent, de ceux qui pourraient survenir et de l'histoire du combustible. Le lanceur n'a donc aucun contrôle sur ces visions. Le Conteur devrait les décrire, en laissant leur observateur en tirer les déductions de son choix.

Dès son plus jeune âge, Saxana aima contempler le feu et fut de ce fait souvent punie pour sa paresse et sa lenteur d'esprit. Elle inventa donc ce sortilège, afin de prouver qu'il y a beaucoup à apprendre à regarder danser les flammes. Certes, le fait que les images ne soient pas contrôlables les rend difficiles à exploiter, mais ce sort avertit un jour Saxana d'un complot qui se tramait contre son Alliance. La magicienne chercha ensuite à en créer des versions plus puissantes, mais elle ne partagea pas le résultat de ces efforts.

Sorts Muto Ignem

Le feu est extrêmement sujet aux changements, sensible qu'il est à l'eau, au vent et au combustible. Les feux féeriques n'aiment cependant guère qu'on essaie de les rapetisser.

FLAMMES OBSCURES : NV 15

Focus : du tissu noir (+1)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Spécial

Le feu concerné se met à brûler avec des flammes noires, qui émettent de l'obscurité au lieu de lumière et plongent donc les environs dans les ténèbres (voir *Environnement du Combat*, **Ars Magica**, p. 151, pour les

modificateurs résultants) ; toutefois, les « ombres » sont alors lumineuses. Le feu produit toujours de la chaleur et brûle son combustible normalement. Les effets du sort persistent jusqu'à ce que la cible soit éteinte.

Ysar l'inventa pour le jeter sur les cierges des églises, afin de faire croire à une présence maléfique, mais comme les prêtres réagissaient en soufflant les bougies pour les rallumer aussitôt, ses efforts ne donnèrent pas les résultats escomptés. On lance à présent son sortilège sur les braseros, lorsqu'on a pour hôtes des membres de la Cour d'Ombre, car ils semblent en apprécier grandement les effets. Et mieux vaut tout faire pour leur plaire.

PEINTURE DE FEU : NV 20

Focus : un pinceau (+1)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Permanent

Le feu qui sert de cible devient une peinture sur une surface plane, bien qu'il continue à danser, à produire chaleur et lumière et à consommer son combustible. Il ne peut cependant rien brûler de réel, pas même le support sur lequel il est peint, et lorsqu'il est venu à bout de tout son bois, il s'éteint, laissant derrière lui la peinture d'un tas de cendres. Des sorts Creo Ignem ou Creo Herbam adaptés permettent de le raviver.

Rasitin, qui a toujours aimé le feu, essaya à maintes reprises d'en capturer l'essence sur une toile, mais le résultat de ses efforts ne le satisfit jamais. Ses peintures, dont le sujet était vivant et éclatant, s'avéraient ternes et figées. Aussi chercha-t-il un sort qui lui permît de représenter le feu tel qu'il est vraiment. A présent, des flammes peintes brûlent au-dessus de la porte de ses appartements, constamment entretenues par la magie. Au bout du compte, ce sortilège rappelle aussi que la différence entre l'image et la réalité est beaucoup moins nette pour les êtres féeriques que pour les humains.

Sorts Perdo Ignem

Les sorts qui détruisent le feu sont très appréciés des êtres féeriques sauvages ou appartenant à la Cour d'Ombre, mais guère aimés des membres de la Cour de Lumière et détestés des êtres féeriques composés de feu. Ces sortilèges féeriques sont également efficaces sur les feux vulgaires mais agissent sur eux de manière bizarre.

FEU SANS LUMIÈRE : NV 15

Focus : une lanterne noire (+2)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Spécial

Le feu choisi pour cible cesse d'émettre de la lumière, bien qu'il produise toujours de la chaleur et continue à consommer normalement son combustible. Les flammes semblent d'ailleurs tout à fait normales, luisantes et dansantes ; simplement, elles n'éclairent pas les alentours. L'effet obtenu est extrêmement étrange. Le sort se prolonge tant que le feu brûle, si bien qu'il suffit pour y mettre fin d'éteindre celui-ci puis de le rallumer.

Ce sortilège fut inspiré à Harriestian par un rêve récurrent, dans lequel il errait au travers d'une vaste pièce aux murs ornés de torches allumées mais pourtant plongée dans l'obscurité. Après son invention, le magicien pensa que le songe était peut-être prémonitoire et décida de créer une telle salle au sein de Semita Errabunda. Elle s'y trouve toujours ; c'est l'un des hauts lieux de magie de l'Alliance, un lieu où un Mage puissant tenta de réaliser un rêve. Elle n'a cependant aucun pouvoir particulier, en dépit des efforts d'Harriestian, et celui-ci en conclut que le songe n'avait pas de signification particulière. Il disparut alors qu'il visitait un des sombres châteaux de la Cour d'Ombre.

Sorts Rego Ignem

Les sorts féeriques qui permettent de contrôler les feux jouent habituellement sur leur nature plutôt que sur leur faculté de mouvement ou leur taille. En effet, pousser un feu à s'étendre se solde en général par des destructions, et la destruction n'est pas en accord avec la magie féerique. Mais les feux féeriques sont parfois animés du désir de voyager, afin de posséder un plus vaste terrain de jeux.

RONDE DES BOUGIES : NV 10

Focus : un ver luisant (+2)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Spécial

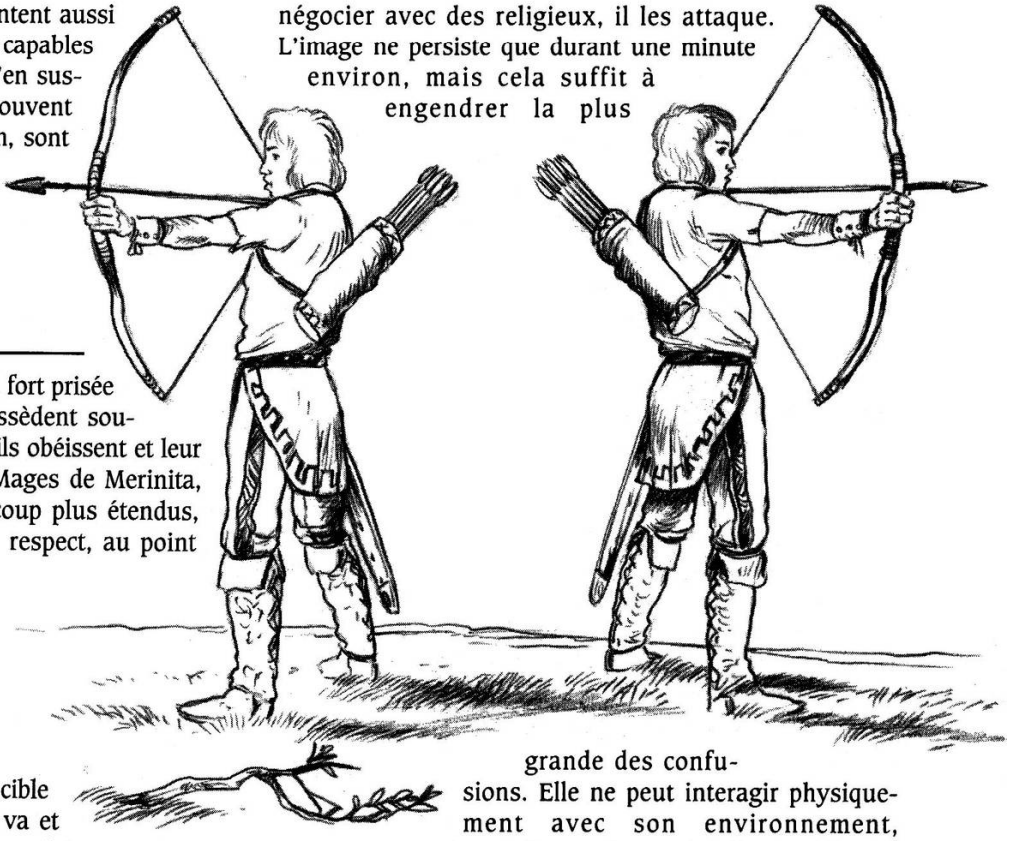
Ce sort peut affecter toutes les bougies et chandelles se trouvant A Proximité. Leurs flammes en bondissent alors, tourbillonnent dans les airs puis se posent sur d'autres bougies, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes soient complètement consumées — elles fondent d'ailleurs à un rythme normal. Ce sortilège est purement ornemental, puisque les flammes ne mettent pas le feu à quoi que ce soit et évitent de toucher les êtres vivants — même si elles dansent parfois autour d'eux pendant un moment.

Pellias l'inventa dans le seul but de distraire ses hôtes et en plaça une copie dans la bibliothèque de son Alliance afin que d'autres que lui puissent l'apprendre. Sa *Ronde des Bougies* agrémente à présent la plupart des fêtes que donnent des magiciens, du moins ceux de Merinita, leur conférant une atmosphère féerique. En fait, Pellias partagea si généreusement sa création que certains thaumaturges suspicieux en déduisirent que c'était un sataniste et que ce sort était conçu pour répandre la corruption. Les Quæsitori finirent même par se laisser persuader d'entamer là-dessus une enquête serrée, qui bien sûr n'aboutit à rien.

Sorts Imagonem

L'essence même de la Féerie est tromperie et illusion. Il est dans la nature de tout être féerique d'être fuyant et menteur, que ce soit pour présenter une image différente de sa réalité, par pure malice ou pour protéger quelque objet ou région de ces lourdauds de vulgaires. Les Mages qui excellent en Imagonem sont donc plus proches que les

autres des êtres féeriques mais représentent aussi pour eux une menace, puisqu'ils sont capables de percer les illusions aussi bien que d'en susciter. Les disciples de Merinita, eux, souvent experts dans le maniement d'Imagonem, sont très respectés des êtres féeriques car, contrairement aux autres Mages, ils comprennent ce qu'est la Féerie.



Sorts Creo Imagonem

La capacité de créer des illusions est fort prisée des êtres féeriques ; eux-mêmes la possèdent souvent, mais les lois étranges auxquelles ils obéissent et leur créativité limitée y font entrave. Les Mages de Merinita, disposant de dons de tromperie beaucoup plus étendus, leur inspirent donc souvent un grand respect, au point parfois d'être retenus dans les *regio*.

JUMEAU REBELLE : NV 25

Focus : un miroir (+1)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule
Compléments : Corporem, Mentem

Ce sortilège crée un duplicata de la cible qui se met à la suivre partout où elle va et s'oppose à elle avec passion sur tous les sujets. Cette image prend le point de vue le plus différent possible de celui de son original dans toutes les discussions et met en doute le bien-fondé de toutes ses décisions. Le sortilège prend fin de manière prématurée si la cible reconnaît à un moment quelconque que son double a raison ou lorsque le lanceur le désire, à condition pourtant qu'il ne soit pas à cet instant soumis à des émotions violentes (c'est généralement le *roleplaying* du joueur qui vous permet d'en juger) — ce qui risque d'être le cas s'il essaie d'interrompre le sort parce que l'image l'a mis en colère. Évidemment, pour un éventuel témoin, la cible est présente en double, et si le Mage est incapable d'annuler son sortilège (parce qu'il est furieux, par exemple), il risque de rencontrer quelques problèmes avec les vulgaires.

Lomissiar inventa ce sort pour stigmatiser l'entêtement avec lequel certains érudits s'accrochent à leurs opinions. La Féerie, dit-il, nous a au moins appris une chose, c'est que ce que nous tenons pour certain et évident n'a pas plus de fondement et de solidité qu'une fleur ou un papillon. Sa création est également fort utile lorsque vous hésitez sur une décision à prendre et voulez entendre les arguments en faveur des deux aspects de la question.

INDÉCISION SUPRÊME : NV 40

Focus : un cristal de calcite (+3)
Portée : Soi-même +/A Proximité
Durée : Concentration
Compléments : Corporem, Mentem

Ce sort crée une copie de la cible qui, lorsque cette dernière prend une décision et la met en pratique, entreprend l'action opposée. Si donc la cible tourne à droite à un croisement, son double tourne à gauche ; si elle commence à négocier avec des religieux, il les attaque. L'image ne persiste que durant une minute environ, mais cela suffit à engendrer la plus grande des confusions. Elle ne peut interagir physiquement avec son environnement, puisqu'elle est immatérielle (saisir des choses ou infliger des Dégâts, par exemple), mais elle se conduit comme si elle allait le faire. Bien sûr, si on lui pose la question, elle affirme être l'original, à moins que celui-ci ne prétende être une image, auquel cas elle fait de même. Quand quelqu'un la touche, elle disparaît aussitôt. La calcite aide au lancer de ce sort, parce que quand on regarde au travers d'un cristal de calcite, on voit tout en double.

Ce sortilège, évidemment inspiré du *Jumeau Rebelle* de Lomissiar, a pour but d'éviter aux gens la pénible tâche qui consiste à prendre des décisions. La cible agit d'une manière et son double d'une autre, si bien qu'on observe le résultat de deux façons de faire différentes, de deux destins contraires. Ainsi libéré de l'oppression de la destinée, qu'il tient désormais en son pouvoir, l'homme se rapproche de la Féerie. Mais ce sort est aussi fort utile quand on le lance sur le chef d'un groupe ennemi : la cible paraît alors donner des ordres contradictoires, ce qui sème le désordre parmi ses troupes.

Sorts Intellego Imagonem

Ces sorts sont très importants pour quiconque fréquente les êtres féeriques car ceux-ci créent sans arrêt des illusions. Mais ils font aussi des efforts concertés pour empêcher qu'on étudie ces images, surtout lorsqu'elles sont focalisées sur eux-mêmes. Les sorts Intellego Imagonem féeriques permettent également de percer les illusions vulgaires, mais ils ont alors tendance à biaiser les informations d'une manière singulière, typiquement féerique.

DON DES SYMBOLES ÉVIDENTS : NV 10

Focus : une peinture allégorique (+1)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule

La cible de ce sort comprend n'importe quel symbolisme visuel comme si on le lui avait expliqué en détail ; elle saisit immédiatement de quel message un artiste a chargé son œuvre mais aussi quelle signification une peinture ou un dessin ont acquise avec le temps. Cette compréhension est, cependant, de nature générale : si un symbole représente une personne spécifique, la cible s'en apercevra, mais elle ne saura pas de qui il s'agit.

Ossian créa ce sortilège comme une arme dans une de ses entreprises de séduction. Il avait en effet jeté son dévolu sur une demoiselle de haute naissance connue pour ses talents de peintre. Mais elle exécutait surtout des tableaux allégoriques et symboliques ayant pour thème la religion et l'Église, et Ossian n'était pas très versé en ces matières. Aussi, désireux de faire bonne impression, inventa-t-il ce sort afin de comprendre les peintures de la jeune fille. Le stratagème fonctionna, et il ajouta cette création à la bibliothèque de son Alliance.

PERCEPTION DES INSULTES MURMURÉES : NV 15

Focus : un petit oiseau (+1)
Portée : Soi-même +/A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule

La cible de ce sort perçoit n'importe quel commentaire insultant ou dépréciateur proféré dans un rayon de 15 pas, si bas qu'il soit chuchoté (mais il doit tout de même être exprimé). Comme elle entend la voix qui le prononce, elle sait généralement qui l'a fait. Mais seule l'insulte lui parvient, si bien qu'elle ignore tout du contexte de la conversation. Le sortilège ne la pousse absolument pas à réagir, mais si elle est emportée, il est fort possible qu'elle le fasse tout de même. Il existe un sort semblable qui permet, lui, d'entendre les compliments.

Jestidius inventa ce sortilège afin de dresser les vulgaires les uns contre les autres. Il avait en effet découvert qu'ils s'occupent beaucoup moins de détruire les forêts féeriques quand ils sont pris par leurs luttes intestines.

Sorts Muto Imagonem

Pour les êtres féeriques, la transformation des images est aussi importante que leur création. En fait, c'est un de leurs jeux favoris que de modifier l'apparence des choses de toutes les manières possibles et imaginables, en révélant ainsi la nature profonde de la cible. Les victimes de ces changements sont souvent des mortels.

MOUSTACHES DE LA REINE : NV 5

Focus : un pinceau (+2)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule

Ce sort permet au lanceur d'apporter à une peinture une modification mineure, d'ajouter une moustache à une femme ou de changer un chien en mouton, par exemple. La transformation n'est pas assez radicale pour que le tableau devienne impossible à reconnaître, mais elle peut le rendre complètement ridicule.

Saxana créa ce sortilège alors qu'elle travaillait à en inventer un autre, car elle eut pour cet amusant petit projet une véritable illumination. Elle s'aperçut par la suite que ce sort était très divertissant, surtout quand elle en usait dans les occasions où des gens pompeux et imbus de leur personne venaient présenter leurs travaux à son Alliance. Ysar l'utilisa à maintes reprises sur des peintures et vitraux d'églises, jusqu'à ce que l'Ordre la réprimande pour cela. Il peut même servir à altérer les sceaux de divers documents, de manière à ce que le récipiendaire refuse de croire qu'ils sont officiels.

CAVALIER CHANTANT : NV 10

Focus : une partition (+2)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule

La cible ne peut plus s'exprimer qu'en chantant, le style de la musique étant laissé au choix du Mage (à déterminer au moment du lancer). Mais comme le sort ne confère pas la moindre compétence en la matière, il est possible qu'elle chante horriblement faux.

Duneira créa ce sortilège afin de punir les gens qui l'ennuyaient. Elle trouvait amusant de les obliger à se conformer à des images qui leur étaient étrangères, quand bien même ces images n'étaient que sonores. Les effets obtenus sont fort embarrassants pour la cible, surtout quand le lanceur choisit un style de musique particulièrement peu adapté à la conversation. Notez aussi qu'il est très difficile à un chef militaire de garder le contrôle de ses troupes en leur donnant des ordres chantés.

OMBRE ÉMANCIPÉE : NV 15

Focus : une marionnette noire (+1)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Concentration
Compléments : Intellego, Mentem

L'ombre de la cible, tout en lui restant attachée, cesse de reproduire ses mouvements pour montrer ce qu'elle aimerait faire mais s'interdit. Ainsi, quand la cible rencontre un ennemi et entreprend des négociations, son ombre peut tirer l'épée et frapper ; si la cible voit un dragon, son ombre se mettra sans doute à courir ; etc. Un sort du même genre mais de plus haut Niveau modifie, en outre, l'ombre affectée de manière à ce qu'elle rende mieux compte de l'état d'esprit de la cible.

Alexandra créa ce sortilège pour disposer d'une façon de « lire dans l'esprit » des gens conforme à la nature féerique. Sous un éclairage approprié, les ombres sont très grandes et leurs actions évidentes.

MANTEAU DE JOUR : NV 20

Focus : une silhouette dessinée (+2)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule

La cible est affectée par la lumière à l'inverse de ce qui se passe ordinairement, c'est-à-dire qu'elle est parfaitement

visible dans l'obscurité et tout à fait invisible en plein jour. Lorsque l'intensité lumineuse est crépusculaire, on la voit normalement. Ses perceptions ne sont pas modifiées : elle y voit comme à l'ordinaire. Le pouvoir féerique original rendait sa peau légèrement iridescente.

Veriana créa ce sort pour en utiliser les deux aspects : d'abord, il lui permettait de se dissimuler de jour aussi efficacement que si elle avait été invisible ; ensuite, il la rendait visible dans l'obscurité la plus totale, si bien qu'elle pouvait aller de nuit chez ses amis féeriques. Non pas que ceux-ci eussent besoin de cet artifice pour la voir, mais il était nécessaire à d'autres — ses Servants, par exemple, qui étaient ainsi assurés de ne pas être abandonnés, seuls, en des lieux pour eux terrifiants. La première fois qu'elle se servit de ce sortilège, elle le lança de façon spontanée, mais il lui apparut que les effets en étaient appropriés à la Féerie, et elle décida donc d'en inventer une version formelle. Il est particulièrement efficace peu après le crépuscule, quand sa cible est juste légèrement plus brillante que tout ce qui l'entoure, comme enveloppée d'une clarté surnaturelle. La différence n'est pas assez importante pour mettre les gens mal à l'aise mais suffit à attirer leur attention.

Sorts Perdo Imagonem

Il est essentiel de pouvoir détruire les illusions quand on fréquente les êtres féeriques, et comment le faire mieux qu'avec une magie d'inspiration féerique ? Ces sortilèges sont également applicables aux illusions magiques vulgaires, mais ont par nature des effets plus importants sur les mirages féeriques.

DON DES VÊTEMENTS INVISIBLES : NV 10

Focus : des ciseaux de tailleur (+2)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule

Les vêtements que porte la cible deviennent invisibles. Il arrive la même chose à ceux qu'elle enfile ensuite et à tout ce qu'elle utilise pour se couvrir. Les tissus sont cependant toujours là, elle les sent et ils lui tiennent chaud. Le pouvoir féerique original fait apparaître une vague iridescence dans les airs, là où se trouvent les habits.

Aliander créa ce sort pour une Compagne qui avait une forte proportion de sang féerique et avait été élevée par les êtres féeriques. La jeune femme estimait irrespectueux envers ses parents et la Féerie dans son ensemble de dissimuler son corps, aussi se refusait-elle à se vêtir. Cela ne lui posait aucun problème dans sa forêt féerique, mais ailleurs, elle se trouvait exposée aux éléments. Ce sortilège lui permit de s'habiller chaudement sans pour autant avoir l'impression d'insulter les siens. Bien sûr, après sa création, il s'avéra qu'il avait bien d'autres usages, lors des fêtes ou des réunions formelles.

Ses effets sont similaires à ceux de *Honte de l'Orgueilleux* (PeIm 15, voir la section précédente page 86), mais ses origines féeriques en rendent le lancer très différent.

REFLET PERDU : NV 15

Focus : un miroir brisé (+1)
Portée : Soi-même +/A Proximité
Durée : Lune

La cible de ce sort n'a plus de reflet où que ce soit. Le pouvoir féerique original fait apparaître un léger halo doré à l'endroit où elle devrait se réfléchir.

C'est une croyance très répandue qui inspira ce sort à Lomissiar : celle d'après laquelle, n'ayant pas d'âme, les êtres féeriques n'ont pas non plus de reflet. Bien sûr, ce n'est pas vrai pour tous, mais Lomissiar pensa qu'il serait amusant de disposer d'un sortilège capable de rendre cette superstition véridique. On découvrit par la suite que les victimes humaines de son sort ne s'imaginaient pas tant avoir été transformées en êtres féeriques qu'être devenues des vampires. Mais, malgré cette apparente association avec d'autres puissances surnaturelles, ce sortilège reste très féerique.

Sorts Rego Imagonem

Utiliser des sorts Rego Imagonem sur les illusions suscitées par des êtres féeriques peut être dangereux aussi bien que payant : si vous en prenez le contrôle, leur créateur risque de s'agiter, mais il peut tout aussi bien être ravi de vos manipulations créatives au point de rechercher votre amitié, dans l'espoir d'en voir davantage. Néanmoins, il est parfois aussi risqué d'être l'ami que l'ennemi des êtres féeriques.

MALÉDICTION DE L'IMAGE RETARDÉE : NV 20

Focus : un insecte inclus dans de l'ambre (+1)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule

L'image visuelle et auditive de la cible est toujours en retard d'une seconde sur ce qu'elle fait. Cela lui rend la plupart des actions et quasiment toute expression verbale très difficiles, car elle attend des réactions qui ne viennent pas. Elle souffre d'une pénalité de -6 à toutes les actions ou interactions concernant d'autres gens, mais en revanche gagne un bonus de +3 à l'Initiative.

Ysar inventa ce sortilège afin de battre tous ses adversaires de discussions et joutes verbales. La désorientation et la maladresse de la cible face aux réactions apparemment tardives de ses vis-à-vis lui coûtent effectivement le plus souvent la victoire et lui font perdre toute crédibilité. Mais, comme le sort est centré sur l'image de la cible, celle-ci agit avant que les spectateurs ne s'en rendent compte. Ses attaques arrivent donc plus tôt que prévu, prenant ses adversaires par surprise. Ce sortilège peut donc s'avérer utile pour les attaques surprises.

REFLET INDÉPENDANT : NV 20

Focus : un miroir au cadre ornementé (+2)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Aube-Crépuscule

Le lanceur choisit ce que fait le reflet de la cible chaque fois que celle-ci en a un. S'il se trouve en vue de sa victime, il peut décider au coup par coup des actions de son

image ; dans le cas contraire, il les détermine à l'avance, et elle les accomplit à chacune de ses apparitions jusqu'à l'expiration du sort.

Elle peut s'enfuir, exécuter des sauts périlleux, faire des grimaces, etc. Bien qu'elle ne soit pas douée de parole, il lui est possible d'utiliser des parties de son « corps » qui ne devraient pas se trouver dans le reflet (c'est-à-dire que si la cible passe devant un miroir qui ne devrait normalement montrer que sa tête, son image est néanmoins capable d'utiliser ses mains).

Ce sortilège est, lui aussi, dérivé d'une des créations de Lomissiar, en l'occurrence *Reflet Perdu*. Cette variante fait penser aux gens qu'ils sont victimes d'une malédiction, ce qui est tout à fait en accord avec l'esprit féerique. Un reflet qui paraît hurler puis s'enfuir en courant est particulièrement effrayant pour la victime, tandis qu'un autre qui fait des grimaces donne plutôt à penser qu'on a été enchanté. Il est également possible d'obtenir des effets très intéressants en jetant ce sort sur quelqu'un qui se tient devant un miroir mais ne regarde pas son image, surtout s'il y a dans la pièce d'autres gens à horrifier par cette démonstration.

Sorts Mentem

Contrôler et influencer l'esprit fait partie des compétences des êtres féeriques et donc des Mages de Merinita. Les premiers utilisent le plus souvent leurs capacités en la matière pour faire oublier aux mortels tout ce qu'ils ont vécu avant de les rencontrer, afin de les garder auprès d'eux ; pour les égarer, de sorte qu'ils errent sans fin dans les contrées féeriques ; ou pour effacer de leur mémoire les merveilles qu'ils ont vues dans ces mêmes contrées. Bien sûr, il est fréquent aussi qu'ils rendent fous les malheureux. Quant à eux, il n'est pas toujours possible de les affecter avec ces sorts ; cela dépend si leur nature est instinctive ou intellectuelle.

Sorts Creo Mentem

Les sorts Creo Mentem d'origine féerique servent souvent à implanter des idées ou des souvenirs dans leur cible, afin de la pousser à se conduire d'une certaine manière ou de lui faire des suggestions. Ensuite, on s'installe et on profite du spectacle. Ce sont en général des émotions que l'on insuffle ainsi.

ABSURDE RAISON : NV 20

Focus : une ardoise (+1)
Portée : Regards
Durée : Aube-Crépuscule

La cible est absolument convaincue de la véracité d'une absurdité quelconque choisie par le lanceur : que la Terre tourne autour du soleil*, que l'eau se fige quand il fait chaud, que les poissons poussent dans les arbres, etc. Elle est capable de produire en faveur de son point de vue des arguments convaincants et cherche à réfuter toutes les objections qu'on lui présente. Résister à cette suggestion en voyant combien elle est démente nécessite la réussite d'un jet de tension d'Intelligence de 8 +. Un Désastre signifie qu'on y croit pour une Durée de Lune !

Harriestian était fermement persuadé qu'un jour, les forêts féeriques cesseraient de rétrécir et que l'Église serait balayée par le retour du pouvoir féerique. Mais la plupart des gens pensaient que c'était là une idée complètement absurde et ne se privaient pas de le lui dire. Il inventa ce sort, au moins en partie, pour leur montrer ce qu'était en fait une idée complètement absurde. Bien sûr, sa création s'avéra utile pour bien d'autres choses. Ce sortilège fut un jour jeté sur un membre important d'un grand conseil œcuménique qui, par ses arguments, convainquit à ce point ses auditeurs que sa folle croyance fut intégrée au dogme catholique. Les Quæsitori nous ont défendu de dire de laquelle il s'agit, car une telle ingérence dans les affaires de l'Église, si elle était prouvée, ferait déclarer contre nous une terrible croisade.

Au Moyen Âge, tout le monde était persuadé que la Terre était le centre de l'univers et que donc le soleil tournait autour d'elle.

Sorts Intellego Mentem

Lire dans les esprits fait sans conteste partie de la nature féerique, puisque cela permet de manipuler les mortels en jouant sur leurs peurs ou en leur inspirant de tendres sentiments. Les pouvoirs Intellego Mentem des êtres féeriques leur servent essentiellement à harceler les vulgaires, et les sorts qui en découlent permettent aux Mages de Merinita de mieux se servir de ces mêmes cibles.

CONNAISSANCE DU VŒU : NV 15

Focus : un petit filet (+1)
Portée : Regards
Durée : Instantané

Le lanceur apprend quel est le plus cher désir de la cible. Celle-ci n'en est d'ailleurs pas forcément consciente, mais c'est vraiment son vœu le plus ardent.

Ysar inventa ce sortilège pour l'utiliser, comme bien d'autres, dans sa grande campagne contre le clergé. Elle s'en servait pour découvrir quelle était la meilleure façon de s'y prendre avec un prêtre et jouait de la tentation ainsi révélée afin de rendre l'homme moins austère, plus proche de la Féerie. Nous ne sommes pas des démons, et Ysar ne s'intéressait pas aux désirs sulfureux ; elle essayait simplement de faire agir les religieux d'une manière peu conforme à leur position. L'application plus générale de ce sortilège est évidente — il vous donne des armes contre n'importe qui ou presque.

Sorts Muto Mentem

Les êtres féeriques altèrent souvent l'esprit des mortels pour affecter leurs pensées : on est toujours plus réceptif à une idée modifiée qu'à une autre vraiment nouvelle. Parfois, il suffit d'un petit coup de pouce pour faire changer quelqu'un d'avis.

NOUVEAUX GOÛTS : NV 20

Focus : une grande quantité d'alcool (+1)
Portée : Regards
Durée : Aube-Crépuscule

Certaines voire toutes les préférences de la cible sont modifiées. Elle se met à aimer des mets et des boissons différents, des vêtements d'un autre style, des couleurs et même, pour les thaumaturges qui sont affectés, des genres de magie différents. C'est au lanceur de choisir ces nouveaux goûts, mais ceux-ci doivent relever des capacités de la cible : il est par exemple impossible de donner à un Mage une préférence pour Virtum s'il n'a pas de score dans cet Art. Notez que ce sort n'altère pas les Passions.

Iberius l'inventa afin de l'utiliser au cours des fêtes car, disait-il, même en ces occasions, les gens se contentent trop de suivre leurs habitudes et ne s'amusent donc pas assez : ils mangent de certains plats, boivent de certains vins et dansent sur certaines musiques. Grâce à son sortilège, au contraire, ils essaient des choses nouvelles. D'ailleurs, s'il impose d'autres préférences par magie, il est à noter que, parfois, elles subsistent à son expiration. Il est aussi possible d'en user de façon moins charitable : si un noble féru de batailles se découvre soudain un penchant pour l'étude, cela peut épargner à une Alliance bien des persécutions.

ESPRIT DE SA MOITIÉ : NV 25

Focus : une poupée hermaphrodite (+2)
Portée : Regards
Durée : Aube-Crépuscule

La cible de ce sort est persuadée d'être un homme si elle est une femme, une femme si elle est un homme. Elle refuse d'admettre qu'elle appartient évidemment, d'après son physique, au sexe opposé, insiste pour s'habiller et se conduire comme les représentants de celui dont elle se réclame, et argumente ardemment avec quiconque objecte qu'elle n'est pas ce qu'elle dit être.

Pellias inventa ce sort uniquement parce que, comme il le fit remarquer, il *fallait* l'inventer. Les effets en sont si féeriques, assurait-il, qu'il eût été criminel envers la Maison Merinita de ne pas le créer. Certains ne le soutiennent pas dans cette position extrême, mais la nature féerique du sortilège est indéniable. Ysar le trouva particulièrement adapté aux prêtres et aux nonnes, qui se mettaient dans des situations impossibles en essayant de se conduire comme des membres du sexe opposé. Il est aussi très amusant de le jeter sur les hommes les plus virils, ceux qui pensent avec leur épée ; les voir essayer d'enfiler une robe vaut largement la peine d'apprendre le sort.

Sorts Perdo Mentem

Détruire l'esprit n'est pas dans la nature des êtres féeriques, car ils n'ont plus alors le plaisir de faire « devenir chèvres » les mortels. Pourtant, éliminer des parties choisies de l'esprit ne leur répugne pas, surtout quand il s'agit de faire oublier certaines choses à leurs victimes.

IVROGNERIE : NV 15

Focus : une cruche d'alcool (+3)
Portée : Regards
Durée : Aube-Crépuscule

La cible devient immédiatement ivre ; pas au point de ne plus tenir debout, mais assez pour se conduire de manière complètement stupide et être incapable de marcher droit. Le pouvoir féerique original lui donne une haleine parfumée à la pomme.



Saxana en fit un sort afin de pouvoir l'utiliser dans les situations de conflit. Son invention présente sur des sortilèges plus évidemment offensifs l'avantage d'agir de manière subtile, d'autant que la plupart des témoins s'imaginent en général que la cible est saoule parce qu'elle a bu, si bien qu'ils ne lui offrent aucun soutien. Ce sort s'avère très efficace pour calmer les choses quand on a affaire à des gardes, dont l'ivresse ne surprend bien sûr personne.

Sorts Rego Mentem

Contrôler son esprit permet certes de faire accomplir diverses choses à un mortel, mais les êtres féeriques trouvent souvent plus amusant de lui imposer une idée et d'en observer les conséquences. De plus, le contrôle requiert en général que celui qui l'exerce se concentre, ce qui lasse vite les êtres féeriques. Les Mages de Merinita, toutefois, sont plus patients.

MALÉDICTION DE LA MAGIE PERDUE : GÉN.

Focus : une baguette non magique (+2)
Portée : Regards
Durée : Spécial

La cible est persuadée d'avoir perdu ses pouvoirs magiques. Elle se croit désormais incapable de jeter des sorts et pense que tous ceux qu'elle lance sont sans effet, de même que ceux qu'elle active grâce à des objets. Pourtant, ce sortilège n'affecte pas réellement ses capacités magiques : les sorts qu'elle essaie fonctionnent. Simplement, elle n'en perçoit pas les résultats et son subconscient l'empêche de faire quoi que ce soit qui lui prouverait qu'elle les a correctement jetés (comme par exemple foncer dans une *Muraille de Pierre*). Cela dure jusqu'à ce qu'elle ait lancé des sorts pour un Niveau total du double de celui-ci, lequel cesse alors de lui en dissimuler les effets.

La plus grande peur de la plupart des Mages est de perdre leur magie. C'est au point que lorsque cela arrive, beaucoup paniquent, devenant faciles à vaincre et à capturer. Mais c'est violer le Code que de priver quelqu'un de ses pouvoirs, ce pourquoi Iberius inventa ce sortilège : il obtint ainsi les mêmes effets que s'il ôtait vraiment à ses adversaires leurs capacités magiques, sans s'exposer au courroux des Quæsitori. Sa création est particulièrement efficace contre les thaumaturges les plus puissants (à condition de passer leur Résistance Magique), car ils perdent en général toute confiance en eux quand ils croient que leurs pouvoirs ont disparu. Mais il faut alors la jeter à un très haut Niveau, faute de quoi le premier sortilège de la cible rend vains tous vos efforts.

CONDUITE D'IVROGNE : NV 10

Focus : une boisson alcoolisée (+2)
Portée : Regards
Durée : Instantané

La cible exécute une action précise choisie par le lanceur, à condition qu'il s'agisse de quelque chose d'assez rapide et qu'elle pourrait faire de son plein gré si elle était ivre. Ainsi, par exemple, un garde ne tuera pas un collègue, mais il pourra l'embrasser, faire le poirier ou brailler une chanson à boire. Si le Mage connaît les sentiments de la cible, il peut même lui inspirer un acte plus violent : il suffirait peut-être qu'elle soit saoule pour qu'elle se décide à boxer quelqu'un.

Lomissiar créa ce sort dans un but bien particulier. Il voulait s'emparer d'un objet féerique qui se trouvait dans le château d'un noble, ce qui lui aurait été facile si ce noble ne s'était allié à un magicien parallèle. Les choses étant ce qu'elles étaient, Lomissiar se devait d'agir avec la plus grande prudence. Il décida donc de s'introduire dans la place durant une grande fête, en utilisant ce sortilège pour manipuler autrui. Il était d'une importance cruciale que ce fût un sort formel, puisqu'il lui faudrait le jeter à maintes reprises. Sa mission fut un succès, et il enrichit de son invention la bibliothèque de son Alliance.

Sorts Terram

Comme tout ce qui appartient à la nature, la terre abrite des êtres féeriques, dont certains lui sont directement liés. Il est donc possible de l'affecter avec des sorts Terram de style féerique, de même que ceux des êtres féeriques qui participent de son essence. Ces sortilèges s'utilisent aussi sur les objets faits de métaux féeriques, tel que le fer féerique. Les êtres féeriques, pour leur part, ont fréquemment des pouvoirs s'appliquant au fer vulgaire, afin d'éliminer le désagrément qu'il représente pour eux. Mais certains y sont si vulnérables qu'ils ne sont pas même capables de l'affecter, ce qui est parfois vrai également des disciples de Merinita.

Sorts Creo Terram

Créer de la terre ou certains de ses composants est naturel pour les êtres féeriques, mais ils le font plus souvent pour s'amuser que pour démontrer leur puissance. Les Mages de Merinita agissent de même, quoiqu'ils se servent en outre de ces sorts afin de créer des métaux féeriques précieux pour eux.

CHUTE DE FOSSILES : NV 15

Focus : un fossile (+3)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Aube-Crépuscule

Des cailloux étranges se matérialisent au-dessus de la tête de la cible et lui tombent dessus, à intervalles irréguliers (mais un toutes les 10 minutes à peu près). Ils ne lui infligent pas de Dégâts, mais le phénomène s'avère ennuyeux et nuisible à la concentration — sans parler des relations sociales. Ces pierres contiennent des fossiles, sont gravées de mots, de symboles abstraits ou de n'importe quoi d'autre qui inspire le Conteur. Elles disparaissent toutes à l'expiration du sort.

Ysar réalisa cette invention afin d'en marquer quelqu'un qu'elle voulait faire suivre, pensant que les effets en seraient à la fois bénins et amusants, tout en permettant à ses agents de ne pas perdre la piste de leur proie. Mais elle découvrit qu'ils suscitaient une véritable panique : c'est que les vulgaires n'ont aucune notion de la puissance de la magie, si bien que des sortilèges dont nous savons qu'ils sont faibles, quand ils ont des effets étranges et visibles, leur inspirent une réelle terreur. De ce point de vue, les êtres féeriques sont plus faciles à comprendre ; ils ont au moins le sens des proportions.

Sorts Intellego Terram

Examiner la terre grâce à des sorts féeriques en révèle les propriétés, qu'elle soit vulgaire ou féerique. La terre des régions féeriques est en général de nature féerique, si bien qu'elle possède parfois d'étranges pouvoirs et peut même être consciente.

ODEUR DU FER : NV 10

Focus : un aimant (+4)
Portée : 30 pas/120 pas
Durée : Aube-Crépuscule

Le lanceur sent l'odeur de tout fer se trouvant dans un rayon de 30 (ou 120) pas, en connaît approximativement la quantité ainsi que le degré de pureté, et sait comment il

a été raffiné — s'il l'a été. Il ignore en revanche sous quelle forme se présente le métal, mais un jet simple d'Intelligence + Forge de 9 + lui permet de le déduire des informations qu'il reçoit. Le pouvoir féerique original dilate la narine gauche de son propriétaire quand celui-ci l'emploie.

Comme beaucoup d'autres membres de notre Maison, Harriestian supportait mal le fer. Après plusieurs malheureux incidents, il en arriva à la conclusion qu'il serait pratique pour lui de disposer d'un sortilège l'avertissant de la présence de ce métal avant qu'il n'en soit trop proche. Son sort se révéla cependant parfois d'un intérêt limité, car la proximité de grandes quantités de fer (dans les armures, par exemple) impose une odeur qui domine toutes les autres. Mais si l'on voyage avec des Servants convenablement équipés (armures de cuir et armes de bois), il avertit des éventuelles embuscades et de divers dangers du même type. Les membres d'autres Maisons nous ont fait remarquer que ce sort pourrait servir à prospecter, mais il est hors de question que nous accordions la moindre attention à une idée aussi répugnante.

Sorts Muto Terram

Transformer la terre s'accorde tout à fait avec le pouvoir féerique, qui est fondé sur les joies du changement. Nombre de ces sorts Muto terram sont conçus pour transformer le fer en une substance moins dangereuse pour les êtres féeriques.

SIÈGE DE LA PIERRE COMPLAISANTE : NV 10

Focus : un bloc d'argile (+2)
Portée : Au Contact
Durée : Instantané

Ce sortilège affecte la pierre que touche le lanceur, la modelant pour qu'elle s'adapte à ses formes afin de lui fournir un siège confortable. Lorsque le Mage se relève, elle garde la configuration ainsi adoptée. Ce sort permet aussi de laisser des empreintes dans la roche.

Iberius l'inventa pour faire pendant à *Siège Enveloppant* (ReHe — voir page 111). Il ne lui fut pas possible avec un sort de si faible Niveau d'obtenir les mêmes effets sur la pierre que sur le bois, la première étant beaucoup moins malléable que le second, mais il parvint tout du moins à rendre la roche brute confortable. Ce sortilège permet en outre d'impressionner les vulgaires à peu de frais — il se trouve près de certain village un siège de pierre qu'Iberius utilise une fois l'an, pour juger les cas impliquant la Féerie. Il est aussi très indiqué pour voyager plus confortablement.

PROTECTION D'OR : NV 15

Focus : une petite épée d'or (+2)
Portée : Soi-même +/Au Contact
Durée : Aube-Crépuscule

Toute arme métallique qui réussit à frapper la cible se transforme en or au moment de l'impact. L'or étant beaucoup plus tendre que l'acier, elle inflige 5 points de Dégâts en moins et se tord sous le choc, ce qui, associé au fait qu'elle est désormais plus lourde, la rend inutilisable. A l'expiration du sort, le métal d'origine reprend ses droits, mais en gardant son éventuelle nouvelle forme (si l'arme a été revendue au poids de l'or — voire reconvertie en pièces d'or — l'acheteur risque de se lancer à la poursuite du vendeur pour lui exprimer son mécontentement...).

Lomissiar, qui avait besoin d'un moyen de défense contre les armes, estima cette transformation plus en accord avec l'esprit féerique que n'importe quoi d'autre. Après tout, la plupart des guerriers ont beaucoup de mal à accepter le fait qu'une épée d'or soit inutilisable. Aussi ses Servants n'avaient-ils souvent qu'à frapper des indécis contemplant leur arme d'un air dubitatif, à moins que ses cibles ne persistent à essayer d'user d'armes d'or, ce qui était également amusant.

Sorts Perdo Terram

Détruire la terre, le roc ou les métaux mêmes est possible avec ces sorts féeriques, mais en éliminer certaines caractéristiques est plus facile ; cela les rend étranges plutôt que de les faire disparaître.

LIEN BRISÉ : NV 5

Focus : un outil coupant (+1)
Portée : A Proximité/En Vue
Durée : Instantané

Ce sort tranche ou brise le nœud, le fermoir, l'agrafe ou autre chose du même genre le plus important qui soit sur la cible. Le lanceur n'a nul besoin de savoir de quoi il s'agit exactement, mais c'est son état d'esprit qui détermine ce que le sortilège affecte. Ainsi, s'il le jette sur un guerrier en train de se ruer vers lui, l'homme perdra probablement son baudrier ; sur un orateur, celui-ci se retrouvera le pantalon sur les chevilles. Notez que ce sort n'affecte que les objets Terram ; il en existe d'analogues qui fonctionnent sur le cuir et la laine (Perdo Animal) ou sur les cordes (Perdo Herbam).

Harriestian créa ce sort comme un petit à-côté alors qu'il travaillait à un autre projet, lequel s'avéra trop facile pour l'occuper une saison entière. Nous ignorons ce qu'était cet autre sortilège, tandis que ce sort-ci et ses variantes sont connus de toute l'Alliance d'Harriestian.

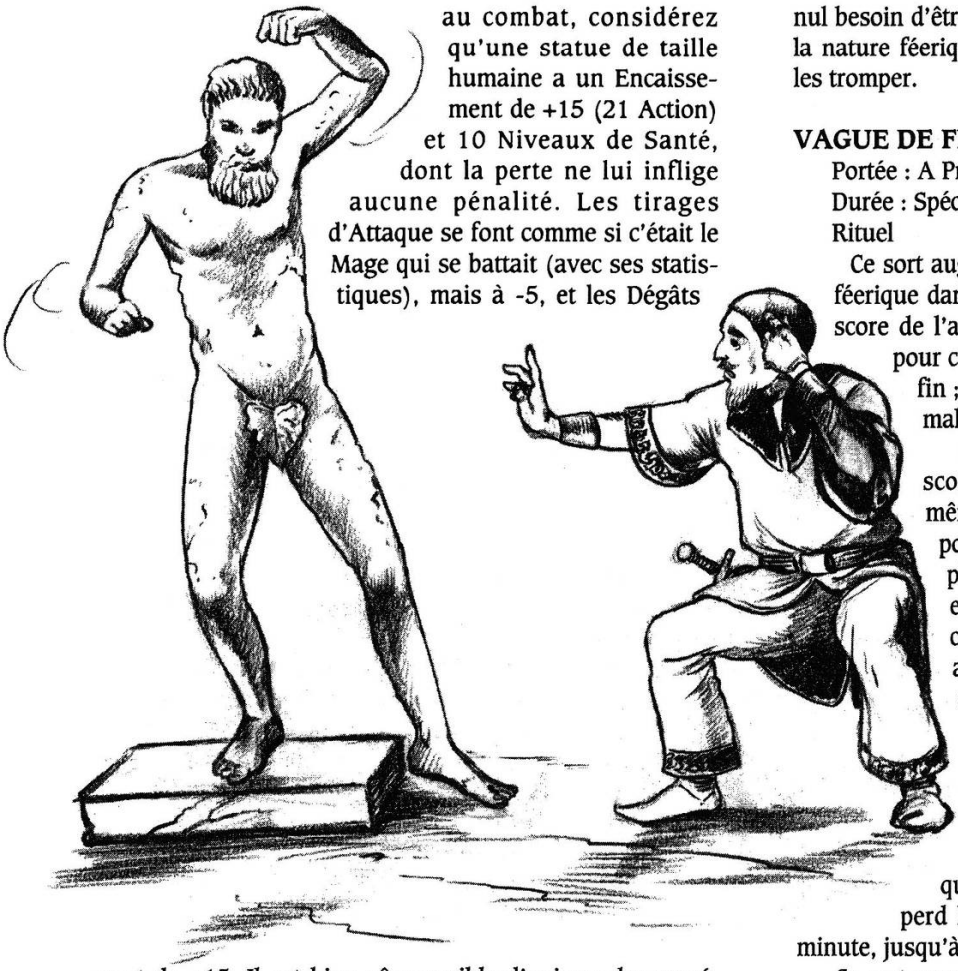
Sorts Rego Terram

Il est possible grâce à ces sorts de contrôler les métaux et la terre féeriques, mais les Mages de Merinita s'en servent surtout pour éviter la morsure du fer vulgaire.

STATUE VIVANTE : NV 20

Focus : une statuette articulée (+2)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Concentration

Le lanceur, en se Concentrant sur une statue, la fait se mouvoir comme un être vivant. Cela n'en abîme pas la pierre, et quand il cesse de se Concentrer, l'œuvre s'immobilise dans la position qu'il lui avait fait adopter. Ce sort étant souvent utilisé par les Mages pour échapper



au combat, considérez qu'une statue de taille humaine a un Encaissement de +15 (21 Action) et 10 Niveaux de Santé, dont la perte ne lui inflige aucune pénalité. Les tirages d'Attaque se font comme si c'était le Mage qui se battait (avec ses statistiques), mais à -5, et les Dégâts sont de +15. Il est bien sûr possible d'animer des représentations animales et autres.

Malgré l'évidente alternative au combat qu'il représente, Saxana inventa ce sort pour une tout autre raison : elle s'intéressait à un jeu fort prisé de certains êtres féeriques, dans lequel ils bougeaient des statuettes sur un plateau, et voulait mouvoir les siennes d'une façon plus en accord avec l'esprit de ce duel. Cela lui donna, semble-t-il, un avantage psychologique important, surtout face aux adversaires incapables de l'imiter. Elle trouva aussi ce sortilège utile lorsqu'elle recevait, les statues faisant de très bons domestiques pour mener à bien des tâches simples, telles que verser à boire ou faire le service.

Sorts Virtum

Virtum est le cœur même de la Féerie, et bien que les sorts Virtum Hermétiques concernent une magie légèrement différente de la magie féerique, ils affectent les êtres féeriques. En retour, les sorts Virtum féeriques s'utilisent également sur la magie Hermétique.

Sorts Creo Virtum

Les sorts Creo Virtum féeriques servent le plus souvent à conjurer du pouvoir féerique brut. Toutefois, celui-ci n'a nul besoin d'être destructeur ; au contraire, il est plus dans la nature féerique de l'utiliser pour se jouer des autres et les tromper.

VAGUE DE FÉERIE : GÉN.

Portée : A Proximité
Durée : Spécial
Rituel

Ce sort augmente temporairement la force d'une aura féerique dans un rayon de 15 pas autour du Mage. Le score de l'aura monte lentement, au cours du lancer, pour culminer durant les 15 minutes précédant sa fin ; ensuite, il retourne rapidement à la normale.

On considère, de toute manière, que le score de départ de l'aura féerique est de 0, même si ce n'est pas le cas, et qu'on y ajoute 1 point par tranche de 15 minutes du lancer et pion de *virtus* dépensé. Ainsi, quand on est entouré d'une aura féerique de 4, il faut y consacrer une heure et 4 pions de *virtus* avant de pouvoir l'augmenter. Après quoi, elle monte de 1 point par quart d'heure et pion de *virtus* supplémentaires. Il est possible d'améliorer l'effet du sort en sacrifiant davantage de *virtus* : si on en utilise le double (2 pions par 15 minutes de lancer), l'aura augmente de 2 points tous les quarts d'heure. Une fois le rituel achevé, elle perd la force gagnée au rythme de 1 point par minute, jusqu'à retrouver son score normal.

Ce sort ne peut faire dépasser un score de 9 à une aura. Réaliser un tel exploit nécessite en effet d'ouvrir une porte sur l'Arcadie, ce qui n'est possible qu'aux êtres féeriques — et encore, pas à tous.

Si le rituel est interrompu, l'aura retourne très vite à son score normal.

Quand une aura se compose des différents niveaux d'un *regio*, seul celui occupé par le lanceur bénéficie des effets du sort. Si son aura augmente jusqu'à égaler celle d'un autre niveau du *regio*, tous deux se fondent pour ne plus en former qu'un, doté des caractéristiques de celui qui avait au départ l'aura la plus élevée. Bien sûr, on peut faire dépasser à l'aura d'un niveau celle de plusieurs autres (voire tous). Dans ce cas, on change de niveau au fur et à mesure que l'aura augmente, sans avoir à traverser les frontières internes du *regio*, si bien qu'on n'effectue pas les jets habituellement nécessités par le passage entre les différents niveaux (voir **Ars Magica** p. 343-344).

Quand on fait dépasser à l'aura d'un niveau celle d'autres niveaux normalement plus élevés, les occupants du niveau affecté, dès que son aura redescend, sont déposés au niveau le plus élevé précédemment surpassé. Ainsi, si vous vous trouvez dans un niveau au score de 1, que vous amenez à 6 par ce rituel, et que le *regio* possède un autre niveau au score de 3, les gens occupant normalement le niveau à 1 se retrouveront au niveau à 3 quand leur niveau d'origine reprendra son aura habituelle. Ce sortilège permet donc de créer un chemin sûr entre les niveaux d'un *regio*.

Il ne peut, en revanche, susciter une aura féerique là où il n'en existe pas une dès le départ, bien qu'il soit capable d'augmenter l'aura du niveau vulgaire d'un *regio*. Dans ce cas, ce niveau devient lui aussi de nature féerique, se modifiant au fur et à mesure que son aura s'accroît (elle part de 0).

Iberius inventa ce rituel alors qu'une force de vulgaires marchait sur son Alliance, dont tous les habitants s'enfuirent avec lui jusqu'à un *regio* féerique. Là, il jeta son sortilège, ce qui lui permit de transporter tous ses compagnons du niveau vulgaire à un autre, plus élevé, du *regio*, sans risquer de perdre qui que ce fût en essayant de traverser les frontières des différents niveaux de manière normale. Plus tard, une fois le péril écarté, il utilisa le sort pour augmenter une aura féerique durant une fête féerique. Les êtres féeriques sont presque toujours reconnaissants d'un tel cadeau, si peu de temps qu'ils en profitent, et ce rituel peut faire beaucoup pour renforcer les liens Féerie-Maison Merinita.

Sorts Intellego Virtum

Il peut être difficile d'étudier le pouvoir des êtres féeriques car ils se dissimulent souvent derrière des illusions. Les sorts Intellego Virtum féeriques en révèlent cependant beaucoup sur les créatures et objets féeriques, et peuvent aussi conférer un point de vue féerique sur les objets magiques et les autres pouvoirs surnaturels.

VISION DES EXTENSIONS : NV 10

Focus : un cristal transparent (+2)
Portée : En Vue
Durée : Instantané

Ce sort révèle au lanceur quels objets l'être féerique de son choix se trouvant dans son champ visuel considère comme faisant partie de lui-même.

Tous les gens qui connaissent les êtres féeriques vous le diront, il est essentiel de savoir ce qu'ils considèrent comme une partie de leur essence et ce qu'ils gardent simplement parce qu'ils le trouvent joli. Essayer d'« acheter » à une nymphe une fleur qui, pour elle, fait partie intégrante de sa personne risque en effet de se solder par une catastrophe. Harriestian, conscient de ce problème, créa ce sort afin d'obtenir des informations à ce sujet. Les connexions qu'il révèle étant évidentes pour les êtres féeriques, ils n'éprouvent nul besoin de les dissimuler et il est donc presque toujours fiable. Presque, car il arrive que les membres de la Cour d'Ombre essaient de faire croire que certains objets qui leur sont indifférents leur sont liés.

Les objets ainsi détectés peuvent servir à bien des choses : inventer des sorts, créer des objets magiques, constituer un Lien Mystique avec un être féerique particulier, etc.

Sorts Muto Virtum

Le pouvoir de transformer est parfois la meilleure des défenses contre la magie des êtres féeriques. Lorsque celle-ci est trop puissante pour que vous puissiez l'annuler par un sort Perdo Virtum, il vous reste toujours la possibilité de l'altérer grâce à un sort Muto Virtum, de la fausser plutôt que de la détruire. Les sortilèges Muto Virtum féeriques sont également efficaces contre les autres formes de pouvoirs surnaturels, sur lesquels ils ont des effets aussi étranges qu'imprévisibles.

DISPARITION DE LA MALÉDICTION FÉERIQUE : GÉN.

Focus : un lys (+2)
Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Spécial
Complément : Animal

Ce sort débarrasse sa cible (humain, animal ou objet) des effets d'un pouvoir, d'un sortilège ou d'une malédiction que lui a imposé un être féerique. Il faut cependant que son Niveau soit supérieur à celui du sortilège, ou à la Force Féerique de la créature responsable de la malédiction ou détentrice du pouvoir. Il faut aussi qu'il vainque la Résistance Magique de la cible, si elle en a une et refuse de l'abdiquer lors du lancer. Quand il remplit ces deux conditions, il transforme la magie affectée en un drôle de petit être qui prend aussitôt la fuite — à moins d'incarner un pouvoir ou une malédiction particulièrement affreux, auquel cas il essaie parfois de mordre, piquer ou griffer toute personne se trouvant à sa portée. Le corps de cet être peut contenir du *virtus*, mais son éventuel exécuteur risque d'être à son tour affecté par le pouvoir qu'il représente. Si cette petite créature est laissée libre, il est possible qu'elle rejoigne son maître pour lui rendre compte de ce qui est arrivé.

L'auteur de ce sort, Felis Umbrosus, manie le plus souvent des magies liées à la vie et aux transformations. Il déteste le pouvoir de Perdo et préfère de beaucoup changer les choses plutôt que les détruire. De plus, comme il le note dans la description de ce sortilège, qu'il nous a envoyé au Niveau 20 : *« Les sorts capturés sont de merveilleux cadeaux pour nos amis de Criamon. »*

Sorts Perdo Virtum

Les sorts Perdo Virtum féeriques sont faits pour annuler des pouvoirs et malédictions féeriques, mais ils détruisent aussi les autres formes de magie, en général de manière pittoresque.

SORT DISPARU : GÉN.

Portée : Au Contact/A Proximité
Durée : Instantané
Compléments : Creo, Muto
Rituel

Ce sortilège fait que tout soit comme si un autre sort, au choix du Mage, n'avait jamais été jeté, à condition d'être d'un Niveau double de celui à annuler. Toutefois, si on ne dépense pas de *virtus* supplémentaire lors de son lancer, il faut toucher les restes ou résultats matériels du sort à éliminer pour qu'il fonctionne ; cela signifie que si ce premier sort n'avait pas de cible et n'a pas laissé de traces matérielles, vous ne pouvez l'affecter grâce au rituel qu'en

sacrifiant davantage de *virtus*. En compensation, le *virtus* qu'on ajoute alors augmente la Portée du rituel, si bien qu'il a deux usages.

Annuler un sort de cette manière ne revient pas simplement à le dissiper, puisqu'on en fait aussi disparaître les effets : les choses redeviennent telles qu'elles étaient avant qu'il ait été jeté. Ainsi, si une *Boule de Flammes Abyssales* a suscité un incendie qui a détruit une forêt, lancer ce rituel redonne vie à la forêt (du moins A Proximité — c'est-à-dire dans les 15 pas). Il s'applique, en effet, aussi bien à des sortilèges Instantanés que Permanents.

L'« âge » du sort cible est important, car pour chaque heure (plus une éventuelle fraction restante) passée depuis son lancer, on considère que son Niveau augmente de 1. Or le Niveau du rituel doit être supérieur ou égal au double de ce Niveau ajusté. Donc, si la *Boule de Flammes Abyssales* (Nv 30) dont nous avons parlé plus haut a été jetée voilà 6 heures, vous ne pouvez l'annuler grâce à ce sortilège qu'en le lançant au Niveau 72 (ou plus). Si la magie à éliminer émanait d'un être surnaturel, c'est sa Force surnaturelle qui compte dans la détermination du Niveau requis pour le rituel ; si elle provenait d'un objet magique, c'est le double du Niveau du pouvoir tel qu'il est dans l'objet, et non du Niveau ajusté calculé pour l'instiller. Ce rituel ne peut cependant annuler les *parmæ* des Mages.

Les Compléments de lancer requis dépendent de ce qu'on veut restaurer. S'il s'agit d'une forêt, par exemple, on emploiera Herbam.

Ce sortilège est puissant mais dangereux. On jette automatiquement 3 dés de Désastre supplémentaires lors de son tirage de lancer, il est impossible à utiliser pour quiconque n'a pas une *Magie Féerique* de 10 + et ne peut être Maîtrisé.

Ses effets précis sont laissés à l'appréciation du Conteur. Si le sort éliminé avait ôté des Niveaux de Santé, ceux-ci sont récupérés ; les malheureux qui sont morts peuvent même revenir à la vie, à moins d'avoir reçu une sépulture chrétienne, auquel cas leur âme est déjà passée dans l'au-delà. Les gens se rappellent le lancer du sort annulé, mais ceux auxquels il a coûté la vie ne se souviennent pas forcément de leur expérience de la mort.

Ce rituel est l'œuvre maîtresse d'Iberius, qui en eut l'inspiration après qu'un Flambeau eut détruit une forêt féerique entière sans qu'il pût rien y faire. La manière dont fonctionne son invention est sujette à controverse. Les Mages de Bonisagus se demandent s'il n'affecterait pas le cours du temps, ce qui est en principe impossible à la magie Hermétique. Mais Iberius lui-même a une autre théorie. L'Arcadie, dit-il, reflète notre monde, nous le montrant tel qu'il aurait pu être ; et comme ce rituel crée une réalité qui aurait pu être si un sort précis n'avait pas été lancé, cela signifie qu'il intègre à notre monde un petit peu de l'Arcadie. Si Iberius est dans le vrai, les possibilités d'une telle magie sont infinies.

Sorts Rego Virtum

Contrôler la magie féerique, tout comme la modifier, permet parfois de s'en protéger plus efficacement que si on tentait de l'éliminer radicalement. Il peut être plus facile de rediriger un sort que de l'annuler. De plus, certains êtres féeriques apprécient les efforts créatifs que fournissent ceux qui manipulent leur magie.

FILET AU SORT : GÉN.

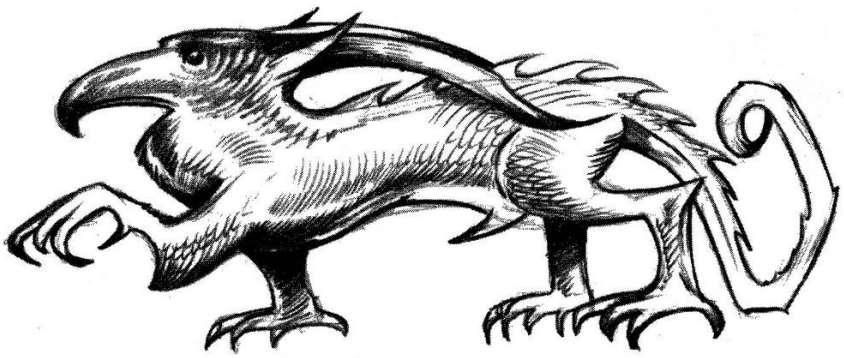
Focus : un petit filet d'or (+1)

Portée : En Vue

Durée : Spécial

Ce sort vous permet d'« attraper » un autre sortilège, de Niveau inférieur, jeté En Vue, et de le « faire tomber » à l'endroit de votre choix. Votre total de Vivacité + Finesse - Encombrement doit excéder celui du Mage adverse, et il vous faut réussir un jet de tension de Perception + Finesse de 9 + pour attraper le sort (pour connaître les résultats d'un Désastre, reportez-vous aux *Suggestions de Désastres Magiques*, **Ars Magica**, p. 178-179). Ensuite, vous le renvoyez à l'endroit choisi grâce à un tirage de tension de Dextérité + Finesse de 6 +, modifié par ses éventuels bonus ou pénalité de Visée (là encore, en cas de Désastre, reportez-vous aux *Suggestions de Désastres Magiques*). Le sortilège ainsi « capturé » doit être redirigé immédiatement, ou il fait effet sur vous. Normalement, il affecte l'endroit que vous regardez et désignez. Si cela ne lui est pas possible, il se perd tout simplement près de là. Le *Filet au Sort* ne vous informe pas de sa nature, et vous ignorez donc de quoi il s'agit avant de le rejeter ailleurs.

Ysar créa ce sortilège afin de manipuler les sorts destructeurs dont l'assaillait un groupe de satanistes. Il lui permit de les combattre avec leurs propres explosions de feu, alors que sa magie offensive personnelle n'aurait pas été à la hauteur. De plus, elle trouvait juste qu'ils fussent vaincus par leurs propres pouvoirs. Si un Mage hostile vous jette un sort, être à même de le lui renvoyer vous donne indéniablement l'avantage.





Chapitre Six

Objets Magiques

Ces pages recèlent le fruit des efforts de tant de Mages, tant de saisons de patience, de labeur, de tourment et d'amour qu'elles en sont inestimables. Nous ne vous y dévoilons pas seulement les créations de beaux esprits mais aussi les passions et les sacrifices de belles âmes.

L'un des plus grands mirages de la magie est celui qui fait miroiter à nos yeux éblouis les merveilles de la création magique, celle que l'on réalise de ses mains mêmes. Nous ne parlons pas ici du simple lancer des sortilèges mais de la fabrication d'un objet réel, tangible, duquel on fait un réceptacle pour des magies fabuleuses. Peut-être ne sommes-nous si attirés par de tels objets que parce qu'ils nous ressemblent. Nous autres Mages avons été créés et dotés du pouvoir, et notre but en ce monde est de suivre notre vocation magique ; les objets magiques que nous créons sont aussi réels et détiennent autant les merveilles du virtus *que nous, et ils n'existent que pour remplir leur vocation magique. D'une certaine manière, quand nous les fabriquons, nous rivalisons avec la Création divine.*

Mais, avant que ne débute une longue discussion théologique, je me permets de vous signaler que vous trouverez ici le savoir. Nous vous donnons les plans des plus beaux objets magiques que nous, les auteurs de cet ouvrage, ayons créés de nos propres mains. Ils sont maintenant vôtres, pour que vous reproduisiez nos œuvres ou vous en inspiriez.

Prenez garde, cependant. Toutes ces merveilles ne sont pas de notre ressort. Certaines dérivent de pouvoirs autres que celui de notre Ordre, qui parfois échappent à notre compréhension. Nous décrivons ici des objets créés par les êtres féeriques, la Divinité, d'antiques puissances et, disons-le, les satanistes ! Ceci afin que vous soyez en mesure de vous en protéger. Si jamais vous les trouvez un jour sur votre route, peut-être nos avertissements vous permettront-ils de les considérer avec davantage de circonspection. Nous espérons simplement que nos bonnes intentions ne nous trahiront pas.

Si vous êtes assez vain pour vous en remettre à la Féerie, au divin, aux puissances antiques ou même infernales en essayant de copier leurs créations, que votre destin s'accomplisse tel que vous l'aurez choisi.

Note : le Niveau des pouvoirs est souvent plus élevé que celui des sorts correspondants donnés dans **Ars Magica,** à cause des ajustements dus au processus d'instillation dans les objets.

Amulette du Libre Passage

Il s'agit, en fait, d'un collier serti d'une plaque de jade gravée de symboles de Verditius, celui de Muto pour une face, celui de Mentem pour l'autre. Quiconque porte cette amulette et demande poliment la permission de faire quelque chose se la voit accorder, à moins que son interlocuteur ne réussisse un jet simple approprié de Caractère de 12 + (Avare, s'il s'agit d'argent, etc.). Un tirage de Résistance Magique est également autorisé.

On sait que quelques Toques Rouges possèdent un tel bijou, mais que se passerait-il si l'une d'elles perdait le sien ? Son nouveau propriétaire ferait ce qu'il voudrait des vulgaires et pourrait même se servir de l'amulette pour s'introduire au sein de nos Alliances !

Rego Mentem 30.

Des objets magiques

Nous vous présentons ci-dessous une liste d'idées et de réflexions sur la création et l'emploi des objets magiques dans la Saga. Ces notes concernent aussi bien les joueurs que le Conteur, l'aboutissement des travaux de laboratoire des Mages que les trouvailles faites en cours d'histoire.

• Mieux vaut que quelques-uns seulement des objets magiques introduits dans la Saga aient une histoire (du moins une histoire connue de leur propriétaire). En effet, ils sont alors figés, leur nature et leur passé si parfaitement définis que les personnages ne peuvent ni les modifier, ni les découvrir par eux-mêmes. Bien qu'une telle histoire soit souvent très intéressante, elle est donc aussi restrictive.

• Les objets magiques ne sont pas indestructibles. Certains, de par leur nature, peuvent même être très fragiles. Dans ce cas, on s'en sert peu, car on hésite à les manipuler et à les emmener en voyage...

• Les objets magiques sont parfois lourds et encombrants. A moins qu'on ne leur applique quelque magie pour en faciliter le transport, il est alors rare qu'on leur fasse quitter l'Alliance, et ils sont de peu d'usage dans la plupart des histoires. Cela ne les empêche pas forcément d'être pour l'Alliance d'une importance cruciale.

• Tout objet magique ou presque doit avoir une forme et une nature appropriées à ses fonctions, et vice versa. S'il vous fait courir plus vite, il s'agira probablement d'une paire de bottes plutôt que d'un chapeau, par exemple. Mais bien sûr, cette convention peut être ignorée si on veut tromper ou surprendre autrui...

• Les objets maléfiques, infiniment variés, sont rarement œuvres des démons eux-mêmes. La plupart ont été fabriqués par des satanistes, en fait des magiciens qui ont « mal tourné » et qui ont vicié leurs créations. Ces inventions ont donc été un jour des objets magiques normaux, que l'influence infernale a ensuite corrompus.

Cette corruption peut se traduire de plusieurs façons, mais elle est en général subtile : l'Enfer a un faible pour la discrétion et la tromperie, lesquelles poussent plus efficacement les âmes au mal. Une épée de feu qui ricane lorsqu'elle aspire une âme a beaucoup moins de chances de faire chuter les gens qu'une belle boîte à musique qui modifie peu à peu leur personnalité. Les objets maléfiques peuvent être corrompus de trois manières :

1) Leur utilisateur change lentement, à cause de leur contact constant ou de leur utilisation répétée.

2) Leurs pouvoirs ne fonctionnent pas pour de « bons » motifs. Ils ne se révèlent que quand on veut les utiliser pour faire le mal.

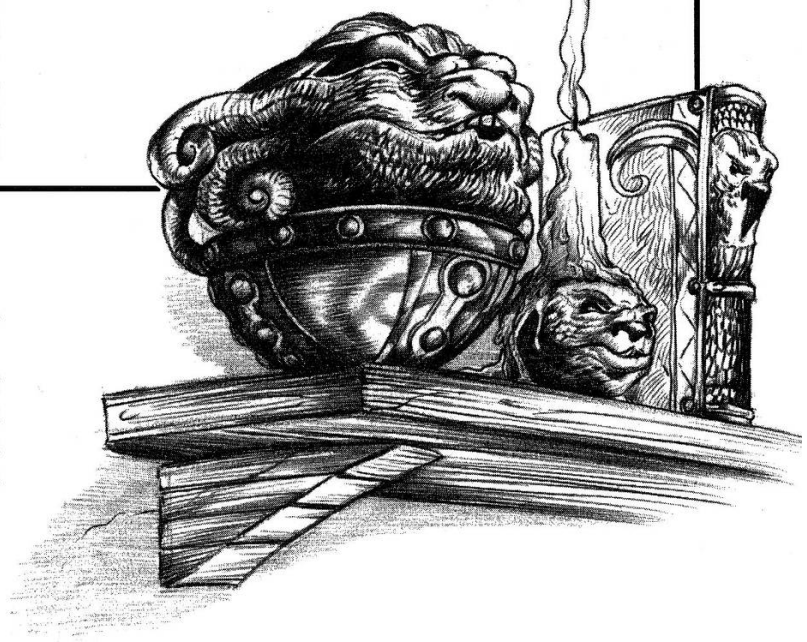
3) Leurs pouvoirs s'avèrent toujours nuisibles, même quand on les met au service du bien ; ils ont un effet secondaire négatif, à moins que chacune de leurs utilisations n'ait des conséquences inattendues néfastes.

• Outre des points de Foi, les reliques saintes possèdent habituellement quelque pouvoir — protection supplémentaire contre les forces du mal, effet servant les intérêts de l'Église, etc. Elles ne peuvent cependant pas, en général, mener les gens dans le giron de l'Église ou leur ôter de quelque autre façon leur libre arbitre.

• La plupart des reliques ont appartenu à des saints ou sont des parties de leur corps (des ossements). Elles ont alors une histoire, et toute personne possédant une certaine Connaissance de l'Église a des chances de les reconnaître pour ce qu'elles sont.

• Les pouvoirs des reliques sont rarement utilisables par quelqu'un qui n'est pas bon chrétien (un bon chrétien va régulièrement à l'église et croit en Dieu). Il arrive même qu'il faille, pour disposer de la puissance d'une relique, posséder une Foi Exaltée. Quant aux pouvoirs dont l'usage n'est pas ainsi restreint, il se peut qu'ils ne fonctionnent que pour la bonne cause, ou que chacun de leurs emplois abusifs attire sur la tête du coupable une quelconque punition divine.

Note : Ces objets sont véritablement des reliques ou les trésors sacrés de l'Église, non de simples babioles surnaturelles que les Mages peuvent ajouter à leur arsenal.



Archer de Drennus

C'est la statue de bois, grandeur nature, d'un archer vêtu d'une tunique et de chausses vert foncé, une épée à la ceinture. Il tient un arc à la main droite, un carquois à la gauche, se dresse sur un socle de six pouces de haut, et

ses membres sont de toute évidence articulés. Il est donc possible de les bouger, sans même l'activer.

Pour l'activer, il suffit d'ôter de dessus son socle une touffe d'herbe particulière. Il y a néanmoins 10 touffes amovibles, et en enlever une mauvaise revient à se faire attaquer par la statue jusqu'à ce que l'objet ait été remis en place.

Quand la statue a été activée de manière appropriée, elle pivote vers toute créature arrivant à portée de son arc dans le demi-cercle auquel elle fait face (le sommet du socle est pourvu d'un panneau circulaire tournant). Puis elle sort une flèche de son carquois et la tire sur l'intrus (portée d'un arc long normal : 250 pas). Mais comme elle est très rapide, elle peut décocher 3 traits par round, dans les phases de déplacements, de projectiles et de magie. Ces tirs sont à +10 à l'Attaque, +20 aux Dégâts et peuvent viser trois cibles différentes.

Le carquois contient douze flèches, mais elles ne sont jamais utilisées : chaque fois que l'archer va tirer, il s'en crée magiquement une. Ce pouvoir de création est investi dans la poignée en ivoire de l'arc.

La statue est enchantée pour résister à la pourriture et détourner la plupart des armes métalliques (équivalent d'un sort Rego Terram de Niveau 25) ; elle est en outre dotée d'une *Protection contre la Chaleur et les Flammes* de Niveau 45, ce qui signifie que les feux infligeant moins de +35 aux Dégâts ne l'affectent pas. Pour les attaques portées contre elle, on considère qu'elle a un Encaissement de +15 (+25 contre les armes métalliques) et supporte la perte de 3 Niveaux de Santé.

La plupart des mouvements de l'archer, purement mécaniques, dépendent d'un ressort à l'enroulement maintenu par magie (ce pouvoir est instillé dans le ressort proprement dit). La magie n'intervient dans ses actions qu'en lui permettant de repérer ses cibles et de se tourner vers elles. Tous les gestes qu'il fait pour prendre une flèche, viser et tirer sont guidés par des processus mécaniques. Une étude standard en laboratoire ne révélera donc pas comment il fonctionne : il faudra le faire examiner par quelqu'un possédant des compétences en mécanique.

L'Archer de Drennus fut créé par un Mage de Verditius membre de Semita Errabunda afin de défendre son sanctum. Peu après, ce thaumaturge alla s'installer à l'écart, emmenant la statue, pour se consacrer à un projet très dangereux. Il réapparut au bout de quelques années, à l'infirmerie de l'Alliance, brûlé, ensanglanté et en plein Crépuscule. Son esprit avait définitivement sombré, et ce qu'il en restait plongea bientôt dans le Crépuscule final. Sans doute ses expériences avaient-elles mal tourné et un sortilège-sauvegarde l'avait-il guidé jusqu'à Semita Errabunda. Nul ne sait d'où il venait, et l'Archer garde peut-être toujours son laboratoire, où qu'il se trouve.

Détection des Êtres Vivants (Intellego Corporem/Animal 10, selon les cas), Panneau Pivotant (Rego Herbam 8), Création de Flèches (Creo Herbam 15), Protection contre la Pourriture (Rego Herbam 5), Protection contre les Armes Métalliques (Rego Terram 25), Protection contre le Feu (Rego Ignem 45), Enroulement du Ressort (Rego Terram 8).

Bâton de Gloire

Cet objet étrange fut créé par Mavoleus de Tytalus à la fin du 10e siècle. Le *parens* de Mavoleus, Tempestutus, avait été exécuté à la suite du scandale qui avait révélé que plusieurs des membres de cette Maison étaient des satanistes. Tempestutus, entre autres crimes, avait tué deux de ses *sodalis*. Mavoleus coupa la meurtrière main droite de son cadavre, en fit une Main de Gloire qu'il soumit à des rituels pour la préserver de la putréfaction, puis la recouvrit d'argent. Il enchanta le talisman ainsi obtenu et y instilla de terribles pouvoirs, dont il se servit dans sa lutte pour devenir le Primus de sa Maison.

Signalons à l'intention des plus jeunes membres de l'Ordre que, tandis que Mavoleus augmentait sa puissance magique, son principal rival gagnait, quant à lui, des soutiens politiques. Puis un jour, Mavoleus fut impliqué dans une affaire de satanisme, et son ascendance viciée fit sa perte. Ses pouvoirs magiques si soigneusement nourris ne lui furent d'aucune utilité face aux membres unis du Tribunal. Mais 150 ans plus tard, quand le Mage Buliste prit à son tour la tête de la Maison Tytalus, on découvrit que les preuves présentées contre Mavoleus avaient été fabriquées de toutes pièces.

Le Bâton de Gloire se présente sous la forme d'un bâton de fer normal, assez court, auquel est attachée une main d'argent. On y a instillé les pouvoirs suivants : *Main d'Étrangleur* (Perdo Corporem 20, à volonté), *Désespoir des Mille Enfers* (Creo Mentem 28, 6 fois par jour) et *Mains de la Terre* (Muto Terram 19, 12 fois par jour).

Qui l'utilise doit en payer le prix, s'il le fait dans des buts égoïstes ou afin de gagner du pouvoir : le désir de puissance de Mavoleus l'envahit. Il gagne un point d'Expérience dans la Passion *Avidité* (plus spécialement dirigée vers le pouvoir) chaque fois qu'il se livre à un tel usage de l'objet jusqu'à atteindre un score de 3. Cette Passion ne s'éteint avec le temps que si on renonce à se servir du bâton.

Bâton de Moïse

Il ne s'agit pas, en fait, du bâton du personnage biblique mais de la création de membres de l'Ordre désireux de prouver que la magie Hermétique peut rivaliser avec le pouvoir divin. D'après la bible, Moïse toucha un rocher avec son bâton et en fit jaillir de l'eau. Aussi le Bâton de Moïse a-t-il le pouvoir de localiser l'eau et de la faire jaillir de la terre.

Il détecte les sources souterraines dans un rayon de 100 pas (intellego Aquam, Complément Terram, Nv 20) et amène leur eau en surface (Rego Aquam, Complément Terram, Nv 30), créant une fontaine dont le flot se tarit lorsqu'il n'y a plus d'eau sous terre.

Son existence prouve-t-elle que la magie Hermétique peut égaler le divin ? Il est permis d'en douter. Toujours

est-il que son nom, après avoir suscité plusieurs malentendus, lui a valu de devenir propriété d'un monastère. La question est : comment le récupérer sans offenser l'Église ?

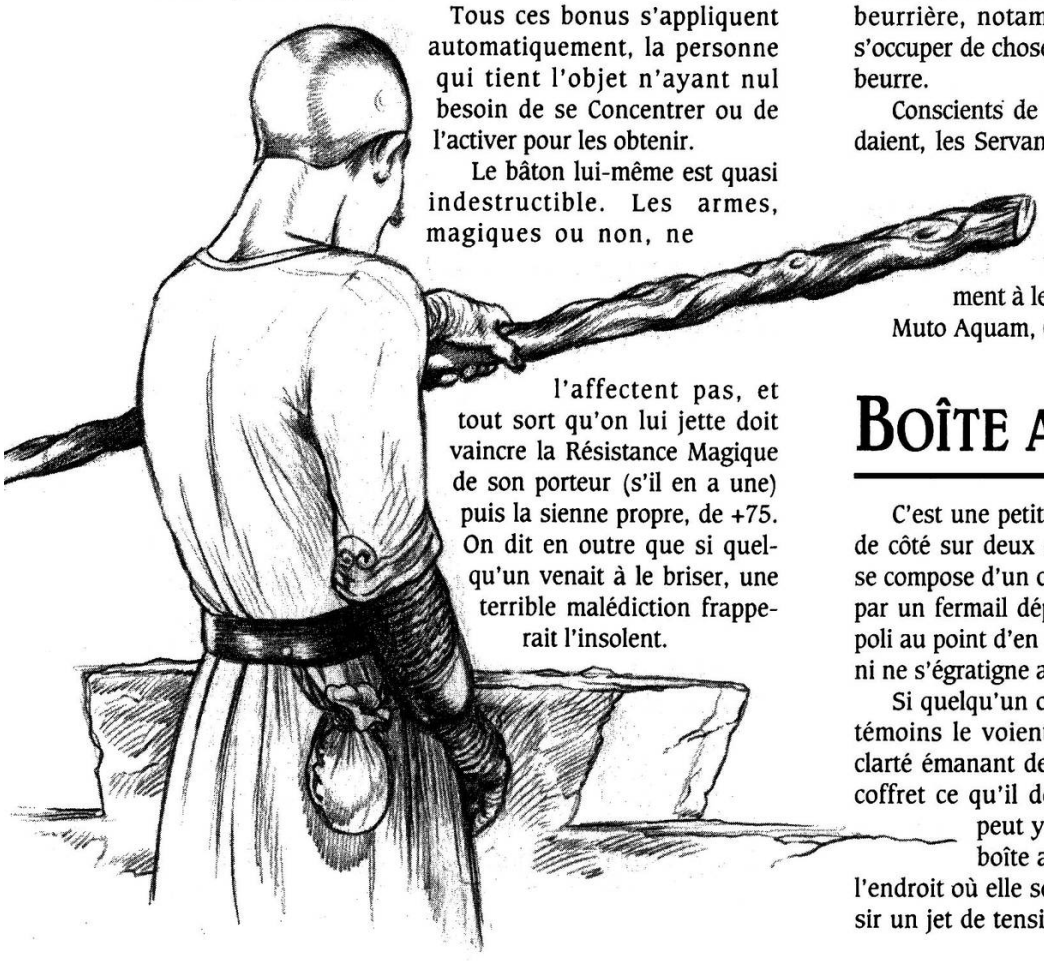
Bâton d'If

Ce bâton de bois noueux, œuvre d'après la légende du dieu nordique Loki, qui le tailla dans Ygdrasil, l'Arbre-Monde, mesure un peu plus de six pieds de long et présente un extérieur lisse et brillant dû à la patine des siècles.

Nulle rune n'y est gravée, nulle marque n'en entache la surface parfaite. Il apparaît comme un simple bâton de marche, et seuls un sortilège Intellego Virtum, une étude en laboratoire ou la Sensibilité à la Magie révèlent combien il est spécial.

Son porteur gagne un bonus de +5 à tous ses jets de lancer de sort, bonus qu'il peut porter à +10 une fois par jour, même si cela rend le bâton inerte jusqu'à l'aube suivante. Les tirages de Résistance Naturelle des cibles se font à -2 et avec un dé de Désastre supplémentaire lorsque le bonus est de +5, à -4 et avec deux dés de Désastre supplémentaires lorsqu'il est de +10.

Si le porteur du bâton est attaqué par la magie, sa Résistance Magique est augmentée de +5 (il en acquiert une de +5 s'il n'en a pas normalement), sa Résistance Naturelle de +2. Notez que cette protection est compatible avec la *parma magica*.



Tous ces bonus s'appliquent automatiquement, la personne qui tient l'objet n'ayant nul besoin de se Concentrer ou de l'activer pour les obtenir.

Le bâton lui-même est quasi indestructible. Les armes, magiques ou non, ne l'affectent pas, et tout sort qu'on lui jette doit vaincre la Résistance Magique de son porteur (s'il en a une) puis la sienne propre, de +75. On dit en outre que si quelqu'un venait à le briser, une terrible malédiction frapperait l'insolent.

L'Ordre d'Odin considère cet objet comme une relique sainte et ne reculera devant rien pour s'en emparer. D'après ses légendes, c'est l'une des clés qu'il faut rassembler pour libérer Loki de ses chaînes, et s'il retombait entre les mains de ces gens, le bâton permettrait peut-être la bataille finale entre les dieux — c'est-à-dire la fin du monde. L'Ordre d'Hermès tient donc par-dessus tout à empêcher que pareille chose arrive.

Rego Virtum 75.

Beurrière de Kermario

Cette beurrière de bois a été investie d'un sort Muto Aquam (Complément Animal) de Niveau 20, *Soulagement des Douleurs de la Barrateuse*, qui lui permet de transformer la crème en beurre. Il a fallu dépenser 8 pions de *virtus* pour préparer l'objet, et 2 autres pour y instiller cet effet, qu'on active en plaçant un tissu ayant servi à envelopper du fromage devant l'orifice de la beurrière.

Celle-ci est l'œuvre des jeunes Mages du Tumulus de Kermario, laquelle Alliance ne disposait pas dans son printemps d'assez de Servants et n'avait pas les moyens d'en recruter d'autres. Les guerriers de l'Alliance étaient surchargés de travail et remplissaient souvent les tâches qui auraient dû revenir à de simples serviteurs en lieu et place de leurs devoirs de gardes. Aussi les Mages les aidaient-ils de bonne grâce, pour éviter qu'ils ne se démoralisent, mais aussi afin d'être tout de même défendus. La beurrière, notamment, permettait à leurs hommes de s'occuper de choses plus importantes que la fabrication du beurre.

Conscients de l'attention que leurs maîtres leur accordaient, les Servants du Tumulus de Kermario s'impliquèrent davantage dans leur travail et s'attachèrent à leur foyer. Les thaumaturges du Tumulus conseillent donc à leurs confrères de s'intéresser pareillement à leurs serviteurs.

Muto Aquam, Complément Animal, 20.

Boîte aux Merveilles

C'est une petite boîte d'argent carrée, de quatre pouces de côté sur deux de profondeur. Le demi-pouce supérieur se compose d'un couvercle à charnières, maintenu en place par un fermail dépourvu de serrure. Le métal est nu mais poli au point d'en être lisse comme un miroir. Il ne se ternit ni ne s'égratigne au fil des manipulations.

Si quelqu'un ouvre la boîte et regarde à l'intérieur, les témoins le voient soudainement baigné d'une brillante clarté émanant de l'objet. Il découvre quant à lui dans le coffret ce qu'il désire le plus au monde. Si cette chose peut y tenir, elle semble bien y être ; sinon, la boîte apparaît comme une fenêtre donnant sur l'endroit où elle se trouve. La personne affectée doit réussir un jet de tension d'Intelligence de 9 + pour faire autre

chose que contempler ce spectacle. Un échec signifie en outre que si on lui prend l'objet, il lui faut effectuer un autre tirage d'Intelligence afin de résister à l'envie d'employer n'importe quels moyens pour le récupérer. En cas de Désastre, elle se refuse à regarder ailleurs et s'avère de toute manière prête à tout pour conserver son trésor.

Elle a droit par la suite à d'autres jets d'Intelligence, un tous les jours et un autre chaque fois que se produit un événement extérieur (attaque, ordre de détourner les yeux, etc.) susceptible de lui faire détacher le regard du coffret. Si elle s'endort ou sombre dans l'inconscience, à son réveil, il n'a plus de pouvoir sur elle — jusqu'à ce qu'elle l'ouvre à nouveau.

La boîte est dotée d'un double fond sous lequel se trouve un espace d'un pouce de profondeur. Il faut réussir un jet d'Intelligence ou de perception de 6 + pour s'apercevoir que ses dimensions intérieures ne sont pas telles qu'elles devraient être et en déduire l'existence de ce compartiment secret. Quant à son contenu, au Conteur de le déterminer, en fonction du propriétaire de l'objet. L'ouvrir est difficile, car le système de fermeture en est complexe : on doit effectuer un jet de Dextérité + Doigts Agiles, de 9 + si on travaille en aveugle, de 6 + dans le cas contraire.

Un jet réussi de Résistance Magique permet également de ne pas succomber au pouvoir de la boîte.

Elle fut fabriquée par Ucerta, disciple de Criamon, aux environs de l'an 1000. La magicienne s'en servait afin de ranger divers charmes et objets très importants pour sa compréhension de l'Énigme. Lorsqu'elle mourut, son apprentie hérita du coffret, qu'elle céda plus tard à Semita Errabunda en échange d'un antique talisman. L'Alliance y conserva son sceau, jusqu'à ce qu'un démon essaie de le voler. Comprenant qu'il ne parviendrait pas à vaincre la créature, le gardien du sceau envoya la boîte, avec son contenu, en un lieu inconnu de l'Europe Mythique. Les Mages récupérèrent le sceau par la magie mais, n'ayant pas de Lien Mystique avec le coffret, ne purent en faire autant pour lui. Nul ne sait où il se trouve à présent.

Mais on a entendu parler récemment de vols particulièrement audacieux, qui ont donné lieu à ce témoignage : un homme, voyant briller une vive lumière et s'approchant pour satisfaire sa curiosité à ce sujet, découvrit une femme qui regardait dans une boîte, comme ensorcelée, tandis qu'on la dépouillait...

Perception des Désirs (Intellego Mentem 34, Pénétration 53), Création d'Illusions (Creo Imagonem 30), Fascination (Rego Mentem 44, Pénétration 61).

Bottes de la Gigue Féerique

Il s'agit de cuissardes en veau souple, de très bonne qualité, qui donnent à leur porteur le pied léger et une grande agilité. Ses jets de Vivacité y gagnent un bonus de +1, de même que ceux d'Athlétisme, d'Escalade et d'Esquive dans les situations appropriées, et sa vitesse de marche augmente de moitié (voir **Ars Magica** p. 139, 145 et 353). D'ailleurs, il fait également à +1 les tirages de Fatigue dus aux déplacements, même durant les combats. Enfin, il lance un dé de Désastre en moins pour les accidents se produisant lorsqu'il est à pied (mais toujours au moins un).

Hélas, ces bottes ont un effet secondaire gênant : dès que leur porteur entend de la musique, ses pieds se mettent à danser, exécutant avec grâce les pas les plus adaptés. Il lui est alors impossible de s'arrêter ou de retirer ses chaussures avant que la musique ne s'éteigne, et il doit effectuer un jet de tension de Fatigue à Court Terme par round, contre un facteur de Difficulté de 6 (en cas de Désastre, il perd deux Niveaux de Fatigue). Le malheureux peut littéralement mourir d'épuisement, et son cadavre est ensuite traîné de-ci de-là — vision d'horreur ! — par des bottes toujours dansantes.

Tous les mouvements nécessitant que l'on contrôle ses pieds se font à -4 tant qu'on danse.

Que le ciel vous vienne en aide si vous portez ces bottes dans une forêt féerique ! La plupart des êtres féeriques les reconnaissent aussitôt et se font une joie d'égayer votre séjour, en jouant pour vous jusque tard dans la nuit — bien après que vous êtes tombé d'épuisement. Les membres de la Cour d'Ombre peuvent même aller plus loin — par la suite, on trouvera dans la forêt un squelette dansant portant de belles bottes de cuir.

Celles-ci furent fabriquées pour un mortel, qui avait été amené dans un *regio* féerique afin d'en distraire les habitants mais refusait de le faire. Il y fut finalement contraint, et bien plus longtemps que la nature seule ne l'eût permis.

Agilité (Rego Corporem 15), Danse (Rego Corporem 25).

Chariot d'Artificius

Artificius était un Mage de Verditius obèse et particulièrement vaniteux, auquel son poids rendait tout déplacement désagréable. Il inventa donc de nombreux moyens de retenir captifs les élémentaux et de les contraindre à travailler pour lui, et son chariot fut le couronnement de sa carrière. Le thaumaturge parcourut à son bord toute l'Europe Mythique, pour vendre ses autres artefacts, mais il mourut d'une crise cardiaque alors qu'il survolait l'Adriatique. Nul ne sait où se rendirent alors les élémentaux, toujours liés à son véhicule.

Ces quatre créatures ont l'apparence de chevaux, mais chacune est capable de mener les autres pour leur faire traverser sans problème, avec le chariot et ses occupants, son élément d'origine — la terre, l'air, le feu ou l'eau. Le véhicule peut emporter quatre passagers.

La personne qui tient les rênes risque d'avoir à effectuer, suivant la longueur du voyage et les circonstances, des jets de tension de Concentration (voir **Ars Magica** p. 177) pour garder le contrôle de ces fougueuses créatures. Un échec signifie que la distance parcourue est inférieure à

celle prévue, un Désastre que les élémentaux s'emballent et partent dans la direction de leur choix. Il faut ensuite réussir un jet de Concentration de 15 + pour en reprendre le contrôle (ou user pour les arrêter d'un moyen drastique).

L'apparence des créatures change suivant le milieu où elles évoluent : ce sont des pégases dans les airs, des chevaux marins sous les eaux, de noirs coursiers enflammés lorsqu'elles traversent un feu et des bêtes normales sur terre.

Rego Terram, Compléments Aquam/Ignem/Auram 70.

Chaudron de Bran

Ce grand chaudron de fer à l'aspect des plus banals recèle le sort Creo Corporem de Niveau 45 *Guérison des Blessures*, avec comme Portée Au Contact et comme Durée Aube (ou Instantané, quand on utilise du *virtus* brut au coup par coup). Il a fallu dépenser 20 pions de *virtus* pour le préparer et 6 pour y instiller ce pouvoir.



On place la personne à soigner dans le chaudron, puis on se met à danser autour, en agitant un balai, dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une horloge — cela déclenche le sortilège — avant de placer dessus une cape noire. A partir de là, le chaudron maintient la Concentration à la place du Mage, redonnant au sujet qui s'y trouve un Niveau de Santé par minute.

Lancez un dé de tension pour cette personne. En cas de Désastre, ses blessures guérissent, certes, mais elle se retrouve muette pour la Durée même du sort (c'est-à-dire à jamais si on a dépensé du *virtus* afin que les effets en soient Instantanés).

Le Chaudron de Bran, œuvre de Keterina-Josaine de Merinita, doit son existence au *Mabinogion*, qui raconte l'histoire de Bran, et plus spécifiquement à un barde hibernien. Celui-ci en donna l'idée à la magicienne par ses contes sur Bran et son chaudron fabuleux, dans lequel le héros ressuscita son armée entière. Keterina, consciente de l'intérêt que présenterait à long terme un tel objet, décida d'en créer effectivement un. Mais elle eut l'inconscience d'utiliser pour ce faire le *virtus* destiné à l'origine à un autre projet et déjà altéré pour y convenir, si bien que le résultat de ses efforts fut faussé.

Creo Corporem 45.

Cheval Émaillé

C'est une statue de cheval grandeur nature, en métal émaillé de noir, aux membres articulés quoique impossibles à bouger quand l'objet n'a pas été activé. Sa crinière et sa queue sont également de métal façonné, et le travail de l'ensemble est d'une telle qualité qu'il vaut un bon prix en tant que simple œuvre d'art.

La statue s'anime dès qu'elle a été harnachée puis que quelqu'un a sauté en selle, se comportant alors exactement comme un cheval normal mais infatigable et indifférent aux Mages. Cet animal répond aux divers mouvements de son cavalier tel un destrier exceptionnellement bien entraîné (+1 aux jets d'Équitation), est capable de ralentir de son propre chef quand le terrain est peu sûr (le sort *Détection du Terrain Hasardeux* y a été instillé), mais refuse de s'engager sur ce type de terrain à moins d'y être fortement poussé.

Les origines du Cheval Émaillé sont obscures. La première mention en fut faite en 1017, alors qu'il était le plus précieux trésor d'un noble de Bagdad, mais quand son maître tomba en disgrâce, il disparut pour un temps. Il fut ensuite acheté en tant qu'œuvre d'art par Semita Errabunda, en 1036, et les informations fournies ici proviennent de la bibliothèque de cette Alliance. Puis Jukolus, un Mage de Jerbiton, le monta durant une de ses expéditions dans le monde extérieur, et dut l'abandonner pour s'enfuir au plus vite grâce à un *Retour au Foyer*. On crut longtemps qu'il avait été détruit, mais des rumeurs nous parviennent de Kiev qui donnent à penser que cette supposition était peut-être hâtive.

Détection du Terrain Hasardeux (Intellego Terram 20), Animation du Cheval (Rego Terram, Complément Animal, 40).

Cloche de Saint Michel le Protecteur

Il s'agit d'une de ces cloches qu'on met au cou des vaches. Lorsqu'elle tinte, la peur envahit tous les humains et les animaux qui l'entendent, hormis ceux faisant partie du groupe ou troupeau auquel elle appartient. Il faut alors effectuer un jet de tension de Brave de 6 + (avec un bonus de +3 si on a la Vertu Clarté de Pensée) pour ne pas s'enfuir. En cas d'échec, les victimes ne se calment qu'une fois hors de portée d'oreille (500 pas), quand la cloche se tait ou si on leur bouche les oreilles. Si leur tirage de

Caractère s'est soldé par un Désastre, elles continuent à courir jusqu'à l'épuisement total (un jet de Fatigue à Court Terme par round). Le pouvoir de la cloche s'exerce de façon continue tant qu'elle sonne.

On l'attache en général au cou de la vache la plus âgée du troupeau. Quand quelque chose effraie cette dernière, elle s'agite puis s'enfuit, faisant tinter la cloche et déclenchant le sort, pour ne s'arrêter que lorsque la menace a disparu. Comme elle est vieille, elle est relativement intelligente, mais les prédateurs ou les inconnus qui l'approchent trop vite ne lui en font pas moins peur. Les autres vaches la suivent, puisque c'est elle qui domine le troupeau.

Lucien de la Rochelle créa cette cloche durant le printemps de son Alliance, le Tumulus de Kermario, alors qu'on y manquait de serviteurs et de Servants pour surveiller les bêtes, qui nourrissaient donc souvent prédateurs et braconniers. La cloche ne devait d'abord qu'avertir les habitants de l'Alliance, mais le Mage y ajouta un sort destiné à affecter l'esprit humain et animal.

Il précise que si un vacher veille en outre sur les animaux, mieux vaut qu'il ait les oreilles bouchées.

Rego Mentem, Complément Animal, 20.

Compas d'Or de Maris

Ce compas, qui tient dans la paume de la main, n'est pas entièrement fait d'or, comme son nom peut le donner à croire ; il est d'ivoire, avec un cadran et une aiguille d'or. L'extérieur du cadran est gravé de cinq dessins régulièrement espacés, chacun comportant un petit trou dans lequel s'ajuste à la perfection l'épingle d'or retenue à ce même cadran par une fine chaîne d'or. Cette épingle sert à fixer la fonction du compas qu'on va activer.

Quand on la place dans le trou correspondant à la première figure, un S élaboré, l'aiguille indique le Nord (ou septentrion). En parcourant ensuite le cadran dans le sens des aiguilles d'une horloge, on voit gravés une montagne, une fontaine, un bateau et un caducée. La montagne donne la direction de la terre ferme la plus proche, la fontaine celle de l'eau potable, le bateau celle du vaisseau et le caducée celle du lieu de magie (non inclus les centres de pouvoir féerique, divin ou infernal).

Maris, magicienne de Jerbiton membre de Semita Errabunda, était, comme nous l'avons déjà dit, passionnée de voyages marins. Elle créa ce compas afin de ne pas se perdre en mer, surtout dans des eaux inconnues. Après tout, quand vous vous trouvez à un endroit où nul autre que vous n'est jamais venu, le Nord importe peu ; ce qui compte, c'est de savoir où est la terre. Maris emporta sa création dans son dernier voyage, lorsqu'elle fit voile vers l'Ouest sur l'Atlantique. Elle ne revint jamais.

Trouver le Nord (Intellego Terram 15), Trouver de l'Eau (Intellego Aquam 20), Trouver la Terre (Intellego Terram 25), Trouver les Bateaux (Intellego Herbam, Complément Aquam, 30), Trouver la Magie (Intellego Virtum 30).

Dents de Dragon

Les Dents de Dragon consistent en 13 crocs, jaunis et craquelés. Quand on les jette au sol en prononçant le mot de commande approprié, 13 guerriers squelettes (voir **Ars Magica** p. 324) jaillissent de terre pour se battre aux côtés de leur propriétaire. Chacun d'eux manie une épée large et porte un haubert de mailles rouillé (Protection de 8). Ils combattent jusqu'à ce que leur maître leur ordonne de retourner à la terre, la mort de tous les ennemis ou leur propre destruction.

Une dent peut être utilisée aussi souvent qu'on le désire, à moins que le squelette correspondant ne soit détruit, auquel cas elle tombe en morceaux. Les autres cependant restent intactes.

Il existe neuf ensembles de Dents de Dragon, tous recueillis il y a de cela des siècles sur la dépouille du grand ver Panderlou. Si quelqu'un parvient à les rassembler au complet, cela centuplera le nombre des guerriers morts-vivants qu'ils tirent de la terre. On dit qu'un magicien grec non hermétique s'est lancé à leur recherche et les détient tous, sauf un.

Muto Corporem 30.

Épée de Justice

C'est une épée large dépourvue de pointe, à l'extrémité carrée. Elle est d'excellente qualité quoique fort simple, la poignée et le pommeau en étant d'acier parfaitement uni. Aucun fourreau particulier n'y est associé.

Il est impossible d'endommager quoi que ce soit avec cette arme : le tranchant en est relativement émoussé, et si on essaie de frapper, la lame s'arrête par magie juste avant de toucher sa cible. Mais quiconque la tient en main ou la porte au fourreau possède en permanence une *Aura de l'Autorité Légitime* et la *Compréhension du Charabia*, peut jeter 12 fois par jour *Vision de la Motivation* en la pointant vers sa cible, 1 fois par jour *Incursion dans l'Esprit Humain* en en appuyant la « pointe » sur le front de sa cible, et toute personne répondant à des questions en en touchant la lame est sous l'effet d'un *Souffle Glacé du Mensonge* (12 usages par jour).

L'Épée de Justice est une création Hermétique, bien qu'on ignore qui y travailla. On pense, pour des raisons évidentes, qu'il s'agissait d'un Quæsitor, mais nul n'a de certitude à ce sujet. Elle attira pour la première fois l'attention de l'Ordre tout entier alors qu'elle était aux mains de Violante Amerigo, une Italienne qui usait de son autorité pour diriger des villageois des Apennins. A la mort de cette femme, une Alliance proche fit l'acquisition de son arme et la confia à son capitaine des Servants. Elle servit à maintenir l'ordre dans la turbula durant des années, puis

le guerrier l'emporta un jour en expédition et disparut. L'épée ne semble pas avoir reparu depuis.

N'inflige pas de Dégâts (Rego Terram 8), *Aura de l'Autorité Légitime* (Rego Mentem 25), *Vision de la Motivation* (Intellego Mentem 20), *Souffle Glacé du Mensonge* (Intellego Mentem 30), *Compréhension du Charabia* (Intellego Mentem 30), *Incursion dans l'Esprit Humain* (Intellego Mentem 30).

Épingle aux Demons

On dit que tant de démons rôdent par le monde qu'il est impossible de lâcher une aiguille depuis le toit d'une maison sans en piquer au moins un. Exabus de Diedne s'est inspiré de cette légende pour fabriquer une épingle qui sert à les capturer.

Lorsqu'elle touche l'un d'eux, qu'on la tienne à la main ou qu'on l'ait lancée, il doit exécuter un jet de tension de Résistance Magique + Aura Infernale - Terre Chrétienne contre un facteur de Difficulté de 40. En cas d'échec, il se retrouve emprisonné dans la tête de l'épingle pour un nombre d'années égal à son score de Force Infernale ; en cas de Désastre, pour toujours. Il est toutefois libéré lorsque l'objet est brisé. S'il réussit son tirage, il est insensible au pouvoir de l'épingle, et toute tentative ultérieure pour le capturer de la même manière se solde par un échec.

Il est possible de passer un marché avec un démon prisonnier d'une tête d'épingle, puis de le relâcher en échange de divers services. Bien sûr, la créature essaiera de tromper et piéger son vainqueur, et si celui-ci la garde longtemps en son pouvoir, elle risque de le corrompre petit à petit. La possession d'une Épingle aux Démons suscite également le mécontentement des Quæsitori, qui désapprouvent toute relation avec les puissances infernales, même comme résultat d'un acte de bravoure : ces créatures sont diaboliquement douées pour corrompre jusqu'aux plus vertueux.

Rego Virtum 40.

Fouet de Saint Marcus

Ce fouet à trois lanières, au cuir usé, n'a à première vue rien de remarquable. Il a appartenu à saint Marcus, du saint Empire romain germanique, qui répandait la parole de Dieu en torturant les pécheurs (mais sans jamais les tuer) pour les pousser au repentir. Il s'infligeait aussi à lui-même de grandes souffrances et se fouettait souvent le dos durant ses méditations.

Une fois que ses pouvoirs ont été mis en lumière, le fouet est reconnu pour ce qu'il est sur un jet d'Intelligence + Connaissance de l'Église de 18 +.

Cette relique, qui possède un point de Foi (lequel protège son propriétaire — voir **Ars Magica** p. 336), inflige aux pécheurs qu'elle frappe une douleur sans commune mesure avec ses simples effets physiques. Elle a les statistiques suivantes : Vitesse +2, Bonus d'Attaque +2, Dégâts +4, Bonus de Parade +1, Force -2, Charge 0, Espace 0.

Lorsque les lanières du fouet touchent une cible en état de péché (n'importe quel péché), elles lui causent des souffrances telles que la victime doit ensuite réussir un jet de Concentration de 6 + pour entreprendre une action quelconque. Si elle est de quelque façon liée aux puissances infernales, ce jet est de 9 +. La douleur persiste jusqu'à ce que cette personne se repente finalement de ses péchés (elle n'a nul besoin de se trouver dans une église ou de se confesser à un prêtre, mais son repentir doit être sincère). Tant que ce n'est pas le cas, elle continue à effectuer des tirages de Concentration.

Seul quelqu'un de vraiment pur peut manier le fouet — quelqu'un qui sort de la messe, possède une Foi Exaltée ou est bon chrétien. Si celui qui tente de s'en servir n'est pas sans tache, en effet, il se frappe lui-même au lieu d'atteindre sa cible, avec toutes les conséquences que cela implique.

Perdo Corporem 30.

Gobelet de Norticus

C'est un gobelet d'argent à l'extérieur orné de symboles abstraits et à l'intérieur poli, d'aspect tout à fait banal. Ses effets dépendent de la nature du liquide qu'on y verse.

Si on l'emplit d'une boisson alcoolisée, même légère, quiconque en boit une gorgée se retrouve aussitôt ivre. S'il s'agit d'un poison, bénin ou autre, le buveur subit l'équivalent de *Cœur Broyé*. Dans le cas d'une potion de soins, celui de *Mains de Chirurgien* si elle guérit les blessures, de *Restauration de l'Intégrité Physique* si elle combat la maladie. Il est possible d'ajouter du *virtus* brut au contenu du gobelet pour obtenir une guérison définitive. Enfin, quand il contient de l'eau pure, une simple gorgée fait s'évanouir l'ivresse, même si elle a été induite par ce même objet.

Norticus créa ce gobelet après la trahison d'un de ses serviteurs, afin d'être sûr, dit-il, que ce que lui-même boirait à l'avenir ait les effets désirés — il s'enivrerait quand il le voudrait, et ses potions de soins le guériraient effectivement. Il finit par mettre la main sur l'homme qui l'avait trompé et lui offrit dans le gobelet une boisson empoisonnée. L'autre n'ignorait pas qu'elle l'était mais, confiant en ses charmes contre le poison, l'avala tout de même. Ses amulettes furent sans effet contre le sortilège ainsi déclenché. Malheureusement, Norticus fut contraint d'exécuter d'urgence un *Retour au Foyer* pour échapper aux alliés du traître, abandonnant sa création dans la main du mort. Il ne l'a toujours pas récupérée.

Rend Ivre (Muto Aquam 20), Empoisonne (Muto Aquam 50), Guérit les Blessures (Muto Aquam, Complément Corporem, 33), Guérit les Maladies (Muto Aquam, Complément Corporem 38), Élimine l'Ivresse (Muto Aquam 20).

Des livres

Nous présentons ici quelques suggestions destinées aussi bien aux joueurs qu'au Conteur, afin qu'ils puissent introduire des livres dans leurs Sagas d'**Ars Magica**, en créer et les rendre intéressants.

• Donnez-leur un titre et décrivez-les de manière relativement détaillée.

• Attribuez-leur un auteur — du moins la plupart du temps. Les personnages auront droit à des jets de Connaissance qui détermineront s'ils reconnaissent le nom de ces érudits ; ils ne les réussiront le plus souvent que sur un résultat de 15 +, mais le facteur de Difficulté en sera plus bas pour les organisations (Alliances entières, etc.) ou les auteurs renommés (10, par exemple).

• Mieux vaut qu'un ouvrage ait des scores bas dans plusieurs Arts ou Connaissances qu'un score élevé relatif à un sujet unique. Il a alors plus de valeur pratique, car il traite de plusieurs problèmes et peut servir à davantage de gens.

• Malheureusement, les livres ne sont pas éternels. Un tome précieux peut être abîmé de bien des manières, par l'eau, par le feu, etc., et devenir illisible. Ceux qui veulent l'étudier sont alors contraints d'en scruter les pages, de théoriser et d'extrapoler à partir du peu qu'ils en tirent. Pourtant, si l'ouvrage est réellement précieux, même ces maigres informations valent qu'on se donne la peine de les rassembler. Reportez-vous au chapitre VII de ce livre pour obtenir tous les détails sur le sujet.

Un volume rare peut également être écrit dans une langue étrangère ou obscure, et nécessiter une traduction ou un décodage pour être utilisable. S'il est réputé sans prix, les Mages ne s'y intéresseront pas moins et se donneront la peine de le traduire.

• Inventez des livres traitant de sujets qui ne figurent pas dans les règles et, surtout, d'autre chose que les Arts magiques ; avec un score en Connaissance des Gens ou Connaissance d'une Région, pour un endroit situé à quelque distance de l'Alliance des personnages, par exemple.

• N'oubliez pas qu'aux 12e et 13e siècles, la majorité des livres traitent de religion.

• Sachez aussi que certains contiennent des informations erronées, que l'auteur les y ait introduites volontairement, par accident ou ignorance. De tels renseignements risquent de faire courir pour rien (au moins mentalement) les lecteurs naïfs ou ignorants (n'ayant qu'un score très bas dans la Compétence concernée).

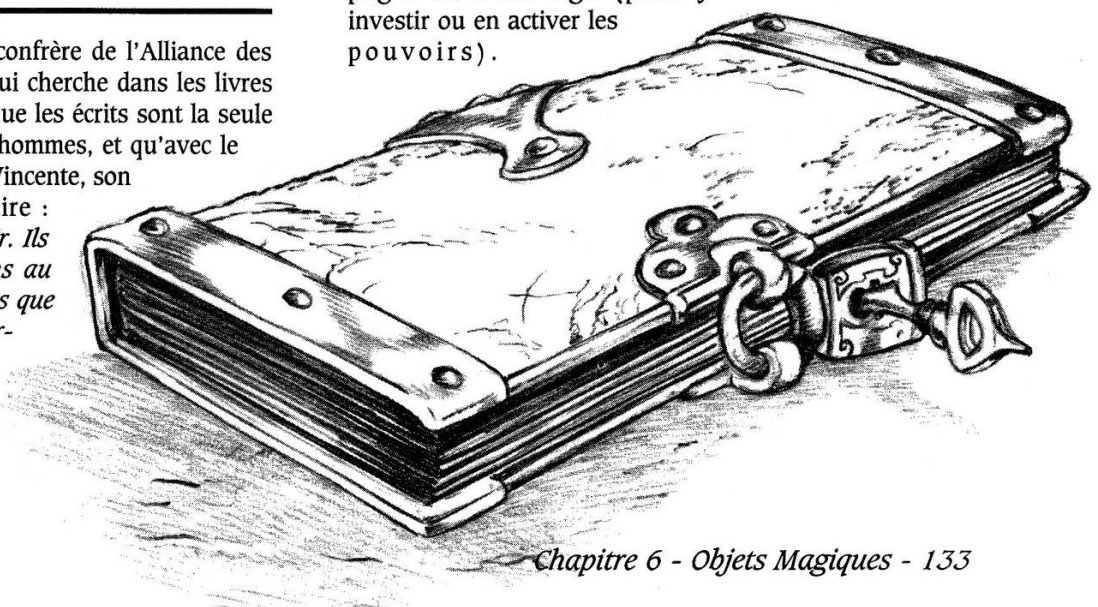
• Les journaux intimes sont de très bonnes sources de Compétences, surtout en ce qui concerne les Connaissances et les Aptitudes. Ceux des Mages sont notamment riches de Connaissances Mystiques, y compris la Théorie de la Magie. De plus, ils peuvent donner lieu à plus d'une histoire, quand par exemple leur auteur se reconnaît coupable de quelque crime ou explique où il a caché certain objet précieux.

• Nous parlons de « livres » par commodité, mais les documents se présentent aussi sous forme de parchemins, lettres, tablettes d'argile, plaques de bois, pierres gravées, etc. Tous ces objets sont susceptibles de renfermer le même type d'informations qu'un véritable livre, et ils suscitent en général davantage d'intérêt.

Grand Livre de la Perception Infinie

Bartolomé, notre honorable confrère de l'Alliance des Bois, est un Mage de Criamon qui cherche dans les livres la réponse à l'Énigme. Il pense que les écrits sont la seule source de savoir du monde des hommes, et qu'avec le savoir vient la sagesse. Comme Vincente, son *parens*, avait coutume de le dire : *« Les livres seuls sont pur savoir. Ils résistent mieux que les humains au passage du temps, sont plus sûrs que leur mémoire défaillante et, par-dessus tout, moins ennuyeux que leurs longs discours. »* Sans doute cette profession de foi a-t-elle inspiré Bartolomé.

Le Grand Livre de la Perception Infinie est un gros volume de 16 feuilles d'argent, protégé par une reliure de cuir que ferme un cadenas. La clé de ce cadenas porte à son extrémité un petit stylet qui sert à graver les 32 pages de l'ouvrage (pour y investir ou en activer les pouvoirs).



Chacune de ces pages renferme un unique pouvoir dont on ne peut user qu'une fois par jour, mais tous les pouvoirs étant répétés sur diverses pages, il est possible de les utiliser plusieurs fois par jour. A l'aube, toutes les pages redeviennent vierges, et leurs sorts sont à nouveau disponibles.

Bartolomé créa ce livre car il ne voulait plus jeter ses sortilèges à haute voix. Aussi instilla-t-il ceux dont il se servait le plus dans cet ouvrage. Employer celui-ci plutôt que faire directement appel à sa magie a en outre l'avantage de le faire passer pour un scribe au lieu d'un thaumaturge.

A l'heure actuelle, 20 des 32 pages du volume ainsi que ses deux couvertures ont été investies d'un pouvoir. Mais toutes les pages ont été ouvertes à l'enchantement, avec 8 pions de *virtus* brut Virtum chacune, si bien que certaines pourraient abriter plus d'un effet ou sont encore disponibles. Il suffit, pour activer un pouvoir, d'ouvrir le livre à la page appropriée et de faire courir dessus le stylet servant de plume. Le tome permet de lancer les sortilèges suivants :

• *Localisation Certaine* (InCo 25) : Si vous dessinez la carte de la région dans laquelle se trouve la personne recherchée et possédez un Lien Mystique avec cette dernière, vous apprenez grâce à votre carte où elle se tient. Ce pouvoir a été investi dans 4 pages. Le livre maintient la Concentration à votre place.

• *Écoute des Voix Lointaines* (InIm 28) : Votre main trace les mots que vous « entendez » prononcer au loin. Il faut toutefois que vous possédiez un Lien Mystique avec un des interlocuteurs ou le lieu où ils se trouvent. Si la conversation se déroule dans une langue qui vous est incompréhensible, vous en prenez note dans cette même langue. Quand il y a un bruit quelconque, vous tracez un signe correspondant ; si vous voulez identifier ce bruit, vous devez vous Concentrer dessus sans plus faire attention à quoi que ce soit d'autre, ce qui vous permet d'en dessiner la source, humaine ou autre (à moins que le Conteur n'en décide autrement). Ce pouvoir a été investi dans 2 pages (il est possible d'en augmenter la Portée par l'utilisation de *virtus* brut au coup par coup). Le livre maintient la Concentration à votre place.

• *Conjuration des Images Lointaines* (InIm 38) : Vous dessinez ce que vous « voyez » à un endroit précis, avec lequel vous avez un Lien Mystique (vous pouvez aussi disposer d'un Lien Mystique avec quelqu'un se trouvant en ce lieu). L'image est muette et immobile. Ce pouvoir a été investi dans 6 pages (il est possible d'en augmenter la Portée par l'utilisation de *virtus* brut au coup par coup). Le livre maintient la Concentration à votre place.

• *Question Silencieuse* (InMe 28) : Vous regardez votre cible et écrivez votre question ; votre main note ensuite toute seule la réponse. Ce pouvoir a été investi dans 6 pages (il est possible d'en augmenter la Portée par l'utilisation de *virtus* brut au coup par coup).

• *Compréhension du Charabia* (InMe 30) : Après avoir écrit un mot ou une phrase dans une langue que vous ne pratiquez pas, vous en rédigez la traduction dans une langue qui vous est connue. Ce pouvoir a été investi dans 2 pages. Le livre maintient la Concentration à votre place.

• *Image du Magicien Dédoublé* (ReIm 20) : Quand vous fermez le volume et le posez à plat, une image de vous se détache de votre corps pour agir selon vos désirs — cela nécessite de votre part une certaine Concentration. Ce pouvoir n'est pas lié aux pages intérieures mais à celles de couverture. Si vous voulez l'activer deux fois de suite, il vous faut rouvrir l'ouvrage, puis le refermer en le replaçant à l'horizontale, la page de couverture déjà utilisée vers le bas.

Quel que soit le pouvoir utilisé, on considère quand vous gravez une question ou une réponse que vous laissez le livre guider votre main — car il la guide. Si vous voulez résister, faites un jet de Résistance Magique contre un effet Rego Corporem Niveau 20.

Bartolomé n'a interdit l'emploi de son livre à personne, mais il faut être capable de lire et écrire pour en activer les pouvoirs. Tous les jets de Pénétration de ces derniers sont basés sur leur Niveau.

Haubert de Saatha

Le haubert de Saatha, fait de mailles brillantes, apparaît comme extraordinaire même à l'œil le moins exercé. Pas une maille n'en est abîmée, et nul point de rouille n'en entache la perfection. Il est de plus léger et solide ; bref, c'est le rêve de tout guerrier.

Cette longue cotte de mailles est exceptionnellement résistante aux armes, magiques ou autres, et fournit en



outre une protection bienvenue contre le feu durant les combats. Elle est donc très prisée, bien que son pouvoir principal échappe à tout examen, magique ou non, aussi poussé qu'il soit.

Il y a de cela des siècles vivait un guerrier païen du nom de Saatha, dont on disait que nul mortel ne pouvait le vaincre en combat. Il vieillit, comme tous les hommes, et devint un des grands prêtres de ses dieux, qui prisaient par-dessus tout la force et les talents guerriers. Aussi, abaissant le regard sur leur serviteur, décidèrent-ils d'épargner à ce héros les ravages du temps. Ils façonnèrent un haubert de mailles et y intégrèrent son esprit afin que, d'une certaine manière, il vive à jamais. Ce haubert existe toujours aujourd'hui, mais quiconque le porte au combat est progressivement envahi par l'essence de Saatha.

Après toute bataille, il lui faut effectuer un jet simple pour chacune de ses Caractéristiques, contre un facteur de Difficulté de 7. En cas d'échec, le score concerné évolue de 1 point pour se rapprocher de celui donné ci-après : Intelligence 0, Perception +1, Force +5, Énergie +5, Présence +1, Communication -2, Dextérité +3, Vivacité +2. Quand le score d'une des Caractéristiques atteint le chiffre fixé, il n'est plus nécessaire de faire de tirage pour cette Caractéristique.

On effectue de la même manière des jets simples de Caractère (le score du Trait étant toujours considéré comme positif, c'est-à-dire augmentant le résultat obtenu au dé) contre un facteur de Difficulté là aussi égal à 7. En cas d'échec, le score du Trait concerné augmente ou diminue de 1 point pour se rapprocher de 0, excepté en ce qui concerne les Traits tels que Violent, Agressif, Brave, etc., lesquels progressent vers +5. Une fois que tous les Traits de Caractère ont atteint, selon leur nature, 0 ou +5, il n'est plus nécessaire d'effectuer de tirages et le personnage est dépouillé de ceux arrivés à 0. S'il ne possédait pas à l'origine de Traits tels que Violent, Brave, etc., ils sont considérés comme augmentant à partir de 0.

Une fois que tous ses Traits de Caractère et Caractéristiques ont ainsi évolué, le porteur de l'armure n'est plus lui-même : il est pratiquement Saatha, le guerrier parfait, d'une violence extrême.

Ôter l'armure après la bataille n'annule en rien les changements qui se sont produits. Notez aussi que son nouveau propriétaire refuse de la vendre ou de la prêter et s'oppose violemment à quiconque essaie de s'en emparer. Pour déterminer s'il parvient finalement à y renoncer, comparez deux jets simples de Caractère, l'un basé sur le Trait Violent, Brave ou équivalent, l'autre sur un des Traits d'origine du personnage qui pourrait l'amener à se défaire de l'objet.

En termes de jeu, voici quelles sont les statistiques de l'armure : Protection +20 contre les armes vulgaires ou magiques, Charge 3 et Protection +15 contre le feu vulgaire ou magique.

Si ce haubert tombe entre les mains d'un faible, il risque de provoquer bien des problèmes. Si, par exemple, un Servant se l'approprie et qu'il prend en retour possession du Servant, les compagnons du malheureux devront se débarrasser de l'objet, encourant ainsi les foudres d'un guerrier à présent redoutable !

Résistance aux Armes Normales (Rego Terram 20), Résistance aux Armes Magiques (Rego Virtum 20), Résistance au Feu (Perdo Ignem 15), Transformation Physique et Mentale (Rego Corporem, Complément Mentem, 70).

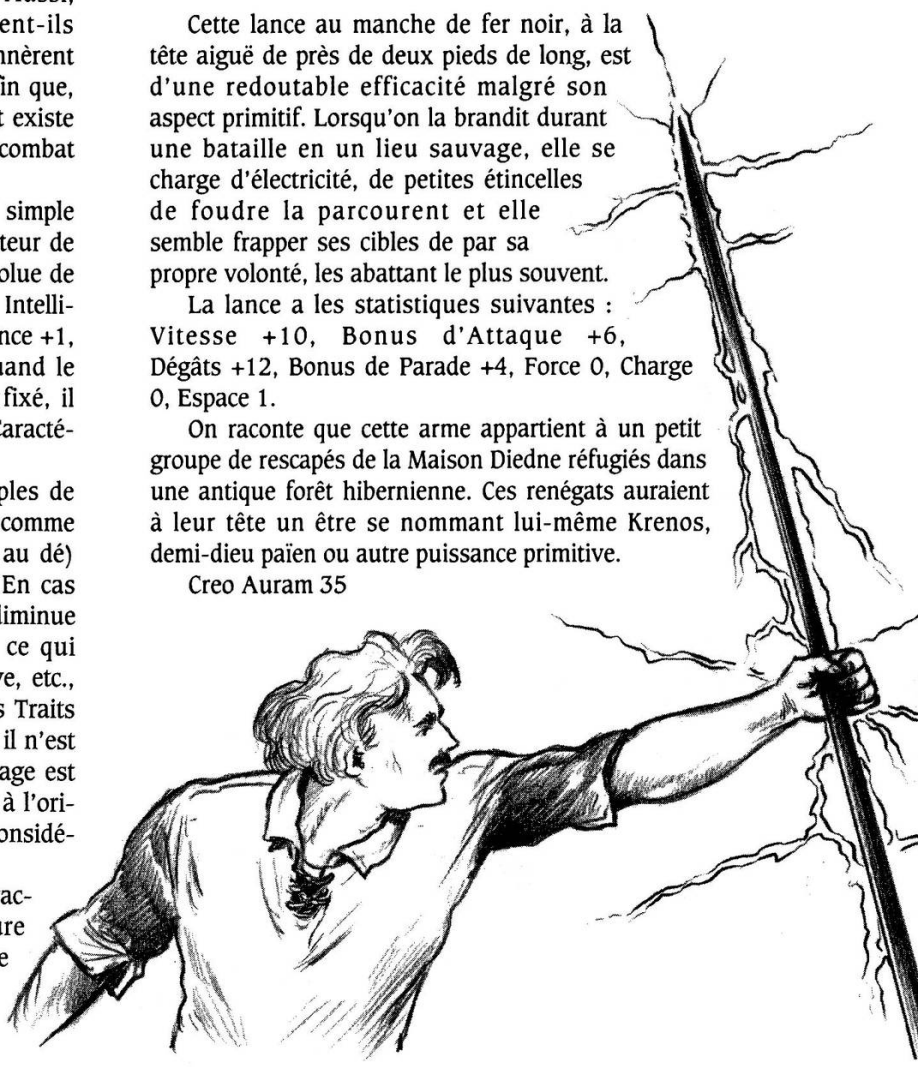
Lance Noire de Krenos

Cette lance au manche de fer noir, à la tête aiguë de près de deux pieds de long, est d'une redoutable efficacité malgré son aspect primitif. Lorsqu'on la brandit durant une bataille en un lieu sauvage, elle se charge d'électricité, de petites étincelles de foudre la parcourent et elle semble frapper ses cibles de par sa propre volonté, les abattant le plus souvent.

La lance a les statistiques suivantes : Vitesse +10, Bonus d'Attaque +6, Dégâts +12, Bonus de Parade +4, Force 0, Charge 0, Espace 1.

On raconte que cette arme appartient à un petit groupe de rescapés de la Maison Diedne réfugiés dans une antique forêt hibernienne. Ces renégats auraient à leur tête un être se nommant lui-même Krenos, demi-dieu païen ou autre puissance primitive.

Creo Auram 35



Livre de Toutes les Pensées

Ce livre a l'air d'un ouvrage tout à fait normal, d'un pouce d'épaisseur, à la reliure ornée d'or. Si quelqu'un le lit, il découvre qu'il s'agit d'un journal incroyablement détaillé, dans lequel l'auteur a noté la moindre de ses pensées et qui couvre une période d'un mois. Le nom de ce précédent propriétaire n'est cependant pas précisé.

Ce dont le lecteur ne se rend pas forcément compte, c'est qu'une fois qu'il a terminé l'ouvrage et le referme, toutes les pages en redeviennent blanches avant de commencer à composer son propre journal intime — qu'un

prochain curieux découvrira. Ce texte peut évidemment être très dangereux ; certes, le nom de son « auteur » n'y figure pas, mais les pensées qui s'y trouvent peuvent permettre de l'identifier.

Bien sûr, si la personne qui a lu le livre découvre quel est son pouvoir, il lui suffit de le conserver pour avoir un compte-rendu détaillé de ses pensées du mois suivant et donc de tout ce qui lui arrivera durant cette période. Cela lui donnera un bonus de +3 à ses Totaux de Laboratoire de la saison et lui permettra éventuellement de retrouver des détails oubliés, objets perdus, etc. Mais après avoir enregistré ses pensées pendant un mois, l'ouvrage restera inerte pour elle.

Ce livre, de nature Hermétique, fut fabriqué en infraction au Code pour un mortel qui voulait savoir quels étaient les traîtres parmi ses soi-disant alliés. Malheureusement pour lui, quelqu'un découvrit à quoi servait l'ouvrage et le vola.

Intellego Mentem, Complément Imagonem, 35.

Masque de Haine

Ce masque tout simple, fait d'argile cuite, est peint d'un blanc uniforme. Les érudits Hermétiques, qui l'appellent le Masque de Haine, pensent qu'il existait déjà à l'époque du culte égyptien de Thot et offre un aperçu des secrets des anciens.

Il possède quelques pouvoirs et un effet secondaire important. Tout d'abord, il permet à qui le porte d'adopter l'aspect physique de l'être qu'il hait le plus. La plupart des gens savent qui ils détestent le plus au monde, bien que ce genre de sentiment soit parfois confus (on peut croire qu'on abhorre quelqu'un alors qu'on en est en fait amoureux). Si on essaie de prendre l'apparence d'une personne qu'on ne hait pas vraiment, le masque ne fonctionne pas. Quand on a pour Passion la Haine, on peut généralement se servir de l'objet pour imiter tous les gens liés à la Spécialité de cette Passion.



Le porteur n'acquiert pas seulement l'aspect mais aussi les capacités physiques d'un autre. Cela signifie qu'il en gagne les Caractéristiques et particularités physiques (Force, Dextérité, Énergie, Vivacité et Présence, mais aussi Vices et Vertus Physiques), perdant les siennes pour un temps. En revanche, ses possibilités mentales et Connaissances ne changent pas, non plus que ses Aptitudes, Martiales ou autres ; en effet, si ces dernières s'exercent physiquement, elles dépendent néanmoins de l'apprentissage et l'instinct. Il conserve en revanche la possibilité d'user de ses propres Connaissances, pouvoirs mentaux et Aptitudes.

Le masque permet aussi à son porteur de savoir où se trouve la personne qu'il hait le plus — dans quelle direction et à quelle distance approximative (en termes de « dans la pièce voisine » ou « à quelques lieues »).

Il confère, en outre, le pouvoir de la blesser plus facilement, mais seulement quand son premier effet est en action, c'est-à-dire quand son possesseur a pris les traits de son ennemi ; l'objet lui donne alors contre l'être détesté un bonus de +5 aux jets d'Attaque (y compris en *certamen*) et un autre de +15 à la Pénétration magique.

Enfin, le porteur du masque est capable d'établir une connexion magique avec la personne haïe, comme grâce à une *Ouverture du Tunnel Intangible* (ReVi Gén.), et de lui lancer par ce canal des sorts de Niveau 40 ou moins. Toutefois, si sa cible s'en aperçoit, elle peut lui jeter des sortilèges en retour (comme avec *Ouverture du Tunnel Intangible*, là encore).

Ce dernier pouvoir, qui n'est utilisable qu'à la pleine lune, nécessite que l'on possède un Lien Mystique avec l'être abhorré (mèche de cheveux, débris de peau, un peu de sang, etc.), Lien qui est détruit par son activation. Contrairement au sort Hermétique correspondant, il ne s'agit pas d'un rituel et il ne requiert donc pas la dépense de *virtus* brut.

Le masque a un effet secondaire de la plus haute importance : chaque fois qu'on se sert d'un de ses pouvoirs, on se transforme légèrement pour ressembler de plus en plus à l'ennemi haï. Le changement est d'abord psychologique. A chaque utilisation de l'objet, le porteur effectue, pour tous ses Traits de Caractère et Passions, des jets simples ajustés par leur score (celui-ci étant toujours considéré comme positif). Un résultat inférieur à 8 signifie que le score considéré varie de 1 point pour se rapprocher de 0. Quand tous ont atteint 0, la personnalité du Mage n'est plus qu'une ardoise vierge (cela doit se sentir à la manière dont il est joué). Puis il se met à acquérir automatiquement, chaque fois qu'il se sert du masque, un point dans les Traits de Caractère et Passions de son ennemi, jusqu'à avoir exactement la même personnalité que lui.

En ce qui concerne les Traits de Caractère et Passions communs aux deux

personnes, leur score change simplement de 1 point par usage jusqu'à égaler celui de l'individu détesté.

Lorsque ce processus est arrivé à son terme, la Force, l'Énergie, la Dextérité, la Vivacité et la Présence du porteur commencent, elles aussi, à varier de 1 point par emploi du masque, pour finir par être égales à celles de la créature abhorrée. L'apparence de l'utilisateur imprudent se rapproche également de plus en plus de celle de son ennemi (bien que son sexe ne se modifie pas).

Les changements opérés chez le porteur subsistent quand il retire le masque et qu'il devrait normalement retrouver son aspect et sa personnalité habituels. Chaque fois qu'il se produit en lui une telle altération, il effectue un jet simple d'Intelligence. Un résultat de 6 + lui permet de prendre conscience de cet effet pervers de l'objet. Lorsque ses Caractéristiques commencent à se modifier, la transformation devient évidente.

Elle est irréversible, à moins qu'il ne fasse appel à une magie très puissante pour l'annuler : il lui faut user de sorts Muto Mentem et Corporem de Niveau 40 +.

L'effet secondaire du masque est dû à une influence infernale qui s'est faite de plus en plus forte au cours des siècles, au fur et à mesure des utilisations.

Prendre l'Apparence d'un Autre (Muto Corporem 35), Localisation du Sujet (Intellego Corporem 35), Dégâts au Sujet (Perdo Corporem, Complément Virtum, 25), *Ouverture du Tunnel Intangible* (Rego Virtum 40), Changement de Personnalité et d'Apparence (Muto Mentem et Muto Corporem 40).

Masque de Vrenius

Vrenius était un disciple de Flambeau du 11e siècle, spécialisé en Perdo. Comme ses pouvoirs s'accroissaient, son obsession du pourrissement qui ronge toute chose ne fit que s'aggraver. Il avait paradoxalement une peur immense de voir son corps s'abîmer et de perdre ce qu'il considérait comme un charme canaille.

Mais, bien avant que le temps ne puisse altérer ses traits, il fut horriblement défiguré lorsqu'une de ses expériences sur Perdo Corporem tourna mal. Il fabriqua alors un masque qui, activé, le faisait apparaître tel qu'il était avant cet accident ; l'objet devenait alors invisible pour lui rendre sa beauté d'antan (*Illusion de la Beauté Parfaite* — Muto Imagonem 20 ; toutes les imperfections du visage du porteur, rides, cicatrices, etc., en disparaissent ; cet effet est Permanent mais s'active et se désactive à volonté).

Il conféra en outre à sa création un autre pouvoir. Lorsqu'elle est désactivée, c'est un véritable miroir, dans lequel se voient ceux qui regardent son porteur. Vrenius voulait ainsi être à même de priver les gens de sa beauté tout en les obligeant à contempler leur propre laideur. De plus, quand un Mage hostile lui jetait des sorts nécessitant que leurs regards se croisent, il rendait soudainement à son masque son aspect métallique, si bien que l'ennemi rencontrait ses propres yeux ! (*Regard Dérobé* — Rego Imagonem 15 ; quand l'objet est désactivé et qu'on veut rencontrer le regard du porteur, il faut réussir un jet simple d'Intelligence de 6 + pour éviter de fixer ses propres yeux ; si on n'y parvient pas alors qu'on jette un sort de Portée Regards, on s'affecte soi-même).

Mer Captive

C'est, en fait, une conque d'environ un pied de long, couverte de beaux motifs brillants et investie de pouvoirs féeriques.

Quand on la porte à l'oreille, on y entend clairement le ressac. Si on écoute ce bruit plus de quelques minutes, on se met à adorer la mer et à écouter son souffle dans le coquillage le plus souvent possible. On acquiert à +3 le Trait de Caractère Amoureux de la Mer (à moins de réussir un jet de Résistance Magique).

Tant et si bien que finalement, si on ne réussit pas un jet de tension d'Intelligence de 10 + (modifié par les Traits de Caractère qui traduisent une nature raisonnable ; la Vertu Bon Sens donne un bonus de +3), on part pour la mer, aussi loin qu'elle se trouve. Une fois qu'on l'atteint, on s'y jette et on y nage le plus longtemps possible, jusqu'à la noyade. Un Désastre au tirage d'Intelligence pousse la victime à sauter dans l'étendue d'eau la plus proche, qu'il s'agisse d'un lac, d'une mare, voire d'un puits.

Si, à quelque moment que ce soit, la personne affectée subit des contraintes physiques qui l'empêchent d'agir comme elle le veut, elle devient apathique et se languit de la mer. Elle ne peut entreprendre aucune action (sauf celles destinées à lui permettre d'atteindre son but) si elle ne réussit pas un jet de Concentration, modifié par -3 parce qu'elle est Amoureuse de la Mer.

Elle ne retrouve son état normal que lorsqu'elle a eu la possibilité de tenter de se suicider comme indiqué plus haut (et a été secourue, peut-être par la magie) ou a été libérée du pouvoir de la conque par un sortilège Rego Mentem ou Perdo Virtum de Niveau 35 +.

Ce coquillage est une création féerique conçue pour mener les mortels jusqu'à la mer et au trépas, une revanche contre ceux qui sillonnent les eaux et attaquent leurs habitants féeriques à la moindre occasion.

Rego Mentem 35.

Miroir Feerique

Ce miroir de six pieds de haut sur deux de large, au cadre ornementé, renvoie des choses un reflet qui traduit la valeur qu'elles ont pour les êtres féeriques : ce qui pour eux est précieux vous y apparaît comme quelque chose de très prisé dans la société humaine. Ainsi, un panier rempli de roses y semblera plein de rubis, des vers luisants y paraîtront d'argent, etc. Cela permet de mieux comprendre les êtres féeriques et de négocier avec eux, au point que passer une saison à étudier les reflets du miroir donne un point dans la Compétence Magie Féerique (normalement

dérivée de la Vertu à +1 Magie Féerique, qu'il n'est en l'occurrence pas nécessaire de posséder). Après cette saison, vous avez appris de l'objet tout ce que vous pouviez ; pour mieux connaître les êtres féeriques, il vous faut aller sur le terrain.

Les reflets du miroir sont en outre dépouillés des illusions féeriques. Si donc un être féerique vous donne un coffret plein d'or, il sera peut-être, réfléchi, rempli de feuilles mortes... Les êtres féeriques qui s'entourent des voiles de l'illusion y apparaissent, eux aussi, tels qu'ils sont réellement. Certains peuvent d'ailleurs se rebeller en découvrant leur vérité ainsi exposée.

On dit qu'aux époques de l'année importantes pour le monde féerique, cette glace permet d'ouvrir une porte sur les auras et les *regio* féeriques, et même sur l'Arcadie.

Renvoyer des Images de la Valeur Féerique (Creo Imagonem, Complément Muto, 15), Percer les Illusions Féeriques (Perdo Imagonem 30).

Œil des Enfers

Cette boule de cristal de quatre pouces de diamètre fut fabriquée par un Primus de la Maison Diedne aidé de plusieurs démons. Quand la Maison Diedne eut été détruite, plusieurs Archimages fidèles à l'Ordre tentèrent d'annihiler l'objet, mais ils n'y parvinrent pas. Finalement, on creusa un trou très profond et on y enfouit l'Œil, avant de faire disparaître toutes les informations relatives à l'emplacement de sa « tombe ».

Les pouvoirs corrupteurs de cette chose justifiaient une action aussi extrême. Elle peut jeter de son propre gré n'importe quel sort Mentem de Niveau inférieur ou égal à 30 (sans avoir besoin de *virtus*) mais n'use de cette capacité que pour corrompre l'Europe Mythique et ses habitants.

On dit que l'unique moyen de la détruire est de la ramener en Enfer. Mais seules les jeunes filles possédant une Foi Exaltée sont insensibles à son pouvoir, et il faudrait donc qu'une telle perle descende au royaume des démons.

Il y a de cela plusieurs années, un Mage découvrit au pied d'une montagne une source de *virtus* Terram particulièrement abondante et fonda là une Alliance. Mais bientôt, la communauté fut déchirée par des luttes intestines, et elle cessa d'exister quand les serviteurs vulgaires des thaumaturges se furent enfoncés profondément au sein de la montagne à la recherche de *virtus* pour leurs maîtres. Nul ne sait s'il s'agissait là du lieu où on avait enterré l'Œil et si le *virtus* Terram découlait de son pouvoir, mais si tel était le cas, cette horreur exerce peut-être à nouveau ses méfaits au sein d'un monde inconscient du danger.

Toutes les techniques combinées à Mentem 30.

Pilon Agitateur

Ce pilon de verre, qui mesure plus d'un pied de long sur un demi-pouce de diamètre, n'a apparemment rien d'extraordinaire.

Il accélère toutes les réactions alchimiques, faisant se combiner plus vite les ingrédients, bouillir plus rapidement les cornues et séparer plus vivement les différents produits obtenus. Lorsqu'on l'utilise dans la création d'une potion, il permet en outre d'obtenir une dose supplémentaire.

Mais l'accélération des processus alchimiques se solde parfois par des résultats curieux. Quand on se sert du pilon en confectionnant une potion, on utilise donc les règles relatives à l'expérimentation magique (voir **Ars Magica** p. 266-269). Toutefois, comme c'est là le travail d'une unique saison, on n'effectue qu'un seul jet sur la *Table des Résultats Extraordinaires*.

L'objet, extrêmement fragile, risque d'être endommagé au moindre accident de laboratoire (considérez qu'il a un Encaissement de 0 et un seul Niveau de Santé).

Aruis de Bonisagus l'inventa pour accélérer les processus alchimiques, dont la lenteur l'impatientait. Mais il le perdit un jour où son utilisation provoqua une explosion qui propulsa l'instrument par la fenêtre de son laboratoire. Il en déduisit que l'objet avait été détruit.

Rego Virtum 30.

Plume du Scribe



Il est communément admis que les origines de cet objet sont si anciennes qu'elles remontent à une époque où l'Ordre n'existait pas encore. Il fut créé par un sorcier désireux de copier des manuscrits de la grande bibliothèque d'Alexandrie juste avant que des fanatiques musulmans ne brûlent ce temple du savoir. Il s'agit d'une plume de paon qui a plusieurs pouvoirs utiles à la transcription et la traduction. Indagatoris, Mage de Tremere, l'a rapportée de ses voyages au pays du Levant afin de s'en aider pour décoder des missives cryptiques. Il attend maintenant, à ce qu'on dit, la prochaine réunion du Tribunal du Levant pour la mettre en vente.

La plume a les pouvoirs suivants :

• *Écriture du Scribe Diligent* (Creo Imagonem, Complément Intellego, 25) : Elle permet de copier textes de laboratoire, livres de sorts et etc. à la même vitesse qu'un Mage moyen (voir le chapitre « Laboratoire » d'**Ars Magica**), même si celui qui la manie n'est pas lui-même un magicien.

• *Traduction Fidèle* (Intellego Mentem 35) : On peut l'utiliser pour traduire un texte de n'importe quelle langue en n'importe quelle autre. C'est le Conteur qui détermine le facteur de Difficulté de la tâche, en fonction des langues en question, mais on considère toujours pour savoir si on réussit ou non que la plume a un total Intelligence + Lecture/Écriture de ces langues de 8.

• Elle sait également décoder les textes, sortilèges ou autres travaux magiques qui ont été codés. Ces tentatives se font sur la base du total (Intelligence + Lecture/Écriture) défini plus haut, celles visant à déterminer la nature des sorts avec un Total de Laboratoire de 40 (Total de Laboratoire + dé de tension contre Niveau du sort). Le Mage qui se sert de la plume peut parfaitement se rendre compte des erreurs qu'elle commet (quand elle en commet), à la condition que le Niveau du sort considéré ne dépasse pas son propre Total de Laboratoire. S'il laisse passer une telle erreur en recopiant et traduisant un sort, la saison qu'il a consacrée à ce travail est perdue.

• La plume est capable de reformuler sans la moindre ambiguïté des pensées subtiles et tortueuses.

Sapin Lettré

Ce sapin nain de quatre pieds de haut, planté dans un pot rond en acajou poli de deux pieds de diamètre sur deux de profondeur, est magique. L'ensemble pèse environ 100 livres.

L'arbre, très intelligent (Intelligence +6), est conscient de presque tout ce qui se passe auprès de lui et en conserve le souvenir. Il est possible de lui parler grâce au *Langage des Plantes et des Arbres* (InHe 25), et il se montre enchanté de pouvoir communiquer avec quelqu'un. Mais étant donnée la lenteur de la conversation, en obtenir des informations demande beaucoup de temps. Il répond à une question simple en à peu près une heure.

Il a les scores de Connaissances suivants : Connaissance de la Féerie 6, Histoire de l'Europe Mythique 5, Histoire de l'Ordre d'Hermès 4, Histoire de l'Europe Préhistorique 8 et Horticulture 8. Il répond aux questions difficiles concernant ces sujets s'il réussit un jet simple d'Intelligence + Compétence dont le Conteur détermine le facteur de Difficulté en fonction de l'interrogation.

Quiconque en a le temps et la patience peut étudier grâce au sapin comme à partir d'un texte (voir **Ars Magica** p. 252). D'autant qu'il possède aussi l'équivalent d'Intellego 14 et Herbam 9. Mais cela prend deux saisons au lieu d'une.

Si on tue l'arbre, ses aiguilles permettent de recueillir 6 pions de *virtus* Herbam, ses racines 10 pions de *virtus* Intellego. Il ne vieillit pas mais n'a pas de résistance particulière au feu ou aux armes. La présence de fer le met mal à l'aise, sans pourtant lui causer de douleur.

Sentir et se Rappeler l'Environnement (Intellego Imagonem, Complément Herbam, 35), Parler par Télépathie (Creo Mentem, Complément Herbam, 30).

Serviteur Dispersé

Dans un grand coffre de bois se trouvent une centaine de petits morceaux en pin sculpté. Rien de tout cela n'a l'air particulièrement extraordinaire, mais tout personnage réussissant un jet simple d'Intelligence + Travail du Bois (Artisanat) de 10 + s'aperçoit que les morceaux de bois sont en fait les pièces d'un complexe puzzle tridimensionnel.

Assembler celui-ci est une tâche de longue haleine, chaque jour de travail se traduisant par un jet simple d'Intelligence ; quand on obtient un résultat supérieur à 10, on met de côté les points qui ont permis de dépasser ce chiffre. Lorsqu'on en a 10, le puzzle est achevé.

Ainsi, une magicienne ayant +3 d'Intelligence essaie de réaliser le puzzle. Le premier jour, son dé donne 4 et elle n'avance pas du tout dans sa tâche (4 + 3 = 7, ce qui est inférieur à 10). Le deuxième jour, elle tire 9 et accumule donc 2 points (9 + 3 = 12 ; 12 - 10 = 2). Lorsqu'elle en aura amassés 10, le puzzle sera complet.



Il n'est pas nécessaire d'y travailler tous les jours : on peut s'en occuper quand on le désire — sans oublier de compter les jours qu'on y consacre afin de voir comment ce « jeu » affecte les autres activités de laboratoire (voir **Ars Magica** p. 270).

Une fois terminé, le puzzle forme un petit chat (Taille -3), qui s'anime et se place au service de la personne l'ayant achevé jusqu'à la pleine lune suivante. A l'aube suivant cette nuit, il se fragmente à nouveau en une centaine de pièces. Il est possible de le rassembler, mais les morceaux sont différents de ceux de la fois précédente — bien qu'ils composent toujours le petit chat.

Celui-ci a les mêmes capacités qu'un véritable chat (voir **Ars Magica** p. 341) mais possède aussi une Intelligence de +2, parle toutes les langues que pratique son

maître et perçoit la magie par l'odorat (comme avec *Perception du Parfum de la Magie*, InVi 20).

Cet objet fut inventé par Albrecht de Verditius, qui s'opposait sans arrêt à un Mage de Criamon, lui aussi membre de sa petite Alliance. Les deux hommes se querellaient à n'en plus finir au sujet de l'espace dont ils disposaient à la bibliothèque ou pour leur laboratoire, non pas tant parce que chacun voulait travailler là où œuvrait l'autre que par pur plaisir de se mettre mutuellement des bâtons dans les roues.

Un jour, Albrecht décida d'interrompre ce petit duel une fois pour toutes en triomphant de son adversaire. Il lui fit parvenir le chat comme un puzzle que son maître de Criamon ne parvenait pas à terminer. Aussitôt, l'autre, naïf, se mit à l'œuvre. Il y travailla si longtemps et dans un tel isolement qu'Albrecht s'assura en toute tranquillité les privilèges désirés relativement à la bibliothèque et à son laboratoire.

Depuis, le chat a inspiré bien d'autres tours Hermétiques.

Animer le Chat (Rego Herbam, Complément Muto, 30), Sentir la Magie (Intellego Virtum 25).

Tablette du Dernier Mot

Il s'agit d'une tablette d'argile cuite de 1 pied carré, dont l'unique pouvoir consiste à prendre note du dernier mot prononcé à « portée d'oreille ». Chaque fois qu'une nouvelle parole retentit non loin d'elle, elle la fait apparaître, écrite en latin (il peut donc y avoir traduction).

Cette tablette est le résultat d'un projet de laboratoire qui a échoué, puisque son créateur l'a semble-t-il estimée inutilisable et mise au rebut. Mais elle rendra de multiples services à un Mage imaginatif — en l'aidant à enseigner la Lecture/Écriture du Latin, par exemple.

Muto Terram, Complément Intellego, 10.

Trône de Beimir

Le Trône de Beimir, une belle chaise très travaillée essentiellement faite d'or, fut offert il y a de cela des siècles au roi Beimir, alors souverain d'un petit pays. Les magiciens qui lui en firent cadeau, ses sujets, présentèrent l'objet comme un symbole de la paix qu'ils désiraient construire avec lui. Mais leurs intentions envers ce tyran étaient tout sauf charitables.

Quiconque s'installe sur le siège alors que la salle du trône est par ailleurs vide y est aspiré et emprisonné par magie, puis conservé en vie jusqu'à devenir complètement fou, pour finalement mourir de vieillesse.

Voilà à présent des siècles que le monarque pour qui il fut fabriqué disparut et que son royaume s'effondra, mais le trône passe encore de mains en mains et est toujours utilisé, menace sournoise dont les souverains de l'Europe Mythique n'ont pas même conscience. Si les Mages d'aujourd'hui savaient où il se trouve, peut-être pourraient-ils le récupérer — ce n'est pas certain, puisque cela impliquerait d'intervenir dans les affaires des mortels, ce qui est strictement interdit par le Code. Mais nul ne sait s'il existe un moyen de libérer les gens qui y sont emprisonnés (et d'ailleurs, ne vaut-il pas mieux les y laisser ?).

Note : Les monarques sont rarement seuls dans leur salle du trône ; la plupart du temps, ils y sont entourés de gardes et de courtisans, ce qui explique que peu d'entre eux aient disparu.

Rego Corporem, Complément Virtum, 50.

Uth Veran

Cette épée large, également appelée la Lame d'Herrod ou le Cauchemar des Sorciers, fut forgée des siècles avant la création de l'Ordre d'Hermès. On en entend toujours parler, mais bien des Mages pensent qu'elle n'est plus aux mains des mortels. Il se pourrait toutefois qu'il leur faille bientôt se lancer à sa recherche, car un étrange guerrier s'est récemment proclamé chevalier et a décidé de débarrasser le monde de leur présence impie.

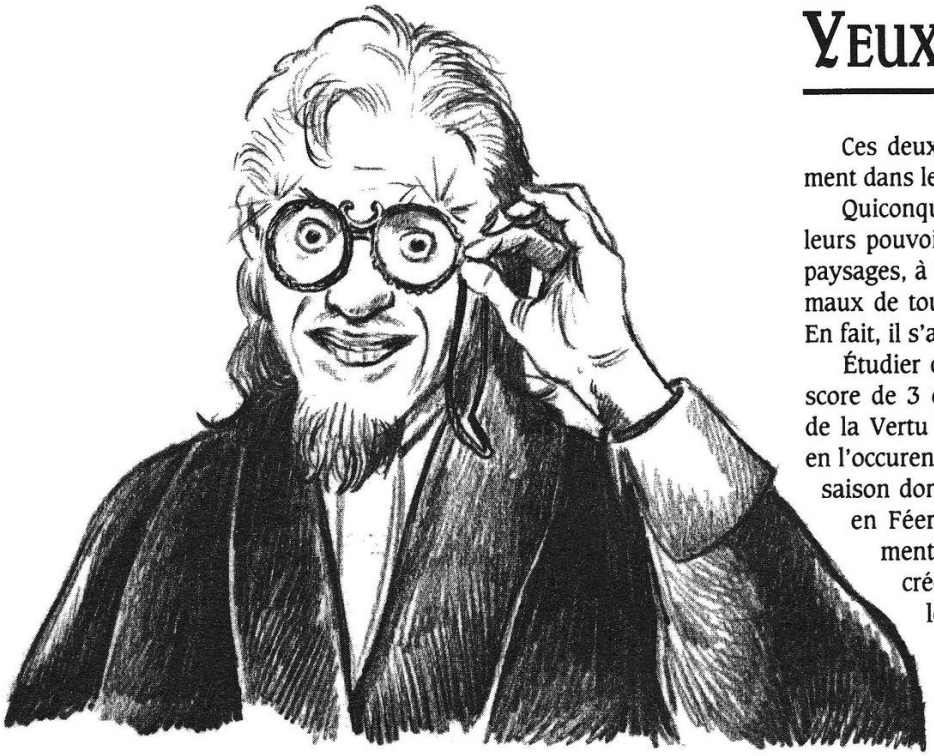
Cette arme traverse les protections magiques comme si elles n'existaient pas, insensible qu'elle est aux sortilèges qui normalement repoussent le métal. Il lui est de plus possible d'annuler tous les effets magiques avec lesquels elle entre en contact, à condition de dépasser leur Niveau avec un dé de tension +20 (ceci n'est bien sûr pas valable pour les sorts aux effets Instantanés). L'épée elle-même est dotée d'une Résistance Magique de +70 et en confère une à son porteur de +35, non cumulable avec une éventuelle Résistance Magique propre ou une *parma magica*.

Elle apparaît comme une arme solide, bien qu'usée, d'une conception primitive.

Perdo Virtum 70.

Verres Clarificateurs de Menacra

Ces verres aux deux faces planes, entourés et reliés par une monture d'or, ont en fait été taillés dans du quartz transparent puis polis avec soin. Quiconque les porte peut lancer *Compréhension de l'In-Folio* (InIm 10, nouveau sort) sur six livres par jour maximum, simplement en feuilletant rapidement les ouvrages. Il bénéficie en outre, quand il regarde à travers ces bésicles, de la *Perception de la Nature du Virtus* et de la *Perception de la Magie Active* (InVi 10 et 35, respectivement).



Yeux de la Féerie

Ces deux billes de verre luisantes, qui brillent légèrement dans le noir, sont de couleur verte.

Quiconque les regarde découvre immédiatement un de leurs pouvoirs : elles permettent d'admirer de très beaux paysages, à l'aspect irréel, habités par des gens et des animaux de toute beauté qui semblent y vivre en harmonie. En fait, il s'agit de l'Arcadie.

Étudier ces visions durant une saison fait gagner un score de 3 dans la Compétence Magie Féerique (dérivée de la Vertu Hermétique à +1 Magie Féerique, qu'il n'est en l'occurence pas nécessaire de posséder). Une deuxième saison donne en outre la Vertu Hermétique à +3 Expert en Féerie, ainsi que 2 points d'Expérience supplémentaires en Magie Féerique (toute saison consacrée par la suite à l'examen de ce que montrent les billes y ajoute encore 2 points d'Expérience).

Pourtant, ces sphères ne sont pas faites pour qu'on regarde à l'intérieur mais à travers : il s'agit d'yeux de remplacement. Lorsqu'on les place dans des orbites vides, elles prennent vie sous l'aspect d'yeux de chat, redonnant la vue à leur porteur et lui conférant les Vertus Vue Féerique et Yeux Féeriques (pénalité de -3 à la Présence pour les interactions avec les vulgaires).

Elles donnent en outre un bonus de +5 pour entrer dans, quitter et reconnaître les auras et *regio* féeriques (voir **Ars Magica** p. 343).

Toutefois, elles présentent aussi l'inconvénient d'imposer le Vice Surnaturel à -1 Nature Profondément Féerique (voir **Ars Magica** p. 79).

Ce sont les yeux d'un chat féerique, qui rencontra un jour un voyageur aveugle égaré dans un *regio* féerique proche de l'Arcadie et conçut pour lui une telle pitié qu'il lui fit ce cadeau. L'homme parvint ainsi à regagner notre monde, mais il fut bientôt tué par un Mage de Flambeau qui avait vu la magie dans ses yeux.

Visions de l'Arcadie (Intellego Virtum 35), Perception Visuelle Féerique (Intellego Imagonem 35).

Menacra, magicienne de Bonisagus membre de Semita Errabunda, passe la majeure partie de son temps plongée dans ses études et fabriqua ces verres afin de disposer à son gré de certains des sortilèges dont elle use le plus fréquemment. Malheureusement, voici quelques années, l'Alliance engagea une domestique fort malhonnête qui s'empara de plusieurs objets magiques avant de prendre la fuite. La plupart des habitants de Semita Errabunda la soupçonnèrent d'être une alliée des démons, mais il s'avéra que nul parmi eux n'était sataniste.

On raconte depuis quelque temps qu'il y a à Paris un libraire doté d'un flair sans pareil pour découvrir les ouvrages les plus passionnants dans les endroits les moins prometteurs. Peut-être possède-t-il ces verres et est-il lié avec des satanistes.

Compréhension de l'In-Folio (Intellego Imagonem 13), *Perception de la Nature du Virtus* (Intellego Virtum 15), *Perception de la Magie Active* (Intellego Virtum 40).



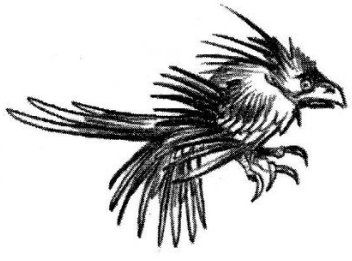
Chapitre Sept

Appendice

On dit que le seul moyen d'atteindre la sagesse est de reconnaître ses faiblesses. Ceux qui ne nous comprennent pas nous accusent, nous autres Mages, d'orgueil et d'arrogance, de manier des pouvoirs que nous ne maîtrisons pas. Sans doute est-ce vrai pour certains d'entre nous. Sans doute serait-ce vrai pour nous autres, auteurs de cet ouvrage, si nous ne vous présentions notre œuvre qu'afin d'être admirés pour notre « immense » savoir. Mais nous n'avons nullement la prétention de tout connaître et admettons nos faiblesses, vous confessant, amis lecteurs, que nous avons besoin de votre aide.

Nous vous prions humblement, pour le bien de l'Ordre, de rassembler et coucher sur le parchemin vos connaissances comme nous l'avons fait ici. Une somme de travaux telle que celle-ci vous permettra de partager votre savoir avec tous vos pairs, de faire croître en unité et en puissance notre organisation divisée.

C'est pourquoi nous fournissons dans ces pages des instructions relatives à l'écriture et à la fabrication des livres, en insistant sur la manière de préserver ce qui concerne les découvertes magiques, Hermétiques et autres. Quand bien même vous n'useriez pas de ces informations pour partager avec nous vos connaissances, elles vous vaudront une bibliothèque brillante où vos travaux seront préservés de l'oubli.



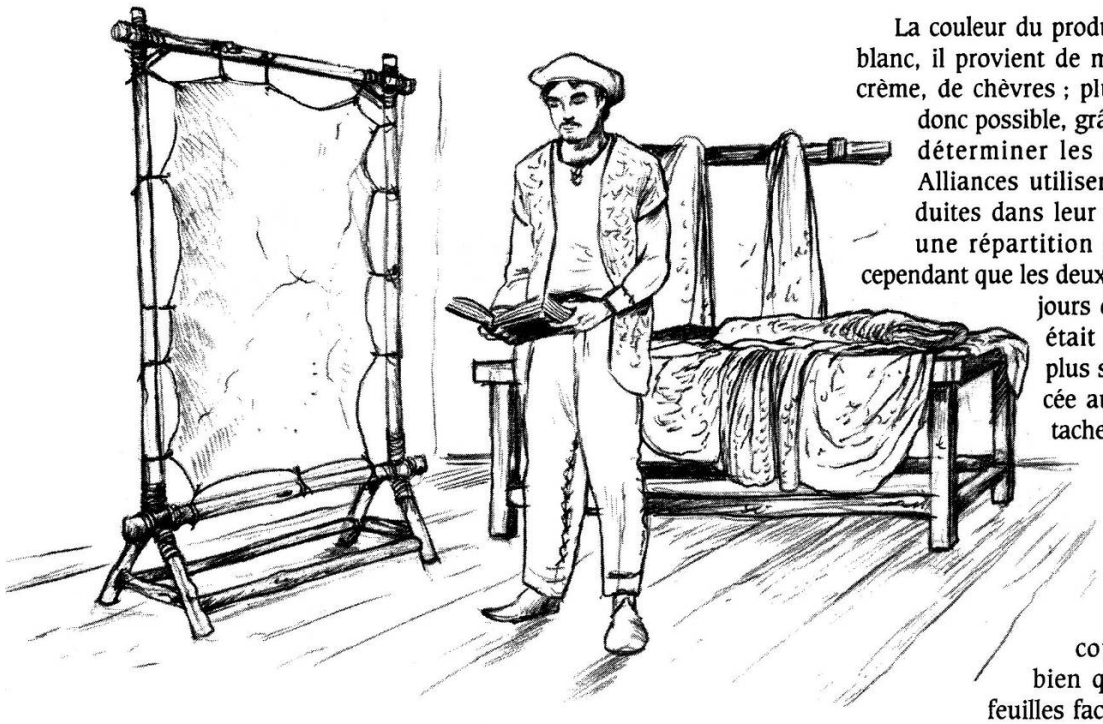
De la création des manuscrits

Ainsi que d'autres l'ont dit avant nous, notre Ordre respecté est supporté par deux piliers comme un homme par ses jambes ; c'est-à-dire que nous dépendons de deux choses — le virtus *brut et les livres — sans lesquelles nous ne sommes rien. Les livres préservent l'héritage de nos glorieux prédécesseurs et nos propres contributions à l'art de la magie, dévoilant les secrets des quinze Arts, exposant la théorie qui les sous-tend et les sortilèges qui en dépendent. Chacun d'eux peut instruire des centaines de Mages à travers les siècles, alors que le* virtus *n'a jamais qu'un unique usage.*

Il est donc vital que tous les membres de l'Ordre sachent comment on confectionne et relie un livre ; il ne s'agit pas de s'occuper d'une méprisable tâche vulgaire mais d'un des aspects les plus essentiels de la vie d'un magicien. Tout thaumaturge doit être capable de produire un ouvrage et de choisir les matériaux les mieux adaptés, pour que son travail soit aussi lisible que durable ; toute Alliance doit savoir où on trouve ces matériaux et comment on les utilise.

Généralités

Fabriquer un livre n'est pas aussi simple que pourrait le croire un naïf apprenti. Produire les parchemins, encres



et plumes nécessaires, écrire le texte puis relier l'ouvrage implique des tâches complexes, qui demandent les connaissances d'artisans spécialisés. D'autant qu'il faut décorer et enluminer les volumes, employer des encres diverses et illustrer les passages importants. Tout cela doit être fait avec le plus grand soin, car les livres sont des sources de savoir souvent irremplaçables, toujours précieuses.

Vous trouverez ci-après des détails sur la manière de fabriquer ou d'acquérir les différents matériaux requis, ainsi que sur celle d'écrire et d'assembler les ouvrages proprement dits. Nous n'avons passé sous silence aucune étape, si triviale qu'elle paraisse, afin que l'apprenti ou le Mage novice acquièrent toutes les connaissances nécessaires. J'espère que les thaumaturges plus âgés me pardonneront de leur répéter ce qu'ils savent déjà.

Parchemin et papier

Le parchemin est fabriqué par un artisan spécialisé, le « percamenarius », à partir de la peau de divers animaux, le plus souvent veaux et moutons (mais aussi parfois chèvres, porcs, cerfs, voire lièvres). Les peaux, qui doivent être fines mais en bon état, sont immergées dix jours durant dans des cuves d'eau de chaux, puis soigneusement grattées afin d'être débarrassées de tous les poils et débris de chair restants, avant d'être tendues sur des cadres pour sécher. Ensuite, on les gratte à nouveau, jusqu'à n'en laisser qu'une feuille très fine (les débris alors recueillis sont parfois cuits ensemble pour donner une colle grossière). Le processus tout entier demande beaucoup de doigté, et les Alliances qui n'abritent pas un spécialiste sont incapables de confectionner leur propre parchemin — d'autant que la plupart usent de vélin (un parchemin plus luxueux, de meilleure qualité).

La couleur du produit fini en révèle la source : s'il est blanc, il provient de moutons et de vaches très claires ; crème, de chèvres ; plus foncé, d'autres animaux. Il est donc possible, grâce à la teinte de son parchemin, de déterminer les origines d'un manuscrit — les Alliances utilisent le plus souvent les peaux produites dans leur région, et nombre d'animaux ont une répartition géographique spécifique. Notez cependant que les deux faces d'un feuillet ne sont pas toujours de même couleur, puisque celle qui était exposée et poilue est en général plus sombre, et que la peau est plus foncée aux endroits où l'animal portait des taches.

Une fois les peaux prêtes, on les découpe en rectangles, puis on les frotte à la craie afin qu'il soit plus aisé d'y écrire. Les rectangles sont ensuite empilés par quatre (le plus souvent) et cousus ensemble par le milieu, si bien qu'on obtient des cahiers de huit feuilles faciles ensuite à rassembler sous une même reliure.

Il existe un parchemin spécial, très beau et fin mais aussi exceptionnellement résistant, qu'on appelle le vélin utérin car il est censé provenir de fœtus bovins. Toutefois, comme il n'est pas facile (pour des raisons économiques) de se procurer de tels fœtus, ce vélin est généralement fabriqué à partir de peaux de veaux nouveaux-nés ou autres très jeunes animaux, qu'un spécialiste gratte jusqu'à ce qu'elles deviennent d'une finesse et d'une souplesse inouïes.

Le papier, une invention éthiopienne récente, a été introduit dans l'Europe Mythique par les Maures. Il est fait de fibres de lin mêlées à de l'eau, l'ensemble étant malaxé et écrasé pour former une pulpe, laquelle est ensuite séchée puis écrasée entre de gros poids ou des presses. Le résultat, plus léger que le vélin, est aussi plus rare, car la fabrication du papier nécessite de grandes quantités de lin, de vastes ateliers et, surtout, des connaissances dont peu de gens disposent en Europe. Ce matériau est en outre réputé plus fragile que le parchemin.

Quant aux autres supports de l'écriture, ils sont inférieurs au vélin. Les tablettes d'argile ont été utilisées, il y a des centaines d'années de cela, d'abord dans les pays de l'Est lointain, puis en Crète et dans d'autres contrées méditerranéennes, mais les textes qui y sont gravés sont à présent indéchiffrables. La pierre aussi a été employée, comme support à des peintures ou des gravures, chez les Égyptiens notamment ; de même que le papyrus, composé de fibres de bambou, qui malgré sa fragilité est resté en usage jusqu'au 7e siècle. Le papier de Russie, moins connu car moins répandu, était fabriqué à partir de diverses écorces.

Ce dernier et le papyrus ne sont bien sûr plus employés, à présent que l'on peut se procurer du parchemin dans n'importe quelle ville. Le papier normal est plus rare ; on en fabrique maintenant en Italie et en Espagne, mais pas plus au Nord.

Techniques Hermétiques

L'Ordre d'Hermès n'a pas d'alternative commune et pratique au parchemin et au papier, ces créations des vulgaires qui d'ailleurs satisfont la plupart des Mages.

Certains disciples de Bonisagus les modifient pourtant afin de mieux les adapter à leurs besoins, grâce à des sortilèges qui leur permettent d'intégrer leur essence même au support de leurs textes, rendant ceux-ci plus clairs pour leurs lecteurs futurs. Ces sorts impliquent toutefois que leur cible corresponde à l'Art dont il est question, et recopier de tels textes sur une surface inappropriée leur fait perdre leur surnaturelle clarté. Le parchemin convient parfaitement à la magie Animal, le papier et le papyrus sont adaptés à Herbam, mais les autres Formes requièrent des matériaux plus exotiques.

On parle d'un volume consacré à Terram entièrement composé de feuillets de quartz, d'un ouvrage traitant d'Imagonem qui est en fait illusoire, et d'un livre sur Ignem qui brûle tout ce qu'il touche. Quant aux Techniques, les écrits qu'on y consacre nécessitent également des supports étranges, tel que parchemin en peau de dragon pour Perdo, en peau de hibou pour Intellego, etc.

Encres

Récemment encore, l'encre la plus répandue (noire) était obtenue par le mélange de poudre de charbon ou de noir de fumée (bref, de carbone) avec une gomme épaisse agglutinante (en général de la gomme arabique, qui est en fait la sève d'acacias d'Égypte ou d'Asie Mineure). C'est un composé bon marché mais qui a tendance à s'enlever facilement, du papier comme du parchemin.

On remplace à présent autant que possible le carbone par des préparations issues de galles ou par du vitriol vert. Les galles sont les excroissances riches en tanin que développent divers arbres lorsqu'ils sont attaqués par certains insectes parasites ; on utilise surtout les noix de galles, qu'on recueille sur les feuilles de chêne, les meilleures provenant dit-on d'Alepp, dans le Levant. Le vitriol vert est un composé minéral abondant en Ibérie mais qu'on peut aussi fabriquer à partir de types de terrain particuliers.

Bien qu'elle soit un peu plus coûteuse que l'encre au carbone et nécessite davantage de produits d'importation, on emploie aujourd'hui surtout de l'encre de galles, car elle sèche plus lentement (ce qui permet de l'ôter pour corriger ses erreurs) mais tient ensuite mieux en place.

On utilise aussi des encres et peintures de couleur, notamment le rouge pour les titres et en-têtes, corrections, lettrines, mots ou phrases d'importance. Le plus courant, le vermillon, est fabriqué à partir de vif-argent et de soufre brut (ou de cinabre, extrait en Ibérie), mêlés à de la gomme arabique et du blanc d'œuf ; on obtient une nuance voisine, quoique moins belle, avec des copeaux de bois du Brésil. La garance d'Italie, elle, donne du pourpre. Mais le rouge le plus prisé, le « sang de dragon », est confectionné à partir du sang d'un dragon et d'un éléphant qui se sont entre-tués ; on l'importe de lointaines contrées de l'Est, bien au-delà du Levant.

Le bleu, lui, dérive le plus souvent de l'azurite (un minéral) ou de graines de tournesol. Le plus recherché, et le plus outrageusement cher, est le bleu d'outremer, qui provient lui aussi de l'Est inconnu.

Le vert s'obtient, quant à lui, grâce à la malachite ou au vert-de-gris ; le jaune à partir du très coûteux safran.

Techniques Hermétiques

Les magiciens usent d'encres et de peintures pour écrire et illustrer leurs manuscrits, tout comme les mortels. Aussi, plusieurs Mages novateurs des lointains Tribunaux Hibernien et de Loch Leglean, auxquels ne parviennent que rarement les pigments du lointain Orient, en sont-ils venus à appliquer leur art et leur *virtus* à la fabrication des couleurs. Ils rendent plus profondes les nuances existantes ou changent le noir en teintes par ailleurs impossibles à obtenir. Certains sont devenus de tels experts et créent de si belles encres et peintures que leurs Alliances gagnent de confortables revenus en vendant leurs produits aux vulgaires ou à d'autres thaumaturges.

Mais les Alliances ont plus fréquemment mis au point des méthodes destinées à garder leurs écrits secrets. Dans les contrées où le pouvoir vulgaire est particulièrement opprimant, des bibliothèques entières se composent d'écrits aux encres magiques. La méthode la plus simple consiste à rédiger les textes avec des liquides invisibles sur le parchemin (salive, sève de certains arbres, lait, nectar), que l'on fait ensuite apparaître grâce à des sorts très simples Muto Aquam, Herbam, Animal ou Corporem. Mais on peut aussi employer d'autres ruses — comme fabriquer des encres qui ne deviennent visibles qu'à l'énoncé d'une phrase particulière. Toutefois, ces procédés très dramatiques ne sont le plus souvent que gaspillage de *virtus*.

On dit que dans le Tribunal de Normandie, des bibliothèques de magie se dissimulent derrière des travaux apparemment plus banals, le texte des volumes se modifiant sur commande pour révéler des travaux mystiques.

Il existe également des sortilèges conçus pour rendre les écrits plus clairs. On les jette sur l'encre et le volume, auxquels ils doivent donc être appropriés. Ainsi, des sorts Animal ou Corporem conviendront à un livre écrit avec du sang, des sorts Virtum à un autre rédigé grâce à du *virtus* liquide, etc.

Notez que la plupart des encres vulgaires, essentiellement aqueuses, sont affectées par une magie Aquam (et non Terram ou Herbam), quels que soient leurs ingrédients. Le sang de dragon fait cependant exception à cette règle, puisqu'il requiert un Complément Animal.

Plumes

Les plumes sont les instruments d'écriture standard. Les meilleures sont prélevées sur des oies ou — ces dernières étant un peu moins bonnes — sur des cygnes. Les

plus agréables à utiliser, de taille et de forme idéales, proviennent de l'extrémité de l'aile gauche du volatile. Chaque spécimen en a cinq ou six, plus une douzaine supplémentaires qui sont passables. D'autres oiseaux portent des plumes adaptées à l'écriture, mais jamais d'aussi bonne qualité que celles d'oie ou de cygne, et la plupart, trop petites, sont difficiles à employer et produisent des pattes de mouche.

Il arrive d'ailleurs que ce soit là un avantage, notamment lorsqu'un scribe réalise un *exemplar* (une copie de petite taille, aisément transportable, à partir de laquelle on peut ensuite en effectuer d'autres). On use alors souvent de plumes de corbeau ou de corneille, mais les textes serrés ainsi obtenus rendent l'étude difficile et moins enrichissante.

On coupe l'extrémité supérieure de la plume, on l'ébarbe, puis on fait durcir le morceau de tuyau restant au soleil ou dans du sable chauffé. On en coupe ensuite la pointe, avant de la fendre verticalement. Au fur et à mesure que le scribe écrit, cette pointe s'émousse, si bien qu'il faut la retailler — parfois jusqu'à seize fois par jour.

Confectionner et tailler les plumes à écrire est relativement simple ; il n'est donc pas nécessaire d'employer à ces tâches un artisan spécialisé.

La seule alternative à la plume est son équivalent en roseau, qu'on obtient en faisant durcir puis en taillant un roseau. Mais l'écriture est alors moins précise et les plantes adaptées à cet usage, extrêmement rares, ne se trouvent que dans le Nord de l'Europe. Cet instrument, qui n'est presque plus employé, est à présent considéré comme une relique d'un autre âge.

Les pinceaux des illustrateurs sont fabriqués de la même manière que les plumes à écrire, mis à part le fait qu'au lieu d'en tailler la pointe, on y glisse et colle des poils d'hermine ou d'écureuil.

Techniques Hermétiques

Beaucoup de Mages confectionnent eux-mêmes leurs plumes, bien que la plupart donnent aux serviteurs de leur Alliance les instructions nécessaires pour qu'ils effectuent à leur place cette tâche ennuyeuse. Le principal problème en la matière est que ces instruments ne sont pas éternels, il s'en faut : on peut en user jusqu'à 40 en une seule saison de travail d'écriture !

Les plumes d'une qualité particulière ou ayant été enchantées valent donc la peine d'être préservées de l'usure (un sort de première magnitude Muto Animal suffit). Certains Mages assurent en outre que les plumes de telle ou telle créature sont plus solides que celles des autres, et que l'usage prolongé qu'on en fait compense largement leur difficulté d'emploi. Elles sont en fait surtout utilisées durant les voyages, ou lorsqu'on ne trouve pas de plumes d'oie. Malheureusement, elles proviennent en général d'animaux peu communs, tels qu'aigles, paons ou griffons.

Certaines plumes sont également réputées posséder des propriétés magiques, ou s'avèrent idéales pour des enchantements particuliers. Celles de hibou, par exemple, font d'excellents Foci pour les sorts Creo Mentem destinés à rendre la production écrite de leur utilisateur plus inspirée. Celles de harpie sont, paraît-il, d'un usage surnaturellement agréable. Quant à celles de dodo, on prétend qu'il faut être fou pour essayer d'en user, car on devient alors extrêmement lent et paresseux.

ÉCRIRE

Tandis que la lecture se fait généralement debout au lutrin (et à voix haute), la copie ou l'écriture des documents se pratiquent assis à une table inclinée. Le scribe dispose à son côté un ou plusieurs pots d'encre et tient à la main gauche un couteau, qui lui permet de réaliser des corrections rapides en ôtant l'encre du parchemin, de tailler sa plume et de maintenir à plat la page sur laquelle il travaille sans en abîmer le texte. S'il réalise une copie, l'original, exemplar ou autre, est placé au-dessus ou à côté du nouveau livre.

Quand il se sert de parchemin, il lui faut auparavant frotter celui-ci à la craie, puis à la pierre ponce ou avec un mélange de miettes de pain et de poudre de verre. La plume, que l'on tient bien droite, se déplace grâce à un mouvement de tout l'avant-bras et non simplement en bougeant le poignet (ceux qui procèdent ainsi ne produisent que d'infâmes gribouillages et usent leur plume beaucoup plus vite).

Les feuilles sont préalablement ornées de lignes tracées au plomb, au graphite ou à l'argent. Seule une moitié de page environ est couverte de texte ; l'espace restant est réservé aux enluminures, afin que l'ensemble ne soit pas rebutant. Une fois la page d'écriture terminée, on la saupoudre de poussière de craie.

Quand le texte de l'ouvrage est terminé, on le fait passer à l'enlumineur, assorti d'instructions précises. L'artiste ornemente lettres et mots, peint des scènes diverses, des personnages et des animaux, agrémente parfois tout le pourtour d'une page et appose de la feuille d'or. Ce travail n'a pas seulement des raisons esthétiques, il met aussi l'accent sur les sections importantes de l'œuvre et suggère quel en est le contenu, au lecteur ou au simple observateur.

C'est pourquoi nous vous déconseillons de réduire le coût d'un volume en n'y consacrant que de l'encre noire et en le privant des décorations appropriées. D'une part, nos œuvres méritent un embellissement artistique ; d'autre part, des textes trop serrés sont beaucoup plus difficiles à étudier que des travaux convenablement illustrés.

Techniques Hermétiques

Il n'y a pas grand-chose à faire pour faciliter la tâche d'un enlumineur ou dissimuler la mauvaise qualité de son travail. Toutefois, les Alliances riches en *virtus* utilisent parfois des techniques admirables pour améliorer de simples illustrations.

Ainsi, les livres sur Herbam — ou même tout simplement sur les plantes — contiennent-ils des images de fleurs auxquelles un sort Imagonem ajoute le parfum correspondant. D'autres sortilèges permettent de rendre plus réalistes les dessins techniques — dans les manuels de chirurgie, par exemple — ou d'animer les illustrations relatives à des expériences, pour montrer un Mage menant à bien les diverses étapes du travail.

Reliure

Un livre n'est tout d'abord qu'une série de cahiers de huit feuilles qu'il faut réunir en un seul volume.

On le fait le plus souvent en cousant ces éléments ensemble par le dos, puis en cousant le tout dans la reliure proprement dite, laquelle se compose de panneaux rigides recouverts de cuir, tapisserie, brocard ou autre tissu. Les panneaux eux-mêmes sont généralement de bois (chêne en France et en Angleterre, pin plus léger en Italie), mais aussi parfois de cuir épais ou de débris de parchemin collés ensemble pour former un tout solide.

On peut ensuite orner la reliure de diverses pièces métalliques (coins, etc.) afin de la protéger, la broder de gemmes, la peindre, etc. Les couvertures de cuir sont quelquefois très finement travaillées, décorées de motifs symétriques et autres dessins, tandis que celles en tissu peuvent être magnifiquement ornementées. Il arrive pourtant que les divers panneaux de bois restent nus, simplement réunis par des bandes de cuir.

Enfin, on ajoute à l'ouvrage un fermoir qui en maintiendra les pages, les empêchant de s'enrouler ou de se gondoler, puis éventuellement une boîte faite tout exprès pour le protéger, recouverte là encore de tissu ou de cuir et souvent aussi travaillée que la reliure.

Techniques Hermétiques

La magie Hermétique n'a guère modifié le processus vulgaire de reliure mais permet d'apporter, à la décoration et aux fermoirs des ouvrages, des modifications intéressantes.

Les fermoirs magiques ne sont pas rares, qui ne s'ouvrent que lorsqu'on en prononce le mot de commande, empêchant apprentis et hôtes indiscrets de parcourir les tomes réservés aux plus savants. Ils sont par ailleurs faciles à réaliser, ne nécessitant que la dépense d'un pion de *virtus* et un sort Rego Terram ou Animal de bas Niveau. Certains ressemblent à des serres de métal, qui maintiennent le volume fermé, d'autres ne sont qu'un assemblage de lanières de cuir impossibles à dénouer pour qui en ignore le mot de commande.

Les Mages vont parfois jusqu'à remplacer la boîte de protection habituelle par des objets bizarres, quoique plus efficaces. J'ai personnellement vu de mes yeux un livre pris dans une sorte de treillage composé de bandes métalliques fermées, lesquelles s'élargissaient ou s'allongeaient pour libérer l'ouvrage ou au contraire le retenir — quand personne n'avait prononcé le mot approprié (rituel de deuxième magnitude Muto ou Rego Terram).

Étude

La manière dont un livre a été confectionné et l'état dans lequel on le trouve ont, tous deux, leur importance quant à ce qu'on peut en apprendre en une saison. De toute évidence, si l'ouvrage a été abîmé, une partie du texte risque d'être illisible, et l'ensemble est moins instructif. De même, si l'on a affaire à des pattes de mouche, elles sont longues à déchiffrer. Bien d'autres facteurs de ce type peuvent intervenir.

Les Tables, ci-après, vous indiquent quelles sont les conséquences de tels défauts. En gros, quand un livre est endommagé, que divers passages en sont perdus ou illisibles, ses scores en Arts ou en Connaissances baissent. Quand il a été mal conçu, la quantité d'informations qu'il contient ne s'en trouve pas amoindrie, mais il est malaisé d'y découvrir les renseignements voulus — soit parce que la calligraphie est mauvaise, soit parce qu'il est quasi impossible de dénicher quelque chose de particulier. En termes pratiques, l'effet est pratiquement le même : les scores sont diminués.



En revanche, lorsqu'un ouvrage a été particulièrement bien conçu, ses scores sont meilleurs. Cette règle optionnelle vous permet donc de donner aux livres l'équivalent des Vices et Vertus des personnages et de personnaliser vos bibliothèques ; il est plus facile et plus agréable d'étudier les œuvres auxquelles on a consacré beaucoup de temps et pour lesquelles on s'est donné beaucoup de mal que celles qui ont été produites à la va-vite.

Le Conteur ou le joueur chargé des listes de la bibliothèque de l'Alliance devrait donc toujours noter les scores « théoriques » d'un livre et ceux qui comptent quand on l'étudie. Si, par exemple, un tome de 8 en Creo

est magnifiquement illustré et calligraphié, on considérera qu'il a un score de 10. Il faudra cependant garder en mémoire son score originel de 8, car c'est celui qu'auront les copies de l'ouvrage (les 2 points supplémentaires représentent la manière dont l'information est présentée, et si les copies ne sont pas aussi belles que l'original, elles ne bénéficieront pas de ce bonus). Il est également conseillé de noter pourquoi les scores d'un livre sont plus bas ou plus élevés qu'ils ne devraient l'être.

Livres inférieurs

TEXTE RÉDUIT : Soit l'ouvrage est un exemplar, soit on en a allégé le texte par mesure d'économie. Réduisez le score de 2.

TEXTE SERRÉ : Les marges sont minces et/ou le texte est très serré, ce qui en fait un bloc rebutant, difficile à déchiffrer et dont on perd aisément le fil. Réduisez le score de 1.

TEXTE UNIFORME : Tout a été écrit avec la même encre, aucun mot ou lettre n'est plus grand que les autres ou enluminé. Le texte paraît ennuyeux, et il est impossible de dire au premier regard quels en sont les passages importants ou moins significatifs. Réduisez le score de 1.

RELIURE MÉDIOCRE : La reliure est fragile, ce qui contraint le lecteur à se montrer précautionneux, et les feuilles tournent souvent d'elles-mêmes ; il faut donc les maintenir en place si on veut éviter de perdre sa page. Réduisez le score de 1.

MATÉRIEL MÉDIOCRE : Le parchemin ou le papier utilisé, trop épais, rend les pages difficiles à tourner, à moins qu'il ne s'enroule aisément ou que, trop vieux, il n'ait perdu sa souplesse, ou encore qu'il ne soit de mauvaise qualité et troué. Il se peut aussi que l'encre ait mal tenu, ne laissant que des traces pâles, qu'elle ait été trop liquide et ait coulé, voire qu'elle ait taché la page opposée. Réduisez le score de 1.

PAS D'ILLUSTRATIONS : Tout ce qui permet normalement d'identifier les différentes sections d'un livre et de les mettre en avant — illustrations et autres enluminures — a été omis. Réduisez le score de 2.

ILLUSTRATIONS MÉDIOCRES : L'ouvrage est quelque peu ornementé, mais cela n'aide guère le lecteur. Peut-être les illustrations sont-elles mal dessinées, cryptiques, ou débordent-elles sur le texte. Réduisez le score de 1.

SURCHARGÉ : Le volume est une véritable œuvre d'art, ce qui malheureusement n'en favorise pas l'étude. On en a doré trop de pages, ce qui distrait l'attention du lecteur, ou on l'a trop enluminé, si bien qu'il est devenu difficile à déchiffrer, à moins que les lettres ne soient si grandes qu'on tourne les pages à vive allure, perdant le fil du discours, ou que des illustrations pleine page ne prennent la place qui devrait revenir au texte. En outre, les erreurs et fautes ne sont que discrètement indiquées, et non pas corrigées — ce qui nuirait à l'esthétique de l'ensemble. Réduisez le score de 2.

POMPIER : Ce livre n'est pas seulement surchargé, il est littéralement couvert d'enluminures ; c'est d'ailleurs de ce point de vue un véritable chef-d'œuvre, mais il est quasi impossible à lire. Réduisez le score de 4.

Livres supérieurs

VÉLIN UTÉRIN : Le volume se compose du parchemin (ou du papier) de la meilleure qualité, à la fois souple et léger. C'est une joie que d'en tourner les pages. Augmentez le score de 1.

CLARTÉ D'EXPRESSION : Le texte a été rédigé par un maître, qui a su le rendre aussi clair qu'agréable à lire. Augmentez le score de 1.

BIEN DÉCOUPÉ : On a employé des encres de couleurs variées — au moins quatre — pour la rédaction du volume, ce qui fait apparaître clairement de quel sujet ou concept particulier traite telle ou telle section de l'ouvrage et quels en sont les mots-clés. De plus, les lettrines des passages les plus importants sont très travaillées, si bien qu'il est facile de déterminer quelles portions du texte sont essentielles et de trouver des informations particulières. Augmentez le score de 1.

BIEN ILLUSTRÉ : Un enlumineur compétent a judicieusement placé dans toute l'œuvre diverses illustrations et ornementations, usant d'encres et peintures de qualité, appliquant même de la feuille d'or en maints endroits. Toutes ces images, représentatives du texte qu'elles accompagnent, permettent de se faire une idée de ce dont traite chaque page simplement en parcourant l'ouvrage. Augmentez le score de 1.

BIEN RELIÉ : La couverture n'est pas seulement standard, c'est l'œuvre d'un très bon artisan. La reliure, quoique solide, reste souple, si bien que quand le livre est ouvert, les pages ne tournent pas toutes seules. Augmentez le score de 1.

Livres endommagés

Quand un Mage étudie un ouvrage pendant une saison, il effectue un tirage de tension de Dextérité afin de déterminer s'il l'abîme. Quand il obtient un Désastre ou un résultat inférieur à 0, il jette un dé simple et consulte la Table ci-après, qui donne la nature de l'accident.

1	Deux cahiers complets se détachent de la reliure et tombent doucement par terre. Le thaumaturge ne

	s'en aperçoit que quelques jours plus tard, alors que les feuillets manquants ont déjà été piétinés, tachés ou brûlés. Réduisez le score de 2.
2	Comme ci-dessus, mais avec un unique cahier. Réduisez le score de 1.
3	Un malheureux accident endommage plusieurs pages : une bougie tombe sur le livre ouvert et le brûle, une potion ou un acide est renversé dessus, un Familier en mange quelques feuilles, etc. Réduisez le score de 1.
4-6	Un des cahiers se détache de la reliure. Prenez-en note, car si un artisan ne répare pas les dégâts, ce cahier sera perdu au prochain tirage qui donnera ce résultat (ce qui se traduira par une réduction du score de 1).
7	Le livre est souillé de manière indélébile (poussière, terre, cire de bougie, sang, etc.). Quoique le texte soit encore lisible, il est difficile à déchiffrer ; le score absolu de l'ouvrage ne change pas, mais son score de travail est réduit de 1.
8	La reliure, abîmée, ne remplit plus son office. Si le volume n'est pas relié une nouvelle fois, chaque saison supplémentaire durant laquelle on s'en sert lui fait perdre quelques pages et réduit son score de 1.
9	Il se produit un accident magique, les pouvoirs du thaumaturge affectant l'ouvrage de quelque manière. S'il s'agit d'un traité sur Corporem, par exemple, l'un des sortilèges Corporem du Mage peut en altérer les pages. Une combinaison Creo Ignem ou Perdo Animal assez puissante risque même de détruire le livre entier, tandis qu'une autre Rego Aquam peut en effacer plusieurs sections et qu'une autre encore Creo Herbam y fera pousser de l'herbe ou autres plantes (réduisant le score du volume jusqu'à ce qu'on y jette un sort Perdo Herbam adapté). C'est au Conteur de déterminer quels dégâts subit précisément le livre.
10	Refaites deux tirages.

Si l'ouvrage se compose de papier de Russie ou de papyrus, lancez deux dés de Désastre supplémentaires, un Désastre signifiant alors que plusieurs feuillets se sont échappés de la reliure. A moins qu'on ne relie immédiatement le volume une nouvelle fois, son score est réduit de 1.

Si on a usé d'encre au carbone, jetez un dé de Désastre supplémentaire. Un Désastre indique, dans ce cas, que l'encre s'est étalée ou est partie, ce qui réduit le score de 1.

DIFFICULTÉS PRATIQUES

Nombre de joueurs, en lisant ces règles, y verront un moyen d'augmenter rapidement la valeur de la bibliothèque de leur Alliance ; ne suffit-il pas d'en faire copier tous les livres avec des encres de couleur puis d'y ajouter des illustrations ? Mais leurs Mages vont découvrir que ce n'est pas si aisé...

Se procurer du vélin

Le vélin normal est assez facile à obtenir. La plupart des Alliances entretiennent un percamenarius, exactement comme elles entretiennent un cuisinier afin qu'il prépare la nourriture et des gardes pour qu'ils veillent à la porte : c'est tout aussi important. Quant aux communautés printanières ou hivernales, qui ont rarement les moyens d'abriter un percamenarius, elles achètent leur parchemin dans la ville la plus proche.

Il est extrêmement difficile, en revanche, de se procurer du vélin utérin. A moins d'avoir un total Dextérité + Fabrication du Vélin de 9 +, en effet, un percamenarius est incapable d'en produire. Une Alliance disposant d'un artisan aussi compétent peut se féliciter de sa chance et doit lui fournir de bons motifs de rester (en le payant très bien ou en le menaçant de représailles en cas de départ, par exemple), d'autant qu'il n'existe guère dans un pays qu'une douzaine de personnes aussi expertes. La plupart travaillant pour des évêques et diverses personnalités, ou appartenant à des communautés religieuses fermées, les Alliances ont tout intérêt à entretenir de bonnes relations avec ces autorités (ecclésiastiques et autres) si elles veulent disposer de vélin utérin.

Se procurer des encres

Pour les Mages demeurant autour de la Méditerranée, en Ibérie, Normandie, dans les Flandres ou le Sud de l'Angleterre, le seul problème en la matière est d'ordre financier. L'encre au carbone est très bon marché, celle de galles nettement plus coûteuse, et certains des pigments de couleur atteignent des prix astronomiques. Une Alliance pauvre ou très éloignée des centres de commerce vulgaires en est parfois réduite à user d'encre au carbone confectionnée entre ses murs.

De plus, les approvisionnements en pigments ne sont pas toujours réguliers, surtout lorsque des croisades ou autres guerres orientales rendent périlleux le commerce dans ces contrées lointaines. Les thaumaturges installés plus à l'ouest sont de temps à autre contraints de repousser un travail d'une année ou plus, simplement pour rassembler les encres et peintures de couleur nécessaires. Ce n'est que dans le Levant qu'on se procure ce qu'on veut quand on le veut et à des prix raisonnables.

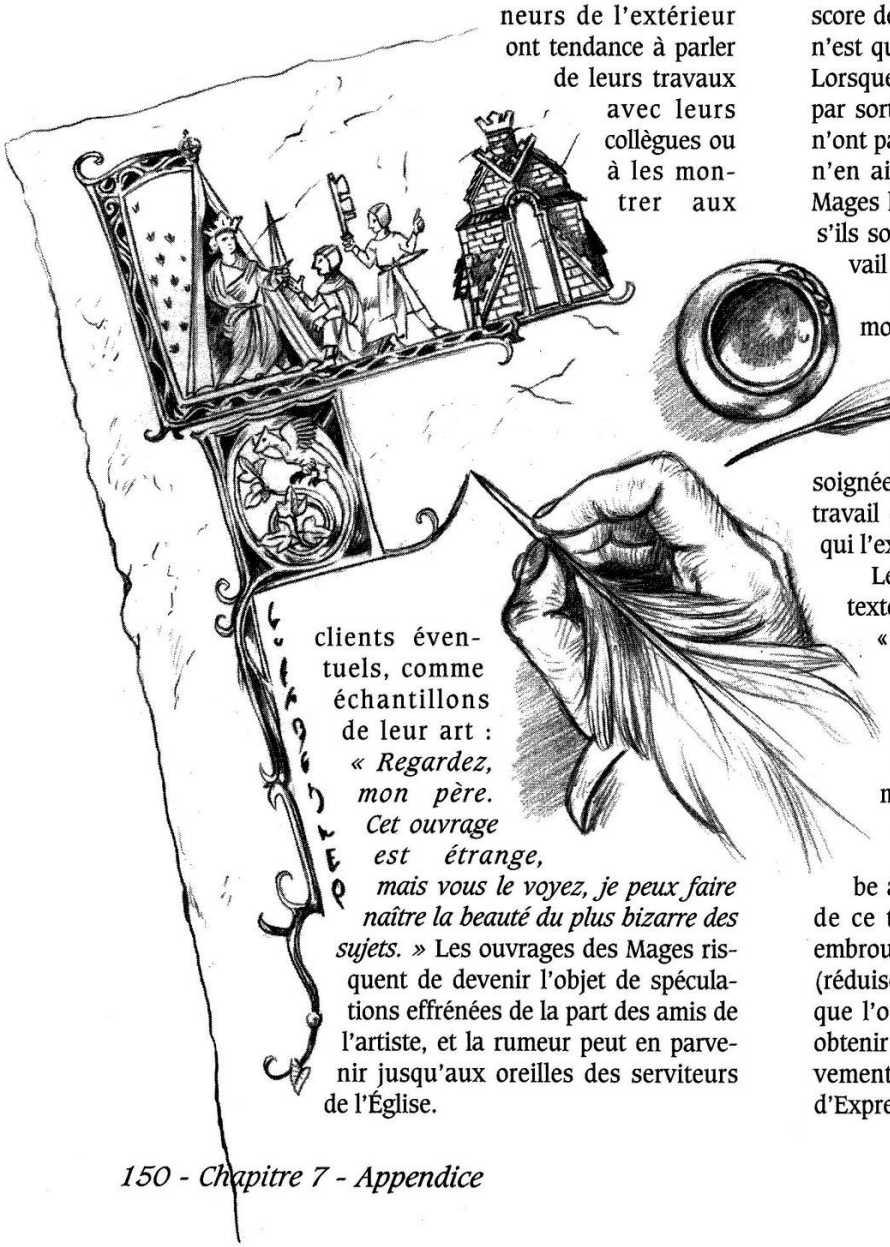
Pour les Mages des Tribunaux les plus éloignés (Novgorod, Loch Leglean ou Hibernien), il est parfois impossible d'obtenir des encres de couleur. Leurs Alliances sont alors obligées d'envoyer un émissaire au centre de commerce important le plus proche (port de la Baltique, Waterford en Hibernie) afin qu'il y achète les pigments nécessaires, à moins que les magiciens ne se résignent à utiliser du *virtus* brut pour en fabriquer (Muto Aquam, Complément Imagonem), ou que l'un d'eux ne se rende en personne dans le Sud pour en acquérir des réserves.

Enluminure

Les enlumineurs compétents (capables de produire des livres Bien Illustrés, voir plus haut) ne sont pas légion mais restent tout de même assez faciles à trouver. Il est possible de rencontrer un jeune artiste peu fortuné dans n'importe quelle cité, et si on parvient à le persuader de s'installer à l'Alliance, il peut y enseigner ce qu'il sait à ses assistants ou sa progéniture, si bien que la communauté disposera ensuite toujours d'un enlumineur. De plus, toute ville universitaire en abrite au moins un, dont on peut louer les services au coup par coup.

Les maîtres enlumineurs, en revanche, ne se trouvent que dans les cités et monastères les plus importants, et il est quasi impossible de se les adjoindre de manière permanente. Toutefois, ceux qui ne vivent pas dans une communauté religieuse louent eux aussi leurs services — à des prix élevés.

La plupart des Alliances d'été, d'automne et même d'hiver abritent un enlumineur. Celles dont ce n'est pas le cas en sont réduites à faire appel aux artistes des villes — ce qui présente toujours un risque — ou à priver leurs livres d'ornementations. Malheureusement, les enlumineurs de l'extérieur ont tendance à parler de leurs travaux avec leurs collègues ou à les montrer aux clients éventuels, comme échantillons de leur art : *« Regardez, mon père. Cet ouvrage est étrange, mais vous le voyez, je peux faire naître la beauté du plus bizarre des sujets. »* Les ouvrages des Mages risquent de devenir l'objet de spéculations effrénées de la part des amis de l'artiste, et la rumeur peut en parvenir jusqu'aux oreilles des serviteurs de l'Église.



Écriture et reliure

Les Mages rédigent souvent eux-mêmes les livres composant leur bibliothèque et les font relier par des serviteurs de l'Alliance pas toujours experts en la matière. Un scribe, un menuisier ou un maroquinier peuvent ainsi être chargés de cette tâche, quoique les Alliances d'automne les plus vastes emploient parfois quelqu'un qui s'y consacre à temps plein ou qu'il vaille mieux la confier à un spécialiste demeurant en ville.

Les magiciens désireux de posséder des volumes particulièrement bien calligraphiés peuvent, eux aussi, faire appel à quelqu'un de l'extérieur (avec le risque habituel que les vulgaires glosent sur leur bien) ou, s'ils en ont les moyens, entretenir à demeure un ou plusieurs scribes. Le problème, lorsque des mortels rédigent des ouvrages concernant les arcanes, est qu'ils n'y comprennent rien et commettent donc souvent des erreurs.

Chaque saison qu'un vulgaire passe à écrire des documents concernant la magie, le Conteur effectue pour lui un jet de tension d'Intelligence + Théorie de la Magie contre un facteur de Difficulté de 6. Un échec signifie qu'une grossière erreur s'est glissée dans le travail, réduisant son score de 1 ; un Désastre que le produit de la saison entière n'est que charabia, ce qui diminue de 9 le score du livre ! Lorsque le scribe copie des sorts, le Conteur lance un dé par sortilège. Il ne doit pas signaler aux joueurs ceux qui n'ont pas été rédigés correctement, à moins qu'un Désastre n'en ait rendu le texte complètement absurde. Que les Mages le découvrent douloureusement, par l'expérience — s'ils sont assez imprudents pour ne pas superviser le travail de leur copiste.

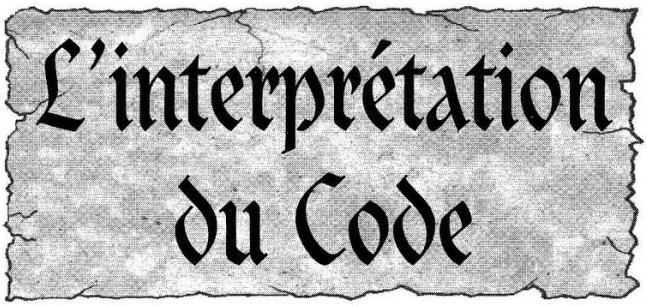
Car il leur est possible de le faire, de conseiller le mortel et de lui signaler ses erreurs. Dans ce cas, le score en Théorie de la Magie du thaumaturge attentif s'ajoute au jet du scribe. Les Alliances riches adoptent souvent cette méthode afin d'obtenir des copies exactes et soignées de textes divers, mais le Mage qui supervise le travail doit y consacrer autant de saisons que le vulgaire qui l'exécute.

Les règles relatives à l'interprétation et l'écriture des textes de magie par les Mages sont données au chapitre « Laboratoire » d'**Ars Magica**.

Si le scribe est compétent (score de 3 + en Écriture), il fournit un texte lisible et aisément compréhensible, créant un tome standard — dénué des Vices et Vertus dont il a été question précédemment. Le Conteur est toutefois en droit de demander, en option, un jet de tension de Dextérité + Écriture de 6 + (voire de le rendre obligatoire quand le scribe à un score d'Écriture de 2 ou moins). Si le résultat de ce tirage est inférieur à 6, le texte résultant est embrouillé ou, pour quelque autre raison, malaisé à étudier (réduisez son score de 1 dé simple). Un Désastre signifie que l'ouvrage est inutilisable (score réduit de 9). Il faut obtenir plus de 6 à ce jet pour produire un texte significativement ornementé, 14 + pour parvenir à la Vertu Clarté d'Expression (voir plus haut). Notez que tous ces tirages

souffrent d'une pénalité de -1 si la plume employée n'était pas une des plus longues de l'aile gauche d'une oie, d'un cygne ou d'une harpie, de même que si on utilise un pinceau ou un roseau.

Ces jets optionnels servant à déterminer la qualité du travail d'écriture sont applicables aussi bien aux Mages qu'aux scribes. Pour les premiers, ils viennent en sus de tous ceux requis par la rédaction, la copie et/ou la traduction d'un texte donné (voir le chapitre « Laboratoire » d'**Ars Magica**), si bien qu'ils peuvent embellir mais aussi gâcher le fruit de leurs efforts.



Comme nous l'avons dit au début de ce chapitre de notre ouvrage, c'est en admettant ses propres faiblesses que l'on accède à la sagesse. Or ce qui est vrai des individus l'est aussi des groupes : si l'Ordre d'Hermès se compose de libres penseurs et d'érudits, il n'en est pas pour autant parfait. Nous souffrons par trop de nos différences, rivalités, querelles et conflits. Les lois mêmes qui régissent nos actions, par bien des côtés faussées ou dépassées, ne nous sont parfois d'aucun secours pour régler nos problèmes. Et lorsque notre Code nous abandonne, ce sont bien souvent les Quæsitori qui tranchent. Ils nous imposent leurs décisions afin de préserver la paix, tenant pour acquis qu'elles auront force de loi, même si elles ne satisfont aucun des deux partis.

Nous autres, auteurs de cet ouvrage, sommes conscients de la nécessité qu'il y a pour l'Ordre d'expliciter les règles édictées par le Code. C'est en les rendant plus claires et compréhensibles que nous deviendrons plus capables de les suivre ; que nous apprendrons aussi à mesurer nos actions et venir à bout de nos différends sans qu'une force extérieure décide de notre destin.

C'est pourquoi nous présentons ici plusieurs précédents et propositions de révision du Code qui vous aideront, nous l'espérons, à mieux percevoir votre place au sein de l'Ordre d'Hermès. Servez-vous en pour résoudre vos querelles, afin que l'Ordre fasse un pas en avant vers la paix intérieure. Ce n'est qu'en introduisant l'harmonie entre nous que nous parviendrons à la connaître avec le monde extérieur et que nous pourrons envisager l'avenir avec sérénité.

Que les sodalis *n'oublient pas que ces précédents sont juste des exemples. A chacune de ses réunions, un Tribunal est contraint de statuer sur nombre de cas individuels, aussi doit-il accorder à tout incident la place qui lui revient et faire preuve de beaucoup de bon sens. Ce qui explique que plusieurs des jugements rendus paraissent contradictoires, alors qu'il n'en est rien : ils varient simplement en fonction du contexte, mais tous sont fidèles à notre Code.*

Enfin, ces décisions sont rarement le fait de la Maison Quæsitor, comme nous en sommes venus à appeler la Maison Guernicus, dont la responsabilité consiste essentiellement à s'assurer que nul n'enfreint le Code. En ce qui concerne ses interprétations, elle se contente de donner des conseils mais abandonne à l'Ordre dans son entier la décision finale. Ce n'est que lorsqu'un jugement n'est pas conforme au Code qu'elle peut l'invalider.*

** Je rappelle à l'intention des Mages de fraîche date et des apprentis que les Quæsitori (juges, en latin) se sont vu attribuer ce nom à cause de la fonction qu'ils ont adoptée ; en fait, leur Maison porte comme toutes les autres le patronyme de son fondateur, en l'occurrence Guernicus. Mais il est si rare qu'on la mentionne par son nom d'origine que, si l'on n'y prend garde, celui-ci finira par sombrer dans l'oubli.*

Des apprentis

Les apprentis sont considérés comme la propriété du Mage qui les a pris en charge jusqu'à ce qu'ils aient relevé leur gant (passé le test qui fait d'eux des Mages), si bien que leur maître est responsable de leurs actes. Pourtant, comme ils sont de nature magique, ils sont aussi considérés comme faisant partie de sa « capacité magique » (voir ci-après).

Normandie, 1151 après J.-C. : La magicienne Agnis Nestophelis fut traduite devant le Tribunal pour avoir torturé et tué trois apprentis en l'espace de cinq ans. Il fut noté qu'il s'agissait de ses propres apprentis, qu'elle en faisait donc ce qu'elle voulait. Elle fut déclarée innocente de tout crime.

Thèbes, 1158 après J.-C. : Une disciple de Merinita ayant été assassinée, deux des membres de son Alliance se disputèrent son apprenti. Comme ils se refusaient à régler le problème par un *certamen*, suivant la procédure normale, ils en appelèrent au Tribunal. L'un des deux Mages, Nykolis de Jerbiton, était le plus proche ami de la défunte et avait effectué avec elle diverses recherches, mais l'apprenti fut attribué à son adversaire, Mondrasine, qui appartenait à la même Maison que la morte.

Hibernie, 1165 après J.-C. : Un Mage sombra dans le Crépuscule final alors qu'il voyageait avec son apprenti et se trouvait loin de son Alliance, Vigil. Un autre Mage, Cærfloron, fit parvenir son corps à Vigil mais conserva pardevers lui l'apprenti. Vigil déposa donc une plainte auprès du Tribunal, demandant à ce que l'enfant lui fût rendu. Le jugement stipula que ni l'Alliance ni Cærfloron n'avaient de droits sur l'apprenti, qu'un des Mages de Vigil devait défier Cærfloron en *certamen* et que le vainqueur aurait la charge du garçon.

Loch Leglean, 1165 après J.-C. : Le Mage Kolen MacDonal fut convaincu d'avoir entraîné son apprentie moins des trois mois réglementaires par an. Le Tribunal ayant

décidé que tous les autres Mages pouvaient demander la charge de la jeune fille, plusieurs se déclarèrent intéressés, et elle obtint la permission de choisir celui qu'elle voulait pour maître. Comme elle ne parvenait pas à se décider entre deux grands thaumaturges, ils tranchèrent entre eux par *certamen*.

Provence, 1179 après J.-C. : Durant une visite à Bentalone, l'apprenti de Grimgroth (membre de la Crête des Brumes) mit volontairement ou par accident le feu à une écurie, estropiant un cheval magique. Bentalone demanda que Grimgroth lui fournît le *virtus* brut nécessaire pour soigner l'animal, mais Grimgroth argua que ses hôtes s'étaient montrés négligents — ce pourquoi l'incident avait eu de telles conséquences. Le jugement stipula que Grimgroth était entièrement responsable des actes de son apprenti et devait donc payer le *virtus*, quelles qu'eussent été les circonstances.

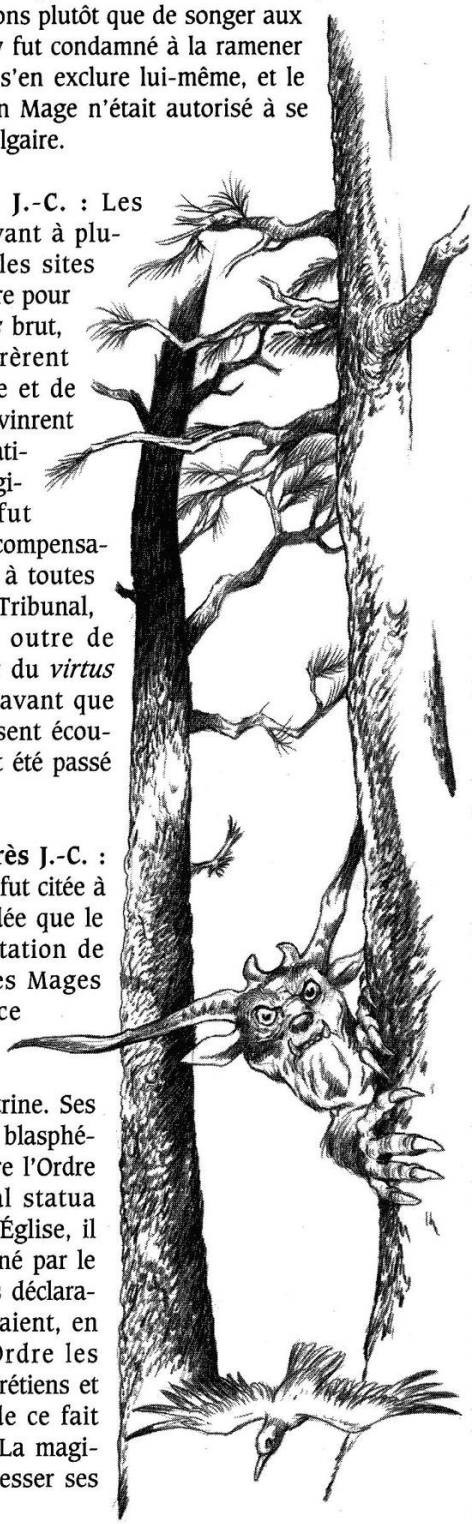
Normandie, 1194 après J.-C. : Le Mage Damon le Mont raconta que son ex-apprenti, à présent Mage à part entière, avait détruit par méchanceté, avant son gant, plusieurs de ses possessions vulgaires et gaspillé dans un élan de colère 6 pions de *virtus* brut. A présent que le fauteur de troubles était devenu membre de l'Ordre d'Hermès, son ancien maître demandait que lui fussent remboursés ces 6 pions de *virtus*. Le Tribunal jugea qu'un Mage ne pouvait être tenu pour responsable de ses actes d'apprenti et que la responsabilité de ses malheurs incombait à Damon lui-même.

Provence, 1194 après J.-C. : En 1188, Teslil de Jerbiton, de l'Alliance de Bellaquin, trouva une enfant qui possédait le Don. Ayant déjà un apprenti, il vendit la fillette à Gentric de Jerbiton, membre lui de l'Alliance de Doïsseteppe, qui mourut en 1192. Alarmon de Tytalus, autre membre de la communauté de Doïsseteppe, prit alors l'enfant en charge, mais Teslil protesta qu'elle devait lui revenir puisque son précédent apprenti était entre-temps devenu un Mage à part entière. La sentence du Tribunal fut que Teslil, en vendant la fillette, avait renoncé à tout droit sur elle. Le Tribunal ajouta en outre qu'il désapprouvait ce commerce des apprentis, bien qu'il ne le mît pas hors-la-loi.

Des démons, des êtres féeriques et des vulgaires

Il est impossible aux Mages de ne pas interférer du tout avec la société des hommes et la féerie — il leur faut se défendre, acheter du matériel et recueillir du *virtus* brut ; on considère donc, en la matière, que le Code a été enfreint quand ces interférences mettent en danger l'Ordre ou d'autres Mages que ceux qui les provoquent. En revanche, toute relation autre que de défense avec un démon est strictement interdite.

Rhin, 1093 après J.-C. : Un Tribunal de Quæsitori cita à comparaître le Mage Borov de Jerbiton. Celui-ci n'avait pas jugé utile d'enlever son apprentie à sa famille vulgaire pour l'entraîner et lui avait donc prodigué son enseignement au sein de la cour d'un margrave. Il s'était lui-même impliqué dans les intrigues politiques au point d'aider ce noble dans ses guerres, attirant sur l'Ordre les foudres de ses ennemis. De plus, son apprentie avait, elle aussi, pris parti pour l'une des factions plutôt que de songer aux intérêts de l'Ordre. Borov fut condamné à la ramener au sein de l'Ordre ou à s'en exclure lui-même, et le Tribunal répéta qu'aucun Mage n'était autorisé à se mettre au service d'un vulgaire.



Rhin, 1151 après J.-C. : Les Mages de Durenmar ayant à plusieurs reprises écumé les sites féeriques de la Forêt Noire pour en prendre tout le *virtus* brut, les êtres féeriques entrèrent dans une grande colère et de vastes zones boisées devinrent dangereuses, voire impraticables, pour tous les magiciens. Durenmar fut condamnée à payer en compensation 10 pions de *virtus* à toutes les autres Alliances du Tribunal, lequel lui interdit en outre de recommencer à prélever du *virtus* sur les sites féeriques avant que quatorze années se fussent écoulées ou qu'un accord eût été passé avec les êtres féeriques.

Provence, 1165 après J.-C. : Calonogi Ex Miscellanea fut citée à comparaître car, persuadée que le Don était une manifestation de l'Esprit saint et que les Mages étaient donc d'essence divine, elle prêchait à travers tout le Tribunal pour répandre cette doctrine. Ses ennemis l'accusaient de blasphémer mais aussi de mettre l'Ordre en danger. Le Tribunal statua que, n'étant pas lié à l'Église, il n'était nullement concerné par le blasphème, mais que les déclarations de Calonogi risquaient, en effet, d'attirer sur l'Ordre les foudres des vulgaires chrétiens et qu'elles constituaient de ce fait une violation du Code. La magicienne fut sommée de cesser ses

prêches, refusa d'obéir et fut exilée du Tribunal pour sept ans.

Rome, 1172 après J.-C. : Trois ans auparavant, Kaldorias de Jerbiton avait chassé un démon qui terrorisait un petit village. Ses ennemis firent remarquer que la créature en voulait peut-être à l'Ordre et qu'elle et les siens risquaient de le considérer dorénavant comme une organisation ennemie. Kaldorias rétorqua que l'Ordre se devait d'être l'ennemi de tous les démons (argument que le Tribunal refusa de discuter), que ces derniers cherchaient de toute façon à l'affaiblir (ce que le Tribunal admit) et qu'en agissant comme il l'avait fait, il avait prouvé aux vulgaires que les Mages n'étaient pas forcément des serviteurs du Diable. Le Tribunal conclut que Kaldorias avait effectivement bafoué le Code en provoquant un démon mais que ses motifs étaient louables ; il ne fut pas condamné.

Ibérie, 1172 après J.-C. : Lors de son gant, l'apprenti Vermbar de Flambeau (à présent le Mage Trentus) fut abandonné à Barcelone nu, sans argent ni provisions, avec ordre de gagner la Sicile dans le mois. En rassemblant le matériel et les vivres nécessaires, le jeune homme tua plusieurs vulgaires, rôtit bon nombre de gardes et fit brûler deux des vaisseaux du port. Le Quæsitor qui présidait le Tribunal admit qu'on ne pouvait tenir un apprenti pour responsable de ses actes, mais suggéra qu'on considère néanmoins Vermbar coupable d'avoir volontairement interféré avec des mortels et qu'on le traite en conséquence. Le Tribunal décida cependant que le gant créait une situation particulière, dans laquelle un Mage ne pouvait guider son apprenti mais où celui-ci, n'étant pas encore membre de l'Ordre, n'avait pas à obéir au Code. Il n'imposa donc aucune punition, que ce fût à Trentus ou à son ancien maître.

Levant, 1179 après J.-C. : Henry Le Barre, de la Maison Jerbiton, avait quitté la Provence pour participer à la croisade avec Philippe de Flandres. Il usa contre les Maures de sa magie, si bien que le Tribunal du Levant le somma de comparaître en l'accusant d'interférer avec les mortels — il risquait de soulever la colère des infidèles et de leurs étranges sorciers contre l'Ordre. Le Barre se défendit en déclarant qu'il participait à la guerre en tant que noble et non en tant que Mage, pour sauver son âme comme n'importe quel croisé. Le Tribunal conclut qu'il ne pouvait rejeter à volonté ses responsabilités envers l'Ordre, qu'il avait juré de respecter le Code et que s'il voulait prendre la croix, il n'avait qu'à se battre sans magie, comme un vulgaire. Le Barre fut, en outre, condamné à payer 20 pions de *virtus* brut, sous peine d'être expulsé de l'Ordre, pour avoir aidé la croisade de sa magie.

Provence, 1179 après J.-C. : Des vulgaires, ayant surpris Ladkyis de Tremere à « vociférer en gesticulant » (elle jetait un sort), demandèrent à sa compagne, Asidnæl de Jerbiton, si elle était possédée. Asidnæl, embarrassée, répondit que Ladkyis était en effet parfois envahie par un esprit, comme les épileptiques, mais que cela ne présentait aucun risque. Ladkyis l'accusa de l'avoir mise en danger par cette déclaration, et donc d'avoir bafoué le Code. Le Tribunal admit que les dires d'Asidnæl auraient pu avoir de graves conséquences — Ladkyis aurait pu être jugée comme sorcière, traînée auprès d'un prêtre afin d'être exorcisée ou enfermée dans un monastère — mais nota qu'il n'y avait pas eu volonté de nuire, que Ladkyis avait elle-même été imprudente de lancer un sort avec aussi peu de discrétion et qu'elle s'était donc mise en danger toute seule en même temps que l'ensemble de l'Ordre. Les deux magiciennes furent condamnées à payer un pion de *virtus* chacune.

Ibérie, 1179 après J.-C. : Il fut prouvé que le Mage Urziffil de Merinita entretenait avec diverses cours féeriques proches des Pyrénées des relations complexes. Eût-il passé les mêmes accords avec des mortels qu'il eût été accusé de violer le Code. Néanmoins, comme il le fit remarquer, ses actes avaient abouti à l'établissement d'une certaine sympathie entre l'Ordre et les êtres féeriques, grâce à quoi bien des Mages bénéficiaient à présent de *virtus* féerique. L'arrêt du Tribunal spécifia qu'Urziffil n'ayant attiré sur l'Ordre nulle désapprobation ou menace, le Code n'avait pas été violé.

Rhin, 1186 après J.-C. : Un certain Antonio Manecis avait conjuré un démon dont les minions menaçaient son Alliance et négocié avec lui, pour finalement assurer la sécurité de sa communauté tant que ses membres n'interviendraient pas dans les affaires de la créature avec les mortels. Manecis se défendit devant le Tribunal en faisant remarquer que son unique but avait été de protéger son Alliance et donc l'Ordre, mais les juges objectèrent qu'il avait accompli deux actes que l'Ordre ne pouvait tolérer : conjurer un démon et passer un marché avec lui. Estimant qu'il fallait faire un exemple, ils déclarèrent une Marche contre le coupable — à regret, car il n'avait effectivement agi que pour protéger ses *sodalis*. Mais, comme le fit remarquer un Quæsitor : *« L'Enfer est pavé de bonnes intentions. »*

Ibérie, 1186 après J.-C. : Trentus de Flambeau fut accusé d'avoir tué plus de 100 vulgaires au cours de diverses attaques et batailles ; mais, nota le Tribunal, s'il avait dans ces circonstances usé de sa magie ouvertement, voire de manière spectaculaire, il n'avait jamais laissé derrière lui un survivant qui pût l'identifier et stigmatiser son appartenance à l'Ordre d'Hermès. Il fut donc acquitté.

Normandie, 1194 après J.-C. : William le Flamboyant, de la Maison Flambeau et du Tribunal de Stonehenge, avait tué trois chevaliers en se servant visiblement de sa magie, ce qui avait suscité l'ire de la noblesse normande et avait nui aux relations jusqu'alors courtoises qu'entretenaient plusieurs Alliances de la région avec les vulgaires. Le Flamboyant fut reconnu coupable d'avoir interféré avec les affaires des mortels, mettant ainsi en péril ses *sodalis*. On le condamna à payer 60 pions de *virtus* dans les sept ans pour éviter d'être expulsé de l'Ordre.

Provence, 1194 après J.-C. : L'Alliance de Bentalone, accusée d'avoir aidé un noble dans sa guerre contre un autre, protesta que le premier servait ses intérêts alors que le deuxième s'y opposait, et qu'elle était donc en droit de jouer l'un contre l'autre. Le Tribunal décida que Bentalone pourrait continuer à soutenir son allié tant que sa magie serait invisible aux mortels ; dans le cas contraire, les nobles ennemis en viendraient sans doute à considérer l'Ordre avec animosité.

Alpes, 1194 après J.-C. : Un noble féerique de la Cour d'Ombre ayant capturé plusieurs des Servants et Compagnons de l'Alliance de Valnastium afin de les utiliser comme pions dans quelque grand jeu féerique, les Mages de la communauté avaient lancé une attaque pour secourir leurs serviteurs. Ils avaient tué nombre d'êtres féeriques et s'étaient ainsi attiré la haine du seigneur d'Ombre, ce pourquoi le Tribunal leur demanda de justifier leur action. Andru, le chef de Valnastium, se contenta de répondre que tout Mage était en droit de protéger ses biens — y compris ses serviteurs — et que lui-même et ses pairs n'avaient rien fait de plus. Si le seigneur d'Ombre était furieux qu'ils aient défendu leur propriété, on ne pouvait le leur reprocher. Le Tribunal reconnut la justesse de son argument à une faible majorité.

Loch Leglean, 1194 après J.-C. : Erdras Tan-Gwyllt, de la Maison Flambeau, fut désavouée par le Tribunal et expulsée de l'Ordre après que le gant de son apprenti se fut très commodément soldé par la mort de plusieurs de ses ennemis vulgaires. L'apprenti, à présent le Mage Curwen, fut déclaré innocent de tout crime, mais ce ne fut pas le cas de son enseignante. Nombre de Mages espèrent que ce jugement formera un précédent et qu'on tiendra à l'avenir les disciples de Flambeau pour responsables des excès de leurs apprentis — même ceux commis au cours des gants.

Des ennemis de l'Ordre

Il est souvent impossible de décider précisément si quelqu'un est ou n'est pas un « ennemi de l'Ordre », si bien que le passage du Code consacré au sujet est rarement invoqué. Pourtant, on a déjà essayé de classer sous cette rubrique diverses personnes ou organisations.

Grand Tribunal, 1063 après J.-C. : Le Primus d'alors, de la Maison Jerbiton, présenta une motion demandant à ce que tous les démons et leurs serviteurs soient déclarés à jamais ennemis de l'Ordre. Mais les présents estimèrent qu'une telle déclaration pourrait bien provoquer une guerre entre l'Ordre et l'Enfer, aussi adoptèrent-ils une version révisée de cet article, selon laquelle : *« Les serviteurs de Satan, qui s'attaquent si souvent à l'Ordre d'Hermès, ne seront jamais ses amis. »*

Normandie, 1172 après J.-C. : Le duc de Bretagne persécuta tant et si bien les Mages que le Tribunal le déclara ennemi de l'Ordre. Mais un Tribunal de Quæsitori se réunit immédiatement et annonça que les magiciens qui agiraient contre le duc pourraient, malgré tout, être accusés d'« interférer avec les affaires des mortels » et de « mettre l'Ordre en danger ».

Loch Leglean et Grand Tribunal, 1194-1195 après J.-C. : A la suite d'une violente querelle entre certains Mages et la commanderie de Torphichen (des chevaliers hospitaliers), le Tribunal de Loch Leglean déclara les hospitaliers ennemis de l'Ordre et interdit donc à tous les Mages de coopérer ou négocier avec eux de quelque manière que ce fût. Les thaumaturges, de la Normandie au Levant, protestèrent immédiatement, affirmant cet arrêt absurde et refusant d'en tenir compte. Lors de sa réunion de 1195, le Grand Tribunal décida que Loch Leglean ne pouvait déclarer tous les hospitaliers ennemis de l'Ordre, mais seulement ceux de Torphichen.

Des amendes

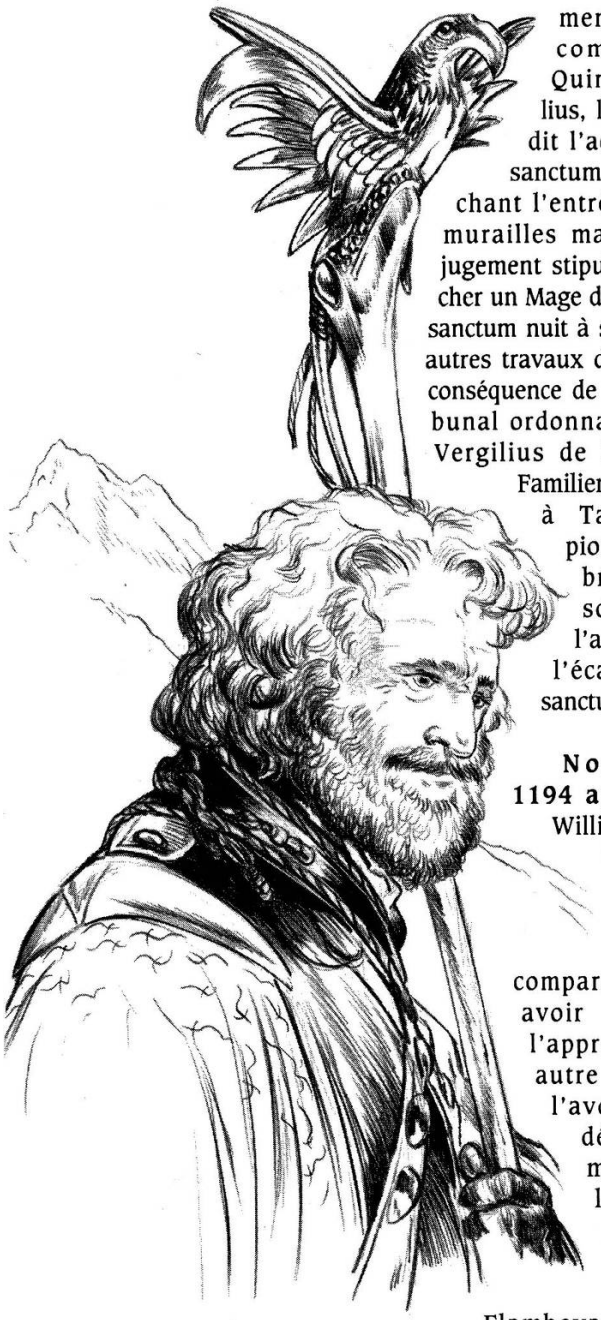
Quand un Mage contrevient au Code Hermétique, mais par un délit qui ne justifie pas son expulsion de l'Ordre, on le punit en général d'une des quatre manières suivantes : on le condamne à remplacer ce qu'il a détruit ou à remplir pour les Mages ayant souffert de son crime une tâche quelconque ; on l'exile du Tribunal pour 7 ou 14 ans, ou jusqu'à la réunion suivante du Grand Tribunal ; on l'oblige à se dessaisir de quelque chose ayant pour lui de la valeur — son Familier, par exemple ; ou on lui impose de payer une amende en *virtus*, en général de 1 à 100 pions. Ce *virtus* va aux Mages auxquels il a nui ou, s'il n'y a pas de victime évidente des conséquences de ses actes, aux Quæsitori ou à toutes les Alliances du Tribunal ; à moins qu'il ne soit dépensé pour le bien commun de l'Ordre.

Normandie, 1194 après J.-C. : Pugnatis, ayant été déclarée coupable d'avoir interféré avec les mortels, avait été condamnée à créer divers objets magiques qui permettraient aux Mages du Tribunal de mieux se dissimuler aux yeux des vulgaires. Mais, en 1194, elle n'avait encore remis aucun de ces objets aux Quæsitori et ne se présenta pas à la réunion du Tribunal. Celui-ci l'expulsa de l'Ordre.

Des capacités magiques

Rendre un Mage incapable ou moins capable de faire appel à sa magie ou de la contrôler constitue une violation du Code Hermétique. De même, détruire un artefact auquel il a consacré du temps et du *virtus* — un Familier, par exemple — est considéré comme une attaque contre ses capacités magiques.

Rhin, 1172 après J.-C. : Tandaline, de l'Alliance de Durenmar, se plaignit devant le Tribunal qu'un autre



membre de sa communauté, Quintus Vergilius, lui eût interdit l'accès de son sanctum en en bouchant l'entrée avec des murailles magiques. Le jugement stipula qu'empêcher un Mage de gagner son sanctum nuit à ses études et autres travaux de magie. En conséquence de quoi, le Tribunal ordonna à Quintus Vergilius de libérer son Familier et de payer à Tandaline 2 pions de *virtus* brut par saison où il l'avait tenue à l'écart de son sanctum.

Normandie, 1194 après J.-C. : William le Flamboyant, disciple de Flambeau, fut cité à comparaître pour avoir attaqué l'apprentie d'un autre Mage et l'avoir tuée, détruisant en même temps les ustensiles de laboratoire qu'elle portait. Le Flamboyant protesta qu'il ignorait que l'enfant fût une apprentie et qu'il ne cherchait d'ailleurs pas à lui nuire — il voulait simplement éliminer le vulgaire au côté duquel elle se trouvait. Le Tribunal jugea que, quelles qu'eussent été ses intentions, il avait réduit les capacités magiques d'un confrère en tuant son apprentie et en cassant du matériel de laboratoire rare. Toutefois, comme il ne l'avait pas fait volontairement, il ne fut condamné à verser au plaignant que 3 pions de *virtus*.

Ibérie, 1194 après J.-C. : Exaspéré, Mage quitta l'Alliance de Barcelone en coup de vent, après avoir soustrait au trésor 50 livres tournois. Le Tribunal fit observer que bien que le Code ne condamne pas explicitement le vol de biens vulgaires, une Alliance ou un thaumaturge ont besoin d'argent, de nourriture, de murailles et de gardes pour survivre. En privant ses *sodalis* de leurs ressources vulgaires, l'accusé avait donc indirectement mis en péril leurs possibilités d'étudier et pratiquer la magie. En vertu de quoi, il fut condamné à verser à la communauté plaignante, dans un délai de sept ans, le double de la somme dérobée, sous peine d'être expulsé de l'Ordre.

Des Toques Rouges

Tous les Mages de l'Ordre dépendent des Toques Rouges de la Maison Mercere, car ce sont elles qui font circuler les nouvelles, vulgaires ou Hermétiques, avertissant des éventuels dangers et informant des événements heureux, portant les messages que les thaumaturges s'adressent les uns aux autres. Si on les empêche d'accomplir leur tâche, ou si leur fiabilité n'est plus assurée, l'Ordre tout entier risque de s'écrouler.

Normandie, 1172 après J.-C. : Une Toque Rouge s'aperçut, alors qu'elle était de passage à l'Alliance de Fudarus, qu'on lui avait pris son sac durant son sommeil et que toutes les missives qu'elle transportait — censément confidentielles — avaient été lues. Les Quæsitori s'avérèrent incapables de découvrir lequel des habitants de Fudarus s'était livré à cette indignité, aussi le Tribunal priva-t-il la communauté de ses droits sur un site producteur de *virtus*, qu'il déclara propriété exclusive de la Maison Mercere.

Rhin, 1194 après J.-C. : Marguerite de Flambeau fut citée à comparaître devant le Tribunal pour avoir mis l'Ordre en danger en attaquant un baron et sa maisonnée. Elle expliqua que son acte était une mesure de représailles à l'encontre du noble, qui avait assassiné une Toque Rouge. Le Tribunal reconnut qu'il fallait en effet empêcher les vulgaires d'interférer avec les Toques Rouges et ne punit pas la magicienne bien que, comme il le fit remarquer, il y eût peu de chances qu'entamer un cycle d'attaques vengeresses améliorât les relations avec les mortels.

Provence et Grand Tribunal, 1194-1195 après J.-C. : En 1194, les Mages de Bellaquin furent accusés d'empêcher par la force et la menace les Toques Rouges de porter les nouvelles de la contrée jusqu'à l'Alliance de Lariandre. Il y avait moult preuves de leur culpabilité, mais le Tribunal Provençal ne condamna ni ne punit Bellaquin, aussi les plaignants portèrent-ils l'affaire devant le Grand Tribunal en 1195. Bellaquin dut alors verser 70 pions de *virtus* à la Maison Mercere.

De l'Espionnage

Un Mage est reconnu coupable d'en avoir espionné un autre quand il a volontairement usé de magie pour se procurer sur lui des informations, ou pour rendre leur collecte plus facile. Les deux cas présentés ici devraient permettre au lecteur de cerner le problème.

Options relatives au sanctum

Nombre de recherches magiques bénéficieraient d'une coopération entre Mages, mais il est rare que plusieurs thaumaturges travaillent ensemble dans un même laboratoire, ce qui limite la transmission du savoir au sein de l'Ordre. Cette habitude de solitude découle en partie de l'inepte opinion selon laquelle un Mage se cantonnant à un rôle de second plan ne vaut guère mieux qu'un apprenti, mais l'aversion des membres de l'Ordre pour le travail en groupe prend sa source beaucoup plus profond, dans la loi Hermétique elle-même.

La plupart des Mages intègrent en effet leur laboratoire à leur sanctum. Or, d'après le Code, si un autre magicien pénètre dans votre sanctum, vous vous retrouvez en état de légitime défense ; vous pouvez l'attaquer, voire le tuer, en toute impunité. Il n'est donc pas surprenant qu'un thaumaturge hésite à entrer dans le sanctum d'un autre, même pour l'assister dans ses recherches : une demande d'aide peut très bien n'être qu'un piège, celui qui la formule cherchant juste à attirer son collègue là où il pourra le tuer sans risquer de punition, soi-disant pour « protéger ses secrets ».

Nous proposons donc quelques adjonctions au Code Périphérique qui faciliteront la coopération entre Mages au sein de leur laboratoire. Comme vous le savez, un sanctum est signalé par un carré traversé de deux diagonales et entouré d'un cercle. Ce symbole conservera sa signification, mais nous en avons créé un autre, où le cercle est remplacé par un losange et qui signifie : *« Je déclare que cet endroit est mon sanctum, avec toutes les conséquences que cela comporte, excepté pour les membres de l'Ordre d'Hermès dont j'ai inscrit en toutes lettres le nom Hermétique sur cette même surface. Je renonce en ce qui les concerne à tous les droits que me confère mon sanctum, lequel n'est pour eux qu'un terrain neutre, excepté celui à l'intimité — me refusant, comme le Code Hermétique m'y autorise, à laisser d'autres espionner mes affaires. »*

Ce signe indiquera dans quels endroits la sécurité des Mages nommés sera assurée ; ils seront libres d'y aller et venir, d'y travailler, sans craindre d'être attaqués pour avoir pénétré dans le sanctum d'un autre — en cas d'attaque, ils seront protégés par le Code Périphérique, et s'ils sont tués, ce n'est pas l'assaillant qui héritera de leurs possessions mais leur apprenti, leur Alliance ou autre héritier désigné. Ainsi, la coopération sera possible.

Lorsqu'on ajoutera ou ôtera des noms sur la liste — à la mort d'un des collaborateurs, à l'arrivée d'un autre, etc. — c'est le propriétaire du sanctum qui procédera aux modifications, avec pour témoins les Mages concernés (si c'est possible), afin qu'ils soient informés du changement, et trois autres enchanteurs. Au cas où l'Alliance ne compterait pas assez de membres pour fournir ces trois témoins supplémentaires, les thaumaturges en visite ou les serviteurs de confiance (autocrate, etc.) seraient mis à contribution.

Cette loi permettrait de créer des sancta communs, même si par ailleurs chaque Mage tient à conserver un sanctum privé. Dans les petites Alliances, il serait possible d'aménager un laboratoire où tous les Mages pourraient se rencontrer, mettre en commun leurs ressources et travailler de concert, avant de regagner leur sanctum personnel. Le symbole désignant le sanctum commun apparaîtrait à l'extérieur de la zone, suivi des noms de tous les membres de la communauté. Mais si les magiciens d'une même Alliance s'avéraient incapables de travailler tous ensemble, il faudrait installer plusieurs sancta communs, chacun destiné à un groupe particulier. L'un des participants, un jeune de préférence, serait chargé de l'entretien du laboratoire mais aurait également le dernier mot quant aux recherches à y mener.

Cette idée des sancta communs présente d'autres avantages. Si deux Mages manquent d'argent ou d'espace pour s'installer chacun un laboratoire, ils peuvent ainsi en partager un. De plus, tous ceux dont le nom figure sous le symbole sont à même de venir à votre aide au cas où une de vos expériences tournerait mal. Enfin, les ressources les plus précieuses de l'Alliance, *virtus* brut ou livres de magie, peuvent être conservées dans le sanctum commun d'un des anciens de la communauté, lequel veille alors dessus et en interdit l'accès aux indésirables.

Normandie, 1179 après J.-C. : Le jeune Mage Damon Le Mont fut accusé par les autres membres de son Alliance — ad virtus per veritas — de se servir de la magie pour écouter leurs conversations avec Servants et Compagnons. Il répliqua que ses sortilèges ne lui permettaient de surprendre que ce que disaient les vulgaires, non les paroles de ses pairs, et que donc on ne pouvait dire qu'il espionnait ces derniers. Le Tribunal observa que ses sorts ne lui en donnaient pas moins une idée des pensées et préoccupations de ses *sodalis,* et le condamna à payer 3 pions de *virtus* à chacun de ceux qu'il avait ainsi indirectement espionnés, sous peine d'être chassé de l'Ordre.

Provence, 1186 après J.-C. : Les Mages du Carrefour des Vents et de la Crête des Brumes comparurent devant le Tribunal, s'accusant mutuellement d'espionnage. Les premiers avaient capturé près de leur Alliance deux Servants de la Crête des Brumes, qui surveillaient les allées et venues dans leur communauté et suivaient ceux d'entre eux qui la quittaient momentanément. Les seconds s'étaient, quant à eux, emparé d'un envoyé du Carrefour des Vents qui, invisible, essayait de se glisser dans leur tour. Le Tribunal conclut que la Crête des Brumes n'avait nullement enfreint le Code, puisque ses serviteurs n'avaient bénéficié d'aucune aide magique, et suggéra aux habitants du Carrefour des Vents de tout simplement tuer de tels espions dans l'avenir. En revanche, le vulgaire qu'on avait attrapé à la Crête des Brumes était sous le coup d'une protection magique, aussi le Tribunal reconnut-il le Carrefour des Vents coupable d'avoir bafoué le Code et le condamna-t-il à payer à son adversaire 20 pions de *virtus*.

Des sancta et des Alliances

Depuis fort longtemps, il est de coutume pour chaque Mage d'avoir un sanctum, où nul vulgaire ou autre thaumaturge ne peut pénétrer sans y avoir été invité — sous peine de mort.

Ce qu'une Alliance peut exiger de ses membres, et ce que ses membres peuvent lui demander en retour, est souvent cause de querelles. C'est pourquoi toutes les communautés devraient veiller à disposer d'une charte claire et sans ambiguïtés, où droits et responsabilités seraient établis noir sur blanc.

Hibernie, 1158 après J.-C. : Cæsus de Tytalus réclamant comme ses sancta pas moins de neuf lieux répartis par tout le Tribunal, le Quæsitor présidant les débats observa qu'un Mage était supposé posséder un unique sanctum, et Cæsus fut sommé de renoncer à huit des siens.

Alpes, 1165 après J.-C. : Snadstrich Ex Miscellanea, qui n'appartenait à aucune Alliance, avait déplacé son sanctum sept fois en moins d'une année. Le Tribunal établit qu'un Mage ne pouvait s'installer un nouveau sanctum plus d'une fois par saison.

Normandie, 1172 après J.-C. : Anton Rœtar de Tytalus se plaignit devant la cour que son Alliance, Fudarus, lui eût demandé de consacrer 12 saisons à travailler pour la communauté, sans répit ni espoir de récompense, ce qu'il trouvait injuste. Ses *sodalis* répliquèrent que d'après leur charte, le conseil de l'Alliance était en droit d'imposer à ses membres autant de travail qu'il le voulait. Le Quæsitor qui présidait le Tribunal examina ladite charte et constata que tel était bien le cas. Le jugement stipula que le conseil de Fudarus n'avait enfreint ni le Code ni sa propre charte, et qu'il était donc dans son droit.



Thèbes, 1172 après J.-C. : On signala au Tribunal qu'un Mage itinérant, Æsceliops de Jerbiton, proclamait toute pièce dans laquelle il résidait momentanément son sanctum. Les quartiers des invités d'une Alliance, une cabine de bateau ou une chambre d'auberge devenaient ainsi tour à tour son sanctum, souvent pour moins d'un jour. Le Tribunal jugea que nul Mage ne peut établir son sanctum dans une Alliance à laquelle il n'appartient pas, à moins qu'elle ne lui en donne auparavant la permission, mais qu'il est par ailleurs en droit de considérer comme son sanctum toute pièce dans laquelle il demeure réellement, si brièvement que ce soit.

Rhin, 1186 après J.-C. : L'Alliance de Fengheld informa le Tribunal que l'un de ses membres, la magicienne Odorpes de Bjornær, n'avait pas collecté pour la communauté le *virtus* qu'elle devait lui fournir. Odorpes était chargée de recueillir toutes les saisons 6 pions de *virtus* sur un des sites revenant à l'Alliance, mais elle n'avait au cours des dernières années ramené que 18 pions par an. Elle protesta que, passant la majeure partie de son temps sous forme d'ours, elle avait hiberné durant les hivers précédents, si bien qu'elle n'avait pu rassembler de *virtus*. Le Tribunal jugea qu'elle avait refusé de prendre ses responsabilités en se transformant en ours pour l'hiver, et que si elle ne procurait pas dans les sept ans, à son Alliance, le *virtus* qu'elle lui devait, elle serait chassée de l'Ordre.

Provence, 1191 après J.-C. : L'Alliance de Bellaquin remet chaque année à ses membres une certaine somme d'argent et une partie de ses surplus de *virtus*. En 1174, Quæstus de Criamon, un de ses Mages, disparut, et ses *sodalis* pensèrent qu'il renonçait — de gré ou de force — à ses droits. Lorsqu'il réapparut, en 1191, il réclama pourtant ses 17 ans d'argent et de *virtus*, mais Bellaquin refusa de payer les arriérés de *virtus*. On fit appel à Jerines le Quæsitor pour régler la question. Après examen de la charte de Bellaquin, comme Quæstus n'avait jamais formellement résilié son appartenance à la communauté et n'en avait pas été exclu, Jerines conclut qu'il était parfaitement en droit de réclamer l'argent et le *virtus* que les autres membres avaient reçus au cours des 17 ans.

Ibérie, 1194 après J.-C. : Trentus, accusé d'avoir tué un autre Mage, argua que le mort approchait de son sanctum avec l'intention d'y voler divers objets magiques. Comme dans plusieurs précédents, l'accusé fut déclaré coupable d'avoir violé le Code mais, au lieu d'être chassé de l'Ordre, fut seulement privé de son Familier.

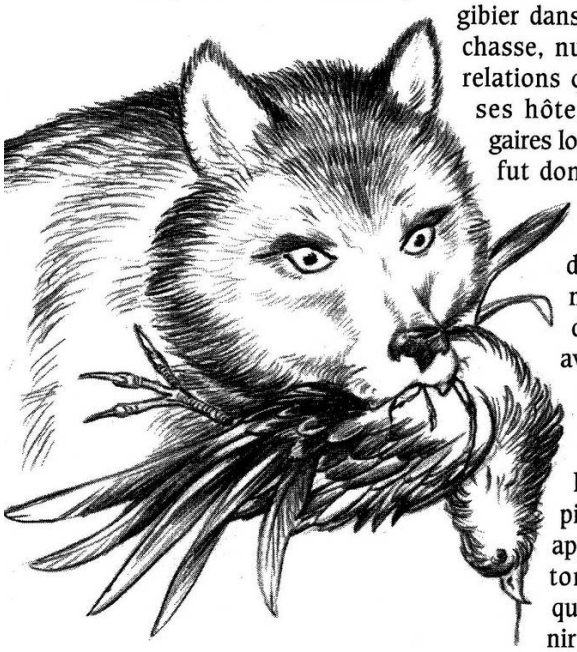
Des Tribunaux et de leur autorité

Les Grands Tribunaux rendent des jugements qui concernent l'Ordre tout entier, mais les Tribunaux locaux ne statuent que sur les cas relatifs aux Mages résidant sur leur territoire ou y ayant accompli quelque action discutable.

Normandie, 1166 après J.-C. : Stephios de Tytalus, de l'Alliance de Burnham, dépendant du Tribunal de Stonehenge, demanda au Tribunal de Normandie de statuer sur le différend qui opposait sa communauté à une autre, car les Quæsitori invalidaient invariablement les décisions du Tribunal de Stonehenge. Le Tribunal de Normandie confirma qu'il lui était impossible de rendre un jugement pour un autre Tribunal, quelles que fussent les imperfections de ce dernier.

Hibernie, 1186 après J.-C. : Une magicienne Ex Miscellanea présenta au Tribunal une requête écrite demandant à ce qu'un traducteur fût autorisé à assister à la réunion car elle ne parlait pas le latin. Le jugement rendu stipula qu'elle seule était responsable de son ignorance, qu'elle eût dû apprendre le latin et qu'aucun vulgaire ne pouvait assister à une séance d'un tribunal de Mages, pour quelque raison que ce fût.

Rhin et Alpes, 1194 après J.-C. : Durant un voyage à travers les Alpes, au cours duquel il profita de l'hospitalité de plusieurs Alliances, Syrestis de Bjornær adopta diverses formes animales (renard, chien, loup et ours), sous l'aspect desquelles il tua beaucoup de bétail dans les fermes et de gibier dans les réserves de chasse, nuisant ainsi aux relations qu'entretenaient ses hôtes avec les vulgaires locaux. En 1194, il fut donc jugé à la fois par le Tribunal du Rhin, dont dépendait sa communauté, et celui des Alpes, où il avait sévi ; le premier le condamna à payer 3 pions de *virtus*, le second 10 pions. Syrestis en appela aux Quæsitori, protestant qu'il n'avait à fournir que les 3 pions que réclamait son propre Tribunal. Mais un Quæsitor trancha la question en déclarant qu'il devait obéir au Tribunal des Alpes, non à celui du Rhin, le premier étant plus à même de juger ses crimes puisqu'ils avaient été commis sur son territoire.



Grand Tribunal, 1195 après J.-C. : Avarret, respecté Primus de la Maison Bonisagus, proposa qu'on interdît aux Tribunaux de tenir leurs réunions dans des langues vulgaires et qu'on les contraignît à user du latin. Le Grand Tribunal refusa d'imposer cette obligation, bien qu'il critiquât le Tribunal de Loch Leglean, où on se servait beaucoup du gaélique. On sait cependant que la Maison Guernicus conseille fortement à ses membres de n'employer que le latin pour tout ce qui concerne les sujets officiels.

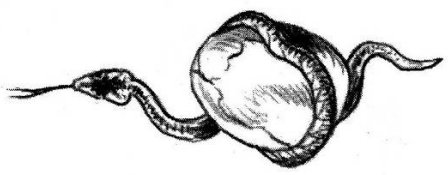
DES PROCÈS DE MAGES

Il n'est nullement nécessaire qu'un Mage accusé d'un crime contre l'Ordre ou d'un manquement au Code Hermétique assiste à son propre procès, bien que les Quæsitori informent en général les gens qui vont être jugés. S'ils ne se présentent pas à la séance du Tribunal concernée ou prennent la fuite, on considère leur conduite comme un indice de culpabilité. Si, en revanche, une affaire est inopinément soulevée au cours d'une session et que le thaumaturge mis sur la sellette est absent, son procès est repoussé à la réunion suivante du Tribunal, à moins qu'il ne s'agisse d'un délit grave devant être immédiatement discuté — une importante violation du Code au moment même, par exemple.

Provence, 1186 après J.-C. : Hammas, du Carrefour des Vents, accusé d'avoir interféré avec les vulgaires en kidnappant plusieurs pèlerins, ne se présenta pas devant le Tribunal. Son absence fut considérée comme une preuve de sa culpabilité, et il fut condamné à libérer son Familier.

Alpes, 1194 après J.-C. : Tædetus de Bonisagus, convoqué pour avoir été accusé par une autre Alliance d'avoir dérobé du *virtus* sur son territoire, ne se présenta pas mais fit savoir qu'il lui était impossible de quitter son laboratoire, où il travaillait sur une magie instable et dangereuse qui nécessitait sa surveillance. S'il partait sans en avoir pris le contrôle, elle mettrait en danger son Alliance entière. Le Tribunal reconnut que l'affaire n'était de toute façon pas urgente et pouvait être discutée lors de la session suivante ; toutefois, ajouta-t-il, si Tædetus ne pouvait alors prouver que son excuse était valable, il serait condamné à payer 10 pions de *virtus* supplémentaires.

Normandie, 1179-1194 après J.-C. : En 1179, plusieurs membres de Fudarus (tous de la Maison Tytalus), accusèrent une magicienne d'un délit mineur. Bizarrement, alors qu'elle était sur la route du Tribunal, elle fut capturée par des vulgaires. Comme elle ne se présentait pas devant le Tribunal, elle fut déclarée coupable et condamnée à consacrer une saison de travail aux Quæsitori. En 1186, cependant, elle fit appel et fournit les preuves de son innocence, si bien que le jugement antérieur fut annulé. Puis, en 1194, un Quæsitor démontra que les mortels qui l'avaient attaquée en 1179 étaient en relation avec Fudarus. Tous les présents tombèrent d'accord pour reconnaître que la Maison Tytalus avait par ses obscures machinations suscité des complications inutiles, et Fudarus fut condamnée à payer 24 pions de *virtus* pour avoir trompé et bafoué le Tribunal.



DESCARTES

LE SUPPLEMENT

·S·C·É·N·A·R·I·O· ·G·É·A·N·T·

ARS MAGICA
Le trésor des Maures

STAR WARS
Le Nouveau visage de la Galaxie

BARBE NOIRE
Jouer la vraie vie des pirates

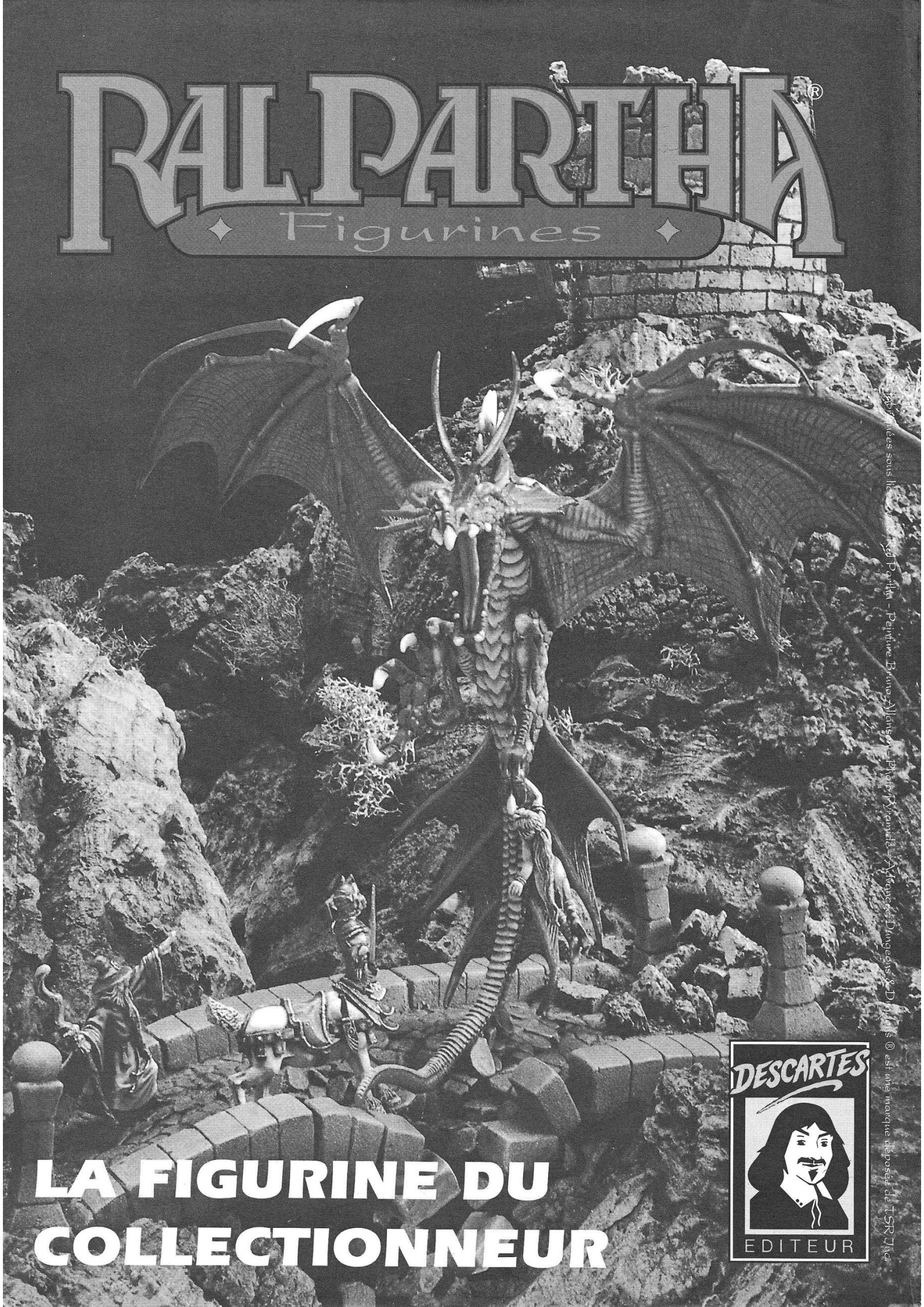
40 F
Dans votre boutique habituelle

JEUX DESCARTES ÉDITEUR ISBN 2-74080079-7

40 F

VOLUME 6

AIDES DE JEU & SCENARIOS


RAL PARTHA®
Figurines
LA FIGURINE DU COLLECTIONNEUR
DESCARTES
EDITEUR
Figurines fabriquées sous licence de Ral Partha - Peinture Bruno Allanson - Photo Pyramide - Advanced Dungeons & Dragons ® est une marque déposée de TSR Inc.

Le Grimoire du Mage

❖ Tome de pouvoir ❖

Les mots sont pouvoir, car les noms sont des mots, et qui les connaît gouverne les choses. Mais si les mots sont pouvoir, les mots écrits le sont plus encore, puisqu'ils subsistent. Et cet ouvrage est le pouvoir matérialisé, car il renferme les noms de la magie. L'Ordre d'Hermès y prodigue sa profonde sagesse, ses redoutables créations magiques et ses sorts dévastateurs, les mettant à la disposition de tous ses membres. Ces pages renferment la magie même ; le pouvoir est à votre portée.

❖ Tome du destin ❖

Le Grimoire du Mage™ est un supplément d'**Ars Magica**™. Ce livret tant attendu, destiné aux joueurs aussi bien qu'aux Conteurs, propose de nouvelles règles pour le laboratoire, de nouveaux sorts, objets magiques et vocations, mais aussi les réflexions des plus sages parmi les membres de l'Ordre d'Hermès. Grâce à lui, vous pourrez jouer un alchimiste, créer un golem, trouver un Familier féerique, redéfinir les possibilités de votre laboratoire et jeter des sorts jusque-là inconnus d'une puissance inouïe. Ce supplément est un des plus importants pour **Ars Magica**™.

ARS MAGICA®

195 F - A505

9 782740 800874

ISBN : 2-7408-0087-8

Sous licence de

WIZARDS of the COAST

Copyright © 1994 WIZARDS OF THE COAST Inc.

Édition française réalisée par
JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

DESCARTES EDITEUR