



Alliances



Crédits

V.O. (Atlas Games) :

Auteurs : Timothy Ferguson, Mark Shirley, Andrew Smith, Neil Taylor, Emre Arin, David Chart, James Hazlerig, Stuart Kenny, Arseny Kusnetsov, Jeff, Kyer, Richard Love, Oscar Diez Martinez, Gary N. Mengle, Sean Mitchell, Nicholas Peterson, John Post, Andrew Reimer, John Scott, Nick Simmonds, Matt Sprengeler, Paul Tevis, Sheila Thomas, Ulrich Willmünder
Conception & directeur de projet : David Chart

© 2004 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Tous droits réservés. Sous licence Ludopathes Éditeurs © Juillet 2014
Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-35112-033-0

Remerciements

Merci à tous les souscripteurs qui ont soutenu ce projet :

Aka Fioroni, Alain Barbato, Alain Rossi, Alban Montbilliard, Alexandre Joly, Alexis Robert, Amelie Chautard, Anthony Cotez, Antoine Imhoff, Armel Lambert, Arnaud Lannéval, Arnaud Lecointre, Arnaud Martin, Arnaud Plumet, Aurélien Dumesnil, Axel Gotteland, Bastien Lyonnet, Benjamin Besson, Benjamin Dormal, Benjamin Luiset, Benjamin Rozier, Benoit Boutbel, Boris Bozicek, Brice Longuet, Cécile Bossut, Cécile Debray, Cécile Lemoing, Cedric Baelen, Cédric Gaudin, Cédric Guillard, Charles Paraire, Charlie De Vos, Christophe Arnaud, Christophe Carta, Christophe Coiffier, Christophe Morano, Clément Gilbert, Cyril Piquerey, Cyrille Vivarelli, Damien Cigna, Damien Reimert, Danny Polese, David Gaillard, David Lallemand, David Leger, David País, David Poumeaud, David Vial, David Zago, Denis Chanteloup, Denis Crucifix, Denis Detraz, Denis Edet, Denis Waflard, Didier Cotel, Didier Leveque, Didier Schmidt, Dolemite, Eddy Hebert, Edouard Carletti, Emile Dintzer, Emilien Garcia, Emmanuel Devillers, Emmanuel Landais, Emmanuel Pierre, Emmanuelle Jollois-Puleio, Eric Bonnet, Eric Schmid, Étienne Brosse, Ève Jablon, Evelyne Schreiner, Fabien Henry, Fabrice Delbuscheche, Fabrice Hubert, Florent Landreau, Florent Menot, Florent Tourbez, Florian Caillat, Florian Libaud, Florian Vilmot, Franck Alexandre Skrzypek, Franck Malartic, François Labaye, François Collin, François Thomas, Frantz Chaillet, Freddy Martinez, Frédéric Allegre, Frédéric Brodard, Frédéric Faux, Frédéric Hermann, Frédéric Pochard, Frederic San Pedro, Geoffrey Goffin, Gérald Labéy, Gil Gaussen, Gilles Kentzinger, Gilles Nicolay, Grégory Kirijean, Gregory Marrale, Guillaume Arki, Guillaume Boutigny, Guillaume Captus, Guillaume Carré, Guillaume Escrivant, Guillaume Icre, Guillaume Jacquin, Guillaume Leclef, Guillaume Mauger, Guillaume Paci, Guillaume Pronost, Henry Gael, Hervé Quilliou, Hugues Poinot, Ignacio Granados Jiménez, Jaufré Brusson, JC Bousson, Jean-Baptiste Heyma, Jean-Christophe Boutin, Jean-Christophe Leriche, Jean-Francois Devey, Jean-François Lévêque, Jean-Loup Carré, Jean-Paul Gourdant, Jean-Yves Gaucher, Jean-Yves Loisy, Jérémy Bouétard, Jérémy Dauffy, Jeremy Petit, Jérôme Bianquis, Jérôme Boussert, Jérôme Darmon, Jérôme Mercier, Johan Van Damme, Julien Recoquillay, Julien Laly, Julien Lohier, Julien Ohler, Laurent Astart, Laurent Di Filippo, Laurent Gélis, Laurent Labrot, Laurent Massez, Laurent Mata, Laurent Rambour, Lionel Bazzo, Ludovic Cosnier, Ludovic Santaroni, Manuel Kraft, Manuel Pierrat, Marc Aubert, Marc Cornuejols, Marc Eusebio, Marc

V.F. (Ludopathes Éditeurs) :

Directeur de publication : Yann Bruzzo
Traduction : Serge Delonville, Yann Bruzzo et Patrick Trempond
Graphismes et maquette : Patrick Trempond et Josselin Grange
Cartographie : Patrick Trempond
Relecture-réécriture : François « Doogy Kun » Thomas, Florent « Dionis Forgeie » Darles, Jean-Paul « Alostayr » Gourdant, Yann Bruzzo et Patrick Trempond
Couverture : Lorenzo Mastroianni
Illustrations intérieures : Lorenzo Mastroianni, Pierrick Martinez, Josselin Grange, Rudy Crus, Loïc Bramoullé, Jean-Philippe Hugonnet, Erwan Broudin et Yann Bruzzo

www.ludopathes.com

Grimbert, Marc Jalmain, Marc Marques, Marc Moulin, Marc-Alexandre Brizard, Mathieu Hemery, Mathieu Lorange, Mathieu Thivin, Max Krzeszewski, Mickael De Sousa, Mikael Kurek, Nathalie Zema, Nicolas Bernard, Nicolas Cayre, Nicolas Denis, Nicolas Disperati, Nicolas Hertout, Nicolas Jacquemard, Nicolas Janvier, Nicolas Maurice, Nicolas Michel, Nicolas Sanchez, Nicolas Valade, Nioucha Perat, Noel Labaume, Olivier Gribaudo, Olivier Grima, Olivier Hendrickx, Olivier Lantz, Olivier Le Bars, Olivier Machura, Olivier Paillet, Olivier Pitrel, Olivier Ribon, Olivier Roisin, Omar Grandremy, Pascal Allegre, Pascal Caillaud, Pascal Giudicelli, Patrice Esmieu, Patrick Abitbol, Patrick Meyere, Patrick Pletinckx, Mickael Hiver, Philippe Borecek, Philippe Debar, Philippe Depriester, Philippe Paireon, Philippe Simon, Pierre Baulet, Pierre Buntzly, Raphael Hamimi, Régis Grison, Rémi Bouketir, Roberto Bravo Sanchez, Rodolphe De Champeaux, Romain Blondeau, Sammy Baudoux, Samuel Moullé, Samuel Tissier, Sébastien Sayede, Sébastien Dibos, Sébastien Gillis, Serge Billarant, Serge Courleux, Sigil, Simon Chesne, Gauthier Descamps, Sophie Bellemere, Stéphane Idczak, Stéphane Laval, Stéphane Maia, Stéphane Salmons, Stéphane Tanniou, Stéphane Thomas, Sulivann Broutin, Sylvain Bonneau, Sylvain Guyenon, Thibaut Gaillard, Thierry De Gagné, Thierry Nouza, Thomas Berthier, Thomas Bossuyt, Thomas Fleurentdidier, Thomas Fouilland, Thomas Gachon, Thomas Jakab, Thomas Maurin, Vaesken Loïc, Valentin Voinson, Vincent Furstenberger, Vincent Garcia-Gomez, Vincent Guillard, Vincent Heurtaux, Vincent Heurtaux, Vincent Masson, Walter Paulmier, Wybo Arnaud, Xavier Cabaret, Xavier Chung Minh, Xavier Fohrer, Yann Guilloret, Yann Degardin, Yann Lerculeur, Yannick Guerverno, Yoann Dufraisse, Yoann Peltier

Merci également aux boutiques qui nous ont soutenu :
Dragon Factory (Talence), La Boîte à Jeux (Le Mans), L'Enjeu (Chalon s/ Saône), Philibert (Strasbourg), Rocambole (Lille), Trollune (Lyon)

Sur le livre des règles, nous avons oublié de remercier l'un de nos soutiens, voilà qui est fait avec toutes nos excuses :
Patrice « walking-pat » Granieri

Pour le temps passé sur la relecture et les suggestions bienvenues, merci chaleureusement à :
Doogy Kun, Dionis Forgeie et Alostayr

Table des matières

◆ Chapitre Un : des Lieux ◆

I. Introduction	5
II. Avantages et Accroches	9

◆ Chapitre Deux : des Hommes ◆

III. Gouvernance	39
IV. Résidents	55

◆ Chapitre Trois : des Ressources ◆

V. Richesse et pauvreté	75
VI. Sources de vis	95
VII. Bibliothèque	109


◆ Chapitre Quatre : du Saint des Saints ◆

VIII. Sanctum	135
IX. Laboratoires	139

◆ Annexes : Aides de jeu ◆

Annexe I. Serment de l'alliance	165
Annexe II. Feuille de notes d'alliance	168
Annexe III. Feuille de notes de bibliothèque	172
Annexe IV. Feuille de notes de laboratoire	175
Annexe V. Feuille de notes de vis	176
Annexe VI. Feuille de notes annuelle	177

◆ Galerie de portraits ◆



Chapitre Un Des lieux





I. Introduction



La conception d'une alliance peut constituer l'un des éléments les plus gratifiants dans *Ars Magica*. Elle alimente la conception de personnages en encourageant les joueurs à imaginer ce que font leurs personnages quand ils ne risquent pas leur vie dans des lieux étranges, incite les joueurs à communiquer au sujet du genre d'histoires qu'ils aimeraient jouer et constitue un symbole durable qui traverse ces histoires, reflet des triomphes et des déroutes des personnages-joueurs. L'alliance peut devenir le personnage principal de la saga.

Rôle d'une alliance

Premièrement, à l'évidence l'alliance est le lieu d'habitation des personnages. C'est l'endroit qu'ils défendront avec le plus d'acharnement, car c'est là qu'ils conservent ce qu'ils aiment le plus. L'alliance est l'endroit où les personnages se sentent le plus en sécurité, c'est donc là qu'ils expriment le plus librement leurs désirs. Elle est plus qu'un endroit où se ravitailler entre deux expéditions vers des lieux dangereux. C'est elle qui donne une valeur à l'expédition. Elle se trouve donc au cœur des histoires d'une saga.

Deuxièmement, le processus de conception d'une alliance comprend des choix qui obligent les joueurs à discuter des histoires qu'ils voudraient jouer, attirant l'attention sur des éléments de fond de la saga, sur lesquels les joueurs doivent s'entendre. Une saga sur un bateau cherchant fortune autour des ports glacés de la Baltique peut être aussi agréable à jouer qu'une autre où l'alliance flotte sur un nuage, défendue par des servants montés sur des lions ailés, du moment que les joueurs s'entendent sur leurs préférences. Ce livre offre de nombreuses options pour encourager les joueurs à discuter de l'Europe mythique qu'ils aimeraient jouer. Les idées pour les histoires se trouvent au cœur de la conception de l'alliance.

Enfin, l'alliance est par elle-même un personnage important, elle grandit et se développe à chaque fois qu'une histoire la met en lumière. Une troupe n'a pas besoin de détailler son alliance avant de commencer à jouer, à part une vague idée de son apparence et de son emplacement. Quand les joueurs vont installer leurs laboratoires et *sancta*, serviteurs et alliés, l'alliance s'étendra pour correspondre à la saga. Ces personnages, lieux et situations persisteront au-delà



de la première histoire, fournissant de la profondeur pour les histoires futures. L'alliance est un décor, mais aussi une création partagée qui souffre et lutte, reflet de la vie des personnages. L'alliance se compose des personnages, des objets et des ouvertures qui demeurent après la fin d'une histoire. Elle est la saga incarnée.

Comment utiliser ce livre

Ce livre se divise à peu près en deux parties. Les deux premiers tiers (sections I à VI) élargissent considérablement la section sur les alliances d'*Ars Magica* cinquième édition et traitent des choix relatifs à la création et au développement de celles-ci. La section II : Avantages et Accroches, permet à votre troupe d'incorporer dans la trame de la saga, des Accroches d'histoires et des ressources de personnages. Elle donne aussi des idées pour orienter la croissance d'une alliance dans plusieurs directions. La section III : Gouvernance, se penche sur la manière dont les mages se considèrent entre eux et considèrent leurs serviteurs, et sur le potentiel de ces relations pour les histoires. Les sections IV, V et VI contiennent des idées et règles concernant des ressources importantes pour toute alliance : les servants, la richesse monétaire et la richesse magique (vis).

Votre troupe décidera s'il convient ou pas de concevoir l'alliance avant de commencer à jouer. Certaines troupes aiment se mettre d'accord sur le type d'alliance et concevoir celle-ci en détail avant de démarrer, d'autres préfèrent commencer au pied d'une colline dénudée et jouer les histoires contant la création de l'alliance à partir de rien. Les deux approches sont intéressantes.

Les trois dernières sections (VII à IX) s'attardent sur les éléments internes de l'alliance : la bibliothèque ainsi que les *sancta* et laboratoires des mages. Ils comprennent des règles et idées pour les mages, qui affecteront leur vie plutôt que celle de toute l'alliance. La section VII : Bibliothèque, traite de la manière dont les mages communiquent entre générations et partagent leur savoir. Les sections VIII et IX encouragent les joueurs à exprimer les personnalités de leurs personnages dans la structure physique de leurs quartiers personnels à l'intérieur de l'alliance.



◆ Résumé de la création d'alliance personnalisée ◆

Ceci est un résumé des règles existantes de création d'alliance (cf. ArM5, p. 113), avec quelques ajouts. En partant de la base indiquée ci-dessous, choisissez un niveau de puissance et, après avoir défini un concept de base, passez au choix d'Avantages et Accroches, puis achetez des Ressources.

Base d'une alliance

La base de création d'une alliance est un bâtiment de pierre présentant suffisamment d'espace pour y loger les mages et autres résidents. Il est situé dans une aura magique de niveau 3, en un lieu quelque peu éloigné de la société et doté de défenses élémentaires. L'alliance de base ne dispose pas de ressources magiques. Elle a suffisamment de ressources ordinaires pour son entretien quotidien, avec une source de revenus Typique. Pour chaque mage, il s'y trouve un laboratoire et environ un servent et deux autres résidents, tels que des serviteurs, manouvriers, conducteurs d'attelage et artisans. Les artisans viennent de corporations répandues, comme les forgerons ou les charpentiers. À l'exception peut-être d'un relieur ou d'un enlumineur, l'alliance n'a pas de spécialistes inhabituels. Les modificateurs de condition de vie de l'alliance sont de +1 pour les mages et 0 pour les autres résidents.

Niveaux de puissance

Le premier choix à opérer est celui du niveau de puissance dans l'alliance, accessible aux personnages-joueurs mages. Cela dépend du type de saga que les joueurs veulent, il est recommandé aux débutants de commencer par un niveau bas ou moyen. Consultez la table des niveaux de puissance pour les données relatives aux quatre niveaux de puissance d'une alliance : bas, moyen, élevé et légendaire.

Avantages et Accroches

Les Avantages sont des éléments qui améliorent l'alliance, tandis que les Accroches sont des caractéristiques d'une alliance qui mènent à des histoires. Les Avantages et Accroches se divisent en trois catégories : majeur (coûte trois points), mineur (coûte un point) et gratuit (aucun coût). Une alliance peut avoir autant d'Accroches que les joueurs en désirent, celles-ci donnant des points qui peuvent être dépensés pour acquérir des Avantages. Une alliance ne peut donc pas

commencer avec plus de points d'Avantages que de points d'Accroches. Une liste très étendue d'Avantages et Accroches se trouve à la section II : Avantages et Accroches (cf. p. 36).

Ressources

Le niveau de puissance choisi octroie des points de Construction utilisés pour acquérir des ressources. Leur coût est le suivant :

OBJETS ENCHANTÉS

◆ 2 par cinq niveaux d'effet

LABORATOIRES

◆ laboratoires supplémentaires : 50 chacun
◆ laboratoire non standard : 50 + Taille x 20 ; Vertu majeure : 20, Vertu mineure : 10 ; Vice majeur : -20, Vice mineur : -10 ; aucun laboratoire ne peut coûter moins de 0 points.

TEXTES DE LABORATOIRE

◆ 1 par cinq niveaux

BIBLIOTHÈQUE

◆ Summae en Arts : Niveau + Qualité (limite de niveau : 20, limite de qualité : 11 + (20 - niveau), ou 22 en choisissant le plus bas)
◆ Summae en Compétences : (Niveau x 3) + Qualité (limite de niveau : 8, limite de qualité : 11 + [3 x (8 - niveau)]), ou 22 en choisissant le plus bas)
◆ Tractatus : Qualité (limite de qualité : 11)

ARGENT

◆ Réserves : 1 par 10 livres

SPÉCIALISTES

◆ Enseignant : Communication + Enseignement + niveau de Compétence le plus élevé (limite de niveau selon l'âge)
◆ Autre : niveau de Compétence le plus élevé (limite de niveau selon l'âge)

VIS

◆ Sources : 5 par pion de vis annuel
◆ Réserves : 1 par 5 pions de vis


Table des niveaux de puissance

Niveau de puissance	Points de construction	Niveau maximum de texte de laboratoire / d'effet dans un objet enchanté	Âge minimum de l'alliance
Bas	0-300	25	aucun
Moyen	300-1250	40	10 ans
Élevé	1 250-2 500	aucune limite	50 ans
Légendaire	2 500+	aucune limite	100 ans

L'alliance en jeu

Les alliances n'acquiescent pas de points de Construction en cours de jeu. Au lieu de cela, des ressources supplémentaires sont acquises en raison des actions des personnages, comme les échanges, l'écriture de livres et la création d'objets enchantés. Les événements du jeu peuvent conduire l'alliance à acquiescent ou perdre des Avantages et Accroches. Si un Avantage est acquis, l'alliance devrait acquiescent une Accroche correspondante, représentant la réaction du monde à cet Avantage. Si un Avantage est perdu, les personnages doivent bénéficier dans les histoires de suffisamment de possibilités pour le récupérer (il devient alors pour un temps, une Accroche). Des Accroches peuvent être gagnées ou perdues selon la progression naturelle de la saga, bien que toutes les Accroches ne puissent être perdues. Il faut souvent plusieurs histoires pour résoudre une Accroche.

Alors que la saga progresse et que l'alliance évolue, il est inévitable de devoir prendre des notes. Vous aurez sans doute besoin de garder trace des attributs en termes de jeu de l'alliance, ses ressources (comme la bibliothèque et les réserves de vis), ses habitants, ainsi que des histoires et événements en cours. Pour vous y aider, des feuilles spéciales sont prévues en annexe. La plus importante est la feuille d'alliance (une véritable « feuille de personnage » pour l'alliance), à laquelle on peut ajouter des feuilles destinées aux réserves de vis, à la bibliothèque, aux laboratoires, ainsi qu'un résumé annuel permettant de noter les modifications importantes d'une année à l'autre.

Enfin, nous vous souhaitons bonne chance avec votre alliance et surtout, de bien vous amuser à la créer et la jouer ! 



Quelques conseils pour une alliance qui fonctionne

Encouragez les joueurs à contribuer autant que possible à la conception et au développement de l'alliance.

Classez toutes les notes relatives à la création de base de l'alliance dans un seul dossier accessible aux joueurs. Ce dossier doit aussi contenir les feuilles de personnage des servants mis en commun.

Conservez un dossier séparé destiné au conteur, pour les plans et aventures.

Désignez l'un des joueurs pour la conservation de la feuille de bibliothèque, il peut s'agir du joueur dont le personnage est le bibliothécaire. Déléguez de même le compte des réserves de vis et des finances à deux autres joueurs.

Réalisez des petits jetons en papier ou en carton pour les pions de vis, pourquoi pas avec le symbole hermétique de chaque Art. Un échange de vis représenté par l'échange physique de pions a plus de signification que la simple modification de nombres sur une feuille, et présente moins de risque de tricherie.

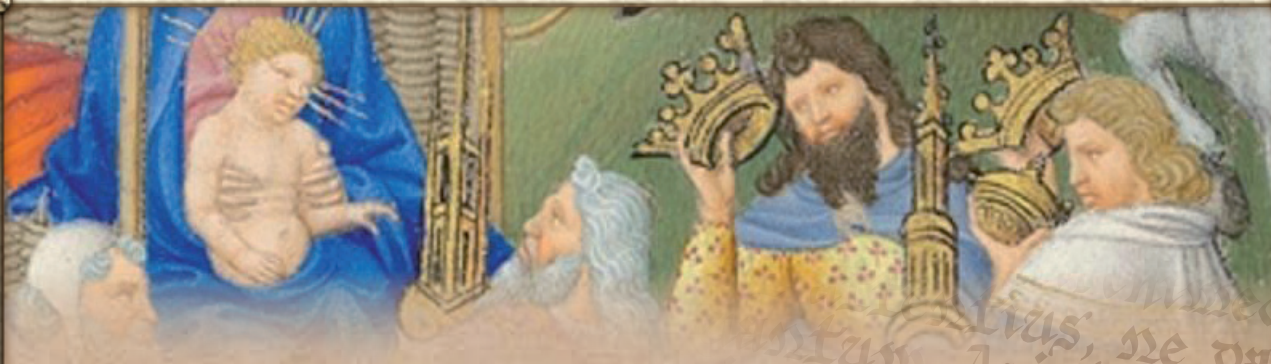
Etablissez un bref calendrier des événements qui se déroulent chaque année, et indiquez quand ils se déroulent. Cela peut comprendre les jets de Vieillessement au solstice d'hiver, le rituel annuel d'*Ægis du foyer*, les réunions du conseil et la récolte régulière de sources de vis.

Conservez un historique ou un carnet de bord de l'alliance, écrit du point de vue des personnages, peut-être sous forme de journal ou de lettres.

Après chaque séance, demandez à un volontaire de décrire les événements de la séance, pour répartir également la charge de travail.

1
CHAPITRE





II. Avantages et Accroches



l'étape consacrée aux Avantages et Accroches dans la conception d'une alliance permet aux troupes d'ajouter quantité d'éléments d'histoires à leur saga ; la présente section en compte près de 200. Les choix d'Avantages et Accroches effectués par les joueurs et le conteur pour l'alliance doivent refléter le style de jeu qu'ils préfèrent. Par exemple, des joueurs intéressés par la politique des vulgaires devraient concevoir une alliance qui a de multiples raisons d'interagir avec la noblesse. Les joueurs qui préfèrent les batailles fantastiques devraient concevoir une alliance plus isolée, peut-être dans des lieux revendiqués par une puissance surnaturelle. Le processus de création d'alliance fait partie du processus de création d'une saga : vos choix à ce moment vont fortement influencer vos parties à venir.

Les Avantages et Accroches se répartissent en six catégories quelque peu arbitraires. Les Avantages et Accroches de site décrivent les lieux où se trouve l'alliance. La catégorie des fortifications détaille les bâtiments et structures de l'alliance. La catégorie des ressources décrit les sources de revenus de l'alliance. Les Avantages et Accroches de résidents définissent les compétences et les centres d'intérêts des résidents de l'alliance. Les relations entre les habitants de l'alliance et les autres sont décrites par les Avantages et Accroches de relations extérieures. La catégorie du contexte énumère les lieux intéressants proches de l'alliance, à moins d'une quinzaine de kilomètres en terrain plat.

La présente section comprend pratiquement tous les Avantages et Accroches donnés dans *Ars Magica* cinquième édition. Les Avantages concernant les bâtiments de l'alliance sont remplacés. La définition de nombre d'entre eux est élargie.

Note importante : la présente section décrit de nombreuses alliances pour illustrer divers Avantages et Accroches. Ces alliances données à titre d'exemples ne sont pas intégrées à l'Europe mythique, ne seront pas développées dans des suppléments futurs et peuvent donc être ignorées sans problème.

Payer ses choix

Le système de création d'alliance repose sur des choix. Il s'agit de concentrer les décisions de la troupe en obligeant les joueurs à choisir entre de nombreuses options pour être certain que ces choix reflètent les

histoires qu'ils veulent raconter. La présente section propose une série d'options. Certaines ont un coût en termes d'Avantages et Accroches, c'est-à-dire qu'elles sont majeures (trois points) ou mineures (un point). Les alliances créées pour abriter des personnages-joueurs devraient être équilibrées. Cela signifie que le nombre de points en Accroches devrait être égal aux points des Avantages. Si aucun coût n'est indiqué, c'est un choix gratuit qui n'intervient pas dans l'équilibrage.

L'Accroche « Inconnue » est inhabituelle, puisqu'elle modifie la valeur d'autres Accroches. Quand l'alliance est créée, l'Accroche Inconnue est attribuée à un joueur. Ce joueur choisit alors une autre Accroche mineure qui surprendra les autres joueurs et s'en servira pour développer d'autres histoires quand viendra son tour d'être conteur. L'Accroche Inconnue constitue une Accroche majeure pour l'équilibrage avec les Avantages. Elle ne convient que pour le style de jeu en troupe. Les Accroches qui peuvent être inconnues sont indiquées dans le texte.

Votre rythme de jeu en troupe limite le nombre d'Accroches que vous pouvez choisir. En règle générale, ne choisissez pas plus d'Accroches que vous n'en pourriez utiliser en six mois réels de jeu. Si par exemple vous jouez tous les quinze jours et que vous prévoyez de jouer la moitié des histoires dans le cadre de l'alliance, limitez-vous à six Accroches. Les troupes qui jouent souvent, ou plus souvent dans leur alliance, peuvent prévoir plus d'Accroches que celles qui jouent moins souvent ou prévoient des histoires loin de l'alliance.

Dans la négociation avec le conteur, les Accroches qui seront utilisées en même temps comptent pour une seule par rapport à la limite ci-dessus. Si par exemple, votre alliance est en concurrence avec un évêque (Accroche Rival) parce qu'elle impose un octroi sur la route d'un lieu de pèlerinage (Accroche mineure), ces deux Accroches peuvent être comptées ensemble. L'objectif est que la troupe paye ses choix en jouant effectivement les Accroches.

Les Avantages et Accroches se gagnent et se perdent en cours de jeu. Les deux s'équilibrent à la création de l'alliance mais l'égalité se rompt aisément. Les alliances de non-joueurs ont les Avantages et Accroches qui conviennent pour les histoires dans lesquelles la troupe veut les utiliser. Leurs Avantages et Accroches ne sont pas nécessairement équilibrés.



Site

Cet ensemble d'Avantages et Accroches reflète le lieu d'implantation de l'alliance. Les troupes qui veulent une alliance comme lieu de récupération entre deux quêtes difficiles, devraient choisir peu d'éléments de cette liste. En revanche, les joueurs désirant mettre l'accent sur la vie quotidienne des personnages sont encouragés à choisir plusieurs Accroches mineures de cette catégorie.

AVANTAGES DE SITE MAJEURS

Aura : l'aura d'une zone limitée de l'alliance augmente d'un point. Choisir cet Avantage n'est intéressant que si l'aura générale de l'alliance atteint 5, puisque cela permet aux résidents de vivre la plupart du temps hors de l'aura de niveau 6 (ou plus) et d'éviter la distorsion. La limite de l'aura plus forte est probablement reconnaissable d'une certaine manière : par exemple une alliance possède un monolithe inamovible au centre de cette zone magique. La pierre ne vient pas de cet endroit et porte en bas-reliefs des formes érotiques élaborées, mais rien n'indique, même à l'intérieur de la pierre, comment elle est venue là ni sa présence est nécessaire pour renforcer l'aura.

Dilatation ou contraction du temps : l'alliance se trouve en un lieu, souvent un *regio*, où le temps ne s'écoule pas comme dans le reste de l'Europe mythique. La dilatation du temps permet aux mages de vivre plus longtemps du point de vue de l'extérieur, mais en progressant moins vite que ceux qui vieillissent au rythme normal. Un temps contracté permet au contraire d'étudier plus vite et de développer son alliance plus rapidement, mais les résidents paraîtront vieillir plus vite. Dans certains *regio*, la différence ne se fait sentir que lorsque l'on quitte les lieux, l'âge s'efface des personnes ou s'abat sur elles. Dans d'autres, les résidents vieillissent en temps local.

Les sources de vis se renouvellent d'habitude selon l'écoulement ordinaire du temps. Certains *regio* au temps contracté contiennent des sources qui se renouvellent en temps local, celles-ci sont alors payées lors de la création de l'alliance en fonction de l'écoulement ordinaire du temps plutôt que selon l'écoulement local du temps. Les Toques Rouges ont cherché des *regio* rapides où le renouvellement se fait en temps local, mais n'ont jamais confirmé leur existence.

L'installation dans des *regio* au temps contracté ou dilaté est rare, mais connue. Les *quaesitores* ont utilisé à l'occasion des prisons dans des *regio* qui contractent rapidement le temps et, à une occasion au moins, piégé un groupe de suspects dans un *regio* au temps très contracté alors que leur innocence était étudiée.

L'alliance ayant la plus grande dilatation est un petit chapitre dans les montagnes, où chaque jour s'écoule un mois de temps réel. Le mage Criamon qui y vit croit que des calamités s'annoncent et veut voir l'avenir de l'Ordre, pour lui servir de mémoire vivante. La plus grande contraction se passe dans une alliance fondée par la maison Tytalus au cours du Schisme, pour endurcir les jeunes mages. Cette alliance n'est habitée que par un mage, qui sert une année de temps

local, équivalent à un septième d'une année normale. Sa population de résidents a vécu des dizaines de générations depuis le Schisme sa culture devenant baroque et centrée sur elle-même.

Environnement fantastique : cet Avantage ne convient qu'aux sagas très fantastiques. L'alliance se trouve dans un site où seule une intervention magique constante permet aux hommes de vivre. Une alliance sous la mer, ou flottant sur un lac de lave sous terre, se trouve dans un environnement fantastique, une alliance en Arcadie aussi. Ces alliances n'ont généralement que peu de soucis avec les humains, une invasion est quasiment impossible. Il n'y a ni voisins, ni nobles ni ecclésiastiques, et les espions sont très rares.

Espace conscient : l'alliance se trouve dans un lieu symboliquement incarné. Il s'incarne dans une figure amicale et consciente.

Par exemple, il existe plusieurs alliances Merinita gouvernées, dans un sens mystique, par un noble féerique qui perçoit les perturbations dans l'ordre naturel de son territoire.

La plupart de ces nobles perçoivent ces perturbations via des douleurs spécifiques, qu'ils ont appris à interpréter pour identifier certains types de dégâts ou certains lieux, mais certains peuvent voir à travers les yeux des animaux présents sur place, percevoir ce que l'herbe perçoit ou se servir d'autres sens exotiques.

Par exemple, une brume de mer hante une alliance proche de la côte. Elle est capable de communiquer en formant de pâles images qui avertissent les mages de problèmes potentiels. Certains résidents disent que récemment, la brume a pris forme humaine. D'aucuns suggèrent que la brume est le fantôme d'une femme noyée : la promesse du roi des kelpies.

Forteresse naturelle : l'alliance est imprenable en raison des particularités géographiques de son site, qui limitent la progression d'un ennemi à un seul chemin d'approche.

Par exemple, une alliance en Écosse se trouve sur un cap, entourée de falaises sur trois côtés. Il suffit d'un mur et d'une porte fortifiée solide pour en barrer l'accès.

Les alliances situées dans de tels lieux devraient choisir cet Avantage, qui comprend les ouvrages défensifs nécessaires à barrer le seul chemin d'accès vulgaire.

Immunité : dans l'aura de l'alliance, tout le monde est immunisé contre une forme de dégâts, d'influence, ou contre un Vice. Si les joueurs associent leurs Vices à cet Avantage, celui-ci devient une Accroche majeure, leur défaut aidant à définir la culture de l'alliance.

Si par exemple, l'immunité prévient la transformation des lycanthropes, l'alliance abritera nombre de loups-garous en rémission et les personnages iront à la recherche de loups-garous présumés, et risquent d'être persécutés s'ils sont découverts.

Regio : l'alliance est située dans un *regio* magique dans lequel seuls les guides locaux peuvent s'orienter. Le labyrinthe du *regio* peut prendre diverses formes, mais sa nature précise doit être décrite. Les Toques Rouges, qui conservent ces informations, connaissent des chaussées tortueuses, des chemins forestiers enchevêtrés, des égouts compliqués ou des pistes tracées dans les nuages du crépuscule. Perdre son chemin signifie en général retourner vers le monde vulgaire, mais dans nombre d'alliances, une mauvaise orientation conduit dans des cellules, au-delà de falaises ou dans l'antre de monstres.

Ce qu'il faut éviter

Cette partie comprend quelques notes destinées aux nouvelles troupes, pour les aider à éviter les mauvais choix dans leurs premières expériences.

Grosbillisme aigu

Les joueurs habitués à d'autres jeux de rôles sont parfois tentés de choisir des Avantages et Accroches qui offrent à leurs personnages le plus grand pouvoir ou la plus grande capacité de tuer. Il est facile de jongler avec les combinaisons d'Avantages et Accroches afin de créer une alliance assez puissante pour massacrer des milliers d'adversaires. Les troupes ne devraient adopter de telles combinaisons que si elles s'intéressent à des histoires traitant des conséquences d'un pouvoir débridé. *Ars Magica* offre une palette d'histoires plus riche.

Plutôt que d'optimiser la puissance guerrière d'une alliance, les troupes devraient choisir des Avantages et Accroches qui favorisent le type d'histoires que la troupe apprécie. Les jeunes mages sont déjà très puissants. Le conteur ne va pas attaquer les personnages-joueurs par vagues de monstres de plus en plus puissants, à moins que ce soit ce que les joueurs désirent. Les joueurs habitués aux jeux dans lesquels les personnages tuent et pillent, pourraient commencer par se demander ce que leurs personnages aimeraient faire après être devenus riches et puissants.

« Le château sur la colline près du bois des fées »

Une grande partie du plaisir de jouer à *Ars Magica* sera perdue si les joueurs construisent une alliance générique comme l'archétype du château sur une colline

près d'un bois féérique. Le choix d'options offert par la présente partie et ses nombreux exemples, encouragent les joueurs à expérimenter. Si de nouveaux joueurs peuvent se sentir en confiance dans une saga placée dans un Moyen-Âge fade et classique, cette section encourage les troupes un peu plus expérimentées à explorer les côtés intrigants et l'étrangeté de l'Europe mythique. Raconter des histoires situées dans ce cadre devrait être comme un voyage à l'étranger : pour en profiter pleinement, mieux vaut l'embrasser et apprécier à quel point c'est différent.

Choix défensifs

Les joueurs ne devraient pas choisir leurs Avantages pour tenter d'empêcher le conteur de faire jouer certains types d'histoires. Au lieu de cela, les Avantages et Accroches choisis par les joueurs devraient constituer une déclaration positive sur le type d'histoires que la troupe veut jouer. Les joueurs et le conteur devraient s'accorder sur les histoires qu'ils veulent jouer avant de démarrer la saga. Les désaccords présents dans la troupe au sujet des types d'histoires désirés, devraient évidemment être examinés avant d'adopter une quelconque décision impliquant l'alliance.

Dès lors que la troupe s'est mise d'accord sur le type d'histoires qu'elle veut jouer, il est raisonnable de choisir un Avantage mineur pour rendre plausibles certaines absences. Par exemple, une troupe qui veut éviter de jouer des histoires de politique vulgaire peut choisir l'Avantage *Isolement* ou *Regio*, pour expliquer pourquoi ils ne sont jamais dérangés par la noblesse locale.

CHAPITRE

Conversion depuis les règles du livre de base

La conversion d'une alliance vers les nouvelles règles est simple. Les Avantages et Accroches décrits dans *Ars Magica* cinquième édition ont tous été intégrés dans cette partie, à l'exception des bâtiments et fortifications, et portent le même nom. Des versions de chacune des situations d'alliances d'*Ars Magica* ont été intégrées. La conversion se résume donc à appliquer les nouvelles règles et définitions des Avantages et Accroches portant le même nom. Les Avantages et Accroches de bâtiments et fortifications ont été remplacés pour inclure plus de détails. Pour convertir une alliance existante, la troupe devrait choisir les Avantages et Accroches qui décrivent le mieux l'alliance qu'ils ont déjà créée pour leurs histoires et ne pas s'en faire si cela ne s'équilibre pas. Les nouveaux Avantages et Accroches de fortifications ont absorbé nombre des développements possibles de l'Accroche « Bâtiments », comme les portes fortifiées et les grands donjons. Les autres bâtiments, qui suscitent l'admiration mais n'ont pas forcément une destination militaire, ont été appelés Édifices.



AVANTAGES DE SITE MINEURS

Accès difficile : les environs de l'alliance rendent un assaut difficile. Cet Avantage convient à des alliances situées dans des passes montagneuses, sur des îles côtières nécessitant des navires pour les atteindre, ou dans le désert. Un chef militaire vulgaire suffisamment préparé pourrait vaincre les défenses, mais trouvera cela coûteux et problématique.

Aura : l'aura magique de l'alliance augmente d'un point. Les joueurs peuvent choisir cet Avantage jusqu'à sept reprises, pour une alliance dont l'aura magique peut aller jusqu'à dix. Tous les résidents doivent vivre dans cette aura.

Environnement hostile : l'alliance se trouve loin de toute civilisation, dans un environnement peu propice à la vie humaine. Les exemples comprennent les alliances au-dessus de la limite forestière d'une montagne, ou dans une grande caverne enfouie profondément dans le sol.

Environnement sain : l'alliance bénéficie d'une fraîche brise marine, un puits de guérison, ou tout autre élément qui augmente nettement la longévité de ses habitants. Les résidents ayant accès à cet élément reçoivent un bonus de +1 à leurs jets de Vieillessement. Cet Avantage peut être choisi jusqu'à trois fois. Cet Avantage est une source pour le bonus de site sain donné dans la table de Vieillessement, dans ArM5, p. 252.

Environnement splendide : le site de l'alliance est extrêmement plaisant. Il peut s'agir d'un effet de distorsion par l'aura, d'une influence surnaturelle non iden-

tifiée, ou d'une caractéristique naturelle magnifique. La beauté des alentours facilite le recrutement dans l'alliance, ce qui fournit un bonus aux calculs développés dans la section traitant de la gouvernance.

L'alliance de Valnastium, située dans une vallée, est à présent l'un de ces sites enchanteurs. Les mages de Jerbiton affirment que cela ne fut pas toujours le cas. Selon eux, ayant le choix entre la charmille féerique de Rosgarten et Valnastium, Jerbiton choisit la vallée bien que plus laide. S'il avait choisi la beauté de Rosgarten, il se serait satisfait de sa splendeur. Valnastium a été embelli par ses propres efforts et désirs, dépassant la beauté éphémère de l'Arcadie.

Immunité : dans l'aura de l'alliance, les gens et objets sont immunisés à une forme spécifique de dégâts ou d'influence, comme pour la Vertu personnelle.

Par exemple, le Toque Rouge Marco, qui prétend parfois être un prêtre défroqué, raconte que la maison Jerbiton de la fraternité de Saint Lazare entretiennent une léproserie dans une aura de ce type. Ses résidents jouissent d'une vie longue et en bonne santé, du moment qu'ils ne quittent pas les lieux. Dès qu'ils s'en vont cependant, les ravages de la maladie, suspendus mais non guéris, les accablent en un instant, leurs corps devenant faibles et leur peau se desquamant.

Isolement : l'alliance se trouve dans un lieu très isolé et ne reçoit que peu de visites. Cet Avantage ne peut pas être choisi en combinaison avec l'Accroche Route ou Urbaine et peut s'avérer inadéquat pour d'autres Accroches. Les Toques Rouges viennent quand même dans l'alliance, cet Avantage ne fait que diminuer les visites inattendues.

Loi surnaturelle : dans l'aura de l'alliance, certaines lois naturelles sont suspendues.

Par exemple, dans l'alliance de Castel-Fae, le verre est aussi dur et résistant que le fer et sert tant pour la construction que pour l'armement. Dans l'alliance des Érudits Solennels, les enfants peuvent voler jusqu'à ce qu'ils perdent leur virginité.

Cet Avantage convient à des alliances où l'on joue à contre-courant.

Par exemple, il existe une alliance où œuvrent des machines merveilleuses inspirées des travaux de Héron d'Alexandrie. Ces machineries à vapeur permettent à l'alliance de fabriquer nombre de dispositifs merveilleux, qui ne fonctionnent plus dès qu'ils sortent de l'alliance.

Cet Avantage permet aussi à la troupe d'établir un fort contraste entre le foyer des mages et le monde extérieur.

Portail mystique : l'alliance contrôle un passage mystique, comme un portail de Mercere, une porte vers l'Arcadie ou l'entrée d'un *regio* bien connu dont les habitants sont amicaux.

La maison Merinita aurait le contrôle d'un si grand nombre de portes vers l'Arcadie qu'elle en a perdu le compte, mais heureusement, disent-ils, ils connaissent une porte qui conduit au tombeau de Janus, dieu des portes. Le fantôme du dieu mort rend visite à ceux qui dorment sur sa tombe et Janus déverse sa sagesse dans leurs deux oreilles. À leur réveil, ils savent quelle porte chercher et comment utiliser le passage. Chaque mage ne peut dormir sur la tombe de Janus qu'une seule fois : y dormir à nouveau entraîne un glissement vers un hier sans cesse répété.

Regio : l'alliance est située dans un *regio* magique accessible de nombreuses façons. L'alliance peut

prendre des mesures pour limiter les accès à ce regio, mais celles-ci ne sont jamais parfaites.

Marco, ce Toque Rouge friand de couchers tardifs et de grandes outres de vin, raconte qu'il existe un regio dans une certaine ville, qui peut être atteint depuis l'escalier de tout bâtiment de celle-ci contenant des briques volées de l'ancien mithraeum par toute femme portant un ruban rouge dans les cheveux et par toute homme recherchant une telle femme. Il est peut-être heureux que l'archimage Tisiphone, une beauté connue pour inspirer le talent artistique des hommes, vive dans le regio et porte un ruban rouge dans les cheveux en tout temps sauf lorsqu'elle prend un bain. Pour la commodité des visiteurs, elle se baigne habituellement entre une et deux heures de l'après-midi, de sorte qu'ils savent qu'ils ne doivent pas la chercher à ces heures-là.

Vaste aura : l'aura de l'alliance s'étend sur une grande zone, éventuellement jusqu'à huit kilomètres de diamètre.

Belinda, une Toque Rouge qui a voyagé plus à l'est que quiconque, dit qu'aux limites de l'Ordre se trouve une telle aura au centre de laquelle une ville magique est bâtie. De vieux et sages magiciens y règnent, disant que leurs ancêtres connaissaient Trianoma, mais ils n'avaient pas entendu parler de l'Ordre avant de rencontrer Belinda. Elle n'y est pas retournée : la loi surnaturelle des lieux ne permet à un étranger que de rester une seule nuit, et encore tombe-t-il amoureux d'un habitant, aperçu dans une allée de palmiers. Aucun visiteur ne peut y retourner et aucun habitant quittant les lieux ne survit à la mélancolie qui s'abat sur lui.

ACCROCHES DE SITE MAJEURES

Absence d'aura : les personnages se sont implantés en un lieu dépourvu de l'élément le plus fondamental pour étudier leur Art, une aura magique. Les histoires tourneront autour de la manière d'améliorer la situation et de maintenir l'alliance soudée alors que la tentation de partir est si grande pour certains mages.

Marco, largement considéré comme un charlatan, jure avoir rencontré un roi féérique qui détenait dans une bouteille de vin l'aura de l'alliance déchuée des Guerriers à Rougepoitrail. Il disait qu'il inviterait volontiers à dîner tout mage qui relèverait ses cinq défis et lui permettrait de choisir son menu dans tout son domaine, y compris présume Marco, la bouteille. Marco, lâchement, a refusé de relever les défis, se contentant de gruau et d'eau, et a fui la maison du roi durant la nuit.

Désastre magique : il y a longtemps, ce site fut le théâtre d'une tragédie mystique. De nombreuses forces mystiques des environs pressent les mages d'interrompre leurs travaux sur le site, de crainte qu'ils répètent les erreurs du passé. D'autres les encouragent, assurant que, cette fois-ci, cela se passera bien. D'aucuns disent que Durenmar est l'un de ces sites.

Monstre : une puissante créature mystique vit dans l'alliance. Cette créature peut être affiliée à n'importe quelle Dimension et s'avère trop puissante pour que les personnages la battent au début de la saga.

Les monstres sont souvent grands et rusés, mais le Toque Rouge Marco, qui rapporte bien des histoires étranges, a observé qu'une alliance a perdu une tour en raison de l'amour. Lorsque la magicienne Pallas trépassa, son amante, une nymphe à la beauté incomparable, commença immédiatement à la pleurer. Sa douleur était si vive

et sa beauté si grande, qu'il est dit que quiconque voyait la nymphe inconsolable en tombait immédiatement amoureux, incapable de déranger son deuil. La tour est restée inutilisée durant soixante années.

Regio : il existe un regio sur le site de l'alliance, mais celle-ci ne se trouve pas dedans. Le regio a des habitants qui en sortent parfois et créent des problèmes. Cette Accroche peut être inconnue. Si le regio n'est pas magique, cela compte comme une Accroche mineure supplémentaire.

Une Guerre des magiciens fort complexe fut déclenchée dans l'un de ces regio. Le lieu grouillant de lutins indomptables, un mage encercla le regio d'un entrelacs de roses épaissi puis transformé en fer. La nature du regio était de faire émerger les désirs secrets des membres de l'alliance, aussi l'amour d'enfance d'un autre mage, ou un être féérique en ayant la forme, fut tué par les épines. Le deuxième mage ne déclara pas la guerre du fait de la mort de son aimée. Il le fit car il était persuadé que cette mort était ce que l'autre mage désirait le plus et que le regio le lui avait accordé.

Route : l'alliance se trouve sur un chemin mystique, de sorte que des créatures surnaturelles, d'une Dimension ou d'une autre, se présentent souvent à l'alliance.

Une alliance malheureuse réside à la chapelle Sans-Repos. Cette chapelle se trouve sur un ancien champ de bataille et fut élevée sur le tertre érigé au-dessus des défunts. Une route mythique apparaît parfois lorsque le corps d'un homme assassiné est conduit au cimetière, et dans ce cas précis chaque cadavre amené là a créé sa propre route. Un grand nombre de routes conduit à présent à cette chapelle, s'étendant sur des lieues dans les directions suivies à la poursuite des vaincus. Toutes sortes de détritrus métaphysiques échouent à la chapelle et dérangent les morts.

Toujours en mouvement : cette alliance se déplace constamment.

Par exemple, l'alliance des Vents vifs habite une flottille de navires qui suit une route autour de la Méditerranée pour récolter du vis et commercer aux moments les plus propices. Si elle arrêtaient son mouvement, l'alliance perdrait ses sources de revenus.

Très changeant : le contenu de l'alliance, à l'exception des êtres humains, protégés de cet effet par leur âme, est très changeant. Le mode de changement varie d'un site à l'autre et il est difficile pour les mages de prédire et contrôler celui-ci.

Par exemple, le Toque Rouge Marco, réputé pour ses mensonges, raconte qu'il existe une alliance dans un regio qui reflète les rêves des habitants d'une ville qu'il ne veut nommer. Si la ville subit un incendie, l'alliance en subira un aussi ; si un navire de marchands venus de loin accoste et que nombre d'habitants rêvent de l'Angleterre, le temps devient froid et agaçant ; si une pièce de la Passion est interprétée, un grand nombre d'illusions à la forme démoniaque (mais dépourvues de leur nature) se manifesteront dans l'alliance, sans être stoppées par l'Ægis (car elles n'ont pas de Puissance). Les mages restent là car la zone protégée par l'Ægis ne change que peu d'un point de vue fonctionnel, alors que son apparence peut varier d'une ville normande à un ghetto juif, en passant par ce que les gens s'imaginent être un souk arabe, mais aussi du fait de leur fascination pour cette plongée dans les rêves.

Urbaine : l'alliance se trouve en ville. La grande majorité des habitants n'en est pas membre et celle-ci ne dirige pas la ville.

ACCROCHES DE SITE MINEURES

Aura faible : retirez un point de l'aura de l'alliance. Peu de jeunes mages sont disposés à s'installer dans un site à l'aura médiocre. Chacun doit donc réfléchir aux histoires potentielles sur les raisons qui les ont poussés à s'établir sur ce site.

Aura féérique : l'alliance a une aura féérique plutôt que magique. Les êtres féériques habitués aux lieux s'intéressent vivement à ce que font les mages, et prennent comme une insulte toute tentative de restreindre leur accès au site, comme par exemple un *Ægis* du foyer.

Il existe une alliance en Irlande construite sur un terrain féérique de hurling. Ce jeu, dans lequel les deux équipes tentent de ravir une balle à l'aide de bâtons a tout d'une bataille, les cours de l'été et de l'hiver y jouent deux fois par an et semblent toujours surprises du résultat. Ayant compris que la seule autre option est une bataille rangée entre les deux cours deux fois par an, les mages permettent que le jeu se déroule dans leurs murs mais ont placé de solides portes à leurs sancta. Il est dit que si la partie n'est pas jouée, l'été ne va jamais permettre les récoltes d'automne ou l'hiver ne va jamais laisser le printemps éclore.

Aura fragile : si les mages n'effectuent pas une tâche relativement simple chaque année, l'aura de l'alliance diminue d'un niveau pour le reste de l'année.

Une aura fragile résulte souvent d'un événement mystique traumatique, qui a marqué l'esprit des lieux. Les mages qui trouvent un moyen de ré-

parer ou revivre symboliquement l'événement peuvent éviter la baisse de leur aura. C'est important, car les auras fragiles ne semblent pas pouvoir se renforcer au fil du temps comme les auras d'autres alliances. Cette Accroche peut être inconnue.

Une alliance en particulier lave ses murs avec du lait pour éviter que l'aura ne faiblisse. Les mages ne savent pas pourquoi, ni même si c'est nécessaire, mais on le faisait déjà avant le Schisme et des avertissements terribles, quoique très vagues, entourent la pratique.

Changeant : dans l'aura de l'alliance, la réalité est altérée d'une manière que les humains sans le Don trouvent simple.

Par exemple, l'alliance incarne leurs passions sous forme de guides et mentors, ou des chansons magnifiques peuvent modifier l'heure de la journée, la couleur des vêtements ou la beauté du chanteur.

Coutume maléfique : certaines caractéristiques mystiques du site sont conservées grâce à des rituels maléfiques, mais ils sont ancrés depuis si longtemps dans la tradition que la plupart des gens en ont connaissance et évitent simplement d'en être des victimes potentielles. Beaucoup de coutumes maléfiques impliquent le meurtre, mais certaines ne nécessitent que l'emprisonnement d'une personne durant un temps, l'humiliation d'une catégorie de personnes ou des péchés de débauche. Cette Accroche peut être inconnue.

Environnement malsain : la longévité au sein de l'alliance est fortement réduite en raison de facteurs environnementaux du site. Toutes les personnes régulièrement exposées à cet élément souffrent d'une pénalité de -1 à leurs jets de Vieillesse. Cette Accroche peut être choisie jusqu'à trois fois, mais n'affecte pas les personnes bénéficiant d'enchantements hermétiques de longévité.



Il s'agit d'une Accroche parce que les problèmes environnementaux sont souvent réparables par l'usage de magie ou par des travaux.

Par exemple, une alliance qui souffre des miasmes provenant d'un marécage voisin, peut améliorer la situation de plusieurs manières. Creuser des canaux vers un fleuve permettrait de drainer le marécage. Les miasmes peuvent être détruits par magie. Ils peuvent être contrés en plantant un périmètre défensif constitué d'un verger aux douces fragrances. Un environnement très malsain peut avoir des défenseurs mystiques, comme des trolls des marais, dont il faudrait s'occuper avant d'assainir l'environnement.

Cette Accroche peut être inconnue, mais devient vite connue lorsque de nombreux résidents tombent malades.

Hanté : des fantômes, peut-être ceux d'anciens mages, hantent l'alliance. La plupart des fantômes veulent terminer leurs tâches en ce monde avant de reposer en paix. Les mages peuvent vouloir les aider. Cette Accroche peut être inconnue.

Maudit : l'alliance est victime d'une malédiction assez puissante pour ignorer son *Ægis du foyer*. Les mages devraient s'en inquiéter car cela signifie qu'ils ont un ennemi surnaturel à la fois désireux et capable de leur causer du tort. Cette Accroche peut être inconnue.

La plupart des malédictions de ce genre ne sont pas fatales. Par exemple, les mages d'une alliance ont refusé l'hospitalité d'une sorcière féerique et à présent, ils souffrent de brûlures chaque fois qu'ils boivent du vin, celui-ci se transformant en vitriol. La sorcière, équitable, a prévenu les mages et un seul d'entre eux est mort jusqu'à présent. Nouveau venu en Normandie et connaissant mal le français, il avait stupidement demandé du coq au vin.

Mobilité erratique : l'alliance se déplace souvent, mais son déplacement n'est pas régulier et est entrecoupé de périodes durant lesquelles elle reste dans une région pour une saison.

Cette alliance qui a décidé de suivre les routes commerciales vers l'Asie, voyageant en été et demeurant dans les grandes villes en hiver, en est le parfait exemple. Elle ne porte pas de nom et ses membres ne partagent pas d'autre possession que la thèière achetée à Alep, à un Toque Rouge passant par là et apprenant ainsi leur histoire.

Peu défendable : les fondateurs de l'alliance l'ont placée en bas d'une falaise, dans une cuvette inondable, ou tout autre lieu peu propice à la défense conventionnelle contre un siège. Les mages ont besoin d'entretenir de bonnes relations avec leurs voisins, du moins jusqu'à ce qu'ils établissent de bonnes défenses.

Une alliance avait conclu un accord avec un noble, lui fournissant une potion de longévité en échange de six arpents de terre. Ce noble rusé offrit à l'alliance une longue bande côtière rocailleuse. Têtus et peu enclins à subir une humiliation, les mages ont étendu leur domaine à soixante hectares de terre, protégés par une digue massive. Les habitants de la zone inondable sont devenus fatalistes, chaque famille conserve une embarcation sous son toit, et la plupart des garçons reçoivent le prénom Noé pour leur porter chance.

Portail incontrôlé : comme l'Avantage Portail mystique, sauf qu'il n'est pas sous le contrôle de l'alliance. Cette Accroche peut être inconnue.

Beaucoup d'alliances ont un portail qu'elles ne contrôlent pas, mais les mages de Grenade ont le plus

important. Les Piliers d'Hercule, ces îles émergeant au point le plus occidental du monde, sont supposées abriter des portails vers l'Arcadie et la Dimension magique. Cela pourrait expliquer pourquoi nombre de créatures étranges y vivent. Les mages de Grenade se sont assigné une mission : surveiller ces portails au cas où en sortiraient des créatures pouvant menacer l'Europe. Ils tentent de se faire reconnaître par un Tribunal comme alliance dédiée (cf. l'Avantage du même nom) mais de nombreux mages font remarquer qu'à Grenade, on a toutes les raisons de surveiller ce portail quel que soit le soutien reçu.

Regio : il existe un regio sur le site de l'alliance, mais l'alliance ne se trouve pas dedans. Les mages ne savent pas tout ce qui se trouve dans le regio.

Si le regio n'est pas magique, cela compte comme une Accroche mineure supplémentaire. Cette Accroche peut être choisie lorsque l'alliance se trouve déjà dans un regio. Dans ce cas, il s'agit d'un second regio.

Regio aux accès inattendus : l'alliance se trouve dans un regio magique, mais celui-ci a de nombreux accès. Les résidents n'en connaissent pas la plupart et ne les découvrent que lorsqu'une personne ou créature surgit dans l'alliance. Cette Accroche peut être inconnue.

L'école Dogrose est particulièrement connue pour sa facilité d'accès. Elle est dissimulée sous une ville et attire les enfants porteurs du Don en possédant leurs jouets qui ressentent le besoin de sortir discrètement les nuits de pleine lune et d'errer dans les rues, jusqu'à conduire les enfants dans l'alliance. La maison Bonisagus a depuis longtemps revendiqué Dogrose. Ses membres enseignent aux élèves le latin et un peu la théorie de la magie avant de les envoyer à d'autres maîtres. Parfois les jouets conduisent en leurs murs d'autres visiteurs, plus difficiles.

Résident nuisible : une créature mystique mineure ou un groupe de créatures réside dans l'alliance. Leurs activités ne dépassent pas le vandalisme léger, mais sont cause de gaspillage, de dépenses et de disputes. Les mages pourraient chasser ou détruire ces créatures, mais cela leur prendrait du temps et de l'énergie qu'ils préfèrent consacrer à autre chose. Cette Accroche peut être inconnue.

Un Toque Rouge dénommé Marco, qui s'est avéré incapable de retrouver ses chaussettes en plusieurs occasions, raconte que dans une alliance, les servants prétendent qu'une jeune fille leur apparaît au milieu du tour de garde de nuit, leur offrant une chope de grog chaud. Ceux qui le boivent s'endorment dans l'inconscience et se réveillent en général tout nus dans une grange. Les mages ont tenté de pourchasser cette créature, mais leurs servants se sont montrés peu coopératifs. Le dirigeant de cette alliance croit que la jeune fille au grog n'est autre qu'une plaisanterie qui se transmet à travers les générations d'apprentis et dont profitent des servants paresseux.

Route : l'alliance se trouve sur une route importante, le long d'un fleuve ou d'une route maritime, de sorte qu'il est fréquent que l'alliance ait des visiteurs, générant de nouvelles histoires.

Schéma de distorsion : la distorsion subie par les gens, les animaux et les structures de l'alliance n'est pas aléatoire ou limitée à un seul type. Un thème discernable lie les distorsions. Des personnages connaissant l'histoire du site, les rêves des fondateurs, les récits

épiques des anciens et les légendes de l'Ordre peuvent parfois expliquer l'évolution du thème, lequel est souvent la répétition d'un événement du passé.

Il se dit que l'alliance du Roseau du singe n'a pas oublié son histoire. Installée sur une île flottante qui dérive sur un lac, son aura modifie lentement les gens et les structures pour tout transformer en un antique village égyptien. Les chefs du village étaient une caste de prêtres vénérant le dieu Thoth. Beaucoup de mages du Roseau du singe veulent voir à quoi ressemblaient ces anciens magiciens, reflétés par l'aura de l'alliance, mais il existe un problème : le site remplace la mémoire de ceux qu'il distord, ceux-ci se perdant donc peu à peu dans leur nouveau rôle. Les mages de la maison Bonisagus espèrent convaincre l'archimage Apollodarus, dont la femme fut tuée accidentellement par l'incendie qu'il a causé, qu'il devrait accepter la perte de mémoire comme une bénédiction et devenir le grand prêtre du temple qui se forme déjà dans la maçonnerie de la porte d'entrée.

Urbaine : l'alliance est située dans une petite ville, une bourgade, dotée d'un marché. La plupart des habitants ne sont pas membres de l'alliance et celle-ci ne dirige pas la ville.

Beaucoup d'alliances urbaines de printemps n'ont pas d'aura et devraient choisir l'Accroche absence d'aura. Les alliances plus anciennes ont généralement une aura, car elles ont des espaces d'étude à l'extérieur de la ville, un *regio* qui contient leurs laboratoires, ou ont creusé des cavernes profondément sous la ville, dans lesquelles une aura s'est créée à cause de leurs travaux magiques.

Zone corrompue : une partie de l'alliance a une aura infernale, probablement à cause d'un péché terrible commis en ce lieu. C'est une source de corruption pour l'alliance, à moins que les personnages ne découvrent la nature de l'événement et y remédient. Cette Accroche peut être inconnue.

Fortifications

La plupart des alliances sont fortifiées, mais à des degrés divers. Certaines alliances n'ont pas les ressources nécessaires pour ériger le type de forteresse désiré. D'autres ne se sentent pas menacées par les armées vulgaires et préfèrent donc ne pas se cloître dans une forteresse froide et exiguë. Beaucoup d'alliances sont fortifiées depuis longtemps mais n'ont pas jugé utile d'améliorer leurs défenses lorsque des nouvelles techniques et idées de fortification se sont développées. La manière dont une alliance se fortifie indique aux observateurs comment ses mages ont l'intention de se comporter.

OPTIONS GRATUITES

Plusieurs des options gratuites présentées dans cette partie nécessitent l'Accroche Château car bien qu'elles n'aient pas la puissance nécessaire pour repousser un assaut décidé, elles constituent une menace que les nobles des environs ne peuvent ignorer.

Fort circulaire (nécessite Château) : il s'agit de la forme la plus primitive de château, facile à envahir pour des mages hermétiques. Les travaux commencent par l'excavation d'un vaste fossé, d'une profondeur

et d'une largeur dépassant parfois les cinq mètres. Les terres d'excavation sont empilées pour former un rempart qui peut atteindre les cinq mètres en hauteur. Celui-ci est surmonté d'un mur de pierre peu épais, haut peut-être de deux mètres et dépourvu de chemin de ronde. Des bâtiments de bois, notamment une petite tour de faible valeur défensive, se trouvent à l'intérieur du rempart. Certains châteaux de ce type sont subdivisés en deux cours. La cour intérieure abrite le seigneur, ses proches et officiers, la cour extérieure est celle des serviteurs. Les mages hermétiques apprécient une telle organisation, qui limite leurs contacts avec des résidents peu habitués au Don.

Les forts circulaires étaient des châteaux très efficaces avant que l'arbalète ne devienne une arme courante. Un tel ouvrage n'a pas la hauteur nécessaire pour aider les défenseurs. Bien qu'ils soient moins utiles au XIII^e siècle, beaucoup de forts circulaires sont encore bâtis en Europe mythique, car ils sont bon marché tant en construction qu'en entretien.

Un fort circulaire ne peut résister bien longtemps à un assaut déterminé. Il peut cependant servir de base à des chevaliers, bien qu'un développement aussi agressif mettra en alerte tous les nobles à quatre lieues à la ronde.

Île : l'alliance est entourée d'eau, mais les fonds sont assez peu profonds pour permettre de passer à gué en plusieurs endroits. L'alliance peut être reliée au pays par un pont de bois ou une chaussée de pierre, mais des mages paranoïaques pourraient se passer de ce genre d'ouvrage. Les bâtiments de l'alliance n'ont guère d'utilité défensive.

S'installer sur une île n'alarme pas les nobles voisins, mais ils pourraient imposer une taxe à ce qu'ils perçoivent comme un village. Ceci n'est pas un château.

Manoir : ce style de maison est souvent utilisé par un fermier particulièrement riche ou un propriétaire terrien. Il se compose d'un grand bâtiment en pierre, souvent haut de deux étages, ainsi que d'autres bâtiments en bois et indéfendables. Un manoir est entouré d'un espace protégé, la cour. Il est défendu par un fossé et un mur peu épais haut d'environ deux mètres, dépourvu de chemin de ronde. Certains nobles désargentés ont un manoir de bois ou l'entourent d'une palissade de bois, mais les mages hermétiques ne construisent que rarement dans ce matériau.

Un manoir protège ses habitants des prédateurs et des simples brigands, mais ne suffit pas contre des combattants professionnels ou contre un assaut magique. Il n'est pas assez grand pour servir de base à des chevaliers. La possession d'un manoir n'éveille pas les craintes des nobles et le manoir n'est pas un château.

Petite tour : l'alliance entoure une petite tour, haute de quatre étages, avec une ou deux pièces par étage. Pour les petites alliances, la tour domine une petite cour fortifiée où le bétail est mis à l'abri en cas de problèmes. Les alliances plus grandes construisent près de la tour des bâtiments en bois dénués de valeur défensive. Un mur de pierre, haut de deux mètres et sans chemin de ronde, entoure ces bâtiments. Les tours permettent à leurs résidents de voir approcher de loin une force armée et améliore les possibilités de tir des mages et arbalétriers, mais sont bien moins confortables qu'un manoir. Les mages ont probablement un bâtiment dans la cour et utilisent la tour comme réserve, ne s'y réfugiant qu'en

Château (Accroche majeure)

Un château remplit trois fonctions. En tant que refuge pour des forces militaires, il sert à défendre un territoire. Le château sert de base aux troupes et constitue donc une menace pour les voisins. Un château coûte une fortune en construction et en entretien et sa construction nécessite souvent l'autorisation du roi ; il exprime donc le statut de son propriétaire. Un château est enfin la revendication d'un pouvoir politique, soutenue par la force.

Un groupe de chevaliers, logés dans le château, peut parcourir environ trente kilomètres par jour. Cela signifie qu'ils peuvent fondre sur des cibles situées à une quinzaine de kilomètres et rentrer avant la tombée de la nuit. Ceux qui vivent dans ce rayon d'action, ou y ont des intérêts, seront rapidement au fait de l'existence du château.

Pour toutes ces raisons, les autorités temporelles et spirituelles d'une région ne peuvent ignorer les actions d'une alliance qui construit un château. Les alliances situées dans un château doivent soit être tellement isolées qu'il n'existe aucun voisin pouvant s'en émouvoir, soit parvenir à un accord avec les pouvoirs séculaires et religieux de la région.

Les Avantages décrits dans la présente partie précisent s'il s'agit d'un château. Une alliance ayant un château doit choisir l'Accroche majeure Château, à moins qu'elle n'ait pas de voisin à moins de quinze kilomètres. Donc, un château bâti sur une île lointaine entièrement sous le contrôle des mages ne doit pas choisir cette Accroche, de même pour un château dans un *regio*.

Les châteaux dépourvus d'autre fortification sont les forts circulaires, décrits dans l'option gratuite de ce nom. Cependant, la plupart des châteaux disposent d'un point fortifié destiné à une ultime retraite, le donjon, qui ne peut être choisi que comme Avantage. Le Donjon circulaire et le Donjon tour sont des Avantages mineurs. Au lieu de cela, l'Avantage majeur Courtine flanquée de tours enveloppe le château d'une forte enceinte et permet encore à la troupe de choisir (sans coût supplémentaire) parmi les quatre options de donjon dans les choix de donjon présentés dans l'encadré relatif aux courtines flanquées de tours. Les châteaux construits à l'aide de magie ont souvent soit l'Avantage forteresse magique, soit ingénierie supérieure.

cas de menace. Les tours utilisées exclusivement comme points de retraite et postes d'observation, appelées tours pelées, sont encore moins confortables.

Une tour ne peut résister à un assaut déterminé. La méthode habituelle pour tuer les résidents, consiste à empiler du bois tout autour et y mettre le feu pour enfumer tous les occupants. Une tour ne peut servir de base à de fortes troupes et n'inquiète que les plus petits propriétaires terriens, elle ne compte donc pas comme château.

AVANTAGES DE FORTIFICATION MAJEURS

Les Avantages suivants constituent des alternatives détaillées aux fortifications standard proposées dans l'Accroche Château.

Courtine flanquée de tours (nécessite Château) : la courtine est un mur d'enceinte crénelé protégeant une cour. Ce mur est haut d'une dizaine de mètres et épais de trois à sept mètres. L'extérieur est en pierre de taille, l'intérieur des pierres et débris. Des tours murales flanquent la courtine.

La plupart des tours murales bâties avant 1200 ont une section quadrangulaire. Les tours rondes ou semi-circulaires, sont préférées dans les constructions récentes. La plupart des tours sont des ouvrages fermés, mais certaines, en particulier les semi-circulaires, sont ouvertes vers l'intérieur de la cour, de sorte qu'elles ne peuvent offrir d'abris à l'assiégeant après leur capture. D'autres sont fermées jusqu'au niveau du parapet, puis ouvertes au-dessus.

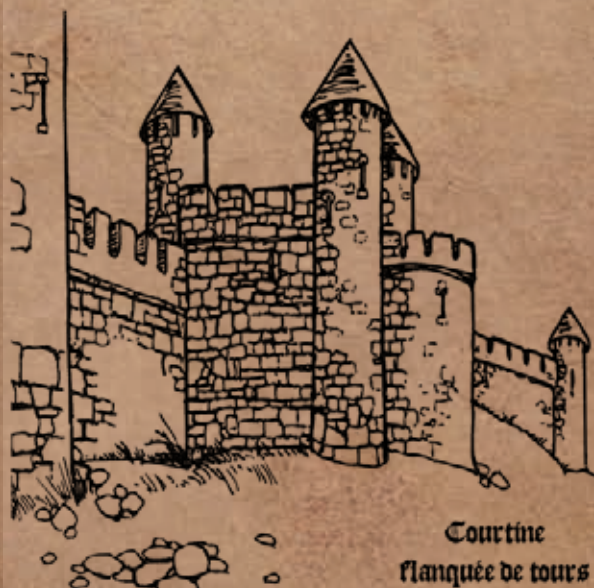
Dans de nombreuses alliances, les tours sont mal situées, ou tellement remplies d'objets personnels que cela gêne la défense. Certains châteaux possèdent des tours aussi éloignées que possible de l'axe d'attaque probable. Cela est dû au fait qu'elles ont été bâties avant que l'arbalète devienne une arme courante dans la guerre de siège : conçues comme des résidences, ces tours ont été placées plus loin du danger.

La Tour de la Cloche, bâtie au château de Douvres en 1189, est un exemple opposé, une tour d'archers. Il s'agit d'une tour octogonale à trois étages. À chaque étage se

trouvent six emplacements destinés à des arbalétriers, l'autre côté de la tour étant occupé par l'escalier et les latrines. Une tour de ce genre ne peut contenir un sanctum, à moins que le mage soit disposé à retirer rapidement son laboratoire lorsque des ennemis s'approchent.

Les mages comprennent que revendiquer une tour murale peut sérieusement diminuer l'efficacité des défenses. Beaucoup d'alliances établissent un compromis entre les possibilités résidentielles et militaires d'une tour en concevant l'étage inférieur comme abri de combat, ne contenant que des objets faciles à retirer ou à détruire, et le toit comme poste de guet et de tir. Une alliance choisissant cet Avantage a autant de tours murales qu'il convient à la troupe.

Framlingham a treize tours, en comptant les deux flanquant sa porte, tandis que d'autres châteaux construits à la même époque sont des cours carrées garnies d'une grosse tour à chaque coin, plus deux autres à la porte. Avoir une douzaine de tours présente deux inconvénients : elles sont chères à construire, entretenir et sur-



1
CHAPITRE

veiller, et elles constituent une déclaration selon laquelle vous avez l'intention de diriger un jour toute la région. Chaque tour supplémentaire rend plus difficile d'ignorer le château.

Cet Avantage comprend l'Avantage mineur Donjon circulaire ou Donjon tour, ou encore l'une des alternatives présentées dans l'encadré *Alternatives de donjons pour les châteaux avec courtine flanquée de tours*.

Forteresse magique : l'alternative à la construction classique du château est la construction magique de celui-ci. Ces forteresses, réalisables à l'aide de la magie hermétique, n'ont pratiquement pas de limites et cet Avantage fourre-tout offre aux joueurs une page blanche sur laquelle ils pourront décrire ce qu'ils ont imaginé. Les forteresses mystiques sont souvent construites sur des sites ayant l'Avantage loi surnaturelle.

Il existe de nombreux exemples de forteresses mystiques dans les légendes vulgaires et hermétiques. Un château tourne sur son axe pour rendre impossible tout assaut. Des automates d'airain en défendent un autre. Un troisième est sculpté dans le bois vivant d'un arbre gigantesque, et l'on raconte qu'en Afrique, un petit château est juché sur le dos du plus grand des éléphants au monde. Des érudits hermétiques ont envisagé la possibilité d'établir un château sous la mer, ou flottant parmi les nuages.

Un nombre étonnant de mages sera prêt à aider à construire des forteresses mystiques, beaucoup voulant voir comment cela va fonctionner. Certains mages voient dans les forteresses mobiles des moyens de mener des guerres ou de commercer, d'autres, qui soutiennent qu'il faut se retirer des contacts avec les vulgaires, s'intéressent à la conquête d'environnements inhospitaliers.

Une forteresse magique nécessite l'Accroche Château si un noble puissant est susceptible d'être au courant de sa présence et de s'en soucier.

Ingénierie supérieure : cet Avantage est utilisé pour les châteaux qui ne sont pas magiques mais paraissent l'être, car ils vont plus loin que tout ce à quoi les hommes ordinaires peuvent s'attendre en termes de construction possible. Les joueurs peuvent par exemple décider que leur château sera défendu par des murs concentriques. Ce type de château n'existe pas encore, même s'il est préfiguré dans les défenses de Constantinople et du Krak des Chevaliers. Un mage créatif pourrait étendre ces concepts pour les besoins de défense de son alliance.

De telles constructions paraissent surnaturelles aux nobles du voisinage, leur inspirant la crainte, la méfiance et l'envie. Elles indiquent à ceux qui les voient que leur propriétaire s'attend à affronter des forces telles que seul un roi pourrait les réunir. Elles démontrent aussi une capacité financière énorme. Comme un noble ne peut ignorer un château proche, un roi ne peut ignorer un château à murs concentriques dans des mains privées. Construire un tel ouvrage sans permission représente une déclaration d'indépendance qui nie la légitimité du monarque.

AVANTAGES DE FORTIFICATION MINEURS

Artillerie : l'alliance est équipée de machines de siège, comme des catapultes et balistes, installées à des points élevés. Cela dissuade les assiégeants et peut aus-

Alternatives de donjons pour les châteaux avec courtine flanquée de tours

Les défenses que fournit une courtine flanquée de tours sont si formidables que le rôle du donjon en est modifié. Le donjon peut encore aider dans la défense des murs et servir d'ultime retraite, mais dans beaucoup de châteaux ce rôle est diminué et le donjon ne sera ni du modèle circulaire, ni une tour.

Un donjon manoir est une forme élaborée du manoir, constituée d'un long bâtiment de pierre, sa hauteur habituelle est de deux étages et le nombre d'entrées est limité pour diminuer le nombre de défenseurs nécessaires. S'il n'est pas bâti sur une éminence, le donjon manoir est plus bas que le mur d'enceinte, ce qui limite son utilité pour les archers. Le grand avantage du donjon manoir est qu'il s'agit de la forme de donjon la plus spacieuse et confortable.

Un château-cour se concentre sur la défense de la cour en se passant entièrement de donjon. Les joueurs choisissant un château-cour peuvent choisir une autre grande structure (correspondant à l'Avantage Édifice, par exemple) au lieu d'un donjon. Les maîtres d'un château-cour prévoient, dans le pire des cas, de se réfugier dans leur tour la plus puissante, souvent celle de l'entrée.

Un donjon-porte est un important bâtiment, souvent haut de trois étages, qui sert à la fois de porte et de donjon pour le château. Son étage inférieur sert de réserve et s'ouvre sur la cour, l'étage du milieu est un lieu d'habitation, sert aux manœuvres du pont-levis et des herses et est percé d'archères. La famille du seigneur vit à l'étage du dessus.

Une chemise n'est pas un donjon. C'est un mur courbe, proche d'une tour carrée. Il s'agit d'un moyen d'offrir nombre des avantages des tours rondes à une tour carrée, sans devoir démolir et reconstruire celle-ci. L'accès à la tour peut se faire par le haut de la chemise ou par une passerelle amovible.

si protéger des attaques maritimes. Lorsque l'alliance ne s'attend pas à des problèmes, les machines de siège sont démontées et remises à l'abri des éléments.

Bâtiment important : l'alliance possède un autre bâtiment important non décrit par un autre Avantage, cet Avantage peut être choisi à plusieurs reprises, indiquant à chaque fois un autre bâtiment.

Donjon circulaire (nécessite Château) : le donjon circulaire est une modification de la simple motte castrale et de sa basse-cour. La motte est un monticule artificiel de terre, haut de trois à trente mètres, au sommet duquel une tour de bois est construite. Cette tour surplombe et défend une cour entourée d'un fossé, d'un talus et d'une palissade de bois. Certains nobles construisent encore des mottes castrales et basse-cour en 1220, mais les mages hermétiques rarement.

Depuis leur construction, la plupart des mottes castrales et basse-cours ont été renforcés par des murs de pierre. Le problème pour le noble désireux de renforcer un tel château, est que la motte domine la basse-cour et ne peut donc être ignorée, mais n'est pas assez solide pour supporter le poids d'un donjon tour comme on en

Motte castrale et basse-cour



trouve dans les châteaux plus modernes. La solution est le donjon circulaire.

Un donjon circulaire est constitué d'un mur de pierre, habituellement haut de deux étages, qui remplace la palissade de bois sur la motte. Le mur n'est pas épais en comparaison d'autres fortifications, de trois à cinq mètres ; il a un chemin de ronde crénelé. Certaines structures de ce type sont si grandes qu'il n'est pas évident de savoir s'il s'agit d'un donjon ou d'une petite cour intérieure : par exemple Restormel, dans les Cornouailles, fait 40 mètres de large. Des bâtiments sont construits en se servant du mur extérieur comme soutien. Ils sont souvent en bois, ou en pierre mais peu épais, et dépourvus d'utilité défensive, mais bien plus spacieux, aérés et confortables que ceux d'un donjon classique. Une cour forme généralement le centre du cercle de bâtiments.

La palissade de bois autour de la cour est aussi remplacée par un épais mur de pierre haut de dix mètres. Il dispose d'un chemin de ronde crénelé. L'entrée du château se fait via l'étage inférieur d'une tour carrée haute de deux étages.

Donjon tour (nécessite Château) : la plupart des donjons tours ont été construits au cours du XII^e siècle et sont en général hauts de quatre étages, de forme carrée ou rectangulaire. L'entrée passe par un escalier externe jusqu'au deuxième étage. Le donjon est en général muni de créneaux. Des donjons plus récents peuvent adopter un plan polygonal ou, plus récemment, rond.

Barbacanes et douves

Une barbacane est un ouvrage fortifié externe qui limite l'accès d'un envahisseur à la porte d'entrée, au moyen de murs et espacements qui canalisent les envahisseurs dans un espace étroit dominé par des archers. Cela comprend des obstacles comme une herse, un pont-levis et des chaussées sans garde-fous. Cela comprend aussi des archères, meurtrières, trappes et tout autre dispositif que les mages peuvent imaginer pour tuer des attaquants. Une alliance ayant l'Avantage Courtine flanquée de tours peut en avoir autant que la troupe en désire. Les châteaux standards (dépourvus de cet Avantage) peuvent les acquérir comme Édifices.

Les douves sont une étendue d'eau, large d'au moins sept mètres et profonde d'au moins deux mètres, autour de l'alliance. La première fonction des douves est d'empêcher l'ennemi de saper les murs de l'alliance. Le mur d'enceinte peut s'élever directement à la verticale des douves ou surplomber la berme, une bande de terre entre les douves et le château. Si les douves sont alimentées par un cours d'eau, l'eau y est vive, sinon les douves d'eau stagnantes ressemblent probablement à un égout à ciel ouvert. Beaucoup de châteaux n'ont pas de douves mais un fossé. Une alliance ayant l'Avantage Courtine flanquée de tours peut avoir des douves sans coût supplémentaire. Les autres peuvent les acquérir comme un Bâtiment important.

Les douves servent souvent à renforcer la défense de la porte. Certains châteaux sont munis d'une barbacane sur un îlot, séparé de la porte par les douves. D'autres douves sont franchies par une chaussée qui conduit indirectement à la porte, exposant les assaillants aux tirs depuis le mur d'enceinte. Certains ont une chaussée submergée. Les monstres habitant les douves peuvent s'acquérir avec l'Avantage Allié mineur.

Pour donner un exemple de taille, les deux donjons les plus grands de chaque type en Grande-Bretagne sont Pembroke et Colchester. Pembroke est haut de 27 mètres, a un diamètre de 18 mètres et ses murs sont épais de 5 mètres à la base. Le donjon de Colchester a une longueur de 50 mètres, une largeur de 37 mètres et dépasse trois étages en hauteur. Des alliances possédant des bâtiments de cette importance, ce qui est relativement simple à l'aide de la magie hermétique, ébahiront la noblesse locale.

Le donjon tour est entouré d'une cour, qui abrite des bâtiments de bois dépourvus de valeur tactique. L'enceinte de la cour, en pierre épaisse, est haute d'une dizaine de mètres et parcourue d'un chemin de ronde crénelé. Une petite tour haute de deux étages défend l'entrée.

Droit de crénelage : une personne nantie de l'autorité nécessaire a accordé à l'alliance, ou à l'un de ses serveurs, le droit de fortifier sa demeure. Les *quaesitores*, qui sont attentifs aux accords avec la grande noblesse, peuvent s'intéresser à la manière dont cette autorisation a été obtenue.

Édifices : un édifice correspond à tout bâtiment construit pour susciter l'admiration. Les alliances ont rarement besoin d'édifices, elles peuvent fonctionner aussi bien avec des petits bâtiments bon marché et moins décorés. Beaucoup d'alliances en ont cependant

don
de
un
à
être
plus
mo
accréti.

1
CHAPITRE



SECTION
II

un, pour exprimer leur richesse et leur puissance, la beauté de leur alliance, pour rendre leurs pairs jaloux ou souligner les priorités de l'alliance. Les édifices ne nécessitent pas l'Accroche Château, à moins que plusieurs d'entre eux, tous ensemble, ne forment une structure aussi menaçante qu'un château.

Certains édifices sont utilisés avant tout par les mages. La Foire hermétique, dans les Alpes, se trouve dans un vaste manoir à douze côtés, aux murs en quartz poli. D'inconcevables arbres d'ivoire, festonnés de bannières de soie, soutiennent son toit. Le jardin des osuaires, à Valnastium, est un parc magnifique parsemé de tombeaux élaborés en marbre, gravés du récit des exploits de mages Jerbiton. De grands ouvrages, décrits dans la section VII : Bibliothèque, peuvent être acquis soit comme édifices avec le présent Avantage, soit avec des points de Construction.

D'autres édifices ont une utilité économique, une alliance possède un pavillon pour la tonte des moutons, d'une telle beauté qu'il est parfois confondu avec un monastère, tandis qu'une alliance Mercere a un chantier naval si excellent que personne n'ose les attaquer. Dans une autre alliance, le système d'aqueduc et d'irrigation est une merveille, au point que des mages Verditius ont les larmes aux yeux en le contemplant.

Certains édifices sont destinés aux résidents. Val-Negra possède des bains époustouffants, construits par Flambeau, où les résidents se baignent, se retrouvent, papotent, sont rasés, mangent ou bénéficient de saignées. L'alliance possède aussi un stade, supposé d'origine romaine, dans lequel des sports martiaux étaient pratiqués, mais ses enchantements sont devenus dangereusement instables.

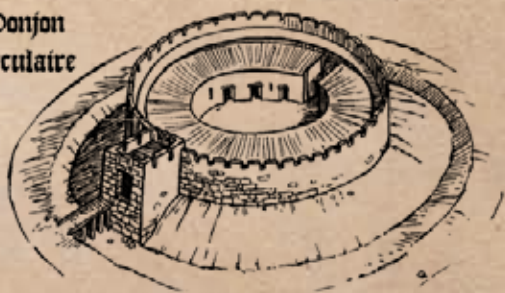
Beaucoup d'édifices des anciennes alliances imitent le style romain. Ces bâtiments ont des plafonds voûtés hémisphériques. L'énorme pression imposée sur les murs par ces plafonds fait plier ceux-ci vers l'extérieur, aussi des contreforts en pierre doivent les soutenir. Les murs sont relativement épais, les fenêtres sont petites et rares.

Un autre style, le gothique, se développe depuis le demi-siècle dernier en France. La structure est exposée et on élimine les murs autant que possible. La différence essentielle entre les deux styles vient de la découverte par les Français que deux arches réunies à angle droit forment une structure extrêmement forte, ces paires d'arches pouvant être placées sur des supports élevés. Cette technique permet de créer des bâtiments à l'aspect plus aérien, plus léger, mais plus difficiles et bien plus coûteux à construire. Les fenêtres sont plus larges et les flèches sont plus fréquentes dans ces bâtiments. Beaucoup d'édifices hermétiques, en particulier ceux qui ont

Donjon tour



Donjon
circulaire



été modifiés dans les cent dernières années, présentent une combinaison de ces deux styles. Cela peut causer de la confusion, le style français étant surtout ecclésiastique et le style traditionnel plus séculier.

Socle rocheux : les fondations de l'alliance sont creusées dans la pierre plutôt que posées sur les amas de terre habituels. Cela protège les murs des travaux de sape, le moyen le plus efficace de détruire les murs d'un château. En général, ces châteaux ne peuvent avoir de puits, ce qui limite leur approvisionnement en eau. Cet Avantage empêche aussi d'avoir des réserves entrees sous le sol, à moins de creuser, par magie ou par des moyens vulgaires laborieux.

Vaste et labyrinthique : l'alliance est extrêmement étendue et a été construite de manière chaotique. Personne ne peut se vanter d'avoir visité toutes les pièces de la structure. De grandes parties de l'alliance ne sont que rarement utilisées, peut-être une fois toutes les quelques années. De véritables sous-cultures se sont développées parmi les résidents.

ACCROCHES DE FORTIFICATION MINEURES

Bâtiments extérieurs : de petits hameaux entourent souvent les châteaux. Les serviteurs les moins importants du châtelain s'y installent, ceux qui produisent les choses nécessaires aux autres serviteurs, ainsi que les serviteurs dont la tâche dérange les autres comme les tanneurs. Ces hameaux, s'ils sont trop proches du château, fournissent abri et ressources à tout assiégeant. Certains châtelains détruisent les bâtiments qui se collent au château, tandis que d'autres finissent par les protéger par une enceinte, créant ainsi un village fortifié. Votre alliance peut choisir l'une ou l'autre option.

Croulant : de nombreux châteaux sont mal entretenus. Leur fonction est de défendre les nobles durant les périodes de troubles, et lorsque leurs propriétaires pensent qu'une période de paix prolongée est arrivée, ceux-ci n'effectuent plus l'entretien nécessaire. Certains châteaux sont simplement mal conçus. Par exemple, beaucoup de mottes castrales ont vu leurs tours de bois remplacées par des tours de pierre et comme leur poids écrase les mottes artificielles sur lesquelles elles sont sises, elles se fissurent et finissent par s'écrouler. L'Accroche Croulant est appropriée dans une saga au thème gothique.

En bois : un grand nombre de châteaux médiévaux sont construits en bois. Ils sont particulièrement vulnérables au feu et, sachant que les laboratoires hermétiques sont l'une des rares sources d'explosion en Europe mythique, les mages hermétiques préfèrent éviter ce problème et investir dans la pierre. Ils sont cependant bon marché et rapides à construire et peuvent donc convenir aux alliances de printemps, surtout celles installées en forêt.

Ressources

Les Avantages et Accroches de cette partie influencent la richesse de l'alliance. Ils sont censés servir conjointement avec le système économique présenté dans la section V : Richesse et pauvreté.

Les troupes devraient soigneusement réfléchir aux sources de revenus de l'alliance. Elles déterminent les occupations de nombreux résidents, influencent la structure de la communauté de l'alliance et servent d'inspiration pour de nombreuses histoires. Dans bien des sagas, les sources de revenus de l'alliance ainsi que tous les détails qui découlent naturellement de leurs choix forment un contrepoids aux éléments fantastiques apportés par les autres Avantages et Accroches.

AVANTAGES DE RESSOURCES MAJEURS

Richesse : l'alliance est fabuleusement riche. Une source de revenus Typique est améliorée jusqu'à devenir Légendaire, fournissant assez d'argent pour les plus somptueux quartiers et pour acheter les plus coûteux matériaux et équipements. Les heureux mages d'une telle alliance, ainsi que ses autres résidents, peuvent vivre dans une opulence digne de rois.

AVANTAGES DE RESSOURCES MINEURS

Droit : l'alliance s'est vue octroyer le droit, par une organisation ou un individu puissant (souvent un noble), de tirer un revenu d'une source privilégiée. Par exemple, le droit de conserver les épaves en cas de naufrage, de saisir une partie des biens de contrebande découverts, d'exploiter un monopole royal, de couper les arbres dans une forêt royale, de pêcher dans tel cours d'eau (ou de conserver le poisson royal, l'esturgeon), ou encore de percevoir un octroi le long d'une route ou à la porte d'un village. Ce droit est souvent accordé à un compagnon, pour n'imposer aucune obligation féodale à l'alliance. Notez que cet Avantage ne confère pas des revenus supplémentaires mais garantit qu'une source de revenus bénéficie d'une certaine protection et de la légitimité qui sinon lui ferait défaut.

Répartition du vis : l'alliance donne une partie de son vis à chaque membre chaque année, ce qui constitue un droit. Toutefois, il faut disposer de suffisamment de réserves pour que chacun ait sa part. Cet Avantage ne peut être choisi lorsque le vis est conservé en commun pour toute l'alliance, ou lorsque l'alliance rétribue les services rendus contre une part de vis, dans ce cas utilisez l'Accroche Salaire en vis.

Ressources cachées : l'alliance dispose de 250 points de Construction en ressources qui ne sont pas immédiatement disponibles aux personnages joueurs. Elles peuvent être perdues dans l'alliance ou représenter des sections de la bibliothèque réservées aux mages de haut rang. Cet Avantage peut être choisi à plusieurs reprises.

Revenu secondaire : l'alliance a la chance de posséder une deuxième ressource typique. Cette source de revenus est complètement distincte de la source principale de revenus de l'alliance. Outre le fait qu'elle augmente les revenus totaux de l'alliance, cette diversification constitue une sorte de protection. Si la ressource

principale diminue, les mages pourront encore assurer leur niveau de vie sans trop de difficultés. Cet Avantage peut être choisi à plusieurs reprises.

Richesse : l'alliance est riche, même selon les normes des autres mages et de la noblesse. Une source de revenus Typique passe au niveau supérieur, permettant aux mages et aux résidents de vivre très confortablement, avec un surplus important pour les dépenses de luxe.

ACCROCHES DE RESSOURCES MAJEURES

Désastre naturel : au cours des cinq premières années de la saga, un désastre naturel va sérieusement affecter l'économie (voire le paysage) de la région dans laquelle l'alliance est installée. La principale source de revenus de l'alliance sera perdue. L'alliance devra trouver de nouvelles sources de nourriture, de fournitures et de revenus, ainsi qu'entreprendre des travaux de reconstruction, soit dans les lieux de l'alliance même, soit plus loin dans la région. Les exemples comprennent les fléaux touchant les céréales, comme l'ergot ou la rouille, la sécheresse, les tremblements de terre et les éruptions volcaniques. Cette Accroche peut se combiner à l'Accroche ressource condamnée, si une partie de l'infrastructure de l'alliance est aussi détruite.

Endettée : l'alliance est débitrice d'une somme importante qu'elle ne semble pas capable de rembourser un jour. Les seuls intérêts annuels de la dette se montent environ aux trois quarts des revenus totaux de l'alliance, restreignant ses ressources. Si le paiement s'interrompt, un créancier puissant viendra sans doute réclamer son dû.

Pauvreté : l'alliance n'a pas du tout de sources de revenus et aucune ressource digne d'être mentionnée. Le simple besoin de se nourrir est source d'histoires. Notez que cela imposera un certain ton à la saga, du moins au début.

Ressource gênante : l'obtention de l'une des ressources de l'alliance implique de commettre des actes criminels. Si ces faits sont connus des autorités compétentes (qui peuvent être vulgaires ou hermétiques), il en résultera probablement des sanctions sévères pour les personnages joueurs. Par exemple, les revenus peuvent provenir de brigandages ou la source de vis se trouver dans le sang d'un être féérique capturé et torturé.

ACCROCHES DE RESSOURCES MINEURES

Désastre naturel : au cours des cinq premières années de la saga, un désastre naturel va sérieusement affecter l'économie (voire le paysage) de la région dans laquelle l'alliance est installée. La principale source de revenus de l'alliance sera diminuée de moitié. Elle devra peut-être trouver de nouvelles sources de nourriture, de fournitures et de revenus, ainsi qu'entreprendre des travaux de reconstruction, soit dans les lieux de l'alliance même, soit plus loin dans la région. Ces désastres comprennent les fléaux touchant les récoltes, comme l'ergot ou la rouille, la sécheresse, les tremblements de terre et les éruptions volcaniques. Cette Accroche peut être inconnue. Elle peut se combiner à l'Accroche ressource condamnée, si une partie de l'infrastructure de l'alliance est aussi détruite.

Endettée : l'alliance est débitrice d'une somme importante, en argent ou en vis, ou autre chose de

grande valeur, envers une autre personne ou une institution, comme un noble, un mage ou une alliance. Il peut s'agir d'un emprunt utilisé pour un investissement dans l'alliance, pour un projet lui fournissant des ressources, pour combler un manque à gagner ou pour un besoin urgent. Les intérêts annuels de la dette se montent environ au quart des revenus totaux de l'alliance, restreignant ses ressources. Le remboursement du capital dû nécessitera soit des économies durant plusieurs années, soit une histoire. Cette Accroche peut être inconnue au début de la saga si l'alliance a (ou avait) des prédécesseurs dont les dettes ne sont pas réglées.

Pauvreté : l'alliance n'a qu'une source de revenus et pratiquement pas de surplus. Cela peut suffire au quotidien mais les ressources nécessaires pour les travaux d'expansion majeurs nécessiteront une histoire. Cette Accroche peut être inconnue, mais ne le restera probablement pas longtemps. Elle est incompatible avec les Avantages Richesse et Revenu secondaire.

Produit régional : l'alliance et ses environs, produisent des biens remarquables, voire uniques. Cette production est une source de revenus mais revêt aussi une importance en raison de la réputation qu'elle entraîne pour la région. Elle attire des visiteurs fortunés, influence la Réputation des autochtones reconnus lors de leurs voyages et joue un rôle central dans les fêtes de la communauté. Il peut s'agir par exemple de vins régionaux, de fromage ou de viande de luxe.

Ressource condamnée : parmi les points de Construction que possède l'alliance, 250 ne dureront probablement pas. Par exemple, un bâtiment va s'écrouler, une bibliothèque va brûler, des résidents vont mourir ou se soulever. La perte de ces ressources constituera une histoire, si celle-ci se conclut favorablement (par exemple si l'incendie de la bibliothèque est éteint avant qu'elle ne soit entièrement détruite), jusqu'à la moitié des pertes potentielles pourront être évitées. Si elle se conclue de façon désastreuse, les dommages pourront être doublés. Cette Accroche peut être inconnue et choisie à plusieurs reprises.

Ressources contestées : l'accès à l'une des ressources de l'alliance est contestée par quelqu'un ou quelque chose. L'obtention de la ressource nécessite donc une histoire. En règle générale, une histoire permet de disposer de la ressource durant cinq années. La ressource en question doit être assez importante pour que les mages veuillent s'impliquer.

Cette Accroche peut être choisie plusieurs fois pour couvrir plusieurs ressources. Elle peut être inconnue au début de la saga, ne se révélant qu'au moment de la contestation.

Ressource en diminution : l'une des ressources de l'alliance, souvent un revenu ou une source de vis, diminue, produisant de moins en moins. Il peut s'agir d'une mine en voie d'épuisement, d'un lac ou une rivière qui s'assèche ou d'une population en voie d'extinction ou d'émigration. La ressource perd 10% de sa valeur d'origine chaque année, ce qui signifie qu'elle sera complètement épuisée après dix ans, à moins qu'une action (ou histoire) ne permette d'interrompre ce déclin. Cette Accroche ne peut viser que l'une des ressources les plus importantes de l'alliance, sans quoi les mages pourraient n'avoir cure qu'elle s'amenuise. Cette Accroche peut être inconnue, mais cela ne durera pas.



Mode de gouvernance

Chaque alliance doit choisir parmi les modes de gouvernance suivants celui par lequel les résidents sont dirigés. Ces choix sont tous des options gratuites et diffèrent des options offertes dans la section III : Gouvernance. Ceux-là concernent la manière dont les mages se gouvernent eux-mêmes, tandis que les options ci-dessous indiquent comment les résidents sont gouvernés.

Autocratie : les mages réduisent leurs interactions avec les résidents en désignant un assistant qui parle en leur nom. Cet autocrate a le dernier mot dans tous les différends entre les résidents et ses décisions, qu'elles soient changeantes ou empreintes de sagesse, ont de grandes conséquences pour les résidents et leurs maîtres.

Conseil : les mages permettent aux résidents de désigner un comité qui gère les affaires courantes de l'alliance. Les mages conservent un veto sur les décisions du conseil.

Démocratie : les mages permettent aux résidents de choisir leur propre autocrate, mais peuvent passer outre ce choix si l'élu est incompétent. Les autocrates élus démocratiquement jouent un rôle moins administratif et plus ritualisé, et dépendent habituellement d'un gérant très efficace, désigné par les mages.

Pseudo-féodalité : l'alliance feint d'être un fief, au point d'avoir un noble jouant le rôle du seigneur, entouré d'érudits qui sont ses « invités ». Le noble joue le rôle de gouverneur de la communauté, juge les différends, donne ses instructions aux tenanciers et artisans et commande les services et fournitures aux étrangers.

Gérontocratie : les résidents forment une famille étendue, dirigée par les plus anciens membres, pour le compte des mages.

Militarisme : l'alliance est gouvernée par les combattants. Le capitaine de la *turbula* ou un « noble de service » agit comme autocrate et peut porter un titre. Il peut par exemple s'agir d'un chevalier propriétaire. La plupart des résidents masculins, et parfois féminins, passent un temps dans la milice avant de se lancer dans la profession qui fera leur quotidien.

Théocratie : des prêtres dirigent l'alliance. C'est rare dans l'Ordre et les *quaesitores* n'approuvent généralement pas que des mages plient le genou devant des dieux féériques, mais rien dans le Code ne l'interdit. Feindre d'être des prêtres chrétiens ou des saints est cependant une grave infraction au Code.

Ressource gênante : l'obtention de l'une des ressources de l'alliance attire l'attention indésirable d'un certain groupe, comme des vulgaires, la noblesse, des êtres féériques ou des *Quaesitores*. En gros, cela cause une histoire tous les cinq ans. Par exemple, les revenus peuvent provenir de la vente de vin enchanté, d'un racket de protection, ou pour le vis, de la récolte d'ossements dans la crypte d'une cathédrale, ou de la chasse aux êtres féériques.

Ressources illusoire : l'alliance a 250 points de Construction qui n'existent pas vraiment. Il peut s'agir d'une véritable illusion (un bâtiment, des livres ou des résidents qui ne sont pas vraiment là), de ressources promises n'arrivant jamais, d'une erreur de comptabilité ou d'une tromperie. Quand les personnages tentent d'utiliser cette ressource, cela se traduit invariablement en une histoire autour de la découverte du phénomène et de la recherche de sa cause. Cette Accroche peut être inconnue et choisie à plusieurs reprises.

Salaire en vis : les membres de l'alliance n'ont pas un droit établi de recevoir du vis, ils doivent gagner leur part des ressources en rendant des services à l'alliance.

Résidents

Les Avantages et Accroches qui suivent affectent les habitants de l'alliance, mais ne modifient pas la création des personnages joueurs ; les PJ doivent acquérir indépendamment leurs Vertus et Vices.

Un personnage non joueur qui remplit plusieurs rôles et peut être déterminé par plusieurs Avantages, ne doit être acquis qu'une seule fois. Si par exemple, l'alliance utilise un « noble de service » pour faire croire aux vulgaires que l'alliance n'est autre que son fief, il ne faut pas lui payer des gages doubles s'il sert aussi d'instructeur pour les servants. Il ne doit pas non plus être acquis comme enseignant avec les points de Construction.

OPTIONS DE RÉSIDENTS GRATUITES

Chasseurs ou marins : les résidents de l'alliance vivent de pêche, de chasse ou d'une autre profession qui leur confère des compétences utiles pour certains types d'actions militaires limitées. Ces personnes doivent être payées un denier par jour pour leurs services, à moins que l'alliance n'ait conclu un autre accord avec elles.

Paysans : les défenseurs de l'alliance sont des agriculteurs quand ils ne servent pas à la défense. Ils ne s'entraînent pas au combat, mais la plupart sont aptes à manier des armes peu coûteuses et sont très adaptables. Cependant, les alliances ne peuvent généralement pas mobiliser beaucoup d'hommes durant les saisons de plantation et de récolte. Employer des paysans comme guerriers revêt l'avantage de ne jamais avoir à les payer étant donné qu'un service militaire est normalement dû comme partie du loyer.

AVANTAGES DE RÉSIDENTS MAJEURS

Cavalerie lourde : les alliances qui commandent à de la cavalerie lourde ont un ban de chevaliers à leur service. Les principaux nobles prétendent être les seuls à pouvoir élever d'autres au statut de chevalier. Une alliance entretenant un ban de chevaliers ignore les privilèges de ces nobles. C'est aussi une menace de guerre.

Entretenir des chevaliers est plus coûteux que des forces défensives. Leur rôle est de garder, ou attaquer, les terres jusqu'à une demi-journée de cheval de leur base. Une alliance ayant des chevaliers causera un souci pour tous les nobles situés dans ce rayon et beaucoup réagiront au moyen d'espions, de fortifications ou par l'emploi de plus de soldats.

Combattants magiques (nécessite des combattants) : les combattants disposant de montures ou d'un équipement magique constituent une menace importante pour les nobles du voisinage, aussi la plupart des alliances ne les utilisent qu'en cas d'urgence, ou s'assurent qu'aucun témoin ne reste après leur intervention.

CHAPITRE

idem
de
un
de
féro
féro
mo
exer



SECTION II

Une alliance située dans les îles grecques, décrite dans l'ouvrage Les lieux où je suis allé : vous ne me croiriez pas, dispose d'une petite troupe montée sur de gigantesques tortues marines. Ces créatures sont difficiles à élever et se déplacent lentement, mais lors d'une bataille navale, elles peuvent nager contre le vent et porter des assauts amphibies. Les quaesitores ont demandé à l'alliance de rassurer la noblesse locale, aussi les mages ont-ils répandu des contes sur une tribu d'êtres féeriques chevauchant des tortues.

Noble de service : l'alliance dirige un territoire assez vaste pour subsister grâce aux rentes féodales de ses vassaux. Il est illégal pour des mages de conclure des accords féodaux, aussi l'alliance dispose-t-elle d'un serviteur, généralement volontaire, qui en est le dirigeant officiel. Ce degré d'implication dans le système féodal inquiète certains quaesitores, mais reste tout juste permis par le Code.

AVANTAGES DE RÉSIDENTS MINEURS

Arbalétriers : l'alliance dispose d'une force d'arbalétriers. Ils reçoivent neuf deniers par jour, même quand ils ne doivent pas se battre. Entre deux batailles, ils peuvent servir de gardes. Si l'alliance emploie une garnison d'arbalétriers, leurs voisins interpréteront cette préparation militaire permanente comme une menace.

Au lieu de cela, les arbalétriers peuvent appartenir à une milice de paysans, comme celles formées pour la défense de certaines villes. Ils aident l'alliance en cas de

guerre, si les relations entre l'alliance et les paysans sont bonnes, et peuvent être recrutés pour des aventures en dehors des périodes importantes pour l'agriculture. Si les relations entre le village et l'alliance se détériorent, les arbalétriers défendront leurs familles contre les mages.

Armes à distance : les résidents de l'alliance comptent nombre de personnes compétentes avec des armes à distance. Il peut s'agir par exemple d'archers gallois, légalement obligés de s'entraîner à l'arc long, de bergers de Majorque renommés pour leurs frondes mortelles, ou de pêcheurs écossais, redoutables avec des javelots. Ces paysans accomplissent leur devoir militaire pour l'alliance en tant que loyer. Ils n'ont pas d'armure mais peuvent posséder, outre leurs armes à distance, des armes peu coûteuses pour se défendre en mêlée.

Cavalerie : l'alliance dispose d'un petit nombre de cavaliers. Ils ne sont pas payés en monnaie, mais l'entretien des hommes et de leur équipement est coûteux, en particulier sous les climats méridionaux, où l'avoine est moins courante. La présence de cavaliers, capables de piller à distance du château, causera toujours un souci aux voisins.

Criminels : un petit groupe de brigands ou de pirates sert l'alliance. Ils peuvent avoir renoncé à leur ancienne carrière ou la poursuivre pour le compte de l'alliance. Ce sont des combattants compétents, mais ils n'ont pas besoin de paiement en dehors de la nourriture, un abri, de la bière et, si leur activité se poursuit, des parts de butin.

Arbalètes

Les arbalètes seront décrites en détail dans un supplément à paraître, jusque là les règles ci-dessous devraient suffire. Une arbalète nécessite (5 - Force) minutes pour la recharge. Un arbalétrier utilisant un système de croc ou de poulies peut recharger en (4 - Force) minutes. Un personnage utilisant un système anachronique de manivelle peut recharger en (3 - Force) minutes. Personne ne peut tirer plus d'une fois par tour. Chaque minute comprend dix tours de combat.

Type	Init.	Att	Déf	Dég	Portée	Force	Charge	Coût
Historique	+5	+5	0	+7	25	1	2	Cher
Anachronique	+5	+5	0	+10	35	1	2	*

* Disponible dans le contexte habituel seulement via quelques mages Verditius. Ce modèle a une encoche métallique et une manivelle.

Fort esprit de communauté : les résidents se soutiennent à un degré exceptionnel, même comparé au fort sentiment de communauté qui prévaut dans la société médiévale. Il est difficile aux étrangers de s'y infiltrer car chaque membre connaît tous les autres au moins de vue et est plutôt loyal envers la communauté.

Langue locale : les habitants des lieux parlent une langue qui sert à leurs maîtres. Beaucoup d'alliances utilisent le latin, mais dans d'autres on parle un dialecte régional peu répandu, qui ne peut être aussi facilement appris par des espions potentiels que des langues plus courantes en Europe.

Malédiction utile : les habitants sont victimes d'une malédiction qu'ils trouvent déplaisante et inconfortable, mais qui augmente leur utilité aux yeux des mages.

Il existe par exemple des tribus en Irlande et en Grèce, où les gens vivent sous forme de loups durant des années. Ces loups conservent une intelligence humaine et peuvent comprendre ce que l'on dit, ce sont donc d'excellents gardes et sentinelles lors des expéditions.

Résident célèbre : l'un des anciens de l'alliance est un archimage, un érudit très connu ou un politicien rusé qui aide les jeunes mages à résoudre leurs problèmes.

Résidents lettrés : les habitants sont pour la plupart capables de lire et aiment ça. Dans de nombreuses régions, le fait de savoir lire vous place à l'abri de la loi séculaire et dans le giron du droit canon.

Résidents loyaux : le bon traitement accordé aux résidents au cours de l'histoire de l'alliance, a pour conséquence une loyauté inhabituelle des servants. Après avoir calculé la Loyauté de base, ajoutez suffisamment de points de Loyauté pour amener la Loyauté générale de l'alliance à +3 (total de 30 points de Loyauté).

Résidents non humains : dans sa majorité, la population de l'alliance n'est pas humaine. Tous ont des capacités qui vont au-delà de celles de simples mortels. Certaines alliances sont habitées par des êtres féériques, des esprits, des fantômes ou des animaux éveillés. L'alliance de Calebaïs est un excellent exemple de cet Avantage choisi à plusieurs reprises.

Vétérans : l'alliance dispose d'une petite force de fantassins professionnels. Ils reçoivent un denier par jour chacun, même quand ils n'ont pas à se battre. Entre deux batailles, ils peuvent servir de gardes et serviteurs. La plupart utilisent des armes standard, bien que les officiers aient des armes plus chères mais ne disposent que d'armures standard.

ACCROCHES DE RÉSIDENTS MAJEURES

Chapitre : l'alliance possède et contrôle un deuxième site plus petit, loin du site principal. Ce site est si précieux qu'une petite alliance dépendante, appelée un chapitre, y a été fondé. Les chapitres ont tendance à réclamer leur indépendance, mais une gestion adroite leur permet d'agir efficacement pour obtenir des ressources qui, sans eux, seraient captées par des rivaux.

Conseil fracturé : les mages de l'alliance ne collaborent pas entre eux. C'est peut-être dû à une organisation toujours défaillante, à des dégâts psychologiques venus de la Distorsion, à la misanthropie ou à une haine réciproque. Les alliances dirigées par des personnages joueurs ne peuvent pas choisir cette Accroche (du moins, n'obtiennent pas d'Avantage en contrepartie).

Corruption diabolique : certains des résidents sont des diabolistes. C'est difficile à déceler car le démon qu'ils servent a embrumé leurs esprits. Ils paraissent donc normaux lorsqu'ils sont sondés, allant jusqu'à oublier momentanément leur appartenance au Diable. Ils ont invité leurs maîtres et ses acolytes à l'intérieur de l'alliance à l'aide de rites dépravés, de sorte que l'*Ægis* ne leur interdit pas l'entrée, mais elle affecte tout de même leurs pouvoirs surnaturels.

Dépôt Mercere : une partie de l'alliance est un dépôt Mercere, un centre de réserves et de fournitures dédié au soutien du fonctionnement de la maison Mercere. Les Toques Rouges prennent souvent leur retraite dans le village de l'alliance après avoir terminé leur temps de service, et beaucoup élèvent leur famille parmi les résidents.

École : les fils cadets de nombreux riches fermiers et de petits seigneurs se retrouvent à l'alliance pour y apprendre les lettres et un peu de philosophie. Certains viennent chaque jour à l'alliance depuis les fermes des environs, d'autres venus de plus loin y logent à l'année. Leur formation ne permet pas de les engager comme employés ou juristes, mais les prépare à des études plus poussées à l'université et en fait des gentilshommes.

La maison Jerbiton entretient plusieurs de ces écoles. Les apprentis Jerbiton bénéficient souvent du Don de velours et sont donc plus difficiles à trouver que ceux des autres maisons. Les maîtres d'école cherchent des signes d'intelligence précoce et parlent aux mages des étudiants prometteurs. La maison Jerbiton entretient aussi des écoles pour filles, une nouveauté pour beaucoup de nobles.

CHAPITRE

Préparation militaire

Certains Avantages peuvent servir à décrire les personnages non joueurs qui combattent pour l'alliance. Les personnages joueurs forment des exceptions à ces descriptions générales et sont créés à l'aide des règles relatives aux servants et compagnons. Les Avantages applicables comprennent : Cavalerie, Arbalétriers, Criminels, Cavalerie lourde, Combattants magiques, Armes à distance et Combattants vétérans. Les options gratuites applicables sont les Chasseurs et pêcheurs ainsi que les Paysans.

Loyauté divisée : l'alliance est divisée en factions et la Loyauté générale est calculée séparément pour chaque faction. Ces factions peuvent être professionnelles, politiques ou personnelles, mais elles sont concurrentes. Les actions qui affectent les points de Loyauté (cf. section III : Gouvernance) de l'alliance dans son ensemble, affectent toutes les factions. Les actions qui ne sont bénéfiques que pour la loyauté d'une faction, au détriment d'une autre, causeront une baisse de loyauté parmi les autres factions, égale à la moitié des points de Loyauté acquis. Si l'écart entre les niveaux de Loyauté générale atteint ou dépasse 3, une histoire se déroule sur fond de tensions entre les factions. Cette Accroche est compatible avec d'autres Avantages et Accroches de résidents affectant la loyauté ; il faut établir le total des points de Loyauté puis le répartir entre les factions, mais pas forcément à parts égales.

Résidents rebelles : en raison de l'histoire de l'alliance, la Loyauté générale de l'alliance (cf. section III : Gouvernance, pour la Loyauté générale) est terriblement basse. Soustrayez assez de points de Loyauté pour obtenir un total de -75 (une Loyauté générale de -5). Les histoires mettant en scène la déloyauté des servants vont se succéder jusqu'à ce que le moral s'améliore.

Supérieurs : les personnages joueurs peuvent recevoir des ordres de la part des membres plus haut placés dans l'alliance et doivent y obéir.

ACCROCHES DE RÉSIDENTS MINEURES

Autochtones : cette alliance a été fondée par un processus colonial, lorsque les mages et leurs premiers servants ont pris possession de lieux occupés par d'autres. La population de l'alliance est stratifiée : les nouveaux venus dirigent, la population locale les sert. L'alliance serait bien plus stable à l'avenir si les deux groupes se réconciliaient, peut-être en formant une culture hybride, mais c'est difficile. La population locale est généralement mécontente et désireuse de se venger. Les arrivants, d'un autre côté, se sentent généralement supérieurs et sont sujets aux tentations des conquérants dans le traitement des conquis.

Déséquilibre des genres : les genres sont inégalement répartis parmi les résidents. C'est courant dans les nouvelles alliances, qui tendent à avoir beaucoup de serveurs masculins, et dans celles qui ont perdu beaucoup de servants au combat. Les communautés des environs jugent l'alliance selon leurs propres normes, aussi elles

s'attendent à ce qu'une alliance essentiellement masculine étende son territoire pour y gagner de la richesse et des femmes. Une communauté trop féminine sera considérée comme sans direction, mal défendue et vulnérable. Ces stéréotypes sont souvent inexacts pour les alliances, ce qui peut conduire à des confrontations désagréables et inutiles avec des nobles expansionnistes.

Droits et coutumes : les membres de cette alliance ont une série de droits traditionnels, qui causent des problèmes aux mages mais ne peuvent être modifiés sans dommage pour le moral des résidents. Cela comprend des fêtes locales, des festins obligatoires, l'exemption de certaines taxes ou d'autres coutumes locales.

Égalité : l'alliance offre des droits égaux aux hommes et femmes. C'est théoriquement un péché et peut entraîner des marques de mépris envers les représentants de l'alliance.

Enfants : quelque chose dans l'aura de l'alliance affecte la génération suivante de résidents. Dans certaines alliances ne naissent que des jumeaux. Beaucoup de femmes meurent en couches, la population augmente rapidement et les histoires d'erreur d'identité sont fréquentes. En raison de la croissance de population, l'alliance aura besoin de s'étendre, au détriment peut-être de ses voisins. Dans d'autres alliances, les enfants sont très rares, ce qui conduit à l'usage de remèdes populaires et féériques pour faciliter la grossesse, à l'éducation commune des enfants et au besoin constant d'immigration. Dans certaines alliances, les enfants possèdent des Vertus et Vices bizarres, ou ne sont pas humains. Cette distorsion suit souvent un seul thème.

Dans une alliance des Alpes, par exemple, les natifs sont tous adaptés à des températures bien inférieures à la norme humaine.

Église : un groupe de fervents chrétiens pratique les sacrements dans l'un des bâtiments de l'alliance. Si l'on n'y prend garde, cela pourrait affecter l'aura. Une complication pourrait survenir s'il s'agit d'hérétiques réfugiés dans l'alliance. Ce défaut peut être corrigé.

Espions : les agents d'un rival ont infiltré l'alliance ou une localité voisine. Ils se contentent pour le moment de réunir des informations, mais pourraient se livrer au sabotage si l'intrigue se développe. Cette Accroche peut être inconnue.

Germe de folie : la folie est fréquente parmi les résidents. Elle est causée par la distorsion ou par un important traumatisme social dans les générations précédentes.

Guilde : les résidents ont adopté une organisation politique capable de causer une interruption de service d'un grand nombre d'entre eux simultanément. La guilde n'organise de grève que si elle estime que ses membres ne sont pas bien traités. Elle revendique de meilleurs gages, moins d'heures de travail et des conditions de travail moins dangereuses. Beaucoup de guildes amassent des fonds destinés aux aides médicales, aux funérailles et au soutien des veuves, ainsi qu'à d'autres services.

Lieu de retraite : beaucoup de petits nobles envoient leurs parents vieillissants se retirer dans l'alliance, en échange de paiements et faveurs politiques. Dans certaines zones, il est traditionnel que les fils obligent les pères à se retirer au monastère, ce qui leur permet d'hériter avant le décès du père,

dont les frais sont pris en charge par le monastère. Les alliances sont rarement aussi généreuses, mais certaines, en particulier celles influencées par la maison Jerbiton, acceptent les vieux parents, souvent mentalement diminués de la noblesse, lesquels sont entretenus dans leurs dernières années, loin de leurs terres. Des enfants déficients intellectuellement sont aussi parfois confiés aux alliances, contre le versement d'une pension.

Parrainage : l'alliance abrite le rejeton d'une personne ou d'une puissante créature, soit parce que cette personne désire que l'enfant soit élevé parmi les mages, soit parce qu'ils ont demandé cela comme concession pour d'autres services. La sécurité de l'enfant est d'une importance capitale.

Réfugié : un ou une noble est venu chercher refuge à l'alliance contre les forces d'un usurpateur qui s'est emparé de ses terres et de sa fortune. Le réfugié a des compétences utiles, mais son intention est de se venger et recouvrer ses droits. Cette Accroche peut être inconnue.

Résidents distordus : les natifs de l'alliance ont été distordus par son aura et il leur est difficile d'interagir avec les gens ordinaires ou de voyager.

Résidents incompetents : beaucoup de résidents sont idiots, incompetents ou champions des accidents. Cela peut être corrigé.

Résidents non humains : la population de l'alliance compte assez de résidents non humains pour attirer l'attention des communautés voisines. Celles-ci sont au courant bien plus vite si l'alliance s'engage dans le commerce ou le militantisme.

Sombre secret : les dirigeants de l'alliance protègent un secret qui, s'il était révélé, causerait ostracisme ou châtement. Bien qu'ils disposent de nombreuses ressources pour garantir le silence, un problème potentiel se pose régulièrement après quelques années. Cette Accroche peut être inconnue.

Supérieurs : les personnages joueurs ne dirigent pas l'alliance et si leurs supérieurs ne peuvent pas leur donner d'ordres, ils ne contrôlent pas les ressources de l'alliance.

Terre aliénable : l'alliance permet à ses résidents de posséder des terres cultivables, maisons et ateliers au lieu de les louer. Cela permet à l'industrie de se développer plus vite, puisque les résidents peuvent améliorer leur logement et leurs terres. Cela permet aussi aux résidents de transmettre leurs terres, et d'économiser l'argent nécessaire pour démarrer ou augmenter une entreprise. Des histoires se déroulent lorsque la terre est vendue, ou perdue, au bénéfice de créanciers venus de l'extérieur de l'alliance. Ces héritiers ne sont pas habitués aux coutumes de l'alliance et pourraient solliciter une autorité supérieure pour recouvrer une propriété qu'ils tiennent pour leur droit. Beaucoup d'alliances, par exemple, permettent aux femmes d'hériter de meilleures parts que ce à quoi des étrangers s'attendraient, ou que les lois locales ne le permettent.

Victime de possession : l'un des résidents est possédé par un démon puissant. Ce dernier a pu traverser l'*Ægis*, caché dans son porteur. Il a pour but de causer du tort et d'attirer d'autres personnes à son service. Cette Accroche est souvent inconnue.

Relations extérieures

Ces Avantages et Accroches affectent la manière dont les membres de l'alliance interagissent, entre eux et avec de puissants étrangers. Les joueurs devraient poser le contexte en choisissant une grande zone géographique dans laquelle leur alliance se trouve. Choisir une grande ville et décider que l'alliance se trouve à tant de jours de voyage de celle-ci est suffisant. Il sera peut-être important d'ajouter des détails si la troupe veut plus de précision historique dans la saga.

L'emplacement de l'alliance a son importance si la troupe veut utiliser des données historiques pour le développement de ses histoires. Certaines troupes estiment que c'est trop de travail et placent châteaux et nobles anglais quel que soit l'endroit où leur saga se passe. Une longue tradition littéraire suit cette voie, Shakespeare l'a par exemple fait dans *Roméo et Juliette*, c'est une manière valable de jouer. D'autres troupes veulent emprunter l'ambiance et les idées d'histoires qui viennent des légendes locales. Beaucoup choisissent une région parce que l'un des joueurs s'est enthousiasmé pour la culture locale.

Ars Magica divise l'Europe mythique en douze tribunaux. La vie des mages est légèrement différente d'un tribunal à l'autre, ils y font face à des pressions et menaces différentes. Beaucoup de sagas ne s'occupent pas de ces différences. La plupart des suppléments pour **Ars Magica** présument que les alliances formées dans un tribunal sont concernées par les sujets de préoccupation de ce tribunal.

Dans chaque tribunal, les alliances deviennent rivales. Cela peut être dû à des divergences philosophiques, comme celle qui sépare les maisons Jerbiton et Merinita au sujet de l'extension des villes dans les forêts, à une rivalité professionnelle ou simplement à la cupidité et la peur.

AVANTAGES DE RELATIONS EXTÉRIEURES MAJEURS

Alliance dédiée : cette alliance a été fondée pour effectuer une tâche difficile, ou a choisi plus tard de s'y consacrer. Les autres mages du tribunal jugent la tâche de cette alliance si louable qu'ils ont établi des règles garantissant que la charge est divisée équitablement. Beaucoup d'alliances sont dédiées à la recherche. Une alliance en Irlande se consacre à la recherche de sorts qui protègent contre les serviteurs des Enfers, tandis que dans les Alpes, une alliance cherche continuellement de meilleurs enchantements de longévité. Une alliance dédiée reçoit du vis et d'autres formes de soutien de la part des autres alliances. Bien que cela ne rende pas sa recherche lucrative, cela évite à l'alliance de sombrer dans la pénurie à cause de sa tâche.

Allié puissant : l'alliance est soutenue, en sous-main, par une personne puissante dont les plans personnels, bien que distincts, sont compatibles avec ceux de l'alliance. Cet allié peut prendre la forme d'une reine féérique, d'une créature puissante, d'un noble, d'une jeune alliance ou même d'un ecclésiastique. L'entente sera rompue si les mages agissent d'une manière qui heurte leur allié, ou cessent de le soutenir en retour.



Autocéphale : certaines zones d'Europe ne sont dirigées par aucun noble, ou sont aux mains de petits nobles qui ne se sont jamais soumis à aucun étranger. Cet Avantage convient aux alliances qui peuvent, sans problème, déclarer leur droit de vivre sans seigneur.

Faveurs dues : quelqu'un, ou quelque chose, peut être une autre alliance, un seigneur, un évêque ou une créature mystique, doit des faveurs à l'alliance. Elle peut adresser des demandes à ce tiers, qui décide lui-même de la meilleure manière de les accorder.

Livre exceptionnel : l'alliance possède légalement et légitimement, une copie de la meilleure somme jamais écrite sur un Art. Ce livre constitue à l'évidence un ajout excellent à la bibliothèque, mais c'est aussi un levier diplomatique puissant et une source de prestige. Si vous choisissez cet Avantage, vous ne devez pas payer de points de Construction pour ce livre. La somme (niveau + qualité) du livre est de 35, avec une qualité maximum de 25 et un niveau maximum de 20.

Prestige : l'alliance est célèbre. Ses membres sont bien traités, dans la mesure où le Don le permet, et les gens hésitent à la contrecarrer ouvertement. Dans l'ordre, cela s'applique aux *domus magna*, ainsi qu'aux alliances les plus anciennes et puissantes. Une alliance qui a aidé et défendu à plusieurs reprises ses voisins vulgaires peut obtenir une telle Réputation dans le monde vulgaire, mais un tel niveau d'activité attirera l'attention des *Quaesitores*. Le niveau de Réputation de l'alliance est de 9. Cet Avantage peut être choisi à plusieurs reprises, le prestige s'appliquant à chaque fois dans un groupe différent.

Tradition parallèle : une tradition locale de pratiquants mineurs de la magie se trouve sous le contrôle de l'alliance. Ces serviteurs de l'alliance peuvent posséder des Compétences mystiques, mais leurs talents ne varient guère entre les pratiquants. Ils fournissent à l'alliance d'utiles informations sur leurs activités et l'assistent accessoirement.

Par exemple, dans le tribunal de Loch Leglean, une alliance commande aux sages-femmes des environs de Stirling. Elles récoltent des informations utiles et utilisent une magie mineure au bénéfice de l'alliance.

AVANTAGES DE RELATIONS EXTÉRIEURES MINEURS

Allié local : une personne prestigieuse et puissante habitant dans les environs aide ouvertement l'alliance. Un shérif, un noble local ou un prêtre de village seraient des alliés possibles, tout comme un puissant esprit attaché à un endroit précis.

Bénéfice : l'alliance est propriétaire des terres sur laquelle se trouve l'église locale, du bâtiment lui-même et du logement du prêtre. Cela signifie que l'alliance peut, si elle le désire, interdire à un individu l'usage de l'église. Les bénéfices sont source de controverse, puisque les évêques conservent le droit de désigner les prêtres des congrégations, tandis que les propriétaires terriens ont le droit de refuser l'accès à l'église aux prêtres qui ne leur conviennent pas.

Informateurs : l'alliance dispose d'un petit réseau de personnes serviables qui lui fournissent des informations utiles sur ses rivaux. Des compagnons contactent habituellement ces informateurs, viennent parfois à leur secours, ou les mettent à l'abri derrière les murs de l'alliance. Certaines alliances Bjornaer disposent plutôt de réseaux d'animaux.

Non gouverné : certaines parties de l'Europe sont restées dans un état d'anarchie si prolongé que personne n'est censé les gouverner. Les alliances de ces régions ne doivent traiter qu'avec les petits nobles des environs, chacun ayant ses propres rivaux.

Prestige : l'alliance et ses résidents sont bien considérés. C'est peut-être dû aux actions passées, comme une victoire sur un monstre, ou en raison d'une caractéristique durable de l'alliance, comme sa superbe bibliothèque. Le niveau de Réputation de l'alliance est de 3. Cet Avantage peut être choisi à plusieurs reprises, le prestige s'appliquant à chaque fois dans un groupe différent.

Marco, un Toque Rouge que beaucoup conseillent de ne pas croire, prétend avoir visité une alliance où les femmes sont plus belles que l'arc-en-ciel. Des prétendants viennent de toute l'Europe demander la main des filles de cuisine, femmes de chambre et lavandières, tandis que des princes féeriques envoient de mystérieux présents à la veuve qui possède ce château.

Promesse de faveurs : des cadeaux et de l'assistance ont été promis à l'alliance, pourvu qu'elle accomplisse une tâche jugée simple. Les présents peuvent prendre bien des formes : vis, argent, livres, serviteurs, saisons de travail et soutien politique sont les offres les plus courantes.

Tribunal harmonieux : les alliances de votre tribunal entretiennent une série d'accords. Même les nouvelles alliances, si elles se conforment à ces accords, sont bien traitées et consultées pour les sujets d'importance. Ces accords concernent souvent les questions politiques, comme les récoltes de vis, les relations avec les êtres féeriques et le contrôle de la population hermétique.

ACCROCHES DE RELATIONS EXTÉRIEURES MAJEURES

Centre d'excellence : l'alliance est proche d'une source vulgaire de biens peu courants, et emploie des spécialistes pour fabriquer ces objets. Les dirigeants du site de production, qui sont très riches, vont finir par voir dans l'alliance une menace envers leur monopole. Ce peut être par exemple la manufacture de verre près de Venise ou la soie près de Constantinople.

Cérémonies : l'alliance accueille régulièrement les cérémonies importantes de l'Ordre, comme les tribunaux, les cérémonies d'accueil et les foires hermétiques.

Frontière de tribunal : l'alliance est située hors de tout tribunal ou à la frontière entre deux tribunaux. Des représentants d'alliances puissantes des tribunaux voisins tentent de convaincre les mages de rejoindre leur tribunal lorsque les mages doivent en choisir un. Les courtisans éconduits pourraient mal le prendre.

Politique vulgaire : l'alliance est profondément impliquée dans la politique vulgaire et doit éviter que les *Quaesitores* s'intéressent de trop près à ses activités.

Redevable : l'alliance est redevable de faveurs au profit de quelqu'un, ou quelque chose, peut-être une autre alliance, un seigneur, un évêque ou une créature mystique. Le tiers peut adresser des demandes à l'alliance, qui décide elle-même de la meilleure manière de s'y conformer.

Rival : une personne, ou un groupe, œuvre à détruire l'alliance et dispose des ressources qui le permettent. Le rival doit donc être d'une puissance comparable à celle de l'alliance.

Services hermétiques : une poignée d'alliances survivent en fournissant des ressources à d'autres alliances. Ces ressources comprennent des biens, comme des encres spéciales et du vis, ainsi que des services, comme la création d'enchantements de longévité. La prospérité de ces alliances dépend particulièrement de la paix hermétique, ce qui les amène à se poser en conciliateurs en cas de crise.

Tradition parallèle : la région où se trouve l'alliance est hors de la sphère d'influence ordinaire de l'Ordre. C'est le territoire établi de l'une des traditions parallèles actives aux frontières de l'Ordre. Certains membres de cette tradition sont dérangés par la présence de l'alliance et utilisent les ressources qu'ils estiment leur appartenir de droit, mais aucun conflit ouvert n'est encore déclaré.

Zone de guerre : l'alliance se trouve entre les terres de deux nobles puissants qui sont en guerre. Chaque camp demande aux mages de l'aider. Un refus, d'un côté comme de l'autre, peut entraîner des représailles, le seigneur pensant que l'alliance s'est rangée du côté de son ennemi. Cette Accroche peut être inconnue.

ACCROCHES DE RELATIONS EXTÉRIEURES MINEURES

Alliance d'une Maison : une seule Maison dirige cette alliance, les autres mages qui vivent là sont leurs serviteurs. Les dirigeants de cette maison désignent les chefs de l'alliance et la charte de l'alliance interdit aux mages locaux de prétendre à un contrôle plus étendu.

Dangereux : les Toques Rouges ne se rendent pas dans votre alliance. La raison donnée habituellement par la maison Mercere est que la route est trop dangereuse, même pour les plus courageux et débrouillards de la Maison, mais il arrive que cette excuse cache une autre raison. Au lieu de recevoir directement les nouvelles, les résidents vont les chercher auprès d'un dépôt Mercere ou en un endroit sûr. Ce délai implique que les lettres sont parfois sans intérêt, l'occasion de réagir étant passée. L'alliance pourrait retrouver des nouvelles fraîches si elle résolvait son problème et en apportait la démonstration à la Maison.

Erreur ancestrale : l'un des mages fondateurs de l'alliance a commis une lourde erreur qui a causé du tort à beaucoup de gens, ou a volontairement commis un péché très grave. L'alliance doit faire face aux conséquences de cette erreur. Cette Accroche peut être inconnue.

Esclavage : l'alliance a des esclaves dans sa population. Il est illégal, en Europe, de réduire des chrétiens en esclavage, les populations esclaves sont donc rares dans les alliances hermétiques. Il existe des esclaves dans la Baltique, d'autres dans les tribunaux du Levant et de Thèbes, acquis après la chute de Damiette aux mains des croisés l'année précédente. Les esclaves qui se convertissent doivent être affranchis.

Faveurs : l'alliance est redevable de faveurs au profit de quelqu'un, ou quelque chose, peut-être une autre alliance, un seigneur, un évêque ou une créature mystique. Le tiers ne peut adresser d'ordres à l'alliance, mais celle-ci est obligée de l'aider lorsqu'il se trouve en difficulté.

Fondateur disparu : l'un des fondateurs de l'alliance a disparu on ne sait comment de l'histoire hermétique, ce qui entraîne des difficultés pour l'alliance. Par exemple, le bruit peut courir que le fondateur vivrait parmi les êtres féeriques, ou un homme venu d'Arcadie prétend être son fils, ou bien, un testament sera découvert dans un livre à Durenmar, léguant une grande partie des biens de l'alliance à un héritier, un débiteur ou une cause. Cette Accroche peut être inconnue étant donné que personne ne s'attend à la revendication de l'héritage du fondateur.

Infâmie : on ne fait pas confiance à l'alliance, dont la mémoire est ternie ou qui est méprisée. Ceci est l'inverse de l'Avantage Prestige.

Itinérants : une communauté itinérante rend visite à l'alliance chaque année. Il peut s'agir d'une troupe de ménestrels, d'une famille de marchands avec leurs serviteurs ou de fermiers à la recherche de travail. Certains résidents apprécient ces visites, accompagnées de nouvelles et d'argent frais, tandis que d'autres estiment qu'il s'agit d'une source de problèmes. Bien que ces gens puissent causer des rixes et se livrer à de petits vols, ils apportent aussi des rumeurs, des biens et de l'argent.

Lieu de détente : il existe un lieu à l'extérieur de l'alliance, où beaucoup de personnages joueurs vont se détendre. Il peut s'agir d'une auberge, d'une église, de la maison de savants ou d'un lieu similaire. Beaucoup d'histoires commencent en ce lieu, où les personnages rencontrent d'autres gens et sont entraînés dans le cours de leur vie.

Politique hermétique : l'alliance est impliquée dans le jeu complexe d'échanges de faveurs qui passe pour de la politique dans certains tribunaux hermétiques. Au début de la saga, l'alliance doit des faveurs à trois autres alliances, mais est créancière de trois faveurs aussi.

Prédécesseur maladroît : l'un des fondateurs de l'alliance a financé ses premiers travaux en prétendant que l'alliance avait une mine d'or ou toute autre source enviable de revenus. L'alliance a prétendu, très longtemps, que les choses avaient changé et qu'elle ne possédait plus ces réserves infinies, mais les nobles locaux n'y croient pas, ou croient qu'elle a conservé un trésor considérable.

Rival : une personne, ou un groupe, œuvre à affaiblir l'alliance ou à paralyser son action. Ce rival peut être plus faible que l'alliance, du moment qu'il est capable de causer des problèmes qui conduiront à une histoire. Cette Accroche peut être inconnue.

Royaume centralisé : dans certaines régions d'Europe, par exemple l'Angleterre, la propriété de chaque parcelle de terre est parfaitement claire. Une nouvelle alliance dans cette région devra expliquer sa présence avec son seigneur putatif et trouver un accord avec lui.

Source de vis publique : au moins l'une des sources de vis de l'alliance voit son emplacement ainsi que la méthode de récolte précisément décrites dans le Droit périphérique. L'alliance est sans conteste propriétaire de la source, mais tout ennemi voulant lui causer du tort sait précisément d'où vient le vis.

Territoire de l'Église : une grande partie de l'Europe a pour seigneur un représentant de l'Église. C'est une Accroche mineure plutôt qu'une option gratuite, parce que l'Église est moins tolérante de

l'hétérodoxie — pensées qui peuvent conduire au péché — dans ses territoires que les seigneurs séculiers. Cette Accroche peut être inconnue.

Tribunal autoritaire : votre tribunal est dominé politiquement par une alliance d'automne, qui ne s'intéresse pas à votre bien-être.

Contexte

Depuis un château, des cavaliers peuvent imposer la volonté de leur seigneur dans un rayon d'environ quinze kilomètres. Ce cercle est modifié par la géographie, des considérations politiques et influences mystiques, mais il s'agit de la zone d'influence d'une alliance. L'essentiel de la nourriture, des revenus, et des urgences d'une alliance proviennent de cette zone et les Avantages et Accroches qui suivent décrivent son contenu.

AVANTAGES CONTEXTUELS MAJEURS

Alliés mystiques : une grande créature mystique est l'amie et la bienfaitrice occasionnelle de l'alliance. Ou bien, un groupe de créatures plus petites aide l'alliance.

Environnement défensif : des forces magiques confondent les envahisseurs dans cette zone. Par exemple, dans une partie de l'Irlande, de la brume sort de la terre pour perdre les brigands et avertir les habitants. Certaines forêts modifient les sentiers pour que les collecteurs d'impôts se perdent. Des îles sont protégées par les vents, ou par des cercles de tempêtes. Ces forces naturelles semblent inefficaces contre les saints.

Miracle de la dîme : la dîme représente la part (valant un dixième) du revenu qu'une personne donne à l'Église. L'Avantage Miracle de la dîme remplace miraculeusement la perte de revenus occasionnée par la dîme. De tels miracles sont rapportés régulièrement dans la région, ce qui rend les habitants particulièrement pieux et plus riches que la normale. Par conséquent, l'Église est plus puissante qu'elle le devrait. Ce miracle est visible lorsque les biens sont vendus et s'avèrent plus lourds que les attentes, jusqu'à atteindre le poids de la marchandise avant de payer la dîme. Dans certaines régions, le miracle dépasse la dîme. *Le livre des rois* décrit un miracle dans lequel une femme a rempli de nombreux pots d'huile avec un seul pot, pour éviter de vendre ses fils en esclavage.

AVANTAGES CONTEXTUELS MINEURS

Chasse : une chasse est une partie d'un domaine royal, ou d'une autre forêt qui appartenait à un noble important et dont l'usage a été laissé à l'alliance. La fonction d'une chasse est la multiplication et la capture de gibier, comme les cerfs. La chasse comprend probablement des caches et enclos qui facilitent la vènerie. L'alliance à son tour permet souvent à ses résidents d'utiliser la chasse. Le braconnage est habituellement interdit, comme la coupe des arbres, mais les mages peuvent modifier ces règles à leur convenance, en récompense de services. La plupart des paysans ramassent du bois de chauffage dans la chasse, y récoltent des noix et des baies ou y font paître leurs cochons.

La chasse est un espace boisé domestiqué. Elle ne compte normalement pas de grands prédateurs comme les loups, mais l'alliance emploie des gardes-chasse qui s'assurent que de nouveaux maraudeurs n'y émigrent pas, ceux-ci peuvent y vivre avec leurs familles. Les chasses attirent aussi des criminels qui voudraient s'y cacher.

Il existe de nombreuses histoires de chevaliers rencontrant des cours féeriques en chassant le cerf, mais la chasse de l'alliance est probablement dépourvue d'êtres féeriques nobles. Des êtres féeriques moins importants s'y trouvent en nombre, mais leur caractère est plus humain et amical que celui des forces primales des bois profonds. Il n'est cependant pas rare qu'une chasse soit voisine d'une forêt sauvage. La limite est souvent marquée d'une manière ou d'une autre, par exemple par une rivière. Après cette limite, les forces de la nature peuvent placer des pièges et gardes pour dissuader les humains de quitter la chasse.

Chemins détournés : les personnages, ainsi peut-être que certains habitants de la région, peuvent se déplacer dans les environs par certaines voies inconnues des étrangers. Cet Avantage correspond aux sentiers secrets de la forêt de Sherwood, ou d'autres forêts, au labyrinthe de canaux du Wash, ou d'autres marécages, à un réseau de cavernes ou d'égouts sous une ville.

Minorité : les agglomérations proches de l'alliance comptent beaucoup de représentants d'un groupe culturel étranger, qui dispose de ses propres coutumes et pratiques magiques. Les membres de ce groupe peuvent s'installer dans l'alliance, si on leur offre une vie meilleure que dans les villages de la région.

Une alliance en Angleterre compte beaucoup de Juifs parmi ses résidents. Ils trouvent que l'alliance est une communauté libre. Les mages ne leur interdisent pas de posséder une terre, ne les empêchent pas de commercer et ne les obligent pas à porter une pièce de tissu blanc. L'amitié de l'alliance avec les Juifs doit cependant rester secrète, car le roi d'Angleterre possède tous les Juifs de son royaume ainsi que toutes leurs propriétés, depuis que les lois d'Édouard le Confesseur ont été couchées par écrit au XII^e siècle. Cette loi permet à un homme riche d'avoir des Juifs s'il achète une licence spéciale, mais l'alliance en a tant à son service qu'elle ne pourrait donner au roi l'argent nécessaire sans encourir la colère des Quaësitores.

ACCROCHES CONTEXTUELLES MAJEURES

Alliance en ruines : l'alliance est proche du site d'une puissante alliance tombée en ruines. La nouvelle alliance contrôle certaines ressources de l'ancienne, mais ne les a pas toutes découvertes et n'a pas encore exploré le site central de ses prédécesseurs.

Enfermée : des forces que les mages ne peuvent actuellement contrôler empêchent tout voyage ordinaire vers le reste du monde. Ceci présente l'Avantage de mettre l'alliance à l'abri de prêtres et nobles curieux, mais laisse celle-ci en butte à un manque de fournitures et d'artisans qualifiés. Tout surplus produit par l'alliance pour le commerce est inutile, tout comme les valeurs échangeables tels que les métaux précieux et les gemmes, en l'absence d'acheteurs et vendeurs. Ces biens peuvent être amassés en attendant que l'alliance entre en contact avec le monde extérieur.

Intérêt démoniaque : cette région se trouve sous l'attention particulière d'un démon puissant. Il ne concentre pas toute son attention sur l'alliance, mais ai-

merait bien pouvoir s'emparer, pour l'Enfer, des âmes des mages et de leurs serviteurs. Le démon est assisté par des esprits infernaux subalternes et il les envoie, souvent un à la fois, pour opprimer la zone.

Lieu de pèlerinage : des personnes pieuses viennent de tout le royaume pour visiter un lieu sacré proche de l'alliance. Cela signifie que l'Église est plus active et vigilante que d'habitude dans cette région. En compensation partielle, un grand nombre de personnes riches voyagent dans les environs et beaucoup d'alliances ayant une telle situation obtiennent des revenus en fournissant des services aux pèlerins.

Monstre : une créature mystique puissante vit dans l'alliance. Cette créature peut être affiliée à n'importe quelle Dimension et devrait être trop puissante pour que les personnages joueurs la battent au début de la saga.

Paganisme : les résidents de cette communauté adorent autre chose que le dieu des chrétiens. Cela peut causer d'intenses frictions avec l'Église si elle le découvre. Si l'objet de leur adoration répond à leurs prières de façon effective, cette Accroche constitue un Avantage qu'il faut également acheter, vraisemblablement en tant qu'Allié.

Saintes interventions : un saint démontre un intérêt particulier pour la région, peut-être parce que ses reliques sont conservées dans une église locale. Ce saint est le patron d'une cause ou d'une profession, qu'il veut promouvoir tout en ramenant certaines personnes dans le droit chemin. Les interventions d'un saint sont bien pires que celles d'une personne ordinaire, car les saints échappent au pouvoir hermétique.

Seigneur féérique : un être féérique puissant revendique tout le territoire utilisé par l'alliance et prend facilement ombrage des activités de celle-ci. Ce seigneur dispose d'espions et d'importantes capacités magiques.

Le géant Idris, qui commande à toutes les terres aux environs de la montagne qui porte son nom, dans le pays de Galles constitue un bon exemple. Il peut appeler la brume, ruiner les récoltes par le mauvais temps et envoyer ses serviteurs – des renards gris capables de se glisser comme des nuages dans les maisons – espionner ses ennemis et saboter leurs entreprises.

Siège de pouvoir : l'alliance est proche de la résidence principale d'un grand noble ou d'un dignitaire de l'Église ; chacun d'entre eux est capable de mobiliser une grande armée et garde jalousement son contrôle sur les sources de revenus de la région.

Ville : l'alliance se trouve près d'une grande ville. C'est très pratique pour acheter du matériel, mais cela peut causer des problèmes pour des raisons politiques. La plupart des villes désirent dominer leur arrière-pays, mais les nobles contrôlent généralement la région entourant les villes et sont jaloux de leurs prérogatives. Une ville représente une importante source de revenus, aussi des nobles suffisamment puissants peuvent tenter de contrôler la ville. Cette Accroche place l'alliance dans la zone où se déroule la lutte entre la ville et ses voisins.

ACCROCHES CONTEXTUELLES MINEURES

Château sans garnison : un château appartenant à la Couronne ou à un noble important se trouve à

proximité de l'alliance. Comme la plupart des châteaux, il n'a pas de garnison en temps de paix. Un connétable, peut-être un petit chevalier et sa maison, le garde prêt à une militarisation rapide en cas de troubles.

Coup du destin : une prophétie est très connue dans la région et un certain émoi agite les habitants chaque fois qu'une personne tente de la réaliser.

Par exemple, dans un château proche d'une alliance du pays de Galles, se trouve une corne qui ne peut être jouée que par l'héritier légitime des anciens rois. Toute personne qui tente d'accéder à cette corne sous-entend de fait que le noble local n'a aucun droit à régner, ce qui cause des problèmes, mais la corne disparaît de temps à autre du château, comme si elle cherchait son propriétaire.

Des prophéties semblables conduisent des gens à déranger le repos de monstres à travers toute l'Europe.

Cour féérique : une cour féérique se trouve près de l'alliance. Une telle cour est souvent limitée à une petite zone géographique, comme un bois, le lit d'un lac ou un cercle de pierres. C'est une source infinie d'histoires si l'on s'y rend. Il arrive parfois que des êtres féériques quittent leur cour, comme les chiens d'Anwyn qui pourchassent les morts la nuit dans le pays de Galles, ou le roi selkie venant sur la rive pour y trouver épouse. Cette Accroche peut être inconnue.

Ermite : un saint ermite vit à proximité de l'alliance. Il se mêle peu des affaires des vulgaires, mais il arrive que ses visions le poussent à sortir de son isolement. Cette Accroche peut être inconnue jusqu'à la première rencontre.

Expédition perdue : un groupe de mages hermétiques a jadis tenté d'installer une alliance dans cette région, mais ils ont disparu. Des

indices concernant leur destin peuvent émerger, et ce qui leur est arrivé peut menacer de se reproduire. Cette Accroche peut être inconnue.

Festival : un grand nombre des paysans de la région se rassemblent à certaines occasions pour un festival, ce qui dérange souvent les mages. Par exemple, les feux de beltane en Irlande suppriment les enchantements hermétiques mineurs et les malédictions des sorcières forçant les personnes ayant le Don à se réfugier sous un *Ægis du foyer* lors de ces nuits. Les célébrations de passions peuvent être suivies de miracles dérangeants ou surexciter les foules.

Gardiens : jadis, un rebouteux a lié des gardes à un site proche de l'alliance. Une légende veut que ces gardes protègent le trésor du magicien, mais selon une autre histoire plus troublante, les gardiens seraient les geôliers d'un monstre que le magicien ne pouvait pas tuer. La noblesse locale a fait clairement comprendre qu'elle ne voulait pas que quiconque réveille les problèmes enfouis dans ce site, aussi toute enquête devra se faire avec circonspection.

Gué : un gué se trouve près de l'alliance et représente la traversée la plus pratique à trois jours de voyage dans toutes les directions. La rivière conduit les voyageurs jusqu'au gué, lequel peut générer un revenu, mais il s'agit aussi d'un objectif militaire évident lors d'un conflit car il peut être défendu par peu d'hommes contre un grand nombre.

Hérétiques : un grand nombre d'habitants de la région autour de l'alliance partagent des vues que l'Église ne saurait approuver, si elle était au courant. Sa première réaction pourrait être d'envoyer des frères dans la région afin de tenter de ramener les hérétiques à la



vraie foi, mais si cela échouait, des actions militaires menées par les alliés vulgaires de l'Église pourraient suivre. Cette Accroche peut être inconnue.

Monastère : un monastère se trouve près de l'alliance et utilise une grande parties des terres environnantes pour les besoins de ses moines. Le monastère n'est pas militarisé, mais ses chefs ont l'oreille de la population locale et dans sa croissance, il pourrait s'intéresser aux terres de l'alliance. Et voilà déjà qu'il s'attend à bénéficier du soutien financier de l'alliance.

Monstre : une créature mystique puissante vit près de l'alliance. Cette créature peut être affiliée à n'importe quelle Dimension et devrait être trop puissante pour que les personnages joueurs puissent la vaincre au début de la saga. Cette Accroche peut être inconnue.

Prophéties de mort : dans cette région, une apparition se présente à certaines personnes pour les avertir de leur mort prochaine. Beaucoup de ces gens tentent d'éviter la mort en utilisant des méthodes néfastes pour les autres. Certains tentent de se faire pardonner leurs péchés, d'autres se lancent dans une dernière tournée de débauche ou de meurtre.

Protection : l'alliance est responsable de la protection de quelque chose, comme un village, une clairière magique ou une alliance plus faible. Cette Accroche peut être choisie à plusieurs reprises pour indiquer des protections multiples. De plus, le site protégé peut être placé loin de l'alliance.

Ruines romaines : une ville, un mur ou un fort romain en ruines se trouve près de l'alliance. La rumeur veut qu'il soit hanté et qu'un trésor se trouve caché à proximité. Le premier usage des ruines pour les mages est sa composition en pierres taillées, qui peuvent être réutilisées pour bâtir l'alliance, si le droit est obtenu de ses propriétaires. Cette Accroche peut être inconnue.

Sanctuaire : un site proche de l'alliance est un sanctuaire, un lieu où des accusés peuvent se réfugier, soit en vertu d'une ancienne loi, soit parce que les lieux sont propriété de l'Église. Les sanctuaires tendent à attirer les criminels désespérés, ainsi que les innocents, encore plus désespérés. Cette Accroche peut être inconnue.

Site de faiblesse : un site mystique proche de l'alliance peut être utilisé par des gens peu scrupuleux pour causer du tort aux gens de toute la région.

Par exemple, une roche féérique du pays de Galles peut causer de terribles tempêtes si de l'eau y est versée. L'ascension du mont Pilate dans les Alpes, peut causer d'autres tempêtes. Une autre alliance garde un cimetière, car dormir sur place cause l'émergence de terribles épidémies qui se répandent dans le pays.

Cette Accroche peut être inconnue.

Site d'un massacre : une zone de terre maudite se trouve près de l'alliance, créée par diablerie, une bataille ou une malchance terrible. Des fantômes, des animaux possédés par des démons, des nuages de miasmes et des rumeurs horribles y sont monnaie courante. Cette Accroche peut être inconnue.

Site légendaire : un événement historique important s'est passé près de l'alliance. Cela affecte parfois l'alliance, parce que soit l'événement n'est pas encore entièrement résolu, soit des étrangers visitent le site à la recherche d'artefacts destinés à prouver une légitimité historique.

La région autour du lac Tintagel, en Cornouailles, par exemple, se trouve au cœur de beaucoup de légendes arthuriennes. Merlin pourrait s'éveiller de son sommeil, quelqu'un pourrait dégainer l'épée qui réveille les chevaliers assoupis, ou un chevalier pourrait tenter de prendre la Table Ronde lorsqu'elle sort des marais à chaque solstice d'été, et sa réussite pourrait faire enrager les êtres féériques, ou bien il aurait besoin de l'aide des mages après son échec.

Temple désaffecté : un lieu proche de l'alliance fut longtemps le site de pratiques magiques. Le site de ce temple n'a pas été exploré, aussi les membres de l'alliance ne peuvent savoir quelles défenses ou trésors s'y trouvent.

Visiteur du soir : un être surnaturel apparaît à de nombreux habitants de la région quand ils sont proches de la mort. Dans certaines régions, c'est la Mort elle-même qui se manifeste, dans d'autres des démons viennent chercher les âmes des pécheurs. Si le visiteur peut être dupé, ou battu à un jeu dans lequel le mourant mise sa vie ou son âme, ce dernier pourrait être sauvé.

Situations d'alliance

Chaque situation d'alliance décrite ci-dessous comprend un ensemble équilibré d'Avantages et Accroches. Les troupes voulant avancer rapidement dans la création d'une alliance peuvent choisir celle qui correspond le mieux à leurs besoins et la personnaliser à l'aide de la liste complète.

PUISSANCE D'AUTOMNE

Cette puissante alliance d'automne est fondée sur un modèle manorial. La force de l'alliance cause des problèmes, sous forme de rivaux, d'implication politique et de hiérarchie.

Accroches : Château (majeure), Parrainage (mineure), Politique (mineure), Protection (mineure), Rival (majeure), Rival (mineure), Supérieurs (majeure)

Gratuit : Pseudo-féodalisme

Avantages : Allié puissant (mineur), Artillerie (mineur), Aura (mineur), Courtine flanquée de tours : donjon manoir (majeur), Droit de crénelage (mineur), Édifices x2 (mineurs), Noble de service (majeur), Prestige (mineur), Richesse : agriculture (mineur)

DÉDIÉE

Cette alliance s'est dédiée à tenter d'atteindre la sphère lunaire — et pas, insistent-ils, à la franchir. L'archimage Théoderic, affable et encourageant, gouverne l'alliance. Sa mater, l'archimage Diana, fut la dernière à tenter d'atteindre la sphère lunaire, mais elle explosa en petits fragments de verre lors d'un accident de laboratoire sur le site de l'alliance. D'autres alliances, affiliées essentiellement aux maisons Bonisagus et Merinita, soutiennent les mages.

Accroches : Aura fragile (mineure), Cérémonies (majeure), Désastre magique (majeure), Politique hermétique (mineure)

Gratuit : Autocratique, Ile

Avantages : Alliance dédiée (majeur), Isolement (mineur), Résident célèbre (mineur), Richesse : carrière de marbre (mineur), Temple désaffecté : Diane (mineur), Tribunal harmonieux (mineur)

se
voy
w
Étro
Pine
m
craenti.



ECCLÉSIASTIQUE

Cette alliance parrainée par la maison Jerbiton entretient des liens étroits avec l'Église. Elle s'est proposée pour surveiller un site qui fut utilisé par des diabolistes, mais cela provoque la colère des démons que les diabolistes servaient.

Accroches : Intérêt démoniaque (majeure), Politique vulgaire : politique de l'Église (majeure), Territoire de l'Église (mineure), Zone corrompue (mineure)

Avantages : Allié puissant (majeur), École (majeur), Environnement splendide (mineur), Richesse : banquiers de l'évêque (mineur)

EXPÉDITION

Cette alliance a été créée pour découvrir les mines de diamant du roi Salomon. Ses membres connaissent des difficultés, mais ont des espoirs de gloire et de fortune. Ils suivent une carte qui a été utilisée auparavant par deux expéditions qui ne sont pas revenues.

Accroches : Expédition perdue x2 (mineurs), Mobilité erratique (mineure)

Avantages : Allié puissant (majeur)

MARCHÉ HERMÉTIQUE

Cette alliance se trouve au centre de l'Europe et accueille chaque année les cérémonies d'accueil, au cours desquelles les apprentis deviennent des mages. De nombreux mages se rendent à ces rencontres pour commercer et échanger des informations et l'alliance demande un petit paiement pour y installer une échoppe. Elle contrôle aussi les commerces des environs, fournissant nourriture, logement et alcool. Ses serviteurs, tailleurs, selliers et forgerons, réparent les équipements des voyageurs.

La loi surnaturelle des lieux se réfère à une puissante magie de vérité qui affecte les lieux. Ici, la langue de ceux qui renient leur parole saigne, les objets contrefaits se révèlent au petit bonheur et les instruments de mesure truqués se rompent ou refusent de donner une indication. Cet effet a une pénétration de 15 mais nombreux sont ceux qui la croient plus élevée.

Accroches : Château (majeure), Cérémonies (majeure), Services hermétiques (majeure)

Avantages : Bâtiments extérieurs : champ de foire (mineur), Courtine flanquée de tours : château-cour (majeur), Loi surnaturelle : magie de vérité (mineur), Minorité (mineur), Route (majeur)

CAMP MILITAIRE

Cette alliance s'est dotée d'une force militaire pour combattre les êtres féeriques du voisinage. Cette montée en puissance a inquiété ses voisins, qui ont envoyé des espions, tandis qu'un noble a commencé à monter une coalition contre l'alliance.

Accroches : Château (majeure), Espions (mineur), Regio (majeure), Rival : êtres féeriques (majeure), Rival : nobles (mineure)

Avantages : Allié local : monstre de la douve (mineur), Artillerie (mineur), Cavalerie lourde magique x2 (majeurs), Courtine flanquée de tours : donjon circulaire (majeur)

SEIGNEUR VULGAIRE

L'alliance est devenue la maîtresse d'un fief côtier. Elle est fortement liée à la noblesse vulgaire et pourrait bientôt attirer l'attention des *Quaesitores*.

Accroches : Château (majeure), Droits (mineure), Politique vulgaire (majeure), Route : côte sur une route maritime (mineure)

Gratuit : Pseudo-féodalité

Avantages : Allié local : roi selkie (mineur), Allié puissant : le Duc (majeur), Criminels (mineur), Noble de service (majeur)

AGENTS DES QUAESITORES

L'alliance comprend un Hoplite (NdT : sorte d'enquêteur musclé, cf. *les Maisons d'Hermès : les Vraies lignées* pour plus de détails) et une équipe d'agents non mages, envoyés par les *Quaesitores* pour régler des situations que l'Ordre voudrait pouvoir oublier. Les agents reçoivent d'énormes sommes d'argent et d'équipement magique afin d'accomplir leurs tâches. Les histoires de cette saga se terminent par des confrontations violentes et décisives entre les personnages joueurs et les criminels. Alors que l'intrigue de chaque histoire se développe, les personnages joueurs détruisent de l'équipement coûteux et mettent en ruines de pittoresques endroits en donnant libre cours à des sortilèges dévastateurs.

Avantages : Alliés puissants : maison Guernicus (majeur), Informateurs (mineur), Richesse (majeur)

Accroches : Lieu de détente : villa vénitienne (mineure), Redevable : Quaesitores (majeure), Toujours en mouvement (majeure)

LOCALISATION PUISSANTE

L'alliance est située en un lieu de grande puissance magique. C'est utile de bien des façons, mais cela entraîne ses propres problèmes. Les résidents doivent, par exemple, vivre dans l'aura puissante des lieux et souffrent presque tous de distorsion.

Accroches : Monstre x2 (mineurs), Regio (majeure)

Avantages : Aura x5 (mineurs)

SURVIVANCE ROMAINE

Cette alliance se trouve dans une poche de l'Empire qui s'est retirée du monde avant la chute. Ses citoyens résident dans une petite bourgade autonome dirigée à partir d'une villa sur la colline la plus élevée. Les mages vivent à présent dans ce village, le chef actuel leur servant d'autocrate. Les résidents adorent les anciens dieux et acceptent les mages comme prêtres. Le caractère romain de l'endroit, ainsi que sa discrétion, ont entraîné sa sélection pour les cérémonies hermétiques.

Accroches : Cérémonies (majeure), Droits et coutumes (mineure), Paganisme (mineure), Résidents distordus (mineure)

Gratuit : Gérontocratie : membre le plus âgé de la famille la plus riche

Avantages : Édifices x2 : aqueduc et système d'irrigation, stade (mineurs), Fort esprit de communauté (mineur), Regio (majeur), Résidents loyaux (mineur), Vaste aura (mineur)

PRINTEMPS DANS LES BOIS

Cette jeune alliance a été fondée au fond des bois pour échapper à l'attention de l'Église, de la noblesse et d'alliances plus anciennes dans le tribunal. Elle est arrivée à développer de bonnes relations avec la Cour des Abeilles, mais dans le même temps, fâché l'être

féerique mineur qui avait pour habitude de piller les ruches. Ce dernier a trouvé le moyen de pénétrer l'Ægis et vit actuellement dans l'alliance, où il cause de petits problèmes.

Accroches : Aura féerique (mineure), Cour féerique (mineure), Petite tour en bois (mineure), Résident nuisible (mineure)

Gratuit : Gérontocratie

Avantages : Allié local (mineur), Chemins détournés (mineur), Loi surnaturelle (mineur), Malédiction utile (mineur)

INDIGENCE

L'alliance n'a que peu de ressources et doit lutter pour survivre. Les histoires vont probablement concerner des sujets très terre à terre, comme la nourriture, du moins jusqu'à ce que la crise de pauvreté soit résolue.

Accroches : Pauvreté (majeure), Ressources contestées (mineure)

Avantages : Aura x2 (mineurs), Isolement (mineur), Regio (mineur)

ÉTÉ (LA VIE FACILE, SI L'ON PEUT DIRE)

Il s'agit d'une alliance d'été classique. Située dans une région céréalière et soutenue par des serfs, elle possède un château qu'elle ne peut guère utiliser et a dérangé quelques êtres féeriques, mais ne connaît pas de problèmes majeurs au début de la saga.

Accroches : Château (majeure), Cour féerique (mineure)

Gratuit : Criminels, Pseudo-féodalité

Avantages : Courtine flanquée de tours : donjon octogonal (majeur), Informateurs (mineur)

AVENTUREUSE

L'alliance est installée dans un navire en quête d'aventure, ou du moins de distractions et de richesses, pour les mages qui le possèdent.

Accroches : Absence d'aura (majeure), Lieu de détente : port des contrebandiers (mineure), Toujours en mouvement (majeure)

Avantages : Chemins détournés : voies maritimes utilisables par magie seulement (majeur), Criminels : contrebandiers et pirates (mineur), Édifice : grand navire *la Demi Coquille* (mineur), Fort esprit de communauté : équipage et épouses à terre (mineur), Richesse : commerce et piraterie (mineur)

ALLIANCE VOYAGEUSE

Cette alliance n'a pas de site fixe. Elle suit un circuit pour récolter ses ressources et entretenir ses contacts commerciaux.

Accroches : Absence d'aura (majeure), Résident nuisible (mineure), Rival x3 (mineures), Toujours en mouvement (majeure)

Avantages : Allié local x6 (mineurs), Informateurs (mineur), Richesse : flotte commerciale (mineur)

URBAINE

Cette alliance se dissimule dans un regio urbain. Il est facile d'aller au marché, mais cela cause d'autres problèmes.

Accroches : Aura fragile (mineure), Réfugié (mineure), Rival (mineure), Urbaine (majeure)

Gratuit : Démocratie

Avantages : Édifice : palais (mineur), Loi surnaturelle (mineur), Regio (majeur), Richesse : parcheminiers (mineur)

RUINES HIVERNALES

L'alliance est déchuée et ses mages ont été désignés par leurs *parens*, ou par le tribunal, pour la reconstruire. Ils sont les seuls mages présents, mais certains serviteurs des occupants précédents sont là, ainsi qu'une créature puissante – soit un familier déboussolé ou l'animal qui a tué leur dernier prédécesseur – connue pour être touchée par le crépuscule et peut-être démente.

En revanche, si un mage a survécu pour accueillir les nouveaux, la troupe devrait choisir l'Accroche Supérieurs et peut-être Résident infâme, selon la personnalité du mage survivant.

Accroches : Monstre (majeure), Pauvreté (mineure), Ressources contestées x3 (mineures)

Gratuit : Gérontocratie

Avantages : Aura x2 (mineurs), Édifice x2 (mineurs), Ressources cachées x3 (mineurs)


PIEUSE

Cette alliance a été construite dans un *regio* dont les habitants adorent une famille de dieux païens, qui sont des êtres féeriques puissants. La famille s'est brouillée et les mages ont pris le parti du Dieu des Mûres, une divinité des récoltes. Un mage est responsable de cette dispute et c'est donc aux mages de la résoudre. La Reine des Flocons, ancienne maîtresse du Dieu des Mûres, commande aux terres au-dessus de la limite des arbres et à certaines sources de vis de l'alliance présentes dans cette zone et elle ne facilite pas les récoltes. L'Été est à présent un fantôme juvénile, ne pouvant être mis au monde jusqu'à ce que ses parents se réconcilient ; il est donc susceptible d'interférer dans les affaires de l'alliance pour favoriser cette issue.

L'état du conflit a pour résultat que la saison reste fixée à la récolte. Bien que cela signifie que les paysans sont toujours occupés, cela implique aussi que l'alliance profite d'énormes surplus agricoles. Actuellement, ceux-ci ne servent qu'à fournir beaucoup de bière au Dieu des Mûres.

Accroches : Aura féerique, telle que décrite dans le *regio* (mineure), Erreur ancestrale : un mage a causé la dispute (mineure), Ressources contestées x2 (mineure), Rival : Reine des Flocons (majeure), Rival : Été (mineure), Seigneur féerique : Dieu des Mûres (majeure)

Gratuit : Paysans, Théocratie : les mages, qui jouent le rôle de prêtres du dieu et dirigent via des prêtres mineurs

Avantages : Allié local : Été (mineur), Allié puissant (majeur), Édifice x2 : grande salle des mages, temple du Dieu des Mûres (mineurs), Environnement splendide (mineur), Fort esprit de communauté (mineur), Loi surnaturelle : récolte éternelle (mineur), Regio (majeur), Vaste aura (mineur) 

Avantages & Accroches

Les entrées en caractères **gras** conviennent particulièrement bien aux sagas peu fantastiques. Les entrées en *italique* conviennent particulièrement bien aux sagas hautement fantastiques.

Avantages

Accès difficile : Site, mineur
Alliance dédiée : Relations extérieures, majeur
Allié local : Relations extérieures, mineur
Allié puissant : Relations extérieures, majeur
Alliés mystiques : Contexte, majeur
Arbalétriers : Résidents, mineur
Armes à distance : Résidents, mineur
Artillerie : Fortification, mineur, nécessite Château
Aura : Site, majeur
Aura : Site, mineur
Autocéphale : Relations extérieures, majeur
Bâtiment important : Fortification, mineur, nécessite Château
Bénéfice : Relations extérieures, mineur
Cavalerie : Résidents, mineur
Cavalerie lourde : Résidents, majeur
Chasse : Contexte, mineur
Chemins détournés : Contexte, mineur
Combattants magiques : Résidents, majeur, nécessite des combattants
Courtine flanquée de tours : Fortification, majeur, nécessite château
Criminels : Résidents, mineur
Dilatation ou Contraction du temps : Site, majeur
Donjon circulaire : Fortification, mineur, nécessite château
Donjon tour : Fortification, mineur, nécessite Château
Droit : Ressources, mineur
Droit de crénelage : Fortification, mineur
Édifices : Fortification, mineur
Environnement défensif : Contexte, majeur
Environnement fantastique : Site, majeur
Environnement hostile : Site, mineur
Environnement salubre : Site, mineur
Environnement splendide : Site, mineur
Espace conscient : Site, majeur
Faveurs dues : Relations extérieures, majeur
Fort esprit de communauté : Résidents, mineur
Forteresse magique : Fortification, majeur
Forteresse naturelle : Site, majeur
Immunité : Site, majeur
Immunité : Site, mineur
Informateurs : Relations extérieures, mineur
Ingénierie supérieure : Fortification, majeur
Isolement : Site, mineur
Langue locale : Résidents, mineur
Livre exceptionnel : Relations extérieures, majeur
Loi surnaturelle : Site, mineur
Malédiction utile : Résidents, mineur
Minorité : Contexte, mineur
Miracle de la dîme : Contexte, majeur
Monstre des douves : cf. allié local
Noble de service : Résidents, majeur
Non gouverné : Relations extérieures, mineur

Portail mystique : Site, mineur
Prestige : Relations extérieures, majeur
Prestige : Relations extérieures, mineur
Promesse de faveurs : Relations extérieures, mineur
Regio : Site, majeur
Regio : Site, mineur
Répartition du vis : Ressources, mineur
Résident célèbre : Résidents, mineur
Résidents lettrés : Résidents, mineur
Résidents loyaux : Résidents, mineur
Résidents non humains : Résidents, mineur
Ressources cachées : Ressources, mineur
Revenu secondaire : Ressources, mineur
Richesse : Ressources, majeur
Richesse : Ressources, mineur
Socle rocheux : Fortification, mineur, nécessite Château
Tradition parallèle : Relations extérieures, majeur
Tribunal harmonieux : Relations extérieures, mineur
Vaste aura : Site, mineur
Vaste et labyrinthique : Fortification, mineur
Vétérans : Résidents, mineur

Options gratuites

Autocratie : Résidents
Barbacane et douves : Fortifications, nécessite Courtine flanquée de tours
Chasseurs ou marins : Résidents
Château-cour : Fortifications, nécessite Courtine flanquée de tours
Chemise : Fortifications, nécessite Courtine flanquée de tours
Conseil : Résidents
Démocratie : Résidents
Donjon manoir : Fortifications, nécessite Courtine flanquée de tours
Fort circulaire : Fortifications, nécessite Château
Gérontocratie : Résidents
Ile : Fortifications
Manoir : Fortifications
Militarisme : Résidents
Paysans : Résidents
Petite tour : Fortifications
Pseudo-féodalisme : Résidents
Théocratie : Résidents

Accroches

Absence d'aura : Site, majeur
Alliance d'une Maison : Relations extérieures, mineur
Alliance en ruines : Contexte, majeure
Aura faible : Site, mineur
Aura féerique : Site, mineur
Aura fragile : Site, mineur
Autochtones : Résidents, mineur
Bâtiments extérieurs : Fortifications, mineure, nécessite Château
Centre d'excellence : Relations extérieures, majeure
Cérémonies : Relations extérieures, majeure
Changeant : Site, mineur
Chapitre : Résidents, majeure

Château : Fortifications, majeure
Château sans garnison : Contexte, mineure
 Conseil fracturé : Résidents, majeure
 Corruption diabolique : Résidents, majeure
 Coup du destin : Contexte, mineure
 Cour féerique : Contexte, mineure
 Coutume maléfique : Site, mineure
 Croulant : Fortifications, mineure, nécessite Château
 Dangereux : Relations extérieures, mineure
 Désastre magique : Site, majeure
Désastre naturel : Ressources, majeure
Désastre naturel : Ressources, mineure
Déséquilibre des genres : Résidents, mineure
Droits et coutumes : Résidents, mineure
École : Résidents, majeure
 Égalité : Résidents, mineure
 Église : Résidents, mineure
En bois : Fortifications, mineure
Endetté : Ressources, majeure
Endetté : Ressources, mineure
 Enfants : Résidents, mineure
 Enfermée : Contexte, majeure
 Environnement malsain : Site, mineure
 Erreur ancestrale : Relations extérieures, mineure
Ermite : Contexte, mineure
Esclavage : Relations extérieures, mineure
Espions : Résidents, mineure
 Expédition perdue : Contexte, mineure
Faveurs : Relations extérieures, mineure
 Festival : Contexte, mineure
 Fondateur disparu : Relations extérieures, mineure
 Frontière de tribunal : Relations extérieures, majeure
 Gardiens : Contexte, mineure
 Germe de folie : Résidents, mineure
Gué : Contexte, mineure
Gilde : Résidents, mineure
 Hanté : Site, mineure
Hérétiques : Contexte, mineure
 Infâmie : Relations extérieures, mineure
 Intérêt démoniaque : Contexte, majeure
Itinérants : Relations extérieures, mineure
Lieu de détente : Relations extérieures, mineure
Lieu de pèlerinage : Contexte, majeure
Lieu de retraite : Résidents, mineure
Loyauté divisée : Résidents, majeure
Maison Mercere : Résidents, majeure
 Maudit : Site, mineure
 Mobilité erratique : Site, mineure
Monastère : Contexte, mineure
 Monstre : Contexte, majeure
 Monstre : Contexte, mineure
 Monstre : Site, majeure
 Paganisme : Contexte, majeure
 Parrainage : Résidents, mineure
Pauvreté : Ressources, majeure
Pauvreté : Ressources, mineure
 Peu défendable : Site, mineure
 Politique hermétique : Relations extérieures, mineure
Politique vulgaire : Relations extérieures, majeure
 Portail incontrôlé : Site, mineure
 Prédécesseur maladroït : Relations extérieures, mineure
Produit régional : Ressources, mineure
 Prophéties de mort : Contexte, mineure
 Protection : Contexte, mineure
 Redevable : Relations extérieures, majeure

Réfugié : Résidents, mineure
 Regio : Site, majeure
 Regio : Site, mineure
 Regio aux accès inattendus : Site, mineure
 Regio non-magique : Site, mineure, nécessite Regio
 Résident nuisible : Site, mineure
 Résidents distordus : Résidents, mineure
Résidents incompetents : Résidents, mineure
 Résidents non humains : Résidents, mineure
Résidents rebelles : Résidents, majeure
Ressource condamnée : Ressources, mineure
Ressource gênante : Ressources, majeure
Ressource gênante : Ressources, mineure
 Ressources contestées : Ressources, mineure
Ressource en diminution : Ressources, mineure
 Ressources illusoires : Ressources, mineure
 Rival : Relations extérieures, majeure
 Rival : Relations extérieures, mineure
 Route : Site, majeure
 Route : Site, mineure
Royaume centralisé : Relations extérieures, mineure
 Ruines romaines : Contexte, mineure
 Saintes interventions : Contexte, majeure
 Salaire en vis : Ressources, mineure
 Sanctuaire : Contexte, mineure
 Schéma de distorsion : Site, mineure
 Seigneur féerique : Contexte, majeure
 Services hermétiques : Relations extérieures, majeure
Siège de pouvoir : Contexte, majeure
 Site de faiblesse : Contexte, mineure
 Site légendaire : Contexte, mineure
 Site d'un massacre : Contexte, mineure
 Sombre secret : Résidents, mineure
 Source de vis publique : Relations extérieures, mineure
 Supérieurs : Résidents, majeure
 Supérieurs : Résidents, mineure
 Temple désaffecté : Contexte, mineure
Terre aliénable : Résidents, mineure
Territoire de l'Église : Relations extérieures, mineure
 Toujours en mouvement : Site, majeure
 Tradition parallèle : Relations extérieures, majeure
 Très changeant : Site, majeure
 Tribunal autoritaire : Relations extérieures, mineure
Urbaine : Site, majeure
Urbaine : Site, mineure
 Victime de possession : Résidents, mineure
Ville : Contexte, majeure
 Visiteur extrême : Contexte, mineure
 Zone corrompue : Site, mineure
Zone de guerre : Relations extérieures, majeure

étim
 de
 luy
 de
 péro
 pinto
 moe
 exenti.





Chapitre Deux
Des hommes



III. Gouvernance



La gouvernance d'une alliance a un profond effet sur le cours du jeu. Certains joueurs mages ont leur destin en mains, étant les seuls résidents de leur alliance et donc libres de décider de leur manière de la diriger. D'autres personnages joueurs choisissent d'intégrer des alliances existantes et dans ce cas, pourraient subir les restrictions qu'imposent les membres plus expérimentés aux jeunes mages. Cette section est conçue pour aider les joueurs et le conteur à se décider sur trois points importants : comment l'alliance est-elle gouvernée, quelles sont les devoirs et responsabilités de chaque mage, quelle est la loyauté des résidents de l'alliance ?

Formes de gouvernance

Les alliances peuvent être gouvernées selon cinq systèmes de base. Le système utilisé dépend de conditions historiques et de choix personnels. Chaque alliance peut avoir sa forme d'organisation propre, mais les cinq systèmes suivants sont les racines de toutes les variantes possibles et représentent de bonnes bases de départ.

La forme de gouvernance la plus naturelle peut-être pour les membres de l'Ordre d'Hermès est la **démocratie**, un microcosme de l'Ordre lui-même. Chaque mage de l'alliance a les mêmes avantages et les mêmes obligations envers la communauté. La gestion des ressources de l'alliance passe par un consensus, obtenu lors des réunions régulières des membres. Bien entendu, une démocratie signifie l'égalité des droits pour les mages uniquement, les autres personnes vivant dans les limites physiques de l'alliance n'étant pas parties prenantes de cette « démocratie ». De plus, dans un système vraiment démocratique, l'alliance n'a pas de chef et tous les mages ont un statut égal. Si tous les mages sont à peu près du même âge (comme souvent dans les alliances de joueurs), un système démocratique est souvent le plus intéressant. De tels systèmes se rencontrent souvent dans des alliances de printemps, où les mages viennent de sortir de l'apprentissage et dans des alliances d'hiver, où seuls restent des anciens mages, les jeunes étant tous partis.

Une autre forme courante de gouvernance est celle que l'on retrouve très souvent parmi les vulgaires dans l'Europe mythique : l'**autocratie**. Dans un tel système, un mage est responsable pour toutes les décisions de

l'alliance. Il n'y a pas de vote, les autres membres de l'alliance peuvent suggérer des options au chef de l'alliance, mais la décision finale lui appartient. Le chef de l'alliance est souvent un vieux mage, parfois beaucoup plus vieux que les autres mages, et désigne souvent son propre successeur. Des alliances utilisant ce système peuvent devenir très politiques, avec une faction favorisée par le chef et une autre qui tente d'attirer son attention. Dans la société hermétique, il y a souvent une bonne raison pour qu'un mage en domine d'autres de façon si absolue, par exemple un moyen physique ou magique (souvent secret) de restreindre l'accès à une ressource particulière.

La **hiérarchie** constitue une forme de gouvernance hybride entre la démocratie et l'autocratie. Les membres du conseil dirigeant sont divisés en plusieurs rangs de gouvernance, chacun comprenant un ou plusieurs mages, et dont le nombre croît souvent à l'inverse du statut, ceux des rangs les plus élevés ont plus de droits que ceux des rangs moins élevés, souvent sous forme de pouvoir de décision au Conseil. On trouve plus souvent une gouvernance hiérarchisée dans les alliances anciennes et bien établies, où les mages plus anciens estiment que de nouveaux mages ne méritent pas d'avoir les mêmes droits que ceux qui ont déjà prouvé leur valeur auprès de l'alliance. Les jeunes peuvent n'avoir qu'un accès limité aux ressources de l'alliance, plus de devoirs que les anciens mages et moins de pouvoir de décision, et ce jusqu'à ce qu'ils aient répondu à certains critères leur permettant d'accéder à un rang supérieur. Une alliance ne comptant que deux rangs, un Conseil dirigeant et le reste des mages, est appelé oligarchie. Les très grandes alliances d'automne à leur sommet ont souvent une hiérarchie complexe formée de comités et de cercles, fournissant nombre d'occasions d'intrigues. La mobilité sociale est implicite dans ces structures : un mage peut espérer que le temps viendra où il atteindra le sommet et profitera des privilèges dont il manquait dans sa jeunesse.

Issue elle aussi du système démocratique, la **bu-reaucratie** répartit les mages en offices et sous-comités. Chaque office est rempli par un ou plusieurs mages, avec pour tâche un aspect de la gouvernance de l'alliance. L'ensemble du Conseil (ou bien juste un représentant de chaque comité) se réunit régulièrement pour que tout le monde soit informé des affaires de l'alliance. Si certaines affaires nécessitent une prise de décision,



Titres pour un dirigeant d'alliance

Princeps (premier, chef), pontifex (grand prêtre), imperator (commandant en chef), rector (guide, gouverneur), aedilis (édile), dictator, disceptator (président), interpres (porte-parole), ductor (dirigeant)

Offices typiques et leurs titres

Praefectus (gouverneur, prévôt), magister (maître), diocetes (trésorier), procurator (administrateur), interpres (porte-parole), vilicus (intendant), librarius (bibliothécaire)

soit les membres de l'office compétent peuvent en décider seuls, soit ils bénéficient de plus de voix en Conseil dans ces matières, soit leur voix règle une égalité, soit encore ils ont certains privilèges. Dans les alliances de taille moyenne, un office est occupé par un seul mage et chaque mage a son propre office.

Enfin, les alliances peuvent se constituer en **anarchie**. Ce style de « gouvernance » peut venir du fait que de jeunes mages ont constitué une alliance pour échapper au système plus draconien de leur alliance de départ, ou bien l'alliance est formée de mages d'âge mûr, à l'esprit fort et ne voulant pas que les décisions d'un comité leur soient imposées. En tout cas, dans une anarchie, il n'existe pas de méthode pour prendre les décisions, chaque problème est résolu par le mage disponible. Une anarchie n'est pas nécessairement indisciplinée et chaotique, l'alliance peut tout de même avoir une charte qui indique les droits, devoirs et responsabilités de chacun, mais la gouvernance au quotidien se règle d'une manière très ad hoc.

Ces cinq systèmes de base ne sont pas mutuellement exclusifs. Une alliance peut être organisée selon un système principalement démocratique, mais dans lequel toutes les décisions du Conseil doivent être ratifiées par le chef de l'alliance, qui a donc un droit de veto même contre les décisions unanimes des autres mages. Une bureaucratie anarchique peut fonctionner selon un principe de confiance totale envers les membres chargés d'un office, dans les limites de celui-ci.

Appartenance à une alliance

La plupart des alliances ne considèrent comme membres que les mages de l'Ordre d'Hermès. Les compagnons, servants et autres résidents sont des associés ou employés de l'alliance. Si cependant l'alliance veut donner la qualité de membre à d'autres personnes, il convient de prévoir une procédure dans la charte (cf. plus loin). La présence de non mages dans le Conseil dirigeant d'une alliance est inhabituelle, mais présente des avantages en termes de bonnes relations avec les résidents et les voisins. L'inconvénient est que les non mages ont souvent des priorités différentes de celles des membres de l'Ordre et peuvent poursuivre leurs propres objectifs au détriment des mages.

Dans les développements suivants relatifs à la direction et aux procédures de gouvernance, on suppose que les notions de mages et de membres de l'alliance sont interchangeables, mais la signification du terme membre, peut s'étendre à des non mages sans altérer les conséquences sur la gouvernance de l'alliance. On présume aussi que si un non mage devient membre de l'alliance, il lui sera attribué les mêmes droits et responsabilités, dans la mesure où c'est pertinent, qu'à certains mages de l'alliance.

Direction

Les alliances ont toutes besoin de dirigeants. Même les démocraties leurs trouvent une utilité, ne serait-ce que pour présider aux séances du Conseil et départager une égalité de votes. Il est de plus utile d'avoir une seule voix pour représenter l'alliance en Tribunal ou lors de réunions similaires. Dans les systèmes où un Conseil restreint dirige l'alliance, un mage n'en est pas moins désigné comme dirigeant. Seules les anarchies (par définition) n'ont aucun chef officiel.

Dans une hiérarchie, le dirigeant peut être désigné par son prédécesseur ou par un Conseil restreint et dirige alors par tradition. En revanche, il peut être obligé de remporter ou mériter l'office (le *certamen* est un mode de concours apprécié, surtout dans les alliances dominées par les Tremere). Dans une démocratie, il est probable que le dirigeant sera désigné par élection parmi les membres de l'alliance, mais il existe des alliances où chaque mage doit à son tour assumer la fonction. Bien entendu, si un chef ou un porte-parole est élu, il peut exister une procédure de révocation s'il n'accomplissait pas sa tâche.

Outre un chef, les alliances ayant un système social peuvent nommer des officiers chargés d'aspects spécifiques de la vie de l'alliance : la bibliothèque, les sources et réserves de vis, les servants et résidents, les objets enchantés et laboratoires, les relations extérieures, l'argent, etc. Si toutes ces tâches étaient dévolues au seul chef de l'alliance, il serait débordé. Si personne ne s'en occupe, il se trouve un risque que le vis ne soit pas récolté, que les livres pourrissent et que les bâtiments se détériorent. De petites alliances peuvent en général se débrouiller en laissant les membres user d'une autorité collective, mais lorsque le nombre de mages augmente (ou que l'alliance devient plus riche en termes de ressources), la délégation de responsabilités devient préférable. Ces offices peuvent être remplis de la même manière que celui du dirigeant, par élection ou désignation, et il faut leur assigner des tâches et des responsabilités claires. Il est aussi nécessaire de conférer aux officiers l'autorité requise pour effectuer leurs tâches. Un moyen efficace d'y arriver est d'attribuer un vote prépondérant (en cas d'égalité) à l'officier concerné par une proposition.

Réunion du Conseil

La réunion du Conseil est le lieu où les choses se font et où les décisions sont prises. Pratiquement chaque

Avantages, Accroches et styles de gouvernance

Aucun des styles de gouvernance ne nécessite par lui-même des Avantages et Accroches en particulier. Cependant, certains Avantages et Accroches sont particulièrement appropriés pour certaines méthodes de gouvernance.

Gouvernance	Avantages	Options gratuites	Accroches
Anarchie	Non gouverné	-	Loyauté divisée, Conseil fracturé
Autocratie	-	Autocratie, Gérontocratie	Supérieurs, Salaire en vis
Bureaucratie	Résidents lettrés	-	Guilde, Centre d'excellence
Démocratie	Répartition du vis	Démocratie	Conseil fracturé, Égalité
Hiérarchie	Ressources cachées	Pseudo-féodalisme, Théocratie	Supérieurs, Salaire en vis

alliance, quelle que soit sa méthode de gouvernance, en tient régulièrement. Il est sage de prévoir un agenda régulier de réunions, peut-être un par saison (voire plus souvent). Lors de chaque réunion, on décide pour les mois qui viennent. On peut par exemple décider qui va récolter les sources de vis et régler des questions d'approvisionnement et d'entretien. C'est aussi lors de ces réunions que les officiers rendent des rapports. Chaque mage dit à l'alliance de quelle ressource il aura besoin lors de la saison suivante (par exemple des livres, objets enchantés, laboratoires spécialisés, etc.) et l'on résout les éventuels conflits de demandes.

Les saisons hermétiques suivent les saisons stellaires de printemps (de l'équinoxe de printemps jusqu'au solstice d'été), été (solstice d'été jusqu'à l'équinoxe d'automne), automne (de l'équinoxe d'automne au solstice d'hiver), hiver (du solstice d'hiver à l'équinoxe de printemps). Le premier jour de chaque saison est une bonne date pour organiser le Conseil, de même que les jours marquant la mi-saison (floralies de mai, assomption, toussaint et chandeleur).

Il n'est guère raisonnable de compter sur la présence de tout le monde à chaque réunion : les mages doivent souvent s'éloigner de l'alliance, pour des excursions ou des visites professionnelles et ils ne sont pas les êtres les plus sociables, même dans leurs meilleurs jours. Cependant, chaque alliance institue un quorum de présence, sous forme de nombre ou proportion minimum des membres de l'alliance, pour que le Conseil puisse décider au nom de l'alliance, sans quoi un mage seul pourrait prendre des décisions engageant le Conseil. Un quorum égal à plus de la moitié des membres de l'alliance est souvent considéré comme raisonnable. Selon la structure du Conseil, d'autres critères peuvent s'avérer nécessaires. Peut-être que le dirigeant de l'alliance et d'autres officiers doivent être présents, ou que d'autres obligations doivent être observées avant que les décisions du Conseil soient régulières.

En plus des réunions régulières, il vaut mieux prévoir la tenue de réunions extraordinaires, à même de prendre des décisions en urgence. Les exigences de participation à ces réunions peuvent être plus souples que pour les réunions régulières, sachant qu'il est souvent difficile de faire sortir les gens de leur laboratoire au milieu d'un projet. Il est toutefois dangereux de laisser d'importantes décisions concernant la sécurité de l'alliance aux mains d'un seul mage, aussi une procédure doit être instituée en prévision de cette situation.

En particulier, ces « réunions extraordinaires » peuvent connaître des règles différentes pour adopter des décisions et d'autres critères de quorum.

Charte de l'alliance

Lorsque les mages se rassemblent pour œuvrer à un but commun, ils prêtent un serment d'alliance, dans lequel ils déclarent qu'ils vont se soutenir mutuellement. C'est l'origine du terme « alliance » en tant qu'unité d'organisation de base de l'Ordre; la structure physique réelle et les ressources qui protègent et soutiennent ce serment étant accessoires. Se parjurer de ce serment constitue une faute très grave dans l'Ordre d'Hermès et il n'est pas rare qu'une alliance soit autorisée par un tribunal à imposer à ses membres, par la force, le respect du serment. La charte de l'alliance est un écrit détaillant le serment d'alliance, qui comprend un ensemble de règles exposant précisément les droits d'un mage qui se joint à l'alliance, ses obligations et les conséquences d'un manquement à ses devoirs. Une charte enregistrée par un *Quaesitor* a force de loi en tant que partie du droit périphérique.

Une bonne charte est claire jusque dans les détails – et certaines sont des œuvres méticuleuses de terminologie juridique – sachant que des personnages (joueurs ou non) vont y chercher des failles leur permettant de contrevenir à l'esprit de la règle pour leur bénéfice (et souvent au détriment des autres membres). Bien que cela puisse donner lieu à d'excellentes histoires d'intrigue et de mesquinerie, tenter de protéger votre alliance (en tant que joueur) ou votre saga (en tant que conteur) des abus de la charte peut s'avérer une tâche dantesque.

Sections de la charte

Une charte d'alliance est souvent divisée en plusieurs sections, détaillées ci-dessous.

SERMENT D'ALLIANCE

C'est le texte du serment que prête un mage lorsqu'il adhère à l'alliance. C'est une promesse de loyauté, une déclaration de soutien et un engagement envers les objectifs et l'avancement des membres de l'alliance. Comme la plupart des serments, il n'est pas toujours

La charte d'Arae Flaviae

L'alliance d'Arae Flaviae, dans le tribunal du Rhin, fut parmi les premières à compter des mages de plusieurs Maisons. Elle fut fondée en 780 et dura un peu plus de cent ans, après quoi sa rivalité avec une autre alliance causa la dissolution des deux alliances rivales par le tribunal. Quoi qu'il en soit, le serment d'alliance écrit par les membres d'Arae Flaviae est perçu comme un modèle de charte en raison de sa simplicité et sa clarté et il correspond au système de gouvernance démocratique largement copié dans tout l'Ordre d'Hermès. La ratification d'une charte par un *Quaesitor* (là où c'est requis) est automatique lorsqu'une alliance utilise la charte d'Arae Flaviae sans la modifier. Beaucoup d'alliances de printemps adoptent cette charte quand ils s'établissent, mais avec le temps ils ont tendance à la modifier pour l'adapter à des préoccupations particulières concernant l'alliance ou ses membres. Les commentateurs hermétiques ont remarqué avec un brin d'ironie, la fréquence selon laquelle la charte d'Arae Flaviae est modifiée dès lors que se présente dans l'alliance une deuxième génération de mages.

Un exemplaire vierge de cette charte est présenté en texte intégral dans les annexes, il suffit d'y ajouter le nom de l'alliance, l'année et les noms des membres.

respecté à la lettre et les interprétations peuvent fortement varier. Cependant, l'esprit d'un serment est souvent clair et normalement pris au sérieux.

LES MEMBRES

La charte devrait comprendre une liste des mages membres de l'alliance et leurs sceaux ou signatures devrait y être joints pour indiquer qu'ils sont d'accord avec le contenu de la charte. Les exigences pour devenir membre doivent être clairement indiquées dans la charte. En général il est précisé que le candidat doit être membre de l'Ordre et accepté par vote du Conseil. Il peut exister plusieurs rangs de membres : membres à part entière, membres associés, etc., chacun avec différents privilèges et obligations. Certaines alliances (souvent d'été ou d'automne) exigent une période de servitude avant ou après l'admission, au cours de laquelle le nouveau venu n'a pas toujours un accès total aux privilèges d'un membre à part entière (comme les votes, les livres, ou le vis).

MÉTHODE DE GOUVERNANCE

La section suivante de la charte décrit clairement comment l'alliance est dirigée. Elle décrit sans ambiguïté la forme de direction (s'il en existe une) et les procédures des réunions du Conseil, tant régulières qu'extraordinaires. Le mode d'adoption des décisions au sein de l'alliance est décrit dans cette section, y compris les détails et critères pour tenir une réunion valable et s'assurer que les décisions adoptées sont régulières. Enfin, cette section peut décrire par quel moyen la charte pourra être modifiée au besoin.

Les réunions du Conseil peuvent être houleuses, en particulier si les mages sont nombreux, et certaines procédures formelles peuvent s'avérer nécessaires pour y maintenir l'ordre. Ce peut être aussi informel

Exemples de serments d'alliance

La charte d'Aræ Flaviae convient à toute alliance, en particulier une jeune. Elle peut cependant s'avérer insuffisante pour certaines alliances, en particulier celles dotées d'une forme de gouvernance moins démocratique.

Le serment suivant convient à une puissante alliance pour suivant des buts élevés :

Moi (nom) me dédie à présent à la poursuite et l'échange de connaissance, à l'avancée et la maîtrise des arts magiques, et à la promotion de la paix entre les mages de l'Ordre d'Hermès. Je fais ce serment non seulement en paroles, mais j'en ferai le principe directeur de ma vie dans l'alliance de (nom). Puisse l'Ordre d'Hermès se voir préservé et puissent mes modestes efforts contribuer à sa croissance et sa force. Je fais serment de placer mes plus hautes aspirations et convictions dans les objectifs de cette alliance. Au nom de tout ce que je crois juste et véritable, je jure de respecter les stipulations de la charte de l'alliance de (nom) jusqu'à ce que la mort me

fasse renier mon serment. Et si je faillis, puissent les plus rigoureux des maîtres, les Arts, me faire défaut et me plonger dans la douleur, l'échec et la solitude éternels.

Le serment suivant convient à une alliance ancienne avec une direction forte et traditionnelle :

Moi (nom) jure être mage de l'Ordre d'Hermès. Je jure que j'ai toujours respecté le Code d'Hermès et le droit périphérique et continuerai de les respecter, que j'ai été formé uniquement dans la magie hermétique et que tous mes apprentis seront pareillement formés. Je jure en outre, que je prononce ces paroles de mon plein gré et comprenant parfaitement leur sens. Je renonce à présent à tous mes liens avec d'autres alliances et jure solennellement allégeance à l'alliance de (nom). Je jure que les objectifs, chances, malheurs, alliés et ennemis de l'alliance seront miens. Je jure d'obéir à la charte de l'alliance et à son pontifex. Je jure de ne jamais permettre, par mon action ou mon inaction, que du tort survienne à l'alliance.

que de laisser à chaque mage un temps de parole, tour à tour jusqu'à ce que l'on vote, ou des procédures formelles où un point doit être inscrit à l'ordre du jour, doit être proposé, soutenu par le sous-comité compétent, puis récolter assez de votes avant d'être adopté par le Conseil. Les décisions ne sont pas toutes prises par vote. Des alliances plus inhabituelles peuvent s'en remettre au hasard ou préférer la loi du plus fort (une option possible dans une alliance comptant de nombreux Tremere et Tylalus). Dans la grande majorité des cas, le vote est le principal moyen de parvenir à une décision. La charte doit clairement préciser qui peut voter et comment tel ou tel type de proposition peut affecter le vote. En général, chaque mage a un seul vote, mais dans les alliances hiérarchisées, certains mages peuvent avoir plusieurs votes, ou un vote vaut deux fois. Le départage des égalités doit aussi être prévu. Ce privilège est souvent laissé au chef de l'alliance – il peut s'agir de son seul pouvoir particulier – et peut prendre la forme d'un vote de départage (qui ne sert qu'en cas d'égalité) ou d'un vote supplémentaire (qu'il peut toujours utiliser). Les égalités peuvent aussi se résoudre par le maintien du status quo ou par un *certamen* entre les camps opposés.

RESSOURCES DE L'ALLIANCE

Les ressources de l'alliance doivent être clairement indiquées dans la charte, pour distinguer ce qui constitue la propriété de l'alliance de ce qui appartient aux membres individuels de l'alliance. Cette section tend à se focaliser sur les ressources importantes pour les mages, plus que sur les gens en général, aussi peut-elle comprendre la liste des titres de chaque livre, l'emplacement de chaque source de vis, les pouvoirs de chaque objet enchanté, dans un luxe de détails, puis ne faire aucune mention des bâtiments de l'alliance, des terres qu'elle possède ou des entreprises qu'elle dirige. Les détails dépendent fortement des centres d'intérêt des mages qui ont rédigé la charte et de ceux qui l'ont modifié au fil des ans. Cela dépend aussi des ressources qui seront accordées (ou refusées) aux membres dans la section suivante.

En gros, les ressources d'une alliance peuvent comprendre tout ou partie de ce qui suit : livres hermé-

tiques, livres vulgaires, textes de laboratoire, réserves de vis, sources de vis, objets enchantés, laboratoires et leur équipement, argent et autres biens de valeur, sources de revenus, compagnons, soldats, serviteurs, bétail, bâtiments, terres, biens meubles (le contenu des bâtiments), nourriture et boisson, bonnes relations avec des étrangers, faveurs et avantages dus à l'alliance.

DROITS DES MEMBRES

Cette partie détaille la division des ressources de l'alliance entre ses membres. Les droits les plus élémentaires des membres sont la nourriture, la boisson et un abri, la plupart des alliances considèrent aussi qu'un laboratoire en fait partie. Les chartes n'expriment pas toujours ces droits élémentaires mais c'est souvent le cas, en particulier lorsque la suspension de droits constitue un mode de sanction (cf. ci-dessous).

Aux yeux des mages, les droits d'utilisation de la bibliothèque de l'alliance ainsi que de ses objets enchantés, l'attribution d'une part du vis de l'alliance et peut-être la possibilité de dépenser une partie de son argent sont d'une plus grande importance. L'accès à la bibliothèque est facilement géré, la plupart des alliances autorisent leurs membres à utiliser les deux sans limites, mais ont souvent des règles au cas où deux mages voudraient utiliser la même ressource en même temps.

Le partage du vis de l'alliance est peut-être le sujet le plus disputé de toute la charte et les différentes approches sont très variables. Certaines chartes évitent le sujet, l'alliance ne possède pas de vis, tout est aux mains de mages individuels et le vis trouvé hors des murs appartient à celui qui le trouve. Les membres peuvent être astreints à payer une dîme annuelle en vis pour rencontrer les besoins de l'alliance, au moins pour lancer une fois par an l'*Ægis du foyer*.

En revanche, l'alliance pourrait exiger tout le vis pour elle-même, puis après avoir couvert tous les besoins de l'alliance, le reste (ou une portion du reste) est divisé entre les membres de l'alliance. Les méthodes de division doivent être indiquées dans la charte, ainsi que l'identité de la personne responsable de la division. Plus durement encore, une charte peut décider que

Exemples de systèmes de vote

EXEMPLES DE CRITÈRES DE CONSEIL VALABLE

- ◆ Un quorum comptant une proportion de mages doit être présent.
- ◆ Le dirigeant doit être présent.
- ◆ Un certain nombre d'officiers doit être présent.
- ◆ Un certain nombre de votes doit être représenté.

EXEMPLES DE MÉTHODES DE VOTE

- ◆ À main levée.
- ◆ L'utilisation des sceaux, qui peuvent être confiés par des mages qui ne veulent pas assister au Conseil.
- ◆ Un scrutin secret (objets placés dans une boîte ou un jarre).
- ◆ L'une des solutions ci-dessus, mais tout membre peut aussi demander un scrutin secret.

EXEMPLES DE MÉTHODES D'ATTRIBUTION DE DROIT DE VOTE

- ◆ Chaque mage a un vote.
- ◆ Chaque mage a un vote en fonction de son statut.
- ◆ Le dirigeant de l'alliance peut départager l'égalité par un vote prépondérant.
- ◆ Chaque officier a un vote supplémentaire lorsque le vote concerne sa compétence.
- ◆ Chaque officier peut départager l'égalité par un vote prépondérant lorsque le vote concerne sa compétence.

EXEMPLES DE MÉTHODES DE DÉCISION

- ◆ Majorité des votes : les votes pour et contre sont comptés. Si les votes pour sont plus nombreux que les votes contre, la proposition est adoptée, dans le cas contraire elle est rejetée. Les absents et abstentionnistes ne sont pas comptés.
- ◆ Majorité des mages : comme ci-dessus, mais plus de la moitié des mages présents à la réunion doit avoir voté pour, les abstentions comptent comme des votes contre. Les absents ne sont pas comptés.
- ◆ Majorité des membres : comme ci-dessus, mais plus de la moitié des membres de l'alliance doit avoir voté pour, les absents et les abstentionnistes sont comptés comme des votes contre.
- ◆ Vote par paliers : une proposition doit obtenir un nombre prédéterminé de votes pour être adoptée.
- ◆ Unanimité des mages : pour que la proposition soit adoptée, tous les mages présents doivent avoir voté en sa faveur.
- ◆ Unanimité des membres : pour que la proposition soit adoptée, tous les membres du Conseil doivent avoir voté en sa faveur.

EXEMPLES DE TYPES DE VOTE

- ◆ Toutes les propositions sont régies par la même méthode de décision.
- ◆ Certains sujets sont régis par des méthodes plus strictes ou plus faciles de décision que d'autres.
- ◆ Les membres peuvent demander qu'une méthode de décision plus stricte soit utilisée pour des sujets spécifiques.

Section III

Si tout le vis appartient à l'alliance, les membres devant présenter une demande au Conseil pour obtenir une part, en fonction de leurs besoins. Si des individus doivent travailler pour acquérir une part de vis, alors l'Accroche Salaire en vis convient pour cette alliance. À l'autre extrême, une alliance peut répartir son excédent de vis chaque année entre ses membres, ce qui est représenté par l'Avantage Répartition du vis.

Il convient de décider si les règles de division du vis s'appliquent de la même manière au vis tiré de sources renouvelables et au vis remporté lors d'aventures. La plupart des chartes permettent aux mages de garder le vis qu'ils trouvent, à moins qu'il s'agisse d'une source renouvelable, auquel cas elle revient à l'alliance. Toute autre méthode encourage les mages à garder secrètes leurs trouvailles et entraîne des fraudes.

Les sommes d'argent possédées par l'alliance peuvent être traitées comme le vis, mais la plupart des mages font au moins semblant de s'intéresser moins à l'argent qu'au vis et laissent l'alliance traiter toutes les questions financières. Une clause de la charte peut prévoir qu'un mage demande l'achat d'un objet coûteux spécialement pour son usage, auquel cas il faut préciser quelle portion des ressources financières de l'alliance peut être demandée par des membres individuels.

Les alliances hiérarchisées peuvent limiter les droits de certains de ses membres, de sorte que seuls les rangs supérieurs ont un accès illimité à toutes les ressources de l'alliance.

Les alliances tendent généralement à s'améliorer et il peut se trouver une clause dans la charte pour récom-

penser les membres qui réalisent des tâches au bénéfice commun. Ces travaux peuvent comprendre la copie de livres pour les échanger, l'enchantement d'objets (avec le vis de l'alliance), voire de dangereuses aventures comme une négociation avec le roi féérique local. La charte peut indiquer une récompense type pour des travaux particuliers, ou réserver une partie des revenus annuels destinée à récompenser ceux qui travaillent pour l'alliance.

OBLIGATIONS DES MEMBRES

La forme d'obligation la plus élémentaire exigée par les alliances est la sauvegarde des ressources de l'alliance, la récolte des sources de vis et des revenus vulgaires. Ces devoirs peuvent être dévolus à des résidents, mais habituellement les mages de l'alliance doivent s'assurer que ces tâches sont accomplies. Dans les alliances plus anciennes, il est fréquent que le poids de ces obligations retombe sur les épaules des mages plus jeunes, laissant aux plus anciens le loisir de disposer de leur temps.

Certaines alliances peuvent prévoir d'autres devoirs à remplir régulièrement, en raison d'événements de son passé ou de la menace d'événements futurs. La charte doit détailler comment ces devoirs sont répartis entre les membres et si le Conseil peut contraindre un membre à accomplir toute obligation ad hoc qui se présente (par exemple, une aventure).

SANCTIONS

Faillir aux obligations prévues dans la charte entraîne en général certaines sanctions. Peu d'al-

liances se réservent le droit de sanctionner un mage pour ses actions en général, seule une violation de la charte est punissable. Cependant, il n'est pas rare que des clauses du serment d'alliance exhortent les membres à agir d'une manière responsable, donc l'interprétation d'une « violation de la charte » est au mieux imprécise.

L'expulsion de l'alliance est la plus grave des sanctions qu'une alliance peut infliger. Dans la plupart des alliances, seul un mage trahissant la charte peut être expulsé, certaines chartes prévoient une expulsion automatique lorsque la violation de la charte est avérée, d'autres nécessitent un vote.

La sanction peut aussi prendre la forme d'une suspension de privilèges de membre jusqu'à ce que le mage rentre dans le rang. L'alliance peut retenir toute ressource qu'elle détient en commun. Si toutefois elle tentait de restreindre l'accès à une ressource appartenant en propre à un mage, cela compterait comme « priver un mage de son pouvoir magique », ce qui constitue une violation du serment hermétique. C'est pourquoi une alliance doit veiller à indiquer précisément quelles ressources lui appartiennent et ce qui appartient aux mages individuels. En général, le droit d'accès à la bibliothèque et aux parts de vis et d'argent est suspendu jusqu'à ce que le mage répare sa faute. Refuser à un mage l'accès à son laboratoire est une sanction légalement controversée. La plupart des tribunaux présument que le laboratoire a été acquis avec la part de revenus de l'alliance distribuée entre les membres et constitue par conséquent une propriété personnelle. Cependant, il vaut mieux lire

Exemple de méthode complexe de gouvernance

L'alliance est gouvernée par un conseil composé de tous ses mages. Un membre est élu *disceptator*, déclaré dirigeant de l'alliance et représentant de l'alliance pour l'Ordre et le monde. Un nouveau *disceptator* est désigné par un vote majoritaire du conseil complet après la mort ou la disparition (pour au moins une année) du prédécesseur ; le poste est occupé jusqu'à la mort ou la disparition. Le conseil de l'alliance tient quatre réunions régulières par an, au premier jour de chaque saison stellaire. Tous les membres du conseil doivent faire de leur mieux pour assister à ces réunions, dans lesquelles le quorum n'est atteint que si plus de la moitié des membres est présente. Le *disceptator* doit être présent à chaque réunion régulière. Les sujets de discussion doivent être indiqués au *disceptator* au moins trois jours avant la réunion, les autres sujets ne peuvent être débattus qu'avec le soutien d'un autre membre et l'accord du *disceptator*. Les sujets sont classés comme « questions importantes », « questions conséquentes » et « questions ordinaires ». Une question touchant la qualité de membre, la gouvernance ou les ressources magiques de l'alliance est importante, toute autre question peut être déclarée importante par le *disceptator*. Toute question qui n'est pas importante est ordinaire, mais tout membre de l'alliance peut demander qu'elle soit considérée comme question conséquente. Les questions importantes nécessitent un vote de la majorité des membres, les questions conséquentes une majorité des votes et les questions ordinaires seulement deux votes favorables. Une réunion n'ayant pas le quorum ne peut décider que de questions ordinaires. Pour toutes les questions, le vote du *disceptator* est prépondérant.

édan
de
luy
w
péro
puro
mof
esenti.

II

La carotte et le bâton

Il n'est pas nécessaire pour une alliance de choisir entre la carotte (récompenses) et le bâton (obligations) pour que ses mages soient motivés à améliorer l'alliance et garantir son bon fonctionnement. L'exemple de règles ci-dessous mêle les deux approches.

Une part ordinaire est une égale portion de la moitié des réserves de vis de l'alliance le lendemain du solstice d'hiver, ou son équivalent pécuniaire. Un service ordinaire consiste en une saison de travail à faible risque, un mois de travail à risque modéré ou une journée de travail à grand risque. La détermination du risque est opérée par un vote du Conseil. Chaque mage qui a rendu un service ordinaire à l'alliance au cours des huit saisons précédentes peut recevoir une part ordinaire chaque année, allouée le jour suivant le solstice d'hiver. Un mage peut gagner jusqu'à une part supplémentaire par année en effectuant un service supplémentaire équivalent à un service ordinaire. Un mage qui n'a pas effectué son service ordinaire ne reçoit pas de part et ne peut pas recevoir de part supplémentaire jusqu'à ce que tous ses services ordinaires manquants aient été accomplis.

Obligations et Code d'Hermès

Une alliance doit prendre garde aux obligations qu'elle impose à ses membres, car le Serment d'Hermès dit qu'un mage ne « privera pas, ni ne tentera de priver un autre mage de son pouvoir magique » et exiger deux saisons ou plus de travail de la part d'un mage peut être perçu comme une tentative de le priver de son pouvoir en l'empêchant d'étudier. Cependant, de nombreux cas examinés en tribunal ont déterminé que lorsqu'un mage prête son serment d'alliance, il est pleinement conscient du contrat auquel il consent et a toujours la possibilité de ne pas adhérer à cette alliance. Plusieurs tribunaux ont adopté pour politique qu'une charte peut exiger ce qu'elle veut des membres de l'alliance, mais ne peut modifier ces demandes sans le consentement des intéressés, ce qui signifie que l'alliance ne peut pas modifier les obligations imposées à un mage contre son gré sans commettre une infraction majeure.

les petits caractères de la charte ! Certaines alliances vont jusqu'à considérer que même les fournitures de base comme la nourriture, la boisson et l'abri sont des privilèges et se réservent le droit de refuser aux membres récalcitrants les bases de la vie dans l'alliance, pour mieux contrôler leurs membres.

LE SCEAU OFFICIEL

Selon les traditions du tribunal, il peut s'avérer nécessaire de demander l'approbation de la charte par les *Quaesitores*. Quand elle est prévue, cette ratification est obligatoire, pour s'assurer que la charte ne contient aucune clause contraire aux lois de l'Ordre, intentionnellement ou par inadvertance. Dans les tribunaux les plus organisés (ou les plus « civilisés »), le *Quaesitor* dirigeant peut conserver une copie de

la charte et l'inclure dans le droit périphérique de ce tribunal. Cela présente des avantages : si l'un des membres viole la charte, il peut être accusé d'une infraction mineure pour l'obliger à rentrer dans le rang. Mais cela signifie aussi que d'autres mages savent selon quelles règles une alliance a choisi de s'organiser et qu'ils peuvent utiliser cette information à leur avantage.

Aucun *Quaesitor* ne peut dicter le contenu d'une charte, aussi inhabituelle soit-elle, sauf violation du serment d'Hermès ou du droit périphérique, auquel cas il demandera des modifications. Il peut s'avérer très utile de consulter un *Quaesitor* lors de la rédaction d'une charte, puisque nombre d'entre eux ont déjà lu beaucoup de chartes et peuvent conseiller des mages inexpérimentés. Un *Quaesitor* bien disposé peut indiquer des failles et lacunes, ce qui permet au conteur de poser un regard impartial sur le projet de charte et d'indiquer les dispositions qui pourraient causer des problèmes. Un *Quaesitor* (ou conteur) moins amical pourrait se contenter de sourire en songeant à la folie des jeunes mages.

Loyauté générale

La Loyauté générale est une mesure globale de la loyauté des résidents de l'alliance envers ses mages, le conseil de l'alliance (s'il en existe un) et l'alliance entière. Elle reflète aussi le moral général de celle-ci et la propension d'un résident moyen à agir pour le bien ou le mal des autres résidents.

Le niveau de Loyauté générale est calculé sur la base de facteurs tels que le Trait de Personnalité « loyal envers l'alliance » parmi les serviteurs, spécialistes et servants, la pénalité sociale du Don des mages de l'alliance et les actions individuelles des mages. Elle est exprimée sous forme de nombre positif ou négatif selon la même échelle générale que les Traits de Personnalité.

LOYAUTÉ GÉNÉRALE ET INDIVIDUELLE

Le Trait de Personnalité « loyal envers l'alliance » d'un individu résident à l'alliance (comme un servent) peut varier de trois points, dans un sens ou l'autre, de la Loyauté générale de l'alliance, mais un joueur peut choisir le niveau qu'il veut pour son personnage. Cependant, si ce trait s'écarte fortement de la Loyauté générale, il serait adéquat de choisir un Vice de personnalité pour justifier cette différence.

Pour une alliance établie, la Loyauté générale est susceptible d'évoluer au fil du temps et cela devrait avoir une influence sur la fidélité des servants individuels (ceux qui se trouvent souvent sous le contrôle des joueurs). Cependant, la Loyauté générale et le Trait de Personnalité « loyal » des personnages ne doivent pas se suivre absolument. Les personnages ayant un Vice de personnalité affectant leur loyauté ne sont pas affectés par la Loyauté générale. Les servants joués comme personnages joueurs ont plus de relations avec les mages que d'autres et peuvent développer leur trait « loyal » plus vite que les autres résidents. De même, ils peuvent persister dans leur dévouement alors même que la fiabilité des autres servants est en chute libre. En général, les personnes dont le trait « loyal » est élevé ne sont que peu

influencées par la Loyauté générale, tandis que celles dont ce trait est proche de zéro sont plus susceptibles d'acquérir ou perdre des points en suivant la Loyauté générale. En fin de compte, les modifications des traits individuels sont prises en considération au cas par cas, mais tendent à suivre la tendance fixée par la Loyauté générale.

Calcul de la Loyauté générale

Afin de calculer la Loyauté générale, commencez par calculer la Loyauté de base, en additionnant les modificateurs de Don de chacun des mages (cf. tableau) et en divisant par leur nombre.

LOYAUTÉ DE BASE :

Total des modificateurs de Don / nombre de mages

Notez cette Loyauté de base, car si les membres de l'alliance changent, un nouveau calcul de la Loyauté de base sera effectué sans modifier les modifications de points dues aux actions des joueurs.

Lorsque la Loyauté de base est connue, le total de points de Loyauté est calculé en appliquant des modificateurs à la Loyauté de base en fonction de l'environnement de l'alliance, du traitement appliqué aux résidents par les mages et des actions des membres du Conseil. Ce total de points de Loyauté est converti en un niveau de Loyauté générale en utilisant la ligne d'achat des Compétences dans la table du coût des Compétences (cf. ArM5, p. 62), en convertissant les points négatifs en Loyauté générale négative.

Modification de la loyauté en raison de la situation de l'alliance

Des points de Loyauté sont gagnés ou perdus pour l'équipement et la nourriture offerte aux résidents, mais tout cela puise dans les ressources de l'alliance. L'alliance peut offrir de meilleurs gages (cf. section V : Richesse) que la normale ou continuer de s'occuper des servants retraités, comme les Romains, en leur offrant une pension. Si les résidents doivent travailler avec du matériel de mauvaise qualité, leur attitude s'en ressentira, mais d'un autre côté, des soldats équipés d'armes et armures neuves seront plus déterminés que s'ils devaient voler leur équipement sur les cadavres ennemis. La section V : Richesse, donne le détail du coût que représente pour l'alliance l'équipement des servants. Les conditions de vie, déterminées par l'environnement (cf. Avantages et Accroches), influencent aussi la fidélité. Enfin, la nomination de spécialistes compétents pour diriger les résidents augmente leur allégeance, grâce à leurs efforts et leur diligence. Les mages peuvent employer jusqu'à trois spécialistes qui traiteront avec les résidents pour leur compte, ce qui leur évite de s'en occuper eux-mêmes. Ces spécialistes sont acquis à l'aide de points de Construction d'alliance, comme indiqué dans ArM5, p. 115. Le capitaine de *turbula* sert d'intermédiaire entre les mages et les servants, l'intendant entre les mages et les spécialistes et le

Modificateurs de don à la Loyauté de base

Aucun don	0
Don de velours	0
Le Don	-30
Don tapageur	-105

chambellan entre les mages et les simples serviteurs. Une même personne peut cumuler deux de ces fonctions (souvent intendant et chambellan) et elle est souvent nommée autocrate. Dans ce cas, ajoutez les points de Loyauté pour les deux rôles.

Si une partie seulement des résidents est affectée par ces modificateurs, réduisez ceux-ci en proportion. Si par exemple, un tiers seulement des résidents est affecté par un modificateur, réduisez à un tiers son effet sur la Loyauté générale. Si les conditions diffèrent fortement entre des groupes distincts, il convient de choisir l'Accroche Loyauté divisée.

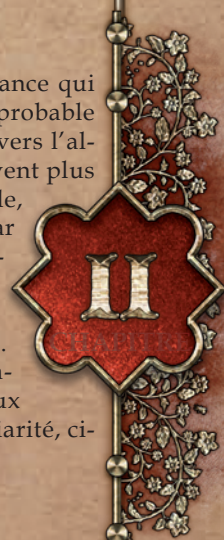
JEUNES ALLIANCES

Dans une nouvelle alliance, ou une alliance qui vient de recruter des résidents, il est peu probable que les résidents aient des traits « loyal envers l'alliance » supérieurs à zéro, et ils seront souvent plus bas. C'est la dure, mais pas déraisonnable, réalité de la vie. Les vulgaires recrutés par les mages ne sont pas habitués aux personnes ayant le Don et commencent par éprouver des soupçons et de la méfiance envers leurs employeurs (cf. ArM5 p. 122). Au fil du temps, ces sentiments disparaissent lorsque les résidents s'habituent aux mages par des contacts fréquents (cf. Familiarité, ci-dessous).

ALLIANCES BIEN ÉTABLIES

Les alliances n'ont pas toutes des résidents recrutés récemment. Beaucoup existent depuis si longtemps que les serviteurs des mages se sont habitués au sentiment de méfiance résultant du Don. Certaines alliances ont tellement duré que plusieurs générations de résidents ont grandi en leurs murs. De plus, certaines alliances anciennes gratifient des alliances plus jeunes en serviteurs et gardes tirés de leurs propres résidents.

Une alliance bien établie a généralement assez de points de Loyauté grâce à la familiarité (cf. ci-dessous) pour atteindre un modificateur de loyauté de zéro. L'effet du Don sur les nouvelles recrues occasionnelles, est dilué par la familiarité ressentie par le reste des résidents, mais si un nombre important de nouveaux résidents devait se joindre à l'alliance, il faudrait réduire les points de Loyauté par la proportion du nombre total qu'ils représentent. De même, si un nouveau mage se joint à l'alliance, les résidents ne seront pas habitués à son Don et, bien que la loyauté de situation restera inchangée, la Loyauté générale baissera car la Loyauté de base sera recalculée.





Diminution de loyauté due aux actions et événements

Malheureusement pour les mages, il existe bien des manières de perdre de la loyauté. Les actions des mages représentent des éléments déterminants dans la Loyauté générale, mais tout événement qui affecte défavorablement l'alliance leur sera imputé et aura pour conséquence une chute de loyauté. Les parties suivantes et la table correspondante concernent cinq catégories de raisons de diminution de la loyauté : l'attitude, les punitions, les blessures, les événements locaux et les Réputations.

ATTITUDE

La plupart des résidents s'attendent à ce que les mages soient hautains, comme les roturiers qui vivent et travaillent pour des employeurs vulgaires s'y attendent de leurs patrons et des nobles. Cette attitude générale, de la part des mages, ne cause pas de difficulté particulière, mais des attitudes plus extrêmes peuvent affecter la loyauté. Les pénalités précises sont indiquées dans l'encadré « exemples de pénalités en points de Loyauté ». La pénalité indiquée est infligée pour chaque mage qui se comporte de la manière décrite, même envers un seul résident, car les rumeurs vont vite. De multiples pénalités ne sont toutefois pas encourues en raison de l'attitude d'un seul mage, seule la pénalité la plus sévère s'applique.

Loyauté générale avec des membres non mages

Si le Conseil dirigeant de l'alliance comprend des membres qui ne sont pas mages, il est probable que les résidents auront un meilleur moral car ils pourront traiter avec ces membres au lieu des mages. Chaque membre non mage du Conseil contribue pour zéro dans le calcul de la Loyauté de base, ce qui a pour résultat que le nombre de points négatifs sera en moyenne moins élevé. Cet effet peut se voir dans l'exemple de Semita Errabunda. Comme Victor fait partie du Conseil (en tant que membre de l'Ordre, malgré son absence de Don), l'alliance a une Loyauté de base de -38, alors que sans lui elle serait de -45 (-225 / 5). Si Semita Errabunda accueillait un compagnon au Conseil, la Loyauté de base serait de -32 (-225 / 7).

L'admission de vulgaires au Conseil ne doit pas être théorique si l'on veut affecter la loyauté, ceux-ci doivent disposer de votes égaux à ceux des membres ayant le Don (du moins à certains d'entre eux) pour compter.



Exemples de niveaux de Loyauté générale

- 6 Les résidents sont très mécontents et ne restent dans l'alliance que par crainte d'un châtement. Ils sont à la limite de la révolte et pourraient se plaindre auprès de la noblesse ou du clergé, du traitement que les mages leur font subir. S'ils le font, il est probable qu'ils fassent état de leur implication dans de la magie noire. Le résident ou servant moyen est hargneux et peu communicatif, il n'obéit à un mage que sous la menace. La productivité (en termes de mesures de diminution des coûts et de revenus qui reposent sur les résidents, cf. section V : Richesse et pauvreté) de l'alliance est divisée par deux en raison des désertions et de l'esprit de rébellion.
- 4 Les résidents en général, ne sont pas contents de travailler pour les mages mais c'est un travail régulier et leurs besoins immédiats sont satisfaits, aussi restent-ils par intérêt. Ils ne croient pas que leurs maîtres les aideraient en cas de problème et ne se font aucune illusion sur leur place au sein de l'alliance.
- 2 Les résidents ne sont pas vraiment satisfaits de leur sort, mais ne sont pas prêts à trahir leurs maîtres dans la plupart des circonstances, à moins de subir une forte tentation. Savoir que la chute de l'alliance leur ferait perdre le gîte et le couvert suffit à garantir leur obéissance. Ils ne sont toujours pas tranquilles à proximité des mages.
- 0 Les résidents sont moyennement contents. Ils ont appris à plus ou moins ignorer le Don de leurs maîtres et les traitent comme s'ils s'agissait de gentilshommes.
- +2 Les résidents sont inhabituellement loyaux envers leurs maîtres. Ils ne parlent pas des secrets devant des étrangers et résistent à la plupart des offres de trahison.
- +4 Les mages sont traités comme de bons amis ou honorés comme des dirigeants bienveillants. La plupart des résidents les traitent comme s'ils étaient membres de leur famille. Ils ne trahiraient l'alliance que dans les circonstances les plus exceptionnelles.
- +6 Les résidents vont très loin dans leur dévouement pour leurs maîtres, au point qu'il peut arriver qu'un servant donne sa vie pour un mage. La productivité de l'alliance est améliorée car les résidents accomplissent leur tâche avec grand zèle. À ce niveau de Loyauté générale, les mages de l'alliance sont traités presque comme des dieux et il existe probablement des superstitions et rituels associés à la vie quotidienne.

Exemple de Loyauté générale

Semita Errabunda est une alliance qui compte six mages. Darius a le don tapageur (-105 points), Carolus, Mari, Moratamis et Tillitus le Don ordinaire (-30 x 4 = -120 points) et Victor est un Toque Rouge sans don (0 point). La Loyauté de base dans l'alliance est donc de -38 (-225 / 6).

L'alliance n'a pas de modificateur de conditions de vie, équipe ses servants de matériel ordinaire et leur offre des gages normaux.

Ils ont un capitaine de *turbula* (6 points de Loyauté) et un autocrate (12 points de Loyauté), pour un total de -20 points de Loyauté qui se traduisent par une Loyauté générale de -2.

Remarquez que dans cette alliance ancienne, les résidents de Semita Errabunda ont acquis une familiarité (cf. ci-dessous) avec le Don des membres et ont en fait une meilleure loyauté.

Modificateurs de situation pour la loyauté

Conditions de vie

Les résidents ont un modificateur de Vieillessement de -2 en raison des conditions de vie	-20
Les résidents ont un modificateur de Vieillessement de -1 en raison des conditions de vie	-10
Les résidents ont un modificateur de Vieillessement de 0 en raison des conditions de vie	0
Les résidents ont un modificateur de Vieillessement de +1 en raison des conditions de vie	+10
Les résidents ont un modificateur de Vieillessement de +2 en raison des conditions de vie	+20

Équipement

Les résidents n'ont que de l'équipement peu coûteux	-10
Les résidents ont de l'équipement moyen	0
Les résidents ont de l'équipement moyen et chacun une pièce d'équipement cher	+10
Les résidents ont accès à tout l'équipement nécessaire en restant raisonnables	+20

Argent

Les résidents ne perçoivent aucun salaire	-20
Les résidents ont un salaire de misère (la moitié des gages normaux)	-10
Les résidents ont un salaire ordinaire (gages normaux)	0
Les résidents ont un salaire généreux (une fois et demie des gages normaux)	+10
Les résidents ont un salaire extraordinaire (le double des gages normaux)	+20
L'alliance accorde une pension de retraite (la moitié des gages jusqu'au décès) (le bonus se cumule à celui des gages élevés)	+10

Spécialistes

Capitaine de <i>turbula</i>	+ (Présence + Commandement)
Intendant	+ (Présence + Profession : intendant)
Chambellan	+ (Présence + Profession : chambellan)

Exemple de pénalités en points de Loyauté

Pénalité	Attitude	Punition	Blessure	Événement local
-1	Impolitesse	Humiliation mineure	Superficielle	Malheur bénin
-3	Indifférence marquée	Humiliation publique	Légère	Malheur sérieux
-6	Malveillance	Restriction	Moyenne	Événement tragique
-9	Mépris brutal	Infliction de douleur	Grave	Malheur prolongé
-12	Cruauté délibérée	Punition brutale	Invalidante	Malchance généralisée
-15	Malice haineuse	Punition brutale clairement appréciée par le mage	Mort	Événement dévastateur

Indications du tableau : certains mages sont délibérément impolis envers les résidents, ou pire, ignorent complètement leur présence, même quand ceux-ci s'adressent à eux directement. Plus grave est l'attitude du mage qui considère les résidents comme des outils ou est directement malveillant envers eux. Un brutal mépris consiste à les traiter comme du bétail et non comme des êtres humains. La cruauté délibérée couvre des matières comme la vivisection animale ou l'utilisation des résidents comme cibles de sorts. La malice haineuse consiste en actes mauvais et cruels commis régulièrement, par pure méchanceté.

PUNITION

Les punitions autres que physiques n'ont que peu d'effet sur la fiabilité (sauf quand elles sont une manifestation de l'attitude d'un mage), et une punition adéquate infligée par un capitaine de *turbula*, intendant ou chambellan n'a pas non plus d'effet. Cependant, si un mage ordonne qu'une punition soit infligée à un résident de l'alliance, une pénalité doit être appliquée conformément au tableau. Dans une alliance où la Loyauté générale est positive, la punition doit être injuste pour valoir une pénalité, dans les autres cas, l'attitude des résidents sera affectée, que la punition soit juste ou non. La pénalité en points de Loyauté est modifiée par la Réputation de la victime. Si elle est très aimée, ajoutez sa Réputation à la pénalité, en revanche si elle est connue pour son insolence ou peu appréciée de la majorité, la pénalité est diminuée par la Réputation du personnage.

Indications du tableau : une humiliation mineure est vite passée et de peu de conséquence, comme une gifle. Une humiliation magique sans témoins est aussi considérée comme mineure. Une humiliation publique : se faire passer un savon devant toute la *turbula* par exemple, ou avoir des oreilles d'âne pour une durée Soleil, a un effet plus important. La restriction combine l'humiliation et la privation physique : par exemple une journée au pilori ou une semaine à demi-ration. L'infliction directe de douleur sans infliger de dégâts réels a un effet plus grave sur la loyauté, mais la punition brutale, qui inflige une souffrance prolongée ou importante et des blessures à la victime, est jugée encore plus sévèrement. Le pire pour une *turbula* est de se rendre compte que le mage responsable de la punition apprécie clairement l'infliger.

BLESSURES

Toute blessure infligée directement à un résident par un mage entraîne une pénalité en points de Loyauté, que cela soit volontaire ou pas. Cette pénalité se combine avec celle de la punition si elle est infligée par le mage lui-même. Si la blessure est causée par magie, elle est traitée comme étant de la catégorie supérieure.

Il est normal que les servants soient blessés pour défendre l'alliance et les circonstances de la blessure revêtent une plus grande importance dans de tels cas. Si les actions qui ont causé des blessures n'avaient pas cet objectif, la pénalité de points de Loyauté est divisée par deux. Comme précédemment, une blessure infligée par magie est considérée comme étant de la catégorie supérieure. Il faut augmenter la sévérité avant de diviser les points par deux si la blessure n'a pas été infligée délibérément.

Le décès d'un membre apprécié de l'alliance peut porter un rude coup au moral, qu'il soit accidentel, délibéré, magique ou pas. De plus, toute Réputation positive possédée par le défunt s'ajoute à la pénalité en points de Loyauté.

ÉVÉNEMENTS LOCAUX

Les mages se voient souvent imputer des malheurs qui échappent à leur contrôle. Quand les moissons sont mauvaises, que l'hiver est particulièrement cruel ou que le roi déclare la guerre, le moral baisse. Lors des épidémies, des famines, les liens de loyauté peuvent disparaître totalement. Ces pénalités ne disparaissent pas quand l'événement se résout, à moins que les mages aient un rapport avec la solution (cf. plus loin). Si ces événements se poursuivent durant des années, les points de Loyauté continuent de décroître, mais pas forcément au même rythme.

Indications du tableau : un malheur bénin est équivalent à un seul hiver rigoureux. Un malheur sévère peut être provoqué par une mauvaise récolte, dont les effets se poursuivent toute une année. Un événement tragique implique un certain nombre de morts dues à une catastrophe locale, comme une révolte ou un glissement de terrain. Un malheur prolongé est équivalent à une succession de mauvaises récoltes ou d'hivers rigoureux, qui tuent graduellement les malades, les faibles et les vieillards. Une malchance généralisée est à la fois prolongée et à grande échelle, comme quand toute une région souffre d'une sévère famine ou de la sécheresse. Beaucoup de personnes pourraient mourir, mais cela se produit sur une longue période et dans un processus

d'érosion graduel et pas tout d'un coup. Un événement dévastateur est un événement au cours duquel beaucoup d'habitants de la région meurent en peu de temps. Une épidémie mortelle ou la guerre sont de nature à causer une importante chute de Loyauté générale.

RÉPUTATION

Lorsqu'une alliance acquiert une mauvaise réputation et que les résidents sont au courant, ceux-ci peuvent reconsidérer leur engagement. L'alliance perd cinq points de Loyauté pour chaque point de cette Réputation.

Augmentation de loyauté due aux actions et événements

Heureusement pour les mages, une alliance peut gagner de la loyauté comme elle en perd grâce à des actions et événements. Les parties suivantes : familiarité, altruisme, récompenses, événements locaux et Réputation, décrivent comment cela arrive.

FAMILIARITÉ

Les résidents s'habituent progressivement aux mages avec lesquels ils vivent, ou plutôt ils en viennent à ignorer la pénalité sociale du Don. Cela ne s'applique qu'aux mages de l'alliance, les mages « étrangers » subissent la méfiance habituelle. Sur la longue durée, des résidents naissent à l'alliance et s'habituent aux mages. Chaque année d'existence de l'alliance fait gagner deux points de Loyauté. Le nombre maximum de points qui peuvent être gagnés de cette manière représente la quantité nécessaire pour contrebalancer le nombre négatif de la Loyauté de base (c'est-à-dire le malus découlant du Don des mages).

ALTRUISME

Des actions altruistes directes en faveur des résidents améliorent leur dévouement. Ces actions doivent être effectuées directement par des mages, donner instruction à un compagnon de soigner un servant n'aidera pas. Cependant, assister personnellement aux soins d'une blessure entraîne un gain de loyauté équivalent à la pénalité qui serait subie si le mage infligeait la même blessure. L'utilisation ostensible de magie lors de ces actes altruistes augmente d'une catégorie le gain de loyauté. De même, un mage qui subit une blessure à la place d'un résident fait gagner à l'alliance autant de loyauté qu'elle en aurait perdu si le résident avait subi la blessure. Des actions qui bénéficient d'une autre manière aux résidents augmentent aussi les points de Loyauté, d'un total évalué par le conteur à l'aide d'une échelle équivalente.

RÉCOMPENSES

Les alliances qui récompensent leurs résidents améliorent l'allégeance de ceux-ci. Une fête donnée après un événement remarquable donne un point de Loyauté, un cycle régulier de jours de fête avec au moins quatre événements majeurs par an, fait encore gagner un point par an mais coûte des ressources à l'alliance (cf. section V : Richesse, dépenses).



ÉVÉNEMENTS LOCAUX

La Loyauté générale ne progresse pas lorsque l'alliance prospère, à moins que ce soit clairement dû à des actions directes des mages, comme un rituel pour favoriser les récoltes, l'intervention publique dans une guerre ou l'arrêt d'une épidémie. Dans de tels cas, calculez la pénalité qui aurait été encourue si l'événement défavorable s'était produit et donnez le même nombre de points pour augmenter la loyauté. Cela peut bien entendu s'annuler avec la pénalité d'événement si celui-ci s'est déjà produit.

RÉPUTATION

Lorsqu'une alliance acquiert une bonne réputation et que les résidents sont au courant ou en bénéficient, cinq points de Loyauté sont gagnés pour chaque point de cette Réputation.

LOYAUTÉ ET MAGIE MENTEM

Les mages peuvent améliorer directement la fiabilité de leurs résidents à l'aide de magie Mentem. Il existe trois méthodes : Creo Mentem permet d'instiller des sentiments de dévouement dans l'esprit de personnes sans opinion sur les mages, Rego Mentem peut rendre loyaux des résidents déloyaux et Rego Mentem peut obliger à obéir quoi que l'on ressente.

Si des individus peuvent être affectés facilement à court terme, il faut utiliser régulièrement des sorts puissants pour affecter la Loyauté générale et ces mesures importantes causent de la distorsion.

Exemple de l'effet sur la loyauté d'une modification des membres

En tant qu'alliance bien installée depuis des décennies, Semita Errabunda a acquis 38 points de Loyauté par la familiarité (le maximum qu'elle peut obtenir de cette manière), qui s'ajoutent à la Loyauté de base de -38. Grâce à ses spécialistes, l'alliance a encore 18 points de Loyauté, pour un total de 18, la Loyauté générale est donc de +2.

Si l'alliance recrutait de nouveaux résidents, la loyauté serait réduite parce que les nouveaux venus ne sont pas habitués au Don des mages. Si les nouveaux résidents sont en nombre égal aux anciens, la familiarité est diminuée de moitié, redescendant à 19, à quoi l'on ajoute la Loyauté de base (-38) et le bonus des spécialistes (18), ce qui donne un total de -1 pour un niveau de Loyauté générale de zéro.

Que se passerait-il s'ils accueillaient un mage ayant le Don tapageur au lieu de ces nouveaux résidents ? Dans ce cas, la Loyauté de base serait recalculée à $(-225 - 105)/7 = -47$. L'alliance conserverait sa familiarité de 38 et les 18 points des spécialistes, pour un total de neuf points de Loyauté, qui se traduit par un niveau de Loyauté générale de 1. L'admission de ce nouveau mage entamerait un peu le dévouement des résidents, mais pas au point qu'ils commencent à se montrer déloyaux.



z. mmmf16
Aclp qawt118
Pme 7 mag

Loyauté instantanée de la troupe rebelle


CrMe 50

P : Voix, D : Année, C : Groupe, Rituel

Souvent lancé lors de la réunion hivernale des résidents sous couvert de festivité, ce rituel modifie les perceptions d'un groupe pouvant compter jusqu'à 100 personnes, leur instillant un trait « loyal envers l'alliance » au niveau +4. Ce Trait de Personnalité surpasse les règles ordinaires de Loyauté générale, il n'est pas affecté par les actions des mages et les conditions de vie. Le sort inflige immédiatement un point de Distorsion quand il affecte un personnage pour la première fois, cinq points de Distorsion au cours de l'année et cinq points pour chaque année d'effet sur le personnage. Après une année sous l'effet de ce rituel, tous les résidents affectés auront donc un niveau 1 en Distorsion et acquerront un Vice, soit Simple d'esprit, soit Distraction.
(Base 4, +2 Voix, +4 Année, +2 Groupe, +2 Taille)

LOYAUTÉ CONTRE DISCIPLINE

Certaines alliances imposent de sévères régimes disciplinaires et se soucient peu de la loyauté. Un programme disciplinaire rigoureux est de nature à causer une perte de Loyauté générale, mais aussi une augmentation de la discipline générale puisque les résidents vont s'efforcer d'éviter d'encourir des punitions. À l'inverse, un Conseil trop indulgent, qui arrose ses serviteurs d'argent et de vin, peut améliorer leur dévouement mais endommager leur tendance à obéir aux ordres.

Au besoin, la discipline générale peut être notée de la même manière que la Loyauté générale. Chaque action qui affecte normalement les points de Loyauté doit alors être évaluée pour ses effets sur la loyauté et la discipline. Le maintien de la discipline signifie que les dirigeants doivent utiliser leur Compétence de Commandement au lieu de leur Compétence professionnelle. Si un compte de la discipline générale est maintenu, la discipline peut servir à modifier les jets relatifs aux devoirs des résidents. Par exemple la discipline générale peut modifier les jets d'attention des sentinelles. Cependant, conserver un compte de discipline séparé des points de Loyauté est compliqué et ne devrait être effectué que si les deux sont très éloignées. 

Histoires causées par la Loyauté générale

Une alliance dont la Loyauté générale est de -3, ou pire, est périodiquement sujette à des crises de fidélité, qui vont générer des histoires dans lesquelles les joueurs devront améliorer les relations. La plupart de ces crises seront mineures : peut-être qu'un résident se confessera auprès d'un prêtre au sujet de ses employeurs, ou ira s'en plaindre auprès du seigneur local. L'alliance pourrait aussi perdre chaque année des résidents par désertion, ou être constamment victime de mauvaises récoltes dues à la médiocre productivité. De temps à autre, une crise plus importante se produit, causant une histoire que les mages doivent traiter immédiatement (l'évêque décide d'enquêter sur ces rumeurs, par exemple, ou le seigneur veut nettoyer ses terres de la présence de sorciers). Une Loyauté générale faible est utilisée comme une Accroche, via des histoires et événements qui peuvent permettre de récupérer des points de Loyauté.

Effet de mages conditionné par le service des résidents







IV. Résidents



es résidents entourent les mages de l'alliance, les soutiennent et les aident. Pour le conteur, ils représentent tant les rôles principaux que les extras et fournissent des rôles à remplir par les joueurs dont le mage et le compagnon sont occupés ailleurs. Ils offrent aux joueurs de la variété et l'occasion d'essayer d'autres rôles que leurs personnages principaux, c'est aussi l'occasion de retrouver un brin d'humour et d'ambiance de feuilletons.

Les résidents les mieux connus des mages sont leurs porte-boucliers, qui les accompagnent et les défendent au cœur des combats, leur offrant le bref répit nécessaire au lancer de sorts. Il existe bien plus de résidents que ceux-là, en fait les résidents sont partout dans une alliance. Cette section discute des résidents et propose des modèles de servants, sans oublier de se pencher sur le remplacement de certains rôles par des sorts ou de la magie.

Les règles permettent aux alliances d'acquérir des spécialistes avec des points de Construction, mais rien n'est prévu en dehors de quelques Compétences, pas même une feuille de personnage. Ils coûtent des points de Construction car ils permettent aux joueurs de développer l'alliance sans trop d'effort. Des personnages créés comme compagnons ou servants ne doivent pas être acquis avec des points de Construction. Cette section vous incite à étoffer votre alliance avec de vrais personnages, compagnons et servants, plutôt que de simplement acquérir des spécialistes avec des points de Construction et il prévoit des modèles de personnages comme exemples adaptables.

Cette approche convient bien aux sagas lentes (une ou deux séances de jeu par saison) ou au rythme moyen (une à quatre saisons par séance de jeu), dans lesquelles la longévité des mages dépasse la saga et des servants peuvent survivre pour presque toute sa durée. Mais même dans les sagas rapides (une année ou plus par séance), il reste intéressant de créer et jouer des servants, même s'ils vieillissent et meurent. En fait, leur mortalité et leur succession peuvent constituer un thème de la saga. En pratique cependant, une telle saga devrait avoir des rôles de spécialistes sans feuille de personnage, acquis avec des points de Construction.

Styles de troupe et résidents

Les personnages de résidents conviennent bien aux styles de troupe avec alternance des personnages et personnages en commun décrits dans ArM5 p. 321.

La partie de l'alternance des personnages traite spécifiquement de la possibilité d'avoir plusieurs compagnons par joueur, voire plusieurs mages, du moment qu'ils ont de bonnes raisons de ne pas partir en aventure ensemble. Cependant, le style d'alternance fonctionne mieux quand ces personnages sont des servants au lieu de compagnons : il y a moins de pression à jouer les autres personnages et en tant qu'assistants, ils ont de bonnes raisons d'accompagner les autres dans leurs entreprises.

Il est raisonnable pour un joueur de concevoir et jouer autant de résidents qu'il veut prendre le temps de créer — ils apparaîtront en jeu selon les besoins. En fait, certains résidents peuvent être joués plus souvent que des mages. Alors que des histoires seront prévues pour un mage déterminé à chaque fois, les mêmes résidents peuvent être envoyés en soutien de chaque expédition.

Ars Magica cinquième édition décrit les personnages en commun comme un style distinct, mais en réalité, si vous utilisez les résidents comme personnages supplémentaires, les deux styles se confondent largement. Un servant conçu comme personnage supplémentaire par un joueur peut glisser dans un rôle mis en commun si un autre joueur le prend en charge lorsque le concepteur interprète son mage ou son compagnon. À l'inverse, un servant conçu pour être joué en commun peut être joué essentiellement par un seul joueur, qui pourrait l'adopter. Dans une saga qui se prolonge, ces personnages peuvent passer d'un statut à l'autre.

Les résidents créés et joués comme des servants ont tous les avantages décrits dans ArM5, permettant la prise de risque et les actions audacieuses, et laissant aussi au conteur la possibilité de montrer la mort et d'autres événements graves sans trop bouleverser les grands investissements que les joueurs placent dans leur personnage de mage.

Les règles de progression des personnages rendent particulièrement aisée la mise à jour des résidents : si vous oubliez de les mettre à jour régulièrement, il est facile de récupérer plusieurs années d'expérience d'un seul coup pour rattraper le temps de jeu.



Implantation de sagas et résidents

Les styles de sagas sont variables, du réalisme rude des sagas peu fantastiques aux relations quotidiennes avec des dragons et démons qui caractérisent le haut fantastique. De plus, les sagas peuvent mettre l'accent sur les relations avec le vulgaire ou la vie hermétique, les investigations de mystères ou l'intrigue politique. À l'évidence, le type de résidents convenant à chaque style varie, mais il existe quelques concepts universellement pertinents. À part le style de saga, l'importance de l'alliance aura aussi un impact sur le type adéquat de résidents.

Les parties suivantes proposent toutes une poignée de modèles convenant à un style ou une échelle de jeu, en particulier une tour isolée, un manoir avec ferme, un grand château et un environnement magique. Ces modèles peuvent bien entendu se mélanger à l'envi.

Une tour isolée

Les exemples de résidents ci-dessous habitent dans une petite alliance, assez éloignée de ses voisins vulgaires.

SERVANTE ESPIONNE

Caractéristiques : Int +2, Per +2, Pré 0, Com +1, For -1, Éner -1, Dex +1, Viv +1

Taille : -1

Âge : 23 (23)

Décrépidité : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Résidente, Éduquée, Ragots, Vision acérée, Sens du devoir (servir celui pour qui elle espionne), Petite carrure, Point faible (pour les livres)

Traits de Personnalité : Attentive +3, Détendue -2, Loyale +1

Réputations : aucune

Combat :

Poing : Init +1, Attaque +3, Défense +3, Dégâts -1

Encaissement : -1

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconsciente

Malus de Blessure : -1 (1-4), -3 (5-8), -5 (9-12), Incapacité (13+)

Compétences : Arts libéraux (grammaire) 2, Attention (fouiller) 4, Bagarre (poing) 1, Charme (première impression) 2, Connaissance de l'alliance (qui est qui) 2, Connaissance des gens (mages) 3, Discrétion (marcher silencieusement) 3, Doigts agiles (larcins) 3, Étiquette (mages) 2, Intrigue (complots) 3, [langue natale] 5, Latin (hermétique) 4, Marchandage (biens de qualité) 2, Profession : intendante (entretien d'un ménage) 3, Ripaille (rester sobre) 1, Tromperie (mages) 3

Équipement : aucun

Encembrement : 0 (0)

Notes de personnalisation : cette fille n'est pas ce qu'elle paraît : une servante attentive et efficace dans les appartements d'un mage. C'est aussi une espionne qui adresse ses rapports à un autre mage de l'alliance. La petite carrure peut être remplacée par l'obésité (taille 0)

Les exemples de personnages

Les exemples de personnages de cette section sont des modèles de servants, prolongeant les exemples donnés dans ArM5, pages 29 à 31. Comme ces premiers exemples, ceux-ci peuvent être modifiés et personnalisés pour votre saga.

Les servants n'ont pas de Vertu et Vice majeur, et pas plus de trois Vices mineurs, équilibrés par autant de Vertus mineures, sans Vices d'histoire. La plupart des personnages ne devraient pas avoir plus d'un Vice de personnalité, sous peine de devenir plus énervants qu'amusants à jouer, mais les servants peuvent souvent faire exception à cette règle. Un servant ayant deux Vices de personnalité mineurs peut devenir un personnage très reconnaissable dans la saga.

Étant donné que la plupart vivent dans l'alliance ou près de celle-ci, beaucoup ont une Compétence de Connaissance de l'alliance qui reflète ce qu'ils savent du lieu où vivent les mages, ainsi que la connaissance du village, qui indique ce qu'ils savent des choses qui se passent en bas au village.

si vous retravaillez ses pénalités de blessures. Ouïe fine, Doigté et Talent pour Attention constituent de bons remplacements à la Vision acérée. Ce personnage peut être servante sans jouer de rôle d'espionne (peut-être en remplaçant son Sens du devoir par un autre Vice comme Chasteté ou Tempérance, ou en modifiant son Point faible) mais il faut éviter que ses deux Vices de personnalité se recouvrent. Les Compétences peuvent être modifiées, en conservant 50 points en Arts libéraux et Latin.

SCRIBE

Caractéristiques : Int +3, Per +1, Pré -2, Com 0, For -2, Éner +1, Dex +3, Viv -1

Taille : 0

Âge : 26 (26)

Décrépidité : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Apprenti raté, Éduqué, Sensibilité à la magie, Compétences inhibées (martiales), Éducation dans une alliance, Optimiste (mineur)

Traits de Personnalité : Optimiste +3, Loyal +2, Pieux -1

Réputations : aucune

Combat :

Dague : Init -1, Attaque +7, Défense +1, Dégâts +1

Dague (monté) : Init -1, Attaque +8, Défense +2, Dégâts +1

Encaissement : +1

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16+)

Compétences : Arts libéraux (logique) 2, Athlétisme (s'enfuir) 1, Attention (fouiller) 2, Charme (spirituel) 1, Concentration (étude) 2, Connaissance de l'alliance (règles) 3, Connaissance des gens (mages) 2, Connaissance de la magie (esprits élémentaires) 3, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (droit périphérique) 2, Enseignement (un élève) 3, Équitation (rester en selle) 1, [langue natale] 5, Latin (mots compliqués) 5, Profession : scribe

(copie) 5, Ripaille (histoires graveleuses) 2, Sensibilité à la magie (auras) 4, Théorie de la magie (copie) 2, Tromperie (éviter les problèmes) 1

Équipement : plumes et encres, parchemin, couteau
Encombrement : 0 (0)

Notes de personnalisation : « Ah oui, ce sera terminé demain, j'ai presque fini... » Vous pouvez remplacer la Vertu surnaturelle du scribe par ce qui vous plaît, même une Compétence non magique, mais il est probable qu'en tant qu'apprenti raté, il conserve quelque Compétence magique. Vous pouvez remplacer l'optimisme par l'insouciance, voire l'inverser en choisissant le pessimisme. Les points de la Vertu Éduquée ont été dépensés en Latin et Arts libéraux.

Un domaine agricole

Ces résidents habitent dans une alliance plus grande, plus ou moins impliquée dans la politique vulgaire des environs immédiats.

D'autres personnages attachés à un manoir peuvent comprendre un brasseur, un charbonnier ou un tisserand (tous tirés de l'exemple de l'artisan), des gardiens d'oies ou des fermiers (tirés de l'exemple du paysan) un intendant ou un échevin (tirés de l'exemple du châtelain ou, pour un non-combattant, de la châtelaine).

CHÂTELAIN

Caractéristiques : Int +1, Per 0, Pré +2, Com +2, For +1, Éner 0, Dex -1, Viv 0

Taille : 0

Âge : 29 (29)

Décépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Gentilhomme, Exaltation, Combattant, Compétences inhibées (logique), Peur (de la magie visible), Point faible (bonne nourriture)

Traits de Personnalité : Brave +3, Loyal +3, Prudent +1

Réputations : aucune

Combat :

Épée longue : Init +2, Attaque +8, Défense +6, Dégâts +7

Épée longue & écu : Init +2, Attaque +8, Défense +9, Dégâts +7

Dague : Init 0, Attaque +4, Défense +3, Dégâts +4

Poing : Init 0, Attaque +1, Défense +2, Dégâts +1

Épée longue (monté) : Init +2, Attaque +11, Défense +9, Dégâts +7

Épée longue & écu (monté) : Init +1, Attaque +11, Défense +12, Dégâts +7

Dague (monté) : Init 0, Attaque +7, Défense +6, Dégâts +4

Encaissement : 0 (sans armure), +9 (cotte de mailles, où l'Init à l'épée et bouclier tombe à 0 et l'Init à la dague et au poing tombe à -2)

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16+)

Compétences : Armes à 1 main (épée longue) 4, Athlétisme (course) 1, Attention (vigilance) 2, Bagarre (dague) 2, Charme (nobles) 1, Chasse (monté) 2, Commandement (servants) 4, Connaissance de l'alliance (règles et charte) 2, Connaissance des animaux

(faucons) 1, Connaissance des gens (paysans) 4, Connaissance du village (lois locales) 5, Équitation (vitesse) 3, Étiquette (mages) 4, Intrigue (nobles) 2, [langue natale] 5, Marchandage (nobles) 2, Musique (chant) 2, Profession : intendant (gestion) 1, Ripaille (raconter des histoires) 2, Survie (camper) 1, Tromperie (histoires élaborées) 1

Équipement : beaux vêtements, épée, dague, cheval, cotte de mailles

Encombrement : 1 (2) ; 3 (4) en armure

Notes de personnalisation : ce seigneur est présumé être le mari de la dame possédant les terres, qui est un compagnon joueur. Il constitue en premier lieu une façade permettant de conserver le manoir de l'alliance, un chef plus qu'un combattant, dirigeant les servants hors de la *turbula* et gérant le village. Regard perçant peut remplacer Exaltation. Sa peur et son point faible peuvent être remplacés par d'autres sujets, voire par Témérité ou Présomptueux. La Vertu Combattant doit rester, tant pour les points d'expérience (tous investis en Armes à une main) que pour lui permettre d'avoir des Compétences martiales.

CHÂTELAINE

Caractéristiques : Int +2, Per +1, Pré +2, Com +1, For -1, Éner -1, Dex +1, Viv 0

Taille : 0

Âge : 20 (20)

Décépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Gente dame, Prémonitions, Éducation privilégiée, Compétences inhibées (martiales), Sens du devoir, Fièr (mineur)

Traits de Personnalité : Fièr +3, Valeureuse +2, Loyale +2

Réputations : aucune

Combat :

Poing : Init 0, Attaque +1, Défense 0, Dégâts -1

Encaissement : -1

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconsciente

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16+)

Compétences : Arts libéraux (arithmétique) 1, Attention (vigilance) 1, Charme (première impression) 1, Connaissance de l'alliance (personnes) 1, Connaissance des gens (nobles) 3, Connaissance du village (coutumes) 3, Droit civil et canon (local) 2, Équitation (sans danger) 1, Étiquette (nobles) 4, Intrigue (dames) 3, [langue natale] 5, Latin (vocabulaire) 3, Marchandage (achats de la maison) 3, Prémonitions (péril pour le manoir) 3, Profession : intendante (manoir) 4, Ripaille (jeux pour dames) 1

Équipement : beaux vêtements, tout ce qu'un manoir prospère peut se permettre

Encombrement : 0 (0)

Notes de personnalisation : cette dame est conçue comme l'épouse d'un personnage joueur, seigneur du manoir. Elle peut devenir un compagnon elle-même en élevant sa fierté au rang de Vice majeur et en ajoutant quelques Vertus et Vices. Ses Compétences peuvent être modifiées mais elle doit conserver exactement 50 points en Compétences académiques, acquis par son éducation privilégiée, mais pas plus, à moins d'avoir aussi la Vertu Éduquée. En tant que compagnon, elle aurait aussi une valeur et des points de Confiance.

Création de servants comme introduction à *Ars Magica*

La méthode de conception de servants fournit une excellente introduction au système de création de personnages d'*Ars Magica* pour les joueurs ne connaissant pas le jeu et n'ayant pas encore maîtrisé les subtilités du système. Les joueurs qui créent des servants sont encouragés à expérimenter, essayer des idées et pousser un peu sur les limites. Cela leur permet de faire leurs premières armes avant de concevoir un mage et évite qu'ils se trouvent avec un mage affligé de défauts évidents à cause de leur méconnaissance du système de jeu. Les servants sont à la fois plus simples et plus « jetables », ce qui permet au joueur de ne pas craindre une erreur.

Les résidents offrent aussi au conteur la possibilité de concevoir et interpréter des rôles mineurs, en particulier dans les sagas où il n'y a qu'un conteur principal qui n'a pas de personnage joueur.

FORGERON

Caractéristiques : Int 0, Per 0, Pré +2, Com -1, For +2, Éner +2, Dex +2, Viv -1

Taille : 0

Âge : 29 (29)

Décrépite : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Artisan, Caractéristiques supérieures, Talent pour Artisanat : forgeron, Double vue, Défiguration (tatouages), Générosité (mineur), Borgne

Traits de Personnalité : Généreux +2, Brave +2, Loyal +2

Réputations : aucune

Combat :

Poing : Init -1, Attaque +8, Défense +5, Dégâts +2

Marteau (comme masse) : Init 0, Attaque +9, Défense +3, Dégâts +10

Encaissement : +4 (armures partielle cuir épais)

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16+)

Compétences : Armes à 1 main (marteau) 3, Artisanat : forgeron (travail délicat) 5+2, Athlétisme (lutte) 4, Attention (fouiller) 1, Bagarre (poings) 5, Chirurgie (blessures) 2, Connaissance de l'alliance (noms) 1, Connaissance des gens (paysans) 2, Connaissance du village (histoire) 3, Discrétion (marcher silencieusement) 1, Double vue (invisible) 4, [langue natale] 5, Marchandage (matières premières) 2, Ripaille (histoires) 3, Survie (campement) 1, Tromperie (histoires incroyables) 1

Équipement : atelier de forgeron, marteau et autres outils, tablier de cuir épais

Encombrement : 0 (2)

Notes de personnalisation : le forgeron reflète une tradition selon laquelle son artisanat est un talent mystique, avec un sacrifice de pouvoir (l'œil) en échange d'une affinité spéciale avec le fer et la double vue. Il peut aussi servir de modèle pour des artisans et paysans puissants, en remplaçant la double vue et borgne par d'autres Vertus et Vices et en modifiant les Compétences.



ARTISAN

Caractéristiques : Int 0, Per +1, Pré -1, Com 0, For 0, Éner +2, Dex +2, Viv +1

Taille : 0

Âge : 20 (20)

Décépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Artisan, Doigté, Talent pour Artisanat, Compétences inhibées (logique), Avarice (mineur)

Traits de Personnalité : Avarice +3, Brave -2, Loyal +1

Réputations : aucune

Combat :

Dague : Init +1, Attaque +6, Défense +3, Dégâts +3

Encaissement : +2

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16+)

Compétences : Artisanat : [type] (varie) 5+2, Attention (fouiller) 1, Bagarre (dague) 1, Charme (beau parleur) 3, Connaissance de l'alliance (qui est qui) 1, Connaissance des gens (paysans) 1, Connaissance du village (coutumes locales) 2, [langue natale] 5, Marchandage (commerce) 4, Ripaille (boire) 3, Tromperie (baratin) 4

Équipement : vêtements domestiques et de travail, outils

Encombrement : 0 (0)

Notes de personnalisation : le modèle de l'artisan (homme ou femme) peut être appliqué à de nombreuses personnes du village, du brasseur au tisserand.

PAYSAN

Caractéristiques : Int -1, Per +1, Pré -1, Com -1, For +3, Éner +3, Dex 0, Viv -2

Taille : 0

Âge : 25 (25)

Décépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Paysan, Empathie avec les animaux, Constitution solide, Maladresse, Gourmandise (mineur)

Traits de Personnalité : Gourmand +3, Brave +1, Loyal +2

Réputations : aucune

Combat :

Poing : Init -2, Attaque +4, Défense +2, Dégâts +3 (*)

Fourche : Init -1, Attaque +6, Défense +2, Dégâts +8 (*)

(*Maladresse : +1 aux jets de désastre pour toute activité utilisant la Dextérité)

Encaissement : +3

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16+)

Compétences : Armes à deux mains (fourche) 2, Artisanat : agriculture (labourer) 4, Athlétisme (course) 2, Attention (fouiller) 2, Bagarre (poing) 3, Charme (première impression) 1, Connaissance de l'alliance (servants) 2, Connaissance des animaux (bétail) 4, Connaissance des gens (paysans) 2, Connaissance du village (habitants) 2, Empathie avec les animaux (bétail) 3, Équitation (mule) 2, [langue natale] 5, Marchandage (ses produits) 1, Ripaille (boire beaucoup) 3, Survie (dormir dehors) 2, Tromperie (mentir aux autorités) 3

Équipement : vêtements correspondant à sa prospérité, outils agricoles

Encombrement : 0 (1)

Notes de personnalisation : le paysan peut être tout villageois, du pauvre ouvrier agricole au fermier aisé, en passant par le gardien d'oies sans terres. S'il est employé par l'alliance, le fermier tient sa terre du manoir de l'alliance. Ses Vertus, Vices et Compétences peuvent être modifiés librement, le concept est le paysan costaud lié à la terre. Les paysans peuvent être homme ou femme, que ce soit pour travailler aux champs ou garder les animaux.

Un grand château

Ces résidents habitent une grande fortification qui fait l'envie, ou les cauchemars, de tous les nobles des environs. Une telle alliance peut sans doute employer un relieur, un cuisinier, un parcheminier et un argentier, que vous pouvez concevoir sur le modèle de l'artisan, ci-dessus. Le château a aussi probablement un châtelain ou intendant, qui peut se concevoir sur le modèle du châtelain ou de la châtelaine selon les modèles ci-dessus. Les modèles ci-dessous décrivent d'autres résidents qui peuvent se trouver dans un grand château.

CHAPELAIN

Caractéristiques : Int +2, Per 0, Pré +2, Com +3, For -2, Éner 0, Dex -1, Viv -1

Taille : 0

Âge : 39 (39)

Décépitude : 0 (1)

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Prêtre, Pédagogue, Relique, Constitution fragile, Non-combattant, Vœu (célibat)

Traits de Personnalité : Pieux +3, Loyal +2, Brave -1

Réputations : aucune

Combat :

Poing : Init -1, Attaque -1, Défense -1, Dégâts -2

Encaissement : 0

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16+)

Compétences : Arts libéraux (rhétorique) 4, Attention (vigilance) 3, Charme (spirituel) 3, Connaissance de l'alliance (rites et rituels) 3, Connaissance de l'Église (rites et rituels) 4, Connaissance des gens (servants) 4, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (mages) 2, Connaissance du village (rites et rituels) 3, Enseignement (petits groupes) 5, Équitation (mule) 2, Étiquette (mages) 2, Intrigue (djouer les complots) 1, [langue natale] 5, Latin (ecclésiastique) 5, Marchandage (paroissiens) 2, Musique (religieuse) 4, Philosophies (métaphysique) 3, Profession : scribe (copie) 1, Ripaille (histoires) 1

Équipement : vêtements de voyage, habits religieux, bible, missel

Encombrement : 0

Notes de personnalisation : un prêtre plus mystique peut remplacer Relique par Étudiant du divin et placer des points de Musique en Connaissance du Divin. D'autres Vertus et Vices peuvent être facilement intégrés, sachant que la Vertu Prêtre est nécessaire pour définir le rôle.

MÉNESTREL

Caractéristiques : Int +1, Per +1, Pré 0, Com +3, For -1, Éner 0, Dex +1, Viv -1

Taille : -1

Âge : 32 (32)

Décépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Custos, Musique enchanteresse, Talent pour Musique enchanteresse, Éducation dans une alliance, Difformité, Petite carrure

Traits de Personnalité : Charmant +3, Loyal +3, Brave -2

Réputations : aucune

Combat :

Poing : Init -1, Attaque +3, Défense +1, Dégâts -1

Encaissement : 0

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-4), -3 (5-8), -5 (9-12), Incapacité (13+)

Compétences : Attention (attentif) 3, Bagarre (poing) 1, Charme (mots doux) 3, Commandement (servants) 2, Connaissance de l'alliance (histoire) 3, Connaissance de la Féerie (contes fabuleux) 1, Connaissance de la magie (contes fabuleux) 2, Connaissance des gens (mages) 1, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (histoire) 2, Doigts agiles (doigts agiles) 3, Équitation (mule) 1, Étiquette (alliances) 2, Intrigue (mages) 2, [langue natale] 5, Latin (hermétique) 4, Marchandage (musique) 1, Musique (vaste connaissance) 4, Musique enchanteresse (amour) 6+2, Ripaille (chansons paillardes) 2, Tromperie (mensonges élaborés) 3

Équipement : luth, beaux vêtements, vêtements de voyage, jolie épée (ne veut pas dire qu'il sait s'en servir)

Encombement : 0 (0)

Notes de personnalisation : bien que ce musicien peut chanter des chants magiques, un autre pourrait être dépourvu de ce don et la Sensibilité à la magie ou la Double vue peuvent remplacer la Musique enchanteresse, tandis que le Talent pour Musique remplacerait le Talent pour Musique enchanteresse. La répartition des points d'expérience peut être concentrée davantage, pour concevoir un musicien plus spécialisé, ou distribué plus encore en prenant des points dans les Compétences les plus élevées.

LAVANDIÈRE

Caractéristiques : Int +1, Per +1 (1), Pré 0, Com 0, For 0, Éner 0, Dex -3 (2), Viv 0

Taille : 0

Âge : 47 (47)

Décépitude : 2 (4)

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Résidente, Ouïe fine, Contacts sociaux, Commérage, Éducation dans une alliance

Traits de Personnalité : Indiscreète +3, Loyale +3, Grincheuse +2

Réputations : cancanière 3 (locale)

Combat :

Coup de pied : Init -1, Attaque -1, Défense +1, Dégâts +3

Encaissement : 0

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconsciente

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16+)

Compétences : Attention (vigilance) 4, Bagarre (pied) 1, Charme (jeunes hommes) 4, Chirurgie (coupures et éraflures) 4, Commandement (jouer au chef avec des servants) 4, Connaissance de l'alliance (où sont les choses) 4, Connaissance des gens (servants) 4, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (autres alliances) 1, Connaissance du village (habitants) 4, Étiquette (mages) 3, Intrigue (dans le dos des mages) 5, [langue natale] 5, Latin (hermétique) 4, Marchandage (servants) 3, Profession : lavandière (vêtements de magiciens) 4, Ripaille (chansons à boire) 3, Tromperie (petits mensonges) 4

Équipement : vêtements, matériel d'entretien

Encombement : 0 (0)

Notes de personnalisation : la lavandière peut servir de modèle pour d'autres personnages âgés : toute personne expérimentée mais moins forte. Les Compétences et Vertus peuvent être modifiées librement, sauf Éducation dans une alliance qui lui apporte des Compétences en Latin et Connaissance de l'Ordre d'Hermès.

MAÎTRE D'ARMES

Caractéristiques : Int 0, Per 0, Pré 0, Com +2, For +2, Éner 0, Dex +1, Viv 0

Taille : 0

Âge : 30 (30)

Décépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Custos, Affinité (Armes à une main), Combattant, Éducation dans une alliance, Défiguration (cicatrice), Handicap

Traits de Personnalité : Brave +3, Loyal +3, Pieux -1

Réputations : aucune

Combat :

Les données de combat comprennent la pénalité du Vice Handicap : -3 en esquive et -1 aux autres données de combat.

Épée longue : Init +1, Attaque +12, Défense +8, Dégâts +8

Épée longue + écu : Init +1, Attaque +12, Défense +11, Dégâts +8

Dague : Init -1, Attaque +7, Défense +4, Dégâts +5

Épée à deux mains : Init 1, Attaque +9, Défense +5, Dégâts +11

Arc long : Init -3, Attaque +8, Défense +3, Dégâts +10

Couteau lancé : Init -1, Attaque +5, Défense +3, Dégâts +4

Esquive : Init -3, Attaque -, Défense +1, Dégâts -

Épée longue (monté) : Init +1, Attaque +15, Défense +11, Dégâts +8

Épée longue + écu (monté) : Init +1, Attaque +15, Défense +14, Dégâts +8

Dague (monté) : Init -1, Attaque +10, Défense +7, Dégâts +5

Couteau lancé (monté) : Init -1, Attaque +8, Défense +6, Dégâts +4

Encaissement : 0 (sans armure), +6 (cotte de mailles partielle)

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16+)

Compétences : Arc (long) 3, Armes à deux mains (grande épée) 3, Armes à une main (épée longue) 7,

Arme de jet (couteau) 3, Athlétisme (course) 2, Attention (vigilance) 2, Bagarre (dague) 4, Chasse (à cheval) 0 (2), Commandement (entraînement) 4, Connaissance de l'alliance (règles) 2, Connaissance des animaux (chevaux) 1, Connaissance des gens (servants) 1, Discrétion (se cacher) 2, Enseignement (soldats) 4, Équitation (bataille) 3, [langue natale] 5, Natation (flotter) 1, Ripaille (boire beaucoup) 2, Survie (bois) 2

Équipement : épée longue, en bataille chemise de mailles et cheval

Encombrement : 0 (2), 1 (3) en armure

Notes de personnalisation : les Compétences peuvent être facilement échangées pour faire de ce personnage un maître d'autres Compétences. Il pourrait se concentrer sur une seule Compétence martiale, pour devenir un vrai spécialiste. Le Vice Handicap peut être remplacé par Témérité ou un autre Vice à caractère martial, ce qui permet de supprimer les pénalités de combat en restant dans le concept.

Un environnement magique

Ces résidents habitent dans un environnement magique. Il peut s'agir d'un *regio* magique, d'un labyrinthe souterrain, d'un château volant dans les nuages ou de tout autre concept qui plaît à la troupe, du moment qu'il est soutenu par la magie et pas par des efforts ordinaires. Les trois modèles qui suivent : l'artiste, le verrier et le maître des légendes sont donc moins « pratiques » que d'autres des chapitres précédents.

ARTISTE

Caractéristiques : Int +1, Per +2, Pré -1, Com 0, For 0, Éner +1, Dex +2, Viv 0

Taille : 0

Âge : 21 (21)

Décrépitude : 0 (1)

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Résident, Créativité foisonnante, Talent pour Artisanat : peintre, Double vue, Constitution fragile, Incompréhensible, Dur d'oreille

Traits de Personnalité : Féérique +3, Loyal +2, Pieux +2

Réputations : aucune

Combat :

Poing : Init -1, Attaque -1, Défense -1, Dégâts -2

Encaissement : 0

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16+)

Compétences : Armes à une main (épée courte) 2, Artisanat : peintre (personnes) 5+2, Attention (étude attentive) 3, Charme (spirituel) 1, Connaissance de l'alliance (personnes) 2, Connaissance de l'Église (art inspirant) 3, Connaissance des gens (servants) 1, Double vue (illusions) 5, Étiquette (mages) 3, [langue natale] 5, Ripaille (jeux de hasard) 1, Tromperie (servants) 1

Équipement : vêtements, fusain, parchemin (re) gratté

Encombrement : 0 (0), 1 (1) armé de son épée courte

Notes de personnalisation : remplacer l'Artisanat : peintre par sculpteur, potier ou tisserand pour concevoir un artiste d'une autre spécialité, ou par la Musique pour un compositeur. Les mages trouvent utile que l'artiste apprenne des connaissances liées aux Dimensions, afin qu'il puisse dépeindre des scènes liées à celles-ci.

VERRIER

Caractéristiques : Int -1, Per +2, Pré -2, Com -2, For +2, Éner +2, Dex +4, Viv -1

Taille : -1

Âge : 26 (22)

Décrépitude : 0 (1)

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Custos, Sang féérique : nain, Excellente dextérité, Haine des animaux, Sensibilité (sur sa taille), Petite carrure

Traits de Personnalité : Renfrogné +3, Brave +3, Loyal +2

Réputations : aucune

Combat :

Hache : Init 0, Attaque +13, Défense +4, Dégâts +8

Poing : Init -1, Attaque +9, Défense +4, Dégâts +2

Hache et bouclier rond : Init 0, Attaque +13, Défense +6, Dégâts +8

Hache (monté) : Init 0, Attaque +15, Défense +6, Dégâts +8

Hache et bouclier rond (monté) : Init 0, Attaque +15, Défense +8, Dégâts +8

Encaissement : +2 (énergie), +11 (cotte de mailles)

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-4), -3 (5-9), -5 (10-12), Incapacité (13+)

Compétences : Armes à une main (hache) 4, Artisanat : verrier (travail délicat) 5+1*, Athlétisme (course) 2, Attention (fouiller) 2, Bagarre (poing) 4, Connaissance de l'alliance (personnes) 2, Connaissance des gens (servants) 2, Équitation (vitesse) 2, [langue natale] 5, Latin (mages) 3, Marchandage (verre) 2, Ripaille (boire beaucoup) 4, Tromperie (soldats) 2

(*bonus de +1 à l'artisanat en raison du sang de nain)

Équipement : atelier et outils de verrier, hache familiale, cotte de mailles

Encombrement : 0 (2), 2 (4) en armure

Notes de personnalisation : en 1220, il était encore très difficile de fabriquer du verre pur et clair. Le procédé est presque alchimique et le sang féérique est une bonne raison d'avoir un verrier qui peut accomplir cet exploit. La fabrication de verre pur par magie est une alternative coûteuse, nécessitant des rituels *Creo* (et du vis), la technique *Perdo* ne peut servir à éliminer « seulement » les impuretés, car la nature de cette technique est de rendre les choses plus éloignées de l'idéal. Seul l'Art *Creo* permet de tendre vers l'idéal. La Compétence Verrier peut être remplacée librement, ainsi que les Vices Sensibilité et Haine des animaux. La Vertu Sang de nain n'est pas strictement nécessaire mais donne une bonne raison d'avoir un artisan sachant se battre. Remplacer Custos par Combattant ou Éducation privilégiée offre plus de points d'expérience en conservant des Compétences martiales.

MAÎTRE DES LÉGENDES

Caractéristiques : Int +2, Per +1, Pré 0, Com +1, For 0, Éner +1, Dex +1, Viv 0

Taille : 0

Âge : 37 (37)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)



SECTION
IV

Vertus et Vices : Custos, Éduqué, Éducation privilégiée, Compétences inhibées (martiales), Éducation dans une alliance, Délicatesse

Traits de Personnalité : Délicat +3, Rêveur +2, Loyal +2

Réputations : aucune

Combat :

Poing : Init 0, Attaque +1, Défense 0, Dégâts 0

Encaissement : +1

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16+)

Compétences : Arts libéraux (logique) 4, Connaissance de l'alliance (histoire) 3, Connaissance du Divin (anges) 5, Connaissance de l'Église (rites et rituels) 3, Connaissance de la Féerie (forêts féeriques) 5, Connaissance de l'occulte (démons) 5, Connaissance de la magie (créatures) 5, Connaissance de la noblesse (héraldique) 4, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (grands magiciens) 4, Connaissance du village (histoire) 2, [langue natale] 5, Latin (vocabulaire) 4, Philosophies (philosophie naturelle) 4

Équipement : matériel d'écriture, vêtements de voyage

Encombrement : 0 (0)

Notes de personnalisation : vous pouvez intervertir les points entre les Compétences du maître des légendes pour varier son style de savoir et modifier les Vices comme vous voulez. Les Vertus indiquées offrent des points supplémentaires et l'accès à des Connaissances mystiques, remplacer Custos par des Connaissances mystiques abaisse son statut mais lui offre 50 points de plus. Remplacer les Connaissances par des Langues et Éducation privilégiée par Grand voyageur transforme ce personnage en traducteur, introduire des Connaissances locales le transforme en géographe.

Rendre les résidents intéressants

Certains résidents remplissent des rôles immédiats et évidents au sein d'une alliance mais ne trouvent que rarement place dans des histoires. L'alliance peut avoir par exemple besoin d'un boulanger, mais pourquoi ce personnage serait-il intéressant à jouer ? Et pourquoi donc la troupe pourrait-elle avoir jamais envie de jouer un boulanger ?

Mieux vaut répondre d'abord à la seconde question, parce que la réponse est simple et évidente : les personnages intéressants, quel que soit leur statut, font les histoires intéressantes. La réponse à la première question — qu'est-ce qui pourrait rendre un résident de peu d'importance intéressant à jouer ? — est un peu plus difficile, mais pas trop. Il existe plusieurs stratégies utiles.

Premièrement, de tels personnages ont parfois des talents insoupçonnés, que ce soit des Compétences ou des Vertus, qui renforcent leur rôle ou

s'en écartent. Il se peut que les résidents de l'alliance boivent à la santé d'un boulanger avec Talent pour Artisanat : boulangerie, pour la qualité de son travail, tandis qu'un autre affligé d'une Arthrite peut n'arriver à produire que du pain mal pétri dont personne ne veut. Les deux options suggèrent des possibilités d'histoires. Des visiteurs ayant entendu parler des merveilles préparées par le premier boulanger, pourraient venir de loin pour y goûter, tandis qu'un mage mal embouché pourrait ne plus supporter les miches trop denses du second et exiger que cet artisan âgé, mais peut-être apprécié par les autres résidents, soit remplacé.

Les résidents peuvent avoir des Vertus, Vices et Traits de Personnalité sans rapport avec leur profession. Des personnages qui se plaignent tout le temps, y compris dans des situations favorables, d'autres qui cherchent du profit jusque dans les entreprises les plus anodines, ou ont toujours le petit conseil romantique qu'il faut, constituent des éléments récurrents dans une saga, dont la présence dans les histoires sera appréciée par les joueurs. Lorsque ces personnages sont mêlés aux concepts des mages, des compagnons et autres servants (plus de personnalité, plus de possibilités d'histoires, plus de jeu de rôle) ils atteignent vraiment leur potentiel et donnent à la saga une vie qui lui manquerait sans eux.

Certains résidents ont des rôles récurrents simplement parce que leurs compétences sont utiles, ou le conteur les trouve utiles pour introduire des aventures. Bien que les règles de base insistent sur les Vices d'histoires des mages et compagnons et déconseillent d'affecter des Vices d'histoires aux servants, un humble servant tombé sur un os peut tout de même constituer le levier nécessaire pour inciter des mages hésitants à sortir de leurs laboratoires. Des Vertus ou des Vices d'autres catégories peuvent aussi produire des histoires, Sang féérique ou Double vue peuvent conduire à une rencontre avec des êtres féériques, par exemple.

Les résidents peuvent développer des relations avec des personnes externes à l'alliance, ce qui fournit des liens naturels pour les histoires. Encore mieux, ces liens se produisent souvent par l'évolution naturelle de la saga. Des servants qui ont participé à des aventures deviennent inextricablement liés aux circonstances et événements de ces histoires.

Remarquez que le spécialiste acheté avec des points de Construction, souvent ignoré, peut occuper l'avant-scène lorsqu'il est impliqué dans une histoire en particulier. Il sera peut-être nécessaire d'improviser la personnalité d'un scribe anonyme, voire son nom, la première fois que cela arrive pour un spécialiste en particulier. Avec la progression de la saga, il faudrait prévoir des attributs complets pour les spécialistes qui sont apparus en jeu. Ainsi, ils pourront réapparaître plus tard, conçus en trois Dimensions, ce qui renforcera la vraisemblance de votre saga.

Voici deux modèles de résidents pouvant donner d'intéressants personnages joueurs, de véritables sources d'histoires, ou les deux.

BOULANGER

Caractéristiques : Int +2, Per +1, Pré +1, Com 0, For +1, Éner 0, Dex 0, Viv +1

Taille : 0

Âge : 22 (22)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Résident, Créativité foisonnante, Toucher purificateur mineur (guérit l'indigestion), Éducation féérique, Obésité

Traits de Personnalité : Joyeux +3, Pieux -1, Loyal +2

Réputations : aucune

Combat :

Poing : Init +1, Attaque +3, Défense +4, Dégâts +1

Encaissement : +1

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16+)

Compétences : Artisanat : boulanger (nouvelles inventions) 6, Attention (êtres féériques) 2, Bagarre (poing) 2, Charme (joyeux) 4, Connaissance de l'alliance (habitants) 3, Connaissance de la Féerie (êtres féériques locaux) 4, Connaissance locale [environs] (géographie) 3, [langue natale] 5, Marchandage (boulangerie) 3, Ripaille (boire) 2, Survie (forêt féérique) 1

Équipement : vêtements, équipement de boulanger

Encombrement : 0 (0)

Notes de personnalisation : ce changelin revenu de chez les êtres féériques, et qui à présent pétrit du pain et des gâteaux dans un style féérique, amusant les autres résidents, peut voir modifier ses Vertus et Vices. Si vous abandonnez sa Vertu Éducation féérique, assignez à d'autres Compétences les points liés à cela.

ÉPOUSE AVEC UN SECRET

Caractéristiques : Int 0, Per +1, Pré +1, Com 0, For 0, Éner +1, Dex 0, Viv +1

Taille : 0

Âge : 18 (18)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Résidente, Vision acérée, Double vue, Changepeau (corbeau), Obsession (objets brillants), Petite carrure, Caractéristiques inférieures

Traits de Personnalité : Difficile à satisfaire +3, Avarice +3, Loyale +2

Réputations : aucune

Combat :

Poing : Init +1, Attaque +3, Défense +4, Dégâts 0

Encaissement : +1

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-4), -3 (5-8), -5 (9-12), Incapacité (13+)

Compétences : Attention (fouiller) 3, Bagarre (poing) 2, Charme (spirituelle) 1, Chasse (depuis les airs) 2, Chirurgie (blessures) 2, Connaissance de l'alliance (habitants) 1, Connaissance des gens (paysans) 1, Connaissance du village (habitants) 2, Double vue (depuis les airs) 3, [langue natale] 5, Marchandage (objets brillants) 1, Musique (chant) 4, Profession : intendante (entretien de maison) 3, Ripaille (rester sobre) 1

Équipement : vêtements, matériel de ménage, manteau magique de corbeau

Encombrement : 0 (0)

Artisanat par la magie Rego

La magie Rego peut réaliser toutes les modifications qu'un artisan serait capable d'effectuer, même si le mage est limité en outillage, temps et compétence. Cependant, Rego ne peut pas créer la matière. Ce qui se trouvera dans le produit final doit donc être fourni comme matière première : pour transformer du fer en acier, le mage a besoin de fer et de charbon, pour teindre du tissu ou du cuir, il doit avoir de la teinture. Les matériaux qu'un artisan utiliserait, puis retirerait du produit, ne sont pas nécessaires pour l'artisanat par magie. Par exemple, un mage peut blanchir des peaux pour en faire du parchemin, sans avoir besoin du produit blanchissant qu'un parcheminier utiliserait.

L'artisanat Rego fonctionne en réarrangeant les matières existantes et nécessite un jet de Finesse pour contrôler ce réarrangement. La magie Creo, en revanche, puise dans la dimension des Formes pour produire des choses, qui sont toujours au moins à peu près correctes. Le Facteur de Difficulté de base est supérieur de 3 au moins au facteur nécessaire pour réaliser la même chose avec un artisanat normal. L'échec signifie que le sort produit un mélange informe plutôt qu'un objet utile, un désastre signifie que l'échec n'est pas apparent (l'objet semble normal) mais l'objet fera défaut à son utilisateur, souvent quand il s'y attend le moins. Par exemple un désastre dans un tissage pourrait produire un vêtement qui ne va pas se découdre, jusqu'au jour où il est porté en public, un échec de production de parchemin fournira un support qui accepte l'encre mais ne la conserve pas longtemps.

Les facteurs qui peuvent augmenter la difficulté d'un jet de Finesse comprennent la diminution drastique du temps. Si une journée de travail en un instant est « juste de la magie normale », le travail d'un mois ou plus augmente la difficulté, de +3 pour un mois, +6 pour une saison de travail et +9 pour toute une année. Si le travail ordinaire utilise beaucoup de substances, il est raisonnable d'imposer un modificateur de +3, voire davantage, au Facteur de Difficulté.

L'artisanat Rego considéré comme réarrangement de la matière implique que certaines fonctions des artisans vulgaires sont hors de portée de l'artisanat Rego. Par exemple, un boucher peut tuer un animal avec son couteau, mais la magie artisanale ne le peut pas, car le passage de la vie à la mort n'est pas un nouvel arrangement mais une destruction (qui est du ressort de la magie Perdo). De la magie Rego non artisanale peut cependant, avec suffisamment de Finesse, animer un couteau pour parvenir au même résultat. De même, un artisan compétent peu examiner et interpréter la manufacture d'un objet, puis en déduire l'histoire et les fonctions de cet objet, mais ce n'est pas un nouvel arrangement de l'objet, plutôt de la magie Intellego.

L'extension de la durée d'un sort d'artisanat Rego n'a d'autre effet que de réaliser la même action, sans fin, sur les mêmes matières premières — c'est presque toujours sans intérêt.

Tâche d'artisanat	Facteur de difficulté Artisanat	Facteur de difficulté minimum Artisanat Rego
Trivial	0	3
Simple	3	6
Facile	6	9
Moyen	9	12
Difficile	12	15
Très difficile	15	18
Impressionnant	18	21
Remarquable	21	24
Presque impossible	24+	27+

FORME DE CORBEAU

Caractéristiques : Int 0*, Per -1, Pré -1, Com 0, For -6, Éner -2, Dex +1, Viv +3

(* Int humaine, autres Caractéristiques de corbeau)

Taille : -3

Combat :

Bec : Init +3, Attaque +6, Défense +7, Dégâts -4

Griffes : Init +2, Attaque +5, Défense +6, Dégâts -6

Encaissement : +1 (comprend le bonus +3 de changepeau)

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-2), -3 (3-4), -5 (5-6), Incapacité (7+)

Armes naturelles : les Caractéristiques d'armes pour le bec d'un corbeau sont Init 0, Att +3, Déf +2, Dég +2, les Caractéristiques pour ses griffes sont Init -1, Att +2, Déf +1, Dég 0.

Notes de personnalisation : l'obsession de ce personnage peut être remplacée par Avarice (mineur). Vous pouvez aussi remplacer sa forme animale par une autre et modifier les Vertus et Vices secondaires (Double vue, etc.) pour les adapter au nouvel animal, en ajoutant par exemple pour un félin, Ouïe fine, Sensibilité à la magie et Cruel (mineur).

Remplacement de résidents par la magie

Lors de la conception d'une communauté médiévale, on suppose naturellement que l'on désigne des gens pour accomplir les tâches nécessaires, qu'il s'agisse de spécialistes ou de servants. Ce n'est toutefois pas toujours pratique ou possible. La contrainte la plus évidente est l'espace disponible dans l'alliance. Une seule tour ne peut loger qu'un nombre limité de personnes, surtout si les plus grandes pièces sont occupées par les mages et leurs laboratoires (avec les bancs, tables, objets en verre, etc.), ne laissant parfois qu'une chambre commune pour les autres. Certaines de ces tours sont accompagnées de bâtiments secondaires pour les servants et un village proche peut loger les résidents, mais certaines alliances ne disposent même pas de cet espace supplémentaire. Par exemple, un vaisseau volant n'a que l'espace de sa coque et rien de plus.

Rem
de
wy
w
téro
Pm
mo
ecenti.

Quelles que soient les raisons pour lesquelles les mages éprouvent des difficultés à attirer ou loger des résidents, la magie leur offre des options pour que le travail soit accompli en l'absence des solutions habituelles et plus ordinaires.

Les sorts peuvent accomplir une tâche en un instant : la magie Rego peut réaliser tout changement qu'un artisan vulgaire peut réaliser, même si le mage n'a pas d'outils, de Compétence artisanale ou de temps. Mais si les sorts peuvent apporter une solution instantanée, ils ne sont pas parfaits. La magie spontanée est limitée en résultat, tandis que la magie formelle oblige le mage à consacrer du temps à l'invention de la formule de sort (que ce soit avec des notes de laboratoire ou pire, à partir de rien). Les sorts obligent les mages à les lancer, ce qui les distrait de leurs études ou de leurs travaux de laboratoire chaque fois que le sort doit être lancé et peut obliger le mage à rester à l'alliance au lieu de partir en aventure. La magie artisanale Rego dépend aussi de la Finesse du mage qui l'utilise, ce qui représente une autre obligation d'études, et le niveau de Finesse nécessaire pour une tâche déterminée peut s'avérer plus élevé que celui que les mages disponibles ont envie d'atteindre.

Des objets enchantés peuvent reproduire beaucoup d'effets de sorts, notamment tous les sorts d'entretien régulier. De plus, les objets permettent à des non mages de déclencher leurs effets, de sorte que les maîtres de l'alliance peuvent rester dans leurs laboratoires alors que quelques servants utilisent des baguettes. La création des objets magiques nécessite cependant un investissement en temps et en vis brut, même si la reproduction d'objets va plus vite que la création

d'un objet unique, lorsque l'on utilise les textes de laboratoire de l'original. Les objets peuvent avoir un déclenchement environnemental ou Intellego, mais sont souvent prévus pour qu'un servant les porte et les utilise. Des objets enchantés peuvent encore s'avérer difficiles d'emploi : si la magie nécessite un jet de Finesse pour produire un résultat de bonne qualité, des résidents n'ayant pas de formation spéciale en Finesse ne pourront pas en faire bon usage, ce qui exclut probablement l'essentiel de la magie artisanale Rego de ces objets.

Des automates magiques peuvent rendre service de manière autonome et active. La création de tels objets sort du cadre de ce livre, mais certains de ces automates peuvent rester sous forme d'artefacts produits par des archimages ou d'autres enchanteurs.

Il se peut aussi que des parties entières de l'alliance soient enchantées comme des objets, en remplaçant le personnel. L'alliance peut n'avoir aucun garde à sa porte, mais un énorme mécanisme actionné par des automates magiques effrayants, ou encore le concept même de porte est revisité et l'accès passe par un transport magique et des objets de détection à distance.

Le remplacement des résidents par la magie présente d'autres avantages : un four magique prend moins de place qu'un boulanger, surtout en sachant qu'il n'aura jamais de famille. De plus, il ne va jamais se promener le dimanche. Ceci dit, le potentiel pour les histoires d'un boulanger en promenade est bien plus élevé que celui d'un objet magique au fonctionnement parfaitement répétitif. Les objets enchantés selon les règles d'**Ars Magica** ne sont pas notablement erratiques et capricieux.



Les gens présentent aussi un avantage sur les objets du point de vue de la souplesse. Les sorts et objets sont assez rigides dans leur manière d'accomplir les tâches pour lesquelles ils sont prévus et ne s'adaptent pas facilement à de nouvelles circonstances. En revanche, les servants peuvent tout autant suivre les ordres et penser par eux-mêmes, en réagissant à des événements imprévus.

Sorts

Quelques sorts et de nouvelles règles de niveaux de sorts suivent, décrivant quelques options de gain de temps couramment employées par les mages de l'Ordre d'Hermès. D'autres sorts artisanaux sont prévus, par exemple dans la section VII : Bibliothèque, qui permettent de transformer de la peau en parchemin.

NOUVELLES RÈGLES

Règles Creo Animal

Niveau 2 : Prémunit un cadavre de la putréfaction

Règles Rego Animal

Niveau 1 : Manipuler des objets en matière animale

Niveau 2 : Traiter des objets en matière animale

Niveau 3 : Traiter et transformer des objets en matière animale

Pour plus de complexité, ajoutez une ou deux magnitudes. La complexité ajoute généralement à la difficulté de l'artisanat vulgaire et donc à la difficulté du jet de Finesse.

Règles Creo Herbam

Niveau 2 : Prémunit un végétal mort de la putréfaction

Règles Rego Herbam

Niveau 3 : Manipuler des objets en matière végétale

Niveau 4 : Traiter des objets en matière végétale

Niveau 5 : Traiter et transformer des objets en matière végétale

Pour plus de complexité, ajoutez une ou deux magnitudes. Par exemple une base de 15 peut servir pour tisser une tunique avec du fil.

Règles Rego Terram

Niveau 2 : Donner une forme à de la terre, comme si un artisan l'avait travaillée.

Pour plus de complexité Ajoutez une magnitude pour la pierre ou le verre, deux pour le métal et les gemmes. Ajoutez une ou deux magnitudes en fonction de la complexité.

NOUVEAUX SORTS

UN SORT POUR TRAIER LE BÉTAIL

ReAn 15

P : Toucher, D : Conc., C : Groupe

Alors que vous attendez, les vaches sont traitées par magie sans autre manipulation, ce qui transfère leur lait dans les seaux à lait les plus proches. Le jet de Perception + Finesse du mage remplace un jet de Connaissance des animaux par un fermier compétent, mais le bétail peut être effrayé en cas d'échec.

La traite des vaches est normalement simple (3) si le bétail est habitué au processus et à la main du trayeur, le Facteur de Difficulté du jet de Finesse est au moins de 6 si quoi que ce soit dérange les vaches. Au début, les vaches sont déconcertées par le fait d'être traitées par des mains invisibles et doivent être calmées (*Le troupeau calme* est idéal dans ce but). Si les bêtes ne sont pas calmées par magie, le jet de Finesse est très difficile (15+) la première fois que les vaches sont traitées par magie, mais cette difficulté diminue avec le temps, d'abord à 12 puis 9, jusqu'à ce que les vaches soient habituées au procédé (6).

(Base 3, +1 Toucher, +1 Conc., +2 Groupe)

LE TROUPEAU CALME

ReAn 20

P : Toucher, D : Conc., C : Groupe

Un groupe d'animaux est calmé et le reste, même si des événements inhabituels se produisent, comme des mains invisibles qui procèdent à la traite.

(Base 4, +1 Toucher, +1 Conc., +2 Groupe)

L'ŒIL DU CHARPENTIER

InHe 15

P : Voix, D : Mom, C : Groupe

Le mage apprend si du bois convient pour la charpenterie, avec une indication du traitement nécessaire (par exemple « non traité, le traiter », ou « vieux, fragile et sec, à éliminer »).

(Base 3, +2 Voix, +2 Groupe)

UN SORT POUR TUER LES MAUVAISES HERBES

PeHe 20

P : Toucher, D : Mom, C : Groupe

Le mage touche une mauvaise herbe et celle-ci, ainsi que toutes les plantes semblables dans un rayon de 15 pas (jusqu'à 10 mètres cube de plantes) est arrachée.

(Base 5, +1 Toucher, +2 Groupe)

LE CHARPENTIER MYSTIQUE

ReHe 25

P : Toucher, D : Mom, C : Groupe

Le mage touche un tas de bois et le sort coupe, fend, creuse et assemble le bois dans la forme désirée. Tout clou nécessaire doit être fourni, mais des chevilles de bois peuvent être produites à partir du bois fourni.

Le mage doit réussir un jet de Perception + Finesse pour déterminer la réussite de la fabrication, en remplacement d'un jet d'Artisanat : charpentier et en cas d'échec, le résultat n'est qu'un tas de bois découpé. Le Facteur de Difficulté est d'au moins 3 plus élevé que le jet de Charpentier qui serait nécessaire, aussi l'objet le plus simple a un Facteur de Difficulté de 6, en augmentant lorsque le travail est plus compliqué.



Si le mage a choisi un bois qui ne convenait pas (comme du bois vert non traité), le sort fonctionne — comme si un charpentier avait travaillé contre son propre avis — mais l'objet produit va certainement se gauchir ou se fendre plus tard. Le choix du bois par le mage peut être influencé par *L'œil du charpentier* ou par l'avis d'un véritable charpentier.

(Base 5, +1 Toucher, +2 Groupe, +1 polyvalence)

LE VERRIER INVISIBLE

ReTe 4

P : Toucher, D : Mom, C : Ind.

Le mage peut transformer un morceau de verre en lui donnant une forme définitive, comme si un verrier l'avait formé. Le mage doit réussir un jet de Perception + Finesse pour déterminer la réussite de la fabrication, en remplacement d'un jet d'Artisanat : verrier, avec un Facteur de Difficulté d'au moins 3 plus élevé que le jet de verrier qui serait nécessaire. En cas d'échec, le verre se transforme en un bloc comme si un débutant incompetent avait tenté de le travailler.

Remarquez qu'au treizième siècle, la plupart du temps le verre n'est pas très clair — la fabrication de verre clair est un procédé alchimique qui dépasse les possibilités d'un sort d'artisanat. Le verre comprend souvent des bulles et distorsions, à moins qu'un véritable expert le travaille, avec un Facteur de Difficulté proportionnellement plus élevé.

SORT DU FER FORGÉ

ReTe 15

P : Toucher, D : Mom, C : Groupe

Le sort transforme du fer brut en barres de fer forgé, comme si un forgeron avait forgé ce fer. Le mage doit réussir un jet de Perception + Finesse pour travailler la barre et éliminer les scories. Cette tâche est normalement facile (6) pour un forgeron, la difficulté de base est donc de 9. Un échec signifie que le fer et les impuretés ne se séparent pas et que le fer sera défectueux et se brisera sous l'effort.

(Base 2, +2 métal, +1 Toucher, +2 Groupe)

LE FORGERON FANTÔME

ReTe 20

P : Toucher, D : Mom, C : Groupe

Le mage transforme des barres de fer (ou tout autre fer préparé) en un objet formé, comme si un forgeron l'avait fabriqué selon les instructions du mage. Le mage doit réussir un jet de Perception + Finesse remplaçant la Compétence Artisanat : forgeron, avec +3 à la difficulté. Un échec signifie que l'objet est visiblement défectueux, un désastre signifie qu'il a un vice caché.

(Base 2, +2 métal, +1 Toucher, +2 Groupe, +1 polyvalence)

Objets enchantés mineurs

Les parties qui suivent décrivent des objets enchantés qui peuvent être utilisés dans une alliance pour faciliter les travaux quotidiens.

FOURNEAU MAGIQUE

CrIg 20

Pénétration +0, 24/jour

P : Pers, D : Conc., C : Ind., l'objet maintient la concentration

Cet objet a la forme d'une boîte en fer vide, intégrée à de la brique réfractaire et un couvercle de fer détachable.

Lors de la commande, l'intérieur vide est chauffé au rouge et le reste jusqu'au lever ou coucher de soleil ou jusqu'à ce que la commande d'arrêt soit utilisée.

Si la chaleur produite est excessive, ce qui est souvent le cas, la nourriture peut être placée sur le couvercle du four ou sur une grille au-dessus de la brique.

(base 5, +1 Conc., +5 niveaux pour maintenir la concentration, +5 niveaux pour 24 utilisations)

LE CHEF ENCHANTÉ

ReHe (An, Aq, Ig) 45*

Pénétration +0, 24/jour

P : Toucher, D : Mom, C : Groupe

Après avoir placé de la nourriture (légumes, viande, liquides) dans cette casserole et l'avoir fermée, l'utilisateur décrit la recette qu'il veut appliquer à la nourriture, laquelle est instantanément traitée et transformée comme par un cuisinier. La qualité et la comestibilité de la nourriture ne sont aucunement modifiées, sauf l'élimination de petites parties pourries (comme le ferait tout cuisinier).

Le plat qui en résulte est tel que décrit par l'utilisateur et limité par sa connaissance (ou imagination) et la qualité de sa description. Un jet de Communication + Finesse de l'utilisateur remplace le jet d'Artisanat : cuisine (avec un Facteur de Difficulté augmenté de +3). La nourriture sera toujours au moins comestible (si des produits comestibles ont été placés dans l'objet), mais un jet de Finesse médiocre peut produire un résultat moins appétissant que l'on espérait. L'utilisateur peut remplacer Communication + Finesse par Communication + Artisanat : cuisine s'il possède cette Compétence.

Les alliances dont les servants n'ont pas les compétences nécessaires peuvent écrire des instructions pour l'objet, pourvu que les servants sachent lire la recette. Faute de mieux, l'utilisateur peut toujours demander le « pot-au-feu du voyageur ». C'est un ragoût très basique, composé de légumes pelés et de viande découpée, le tout bouilli tant et plus, ce qui signifie un Facteur de Difficulté de seulement 3.

(Base 5, +1 Toucher, +2 Groupe, +3 pour les compléments, +1 polyvalence, +5 niveaux pour 24 usages)

(* en raison de son haut niveau, beaucoup d'alliances doivent créer cet objet comme objet majeur.)

COUPEAU COUPE-PIERRE

ReTe 15

Pénétration +0, usages illimités

P : Toucher, D : Mom, C : Partie

Ce burin découpe la pierre comme si un tailleur de pierre bien équipé l'avait taillée. Cet objet peut servir à sculpter des pierres à partir d'une carrière (d'où la cible partie). Un jet de Dextérité + Finesse se substitue au jet d'Artisanat d'un maçon (avec +3 au Facteur de Difficulté comparable).

Découper un bloc simple est une tâche simple pour un maçon, aussi le Facteur de Difficulté de base du jet de Finesse est de 6 pour découper des blocs destinés à la construction. Les servants assignés à cette tâche sont habituellement capables de découper des blocs d'une forme à peu près régulière, qui nécessiteront une légère modification lors de leur utilisation.

(Base 2, +1 pierre, +1 Toucher, +1 Partie, +10 niveaux usages illimités)



LE PORTEUR ENCHANTÉ

ReTe 15

Pénétration +0, 24/jour

P : Toucher, **D** : Conc., **C** : Ind., l'objet maintient la concentration

Ce gant enchanté, placé sur un objet inanimé, soulève et pousse celui-ci tant que l'utilisateur le touche et le déplace. Lorsque l'utilisateur ôte le gant de l'objet, celui-ci se pose au sol.

(Base 3, +1 Toucher, +1 Conc., +5 niveaux pour le maintien, +5 niveaux pour 24 usages, basé sur *Porteur invisible*)

LE SOC MOTIVÉ

ReTe 15

Pénétration +0, 24/jour

P : Toucher, **D** : Conc., **C** : Partie., l'objet maintient la concentration

Cet objet léger en forme de soc peut être facilement poussé même par un seul servant, sans qu'il soit besoin de bête de trait. S'il est posé au sol, il transforme même la terre battue en terre bien labourée, dans un cercle de 15 pas de rayon.

(Base 2, +1 Toucher, +1 Conc., +1 Partie, +5 niveaux pour le maintien, +5 niveaux pour 24 usages, basé sur *Terre complaisante*)

LE CONSERVATEUR DE PROVISIONS

CrAn (He) 21

Pénétration +0, effet constant

P : Toucher, **D** : Conc., **C** : Groupe

Ce coffre conserve la nourriture placée dedans, l'empêchant de pourrir tant que le couvercle est fermé. Lorsque la nourriture est sortie du coffre, son effet cesse de l'affecter et celle-ci peut être préparée et mangée, avec le même degré de fraîcheur qu'elle avait lorsqu'elle y a été placée.

(Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe, +3 niveaux déclenchement environnemental, +1 niveau deux fois par jour)

LA MORT DE LA VERMINE

ReAn 20

Pénétration +0, 1/jour

Cette boîte est enchantée pour inspirer à une vermine d'un type spécifique le désir de s'approcher et entrer dans la boîte. La boîte est posée à l'endroit où se trouve cette vermine, déclenchée et laissée là pour rassembler ce qui approche de la boîte. L'effet continue jusqu'à l'aube ou au crépuscule. Puisqu'un type déterminé de vermine est actif le jour, ou actif la nuit, un seul usage rassemble toute la vermine d'un endroit.

Quand elle est dans la boîte, la vermine peut être éliminée par un servant doté de l'équipement adéquat. (base 2, +2 Voix, +2 Soleil, 2 Groupe)

Un sort capable de tuer instantanément la vermine existe, mais c'est un Perdo Animal de niveau 50 et un objet qui le ferait nécessiterait 5 ou 6 pions de vis, il est donc moins cher de placer un servant pour écrabouiller la vermine qui se présente.

ABLUERE MAGICA

ReHe (An) 15

Pénétration +0, usages illimités

P : Toucher, **D** : Mom., **C** : Ind.

Cet objet a la forme de deux planches articulées qui se referment à la manière d'un grand livre. Placer un

vêtement entre les deux planches le rend instantanément propre et frais, comme si une lavandière l'avait nettoyé.

L'utilisateur doit réussir un jet de Dextérité + Finesse remplaçant Profession : lavandière, mais les vêtements seront au moins propres et frais même si l'utilisateur n'est pas compétent, sauf en cas de désastre, auquel cas le vêtement sera taché mais on ne le découvrira que plus tard.

Certaines alliances enchantent des objets plus grands, nécessitant deux personnes pour les ouvrir et fermer, et qui permettent de nettoyer la literie.

(base 4, +1 Toucher, +10 niveaux pour un usage illimité)

LE SERVITEUR MUET

ReTe 35

Pénétration +0, 24/jour

P : Toucher, D : Mom., C : Groupe

Le serviteur muet transporte instantanément la nourriture et les plats, la boisson et les coupes, depuis la cuisine (où se trouve l'objet) vers des lieux spécifiés dans l'alliance, à une distance de 50 pas. La destination d'un plat est indiquée par un petit Lien mystique dans un réceptacle au-dessus de l'objet.

Le serviteur muet garantit que la nourriture est aussi fraîchement préparée que possible, et encore chaude, quand elle arrive à table, il garantit aussi que la nourriture n'est pas renversée en chemin et de toute façon portée à table.

(base 15 par analogie avec les règles ReCo, +1 Toucher, +2 Groupe, +5 niveaux pour 24 usages)

INCENDIOR HOMINES

CrIg 30

Pénétration +8, 50/jour

P : Voix, D : Mom., C : Ind.

Cette aide à la troupe lui offre une importante puissance de feu, supérieure à celle de l'arc long, utilisable même par un serviteur inexpérimenté. Lorsque la commande est déclenchée, la cible désignée est enveloppée dans les flammes, subissant +15 dégâts, avec une pénétration de +8. Le point faible est qu'une cible ayant une résistance à la magie peut résister à son effet.

L'objet prend différentes formes, suivant les goûts du mage qui l'enchanté. Une baguette est habituelle, mais un anneau ou une broche sont courants, un mage a fabriqué une gargouille miniature qui crachait le feu lorsqu'on la serrait.

(base 10, +2 Voix, +6 niveaux pour 50 usages, +4 niveaux pour pénétration +8)

Une variante de niveau 40 permet aux alliances puissantes un jet de flammes avec une pénétration de +28, pour seulement un pion de vis en plus.

Résidents fantastiques

Jusqu'à présent, cette section a traité de personnages humains (ou à peu près humains). Dans un environnement magique comme une alliance d'**Ars Magica**, cependant, il est possible de rencontrer des créatures plus étranges comme des bêtes douées de la parole, même si la saga n'est pas hautement fantastique. Ces créatures exotiques peuvent adopter les rôles de certains types de résidents, parfois très bien : un chien parlant peut ser-

vir d'éclairer ou de chasseur, par exemple, combinant l'odorat et l'ouïe du chien avec l'intelligence et la compétence d'un serviteur. À un niveau plus intime pour les mages, l'humble assistant de laboratoire peut prendre la forme d'un singe de Barbarie ou d'une créature aussi habile.

Dans des sagas plus fantastiques, vous n'êtes pas limité aux chiens « naturels » (ceux qui se promènent à quatre pattes) mais trouver des chiens marchant sur deux pattes, spécialisés en étiquette et haute cuisine, plus ou moins transformés.

Les familiers de mages sont compris dans cette catégorie. La plupart des sagas comprendront des familiers, même s'ils n'accompagnent que les mages non joueurs. Ces créatures ont une intelligence humaine, des pouvoirs magiques et des liens avec leur « maître », ce qui les rend juste aussi fantastiques que certains des animaux présentés ici. En fait, vous pouvez utiliser les familiers comme inspiration pour des catégories entières de résidents enchantés.

Le molosse vertueux

Puissance magique : 10 (Animal)

Caractéristiques : Int 0, Per +2, Pré -2, Com 0, For 0, Éner +2, Dex +1, Viv +2

Taille : 0

Âge : 2 (2)

Décroissance : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Résident, Endurance, Ouïe fine, Témérité

Traits de Personnalité : Loyal +3, Téméraire +3, Brave +2

Réputations : Loyal 2 (locale)

Combat :

Morsure : Init +2, Attaque +8, Défense +7, Dégâts +1

Encaissement : +2

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16+)

Compétences : Athlétisme (course de fond) 4, Attention (fouiller) 4, Bagarre (morsure) 3, Charme (mignon) 1, Chasse (odorat) 4, Connaissance de l'alliance (habitants) 1, Connaissance locale [environs] (géographie) 2, [langue locale] 5, Marchandage (nourriture) 1,

Armes naturelles : les Caractéristiques de combat de la morsure du chien sont Init 0, Attaque +3, Défense +1, Dégât +1

Pouvoirs :

Le chasseur inexorable : 2 points, Init 0, Animal : lorsque cet animal suit la piste d'une créature, il peut la suivre sans faille tout le temps qu'il faut pour la trouver. Les diverses ruses de sa proie, comme la traversée de l'eau ou le retour sur ses pas, ne le trompent pas. Si la proie a une résistance à la magie, cet effet doit pénétrer de la manière habituelle.

Colloqui cum : 0 points, - , Imaginem : le molosse vertueux peut parler en créant des sons, apparemment depuis sa gueule.

Équipement : aucun

Encombrement : 0 (0)

Vis : 2 Intellego, dans la truffe

Les personnages animaux

Un certain nombre d'animaux de l'Europe mythique sont décrits dans le Livre des bêtes, ancien supplément à télécharger intégré dans le livre de règles. Le molosse et le chat (et la forme de corbeau du changepeau) sont basés sur ces descriptifs. Chaque espèce d'animal a certains Vices et Vertus en commun pour tous ses membres, qui ne sont pas équilibrés en termes de jeu (comme l'équilibrage normal pour les humains), mais indique les points forts et faibles de ces animaux. Des animaux exceptionnels peuvent adopter des Vertus et Vices spécifiques, mais il faut alors les équilibrer normalement.

Des animaux ordinaires ne peuvent pas apprendre de nouvelles Compétences, à moins d'être entraînés, mais peuvent améliorer leurs Compétences, tandis que les animaux intelligents peuvent apprendre de nouvelles Compétences. Les animaux ont habituellement des Compétences qui reflètent ce que les membres de leur espèce peuvent faire d'instinct et non ce qu'ils ont appris. Les bêtes sont souvent « trop jeunes » pour apprendre des Compétences avec le système normal de création de personnage.

Notes de personnalisation : le molosse vertueux est l'une des créatures magiques rares que l'on trouve dans l'Europe mythique – une créature intelligente sous forme de bête, avec une puissance magique et des pouvoirs magiques. Il a été recruté comme résident, en échange de ce qu'il apprécie, beaucoup de nourriture, de chaleur et de confort, ainsi que la reconnaissance de ses services dévoués. Il a acquis quelques nouvelles compétences depuis qu'il s'est joint à l'alliance, en particulier la connaissance locale et savoir mendier en se montrant mignon.

Le molosse vertueux est basé sur le chien du Bestiaire (cf. ArM5 p. 294), avec les Caractéristiques d'espèce Endurance et Ouïe fine, ainsi que le Vice d'espèce Témérité. D'autres races peuvent le remplacer.

Le chat (trop) familial

Puissance magique : 10 (Imaginem)

Caractéristiques : Int -3, Per +1, Pré -1, Com 0, For -7, Éner 0, Dex +3, Viv +4

Taille : -3

Âge : 5 (5)

Décépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Familier, Sens de l'équilibre, Talent pour Attention, Double vue, Ouïe fine, Cruel (mineur), Nocturne

Traits de Personnalité : Cruel +3, Loyal +3, Brave -2

Réputations : Familier de mage 3 (locale)

Combat :

Griffes : Init +3, Attaque +8, Défense +10, Dégâts -5

Morsure : Init +4, Attaque +8, Défense +7, Dégâts -6

Encaissement : +1 (fourrure)

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-2), -3 (3-4), -5 (5-6), Incapacité (7+)

Compétences : Arts libéraux (grammaire) 1, Athlétisme (saut) 3, Attention (la nuit) 4, Bagarre (griffes) 2, Chasse (souris) 4, Connaissance de l'alliance (habitants) 1, Connaissance locale [environs] (géographie) 2, Discrétion (affût) 4, Double vue (choses invisibles) 3, [langues du mage*] (ordres) 5, Latin (hermétique) 5, Marchandage (nourriture) 1, Survie (forêt) 3, Tromperie (remarques rusées) 1

(*un familier gagne les Compétences du mage dans toutes les langues qu'il parle)

Armes naturelles : les Caractéristiques de combat des griffes du chat sont Init -1, Att +2, Déf +3, Dég +2, pour les dents Init 0, Att +3, Déf +1, Dég +1. Sa fourrure dense lui offre une protection de +1.

Pouvoirs :

Yeux de chat : 0 points, -, Animal : le chat peut voir dans l'obscurité, mais pas dans le noir absolu.

Mouvement invisible : 1 point, Init +10, Animal : le chat peut se déplacer d'un endroit à l'autre sans être aperçu, même lorsque les gens pensent qu'il était parfaitement visible.

Effets du lien :

Parole : MuAn 20, Toucher, Concentration, Individu. Donne à un animal la capacité surnaturelle de parler une langue humaine.

Communication mentale : CrMe 15, Toucher, Momentané, Individuel, usage illimité, permet de partager des pensées complexes.

Sens partagés (vue) : InMe 30, Toucher, Concentration, Individuel, le lien maintient la concentration. Le mage peut partager la vision du chat.

Sens partagés (vue) : InMe 30, Toucher, Concentration, Individuel, le lien maintient la concentration. Le chat peut partager la vision du mage.

Équipement : aucun

Encombrement : 0 (0)

Vis : 2 Imaginem, dans les yeux

Notes de personnalisation : les Vertus et Vices particuliers du chat familier sont Sens de l'équilibre, Talent pour Attention, Ouïe fine, Nocturne. Depuis le lien, l'intelligence a remplacé la ruse et la présence ainsi que la communication ont augmenté grâce à son pouvoir de parole. L'animal a bénéficié de 4 années d'expérience depuis qu'il est un familier (à l'âge d'un an). Modifier ce type de familier est facile avec la section Bestiaire du livre des règles d'**Ars Magica** 5e édition.

Les effets du lien sont au choix du mage, il ne s'agit que d'un exemple de familier que les servants peuvent rencontrer. Les niveaux de lien ne sont pas indiqués ici.

Résidents thématiques

Au-delà des services et de la base économique de l'alliance, il est possible que des servants définissent un thème secondaire pour celle-ci. Par exemple, l'alliance peut avoir des fantômes résidents d'une aura hautement magique, ou les mages peuvent lier par magie les esprits des servants décédés, en tant que gardiens. Les mages peuvent être impliqués dans la politique hermétique et employer des espions, des voleurs (cambrioleurs) et des agents politiques, ou peuvent avoir une affiliation religieuse ou académique et employer (ou au moins héberger) des savants, scribes ou prêtres. Une alliance ayant des liens puissants avec une



forêt féérique ferait bien de recruter quelques résidents ayant des dons féériques ou du sang féérique, au point que des mages prévoyants et pragmatiques pourraient se lancer dans la reproduction de tels servants.

Pour plus de personnalité, une alliance qui utilise beaucoup d'objets enchantés pour aider, renforcer ou remplacer des servants peut avoir l'essentiel des objets fabriqués par un seul mage (souvent un mage de Verditius, mais il peut appartenir à une autre maison) avec un style propre. Tous ces objets pourraient prendre la forme de gargouilles, par exemple, ou d'un oiseau domestique, ou de sphères abstraites et colorées.

Cambrioleur

Caractéristiques : Int +1, Per +1, Pré -2, Com -2, For +1, Éner +1, Dex +5, Viv +3

Taille : 0

Âge : 25 (25)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Résident, Excellente dextérité x2, Caractéristiques supérieures, Défaut de prononciation, Éducation dans une alliance, Présomptueux

Traits de Personnalité : Brave +3, Loyal +3, Présomptueux +3

Réputations : aucune

Combat :

Dague : Init +3, Attaque +11, Défense +7, Dégâts +4

Couteau de lancer : Init +3, Attaque +10, Défense +7, Dégâts +3

Encaissement : +1

Niveaux de Fatigue : OK, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16+)

Compétences : Arme de jet (couteau) 3, Artisanat : forgeron (serrures) 3, Athlétisme (escalade) 4, Attention (fouiller) 3, Bagarre (dague) 3, Connaissance de l'alliance (habitants) 1, Connaissance des gens (servants) 1, Connaissance du village (habitants) 1, Discrétion (zone urbaine) 5, Doigts agiles (chapidage) 4, [langue natale] 5, Latin (conversation surprise) 3, Natation (rester à flot) 1

Équipement : vêtements de voyage, vêtements sombres, couteaux, sac avec cordes et autre matériel

Encombrement : 0 (0)

Notes de personnalisation : les Compétences peuvent être modifiées et l'on peut intervertir l'Excellente dextérité avec une Excellente vivacité, ou la remplacer par une deuxième fois Caractéristiques supérieures. Si vous remplacez le Défaut de prononciation par un autre Vice, il est envisageable d'ajouter la Tromperie (baratin) à niveau 2 ou 3.

Fantôme gardien

Puissance magique : 10 (Mentem)

Caractéristiques : Int 0, Per +2, Pré -1, Com 0, For +1*, Éner +2*, Dex +1*, Viv +2*

(*les Caractéristiques physiques ne peuvent pas affecter le monde matériel mais sont utilisées dans les interactions avec d'autres fantômes ou esprits.)

Taille : 0

Objet mineur : le molosse merveilleux

MuAn (Co, Me) 34

Pénétration +0, effet constant

Ce collier transforme un chien normal en serviteur idéal, qui se tient debout et dispose de mains, a l'intellect d'un serviteur, mais conserve la dévotion, la volonté de plaire et la loyauté d'un chien. L'apparence générale de la créature reste celle d'un chien, mais ses membres et son intellect sont modifiés par l'objet.

Le problème de cet objet est la distorsion causée par l'effet constant, mais sur la durée de vie d'un chien, cela n'a généralement pas de réel effet.

(Base 15, +1 Toucher, +14 niveaux pour fonctionnement permanent, compléments gratuits)

Objet fantastique : le portail d'entrée à distance

ReCo 50

Pénétration +0, 24/jour

P : Vue, D : Mom., C : Groupe

Pour les alliances soucieuses de leur sécurité, cet objet est un moyen de transport magique activé uniquement depuis l'intérieur de l'alliance, sans nécessiter de Lien mystique. Si l'alliance est par ailleurs inaccessible physiquement, par exemple un château volant, un accès hostile peut devenir quasiment impossible.

L'usage typique veut que des serviteurs surveillent la zone du portail dans l'attente de visiteurs, où se trouvent une grosse cloche (ordinaire) et un drapeau permettent aux visiteurs de demander l'accès. Enfin, un cercle de transport, activé depuis l'intérieur de l'alliance, permet de transporter dans l'alliance les personnes vues par les serviteurs. Des mages en visite peuvent résister à l'effet et rester à l'extérieur. Dans ce cas, des serviteurs sont souvent envoyés pour les loger à l'extérieur de l'Ægis.

L'enchantement est un effet Rego Corpus 45 qui transporte dans l'alliance les personnes vues, jusqu'à une distance de 500 pas, ou les dépose lors de leur départ.

(base 20, +3 En vue, +2 Groupe, +5 niveaux pour 24 usages)

Âge : Mort (35)

Décrépidité : - (mort)

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Vertus et Vices : Résident, Caractéristiques supérieures, Regard perçant, Prémonitions, Fantôme lié (ne peut pas quitter l'alliance), Défiguration (par la blessure qui l'a tué), Vœu de servir, Excellente dextérité x2, Défaut de prononciation, Éducation dans une alliance, Présomptueux

Traits de Personnalité : Brave +3, Loyal +3, Patient +3

Réputations : aucune

Combat :

Poing : Init +2, Attaque +7*, Défense +8, Dégâts +1*

(* ces chiffres s'appliquent aux combats normaux contre d'autres fantômes. Contre des cibles corporelles, le toucher insubstantiel du fantôme ignore les parades et armures.)

Encaissement : +11* (cotte de mailles fantomatique)

(* ces chiffres s'appliquent aux combats normaux contre d'autres fantômes. Les créatures corporelles ne peuvent pas affecter physiquement le fantôme et contre elles l'encaissement n'est pas utilisé.)

Pouvoirs :

Invisibilité : 0 points, Init +2, Imaginem : le fantôme peut passer d'une apparence translucide, presque solide, à une invisibilité complète.

Insubstantialité : 0 points, - , Mentem : le fantôme est insubstantiel et peut librement traverser des objets, murs, plafonds, etc.

Toucher glacial : 1 point, Init +2, Ignem : Le fantôme peut utiliser un pouvoir semblable au sort *Toucher glacial de l'hiver* (PeIg 10).

Compétences : Attention (monter la garde) 4, Bagarre (poing) 5, Connaissance de l'alliance (histoire) 3, Connaissance du Divin (vie après la mort) 1, Connaissance de la magie (fantômes) 1, Discretion (insubstantiel) 3, [langue natale] 5, Ripaille (hurlements) 1, Prémonitions (fantômes et esprits) 3

Équipement : cotte de mailles fantomatique

Encombrement : 0 (0*)

(* l'équipement fantomatique n'est pas encombrant, à partir du moment où l'état de fantôme est accepté.)

Vis : 2 Mentem, dans ses restes s'il est renvoyé

Notes de personnalisation : les Compétences, Vertus et Vices peuvent être modifiés. Les fantômes peuvent utiliser des armes contre d'autres fantômes, la Compétence Armes à une main peut donc servir. Les fantômes gardiens reçoivent trois cents points d'après la description, mais vous êtes libre d'assigner plus ou moins de points. Les fantômes n'apprennent cependant rien après leur mort.

D'autres notes sur les fantômes se trouvent dans *L'Alliance brisée de Calebais*. Le fantôme présenté ici est lié par magie et ne hante pas l'alliance pour les raisons habituelles.



Chapitre Trois
Des ressources





V. Richesse et pauvreté



Les alliances sont les alliances qui n'ont pas besoin d'argent. Comme dans tout manoir, monastère ou forteresse, il s'y trouve un grand nombre de personnes à nourrir, loger et protéger, avec une quantité limitée (et en types limités) de ressources dans les environs immédiats. En fait, les mages ont l'habitude de vivre comme des nobles, avec un besoin d'équipement de laboratoire et de matériaux précieux, de parchemins et encres coûteux, qui seraient une charge même pour un noble fortuné. Par conséquent, presque toutes les alliances ont besoin d'une source de revenus, afin de pouvoir acquérir les biens nécessaires. Vous trouverez dans cette section des règles simples pour gérer les finances de votre alliance et des suggestions de sources de revenus.

Ces règles peuvent se résumer à une approximation très simple. Arrondissez les entrées et dépenses principales à la livre la plus proche et ignorez les montants inférieurs (sous et deniers). Il est certes important d'avoir une idée de l'état général des finances de l'alliance, mais vous n'avez sans doute pas envie de vous perdre dans tous les comptes de dépenses, comme le nombre de tonnelets de bière consommés par les servants la nuit précédente ou les chandelles brûlées en une saison. Une grande quantité d'argent est dépensée de multiples manières durant une année moyenne de la vie d'une alliance et tout comptabiliser représenterait un travail énorme. Pour plus de simplicité, vous ne trouverez donc dans cette section que les prix de catégories générales de dépenses et d'objets importants, indiqués en livres entières.

Beaucoup d'alliances emploient les services d'un autocrate, dont la tâche consiste (entre autres) à veiller au trésor de l'alliance et aux dépenses. Il est aussi courant qu'un mage (traditionnellement, mais par toujours, de la maison Jerbiton) assume ce rôle, mais le détail de la comptabilité est souvent délégué à l'autocrate ou à des scribes.

La réserve d'argent de départ pour l'alliance peut être acquise avec des points de Construction (au taux d'un point de Construction pour 10 livres), sans quoi l'on présume que l'alliance ne dispose pas de réserves disponibles au début de la saga.

Revenus

La plupart des alliances ont une source unique de revenus, mais certaines se sont diversifiées en acquérant deux sources ou plus, tandis que les alliances misérables n'ont aucune source. En gros, une source de revenus est une entreprise considérable qui produit une portion importante (en général presque tout) des revenus de l'alliance. Pour simplifier, un groupe d'entreprises semblables (par exemple des terres agricoles avec diverses plantations, ou un commerce avec de multiples routes commerciales plus un loyer) peut compter comme une seule source de revenus. Il n'est sans doute pas utile de tenir compte de chaque petite source de revenus (par exemple la vente de miel pour quelques sous au marché local), à moins qu'elles produisent plusieurs livres par an. Chaque source de revenus appartient à une catégorie, en fonction des revenus annuels générés (cf. encadré).

Alliance de base

La base de création d'une alliance (sans Accroche ni Avantage modifiant les revenus) revient à une seule source de revenus Typique. Comme alternative, on peut choisir deux sources Inférieures au lieu d'une source Typique. Bien que cela produise un peu moins de revenus, cette diversité présente des avantages. Si une source fait défaut, il en reste une à l'alliance, de plus il existe deux fois plus d'occasions d'améliorer chaque source et de vivre des histoires.

Cette base fournit un revenu relativement modeste d'un point de vue hermétique (mais considérable d'un point de vue vulgaire), généralement suffisant pour couvrir les dépenses de l'alliance. À moins d'une Accroche à ce sujet, la source de revenus est considérée comme relativement stable et discrète : une chose dont les mages ne devront pas se soucier trop souvent. Le revenu annuel de 100 livres est juste une ligne directrice et suppose qu'il s'agit d'une alliance moyenne d'environ six mages. Si votre alliance compte plus de mages, vous pourriez avoir besoin d'adapter les revenus de 15 livres supplémentaires par mage supplémentaire. De même, si vous n'avez que peu de mages, vous pouvez réduire les revenus du même montant. Pour une alliance n'ayant qu'une ressource Inférieure, l'ajustement



La livre mythique

Les prix de cette section sont indiqués en livres mythiques. Cette unité ignore par facilité le fait que l'Europe mythique est formée d'une multitude de royaumes aux monnaies différentes, dont la valeur relative peut varier. Ceci ne devrait vous concerner que si vous utilisez l'option de gestion extrêmement complexe du patrimoine, dans le cas contraire nous vous suggérons de compter en Livres mythiques et considérer simplement que tout cela est géré en monnaie locale au taux de change adéquat.

Une livre mythique équivaut à une livre d'argent, au revenu annuel d'un paysan ordinaire, ou assez d'argent pour l'entretien annuel d'un laboratoire hermétique moyen.

devrait être de six livres par mage. Au besoin, vous pouvez aussi modifier les revenus de départ en fonction des dépenses annuelles de départ, de sorte qu'au début de la saga, le surplus ou le déficit que vous désirez se trouve atteint. Vous préférerez probablement commencer la saga avec une alliance générant un léger surplus annuel, disons une dizaine de livres, pour pouvoir se permettre quelques dépenses diverses (cf. ci-dessous).

Personnalisation

En fonction des Accroches et Avantages choisis, vous pouvez déterminer le nombre de sources de revenus de l'alliance ainsi que la catégorie de chacune. Par exemple, une alliance ayant les Avantages Richesse (mineur) et Ressource secondaire, ainsi que l'Accroche Ressources contestées, a une source Supérieure et une Typique, la ressource Supérieure étant contestée. En fonction de la situation de l'alliance et de son concept, avec l'accord de la troupe, vous pouvez alors développer ces sources en vous inspirant de la liste ci-après.

Amélioration

Lorsque la saga a commencé, les revenus produits par chaque source peuvent varier d'une année à l'autre, en fonction des efforts des personnages (qu'ils s'investissent ou négligent la question) et de facteurs externes (comme la concurrence, la demande, la météo, etc.). Chaque année, le conteur devrait choisir un effet adéquat dans la table de modification des revenus (cf. encadré) et appliquer le multiplicateur de l'alliance aux revenus de l'année pour cette source. Ce sera habituellement un status quo et aucune modification de revenus ne sera notée. Les modifications sont généralement permanentes et modifient le revenu de base pour les années suivantes, mais certains effets peuvent ne se faire sentir qu'une année durant (comme une récolte exceptionnelle, une invasion de sauterelles, ou le passage impromptu d'un marchand amical ou rival). Donc, un effort ou investissement important et couronné de succès par les personnages peut être récompensé. Par exemple, cinq années d'Expansion font passer une source de revenus Typique au rang de source Supérieure. De même, un recul majeur ou une catastrophe peuvent diviser les revenus. Vous pouvez,

si vous le désirez, déterminer un résultat aléatoire sur la table de modification des revenus, mais dans la plupart des sagas, la troupe ne voudra sans doute pas introduire un tel élément de hasard dans ses finances !

Améliorations magiques

Des mages qui se languissent dans une alliance aux moyens relativement modestes seront presque toujours tentés d'utiliser la magie pour créer leur fortune. Nous pouvons certainement, pourraient-ils se dire, en utilisant des magies discrètes et modestes, augmenter fortement nos revenus. La réponse la plus simple est oui, c'est souvent possible et beaucoup d'alliances le font plus ou moins. Il existe une grande variété d'approches, allant du subtil (comme des sorts mineurs pour nourrir et protéger les récoltes) au manifeste (comme la création permanente d'argent).

Il existe cependant trois inconvénients majeurs à la création de richesses par la magie. Premièrement, la création des objets ou l'utilisation de sorts rituels nécessite des saisons de travail de laboratoire ou l'utilisation de vis. Deuxièmement, une telle activité magique attire une attention indésirable, si elle n'est pas assez discrète. Cela peut causer de l'envie chez un rival, par exemple, ou intriguer des villageois, ou encore un Toque Rouge en visite. Etant donné que l'Ordre d'Hermès évite les interférences avec les vulgaires, la sagesse veut qu'une alliance reste discrète quant à ses moyens de financement les plus douteux. Cela dit, des magies peu puissantes limitées aux terres de l'alliance sont généralement acceptables. Certaines alliances sont même assez fières de la productivité, assistée par magie, de leurs vignes ou leurs mines, par exemple. Le troisième inconvénient est qu'une augmentation soudaine des revenus de l'alliance, peut potentiellement avoir un effet néfaste pour l'économie locale, c'est-à-dire causer une inflation. Comme l'alliance a plus d'argent, elle va naturellement le dépenser et la demande de biens va naturellement tendre à excéder l'offre. Après tout, il n'y a pas plus de grain à vendre que les villageois n'en peuvent produire et si l'alliance locale achète tout, ces paysans auront un surplus de pièces d'argent, mais plus de nourriture pour eux-mêmes et les prix vont donc monter. Cet effet est plus prononcé si l'alliance se procure l'essentiel de ses fournitures localement, moins si les dépenses sont dispersées. Les Toques Rouges sont souvent parmi les premiers à remarquer une inflation locale et si c'est une source de problèmes, les *Quaesitores* (ou des marchands en colère) ne seront pas loin derrière. En raison des problèmes d'inflation causés par des alliances, plusieurs des Tribunaux ont récemment adopté des mesures limitant pour chaque alliance, la création d'un maximum deux livres d'argent (ou son équivalent) par mage chaque année (cf. *les Maisons d'Hermès : les Vraies lignées*).

Le conteur doit décider de l'efficacité de toute amélioration magique entreprise par une alliance et choisir un multiplicateur de revenus adéquat (appliqué une seule fois, mais dont les effets sont permanents). Par exemple, chaque Couteau coupe-pierre (cf. section IV : Résidents, Objets enchantés mineurs) combiné à une carrière peut améliorer sa productivité et entraîner un modificateur de revenus « croissance ». Des objets magiques plus puissants ou des rituels peuvent causer des modificateurs plus importants. Quelques suggestions d'améliorations magiques et exemples de sorts sont donnés ci-dessous.

don
de
un
à
pour
pour
mag
essenti



Catégories de sources de revenus

Source de revenus	Accroche ou Avantage adéquat	Revenu annuel typique (livres)
(aucune)	Accroche pauvreté (majeure)	0
Inférieure	Accroche pauvreté (mineure)	40
Typique	—	100
Supérieure	Avantage richesse (mineur)	250
Légendaire	Avantage richesse (majeur)	1.000

Modification des revenus

Effet	Multiplicateur de revenus	Résultat de dé de tension
Marasme	x 0,5	désastre
Contraction	x 0,8	0
Stagnation	x 0,95	2
Satus quo	x 1	3-8
Croissance	x 1,05	9
Expansion	x 1,2	10-19
Vague de prospérité	x 1,5	20+

Option : Gestion financière extrêmement complexe

Si vous le désirez, vous pouvez conserver une trace exacte des finances de l'alliance, en notant tous les revenus et dépenses au niveau du sou et du denier. Par exemple, au lieu de noter simplement que le coût global d'une expédition se monte à une livre, vous tenez compte de l'achat des provisions et du matériel. La plupart des troupes préfèrent éviter d'entrer dans un tel niveau de détail, sachant qu'il implique de prendre trop de notes, mais ça peut convenir dans une alliance très pauvre ou dans une saga qui met l'accent sur le monde vulgaire ou le commerce.

Option : Aucune gestion financière

Les troupes ne sont pas toutes désireuses de suivre les finances de leur alliance. Si vous le voulez, vous pouvez simplement ignorer les comptes, en vous bornant à introduire des restrictions monétaires ou des excédents à la discrétion du conteur. Cela nécessite un peu de bon sens, pour ne pas donner l'impression que les personnages disposent de fonds illimités, ou qu'ils n'ont aucun contrôle sur leurs finances, mais ce style peut bien convenir à une alliance très riche ou à une saga hautement fantastique.

Sources de revenus

Cette partie présente une liste des sources de revenus les plus courantes pour une alliance (et pour les personnes riches de l'Europe médiévale aussi). La source ou les sources que vous choisissez dépendront sans doute largement de la situation géographique de l'alliance, ainsi que des compétences de ses résidents et compagnons, ainsi que des Avantages et Accroches. Certaines sources de revenus (par exemple la gestion de forêts et la collecte de taxes) nécessitent souvent l'Avantage Droit pour pouvoir fonctionner sans interférences. Dans le cas contraire, nous suggérons de choisir l'Accroche Ressources contestées, sachant qu'un noble verra d'un mauvais œil que l'on bafoue ses droits. L'Accroche Ressource gênante peut convenir pour certaines formes de ressources (par exemple le crime et la sorcellerie), soulignant la difficulté à mener ces activités sans attirer l'attention.

En ce qui concerne les ressources qui produisent des biens (par exemple la nourriture ou les biens manufacturés), il ne suffit pas de produire, il faut aussi vendre, par troc ou contre monnaie. L'essentiel de l'économie de l'Europe médiévale se fonde sur le troc, l'argent n'étant utilisé couramment que dans les villes et parmi la noblesse. Si les mages ne sont pas attentifs à la manière de vendre leurs produits (par exemple, tout vendre au marché du village le plus proche serait une mauvaise idée), le prix de ces biens risque de chuter localement, ce qui causera une baisse de revenus. Des effets négatifs pourraient alors s'appliquer à la table de modification des revenus.

Pratiquement toutes les sources de revenus impliquent l'utilisation de personnel. Par exemple, une auberge tenue par une alliance nécessite un aubergiste et du personnel, une alliance exploitant des terres agricoles peut régner sur des centaines de paysans répartis dans plusieurs villages. Vous ne devez pas compter les dépenses de ces personnes (comme le coût de leur logement, leur nourriture et leur logement), même si elles vivent à l'alliance, ni le coût des matières premières qu'elles utilisent. Vous pouvez considérer que le revenu constitue le surplus après déduction de ces frais de fonctionnement. Il n'est donc pas nécessaire de tenir une comptabilité des dépenses de l'entreprise qui fournit les revenus. Mais une augmentation des coûts de production peut causer une baisse du revenu, les surplus étant diminués d'autant.

Il est possible que certaines alliances consomment leur propre production. Par exemple, une alliance ayant une importante flotte de pêche peut conserver une partie du produit de la pêche à son propre usage. Du point de vue de ce que vous allez compter, il est plus simple d'ignorer cette consommation directe, puisque l'économie réalisée est compensée par une diminution des ventes. Ce qui n'est consommé que par l'alliance (comme un peu de bétail ou d'artisanat local) ne constitue pas une source distincte de revenus, mais est pris en compte dans la diminution des dépenses.

AGRICULTURE

L'agriculture est la première activité de la plupart des paysans et constitue donc une source de revenus logique (quoi que peu prestigieuse) pour une alliance. Le territoire d'une telle alliance comprend au moins un petit village de paysans, qui cultivent les terres de l'alliance en contrepartie d'une tenure propre, ce qui assimile l'alliance à un seigneur féodal. Seules quelques céréales sont produites en quantité telles que leur surplus peut être échangé contre d'autres biens et aliments. D'autres fermes, plus rares mais plus prospères, se spécialisent dans la production de denrées agricoles de luxe, comme les vignobles, les magnaneries (la sériciculture est l'art d'élever le ver à soie avec des feuilles de murier) et les plantations de kermès (insectes présents dans certains chênes de Méditerranée et utilisés pour produire une teinture).

Avantages : fournit une ressource stable et non controversée, la ferme est habituellement proche de l'alliance et une source de nourriture proche offre une certaine protection contre la disette.

Inconvénients : l'agriculture est une entreprise fatigante et monotone, ne convenant qu'à des paysans et sujette aux aléas de la météo et des maladies agricoles.

Options magiques : Creo Animal pour produire de la soie, Herbam pour renforcer les plantations (cf. par exemple *Corne d'abondance*), Auram pour garantir une météo favorable.

EXEMPLES

Inférieur : deux ou trois hameaux en Écosse, avec de l'avoine et quelques céréales.

Typique : d'importants champs de blé en Westphalie, avec une demi-douzaine de villages.

Supérieur : un vignoble comprenant plusieurs vignes renommées, en Bourgogne.

Léendaire : un monopole de production de soie, à Constantinople.

CHARITÉ

Quelques alliances ont la chance de bénéficier de la charité d'autres, recevant une allocation régulière. Le donateur peut être un individu, comme un noble, un marchand ou une riche veuve (s'il s'agit d'un personnage joueur, la Vertu Riche est indispensable), ou une institution comme une guilde, une autre alliance ou l'Église. La raison qui motive cette générosité est peut-être la gratitude, l'altruisme, ou encore le donateur peut s'attendre à une forme de protection, à des faveurs, ou prévoir quelque bénéfice à tirer de son « investissement. »

Avantages : vous obtenez de l'argent sans rien faire !

Inconvénients : la charité dure tant que le donateur est vivant, riche et bien disposé envers l'alliance, pas plus.

Options magiques : magie Mentem sous forme de charmes et potions pour qu'un donateur potentiel incline à plus de générosité.

EXEMPLES

Inférieur : le revenu qu'un humble monastère tire de la charité.

Typique : une dîme ou une donation venant d'une puissante alliance d'automne.

Supérieur : le parrainage du roi de France.

Légitime : les revenus du pape.

CRIMINALITÉ

Certains mages, vivant en marge de la société vulgaire et n'ayant pas une source légitime de revenus, succombent à la tentation du crime, dans lequel leurs talents surnaturels peuvent grandement les servir. Dans les régions sauvages ou sans loi, il est possible de recourir simplement à la force ou à la menace. Cela comprend le banditisme, le racket (imposer des protections) et la piraterie. Les possibilités plus discrètes comprennent le chantage, la contrebande, la falsification, le recel, l'espionnage et l'assassinat. Remarquez que plusieurs des sources de revenus indiquées dans la présente partie, entreprises sans droit ni permission, seront considérées comme criminelles. Dans de telles circonstances, la chasse est du braconnage, les péages d'octrois de l'extorsion et le prêt d'argent de l'usure.

Avantages : le crime paye et génère des revenus hors de proportion avec les efforts consentis.

Inconvénients : la menace constante de la capture et de la sanction (souvent sévère), la mise en péril de son âme et un risque d'éveiller l'intérêt de démons.

Options magiques : magie Imaginem pour les déguisements (par exemple *Image déguisée*), Mentem pour la tromperie, même de petits effets magiques peuvent épouvanter ou donner l'impression d'une menace considérable.

EXEMPLES

Inférieur : une bande de voleurs de grand chemin.

Typique : un réseau de crime organisé dans une grande ville.

Supérieur : la flotte pirate de l'alliance de Waddenzee, dans le tribunal du Rhin.

Légitime : Robin des Bois, aidé par des démons.

PÊCHE

Il est possible de vivre de la mer et des rivières plutôt que de la terre. Cela nécessite un accès à un cours d'eau ou (de préférence) à un lac ou la mer, ainsi qu'un bateau avec équipage, garni de filets. Le poisson com-

plète le régime de bien des gens, on le mange souvent le vendredi. Les baleines sont aussi chassées pour leur huile et leur viande, mais il faut un équipage plus important et plus compétent.

Avantages : il serait étonnant que le poisson vienne à manquer.

Inconvénients : les tempêtes peuvent endommager ou naufrager les bateaux, le poisson ça pue.

Options magiques : bateaux, filets, voiles ou avions enchantés, Rego Auram, Rego Aquam ou Rego Animal pour commander aux vents, aux flots ou aux poissons.

EXEMPLES

Inférieur : une douzaine de bateaux de pêcheurs dans un village au bord d'un lac, avec 40 pêcheurs.

Typique : une considérable flotte de pêche dans une ville côtière.

Supérieur : une grande pêcherie baleinière du pays Basque.

Légitime : le monopole de Lübeck sur les sites de pêche du hareng au sud de la Suède.

EXPLOITATION FORESTIÈRE

De nombreuses alliances sont proches d'une forêt, où des forestiers compétents peuvent trouver une source de revenus. Des arbres peuvent être abattus pour fournir du bois destiné à la construction, aux navires ou à brûler. Certaines créatures, notamment les ours, renards, hermine, martres, lièvres, peuvent être chassées pour leur fourrure. Une troisième possibilité consiste à chasser des animaux sauvages comme le cerf et le sanglier, ou même les porcs venus s'y nourrir, pour leur viande, mais ce n'est généralement pas considéré comme une source de revenus : ce gibier est généralement destiné à la table des nobles et pas à la vente au marché local, la chasse étant un privilège de la noblesse. Les mages peuvent aussi chasser du vis ou des créatures surnaturelles, mais ce n'est — habituellement — pas une source de revenus vulgaires. Certaines forêts n'ont proportionnellement que peu d'arbres, ce sont des réserves de chasse plus que des bois (cf. l'Avantage Chasse). Il est peu probable qu'une alliance possède à la fois des terres agricoles et des bois, à moins que ses terres soient très importantes.

Avantages : les entreprises forestières sont relativement discrètes et échappent à la plupart des interférences vulgaires.

Inconvénients : implication possible dans les domaines et les droits de seigneurs vulgaires ou féériques, ce qui vaudra leur inimitié.

Options magiques : magies rituelles Herbam pour augmenter la productivité d'une forêt, arcs ou lances magiques pour aider les chasseurs, Rego Animal pour attirer ou contrôler les créatures chassées.

EXEMPLES

Inférieur : des bois sur plusieurs kilomètres, gérés par une quarantaine de forestiers.

Typique : une petite chasse royale, contenant quelques villages et hameaux de forestiers bien formés.

Supérieur : hermine et martre provenant d'un terrain de chasse en Russie, employant une centaine de trappeurs.

Légitime : monopole royal de chasse de la Nouvelle Forêt, en Angleterre.



SECTION
V

Idées d'histoires : richesse et pauvreté

- ◆ L'alliance commence à subir une diminution constante de ses fonds, depuis qu'un autocrate corrompu détourne de l'argent. Comment cette personne a-t-elle pu s'en sortir si longtemps avec ça et qui d'autre pourrait profiter de cette corruption ?
- ◆ Les dettes de l'alliance commencent à croître, jusqu'au jour où un créancier puissant frappe à la porte. Il est prêt à renoncer à une grande partie de la dette en échange d'un service rendu par les mages, ce qui flirte avec les limites du Code d'Hermès.
- ◆ Un personnage mystérieux arrive à l'alliance et propose un prêt apparemment généreux. Qu'est-ce que ça cache ?
- ◆ Les habitants d'une bourgade proche commencent à se plaindre de fausse monnaie d'argent. Ce peut être dû à une malédiction lancée par les êtres féeriques, ou à une autre influence malveillante, comme un mage en déplacement qui dépense de l'argent contrefait.
- ◆ Un noble rival commence à exiger des octrois invraisemblables sur la route de commerce voisine, ce qui cause des difficultés à l'alliance, puisque soit ils se mettent à dos le noble, soit l'économie locale pourrait s'effondrer. Comment les mages peuvent-ils le convaincre d'arrêter ?
- ◆ Une bande de criminels commence à s'en prendre aux intérêts commerciaux de l'alliance et met obstacle aux revenus ou aux fournitures. Ces sangsues devront être pourchassées, sans quoi les finances de l'alliance seront en danger.
- ◆ L'alliance n'a plus d'argent. Les mages auront-ils recours à l'emprunt pour assurer le lien, renverront-ils certains résidents, tenteront-ils de rognier sur les provisions et le matériel de laboratoire, ou rechercheront-ils une solution magique ?

HOSPITALITÉ

Un revenu décent peut être obtenu en fournissant le gîte et le couvert (et aussi des services plus spécialisés) à de riches voyageurs. Les auberges et tavernes, avec leurs brasseries et boucheries, sont une évidente possibilité, mais les hôpitaux, maréchaux-ferrants et bordels sont aussi de bonnes affaires. De telles entreprises sont situées dans les bourgades et villes, le long d'une route commerciale ou de pèlerinage, ou près de sites religieux ou de beaux paysages. À moins que l'alliance ne soit placée à un tel endroit, l'entreprise hospitalière devra donc se trouver à distance de ses murs.

Avantages : de la magie discrète peut rendre ce genre d'entreprise très profitable, les Toques Rouges tendent à apprécier de telles alliances.

Inconvénients : les mages ayant le Don, ne paraissent pas très accueillants et n'apprécient guère les visiteurs vulgaires dans leur alliance. Si l'entreprise se trouve à quelque distance, celle-ci doit être gérée indépendamment par un compagnon fiable.

Options magiques : magies Mentem pour améliorer l'agrément pour les visiteurs tout en vidant leurs bourses, boissons et nourriture améliorés par magie.

EXEMPLES :

Inférieur : une grande taverne en ville.

Typique : un luxueux bordel parisien.

Supérieur : la brasserie et auberge Bierhaus, à Bamberg en Franconie.

Légendaire : le grand Hôpital de Saint Jean, à Jérusalem.

effie et mades
condamné des
de créatures
nisi ab oantre

meis erenti.

psico augis et 3 m
pino 157. Esquias
mos que ca n'adit
erenti. 7 et 100

BÉTAIL

Les terres possédées par l'alliance peuvent être consacrées principalement à l'élevage au lieu des plantations. Le revenu est alors généré par la vente de bétail, de cuir ou de laine. Comme l'agriculture, l'élevage n'est pas la source de revenus la plus prestigieuse et il nécessite au moins quelques paysans pour garder les troupeaux. Quelques alliances sont connues pour élever des moutons et des veaux pour produire du parchemin et du vélin.

Avantages : l'élevage demande moins de travail que l'agriculture, on peut valoriser des terres moins fertiles (comme les landes ou les bois).

Inconvénients : souvent les animaux puent, font du bruit et risquent de causer des maladies.

Options magiques : Creo Animal pour créer du tissu, du cuir ou du parchemin, Rego Animal pour diriger les troupeaux, Herbam pour améliorer les pâturages.

EXEMPLES

Inférieur : un ou deux villages d'éleveurs de chèvres dans les Alpes.

Typique : une porcherie (1.000 têtes) dans une vaste hêtraie.

Supérieur : l'un des plus gros producteurs de laine de l'est de l'Angleterre.

Légitime : un célèbre haras andalou, élevant des étalons pour les princes et les ducs.

MANUFACTURE

À l'aide d'artisans compétents, une alliance dépourvue de ressources naturelles peut malgré tout subvenir à ses besoins en fabriquant et vendant des produits. Les acheteurs peuvent comprendre des marchands, la noblesse, l'Église ou d'autres alliances. L'alliance peut produire de simples produits courants, comme des outils, du linge ou des objets en cuir. D'autres possibilités, plus exotiques, impliquent des ventes à plus grande distance, notamment pour du matériel militaire (armes, armures, machines de guerre, etc.), les vêtements de luxe, le mobilier raffiné, ou les navires. Une poignée d'alliances est connue pour la qualité de leurs parchemins, leurs encres, leur verre et d'autres équipements de laboratoire, pouvant être échangés avec d'autres alliances.

Avantages : la magie peut facilement servir à améliorer la qualité des produits, ce qui augmentera nettement les profits.

Inconvénients : la production de l'alliance peut entraîner la colère des producteurs locaux ou empiéter sur des monopoles existants, les *Quaesitores* voient d'un mauvais œil la manufacture utilisant la magie.

Options magiques : outils, machines ou contenants magiques pour aider les artisans, sorts pour purifier ou améliorer les matériaux magiques ou le produit fini.

EXEMPLES

Inférieur : quelques dizaines d'artisans.

Typique : un dock très actif dans une ville portuaire.

Supérieur : un armurier célèbre à Tolède, en Castille.

Légitime : un monopole de souffleur de verre vénitien.

EXPLOITATION MINIÈRE

Dans la région adéquate, une alliance peut extraire ses revenus de la terre. Des alliances sont connues

pour se trouver au-dessus de mines, extraire des minerais métalliques (fer, étain, plomb, cuivre), du sel, du charbon. Plus rarement, une alliance fortunée peut se trouver à proximité d'une mine d'argent, d'or ou de gemmes. D'autres alliances sont proches d'une carrière et vendent de la pierre de taille ou de l'ardoise, qui permet de construire des toitures ininflammables.

Avantages : une source de revenus relativement stable.

Inconvénients : ces travaux sont mauvais pour le dos, sales et dangereux, une mine prospère peut éveiller la convoitise des nobles des environs.

Options magiques : outils magiques pour accélérer les travaux, une fausse mine où du Creo Terram est utilisé pour créer du métal ou de la pierre (ou Muto Terram pour le transformer en pierre).

EXEMPLES

Inférieur : une mine de charbon ordinaire.

Typique : une grande carrière de grès.

Supérieur : les mines de sel de Wieliczka, en Pologne.

Légitime : la carrière de marbre de Penteli, près d'Athènes.

L'ARGENT

Pour ceux qui disposent d'un excédent de monnaie, il est possible de le faire profiter de plusieurs manières, comme le prêt, la banque, le change ou le prêt sur gages. Sachant que l'Église considère que l'usure (le prêt à intérêt) est un péché, le prêt d'argent est surtout l'affaire des Juifs, mais d'autres prêteurs et changeurs utilisent des trucs pour dissimuler les intérêts, comme l'exigence d'un remboursement dans une monnaie de plus forte valeur. Au XIII^e siècle, la banque en est à ses balbutiements et n'existe que dans les centres urbains du nord de l'Italie.

Avantages : il ne faut pas faire de gros efforts, l'argent appelle l'argent.

Inconvénients : l'usure est un péché : les prêteurs peuvent être diabolisés ou sanctionnés, des mauvaises dettes peuvent se présenter, vous devez avoir de l'argent pour commencer.

Options magiques : Creo Terram pour créer des pièces à partir de rien, Muto Terram ou Muto Imaginem pour changer la dénomination des pièces ou leur apparence, magies Mentem pour influencer les clients.

EXEMPLES

Inférieur : le principal prêteur sur gage d'une ville importante.

Typique : une importante et riche famille juive.

Supérieur : un dépôt Mercere spécialisé en prêt d'argent.

Légitime : la banque génoise Leccacorvo.

SERVICES

Bien qu'il soit difficile de tirer profit d'un travail peu qualifié, puisqu'il est avantageux de recruter des paysans, les alliances peuvent louer les services de leurs résidents et compagnons les plus compétents, qu'ils soient apothicaires, architectes, artistes, devins, marchands, ménestrels ou capitaines de navires. Une ou deux personnes ne suffiront pas à garantir un revenu considérable, à moins que des dizaines de travailleurs



Des richesses qui m'appartiennent de droit

CrTe 35

P : Toucher, D : Mom., C : Groupe, Rituel

Ce sort remplit un coffre ou tout autre contenant solide avec un muid (environ 280 litres) de pièces d'argent, soit l'équivalent de 650 livres mythiques. Le mage peut choisir la frappe des pièces, mais celle-ci comprend toujours une trace de son sceau de mage, ce qui permet de remonter sa piste.

Un exemplaire de ce sort se trouve dans la grande bibliothèque de Durenmar, mais a la mauvaise réputation de causer des problèmes d'inflation. En application des règles édictées récemment dans de nombreux tribunaux, une alliance de dix mages ne pourrait distribuer que 20 livres de cet argent chaque année, de sorte qu'il faudrait 100 ans pour écouler l'argent produit par ce sort. Par conséquent, si rien n'interdit à un mage d'apprendre ce rituel dans la grande bibliothèque, il attirerait instantanément l'attention et la méfiance des *Quaesitores* s'il le faisait. (Base 15, +1 Toucher, +2 Groupe, +1 Complexité)

au talent prodigieux soient demandés. Des services compétents peuvent s'avérer très profitables dans des lieux où des personnes riches sont prêtes à les payer, comme dans une grande ville ou dans les terres d'un noble très riche. Certaines alliances sont connues pour avoir loué les services de leur *turbula* comme mercenaires, mais cela touche aux limites du Code.

Avantages : met au travail les résidents, sans devoir les nourrir et les loger.

Inconvénients : le besoin de travail peut varier fortement, les résidents peuvent se voir proposer un meilleur travail et quitter le service.

Options magiques : tout objet qui aide les résidents à accomplir leur tâche, comme des instruments de musique enchantés. Magie Mentem pour garantir leur loyauté et leur retour.

EXEMPLES

Inférieur : une troupe itinérante d'une douzaine de ménestrels à la renommée modeste.

Typique : l'astronome attiré du roi, grassement payé pour ses prédictions.

Supérieur : une flotte grecque de plusieurs dizaines de navires, avec un équipage expérimenté.

Légendaire : plusieurs centaines de gardes du corps *ghulam*.

OCTROI

Ceux qui se trouvent placés près d'un emplacement stratégique, comme un pont, un gué, un bac, les portes d'une ville ou un relais, tentent souvent d'en profiter en imposant le péage d'un octroi aux marchands et voyageurs de passage. On ne peut l'exiger légitimement que si l'on est possesseur du lieu en question, ou si l'on y est autorisé à lever un octroi par le seigneur local, en sachant que les seigneurs se réservent en général ce droit. Dans les endroits où l'on peut aisément contourner l'octroi (une route), il faut effectuer des patrouilles, et toutes les barrières d'octroi requièrent une certaine

démonstration de force afin de pouvoir refouler ceux qui refusent de payer.

Avantages : vous demandez aux gens de payer et ils le font !

Inconvénients : cela empiète généralement sur les droits des nobles, nécessite un déploiement de force, des rivaux peuvent le menacer.

Options magiques : Creo Terram pour construire un pont, Rego Terram ou Mentem pour prendre plus de monnaie aux voyageurs.

EXEMPLES

Inférieur : le péage d'un bac traversant une rivière.

Typique : le péage du seul pont donnant accès à une ville.

Supérieur : un octroi dans la vallée du Rhin ou une passe des Alpes.

Légendaire : les douanes de Venise ou Constantinople.

COMMERCE

Une alliance sans autre ressource peut gagner de l'argent en achetant des biens où ils sont vendus bon marché, pour les revendre où ils sont vendus plus cher. Certains marchands parcourent de grandes distances avec des matières précieuses, tandis que d'autres préfèrent emprunter de brèves routes plusieurs fois par an. Certaines alliances proposent d'autres services aux voyageurs, comme des entrepôts, des services de réparation ou de chargement, pour un certain prix.

La maison Mercere est impliquée dans de nombreuses entreprises commerciales et s'intéresse souvent aux possibilités d'ententes avec des alliances commerçantes.

Avantages : vendre la production d'un autre est souvent plus facile que de la fabriquer soi-même.

Inconvénients : la concurrence peut être rude, risques de banditisme et de piraterie, l'offre et la demande peuvent varier. Les cargaisons sont souvent très chères et achetées à crédit, un naufrage est ruineux.

Options magiques : objets ou sorts pour préserver les biens ou les transporter plus sûrement ou plus vite, comme des chariots ou navires plus rapides, magie Muto pour modifier la taille ou la quantité des biens au chargement ou à la vente.

EXEMPLES

Inférieur : un marchand local ayant une douzaine de chariots, ou un petit bateau pour un commerce local.

Typique : un grand navire marchand à la poursuite des possibilités de profit dans toute l'Europe, ou échangeant des biens manufacturés avec les régions proches. Ou alors, une flottille impliquée dans le commerce local de matières premières comme de la nourriture, du combustible ou du sel.

Supérieur : une entreprise de commerce ayant des entrepôts dans au moins deux villes, transportant des biens à bord de nombreux navires chaque année. Ou alors, une flotte d'une douzaine de navires de diverses tailles, chacun voguant sur une route commerciale rentable.

Légendaire : en Europe du Nord, une flotte annuelle vers Acre dans le Levant, qui revient chargée d'épices et de soieries. En Europe du Sud, des expéditions annuelles vers des contrées quasiment légendaires, d'où sont extraites des pierres précieuses et où sont cultivées les épices, comme l'Inde, l'Éthiopie ou la Perse.

La pièce donnée deux fois

PeMe 15

P : Toucher, D : Mom., C : Ind.

Ce sort est souvent lancé lorsque la cible dépose une pièce dans la main du mage. La victime oublie immédiatement qu'elle a payé. Dans la mesure où elle avait une bonne raison de payer, elle plonge alors la main dans sa bourse pour payer une deuxième fois. Certaines alliances roublardes sont connues pour avoir enchanté cet effet dans une barrière d'octroi, par exemple. Il est demandé aux voyageurs de payer avant de soulever la barrière, puis ils sont autorisés à continuer et touchent la barrière et oublient aussitôt qu'ils ont payé. Il leur est alors demandé de payer à nouveau, après la barrière. Le revenu de l'octroi peut ainsi être doublé.
(base 10, +1 Toucher)

SORCELLERIE

Certaines alliances choisissent carrément de tirer un revenu direct de leurs pouvoirs magiques. Des objets magiques, des potions, des sorts déguisés en charmes et prédictions, peuvent être vendus pour un bon prix à de riches seigneurs. Ceci nécessite une certaine discrétion afin d'éviter l'implication vulgaire et de ne pas attirer l'attention de l'Ordre d'Hermès. Une variante consiste à vendre des objets ayant une valeur hermétique, comme des livres, des textes de laboratoire, des objets enchantés, des enchantements de longévité ou même des saisons de service à d'autres alliances ou à des mages. Bien que le vis soit, de loin, la monnaie d'échange principale entre mages, de riches alliances peuvent parfois payer en argent ou contre des biens non magiques — un seul pion de vis peut valoir une douzaine de livres ou plus si l'on s'adresse au bon acheteur. Ceci évite le problème de la vente à des vulgaires, mais c'est une déchéance que de vendre au porte-à-porte son art contre du vulgaire argent.

Avantages : les riches sont prêts à payer cher pour la magie, il faut très peu de résidents.

Inconvénients : la plupart des mages tendent à considérer avec quelque mépris ceux qui vendent leur magie, risque d'attention des *Quaesitores*, pertes de saisons et de vis.

Options magiques : c'est l'option magique par excellence !

EXEMPLES

Inférieur : vente occasionnelle de charmes mineurs ou de potions aux nobles des environs.

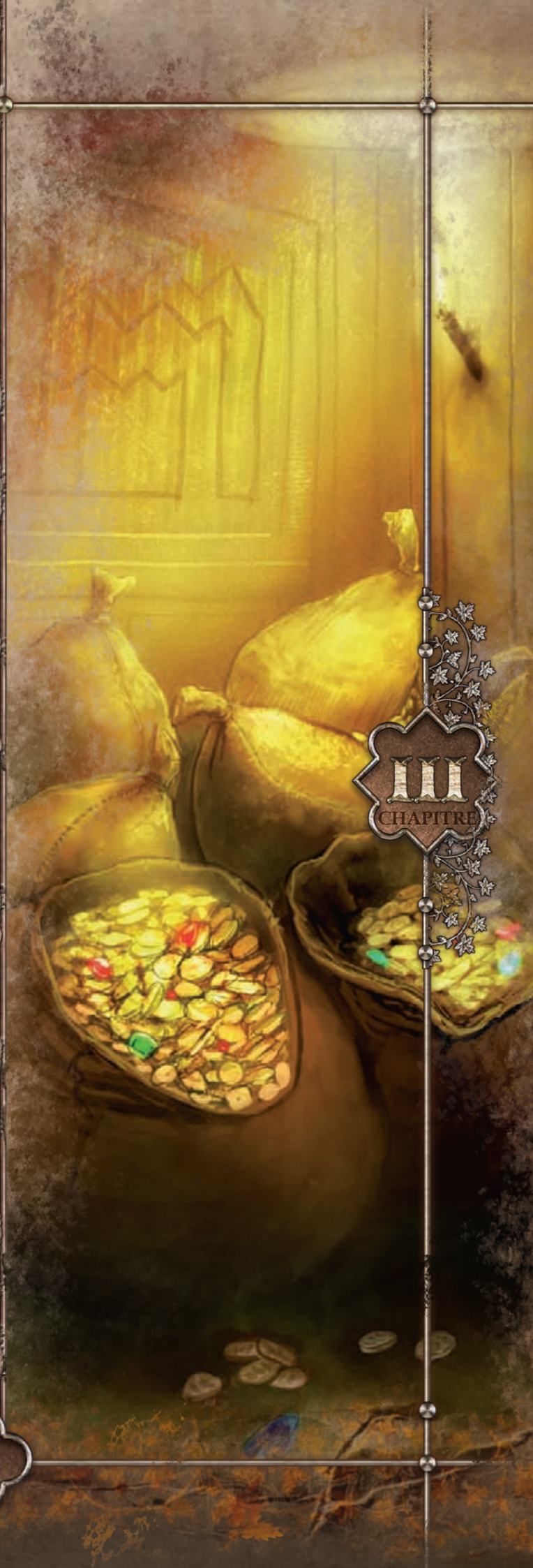
Typique : quelques objets magique mineurs ou rituels de longévité vendus chaque année au dépôt Mercere le plus proche.

Supérieur : Michael Scot, le mage conseiller de Frédéric II, Saint Empereur Romain.

Légendaire : Verdi, *domus magna* de la Maison Verditius.

Dépenses

La gestion d'une alliance nécessite une multitude de fournitures et biens divers, qui doivent être achetés lorsque l'alliance ne les produit pas elle-même. Au



Points d'habitants

Habitant	Alliance de printemps ou d'hiver type		Alliance d'été ou d'automne type	
	Points	Modificateur de conditions d'existence	Points	Modificateur de conditions d'existence
Mage, noble	5	+1	10	+2
Compagnon	3	0	5	+1
Spécialiste, artisan	2	0	3	+1
Autre résident	1	0	2	+1
Cheval	1	-	1	-

Lors du calcul de la somme d'habitants d'une alliance, ne comptez pas les personnages indépendants qui payent pour leur propre entretien, ni les personnes qui travaillent à l'une des sources de revenus de l'alliance. En sacrifiant leurs positions privilégiées, et le modificateur de niveau de vie, des mages pauvres peuvent réduire leur coût en points à 3. En adoptant le niveau de vie des simples résidents (même pitance, mêmes moyens financiers et logements), les mages et compagnons peuvent réduire leur coût en points à 2. Cependant, une alliance dont les mages sont pauvres à ce point va sans doute acquérir une mauvaise réputation, les Toques Rouges étant prompts à faire état de leurs conditions de vie misérables !

niveau le plus basique, il faut nourrir, vêtir et loger les résidents, ainsi que fournir du matériel de laboratoire et d'écriture aux mages. De plus, les servants ont besoin d'armes et armures, les défenses doivent être entretenues, des produits de luxe peuvent être achetés, des constructions programmées, il faut assurer les voyages et l'hospitalité, et ainsi de suite. Même pour une jeune alliance de printemps, ces charges peuvent facilement se monter à 50 livres par an, des alliances plus grandes dépensent cinq, voire dix fois, cette somme.

Commencez par déterminer les dépenses annuelles normales de l'alliance : le coût des dépenses récurrentes chaque année. En premier lieu, déterminez le nombre d'habitants de l'alliance. Après avoir déterminé le nombre d'habitants de base, il faut y ajouter le personnel de soutien (cf. les catégories de résidents ci-dessous). Ensuite, faites le total des points pour les habitants, les armes et armures, les laboratoires et utilisez-les pour déterminer les coûts de chaque catégorie de dépenses, ou référez-vous au Résumé des dépenses annuelles. Les dépenses annuelles totales, qui sont le résultat de la somme de ces catégories, restent stables tant que le total de points ne change pas (si par exemple l'alliance recrute des résidents, ou si les mages améliorent leurs laboratoires).

Il faut ajouter chaque année au moins une livre, et souvent bien plus, en dépenses diverses, sous forme de dépenses sortant des habitudes comme un voyage ou l'achat de livres. Référez-vous à la liste de prix. Ces dépenses diverses doivent être notées, puis ajoutées en fin d'année aux dépenses totales. Soustrayez ce total du revenu de l'année, puis ajoutez le surplus (ou retirez le déficit) des réserves de l'alliance.

Catégories de résidents

Pour les besoins de la comptabilité, les résidents (toute personne vivant à l'alliance, à part les mages et les compagnons) doivent être tous placés dans l'une des catégories suivantes. Pour les personnages pouvant appartenir à plusieurs catégories, choisissez la plus appropriée.

Artisans : des personnes ayant une Compétence Artisanat, employées par l'alliance pour produire des

biens à son usage, tels les forgerons, charpentiers ou tisserands. Les artisans permettent une économie dans l'une ou l'autre catégorie de dépenses étant donné que l'alliance n'a pas besoin d'acheter à l'extérieur ce qu'elle produit elle-même. En revanche, les relieurs et enlumineurs ne génèrent aucune économie mais permettent à l'alliance de produire des livres de qualité.

Bouches à nourrir : des résidents qui vivent aux dépens de l'alliance sans fournir un travail utile, comme les enfants, les conjoints inactifs, infirmes ou retraités. Les enfants ne doivent être comptés qu'à partir de l'âge de cinq ans, avant cela leur consommation est négligeable. Dès qu'ils sont assez âgés pour travailler, les enfants peuvent être déplacés dans une autre catégorie.

Servants : des combattants à plein temps, dont la mission première est la défense par les armes de l'alliance et de ses mages.

Manouvriers : des travailleurs qui récoltent de la nourriture pour l'alliance, comme les ouvriers agricoles, bergers, pêcheurs ou chasseurs. Les manouvriers réduisent les coûts de nourriture puisque l'alliance doit en acheter moins.

Serviteurs : des assistants essentiels, qui préparent et servent la nourriture, nettoient et effectuent d'autres tâches ménagères, comme les bonnes, cuisiniers, boulangers, garçons de course, palefreniers, etc.

Spécialistes : des personnes qui jouent un rôle important dans la hiérarchie de l'alliance, comme un autocrate, un intendant, chambellan, capitaine de *turbula* ou scribe. Les apprentis hermétiques comptent aussi comme spécialistes.

Transporteurs : personnes employées pour se procurer des provisions et fournitures au loin et les transporter à l'alliance, souvent un ou plusieurs acheteurs et une équipe de conducteurs de chariots ou de porteurs. Certaines alliances sont desservies par des marchands ambulants, auquel cas les transporteurs ne leur appartiennent pas. Cependant, il faut quand même les payer et les compter car il est plus coûteux de payer la livraison à domicile que d'aller au marché pour y acheter ses fournitures. D'une manière ou d'une autre, l'alliance doit payer le prix du transport.

Vous pouvez employer le nombre de résidents que vous voulez, sauf qu'il faut assurer un minimum de serviteurs et transporteurs. Il existe aussi une limite

Points de laboratoire

Valeur d'entretien du laboratoire	Points
-5	1
-4	2
-3	3
-2	5
-1	7
0	10
+1	15
+2	30
+3	60
+4	100
+5	150

Les multiplicateurs suivants s'appliquent aux coûts d'entretien, pas aux coûts de construction :

Usage léger (en moyenne une saison ou moins par an)	x 0,5
Usage moyen (en moyenne deux saisons par an)	x 1
Usage intensif (en moyenne trois saisons ou plus par an)	x 1,5

Le total de l'alliance dans cette catégorie, est la somme des points de tous les laboratoires présents dans l'alliance. Pour une valeur d'entretien comprise entre -5 (le plus bas possible) et +2, le coût en points est celui indiqué dans le tableau. Au-delà de +2, le coût supplémentaire pour passer à la valeur suivante est égal à dix fois cette valeur. Par exemple, augmenter l'entretien d'un laboratoire de +2 à +3 coûte annuellement 30 points de plus (+3 fois dix), ce qui porte son coût de 30 à 60. Donc, pour un laboratoire dont le niveau d'entretien est de +2 ou davantage, le coût d'entretien annuel est égal à 10 fois les points d'expérience nécessaires pour acquérir ce même niveau dans un Art, comme indiqué dans la table du coup des Compétences d'ArM5, page 62. Par exemple, un laboratoire ayant une valeur d'entretien de +15 a un coût de 1.200 points, dix fois le nombre de points d'expérience nécessaires pour atteindre le niveau 15 dans un Art. La seule limite à la valeur d'entretien d'un laboratoire est la capacité de l'alliance à la payer.

au nombre d'artisans et manouvriers que vous pouvez employer (cf. la partie des économies ci-après).

Procédez comme suit pour déterminer le nombre de serviteurs et transporteurs nécessaires. Calculez les points d'habitants (cf. encadré), en comptant tout le monde sauf les manouvriers, serviteurs et transporteurs. Par dix points de ce total, vous avez besoin de deux serviteurs. Ajoutez les points des serviteurs à ce total. Ensuite, soustrayez deux fois le nombre de manouvriers. Par dix points de ce qui reste, vous avez besoin d'un transporteur. Enfin, refaites le total des habitants, en comptant cette fois tout le monde.

Nombre de serviteurs nécessaire : 2 par 10 points d'habitants (sans compter serviteurs, manouvriers et transporteurs).

Points d'armes et armures

	Peu coûteux	Moyen	Cher
Arme ou bouclier	1	4	16
Armure partielle	2	8	32
Armure complète	4	16	64
Baliste ou catapulte légère	-	-	16
Catapulte lourde ou trébuchet	-	-	32

Le total de l'alliance dans cette catégorie, est la somme des points d'armes et d'armures possédées par tous les personnages de l'alliance, ainsi que celles que l'alliance a en réserve. Pour plus de simplicité, vous pouvez estimer un nombre de points moyen par servant.

Nombre de transporteurs nécessaire : 1 par 10 points de [tous habitants sauf manouvriers et transporteurs - (2 x manouvriers)].

Catégories de dépenses annuelles

Les dépenses régulières d'une alliance peuvent se répartir entre les catégories qui suivent. Vous remarquerez que les totaux de bâtiments, fournitures, provisions et gages se montent habituellement à exactement une livre par habitant et constituent l'essentiel des dépenses. Donc, en très gros, une alliance peut entretenir un nombre d'habitants égal à son revenu annuel en livres, s'il est en mesure de réaliser des économies raisonnables.

BÂTIMENTS

Les bâtiments de l'alliance doivent être entretenus, décorés et meublés pour éviter qu'ils se détériorent. Par exemple, il faut réparer des dégâts à la toiture ou aux murs, remplacer des meubles trop vieux et un charpentier aura une foule de petites réparations à effectuer.

COÛT DES BÂTIMENTS :

1 livre pour 10 points d'habitants

Ajoutez deux livres pour chaque Avantage de fortifications pertinent et cinq livres pour chaque Avantage majeur de fortifications pertinent (cf. la section II : Avantages et Accroches, fortifications). Seuls les Avantages qui augmentent la taille, la magnificence ou la quantité des bâtiments ou fortifications de l'alliance comptent.

FOURNITURES

Il existe quantité de petits outillages, équipements et fournitures consommables nécessaires à la vie quotidienne dans une alliance, qui doivent être souvent renouvelés ou réparés, tels les chandelles, charrettes, vêtements, combustibles, balais, et ainsi de suite. Le matériel particulier utilisé pour les livres et laboratoires est compté à part.

COÛT DES FOURNITURES :

2 livres pour 10 points d'habitants

don
de
un
p
mo
ex
centi.



INFLATION

La plupart des alliances ont un effet progressivement néfaste sur l'économie locale (cf. la partie relative à l'amélioration magique) et les mages doivent faire preuve de sagesse dans leur manière de dépenser, pour éviter de faire monter les prix de ce dont ils ont besoin.

L'effet de l'inflation peut être grossièrement simulé en ajoutant un coût fixe en livres aux dépenses annuelles. Dans la première année de l'alliance, l'inflation devrait être nulle. Il est conseillé d'augmenter les dépenses d'une livre pour cent chaque année, mais les bonnes années (par exemple de récoltes exceptionnelles), l'inflation pourrait être nulle, tandis que les mauvaises années (peut-être quand les mages auront dépensé sans compter) une inflation de plusieurs pourcents est possible. Il est aussi suggéré que l'inflation n'ait pas d'effet durant les années où l'alliance a nettement réduit ses dépenses (par exemple comme effet de mesures d'économies).

LABORATOIRES

Cela n'étonnera personne, les mages sont prêts à consacrer une part importante de leurs revenus dans leurs laboratoires. L'entretien d'un laboratoire nécessite l'apport régulier de matériel de remplacement (surtout en verre) et d'ingrédients précieux, ainsi que de fournitures de base comme du combustible, pour le chauffage, et des chandelles pour l'éclairage. Le coût annuel de chaque laboratoire dépend de sa valeur Entretien (cf. section IX : Laboratoire). Par exemple, un laboratoire ordinaire dont la valeur Entretien est de zéro coûte une livre par année d'utilisation ordinaire.

COÛT DES LABORATOIRES :
1 livre par 10 points de laboratoires

PROVISIONS

Avec des dizaines de bouches à nourrir, l'un des principaux postes de dépense d'une alliance, et souvent la principale, est la nourriture. Une alliance typique consomme céréales, viandes, poissons, légumes, fromages, épices, sel, bière et vin, sans négliger la nourriture des chevaux.

COÛT DES PROVISIONS :
5 livres pour 10 points d'habitants

DÎMES

Certaines alliances doivent verser régulièrement des sommes à leurs maîtres, comme tant d'autres en Europe mythique. Ces paiements annuels peuvent revêtir la forme d'une dîme à une autre alliance, de taxes dues à un seigneur féodal ou à l'Église, ou du remboursement de dettes.

GAGES

Les résidents ne reçoivent que rarement des gages à la journée mais bénéficient du gîte et du couvert en échange de leurs services. Il est néanmoins habituel de leur octroyer une modeste allocation hebdomadaire ou mensuelle afin qu'ils puissent, à l'occasion, acheter quelque chose par eux-mêmes. Par exemple, un servent d'une alliance de printemps typique peut recevoir un denier par semaine, de quoi se payer une douzaine de bières. Bien que les mages ne sont pas payés, ils reçoivent une espèce d'allocation pour leurs dépenses personnelles. Cela couvre de petits achats comme les



vêtements, les bijoux et des choses de ce genre qui ne doivent pas être comptées séparément. On considère que les « gages » des chevaux sont dépensés dans le supplément de nourriture dont ils ont besoin.

Vous pouvez adapter le montant de ces gages à votre alliance, mais souvenez-vous que plus vous les payez, plus les résidents seront contents (et inversement). Les gages normaux indiqués dans cette section, ne causent aucune modification de Loyauté, si vous les augmentez (ou les réduisez), vous pouvez obtenir une augmentation (ou une baisse) de loyauté indiquée dans la section IV : Gouvernance, dans la partie concernant la Loyauté générale.

COÛT DES GAGES : 2 livres par 10 points d'habitants

Cette formule égale un denier par point d'habitants, par semaine. Ajoutez une livre pour chaque denier payé quotidiennement aux soldats professionnels au service de l'alliance. Par exemple, pour les Avantages Vétérans et Arbalétriers, ajoutez respectivement une et neuf livres par soldat.

ARMES ET ARMURES

Pratiquement toutes les alliances ont une troupe de guerriers, équipés d'armes et armures, et certaines ont des réserves supplémentaires d'armes, voire un arsenal. Cet équipement doit être régulièrement nettoyé, réparé et (de temps en temps) remplacé. Cependant, pour une petite troupe à l'équipement modeste, ce coût se limitera sans doute à une ou deux livres par an.

COÛT DES ARMES ET ARMURES : 1 livre pour 320 points d'armes et armures

MATÉRIEL D'ÉCRITURE

L'écriture est une entreprise coûteuse, sachant que le parchemin et l'encre sont chers. En gros, une livre permet d'écrire quatre ouvrages, sans embellissement. Un mage utilise souvent ce montant en une année. Par exemple, deux saisons de travail de laboratoire (au cours duquel un texte de laboratoire est écrit), une saison d'écriture de livre, plus des journaux, comptes, mémoires, lettres, atteindront ce montant. Les coûts d'écriture peuvent être diminués pour les mages absents de l'alliance, qui n'entreprennent que peu de travaux de laboratoire ou d'écriture. Des artisans spécialisés (scribes, relieurs et enlumineurs) permettent de produire des livres de plus grande qualité, mais augmentent les coûts de production (cf. section VII : Bibliothèque). Les matériaux précieux utilisés pour conférer un bonus de résonance aux livres sont encore plus chers, mais sont comptés dans les dépenses diverses (cf. ci-dessous) au cas par cas.

COÛT DU MATÉRIEL D'ÉCRITURE : 1 livre pour chaque mage, scribe, relieur et enlumineur

Économies

Il existe trois manières principales par lesquelles une alliance peut réduire ses dépenses (à part renvoyer des résidents) : en employant des manouvriers, des artisans ou en utilisant des objets magiques (ou des rituels) qui remplacent les travaux de résidents. Les avantages tirés des manouvriers et artisans sont triples. Premièrement,

il en résulte une économie nette pour les dépenses. Deuxièmement, en produisant plus de sa nourriture et ses fournitures localement, l'alliance résiste mieux aux crises causées par une cessation de fournitures extérieures. Enfin, en ajoutant des points d'habitants, la limite d'économies (indiquée ci-dessous) augmente en termes absolus, ce qui permet à l'alliance de réaliser des économies d'échelle. Par exemple, ajouter des manouvriers permet à l'alliance de mieux utiliser ses artisans, qui ont plus de travail car ils fabriquent et réparent les outils utilisés par les manouvriers.

MANOUVRIERS

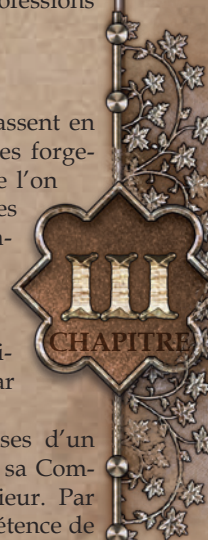
Chaque manouvrier travaillant pour l'alliance réduit les dépenses de Provisions d'une livre. De plus, comme indiqué plus haut, pour cinq manouvriers un artisan devient redondant, ce qui permet une économie indirecte d'une livre. Le montant maximum d'argent qui peut être économisé grâce aux manouvriers est égal à la moitié du coût total des provisions. Une alliance qui emploie des artisans peut économiser encore plus d'argent sur son budget de Provisions, comme indiqué ci-dessous, jusqu'à la dépense totale de Provisions, si elle emploie assez d'artisans qualifiés de professions différentes.

ARTISANS

Les artisans employés par l'alliance se classent en deux types. Les artisans ordinaires comme les forgerons, cordonniers et brasseurs, sont ceux que l'on trouve dans pratiquement tous les villages importants en Europe mythique. Ils sont relativement faciles à trouver. Les artisans rares, comme les verriers, orfèvres, parcheminiers, ont un travail beaucoup plus spécialisé et se rencontrent moins souvent. Il est plus difficile de les trouver et recruter, mais ils sont par conséquent plus estimés par l'alliance.

Un artisan ordinaire diminue les dépenses d'un nombre de livres égal à un plus la moitié de sa Compétence d'Artisanat, arrondi à l'entier inférieur. Par exemple, un artisan avec un niveau de Compétence de 5 permet une économie de trois livres. Un artisan rare diminue les dépenses d'un nombre de livres égal à sa Compétence Artisanat.

Les artisans peuvent causer une économie dans diverses catégories de dépenses, comme indiqué dans l'encadré. Pour chaque catégorie, il existe une limite aux économies possibles avec chaque artisanat particulier. Par exemple, une alliance type avec 100 points d'habitants dépense 20 livres par année en fournitures, avant les économies. Au mieux, 20% (quatre livres) peuvent être économisés par un artisan. Ainsi, quel que soit le nombre de forgerons dans l'alliance, ou quelle que soit leur compétence, l'économie maximale atteinte à l'aide des forgerons est de quatre livres. Cependant, l'alliance peut économiser jusqu'à la totalité de ses fournitures en employant au moins cinq types d'artisans adéquats. Dans certains cas, il faudra user de bon sens pour adapter les limites des économies. Par exemple, si seulement une poignée de servants utilise des arcs, la limite d'économie d'un fabricant d'arcs pourrait être bien moins que 50% de la dépense en armes et



Limites d'économies par artisanat

Catégorie de dépense	Artisans en exemple	Limite d'économie (par artisan)
Bâtiments	maçon, charpentier, menuisier, couvreur	50%
Fournitures	forgeron, charpentier, chandelier, rétameur, tisserand, cordonnier, tonnelier	20%
Laboratoires	verrier, orfèvre, lapidaire, mécanicien, fabricant d'outillage	20%
Provisions	brasseur, vigneron	20%
Armes et armures	armurier, fabricant d'arcs	50%
Matériel d'écriture	parcheminier, fabricant d'encre	50%

Résumé des dépenses annuelles

BÂTIMENTS + FOURNITURES + PROVISIONS + GAGES

- ◆ 1 livre par point d'habitants
- ◆ Bâtiments et fortifications supplémentaires : 2 livres pour chaque Avantage mineur de fortifications pertinent, 5 livres pour chaque Avantage majeur de fortifications pertinent
- ◆ Combattants rémunérés : 1 livre par denier quotidien payé

INFLATION

- ◆ Commencez à 0, augmentez annuellement de 1 livre par 100 livres de dépenses

LABORATOIRES

- ◆ 1 livre par 10 points de laboratoire

ARMES ET ARMURES

- ◆ 1 livre par 320 points d'armes et armures

MATÉRIEL D'ÉCRITURE

- ◆ 1 livre par mage, scribe, relieur ou enlumineur

ÉCONOMIES

- ◆ Manouvriers : soustrayez 1 livre pour chacun
- ◆ Artisans (ordinaires) : soustrayez 1 + (Compétence/2) (arrondi par défaut) livres pour chacun
- ◆ Artisans (rares) : soustrayez (Compétence) livres pour chacun
- ◆ Objets magiques : soustrayez 1 livre par magnitude d'effet
- ◆ Sorts rituels : soustrayez 5 livres par magnitude
- ◆ Limites d'économie : pour les manouvriers 50% du total de provisions, pour les artisans soit 20% soit 50% du total par artisanat pertinent (cf. encadré ci-dessus)

DÎMES ET DÉPENSES DIVERSES

- ◆ Par montants spécifiques

armures.

MAGIE

La magie permet aussi de réaliser des économies. Il s'agit souvent des mêmes méthodes que celles permettant d'augmenter les revenus, mais dans ce cas la production est consommée par l'alliance au lieu de la revendre. Par exemple le rendement des terres de l'alliance peut être amélioré, ou les mages pourraient créer de l'équipement de laboratoire à l'aide de la magie plutôt que l'acheter. Cf. section IV : Résidents, Remplacement de résidents par la magie, pour des exemples de sorts et objets utiles. Un objet magique peut diminuer les coûts de fournitures, par exemple un fourneau qui ne consomme pas de combustible. Un autre permettra d'économiser de la main d'œuvre, comme un balai qui fonctionne seul. Dans le premier cas, l'économie en fournitures est directe, dans le second, vous arrivez au même résultat avec moins de personnel (et réalisez une économie indirecte). Le minimum de serviteurs et transporteurs est ainsi diminué.

Les objets magiques peuvent aussi remplacer les manouvriers et artisans et jouer leur rôle dans le calcul des économies réalisées. Par exemple, « le Soc motivé » (cf. section IV : Résidents, objets enchantés mineurs) atteint l'équivalent de trois manouvriers et permet donc d'économiser trois livres par an. Une règle générale très simple consiste à

considérer que chaque magnitude d'objets magiques de ce type permet d'économiser une livre par an. Chaque rituel utilisé permet une économie de cinq livres par magnitude, mais cela dépend de la nature de l'effet et de la discrétion du conteur. S'il est vrai qu'un rituel permet des effets spectaculaires, comme remplir une grange de grain, ils ne sont que rarement utilisés, car la plupart des mages estiment qu'un pion de vis vaut plus que cinq livres. À la discrétion du conteur, des sorts Rego non rituels peuvent permettre des économies comme les objets magiques.

ÉCONOMIES D'URGENCE

Il peut arriver qu'une alliance se trouve à court d'argent (ou de crédit), ses dépenses étant supérieures aux revenus. S'il n'est pas possible d'augmenter les entrées d'argent, il va falloir diminuer les dépenses. Il existe plusieurs possibilités, qui sont toutes de bonnes sources d'histoires. Comme indiqué dans l'encadré consacré aux points d'habitants, les membres les plus privilégiés de l'alliance peuvent se passer volontairement de leurs faveurs et fournitures de luxe. Les points par mage ou compagnon peuvent être réduits respectivement sous cinq ou trois points et l'économie sur les provisions peut dépasser les 50% si les résidents utilisent plus leur propre production. Il est aussi possible de réduire les gages, mais la Loyauté générale des résidents en pâtira. Certains résidents peuvent

Exemple simple de dépenses

Vernus est une alliance typique de printemps récemment formée. Elle comprend 6 mages (30 points), 4 compagnons (12 points), 3 spécialistes (chambellan, intendant et capitaine de *turbula*) (6 points), 10 servants (10 points) et pas de bouches supplémentaires à nourrir, pour un total provisoire de 58 points. Elle a donc besoin de 12 serviteurs (12 points), ce qui porte le total à 70 points. Enfin, 7 transporteurs sont nécessaires, ce qui donne un total final de **77 points d'habitants** (pour 42 personnes). Elle a **60 points de laboratoires** (6 laboratoires ordinaires) et **320 points d'armes et armures** (équipement ordinaire pour 10 servants).

L'alliance ne réalise **aucune économie** (achète tout ce dont elle a besoin) et ses dépenses annuelles se calculent comme suit :

Bâtiments + Fournitures + Provisions + Gages : 77 livres
Inflation : 0 livres
Laboratoires : 6 livres
Armes et armures : 1 livre
Matériel d'écriture : 6 livres
Total : 90 livres

Après dix années de croissance, Vernus a acquis quelques terres agricoles et ajouté 20 manouvriers (garçons de ferme et chasseurs), 6 artisans (4 avec des Compétences ordinaires à niveau 6, qui produisent

des biens pour l'alliance, plus un relieur et un enlumineur), 10 servants de plus et 10 bouches à nourrir. Sa population compte donc à présent 6 mages (30 points), 4 compagnons (12 points), 3 spécialistes (6 points), 20 servants (20 points), 6 artisans (12 points) et 10 bouches à nourrir (10 points), pour un total provisoire de 90 points. L'alliance a donc besoin de 18 serviteurs, portant le total à 108 points. En soustrayant de cela 2 fois le nombre de manouvriers ($2 \times 20 = 40$), nous obtenons 68, donc 7 transporteurs sont nécessaires. En ajoutant ceux-ci et les 20 manouvriers (20 points), nous obtenons un total final de **135 points d'habitants** (pour 94 personnes). Il y a toujours **60 points de laboratoires** mais les **points d'armes et armures sont passés à 640**.

Ses dépenses annuelles avant économies se calculent comme suit :

Bâtiments + Fournitures + Provisions + Gages : 135 livres
Inflation : 10 livres
Laboratoires : 6 livres
Armes et armures : 2 livres
Matériel d'écriture : 8 livres

Les économies sont calculées comme suit :

Manouvriers : 20 livres
Artisans : 16 livres
Total : 125 livres

III
CHAPITRE

Les Finances de Semita Errabunda

Semita Errabunda n'a ni Avantage ni Accroche liés aux ressources et possède donc une seule source Typique de revenus, lui fournissant environ une centaine de livres par an. Il s'agit d'une entreprise de commerce, exploitant la propriété qu'a le *regio* de l'alliance de se relier à divers lieux en Europe, permettant effectivement à l'alliance de « transporter » de grandes quantités de choses sur de très longues distances. Une grande quantité de biens est achetée à bas prix près de son lieu de production et conservée dans le vaste entrepôt central de l'alliance (conservée à l'aide de magie au besoin). Lorsqu'une ouverture du *regio* donne accès à une autre région d'Europe, où ces biens sont demandés, on vend ceux-ci. Les profits générés par ce système dépendent un peu du hasard et le revenu est assez variable, mais cela paye souvent bien.

L'alliance est actuellement habitée par :

- ◆ 5 mages (Carolus, Darius, Mari, Mortamis et Tillitus) (25 points)
- ◆ 4 compagnons (Isabelle, Jarvis, Mansur et Umberto) comptent, Jérôme et Naines sont comptés comme scribes et le Toque Rouge Victor ne compte pas, il voyage et se débrouille par lui-même) (12 points)
- ◆ 4 spécialistes (un autocrate, un capitaine de *turbula* et 2 scribes) (8 points)
- ◆ 12 artisans aux arts divers (10 artisans ordinaires ayant une Compétence de 6 chacun, plus un relieur et un enlumineur) (24 points)
- ◆ 20 servants (20 points)
- ◆ 5 bouches à nourrir (5 points)
- ◆ 6 chevaux (6 points)

Cela donne un total provisoire de 100 points. Donc il faudrait 20 serviteurs, mais deux objets magiques ayant un total de 4 magnitudes d'effets remplacent 4 serviteurs, ce qui laisse 16 serviteurs (16 points) amenant le total à 116 points. Soustraire deux fois le nombre de manouvriers (2 x 40 = 80) donne 36, il faut donc 4 transporteurs. En ajoutant ceux-ci et les 40 manouvriers, nous obtenons un total final de **160 points**

d'habitants (pour 110 personnes sans compter Victor et les employés de l'entreprise de commerce).

L'alliance possède 4 laboratoires ordinaires (Entretien 0) et celui de Darius, dont la valeur d'Entretien est de +2, pour **70 points de laboratoires**.

Les armes sont composées d'une armure ordinaire et 4 armes ordinaires pour tous les servants, ce qui totalise **640 points d'armes et armures**.

Il faut encore remarquer que l'alliance ne souffre d'**aucun phénomène inflatoire**, en raison de son commerce partout en Europe.

Les économies que Semita Errabunda réalise sur ses dépenses sont les suivantes :

Manouvriers : Provisions -40 livres (6 pêcheurs, 24 agriculteurs et 10 chasseurs)

Artisans : Provisions -8 livres (2 brasseurs), Bâtiments -16 livres (2 charpentiers, un couvreur et un menuisier), Fournitures -16 livres (un forgeron, un chandelier, un étameur et un cordonnier)

Objets magiques : 4 objets avec un total de 12 magnitudes d'effets :

- ◆ 2 balais (chacun avec un effet de niveau 10) qui nettoient les pièces, chacun remplace deux serviteurs
- ◆ 1 métier à tisser (avec un effet de niveau 30) remplace un tisserand et permet d'économiser 6 livres en Fournitures (tisserand)
- ◆ 1 enclume (effet de niveau 10) aide le forgeron en gardant le métal chaud et permet d'économiser 2 livres en Fournitures (forgeron)

Les dépenses de chaque catégorie, avant et après les économies, sont indiquées dans le tableau ci-dessous.

Les dépenses annuelles fixes atteignent donc 90 livres. Au cours d'une année typique, Semita Errabunda dépense de 5 à 10 livres de plus, principalement en hospitalité et voyages. L'alliance a presque chaque année un petit surplus, mais celui-ci est très mince. Les mages réfléchissent à des moyens d'améliorer leurs revenus, pour pouvoir financer des projets de construction et améliorer leurs laboratoires.

Catégorie de dépense	Montant	Limite d'économie	Économie	Total
Bâtiments	16	(8 par artisanat)	-16	0
Fournitures	32	(6 par artisanat)	-24	8
Inflation	0	-	-	0
Laboratoires	7	(1 par artisanat)	-	7
Provisions	80	(40 + 16 par artisanat)	-48	32
Gages	32	-	-	32
Armes et armures	2	(1 par artisanat)	-	2
Matériel d'écriture	9	(4 par artisanat)	-	9
Total	178	-	-88	90

être renvoyés, ce qui les transforme en vagabonds, ayant peut-être un compte à régler avec leur ancien employeur. Comme indiqué plus haut, il faut un nombre minimum de serveurs et transporteurs pour le bon fonctionnement d'une alliance. Si vous descendez sous ce minimum, le fonctionnement de l'alliance en souffrira : le conteur pourra en déterminer les conséquences en termes d'histoires, comme un personnel surchargé ou l'obligation pour les mages de récolter ou de cuisiner eux-mêmes ! Dans des cas de déficit plus important, les mages pourraient négliger complètement une catégorie de dépenses, ou plusieurs, laissant les bâtiments, laboratoires ou armes sans entretien, ou les résidents affamés, ce qui entraînerait certainement d'importantes pénalités en Loyauté générale.

Dépenses diverses

En fonction des événements de chaque année, il existe de nombreuses catégories de dépenses irrégulières et une partie du surplus de revenus est dépensé. Il peut s'agir de dépenses de voyage, du paiement de Toques Rouges en visite, de l'achat d'équipement, de bâtiments ou de terres, de l'amélioration de laboratoires, etc. Voici une liste des dépenses diverses les plus courantes et en dessous, une liste de prix.

LIVRES

Le savoir constitue toujours un bon investissement et certaines alliances ont amassé une importante collection de livres. Les marchands qui font commerce de livres trouvent souvent bon accueil dans les alliances. Cf. la section VII : Bibliothèques, Prix des livres.

Lorsqu'ils produisent leurs propres livres hermétiques, les mages aiment utiliser des matériaux résonants pour les décorer et les améliorer (cf. section VII : Bibliothèques, Résonances). Bien que leur coût varie fortement en fonction des matériaux utilisés, une règle simple permet de dire que cela coûte une livre par ouvrage.

FOURNITURES HERMÉTIQUES

Les fournitures échangeables entre mages (livres hermétiques, objets, rituels de longévité et ainsi de suite) sont presque toujours payées en vis et pas en argent. Cependant, l'argent peut servir de moyen de paiement, surtout s'il est proposé en très grande quantité ou si le vendeur est pauvre.

HOSPITALITÉ

La visite de Toques Rouges peut coûter assez cher. Il est de coutume que chaque Toque Rouge en visite reçoive 30 deniers d'argent (le huitième d'une livre) pour ses services. Le coût total d'une visite atteint souvent trois ou quatre fois ce montant, après qu'il ait été nourri et abreuvé aux frais de l'alliance. Des mois ou saisons d'accueil de visiteurs, nobles ou mages, sont encore plus coûteux. Une alliance peut décider d'organiser des festivités ou un jour férié, ce qui implique une plus grande quantité de nourriture et de boisson consommées, mais améliore le moral des résidents (cf. la section IV : Résidents, Augmentation de la Loyauté générale).

MAIN D'ŒUVRE

Il est parfois nécessaire d'engager du personnel supplémentaire, par exemple pour un projet de construction, comme mercenaires ou équipage de

Le prix du vis

Il est quasiment impossible de fixer un prix pour un pion de vis. Les mages apprécient grandement le vis, qui constitue pour eux une monnaie de choix, beaucoup plus que l'argent. D'aucuns considèrent qu'il faut acheter les choses vulgaires avec de l'argent et réserver le vis à l'achat de choses magiques, ce qui est habituellement le cas. De nombreuses alliances prospères ne songeraient même pas à vendre un pion de vis pour moins d'une centaine de livres, étant donné son utilisation répandue dans divers schémas de création de richesse magique. Pourtant, en même temps, beaucoup d'alliances seraient incapables d'économiser plus que quelques livres pour acheter *effectivement* du vis, étant donné que cet argent est nécessaire pour faire tourner l'alliance. Pour cette raison, les échanges de vis contre de l'argent sont rarement entrepris, bien que cela puisse arriver, spécialement parmi les membres de la maison Mercere qui ont un sens particulièrement pratique de la valeur du vis et de l'argent (cf. *les Maisons d'Hermès : les Vraies lignées*). Dans le cas où du vis serait vendu contre de l'argent, le prix varie grandement entre deux livres et une centaine de livres ou plus par pion, selon des facteurs tels que la région géographique, l'Art concerné par le pion, la fortune et le caprice des alliances et mages locaux, et la disponibilité du vis en fonction des autres biens hermétiques dans votre saga. Cela étant dit, une règle de base d'environ dix livres par pion est une base raisonnable pour une saga typique.

navire. Heureusement, la main d'œuvre est souvent bon marché, bien que la main d'œuvre compétente le soit un peu moins.

CONSTRUCTION DE LABORATOIRE

Les matériaux nécessaires à l'équipement d'un laboratoire (à partir d'une pièce non meublée) coûtent une livre pour deux points de laboratoire. Donc, un laboratoire ordinaire dont la valeur d'Entretien est de 0 nécessite 5 livres d'équipement. Si l'amélioration d'un laboratoire (cf. section IX : Laboratoires) cause une augmentation de sa valeur d'Entretien, le coût est d'une livre par deux points de laboratoire de plus.

MAGES

Les caprices des mages et leurs besoins en argent sont difficilement prévisibles. Ils peuvent soudain demander une somme de « vulgaire argent » à l'autocrate pour financer leur projet préféré du moment ou leurs manigances. Des montants modestes sont assurés par les « gages » annuels, mais les coûts des achats importants, comme un destrier, un ameublement de luxe, un vase en or ou autre, doivent être comptés séparément.

LA LIVRE D'ENUMERUS

Un célèbre mage Jerbiton nommé Enumerus écrit un jour un long traité sur les finances d'une alliance, dont une copie se trouve à présent dans la grande bibliothèque de Durenmar. Au cours de cette recherche, il a fait une découverte étrange : quelle que soit la précision avec laquelle il suivait la comptabilité de son alliance, il





SECTION
V

ne pouvait jamais tenir compte de toutes les dépenses. Après plusieurs années d'essais, il a fini par abandonner, concluant qu'il était impossible à un mortel de garder une trace de toutes les dépenses, il y aura toujours quelques dépenses négligées, se montant à au moins une livre. Depuis lors, ce phénomène (et montant) de dépenses non comptabilisées est largement connu comme la livre d'Enumerus.

Chaque année, vous devriez ajouter une livre aux dépenses diverses. Remarquez que si l'alliance est maudite, ou souffre d'une direction incompétente ou corrompue, la livre d'Enumerus peut aller bien au-delà d'une livre.

PROPRIÉTÉ

Pour s'agrandir, l'alliance peut désirer acheter ou construire de nouveaux bâtiments, ou acheter de nouvelles terres. Une alliance est souvent jugée d'abord sur sa première apparence, par la magnificence de ses bâtiments et abords. Ce sont généralement de très grands postes de dépenses nécessitant des économies durant plusieurs années. En général, environ un virgate (12 hectares) de terre arable est nécessaire pour chaque manouvrier agricole de l'alliance.


Pour les constructions, vous pouvez considérer que le coût des matières premières et de la main d'œuvre sont équivalents au prix d'un bâtiment déjà construit. Dans ce cas, il faut une année par étage (ou trois mètres de haut) pour le construire. Ce rythme peut être doublé en payant 50% de plus. En gros, les nouveaux bâtiments conçus pour les résidents peuvent être évalués

au même prix que le nombre de points d'habitants qu'ils vont loger. Par exemple, dans une alliance de printemps, une hutte destinée à un serviteur coûte une livre, alors que la maison d'un mage coûte cinq livres.

FORMATION

Si la plupart des alliances forment elles-mêmes les résidents et servants (ce qui ne coûte rien), les alliances riches peuvent décider de payer des étrangers à cette fin. Dans ce cas, comptez qu'un professeur compétent coûte moitié plus cher au recrutement que son coût annuel de travail (cf. la liste de prix).

VOYAGES

Les mages sont connus pour partir de temps à autre en expédition ! Le voyage et le logement d'un groupe de mages et leurs servants peut s'avérer coûteux, en particulier sur une longue période. Ceci peut comprendre un voyage en bateau, le logement dans des auberges ou la location d'une charrette avec des chevaux. Si l'équipe voyage à la dure, cependant, il ne faut pas comptabiliser leurs dépenses (dans ce cas, cela tombe dans le budget normal des Provisions et Fournitures). Une saison ou plus de voyage inconfortable peut causer une pénalité au modificateur de conditions de vie de l'année en cours, pour les personnages concernés. 

Liste de prix

Cette liste constitue un guide approximatif des prix d'objets divers. Les prix exacts peuvent varier considérablement selon les régions et les circonstances. Pour plus de simplicité, les prix sont indiqués en Livres mythiques entières.

Multiplicateurs de qualité et de taille

Mauvaise qualité / Petit.....	x 0,5
Ordinaire / Moyen.....	x 1
Supérieur / Grand.....	x 2
Excellent / Énorme.....	x 5
Parfait / Gigantesque.....	x 10

Appliquez ces modificateurs de qualité et de taille chaque fois qu'il le faut. Par exemple, un beau cheval de selle (Excellent) coûte beaucoup plus cher qu'une rosse dégoûtante (Mauvaise qualité), une maison ordinaire peut être faite de bois tandis qu'un logement de qualité supérieure est bâti en pierre (mais notons qu'un château ordinaire est en pierre), un diamant compte comme une pierre excellente, un bélier est un grand mouton, et ainsi de suite. Remarquez que les multiplicateurs de taille et de qualité peuvent se combiner, par exemple une chose qui est à la fois énorme et excellente a un multiplicateur total de x 25.

ANIMAUX

20 moutons, 8 chiens de chasse, 4 vaches, 2 bœufs ou 2 chevaux de trait.....	1 livre
Animal sauvage capturé ou dressé, comme un ours ou singe.....	1 livre
Cheval de selle.....	2 livres
Destrier.....	16 livres

LIVRES

Un livre ordinaire (non hermétique).....	1 livre
Parchemins et encres suffisant pour écrire quatre livres, sans embellissement.....	1 livre

BÂTIMENTS

Maison.....	1 livre
Pont.....	2 livres
Moulin.....	5 livres
Porte fortifiée.....	7 livres
Chapelle.....	8 livres
Manoir.....	10 livres
Motte castrale et basse-cour.....	12 livres
Église.....	50 livres
Tour.....	100 livres
Château.....	1.000 livres

Les bâtiments destinés au logement des résidents coûtent un nombre de livres égal aux points d'habitants qu'ils logent.

OBJETS HERMÉTIQUES

Une année d'entretien d'un laboratoire moyen (avec usage moyen).....	1 livre
Équipement d'un laboratoire moyen à partir de rien.....	5 livres

Les laboratoires coûtent 1 livre par 2 points pour les équiper, et 1 livre par 10 points pour l'entretien durant une année d'utilisation moyenne. Les autres objets hermétiques sont souvent payés en vis et pas en argent. Cf. la section VII : Bibliothèque pour des suggestions de prix des livres hermétiques.

HOSPITALITÉ

Un grand festin durant au moins deux jours pour une centaine de convives.....	1 livre
Visite de deux Toques Rouges, chacun restant une quinzaine de jours.....	1 livre
Entretien d'un cheval une année durant.....	1 livre
Gîte et couvert pour un roturier durant une année.....	1 livre
Gîte et couvert pour un noble durant une année.....	2 livres

MAIN D'ŒUVRE

Achat d'une demi-douzaine d'esclaves.....	1 livre
Engagement d'un ouvrier non qualifié (payé un denier par jour) durant une année.....	1 livre
Engagement d'un ouvrier qualifié (payé deux deniers par jour) durant une année.....	2 livres
Engagement d'un maître artisan ou capitaine de navire (payé cinq deniers par jour) durant une année.....	5 livres

TERRES

Un virgate de terre arable ou deux virgates de terre inculte.....	10 livres
--	-----------

Un virgate est égal à environ 12 hectares (mais la superficie exacte varie par région), ce qui suffit aux besoins d'une famille de paysans assez raisonnablement. Le prix de vente des terres varie fortement, le prix typique est de 20 à 50 fois le revenu annuel brut.

MATÉRIAUX PRÉCIEUX

Dix blocs de pierre de taille.....	1 livre
Une demi-douzaine de pierres précieuses.....	1 livre
Trois ou quatre peintures ou tapisseries.....	1 livre
Deux vêtements de belle fourrure.....	1 livre
Une statue.....	1 livre
Une rameau de bois rare.....	1 livre
Une livre d'or.....	10 livres

VOYAGE

Location d'un chariot et de chevaux pour une saison.....	1 livre
Deux semaines de voyage et logement pour deux mages et une demi-douzaine de servants.....	1 livre
Une saison de voyage et logement pour deux mages et une demi-douzaine de servants.....	6 livres
12 chariots ou une voiture.....	1 livre
12 petits bateaux de pêche.....	1 livre
Péniche.....	2 livres
Navire.....	8 livres

ARMES ET ARMURES

16 armures bon marché, 4 armures de prix moyen ou 1 armure chère.....	1 livre
32 armes bon marché, 8 armures de prix moyen ou 2 armes chères.....	1 livre
2 balistes ou catapultes légères, ou 1 catapulte lourde ou trébuchet.....	1 livre

Les prix sont ceux des armures partielles. L'armure complète est deux fois plus chère. Les armes et armures coûtent à l'achat 1 livre par 32 points. De nouveaux personnages et mercenaires ont habituellement leurs propres armes et armures, il ne faut donc pas les acheter. Le coût de l'entretien est le dixième du prix d'achat, 1 livre pour 320 points. Les boucliers ont le même coût que les armes.





VI. Sources de vis



ette section détaille 45 sources, trois pour chaque Art hermétique, prêtes à l'emploi pour votre saga ou pouvant servir de source d'inspiration pour vos propres créations. Aucune ne précise la quantité de vis produite, puisque cela dépend de la quantité de vis que vous voulez dans votre saga (cf. ArM5, p. 319). Les sagas peuvent se classer en pauvres, moyennes ou riches en vis et les sources de vis aussi. Le tableau dans l'encadré donne quelques indications, une source produisant beaucoup devrait fournir la quantité reçue par un mage durant une année. N'oubliez pas que la plupart des sources ne produisent qu'un seul type de vis, aussi la plupart des alliances désirent posséder une certaine variété de sources.

La production d'une source devrait correspondre à l'importance de l'histoire qui a permis sa découverte et au degré d'appréciation que vous portez à cette source. Une source à la production considérable est plus importante dans une saga qu'une source à la production modeste, vous devriez donc donner la plus grande production aux sources liées aux meilleures histoires. Cela dépend à l'évidence des centres d'intérêts de votre troupe et n'est donc pas spécifié ci-après.

La plupart des sources données en exemple sont conçues de sorte qu'en obtenir l'accès initial dépend d'une histoire, mais pas la récolte du vis par la suite. C'est un bon procédé, car la répétition d'une même histoire chaque année risque de devenir ennuyeuse. Cela ne veut pas dire qu'une source ne peut pas entraîner des histoires de temps à autre.

Production des sources de vis

Niv. de vis de la saga	Faible	Moyen	Élevé
Faible	1	2	4
Moyen	2	4	8
Élevé	4	8	16

Les nombres indiquent la production annuelle, en pions, d'une source de vis.

Creo

Les pommes des Hespérides

PAR STUART KENNY

Il y a bien des années de cela, un étranger en visite à l'alliance a raconté l'histoire d'un pommier, présent de mariage à Hera, reine des dieux, et d'Hercule dont l'un des travaux consistait à voler les fruits de cet arbre. L'étranger offrit alors une graine de pomme en échange de l'un des meilleurs livres de l'alliance, affirmant que cette graine venait de ce pommier là. Personne ne peut dire pourquoi on l'a cru, mais le marché fut conclu et la graine plantée.

À présent, l'arbre produit six pommes dorées chaque année, mais conformément au conseil donné par l'étranger, trois d'entre elles ne sont pas cueillies. Si on ne laisse pas trois pommes pourrir au pied de l'arbre pour nourrir ses racines, un jet de tension est tiré, avec autant de jets de désastre qu'il manque de pommes. Pour chaque désastre obtenu, le pommier produit définitivement une pomme de moins par an.

La peau des pommes est faite d'or pur et quand on l'ouvre, la chair d'une seule pomme permet de nourrir un homme une semaine durant et protège contre bien des maladies (+6 à tous les jets pour résister aux maladies). Cependant, les pommes sont rarement consommées car elles contiennent du vis Creo.

Jusqu'à présent, les tentatives de reproduction de l'arbre ont échoué, mais la perspective de créer un verger d'arbres producteurs de vis a poussé plus d'un mage à tenter d'en percer le mystère.

Le sang de la Vieille

PAR RICHARD LOVE

La Vieille vit dans un village proche de l'alliance. Malgré son grand âge, elle n'a pas subi de ménopause et son sang menstruel contient du vis Creo. Le cycle de la Vieille est cependant plus lent que la normale et elle n'a de règles que toutes les deux lunes. C'est un effet secondaire de la Vertu Verteur particulière dont elle bénéficie.

La Vieille est très respectée au village, beaucoup d'habitants sont en fait ses descendants. Elle est souvent consultée sur les plantes, la médecine et la petite



CHAPITRE

magie. Dépourvue du Don, la Vieille avec l'âge, a fini par en savoir un peu sur la magie. Elle n'est pas certaine de savoir ce qu'est le vis et donc pourquoi les mages veulent son sang, mais elle se rend compte qu'il a une valeur pour eux. La Vieille sait aussi que son sang représente un Lien mystique avec elle, que les mages pourraient utiliser à son encontre.

Il est possible de convaincre la Vieille d'échanger son sang contre des services magiques profitant au village, mais elle n'est pas disposée à discuter avec des mages hostiles. Au cas où la Vieille mourrait, on pourrait découvrir que l'une de ses descendantes a la même particularité.

Le don répugnant de la clairière puante

PAR GARY N. MENGLE ET SEAN MITCHELL

Dans les bois se trouve une clairière d'où provient la douce et opiniâtre odeur de la chair en putréfaction. En été, la puanteur suffit à rendre malade presque tout le monde, et l'odeur se perçoit encore un peu en hiver. Un jet d'Énergie contre un Facteur de Difficulté de 6 contre la nausée est nécessaire pour quiconque reste plus d'un instant dans la clairière. Le nombre de carcasses présentes semble indiquer qu'il s'agit d'une espèce de cimetière d'animaux, mais les raisons qui poussent tant de bêtes à venir mourir à cet endroit sont laissées à l'imagination du conteur.

Certains des asticots qui se développent spontanément dans les carcasses (animales ou humaines) ont une couleur dorée et contiennent du vis. Environ une demi-douzaine de ces asticots peut être récoltée chaque été, quelle que soit la quantité des carcasses placées dans la clairière et il faut en passer par la fouille désagréable des corps pourrissants pour les trouver. Les asticots ne vivent qu'une journée avant de mourir, à moins de rester avec de la chair en putréfaction. Dans ce cas, ils peuvent survivre plus longtemps.



Intellego

La lentille de sagesse

PAR GARY N. MENGLE ET SEAN MITCHELL

Cette lentille de cristal, fruit d'un artisanat éblouissant, du diamètre d'une paume et cerclée de laiton, a une curieuse propriété. Lorsque la lumière du soleil de midi, le jour du solstice d'été, est concentrée par cette lentille sur un parchemin, des schémas indéchiffrables s'inscrivent sur la page. Il peut s'agir des glyphes d'un alphabet inconnu, mais jusqu'à présent ni l'érudition ni la magie n'ont pu révéler leur nature ou leur origine. Une page peut être préparée chaque année et chacune contient du vis Intellego. Les caractères s'effacent lorsque le vis est retiré de la page.

Le cercle de laiton qui entoure la lentille porte les restes d'un support. Il se peut que l'objet ait fait partie d'un lutrin ou d'un tripode sur lequel la lentille reposait, mais si c'est le cas, il est actuellement perdu.

Certains savants hermétiques pensent que les glyphes sont la clé de secrets oubliés et que si l'on pouvait les déchiffrer, une grande sagesse en serait retirée. Si c'est exact, cela pourrait causer un conflit entre

des savants, tous désireux de contrôler la lentille. Les méthodes les plus inavouables pourraient être utilisées par des mages convaincus de sa grande valeur.

Les pierres du chemin

PAR DAVID CHART

Un groupe d'antiques pierres dressées, se tient à proximité de l'alliance. Chaque pierre est plus haute qu'un homme et depuis chacune d'entre elles, il est possible de voir au moins l'une des autres. Quand on voit ces pierres pour la première fois, il s'en trouve quatre, formant une espèce de chemin que l'on peut suivre dans l'un ou l'autre sens. Si une personne suit ce chemin seule, en s'éloignant de l'alliance à l'aube le jour de l'équinoxe d'automne, il trouvera une pierre de plus à la fin de la route, et ses chaussures contiendront du vis Intellego. Ce processus peut être répété chaque année et si l'on consulte les archives de l'alliance, on se rend compte qu'il n'existait à l'origine que deux ou trois pierres, ce qui permet aux mages d'apprendre comment de nouvelles pierres peuvent être découvertes. Il est probable que les pierres mènent quelque part, mais la destination est loin d'être claire.

L'arbre de vérité

PAR ANDREW REIMER

Un arbre a été découvert dans une forêt assez proche de l'alliance, porteur de fruits peut courants dans la région. Les villageois ont tendance à éviter cet arbre aux fruits amers, mais l'intendant du seigneur local lui a trouvé par hasard un autre usage. Avant de juger des différends locaux, il mange un morceau de ce fruit car il s'est rendu compte que cela l'aide à garder les idées claires et discerner la vérité dans toute situation. Cet intendant s'est ainsi bâti une réputation bien connue en raison de ses bons jugements. Si on l'appelle pour résoudre des conflits dans d'autres villages, il prépare une réserve de ces fruits pour les emporter et a même demandé à son épouse d'en faire des conserves pour les utiliser hors saison. Jusqu'à présent, personne d'autre ne connaît son secret.

En réalité, les fruits de cet arbre ont des vertus magiques et l'on peut en extraire du vis Intellego. Quelques questions restent sans réponse. Cet arbre peut-il être lié à l'arbre de la connaissance du bien et du mal dont parle la Bible ? Dans ce cas, quel pourrait être l'effet de son usage sur l'âme ?

Muto

Les chrysalides de renaissance

PAR GARY N. MENGLE ET SEAN MITCHELL

À quelle distance de l'alliance, se trouve un champ de fleurs sauvages aux couleurs chatoyantes. Chaque année, des chenilles s'installent dans ces fleurs et s'en nourrissent. Les papillons que deviennent ces chenilles, sortent tous de leurs cocons à l'aube d'une même journée, le 20 juillet, et ce jour là le champ scintille de couleurs, d'une espèce de beauté naturelle qui inspirerait les poètes.

Aussi magnifique qu'ils soient, les papillons ne contiennent pas de vis et n'ont pas d'autre vertu que

cette étrange propriété de sortir tous ensemble. Cependant, chaque année l'on peut découvrir des cocons intacts, dont aucun papillon n'est sorti. Ils présentent un aspect lustré, presque métallique et contiennent chacun un pion de vis Muto. Il faut les recueillir le jour même de l'éclosion, sans quoi leur pouvoir disparaît. Trouver ces cocons dans un champ n'est pas facile, bien des mains sont nécessaires. Il est envisageable de demander à des serviteurs ou servants de récolter tous les cocons, ouverts ou pas, puis de faire le tri à l'alliance.

Les ateliers de l'alliance

PAR NICK SIMMONDS

Cette alliance a un atelier ordinaire dans lequel des artisans talentueux fabriquent de main de maître divers objets, trop communs pour que les mages s'en occupent. Ironiquement, ces travaux dans une aura magique ont amené les mages à s'intéresser à ces objets. La sciure, la limaille et autres déchets de production qui s'accumulent peuvent être récoltés comme source de vis Muto. Une année de travail normale produit une certaine quantité de vis, mais pour récolter plus de la moitié de cela, il faut que des mages soient présents dans l'atelier, au point que les artisans vont demander aux mages de les aider par de petits sorts pour gagner du temps. Comme les sorts ne produisent pas les mêmes déchets que le travail ordinaire, cela entraîne une baisse de la production de vis pour l'année suivante. Les mages peuvent refuser d'aider les artisans, mais le refus systématique d'aider dans des tâches vitales pour l'alliance alors que les mages n'ont guère autre chose à faire, peut causer du ressentiment parmi les résidents, avec pour conséquence possible une diminution du nombre d'artisans.

L'usage discret de sorts Perdo dans l'alliance peut augmenter le nombre de réparations, et ainsi affecter la quantité de vis produite dans l'atelier, mais des mages raisonnables ne seront pas rassurés par l'utilisation de magie pour détériorer leur alliance. Passer une partie de son temps libre à briser des choses ajoute un dé de tension au nombre de pions de vis produits, mais en cas de désastre, une catastrophe se produit, qui soit endommage sérieusement l'alliance, soit révèle la manipulation aux résidents, ou à ces deux effets.

Le premier gel des esprits de l'hiver

PAR ANDREW REIMER

À l'approche de chaque hiver, les esprits de la neige et du vent descendent de leurs retraites élevées pour apporter le changement des saisons. Avant d'aller plus loin dans les basses terres, ils s'arrêtent pour profiter des eaux fraîches de certains lacs des montagnes, célébrant l'arrivée de l'hiver où ils règnent.

Un lac isolé est niché dans un col près du sommet d'une montagne. Ce lac est en fait le lieu favori où Neige et Vent fêtent le changement de saison et c'est le premier lac qui gèle chaque année. La veille de la première neige, une tempête de neige localisée charriée par des vents puissants balaye le col durant plusieurs heures. Au cours de celle-ci, le lac gèle. Toute eau puisée au moment du gel est une source de vis Muto, car elle matérialise la transformation de l'eau en glace et le passage de l'automne à l'hiver.

Neige et Vent ne prennent pas ombrage de la présence d'autres parties au lac, mais pourraient s'amuser à leurs dépens, aussi les personnes qui veulent récolter ce vis feraient bien de s'habiller chaudement !

Perdo

Le cercle d'anges de la mort

PAR JOHN POST

Au cœur d'une sombre et sinistre forêt, un seigneur féérique de la Cour d'Hiver tient sa cour au dernier jour de l'hiver. Le seigneur tient un grand festin mélancolique, marquant la fin de la période d'ascendance des êtres de la Cour d'Hiver et un mortel est amené pour danser en l'honneur du sombre seigneur. Le mortel est forcé de danser jusqu'à périr d'épuisement. Bien que la danse se passe dans un *regio* féérique, elle laisse des traces de pas dans le monde ordinaire.

À la fin du printemps, des anges de la mort (amanites vireuses) poussent où les pas du danseur condamné ont marqué le sol. Ces grands champignons blancs ont des chapeaux légèrement convexes qui s'aplatissent lorsqu'ils mûrissent. Ces champignons sont mortellement empoisonnés, une bouchée tue facilement un homme, et ils contiennent du vis Perdo. Après la récolte, les champignons ne reviennent pas avant l'année suivante.

Après que les personnages se seront habitués à récolter cette source, ils devraient en découvrir la source. Ils peuvent apprendre que les paysans des villages proches ont peur de sortir le soir qui précède l'équinoxe de printemps. Beaucoup passent la nuit en terre sacrée, sous l'égide du Dominion. Un jet réussi en Attention + Connaissance des gens contre un Facteur de Difficulté de 12 permet aux personnages de reconnaître dans la disposition des champignons les pas d'une danse populaire. Un personnage doté de la Double vue peut reconnaître les contours du *regio* féérique ou y entrer accidentellement, puis y découvrir le corps putréfié du danseur. Si les personnages enquêtent au mauvais moment, les êtres féériques pourraient en capturer un pour leur rituel.

L'héritage

PAR SHEILA THOMAS

L'une des lavandières de l'alliance a une pierre ponce qu'elle utilise pour éliminer les taches particulièrement tenaces. Elle n'aime pas la prêter car elle n'a jamais rien utilisé de si efficace. La pierre contient un peu de vis Perdo. Il est peu probable que les mages s'intéressent au lavoir, ou qu'ils aient l'habitude de bavarder avec les lavandières, aussi faudra-t-il quelque temps, voire des circonstances exceptionnelles, avant qu'ils en entendent parler.

Si on l'interroge, la lavandière dira que sa mère lui a donné la pierre. Intellego Terram à un niveau suffisant révélera que cette pierre est venue du bas d'un volcan. L'emplacement et la nature de ce volcan dépend de la situation de l'alliance. Il se peut que le volcan soit éteint depuis si longtemps qu'il n'apparaisse plus comme tel. Dans Stonehenge, il serait près de Conwy sur la côte

III
CHAPITRE

nord du pays de Galles, en Loch Leglean dans les îles d'Arran, en Normandie dans l'un des puits de l'Auvergne, dans le tribunal de Rome c'est le Vésuve et en Islande ce serait Krafal.

Si les mages voyagent vers la source de pierre ponce, il leur faudra du temps pour trouver cette pierre particulière percée de trous, qui contient du vis Perdo. Quelques pions peuvent être extraits périodiquement de la veine rocheuse. Si la source se trouve loin de l'alliance, son exploitation peut nécessiter un accord avec une personne qui deviendra son agent local.

La pierre de mort

PAR PAUL TEVIS

Les anciens en savaient beaucoup sur la manière dont les cieux affectent la Terre. C'étaient de grands astronomes et ils ont beaucoup écrit sur la manière dont les étoiles et planètes influencent les événements humains. Bien que l'Église chrétienne ait déclaré que l'astrologie est l'anathème de la doctrine du libre arbitre, beaucoup de mages tiennent compte des mots d'Hermès Trismégiste : « Comme en haut, ainsi en bas. »

L'âge de la Pierre de mort n'est pas connu, mais elle est certainement ancienne. La pierre mesure deux pas de long et un demi pas de large, elle ne sort pas du sol plus haut que le genou. Son axe principal est aligné avec le soleil couchant au solstice d'hiver.

Les Égyptiens anciens jalonnaient la course du Soleil à travers les étoiles, non seulement par les signes bien connus du zodiaque, mais aussi en trente-six décans, trois par zodiaque. Le troisième décan des gémeaux est dirigé par Saturne, la planète

de la mort. Lorsque le Soleil se lève dans ce décan, ce qui commence à la deuxième semaine de Juin, la pierre est enveloppée d'une légère brume. Si un animal est sacrifié chaque jour durant les dix jours où le Soleil se trouve dans ce décan, au crépuscule du dernier jour, du vis Perdo se forme avec ce sang. Chaque sacrifice doit être réalisé lors de la montée de Saturne. Un jet d'Intelligence + Arts libéraux (astronomie) contre un Facteur de Difficulté de 12 permet de déterminer le moment propice pour le sacrifice.

◆ Rego ◆

Le miel des rois

PAR PAUL TEVIS

Pline l'Ancien écrit dans son *Histoire naturelle* que les abeilles sont les créatures les plus remarquables. Les abeilles, qui produisent le miel et la cire, sont les seuls animaux créés spécifiquement pour servir l'humanité. Elles vivent en communauté, élisent leur propre gouvernement et possèdent leurs propres règles morales. Pline portait un intérêt particulier au roi des abeilles, dont il disait : « L'obéissance que ses sujets manifestent en sa présence est étonnante. Quand il sort, tout l'essaim l'accompagne, se presse autour de lui, l'entoure et ne le laisse pas apercevoir. À d'autres moments où l'essaim travaille à l'intérieur, le roi visite les travaux et semble donner des encouragements, semblant être le seul exempt de travail : autour de lui se trouvent d'autres abeilles qui semblent être ses gardes du corps et licteurs, les garants attentifs de son autorité. »

Dans certains lieux où poussent des fleurs particu-



lières, les abeilles préparent un miel spécial pour nourrir leur roi. Quand les fleurs adéquates s'épanouissent, ce miel acquiert des pouvoirs magiques. Si le roi peut être convaincu de venir de sa ruche et d'obéir à un mage, le miel est transformé en vis Rego.

Le roi régnant éternellement

PAR GARY N. MENGLE ET SEAN MITCHELL

Une pierre émergeant de la côte a été creusée jadis par des mains inconnues, à l'image d'un homme assis, au port altier, face à la mer. Sa barbe est longue et la sagesse se lit dans ses yeux enfoncés. Cette figure est haute comme cinq hommes et se voit clairement depuis les navires de passage au large. Chaque hiver, un cercle de glace irrégulier se forme sur son front. Cette couronne hivernale contient du vis Rego.

Les habitants de la région disent que c'est l'image d'un roi ancien, qui veille encore sur ses sujets et se relèvera lorsque les temps seront venus. Ils disent qu'il surveille la mer dans l'attente du signe montrant qu'il est demandé à nouveau, mais ils ne peuvent s'accorder sur ce qu'il attend exactement. Le curé croit que la couronne de glace ressemble à une couronne d'épines et que l'image est celle du Christ, qui reviendra à la fin du monde pour juger l'humanité et établir le royaume de Dieu sur Terre.

Une assemblée de fantômes

PAR JEFF KYER

Dans les profondeurs de la forêt se trouve une petite clairière, entourée de cèdres. Les environs sont parsemés de tertres et de quelques statues antiques. Peu de gens se rendent par là et même les chasseurs et bergers évitent le coin, qui a la réputation bien établie d'être hanté. La clairière et ses alentours ont une aura magique de 3. C'était jadis un cimetière. Les morts enterrés à cet endroit ne sont pas sous les auspices de l'Église et leurs esprits errent dans ces lieux, hantant la forêt environnante. Une fois par an, ces « villageois » recouvrent leur force pour tenir leur assemblée, comme ils l'ont fait de leur vivant. La nuit de l'assemblée change d'une année à l'autre, à la première pleine lune après l'équinoxe de printemps. Les mortels assez courageux pour se rendre sur les lieux lors de cette nuit sont invités à prendre part au jugement des différends entre les morts sans repos. Certains litiges sont assez étranges, comme celui de cette femme qui s'est remariée et dont les époux soutiennent tous deux qu'elle est leur épouse. D'autres fantômes ont des soucis plus terre à terre, comme le bien de leurs descendants, ou des demandes de vengeance contre ceux qui ont pillé leurs tombes. Un juge mortel qui serait juste et sage – en plus d'être courageux ! – sera récompensé par les fantômes, avec du vis Rego (sous forme de deniers de cuivre corrodés), des trésors perdus depuis longtemps ou même des secrets que seuls les morts peuvent connaître. Les idiots et faibles d'esprit sont hantés ou plongés dans la folie par les fantômes en colère.

Animal

Fourrures féeriques

PAR SHEILA THOMAS

Il est un saule, si vieux que nul vivant ne peut se rappeler quand il n'apparaissait pas déjà comme le plus vieil arbre au monde. Il croît à l'orée d'une ancienne forêt, à proximité d'un petit étang d'eau claire, dans le coin d'une prairie fleurie, inondée par les méandres d'une rivière importante, assez proche de l'alliance. En dépit de son âge vénérable, l'arbre reste vigoureux et certains disent que c'est parce que les êtres féeriques veillent sur lui. Chaque printemps, il se couvre de chatons jaunes. Avant qu'ils se développent, ils deviennent des boutons enveloppés d'une fourrure gris-argenté. À la lumière de la nouvelle lune, quelques-uns prennent l'aspect de petits chats. Les gens du cru disent que ce sont des chats féeriques et ont peur de s'en approcher, de crainte que les êtres féeriques ne viennent défendre leur propriété.

S'ils sont pris sous la lumière de la lune alors qu'ils ressemblent à des chats, chacun des boutons-chats contient un pion de vis Animal. Quand on les coupe de l'arbre ils reprennent l'aspect de chatons de saule mais conservent leur vis. Si le conteur le veut, de petits êtres féeriques harcèlent les personnes présentes dès qu'un chaton est coupé.

Les oies dorées

PAR STUART KENNY

L'alliance possède un grand troupeau d'oies. Depuis toujours, à un moment durant le printemps, l'une des jeunes oies commence à pondre des œufs en or. Pour les mages, l'oiseau a plus de valeur que l'or, car l'oie contient du vis Animal. Cependant, l'oiseau doit être identifié rapidement, puisque chaque œuf en or pondu après le premier diminue d'un pion le vis contenu dans l'oie. Quand tout le vis est utilisé, l'oie redevient un oiseau normal et ne produit plus que des œufs ordinaires.

Naturellement, seuls les résidents les plus fiables et alertes sont désignés pour soigner les oies. Outre les soins et la protection habituels, les oies doivent aussi être séparées en petits groupes chaque printemps jusqu'à ce que l'on découvre l'oiseau aux œufs d'or. Dès que le premier œuf d'or est pondu, un simple sort Intellego Vim permet d'identifier l'oiseau à tuer, mais l'importance du troupeau empêche de vérifier chaque oiseau. Il ne semble pas exister de moyen d'identifier l'oie d'or avant qu'elle ait pondu son premier œuf.

La tradition veut que le résident qui trouve l'œuf d'or puisse le garder, pourvu que le bon oiseau est identifié. Cela entraîne d'enthousiastes chasses aux œufs et une grande vigilance contre les voleurs. Remarquez que la quantité d'or dans les œufs, comme celle du vis, doit être adaptée à votre saga.

Le trésor des pies voleuses

PAR ULRICH WILLMÜNDER

Au cours des siècles, l'érosion a usé une montagne et produit un champ de gravats dans les pentes

ÉPREUVE AUG19 p. 5 M
Père-187. Esquisses
mais que qu'il est
ceux-ci. A. et B.00



situées sous une crête appelée la Cheminée du Diable. En contrebas, se trouve une forêt magique et sauvage, habitée entre autres par un grand nombre de pies.

Chaque printemps, la fonte des neiges révèle d'autres débris venus de la montagne et de la Cheminée du Diable. Parmi ceux-ci, des cristaux blancs et légèrement brillants peuvent être découverts, chacun contient un pion de vis Terram. Ce vis serait facile à récolter au printemps, s'il n'y avait pas les pies.

Les pies de la forêt considèrent que ces magnifiques cristaux leur appartiennent naturellement et fouillent les gravats dès que la neige commence à fondre, n'hésitant pas à attaquer toute personne qui s'approche. Bien que l'attaque d'une pie isolée ne présente pas de danger pour un adulte, l'attaque de pies en nombre alors que l'on progresse sur des gravats glissants peut s'avérer fatale.

Dès que les cristaux sont ramenés au nid de la pie, le vis est perdu. Mais de l'un des œufs pondus dans un nid décoré par ces cristaux, éclora une pie magique contenant du vis Animal, ou pouvant donner un familier intéressant. Cependant, le vol d'un oisillon entraîne la colère de toutes les pies.

◆ Aquam ◆

Le torrent le plus pur

PAR PAUL TEVIS

Haut dans les montagnes, alimenté par la fonte des neiges, coule un torrent clair comme le cristal. En dévalant la pente, il ne se charge ni de terre ni de feuilles. Le village au pied de cette montagne est célèbre pour la bière préparée avec cette eau cristalline.

Les mages s'intéressent moins à la bière des villageois qu'à sa source. À mi-chemin de la montagne, le torrent se transforme en petite chute. En haut de cette chute, se trouve une pierre gravée de la rune hermétique Aquam. Lors de nuits favorables de l'année, un mage assis sur cette pierre peut plonger la main dans l'eau et lancer *Distillation du torrent le plus pur* (cf. ci-dessous) pour récolter du vis Aquam. Cela nécessite un jet de Concentration + Force contre un Facteur de Difficulté de 15, en raison de la fraîcheur de l'eau et des forts courants. Si le mage est protégé du froid, le Facteur de Difficulté descend à 9. En cas d'échec au jet de Concentration, le vis n'est pas récolté cette nuit.

Durant une journée après la récolte, l'eau du torrent (et toute bière brassée avec celle-ci) aura un goût saumâtre et fétide.

Le bol de soupe de St Swithin

PAR MATT SPRENGELER

L'histoire des funérailles de Saint Swithin est connue par le clergé de toute la chrétienté. Le sage et saint homme avait exprimé le désir de reposer dans une tombe modeste, mais après sa mort, des gens bien intentionnés l'ont inhumé dans un splendide tombeau dans la cathédrale de Winchester. Une pluie diluvienne tomba et dura quarante jours et quarante nuits, jusqu'à ce que le corps du saint soit déposé dans une tombe plus modeste. Jusqu'à présent, les habitants de Winchester disent que de la pluie à Saint Swithin (le 15 juillet) garantit plus de pluie encore.

Distillation du torrent le plus pur

ReVi 15

P : Toucher, D : Mom., C : Ind.

Concentre l'essence d'un torrent d'eau exceptionnellement pure en un pion de vis Aquam. La pureté du torrent détermine la fréquence à laquelle ce sort peut être lancé avec succès.

(Base 10, +1 Toucher)

C'est le cas de la colonne de pierre isolée que l'on appelle le bol de soupe de St Swithin. Aussi haute qu'un homme, elle se trouve au sommet d'une colline dénudée, dénuée de toute décoration autre que quelques lichens couleur rouille. La colonne est surmontée d'un très vieux bol de pierre qui semble en faire partie. En fait, ce bol fut déposé là des siècles plus tôt, par de féroces pillards vikings, qui l'avaient d'abord pris au sud de l'Angleterre et pourraient l'avoir transporté n'importe où en Europe. Nul ne sait si Swithin y a jamais touché, mais si on le remplit d'eau le matin de sa fête, au crépuscule le liquide se transforme en vis Aquam. Remplir le bol d'eau ordinaire produit un peu de vis, mais si la pluie tombe la nuit durant et remplit le bol, la production est doublée. Déplacer le bol de son emplacement met fin à l'effet de production de vis.

L'eau du val sans eau

PAR ULRICH WILLMÜNDER

Très haut dans les montagnes, se trouve un val étrangement fertile, appelé le Val sans eau. S'il pleut et neige à l'occasion dans ce val, il ne s'y trouve nul ruisseau et nul étang, nul glacier ne s'y étend pour irriguer le val de ses eaux de fonte. Bien que le val atteigne les 3.000 mètres d'altitude, son accès par le sud est relativement facile et malgré le manque d'eau, l'on y fait paître les chèvres.

La légende veut qu'une journée de printemps, quand la neige fond et que le temps est beau pour la première fois, une petite rivière coule dans le val et lui apporte assez d'eau pour durer jusqu'à la fin de l'été. Cependant, personne ne se souvient avoir jamais vu cette rivière.

En fait, le val est parcouru d'un réseau de petits ruisseaux, tous cachés aux yeux des mortels dans un *regio* magique, qui peut être découvert par les moyens habituels mais reste inaccessible car il n'est large que de quelques pouces. Au premier jour chaud du printemps, le *regio* ne peut plus contenir toute l'eau et déborde au hasard dans le val. Cette eau débordante contient du vis Aquam et peut être récoltée avec de simples seaux. La quantité obtenue dépend surtout de la compétence de ceux qui puisent l'eau.

◆ Auram ◆

Le porteur de foudre

PAR GARY N. MENGLE ET SEAN MITCHELL

Un objet intelligemment conçu était posé à l'étage supérieur de la plus haute tour d'une ancienne alliance : le porteur de foudre. Inventé depuis bientôt un siècle

par un archimage Tremere, il s'agissait de son œuvre majeure. Le porteur de foudre est composé de sphères de cuivre de divers diamètres, reliées par de fines spirales d'or à des dizaines de récipients de verre. L'ensemble est hautement magique, même quand il n'est pas en fonction.

La nuit de chaque nouvelle lune, l'appareil invoque un puissant orage et attire vers lui la foudre de la tempête, l'accumulant sous forme de vis Auram. Les récipients de verre, pouvant contenir un litre environ, sont spécifiquement enchantés et peuvent contenir indéfiniment le vis. Ils peuvent être détachés pour le rangement et remplacés par d'autres.

L'ensemble doit être entretenu continuellement, beaucoup de ses pièces sont fragiles et difficiles à remplacer. Cela nécessite d'y consacrer de temps à autre une saison, sachant que les textes de laboratoire de ce Tremere, mort depuis longtemps, peuvent guider le mage qui entretient l'appareil. Il semble que certaines techniques non hermétiques ont été utilisées, ce qui rend l'enchantement très difficile à reproduire.

Le pic des tempêtes

PAR PAUL TEVIS

Le pic des tempêtes n'est jamais visible, le sommet de la montagne est toujours caché par les nuages. En hiver, un vent glacé souffle le long de ses pentes, menaçant de geler sur place le voyageur imprudent. Au printemps et en été, des orages se forment autour de la montagne. Au milieu de l'été, un grand nuage orageux se forme autour du pic et à midi, un terrible coup de

tonnerre déchire les cieux. Il est dit que tout enfant naissant ce jour-là dans la vallée aura le pouvoir de parler aux quatre vents.

L'ascension est dangereuse. En hiver, c'est presque impossible, la neige couvre les pentes les plus élevées et un vent glacial les balaie intensément. En été, c'est plus facile mais non sans risque. La menace la plus grave vient des brumes qui enveloppent les pentes. Un alpiniste peut se perdre et tomber dans l'une des ravines qui strient les pentes. Au cours d'un orage estival, l'ascension est presque aussi dangereuse qu'en hiver.

En atteignant le sommet, l'alpiniste découvre un arbre vénérable et carbonisé. Chaque jour du milieu d'été, l'arbre est frappé par la foudre. Si un pendentif en agate est suspendu à l'arbre le matin même, l'éclair le transformera en vis Auram lorsqu'il frappera l'arbre.

La mélodie des roseaux

PAR OSCAR DIEZ MARTINEZ

Maria était une magnifique jeune femme qui vivait dans un village proche. Elle était tombée amoureuse au premier regard d'un paysan local appelé Juan. Ils voulaient se marier, mais le père de Maria était contre cette union car il avait promis sa fille à Lucas, le fils du meunier désigné par le baron. Pour éviter les problèmes, le père de Maria lui a interdit de rencontrer Juan. Cela ne mit pas fin à l'amour entre Maria et Juan mais les obligea à se rencontrer en secret.

Ils avaient pris l'habitude de se voir sur la berge d'une rivière des environs, près d'un épais bouquet de roseaux agités par le vent.

III
CHAPITRE

Maria venait toujours la première à leur lieu de rendez-vous et entonnait une chanson pour indiquer à Juan où elle se trouvait. Un jour, le père de Maria découvrit qu'ils se voyaient en cachette et surgit dans leur lieu secret, poussant par accident sa fille dans la rivière. La tête de Maria heurta un rocher et elle se noya.

Depuis ce jour, à la saison où les vents sont les plus forts, les roseaux tentent d'utiliser le vent pour chanter le chant de Maria, mais ils ne peuvent reproduire toutes les notes. Si quelqu'un complète leur mélodie avec les notes adéquates, l'air qui traverse les roseaux peut être récolté pour obtenir du vis Aurum.

◆ Corpus ◆

Le chêne du pendu

PAR ULRICH WILLMÜNDER

Une vingtaine d'années plus tôt, le forgeron d'un village fut reconnu coupable d'avoir assassiné sa femme et un moine errant qui était témoin du crime. Une foule de villageois en colère a rattrapé le forgeron en fuite pour le pendre jusqu'à ce que mort s'ensuive au chêne le plus robuste du village, le même arbre où il s'était débarrassé des corps de ses victimes. Depuis ce chêne est appelé Chêne du pendu. À l'époque le village était si petit que le crime y était pratiquement inconnu.

En 1220, l'ancien village est devenu une bourgade dynamique aux marchands prospères, avec une petite église et son propre baron. Avec la prospérité sont venus la cupidité et d'autres péchés et donc un besoin de rendre la justice. Les pendaisons restent rares dans ce bourg, mais cela arrive environ un an sur deux. Et comme il existe déjà un chêne du pendu, les condamnés à mort sont pendus à cet arbre.

Chaque année où un homme est pendu pour ses crimes aux branches de l'arbre du pendu, le chêne produit un gland rouge sang à la branche même où l'homme est mort. Ce gland contient du vis Corpus et un seul gland est produit, quel que soit le nombre de pendus. Mais il faut prendre garde : si le pendu n'était pas coupable, le vis pourrait être teinté par les Enfers.

Les violettes des amants

PAR NICK SIMMONDS

Il se trouve une colline entre l'alliance et la ville la plus proche, connue comme le coin préféré des amoureux pour leurs rendez-vous galants de l'été. Ce n'est pas loin à pied, mais assez loin pour rester discrets. Cette colline se trouve aussi dans une aura féérique, ce qui peut avoir un rapport avec sa réputation grivoise. Au printemps et en été, on peut difficilement lancer un caillou sans toucher un berger, une laitière, un fils de noble ou une serveuse d'auberge pris en flagrant délit.

La colline est couverte de fleurs pourpres et violettes. Si on les récolte, ces fleurs contiennent une faible quantité de vis. Une brouette de ces plantes contient environ un pion. Sur une année, la colline peut produire beaucoup de vis, les fleurs couvrant le sol durant tout le printemps et l'été. Il s'agit cependant aussi d'un cadeau apprécié entre amants et une quantité substantielle de vis peut donc se perdre dans la ville chaque année, brièvement admiré puis jeté. Exiger toutes les

fleurs peut gâter les relations entre la ville et l'alliance, mais une récolte périodique allant jusqu'à la moitié de fleurs n'entraînera qu'une réputation de voyeurisme, ce qui pourrait être bénéfique en donnant aux mages un aspect plus humain.

Si on les transplante dans les terres de l'alliance, ces violettes fleurissent chaque printemps, pourvu qu'elles se trouvent dans une aura magique ou féérique. Cependant, elles ne produisent de vis que si elles sont souvent à proximité des mêmes activités que celles de la colline.

La source d'Esculape

PAR PAUL TEVIS

Les Romains aimaient beaucoup se baigner et avaient construit de grands bains publics et des temples près de sources thermales naturelles, comme celle d'Aquae Sulis. Ils avaient développé des rituels de bains complexes et croyaient que ces sources possédaient des vertus curatives. Dans certains cas, ils avaient raison.

Au fond des bois, loin des regards, se trouve la source d'Esculape. Un petit bassin, assez grand pour contenir une seule personne, est creusé dans la roche. L'eau est assez chaude et de la vapeur s'élève de sa surface. La pierre surplombant le bassin est gravée de l'inscription latine suivante : « Puisse la bénédiction d'Esculape se poser sur ceux qui se lavent ici. » Toute personne qui récupère d'une maladie et passe au moins une heure par jour dans ce bassin durant toute sa convalescence, bénéficie d'un bonus de +3 au jet de récupération.

Si le pouvoir de guérison du bassin est remarquable, les mages sont plus intéressés par son trésor mieux caché. Un linge peut être étendu par-dessus le bassin pour donner de l'ombre au baigneur. À la fin de chaque saison, si ce linge est lavé et que l'on laisse s'évaporer l'eau de lessive, du vis Corpus peut être récolté dans les résidus.

◆ Herbam ◆

L'arbre maudit

PAR PAUL TEVIS

Au plus profond de la forêt, le long d'une très ancienne route, se trouve un chêne qui fleurit hors saison. Au printemps, alors que ses voisins sont en boutons, ses feuilles jaunissent et tombent. Il reste dénudé sous le soleil de l'été. En automne, quand tous les arbres des alentours perdent leurs feuilles, il bourgeonne. Il conserve son feuillage tout l'hiver, comme un phare de verdure dans une mer de blancheur. Certains disent qu'au cœur de l'hiver, on peut entendre l'arbre geindre sous le poids de ses feuilles couvertes de neige. Ils disent qu'un saint voyageait le long de cette route et avait voulu se reposer sous ce chêne. C'était la fin de l'été mais l'arbre avait déjà perdu toutes ses feuilles et le saint homme ne put s'y soustraire aux rayons du soleil. En colère, il maudit le chêne comme Jésus a maudit le figuier. L'arbre commença immédiatement à fleurir. Depuis lors, cet arbre est ainsi.

La veille du premier jour du printemps, toutes les feuilles de l'arbre tombent. Au coucher du soleil de ce même jour, un gland unique, doré, tombe du chêne. Si le gland est planté et qu'il devient pousse durant la même nuit (cf. ci-dessous), au matin du premier jour de printemps, cette pousse est transformée en vis Herbam.

Germination hors saison

CrHe 20

P : Toucher, D : Soleil, C : Ind.

À l'aide de ce sort, la graine d'une plante peut devenir une pousse en un seul jour ou une seule nuit.
(Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil)

La floraison de la gargouille

PAR MATT SPRENGELER

Dans une caverne profonde, une main de pierre sort du sol rocheux. Elle semble être l'œuvre d'un sculpteur doué. Chaque détail est parfait : la taille, les proportions et même les bords irréguliers des ongles. Le détail le plus remarquable est qu'aucun artiste n'est l'auteur de cette œuvre. La main serre une magnifique rose rouge, qui pousse dans cette étreinte de pierre sans jamais que ses fleurs voient le soleil.

Aucun sculpteur n'a créé cette scène et aucun jardinier ne s'occupe de la rose. La main est tout ce qui reste d'un être féérique de faible importance, un affreux esprit des montagnes appelé Tulgank. Il aimait une belle demoiselle de la cour de lumière, elle le dédaignait. Un jour, il vola une rose à un jardinier humain et la présenta à l'objet de son désir, mais sa témérité lui déplut. Plus puissante que lui et de plus haut rang, la fée de lumière a obligé Tulgank à se fondre dans le sol de sa caverne. Sa vie a pris fin mais son amour a conservé la vie aux pétales de rose.

Les pétales poussent lentement, sans eau ni lumière, on peut y récolter du vis *Herbam*. La tige de la rose a été transformée en pierre avec Tulgank et ne peut se détacher de la main pétrifiée. Si la main de pierre est détachée, celle-ci contient dix pions de vis *Creo*, mais la fleur meurt immédiatement.

Les pissenlits

PAR NICK SIMMONDS

Une colline juste à côté de l'alliance, avec une légère aura féérique, se couvre de fleurs de pissenlit chaque printemps. Chaque année, les pissenlits se transforment en graines, sous la forme des boules blanches habituelles, mais en raison de leur nature féérique, ils ne laissent pas leurs graines s'envoler et ne se fanent pas en hiver. Au lieu de cela, au printemps suivant, la nouvelle floraison relâche toutes les anciennes graines en même temps et la colline est couverte d'une multitude de petits nuages blancs. Si on les récolte, on obtient du vis *Auram*, mais cela nécessite la capacité de voler ou de la magie *Auram* ou *Herbam* pour rassembler ces graines qui s'envolent hors de portée. Un servent ou un mage n'ayant pas les meilleures compétences pourra tout de même récolter un peu de vis avant de laisser échapper le reste des graines dans le vent.

Si les fleurs de pissenlit sont récoltées quand elles sont encore jaunes, il est possible d'en tirer un vin léger. Si on le laisse mûrir jusqu'au solstice d'hiver, ce vin contient du vis *Muto* et *Herbam*, ou si on le boit, le buveur aura la Vertu Double Vue à niveau 1 durant 24 heures (ou un bonus de +1 en Double Vue si le personnage avait déjà cette Compétence).

Ignem

Les discours enflammés

PAR NICK SIMMONDS

Une femme vieille et sage habitant une ville proche est critique envers le maire et ses amis. Elle a raison car il ne gère pas bien la ville et il favorise injustement ses amis en cas de conflits. Il n'est pas mauvais au point d'être chassé par les habitants, mais certaines voix se sont élevées jusqu'au curé, sans résultat jusqu'à présent. Personne ne pense que les choses sont insupportables. Personne, sauf la vieille dame. Veuve sans enfants, elle sent qu'elle n'a rien à gagner à se taire et se trouve toute prête à haranguer ces hommes. Elle est de bonne foi mais dit clairement ce qu'elle pense et la coterie qui gère la ville l'a mise en colère. Ceux-ci tentent de l'éviter, car elle est trop respectée pour pouvoir la traiter comme on veut, mais de temps en temps elle en attrape un et lui assène des jérémiades telles que d'aucuns prétendent que cela pourrait enflammer le chaume des maisons voisines.

Un mage maîtrisant la magie *Rego Vim* peut se saisir de ces diatribes à l'aide d'un peigne spécialement préparé, dans lequel le discours prendra la forme de laine rouge vif contenant du vis *Ignem*. Le nombre de pions disponibles chaque année dépend du nombre d'entrevues entre la dame et les amis du maire. Des mages intelligents pourraient influencer ces événements, mais un excès d'invectives pourrait inciter le maire à agir. Certains mages pourraient aussi se sentir obligés de venir en aide à cette ville.

Le sanctuaire de Mithra

PAR JEFF KYER

Édifié au-dessus d'une colline rocheuse, le clocher de l'église Saint-Michel est visible à des kilomètres et il s'agit de l'une des églises les plus courues de la région. Cette église se trouve au-dessus d'un site sacré païen : un ancien sanctuaire souterrain de Mithra. Établi par les légionnaires romains, ce *mithraeum* se trouve après quelques catacombes négligées sous l'église (bien que des mages puissent être désireux d'emprunter un chemin moins visible). L'autel au cœur du petit temple est toujours intact et les bas-reliefs gravés dans les murs dépeignent le tueur de taureaux apportant la lumière et la vie à l'humanité. Cependant, ces pierres sont couvertes d'une épaisse couche de nitrate qui transpire des pierres. Si on la récolte, cette matière contient du vis *Ignem*.

La plus grande partie de la semaine, l'aura locale de la colline autour de l'église est divine, allant de 2 à 3, mais le *mithraeum* conserve une aura magique de 3. Cependant, le dimanche l'aura divine monte à 4 (et même plus haut les jours saints), submergeant complètement l'aura magique. En fin de compte, cela détruira l'aura magique et la source de vis. Des mages désireux de préserver la source pourraient tenter de ranimer certains rites de Mithra ou de se débarrasser de l'église au-dessus, sans violer le Code d'Hermès. Au pire, leurs efforts pourraient attirer une influence

III
CHAPITRE

infernale ou tourner mal et augmenter l'aura divine, en particulier si des hommes d'église ont été martyrisés par des « sorciers maléfiques. »

Le rayon de Saint Laurent

PAR SHEILA THOMAS

À la cathédrale la plus proche de l'alliance, un vitrail dépeint la venue de l'Esprit saint à la Pentecôte sous forme de langues de feu au-dessus de la tête des apôtres. Lors de la fête de Saint Laurent, le 10 août, la lumière du soleil de midi produit un rayon brillant de lumière en traversant une pièce particulière de verre doré qui forme une partie de l'image du nimbe de lumière autour de la colombe représentant l'esprit saint vers le haut du vitrail. Lorsqu'il fait beau, le rayon est stable durant une heure environ avant que le soleil ne s'éloigne trop. Le rayon lumineux, à cet endroit, contient du vis Ignem.

Le vitrail est situé en un lieu bien visible de la cathédrale, dans le mur sud près de l'autel, ou si la cathédrale est assez grande pour en posséder un, à l'extrémité du transept sud. Les mages peuvent découvrir un moyen de récolter le vis, peut-être en créant un objet enchanté en verre basé sur le sort *Rassembler l'essence de la bête*, qu'un servent pourrait prendre dans la cathédrale sans se faire remarquer. Il serait difficile, quoique pas impossible, de retirer la pièce de vitrail, mais elle n'aura pas le même effet en d'autres lieux.

Imaginem

Le lac aux miroirs

PAR NICHOLAS PETERSON

Ce lac de montagne est entouré de tous côtés par des éminences rocheuses qui le protègent du monde extérieur. Peut-être que cela a créé un réservoir naturel de vis Imaginem, ou c'est peut-être un facteur inconnu qui alimente la source de vis.

Les montagnes autour du lac empêche quasiment tous les vents d'atteindre l'eau. La surface du lac est donc tout à fait calme la plupart du temps et reflète parfaitement le ciel et les montagnes autour. Toute personne qui se mire dans l'eau voit le reflet non d'elle-même, mais de son idéal platonicien : sa propre forme parfaite. Si l'eau est puisée dans un récipient, elle continue de refléter cette image surnaturelle, qui représente en fait la distillation de vis contenu dans le lac. Quand le vis est retiré de l'eau, celle-ci ne perd ni son calme ni sa clarté, mais reflète dorénavant une image sombre des personnes qui s'y mirent. Les mages qui ont extrait du vis de l'eau se voient comme vieux et décrépits, avec leurs pires caractéristiques physiques mises en exergue. Plus d'un servent s'est enfui en hurlant à la vue du lac aux reflets maudits, qui reste après y avoir puisé la magie.

Le rebec de Réginald

PAR JAMES HAZLERIG

Personne ne connaît l'origine exacte de ce violon à trois cordes dont joue le ménestrel itinérant Réginald, mais tous s'accordent à dire qu'il s'agit d'un rebec à la beauté et à la qualité exceptionnelles. Réginald l'a hérité



de son père, qui a donné diverses versions de la manière dont il l'avait obtenu. Dans certaines histoires, le père de Réginald a remporté le rebec lors d'un concours avec un seigneur féerique, dans d'autres il l'a trouvé sous le porche d'une église au matin de Pâques. Quand on le presse de questions sur la version qu'il croit vraie, Réginald sourit et joue un autre air.

Pour un musicien, la magie du rebec de Réginald se trouve dans sa sonorité exceptionnellement douce et vibrante, qui confère un bonus de +3 aux jets de Musique effectués avec. Pour un mage cependant, le rebec a une plus grande valeur encore. Quand un musicien suffisamment compétent (valeur de Musique de 6 ou plus) joue de l'instrument régulièrement, du vis Imaginem s'accumule dans les crins de cheval de ses cordes. Le vis peut être récolté quand les cordes sont remplacées, ce qui fait partie de l'entretien annuel de l'instrument. La quantité de vis qui s'accumule en une saison dépend des valeurs Musique et Présence de l'artiste.

Jouer du rebec régulièrement constitue une activité qui prend du temps et qui ne peut être combinée avec d'autres activités profitables durant cette saison, à l'exception de l'activité de musicien professionnel.

Le son du silence

PAR ULRICH WILLMÜNDER

Les montagnes sont bien connues pour leurs réseaux de cavernes. Nombre de ces cavernes ont des auras féeriques et certaines sont connues par les paysans de la région comme les cavernes aux échos. Une caverne au sud des montagnes est célèbre pour son délai avant l'écho, en fait elle répète une phrase entière, parfois durant des heures.

Les mages de l'Ordre ont soutenu que des échos de cette force doivent posséder une nature magique, mais toutes les tentatives de capturer des échos contenant du vis ont échoué. Les échos sont bien trop normaux pour que ce lieu contienne du vis : des chauve-souris et d'autres petits animaux se rendent dans la caverne, des sons venus de l'extérieur se répètent et le visiteur occasionnel bénéficie d'un jeu d'échos.

En revanche, le silence ne règne pratiquement jamais dans cette caverne. En un seul instant de silence complet, la caverne accumulerait du vis Imaginem, dans le son du silence. Imposer le silence par magie empêche la formation du vis, mais bloquer les sons avant qu'ils n'entrent n'affecte pas l'accumulation du vis. Lorsque c'est fait, il faut au moins huit heures pour que tous les échos s'arrêtent. Il est relativement facile de capturer du vis à l'aide d'un sort Rego Imaginem, mais il faut le lancer dans un silence complet. Lorsque le silence est capturé, son contraire se fait entendre, un bruit qui mettra des jours à disparaître.

◆ Mentem ◆

La boîte des pensées captées

PAR GARY N. MENGLE ET SEAN MITCHELL

Petit coffre en argent finement ciselé, dont le couvercle est incrusté de nacre et gravé sous forme d'un

serpent, cette boîte capte les pensées inopinées des personnes à proximité et les distille sous forme de petites pièces d'argent à la frappe inconnue mais apparemment ancienne. Ces piécettes contiennent chacune un pion de vis Mentem. Des pensées particulièrement puissantes ou intenses peuvent même (à la discrétion du conteur) former un Lien mystique avec les personnes qui les ont formées. Lorsque le coffret est rempli de pièces, il ne peut plus rassembler de pensées jusqu'à ce qu'il soit vidé.

La boîte constitue une excellente source de vis pour un mage et peut faire l'objet d'une investigation, car la nature de ses pouvoirs n'est pas évidente et n'est certainement pas hermétique. Un tel dispositif serait recherché par des mages curieux ou ceux qui voudraient acquérir des Liens mystiques provenant d'ennemis imprévoyants. Il peut aussi s'avérer possible d'extraire les pensées elles-mêmes des pièces et d'en apprendre davantage sur l'esprit d'un ennemi. Cet usage serait certainement perçu comme une violation de l'interdiction d'espionner d'autres mages par magie. En fait, la simple possession de cette boîte peut être considérée comme une violation par des *Quaesitores* à l'esprit étriqué.

Le hurlement des vents

PAR EMRE ARIN

Avant même la fondation de l'Ordre, un noble guerrier pieux avait commencé à chasser les créatures féeriques de ses terres, au nom de son empereur et du seul vrai Dieu. Il était sans doute béni par le Créateur, car il pouvait discerner la sorcellerie des choses normales d'un seul coup de son regard bleu et ressentir la présence de la sorcellerie au fond de ses os à plus d'un mille. Bardé dans son armure et confiant en sa foi, il menait sa maisonnée dans de longues chasses dans les sombres repaires de sa proie merveilleuse. Une par une, toutes les créatures légendaires ont quitté le monde des mortels. Une seule d'entre elles, la dernière des nymphes, a refusé de quitter sa source. Face à ce défi obstiné, le noble en colère pourchassa l'être féerique jusqu'à son lac sacré. Alors qu'il était prêt à plonger sa lance dans le cœur de la nymphe, celle-ci le regardait de ses grands yeux bleus.

Mais son regard n'était pas celui du rejet et de l'inimitié, mais celui de l'espoir et la compassion. Malheureusement, elle était la seule à éprouver ces sentiments. Un vent glacé avait commencé à souffler depuis le lac alors que le noble terminait son sanglant ouvrage et celui-ci, lui aussi, tomba au sol avec une blessure à la poitrine et la paix au cœur. Sa lance n'avait pas une, mais deux pointes, l'une pour son lourd secret, sa mère féerique, l'autre pour son cœur lorsque sa tâche serait accomplie. La nymphe était morte les yeux emplis de chagrin, la mémoire du destin de son fils et son échec à le sauver s'imposant à son esprit. Son essence n'a jamais vraiment quitté ce monde. Depuis lors, les mères évitent les rives maudites de ce lac. Et seules les femmes ayant des enfants — et aucun homme — peuvent entendre les sanglots de la nymphe dans le clapotis des vagues et le souffle du vent. Après qu'une mère l'a entendu, son cœur est brisé d'un chagrin insupportable et elle commence à verser des larmes de regrets. Ces larmes, récoltées dans le flacon le plus pur,



portent des émotions puissantes et du vis Mentem, elles ont le goût de vents hurlants et amers.

Une tête de moine

PAR ULRICH WILLMÜNDER

Frère Paul de Bolzano était un pieux chanoine de l'ordre augustinien. Lorsqu'il connut une mort horrible aux mains de diabolistes, tous ceux qui le connaissaient ont supposé que c'était un saint et un martyr. Mais frère Paul n'avait pas toujours été l'amical et pieux moine dont tout le monde se souvenait. Dans sa jeunesse, c'était un petit voleur et il n'avait prononcé ses vœux que pour échapper à la persécution. Il avait trouvé sa vraie voie dans le service de Dieu, mais les péchés de sa jeunesse devaient encore se voir absoudre.

En raison de son passé, frère Paul n'avait pas l'âme pure et innocente dont les diabolistes avaient besoin pour mener à bien leur rituel impie, ce qui eut des conséquences désastreuses et fatales pour eux. Quand un groupe conduit par un mage hermétique examina la scène, il put découvrir la tête, tranchée mais sinon intacte de frère Paul, parmi les accessoires infernaux et les corps horriblement mutilés et brûlés des diabolistes. Le groupe a entièrement nettoyé les lieux de toutes les traces de pratiques infernales et lui a donné des funérailles chrétiennes.

Sur le chemin du retour, le 25 janvier, jour où l'on célèbre la conversion de Saint Paul – et l'anniversaire de l'admission de frère Paul dans l'ordre augustinien – la tête commença à pleurer pour l'âme de Paul, des larmes amères contenant du vis Mentem. Envahi par la cupidité, le mage a conservé la tête à l'aide de magie au lieu de l'enterrer, mais depuis lors la tête a été perdue.

Terram

Aetites

PAR ARSENY KUZNETSOV

Mentionnées par Pline dans son *Histoire naturelle*, ces pierres rares peuvent se trouver dans les aires d'aigles. Appelées aussi pierres d'aigles, elles ressemblent à des pépites jaunâtres d'un diamètre de deux à trois centimètres. Si on les secoue légèrement, un petit bruit se fait entendre, causé par une plus petite pépite à l'intérieur de la plus grande comme une noisette dans sa coquille.

La plus petite pierre, si on la retire de la grande sans l'endommager, contient un pion de vis Terram.

Personne ne s'accorde sur la provenance des pierres. Certains savants disent que les aigles sont naturellement doués pour les trouver parmi les pierres ordinaires et les ramener à leur aire, d'autres disent qu'elles sont transformées dans le goitre des oiseaux.

Les Aetites sont connues comme les « pierres enceintes » et donnent un bonus de matériau de +5 à la fertilité si on l'utilise comme élément d'un objet enchanté ou talisman.

Les Aetites ne peuvent se trouver que dans les *regio* où de petites pierres et pépites se trouvent naturellement en quantités adéquates. Etant donné que les aigles nichent loin les uns des autres, il n'y a généralement qu'une aire dans un même endroit.

Lors de la récolte d'Aetites, il faut prendre garde à ne pas chasser les aigles occupant l'aire, les aires vides ne produisent plus de vis.

La caverne du goblin sans nom

PAR PAUL TEVIS

Le monde souterrain est le pays des gobelins, des êtres féeriques qui vivent dans l'obscurité éternelle et dont les magies discrètes les rendent maîtres du façonnage de la pierre. Jadis, une maisonnée noble s'est soulevée contre le roi des gobelins. La rébellion fut matée et si de nombreux traîtres ont été exécutés, la vie de leur chef fut épargnée car c'était le cousin du roi. Pour son crime, son nom lui fut retiré, il fut transformé en stalactite et pendu au plafond d'une caverne isolée. Le roi décréta que son châtiment prendrait fin quand un stalagmite pousserait jusqu'à le rencontrer.

Malgré la transformation, le goblin sans nom a conservé un pouvoir sur la pierre. Le stalagmite en dessous a commencé à pousser à une vitesse merveilleuse. Certains gobelins ont craint qu'il soit libéré et se sont glissés dans la caverne pour rompre le stalagmite. Lorsque le roi des gobelins le découvrit, il interdit à son peuple de pénétrer dans la caverne. Lorsqu'un mage découvrit la caverne, cependant, les gobelins furent trop heureux de lui expliquer comment il pouvait les aider.

Le stalagmite grandit à la vitesse d'une paume par saison, mais il est fin et peut facilement se rompre à la base. La croissance de chaque saison peut être réduite en poudre pour fournir du vis Terram. Si le stalagmite n'est pas cassé, il atteint le plafond en une soixantaine d'années. La caverne pourrait être sous la garde des gobelins rebelles.

Le berger des pierres

PAR OSCAR DIEZ MARTINEZ

Une entrée permet d'accéder à une énorme caverne depuis la berge d'une petite rivière. La caverne est remplie de stalagmites et stalactites aux formes merveilleuses qui rappellent un jardin.

Ce jardin de pierre est entretenu par un antique élémentaire de pierre. Il a été invoqué, il y a très longtemps, par un mage d'une alliance aujourd'hui défunte, pour s'occuper du jardin et fournir aux mages des mineurs particuliers et des pierres.

La vie de l'élémentaire était très solitaire car il n'avait pas d'amis, sauf une petite élémentaire d'eau qui vivait dans la rivière. Avec le temps, cette amitié s'est transformée en grand amour. Mais un jour, l'élémentaire de la terre est allé voir son amour et s'est rendu compte que la rivière était presque à sec, car le barrage d'un moulin retenait les flots. Il ne la retrouva jamais.

Depuis, l'élémentaire de la terre entreprend un pèlerinage annuel à la fin de l'hiver. Il emporte la plus belle pierre du jardin, où il a gravé le nom de son amour. Il place la pierre sur un petit autel simple hors de la caverne et passe toute la nuit à appeler son amour et pleurer. Le lendemain matin, il laisse le courant emporter la pierre, dans l'espoir qu'elle lira la pierre et se rappellera de lui.

La pierre, qui n'ira pas très loin à cause de la faiblesse du courant, peut être récoltée. Après traitement dans un laboratoire, elle fournit du vis Aquam et Terram.

◆ Vim ◆

L'auberge

PAR JOHN SCOTT

Les ruines d'une villa romaine se trouvent sur une île au milieu d'une rivière. Seules quelques pierres subsistent, notamment une de chaque côté de l'entrée. Passer entre ces deux pierres de l'extérieur vers l'intérieur, introduit dans un *regio* magique de niveau 1.

À l'intérieur se trouve une villa un peu moins en ruine avec trois habitants pauvrement vêtus, un vieil homme (le Pénates : gardien des provisions), une vieille dame (la Lare : gardienne de la maison) et une jeune fille (la Vesta : gardienne du feu).

Méfiant au début, ils interrogent ceux qui entrent, faisant preuve d'une connaissance surprenante d'informations anciennes sur l'Ordre d'Hermès. L'Auberge était autrefois un dépôt Mercere, oublié depuis longtemps. Lorsqu'ils sont rassurés, ils offrent le peu de nourriture dont ils disposent, en signe de bienvenue.

Si les mages n'ont pas de moyen de quitter le *regio* que la porte, à présent fermée, il leur faut rester pour la nuit. L'entrée et la sortie ne sont possibles que lors de la durée Diamètre du lever du soleil. Quand ils se réveillent le matin, la villa est en meilleur état qu'avant : les murs sont un peu plus élevés, le feu un peu plus vif.

Après un séjour d'un mois, la villa a retrouvé sa splendeur d'antan, ses trois habitants sont habillés comme des serviteurs romains aisés.

Quand les visiteurs s'en vont, de la nourriture leur est présentée. La nourriture des mages contient du vis Vim dont le nombre de pions dépend du nombre de semaines passées à l'auberge.

La caverne de magie

PAR PAUL TEVIS

Des légendes parlent de collines creuses où vivent et complotent les êtres féeriques. Certains de ces monticules sont des portes vers l'Arcadie, tandis que d'autres renferment les corps de guerriers des temps anciens et leurs esprits sans repos. Les collines creuses ne se visitent pas à la légère et plus d'une histoire de trésor caché a mené des malheureux à leur perte.

L'une de ces collines abrite une chambre étrange pour laquelle bien des mages affronteraient des spectres. Cette caverne n'a pas plus de trois pas de large et un homme doit se courber pour entrer. Le plafond si bas est couvert de cristaux, qui réfléchissent si parfaitement la lumière qu'une seule chandelle en ce lieu éclaire aussi bien que le jour. La lumière d'une torche aveuglerait ceux qui la verraient.

Au centre de la pièce, le sol porte un cercle antique chargé de symboles en une langue inconnue. Si un pion de vis de chacun des arts Creo, Perdo, Rego, Muto et


Intellego est placé autour du cercle et laissé là toute une saison durant, du vis Vim se forme au centre du cercle. À la fin de la saison, le vis des techniques comme le vis Vim peuvent être récupérés, ou l'on peut laisser le vis des techniques sur place pour continuer à produire du vis Vim.

Les travaux ménagers sont déconseillés

PAR SHEILA THOMAS

Une toile d'araignée dans un coin de la bibliothèque a ramassé la poussière depuis vingt ans ou plus. Aucune araignée ne l'a utilisée depuis qu'elle fut tissée. Il se trouve que cet endroit est proche d'un laboratoire où du vis est souvent distillé, ou en lien avec celui-ci, ou qu'il est proche de l'endroit où les mages entreposent leurs réserves de vis. Au fil des ans, la poussière a absorbé quelque chose dans son environnement et l'a instillé dans la toile poussiéreuse, de sorte que l'on découvre que celle-ci contient du vis Vim.

Si la toile est enlevée, une autre finira par prendre sa place et commencera à accumuler de la poussière qui produit du vis Vim. La toile doit être naturelle et juste au bon endroit avec la bonne orientation, et le temps qu'il faut pour qu'elle réapparaisse varie. Les personnages ont le choix entre récolter fréquemment, sans savoir combien de temps ils devront patienter avant que l'accumulation reprennent, et être simplement patients.

Et bien entendu, les résidents qui travaillent dans la bibliothèque doivent connaître cette toile, surtout les résidents chargés du nettoyage des lieux. 



theBertrand



VII. Bibliothèque



es livres constituent le moyen par lequel les mages, à travers les siècles et la mort, transmettent leurs idées à leurs descendants. Un livre est le souhait d'un mage, une bibliothèque est la dépositaire de ces souhaits. Un livre est un trésor, une bibliothèque une trésorerie. Un livre contient des pensées, une bibliothèque emmagasine des désirs jusqu'à ce qu'ils trouvent de nouveaux cœurs et de nouvelles têtes. Pour les mages hermétiques, les bibliothèques sont des lieux mystiques. La bibliothèque est le lieu où le passé attend qu'on se le remémore et où le futur sera rêvé.

La fabrication des livres

Ces dernières décennies, l'industrie du livre s'est développée en Europe, acquérant une importance et une complexité inouïes. Il existe de nombreuses raisons à ce développement. Le pillage de Constantinople par la quatrième croisade a ramené beaucoup de livres en Italie, renouvelant l'intérêt à leur égard. La croissance des écoles cathédrales et des universités assure une clientèle pour une nouvelle classe de marchands, appelés parcheminiers, qui fournissent du matériel d'écriture.

Les parcheminiers se trouvent en ville. Ils fournissent du parchemin de qualité moyenne et des encres convenant aux travaux d'écriture habituels. Beaucoup d'alliances ont recours à un parcheminier pour les fournitures nécessaires à leur administration et pour leur consommation de plumes. Cette parcheminerie peut servir aux livres hermétiques, mais sans la qualité du vélin et des encres disponibles dans les foires des Tribunaux ou via la maison Mercere.

Beaucoup d'alliances fabriquent leurs livres avec le même soin que met un noble à édifier son manoir. Les mages écrivent des livres, mais il est rare qu'ils écrivent physiquement plus d'un exemplaire d'un même livre et beaucoup d'auteurs dictent leurs œuvres. L'auteur dicte à un notaire ou écrit lui-même. La vitesse d'écriture, suivant la règle indiquée dans ArM5 p. 247, est basée sur le total Communication + Langage de l'auteur ou du notaire, en prenant le plus bas des deux.

Le brouillon est alors transmis à un scribe qui lui confère la belle calligraphie nécessaire à une œuvre achevée. Les livres magiques nécessitent des scribes ayant diverses compétences, comme la Théorie de la magie, pour éviter que les textes soient défectueux.

Beaucoup d'alliances accélèrent ce processus en transmettant au scribe les notes au fur et à mesure, sans attendre que le brouillon soit terminé.

Le travail du scribe, encore sur feuillets libres, est ensuite transmis à l'enlumineur qui y ajoute les titres de chapitres, souvent à l'encre rouge, ainsi que de petites illustrations qui aident le lecteur à parcourir le texte. Les erreurs de transcription sont recherchées à cette occasion. Les pages sont ensuite transmises au relieur, qui les serre sous une couverture. Là aussi, le relieur peut recevoir les pages progressivement et commencer la reliure des premiers chapitres pendant que les suivants sont en cours d'écriture et d'enluminure.

Les alliances qui veulent produire leurs propres livres doivent employer plusieurs artisans et spécialistes. Pour produire les matières premières, il faut des bergers, gardiens d'oies ou garçons vachers, des tanneurs et apothicaires. Les notaires, scribes, enlumineurs et relieurs sont nécessaires. Beaucoup utilisent aussi les services de marchands qui trouvent des encres rares pour leurs ouvrages. Certains membres de l'Ordre usent de magie en remplacement de la fabrication ordinaire de livres.

Supports d'écriture

Le **parchemin** constitue le support d'écriture préféré des mages hermétiques. Le parchemin est obtenu en nettoyant à la chaux, étendant et grattant des peaux d'animaux. Ces membranes sont polies à l'aide de pierre ponce ou de craie pour en adoucir la surface. Chaque feuille de parchemin a un côté chair et un côté pelage, au grain et à la teinte différents. Peu d'alliances sont à même de produire leur propre parchemin. Un seul mouton ne produit qu'un folio de parchemin utilisable. Le parchemin est cher, mais il est léger et durable, contrairement à ses prédécesseurs, le papyrus et le cuir. Il se dit que le parchemin a été inventé à Pergame, une antique cité de Thrace. Sa bibliothèque rivalisait avec celle d'Alexandrie, en Égypte, au point que le roi Ptolémée avait interdit l'exportation de papyrus. Cela obligea ses rivaux à développer un autre support.

Le plus fin des parchemins, le **vélin**, est produit à partir du cuir de veaux et de jeunes. La qualité du vélin a décliné constamment depuis le VIII^e siècle, car la demande tant vulgaire qu'hermétique a poussé les parcheminiers à utiliser les peaux d'animaux de moins



Handwritten text in a medieval script, possibly a marginal note or a small illustration, located in the bottom right corner of the page.

en moins adéquats. Différentes espèces animales produisent des vélin différents.

Le **papyrus** est fabriqué à partir des roseaux d'Égypte. C'était le support préféré au début de l'Empire, mais le parchemin le remplaça au cinquième siècle. Il est moins cher que le parchemin, mais plus épais, plus rigide et beaucoup moins durable, surtout lorsqu'il est exposé à l'humidité. Certains ouvrages hermétiques sont écrits sur papyrus, mais son usage est peu courant, même dans les tribunaux qui commercent avec l'Égypte.

Le **papier** est fait de chiffons de lin broyés. Il est bon marché, fin, souple mais peu durable. Les étudiants des universités utilisent souvent du papier pour créer des livres de notes temporaires. Ce n'est pas un remplaçant du parchemin acceptable pour un enregistrement permanent, mais certaines alliances l'utilisent pour des annotations administratives. La qualité et la disponibilité du papier a augmenté constamment depuis un siècle, tandis que son prix continue de baisser.

La **cire** est celle des abeilles. On l'utilise pour garnir des tablettes en fixant un cadre vide à une planchette, puis en laissant une couche de cire durcir dans ce cadre. Les tablettes sont souvent reliées entre elles pour former un livre, avec des tablettes à deux faces. Les tablettes de cire sont utilisées avec un stylet qui permet d'y graver des notes temporaires. Les apprentis apprennent à former des caractères sur des tablettes, qui peuvent être réchauffées et réutilisées. Les vulgaires se contentent de repousser la cire à plat à l'aide de l'extrémité en forme de spatule du stylet.

La cire est un merveilleux support pour la prise de notes hermétiques. Lorsqu'une tablette est fixée à une surface solide, le mage n'a pas à plonger son instrument d'écriture dans un pot d'encre, ni l'affûter, c'est donc plus rapide que le parchemin. Le mage n'a pas besoin de préparer de l'encre, c'est donc pratique en voyage. Certains mages, conscients de l'utilité de la cire mais inquiets de sa fragilité, préfèrent graver de la pierre, du métal, de l'os ou du bois, en fonction de leurs Arts.

Matériel d'écriture

ENCRE ET PEINTURE

Les mages hermétiques utilisent deux méthodes différentes pour produire de l'**encre**. L'ancienne méthode crée des encres qui recouvrent le parchemin comme une peinture. La nouvelle méthode, connue depuis le troisième siècle, utilisent des tanins qui pénètrent dans le parchemin et le colorent. Techniquement, ce n'est pas de l'encre, c'est une teinture. Les mages hermétiques utilisent les deux méthodes pour écrire des livres, car la nouvelle méthode ne peut pas rendre les couleurs.

L'ancien type d'encre est composé d'au moins deux substances : le pigment qui lui donne sa couleur et l'agent liant qui évite que la couleur se détache du support d'écriture. Beaucoup contiennent une troisième substance, un solvant, qui permet aux deux premières de se mélanger et venir sur la plume. Une encre traditionnelle dans ce style se compose de suie comme pigment, de blanc d'œuf comme liant et de miel comme solvant. Le rouge le plus souvent utilisé dans les manuscrits hermétiques et monacaux est composé de

vermillon, de gomme arabique et de blanc d'œuf. Une version plus sûre utilise la poudre de bois de sappan, la gomme arabique et le vinaigre.

Divers **liants** sont utilisés pour les différents supports, les divers pigments, ou parce qu'ils sont produits localement. Les plus courants sont le glaire, fait de blanc d'œuf, et la gomme arabique, faite de résine d'acacia. D'autres comprennent l'ichtyocolle, fabriquée à partir de poisson, la caséine tirée du lait et la gélatine, obtenue en bouillant de vieux parchemins. Certaines alliances de Thèbes utilisent la gomme tragacathe, une autre gomme végétale, au lieu de gomme arabique.

Il existe une gamme importante de produits différents de ceux utilisés par les vulgaires, ce sont les **bribes**, des matériaux utiles qui restent après d'autres activités hermétiques. Les bribes du vis sont les masses qui restent après que du vis a été distillé depuis ses formes naturelles. Les bribes de laboratoire sont les déchets d'autres processus magiques, comme la cendre après avoir forgé une épée enchantée. Certaines bribes peuvent servir de pigments, de liant ou de solvant car elles renferment un lien avec le vis qu'elles contenaient ou le processus dont elles proviennent, selon la Loi de Contagion. Les bribes de sources de vis dont la base est un pigment naturel sont très prisées. Par exemple, les bribes de baies d'aubépine magiques produisent une encre merveilleuse.

Le nouveau type d'encre, l'encre ferro-gallique, est obtenue avec une source d'acide, une source de fer et un procédé de manipulation. Ces encres pénètrent la surface du parchemin et ne s'effacent pas aussi facilement que les encres anciennes. L'encre ferro-gallique typique utilise des noix de galle du chêne comme source d'acide (tanin, dans ce cas), du vitriol vert (sulfate de fer) comme source de fer et de la gomme arabique, non pas comme liant mais comme épaississant. Les mages hermétiques sont particulièrement enthousiastes à découvrir des encres de type ferro-gallique dans des couleurs autres que le noir, et à développer des substituts aux ingrédients rares et dangereux.

Les tanins sont des substances légèrement toxiques présentes dans les plantes. Les noix de galle du chêne, la meilleure source de tanin d'encre connue dans l'Ordre, sont obtenues quand un papillon pond ses œufs dans un chêne. L'arbre se défend en enfermant les œufs dans une excroissance dure et toxique. Cette noix est récoltée et trempée dans du vinaigre ou du vin pour en extraire les tanins. Les meilleures noix viennent d'Alep dans le Tribunal du Levant. D'autres sources de tanins utilisées par les mages comprennent les branches d'aubépine et certains champignons toxiques. Ils sont cuits dans du vin, mêlés à du sulfite de fer, puis teints avec de la suie, la réaction qui noircit l'encre sur la page prenant environ deux jours.

USTENSILES D'ÉCRITURE

La plupart des plumes hermétiques sont des rémiges primaires d'oie. Il est possible d'utiliser jusqu'à cinq plumes de chaque aile d'une oie. Les barbes de la plume peuvent être coupées pour faciliter l'écriture, si l'utilisateur le préfère, mais bien souvent seuls les premiers centimètres sont ébarbés, là où le scribe saisit la plume. Ces plumes sont plongées dans du sable chaud pour faire sécher la membrane qui entoure le calamus,

Ingrédients pour les encres et les peintures

Les pigments disponibles pour les Européens vulgaires proviennent de sources organiques et minérales. Les sources minérales ont tendance à durer plus longtemps mais peuvent à la longue changer de couleur au contact de l'air. Les plantes sont bon marché et sûres, mais certaines pâlissent si on les expose longtemps à la lumière du soleil. Voici une liste de pigments courants pour les encres et peintures.

Rouge : vermillon ou cinabre (obtenu en chauffant du mercure et du soufre), brésil (extrait du bois de sappan), miel, garance (extrait de racine), argile (ocre), réalgar (un minéral d'arsenic habituellement trouvé avec l'orpiment), minium (minéral de plomb), kermès (insectes)

Orange : genévrier (baies), orpiment (minéral utilisé pour faire du faux or)

Jaune : réséda (extrait de fleur), argile (ocre), aubépine (baies), miel, safran (partie de fleur), galles d'anguille (excroissances dans des poissons), massicot (minéral utilisé dans les tons chair)

Vert : cuivre, aubépine (baies), argile (essentiellement de France), malachite (minéral)

Bleu : lapis lazuli (pierre semi-précieuse), guède (boules de feuilles fermentées), baies de sureau, fleurs de blé, bile de poisson

Pourpre : airelles, myrtilles, pourpre (coquillage), tournesol (baies)

Marron : terre de Sienne (argile), beaucoup de baies contenant du tanin, bois bouilli

Blanc : plomb, craie, coquilles d'œufs

Noir : suie, os brûlés, charbon, noix

de sorte qu'elle peut être éliminée en la grattant. Elles sont ensuite chauffées à nouveau dans du sable, pour durcir les calamus.

Les bouts sont coupés en bec de plume pour permettre à l'encre de couler régulièrement du calamus. Lorsque la taille est usée, le scribe la répare à l'aide d'un couteau à plumes. Les scribes qui prennent la dictée n'ont pas le temps de retailer leurs plumes et en préparent beaucoup par avance. Un notaire dans une réunion du Tribunal use souvent une soixantaine de plumes par jour.

Les plumes s'usent rapidement aussi, malgré les quelques scribes qui prétendent pouvoir écrire tout un livre à l'aide d'une seule plume, peu de petites alliances élèvent assez d'ois pour répondre à leurs modestes besoins. Des instruments réalisés avec d'autres plumes, comme celles de canards, sont courants et utilisés pour des travaux particuliers. Les plumes fines du corbeau sont par exemple utilisées pour écrire les livres en miniature. Les plumes d'oiseaux magiques permettent de plus forts Liens sympathiques avec les textes.

La plume a remplacé depuis environ deux cents ans, un autre instrument appelé le calame, un roseau fendu. Avant cette époque, certains scribes utilisaient des plumes et des calames. Le calame était utilisé pour les lettres capitales et lettrines décoratives, les plumes pour les lettres ordinaires. Le calame est plus durable que la plume, mais moins souple. Certains mages hermétiques utilisent encore des roseaux, créés par magie à partir de matériaux inhabituels.

III
CHAPITRE

Enlumineurs

Les enlumineurs n'ajoutent que peu de qualité aux livres vulgaires, mais sont nécessaires si l'auteur d'un livre hermétique veut que des matériaux résolvants soient ajoutés dans les encres. Les membres de la maison Jerbiton, qui s'intéressent aux arts vulgaires, disent que le commerce naissant des livres permet d'essayer de nouvelles techniques et méthodes d'enluminure. Ils croient que de grands enlumineurs, au style inégalé, apparaîtront dans les décennies qui viennent. Ils placent beaucoup d'espoirs dans certains livres ornementaux offerts comme présents par des nobles. Certains croient, et beaucoup plus espèrent, que d'ici un siècle les livres hermétiques comprendront des cartes complexes, des schémas mystiques et des dessins réalistes qui en feront des aides à la formation inégalement.

Un stylet forme les caractères en déformant le support d'écriture. Il est utilisé sur les tablettes de cire. Les stylets sont aussi utilisés pour guider le travail du scribe sur un parchemin en y traçant des lignes, en réservant des espaces pour les décorations ou laisser des instructions qui seront recouvertes par l'écriture. Certains scribes utilisent à cet usage une mine de plomb au lieu d'un stylet. Des membres de l'Ordre ont créé des stylets magiques, qui modèlent le métal ou la pierre, et les utilisent pour créer des ouvrages vraiment remarquables.

Beaucoup de supports peuvent servir comme réceptacles pour les encres et leur choix reflète souvent la personnalité du scribe. Criamon utilisait des coquillages pour produire les encres nécessaires aux tatouages de ses élèves. Bonisagus utilisait une paire de cornes à encre, l'une pour le rouge, l'autre pour le noir, fabriquées en défenses de morse. Jerbiton utilisait un petit pot venu de Grèce, qui avait contenu de l'huile votive pour les prêtres d'un temple d'Aphrodite. Les encriers les plus pratiques sont les pots et les cornes. Ils peuvent être refermés pour éviter que l'encre sèche.

Le souci de tout scribe est la stabilité de l'encrier, car un encrier renversé peut salir tout un ouvrage. Certains mages utilisent des encriers qui s'insèrent dans le lutrin, ou des trous dans la surface, ou dans des boucles en fil de fer placées du côté de la bonne main. D'autres utilisent des encriers dont la base est beaucoup plus large que le haut. Certains ont des encriers indépendants, semblables à des chandeliers, placés à côté du lutrin.

Offrir des ustensiles d'écriture

Les mages hermétiques offrent des instruments d'écriture comme présents à des *sodales* respectés, même ceux de Maisons militantes. Offrir un instrument d'écriture à un mage constitue la reconnaissance que ses pensées sont importantes pour les générations futures de mages et un encouragement à les coucher par écrit. C'est particulièrement vrai pour les mages des maisons militantes, qui ne peuvent pas être assurés de vivre durant les quinze années nécessaires à la formation d'un apprenti. Il est cependant habituel d'offrir aux

mages violents un couteau à plume au lieu de parchemins ou d'encre rares.

Variétés de manuscrits

Pour un mage hermétique, un livre est toute composition assez longue. Le terme vient du latin *liber*, assemblage de feuilles réunies en un volume. Les livres peuvent être classés en plusieurs catégories, comme les anciens livres écrits sur des rouleaux de papyrus. Plusieurs livres peuvent former un seul codex (cf. ci-dessous), rassemblés comme les différents livres de la bible.

Un **folio** est une seule feuille de parchemin. Elles sont utilisées pour les lettres et les documents officiels. Ces feuilles ne sont pas utilisées pour étudier en bibliothèque, mais y sont souvent conservées. Une **tablette** (*tabulata*) est une feuille dont les bords ont été pliés autour d'une planche puis fixés. Cela fournit un mode d'affichage utilisé pour les aides à l'enseignement, les cartes, les sorts rituels en groupe et des documents importants comme les chartes.

Les folios et tablettes sont souvent cachetés pour démontrer leur authenticité. Un sceau est une impression dans un cercle de cire, utilisé comme signature. Le pape utilise du plomb au lieu de cire et certaines alliances hermétiques ont des sceaux aux couleurs, motifs ou matériaux inhabituels. Parfois, le sceau est fixé à une étiquette de parchemin, découpée à la fin du document ou attachée à celui-ci. Le Vatican utilise des ficelles de soie pour les documents importants et de chanvre pour les messages courants. Les alliances utilisent divers rubans, certains sont enchantés.

Un **rouleau** est une simple et longue bande de support d'écriture, habituellement équipée d'une poignée à chaque extrémité. La plupart des rouleaux en Europe mythique sont cousus à partir de carrés de parchemin. Les rouleaux romains, appelés *volumina*, comportaient des colonnes d'écriture le long du rouleau, mais les scribes médiévaux écrivent en travers du rouleau. Les scribes n'écrivent que du côté chair du parchemin. Chaque rouleau est généralement équipé d'une étiquette qui décrit son contenu. Elle pend du côté visible lorsque le rouleau est rangé.

Pour donner un exemple de longueur, l'Iliade, écrite sur des rouleaux d'une largeur de 25 centimètres, avait une longueur de 100 mètres. Cela représente une douzaine de rouleaux, chacun d'une longueur de 7 à 10 mètres. Si le mage choisit de séparer ses mots par des espaces, ce qui est inhabituel, la longueur augmente de dix pourcents. Depuis l'antiquité, la méthode adéquate pour transporter des rouleaux était de les placer dans un tube de cuir.

L'usage des rouleaux persiste parmi les vulgaires, en Grande-Bretagne surtout. Les rouleaux sont souvent utilisés pour les archives, en particulier lorsqu'il est utile d'ajouter des notes à la fin d'un document, en ajoutant une nouvelle feuille au rouleau. Ils sont aussi utilisés lorsqu'un secrétaire prend des notes rapides et pour les documents officiels. Les rouleaux sont aussi utilisés pour des fonctions cérémonielles. La charte d'une alliance ou d'une ville est toujours un rouleau, jamais un codex par exemple.

1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600 1700 1800 1900 2000

Certains membres de la maison Criamon utilisent une variété spéciale de rouleaux. Ils sont créés en couplant ensemble les bords d'une série de pages pliées. Cela crée un rouleau qui se plie en forme rectangulaire comme un codex conventionnel. Ils placent des couvertures aux premières et dernières pages, tenues en place par un ruban ou un étui en bois.

Un **codex** est un ensemble de pages entre couvertures. Il est formé de cahiers. Plier au centre des rectangles de parchemin permet de créer un cahier. Dans la première reliure, les cahiers sont cousus le long du pli. Le cahier moyen, appelé quaternion, a quatre feuilles de parchemin, ce qui crée huit pages et seize faces. Les relieurs s'assurent soigneusement que les côtés chair et pelage du parchemin ne sont jamais en contact.

Les cahiers sont alors reliés. Cela crée le bloc de texte, la somme des pages écrites. Des feuilles vierges de garde sont ajoutées pour protéger les pages de début et de fin. Les cahiers sont cousus ensemble dans les livres bon marché, ou reliés sur un cousoir pour créer un codex. Le cousoir relie les cahiers par des « nerfs » épais le long du dos du bloc.

Les nerfs sont alors cousus à la couverture. La couverture est habituellement formée de deux planches fines, les « plats », ou « ais », et c'est de là que vient le mot codex, qui veut dire tronc d'arbre en latin. Les livres ne sont que depuis peu reliés dans des couvertures un peu plus larges que les pages. Les plats sont séparés par une charnière assez large pour le bloc de texte, le mors, en cuir ou planchette fine. Les pages de garde sont collées pour camoufler le joint interne. La couverture est recouverte de cuir ou de tissu, puis décorée. Le poids des plats de couverture inhibe la tendance naturelle des feuilles de parchemin à former des vagues.

Nombre de décorations de couvertures sont pratiques. Certaines inscriptions au dos indiquent le titre des livres les plus récents et parfois leur auteur. Des fermoirs gardent les pages serrées entre les couvertures pour éviter les gonflements. De petites parties métalliques appelées bouillons protègent le livre contre les frottements sur des surfaces dures, tandis que des cornières protègent les bords des dégâts. Des marques portées à chaud, les fleurons, indiquent le propriétaire du livre. Des étuis en tissu, passés au-dessus du livre, le protègent de la poussière.

Suggestions supplémentaires quant à la qualité des livres

Ars Magica comprend un système de mesure de l'utilité de livres comme aides à l'étude. Il suppose que les livres ne varient en utilité qu'en fonction de la compétence de l'auteur. Cette partie présente un système plus complexe, ce qui permet aux troupes d'améliorer les bibliothèques de leur alliance en jeu et de produire de grandes aides à l'étude.

Dans ce système, les livres hermétiques sont des objets mystiques qui acquièrent leur qualité de plusieurs sources. L'auteur produit le texte du livre, le scribe l'expression de ce texte et le relieur le sceau final autour du texte, ce qui en fait un livre au sens mystique. Lorsque

Matériaux d'écriture pouvant être résonants

- ◆ Les encres
- ◆ Les pages
- ◆ Les pages de garde (pages vierges au début et à la fin)
- ◆ Les plats de couverture
- ◆ Le cuir ou le tissu couvrant les plats
- ◆ Les nerfs de reliure au dos
- ◆ Les fils, souvent du boyau de bœuf, qui relient les cahiers
- ◆ Les fermoirs qui maintiennent les pages serrées
- ◆ L'ornementation de la couverture
- ◆ L'ex libris
- ◆ Les rubans qui servent de marque-pages

le texte est devenu un livre, les matériaux utilisés pour fabriquer le livre résonnent sympathiquement avec le texte, ce qui permet aux mages d'étudier plus facilement le livre.

Les auteurs d'un livre réduisent parfois volontairement sa qualité. Cela arrive lorsque le rôle du livre en tant que support d'étude passe après une autre considération, généralement un autre usage. Des dégâts peuvent aussi réduire la qualité d'un livre. La qualité d'un livre baisse en flèche si les dégâts le rendent si incomplet que les éléments mystiques incorporés ne résonnent plus avec le texte.

Résonances

La nature mystique des livres hermétiques permet à leurs lecteurs de bénéficier des résonances entre les matériaux utilisés pour fabriquer le livre et son sujet. La qualité d'un livre peut être augmentée d'un point si l'on y incorpore des matériaux résonants que l'alliance a achetés. Par exemple, un livre sur l'Art Aquam peut voir sa qualité augmentée d'un point s'il est relié en peau d'anguille et décoré de perles.

Un second point de qualité peut être obtenu si le livre comprend des matériaux résonants acquis par des histoires. Un bon texte Ignem, par exemple, pourrait avoir des écailles de dragon comme plats de couverture, les nerfs seraient les tendons de la créature et sa langue, aplatie et enroulée, un marque page.

Les joueurs qui utilisent des matériaux résonants de l'un ou l'autre type lors de la réalisation d'un livre, doivent décrire en détail les matériaux utilisés ainsi que leur usage.

Un troisième point de qualité peut être gagné en clarifiant un livre. La clarification permet à un mage d'enchanter un livre traitant d'un Art ou d'une Compétence mystique, afin qu'il exprime plus vivement ses résonances. Cela permet au lecteur de saisir plus vite le propos du livre. Un mage doit avoir le niveau 15 dans l'Art dont le livre traite, ou la maîtrise du sort adéquat, avant de pouvoir clarifier un livre.

Pour effectuer une clarification, le mage ouvre le livre à l'enchantement comme pour un objet enchanté. Le livre doit alors demeurer dans une aura magique pour une durée égale à (12/aura) années, au cours desquelles le livre élimine de la matière ordinaire pour la remplacer par de la matière plus pure, plus adéquate, empruntée à l'aura environnante. De tels livres acquièrent souvent un aspect translucide. Ils se décomposent en sable et poussière si on les sort de toute aura magique. Un mage



de la maison Bonisagus a découvert cette technique en 1126, beaucoup de livres plus anciens n'ont pas été clarifiés.

Fonctions secondaires

Beaucoup d'œuvres hermétiques voient leur qualité mise à mal par des considérations étrangères à leur utilité comme instruments d'étude, qui ont influencé l'auteur des ouvrages ou leur réalisation.

Des livres **endommagés** sont utilisés lorsque l'alliance n'assume pas les coûts de réparation et de remplacement. Un livre peut subir divers dégâts, le plus souvent réparables par un scribe ou un relieur. La magie est parfois utilisée pour réparer de petits dégâts. Tous les livres finissent par se détériorer, mais la vitesse de détérioration peut être ralentie par une conservation à température constante, avec peu d'humidité et dans le noir.

Un livre si endommagé qu'il ne s'agit plus d'un codex au sens mystique, perd les bonus de qualité dus aux résonances. Il ne constitue plus une cible légitime pour les sorts conçus pour affecter les livres.

Les modifications dues à la détérioration varient énormément.

Les **éditions de luxe** sont souvent conçues comme présents, en particulier pour les nobles et les prêtres. Ces versions sont décorées de manière ostentatoire et plus grandes que d'autres. Cela les rend lourdes, fragiles et malaisées pour les études, tout en étant de magnifiques expressions de l'art du scribe. Le texte est complet et d'autres artisans peuvent réaliser des copies de ces livres splendides. Une édition de luxe voit sa qualité baisser au maximum de (Profession : scribe + Profession : enlumineur + Profession : relieur) / 2, mais plus la réduction de qualité est importante, plus le livre est un présent de valeur. Une catégorie proche est le livre à **reliure orfèvrée**. Celui-ci a l'aspect extérieur d'une édition de luxe, mais sans les décorations internes inhabituelles. Beaucoup d'ouvrages incluant des matériaux résonants ont aux yeux des savants vulgaires une reliure orfèvrée.

Un **épitome** était à l'origine le meilleur ouvrage, et le dernier, d'un auteur hermétique sur un sujet. Dans l'Ordre actuel, le terme fait référence aux livres enchantés comme objets magiques. Pour les besoins de l'enchantement, un livre a un niveau de matériau égal à 2 et un multiplicateur de taille de 4. Les livres ont de nombreux bonus de forme, dont les suivants entre autres : +6 pour modifier les pensées, +6 pour modifier des images dans le livre, +4 pour la numérogie et +3 pour la divination. Dans un épitome, seuls les matériaux résonants peuvent aider à l'enchantement. Cette restriction ne s'applique pas aux ouvrages traitant de sujets ordinaires.

Les **ex libris** sont des versions bon marché de livres créés par les bibliothèques accueillant un nombre important de visiteurs ou de copistes. Les versions ex libris ne sont pas pourvus de matériaux résonnants vu leur propension à être volés, usés ou mal traités par certains lecteurs. Beaucoup sont endommagés ce qui en réduit la qualité, et ceux qui nécessitent de fastidieuses réparations sont le plus souvent vendues ou donnés à de jeunes alliances.

Les **exemplaires** sont des livres miniatures écrits comme modèles pour des scribes et enlumineurs éloignés. Les exemplaires sont très bon marché à produire et légers à transporter, comparés aux ouvrages de taille normale. Un exemplaire subit un modificateur de -3 en qualité.

Les livres à rabats ont pour couverture des rabats de cuir au lieu de plats en bois. Ces livres sont souvent plus petits. Leurs pages gonflent car la couverture ne les serre pas fermement. Les livres à rabats ont été popularisés par les Toques Rouges, sont produits en nombre étonnamment important par l'Ordre d'Hermès et remplacent parfois les exemplaires.

Un livre à rabats souffre d'un modificateur de qualité de -1 et ne peut avoir de matériaux résonants incorporés comme ornementation de couverture. Les livres à rabats se gondolent souvent en vieillissant, ce qui les endommage et diminue encore leur qualité.

Les livres **olographes** sont écrits par l'auteur lui-même. Ils sont souvent mal préparés en comparaison de l'ouvrage d'un scribe. Les livres olographes maintiennent un Lien mystique avec leur auteur durant une année, mais celui-ci est rompu si l'opinion du mage, telle qu'exprimée dans le livre, est modifiée. Par exemple, une saison d'études sur le sujet traité par le livre rompt ce lien.

Les **énormes codex** sont physiquement immenses. Chacun comprend une grande quantité d'informations, souvent plusieurs livres, mais nécessite la magie ou des assistants pour en feuilleter les pages. Le plus grand codex dans la bibliothèque de Durenmar est un traité sur les rituels mercuriens. Il est si grand que son diagramme de *Communion de magiciens*, destiné à un nombre de mages allant de trois à douze, est en taille réelle, avec les participants debout dans des cercles inscrits sur cette feuille du livre.

Un énorme codex est extrêmement coûteux à créer, mais peut être lu normalement si le mage dispose de moyens magiques ou de serviteurs pour compenser sa grande taille. Les scribes et enlumineurs préparent les énormes codex normalement, tant qu'ils ont des assistants pour les aider à tourner les pages. Beaucoup de livres énormes sont aussi des épitomes.

Certains ouvrages énormes, appelés congréganistes, sont conçus pour être lus par plusieurs mages en même temps. Un livre congréganiste utilise des caractères à son échelle — c'est l'inverse d'un exemplaire. Les scribes et enlumineurs les trouvent extrêmement faciles à créer, mais la coloration est longue. Plusieurs mages du même talent et de même intelligence peuvent étudier ensemble un ouvrage congréganiste, mais ces livres sont le plus souvent utilisés comme recueil de tablettes de lancement communes (cf. plus loin).

Certaines alliances permettent aux apprentis les quitant, d'emporter des copies d'ouvrages mineurs présents dans leurs librairies. Ces copies appelées **Juvenilia** ne représentent que de médiocres supports d'étude : ils sont transcrits rapidement comme modèles à recopier dans des ouvrages mieux construits. Ces copies sont écrites par des apprentis (leur manque de compétence en Profession : scribe entraîne un malus de -3 à la qualité), ne sont pas enluminées et souvent pas reliées (pas de bonus de Profession : relieur, pas de résonances). Une personne lettrée peut produire 15 niveaux de copies juvéniles par saison.

Les **palimpsestes** sont des livres dont le texte d'origine a été gratté afin que leur vélin puisse être réutilisé. Les palimpsestes hermétiques conservent les résonances qu'ils avaient et le bonus de reliure, sauf si la reliure est recommencée. Le texte gratté d'un palimpseste reparait souvent puisque l'encre continue de noircir dans les pages. Cela crée un codex contenant deux textes qui se chevauchent. Un lecteur peut étudier l'un

Résumé des règles de qualité

RÈGLES DE BASE

Qualité de source d'un summa : Communication de l'auteur + 6 + bonus de Vertus + 1 point par niveau en dessous de la moitié de l'Art visé par l'auteur.

La qualité ne peut dépasser 2 x (Communication de l'auteur + bonus de Vertus + 6).

Le niveau d'un *summa* ne peut dépasser la moitié du niveau de l'auteur dans cet art au moment où il a commencé la rédaction. Il peut être utile au mage jusqu'à ce que son Art égale le niveau de l'ouvrage.

Qualité de source d'un tractatus : Communication de l'auteur + 6 + bonus de Vertus.

Un *tractatus* ne peut être lu utilement qu'une fois.

RÈGLES ÉTENDUES

Qualité maximum d'un summa : Communication de l'auteur + 3 + 1 pour un scribe compétent + 1 pour un relieur compétent + 1 pour un enlumineur compétent + 3 (ou moins) pour les résonances + bonus de Vertus + 1 point par niveau en dessous de la moitié de l'Art visé par l'auteur.

Un *summa* peut être étudié par un mage jusqu'à ce que son Art égale le niveau du livre. La qualité maximum effective pour un *summa* dans un Art est (35 - niveau) et beaucoup de livres ont une moindre qualité.

La qualité due à la réduction de niveau ne peut dépasser (Communication de l'auteur + bonus de Vertus + bonus dus à des artisans compétents + 3).

Qualité maximum d'un tractatus : Communication de l'auteur + 3 + 1 pour un scribe compétent + 1 pour un relieur compétent + 1 pour un enlumineur compétent + 3 (ou moins) pour les résonances + bonus de Vertus + bonus pour écrire une somme d'un niveau inférieur à la moitié de son Art.

La qualité maximum effective pour un *tractatus* dans un Art est 17 et beaucoup de livres ont une moindre qualité.

Un artisan est considéré comme compétent s'il atteint le niveau 6 dans son artisanat.

Les matériaux résonants mystiques ajoutent à la qualité des livres traitant des Arts ou de Compétences mystiques. Un matériau est résonant s'il figure dans la table des bonus de formes et matériaux (cf. ArM5 p. 173) avec un bonus adéquat pour le texte. Les troupes peuvent aussi juger que d'autres matériaux sont résonants.

Les matériaux résonants ajoutent +1 à la qualité quand on les achète, +2 s'il s'agit de choses rares obtenues dans une histoire. La clarification d'un livre à l'aide de matériaux résonants (cf. p. 113) ajoute +1, pour un bonus maximum de +3.

ou l'autre, mais le texte gratté a perdu le bonus de +1 de scribe et a une pénalité de qualité de -3. Le nouveau texte a aussi une pénalité de qualité de -3.

Les livres **non reliés** ne sont rien d'autre qu'une série de feuilles non reliées. Beaucoup de copistes livrent les livres à leurs clients sous cette forme, puis ceux-ci paient un relieur pour terminer le travail sous la forme habituelle de leur bibliothèque. Les livres non reliés n'ont pas de résonances et sont très fragiles.

édm
de
up
w
péro
pino
mo
esenti.



CHAPITRE

Types d'opus

Un **opus** est littéralement tout ouvrage qui a un auteur. Le type d'opus définit le style du livre. Les règles de base détaillent les *summae* et *tractatus*, qui sont développés davantage ci-dessous.

TABLETTES DE LANCEMENT

Une **tablette de lancement** comprend une série d'instructions simples permettant de lancer un sort particulier. Les mages qui n'ont pas inventé un sort en laboratoire peuvent utiliser une tablette de lancement. Le lancement de sorts avec une tablette est dangereux, car le mage invoque des pouvoirs qu'il ne peut contrôler précisément. Le lancement avec tablette manque par ailleurs de souplesse.

Un mage lançant un sort depuis une tablette ne comprend pas le fonctionnement du sort et ne peut donc influencer sur les décisions prises par l'auteur. La Portée, la Durée et la catégorie de Cible du sort, la quantité exacte et l'Art du vis brut utilisé, ainsi que tout type de Lien mystique à utiliser, sont spécifiés par l'auteur lors de la rédaction. L'auteur conçoit le sort pour un lancement cérémoniel ou non-cérémoniel. Les sorts lancés par tablette n'ont pas de bonus de pénétration, à moins qu'il soit incorporé au niveau du sort par l'auteur.

Des rituels peuvent être lancés à l'aide d'une tablette. Il est possible, mais dangereux, de diriger une *Communion de magiciens* à partir d'une tablette. Un désastre de n'importe quel membre du groupe entraîne un désastre pour le dirigeant. Une particularité de ce type de lancement, est que le sceau de l'auteur est préservé et qu'il apparaît conjointement avec celui de l'utilisateur.

Lorsqu'il utilise une tablette, le mage détermine son Total de lancement à l'aide de la formule ci-dessous puis soustrait de ce total le niveau de sort, puis consulte le résultat sur le tableau qui suit.

TOTAL DE LANCEMENT :

Énergie + Forme + Technique + Aura + dé de tension
(modifié par Vertus, Vices et compléments)

Total de lancement - niveau du sort	Résultat
0 ou plus	Sort lancé, perte d'un niveau de fatigue.
-1 à -10	Sort lancé, perte de deux niveaux de fatigue.
-11 à -20	Sort lancé, perte de trois niveaux de fatigue.
-21 à -30	Sort lancé, gain d'un point de Distorsion, perte de quatre niveaux de fatigue.
-31 ou moins	Sort non lancé, gain d'un nombre de points de Distorsion égal à la magnitude du sort, perte de cinq niveaux de fatigue. Si l'utilisateur a gagné deux points de Distorsion ou davantage, il fait un test de Crépuscule. Un mage de niveau zéro dans les Arts concernés, dont l'Énergie est négative ou lançant un sort dans une aura divine, peut subir une pénalité supérieure à 30 à son jet de tension.

Scriptorium

Un *scriptorium* est une pièce dans laquelle des livres sont copiés et enluminés. Beaucoup de monastères comprennent un *scriptorium*, parce que la règle de Saint Benoît rend obligatoire le service au *scriptorium*. La bibliothèque est la source où se trouvent les modèles que les moines copient avant de les disséminer. Les *armaria* des monastères se trouvent souvent dans le *scriptorium*, ou dans le grenier au-dessus.

Les bibliothèques privées des riches n'ont que rarement un *scriptorium*. Des scribes sont engagés au besoin, en particulier dans les villes abritant une école cathédrale ou une université. Ces scribes travaillent chez eux, empruntant le livre du client le temps d'en établir une copie. Ils sont souvent payés à la page. Certains parcheminiers accélèrent la copie de livres en les divisant en cahiers et en embauchant plusieurs scribes pour tous les copier en même temps, les reliant lorsque tous sont terminés. D'autres nobles ne font pas recopier des livres mais achètent directement des œuvres très prisées chez un libraire.

Les alliances hermétiques ont parfois un *scriptorium*. Beaucoup d'alliances échangent souvent des livres et comme elles préfèrent conserver une copie des œuvres offertes, emploient un copiste en permanence. Ces copistes ont souvent une connaissance de la théorie de la magie et des Dimensions afin de pouvoir créer des copies non défectueuses (cf. ArM5, p. 247). Les alliances qui emploient des copistes préfèrent en général que ceux-ci n'emportent pas de livres sur les Arts hors de l'enceinte de l'alliance. Quand ils écrivent, les mages préfèrent généralement le confort de leur *sanctum* à un *scriptorium*.

Les mages ne peuvent écrire des tablettes de sorts que pour les sorts qu'ils maîtrisent, mais peuvent recopier des tablettes écrites par d'autres. Un personnage passant une saison comme auteur ou copiste, peut créer ou copier des textes de laboratoire et des tablettes à partir du même total de niveaux. La plupart des options de lancement, comme la portée ou l'utilisation de vis, sont prédéterminées par l'auteur lorsqu'il écrit la tablette. Les tablettes de lancement ne constituent pas une aide à l'invention de sorts comme les textes de laboratoire. Lors de la création d'une alliance, les tablettes de lancement peuvent s'acquérir pour deux points de Construction par cinq niveaux de sort.

AUTRES TYPES D'OPUS

Les **commentaires** sont des livres au sujet d'autres livres. Un étudiant ne peut étudier un commentaire qu'après avoir étudié au moins une saison durant le *summa* que celui-ci commente. Les commentaires sont conçus comme des *tractatus* et s'acquissent de la même manière que ceux-ci lors de la création d'une alliance, mais ils ont un bonus de qualité de +1, qui n'est pas pris en compte dans leur coût en points de Construction.

Les correspondances sont des recueils de lettres qui traitent d'un sujet, reliées dans l'ordre chronologique. Un mage peut participer à plusieurs correspondances mais ne peut tirer profit que d'une seule par saison, à



condition que son thème soit associé à sa recherche ou ses lectures. Chaque mage doit lire la lettre précédente de la séquence, venant de l'un de ses correspondants, y répondre et doit recevoir au moins une lettre dans la même saison pour en tirer de l'expérience. Un mage gagne un point d'expérience supplémentaire pour chaque saison dans laquelle il est engagé dans une correspondance utile.

Les correspondances reliées comprennent au moins 24 lettres sur un sujet, de la part de chaque mage, ce qui représente environ deux années d'échanges. Elles sont lues — et acquises comme telles à la création d'une alliance — comme des *tractatus* dont la qualité est égale à la somme des valeurs de Communication des deux participants. De longues correspondances reliées sont utiles en tant que matière de recherches, comme indiqué plus loin. Si les deux correspondants étaient des experts sur un sujet et que la collection comprend au moins cent-vingt lettres de chacun, la valeur de la collection en tant que support de recherche augmente d'un niveau. Voyez les règles sur la recherche, plus loin.

Les **florilèges** sont des anthologies sur un sujet, créées en reliant ensemble des *tractatus* sur le même sujet. Chaque *tractatus* est étudié séparément, mais chacun gagne un bonus de qualité pour refléter son interaction mystique avec les textes associés.

Ce bonus dépend de l'éditeur qui rassemble la collection et des matériaux dont il dispose. Un éditeur ne peut rassembler plus de traités sur un sujet qu'il n'en pourrait écrire sur ce même sujet (la moitié de son ni-

veau dans une Compétence et le cinquième de son niveau dans un Art). Il doit pouvoir accéder à une collection contenant au moins deux fois plus de *tractatus* sur le sujet qu'il prévoit d'en rassembler dans le florilège, et atteindre un niveau d'au moins 6 dans la Compétence, ou au moins 20 dans l'Art concerné. Si ces minima sont atteints, les *tractatus* gagnent tous un bonus de +1 en qualité. Le bonus augmente jusqu'à +2 si l'éditeur est une grande autorité sur le sujet du florilège (a un niveau d'au moins 10 dans la Compétence ou au moins 35 dans l'Art) et dispose d'une bibliothèque ayant une collection inégalée sur ce sujet (au moins cinq fois le nombre de *tractatus* que l'éditeur prévoit d'utiliser).

Un éditeur peut créer autant de florilèges qu'il le désire, mais chacun prend une saison. Les florilèges expriment de la résonance, donc leur qualité ne peut pas — pour le moment — être améliorée à l'aide de matériaux résonants ou de clarification, mais de jeunes Bonisagus étudient parfois la question. Les florilèges sont acquis, à la création d'une alliance, comme des copies des *tractatus* qu'ils contiennent, y compris les bonus à la qualité pour la reliure, le travail du scribe et l'enluminure.

Les **folios** : tous les sept ans, une société faisant partie de la maison Bonisagus publie un folio, lequel comprend les meilleurs textes de laboratoire et traités présentés pour y être inclus. Davantage de détails se trouvent dans *les Maisons d'Hermès : les Vraies lignées*.

Les livres **glosés** comportent des notes ajoutées par un lecteur. Certains glossateurs sont des mages

compétents dont les observations pertinentes améliorent l'utilité de l'ouvrage. La majorité d'entre eux sont de simples vandales dont les commentaires bornés, les petites plaisanteries et notes personnelles obscurcissent et encombrant le texte.

La glose effectuée par un lecteur au moins à moitié aussi compétent que le niveau du livre et ayant une valeur de Communication plus élevée que celle de l'auteur, ajoute 1 à la qualité de l'ouvrage. Elle est effectuée au cours d'une saison de lecture. Bien que les livres peuvent être glosés à plusieurs reprises, cela n'améliore pas leur qualité au-delà du premier point. Les textes glosés sont acquis comme des livres de qualité équivalente lors de la création d'une alliance. Comme les florilèges, les gloses ont une résonance et leur bonus ne se combine pas à celui conféré par des matériaux résonants ou des clarifications.

Un **inspeximus** est littéralement un livre qui a été relu par son auteur pour vérifier la fidélité de la transcription, mais dans l'Ordre, ce terme désigne une œuvre que l'auteur a revu après avoir acquis une plus grande expérience et qu'il a annotée pour en augmenter le niveau d'étude.

Un mage qui annoté son *summa* prend une saison pour relire et gloser son œuvre, ce qui augmente le niveau de son ouvrage d'un tiers de la différence entre son niveau actuel dans l'Art et le niveau qu'il avait quand il a écrit le *summa*. Peu de livres ont assez d'espace pour recevoir de telles annotations, aussi le mage prend des notes qu'un scribe insèrera, souvent à l'encre rouge, ou étend les pages dans un nouveau codex. Les *inspeximus* sont acquis à la création d'alliance comme des *summae* de leurs qualités et niveaux.

Les **œuvres picturales** sont conçues principalement à titre de références. Une œuvre picturale nécessite au moins une année de travail pour un illustrateur, qui est aussi un spécialiste dans la Compétence dont traite l'œuvre, ce qui est représenté par un niveau minimum de 6 dans les deux Compétences. Les œuvres picturales sont acquises par lots à la création d'une alliance. Un ensemble d'œuvres picturales augmente d'un niveau l'utilité de la collection pour la recherche, selon les règles indiquées plus loin. Cela coûte 10 points de création par Compétence.

Les **pamphlets** sont de brefs ouvrages distribués sans reliure. Ils ne sont généralement pas utilisés comme support d'étude. Des mages hermétiques en envoient parfois à leurs *sodales* pour encourager ceux-ci à les soutenir au Tribunal.

Les **livres élémentaires** sont des *summae* destinés aux étudiants n'ayant guère de compétence, comme les apprentis. Désigner l'œuvre d'un mage comme étant élémentaire est une insulte grave, sauf si l'ouvrage était vraiment conçu à cet usage.

Bibliothèques magiques

Les savants hermétiques ne peuvent dire avec certitude quand la première bibliothèque hermétique fut fondée. Le *primus* Fenicil de Guernicus, l'historien le plus célèbre de l'Ordre, soutenait que la tradition magique était éternelle. Il a confirmé que le temple d'Imhotep, dans l'Égypte antique, comprenait une bibliothèque. Les savants hermétiques sont cependant

certain qu'il n'existe aucune collection permanente plus ancienne que celle de Durenmar. Les traditions qui ont précédé l'Ordre — le culte de Mercure, le druidisme et les changeurs de forme — n'avaient pas de bibliothèques d'un genre semblable à celles des alliances hermétiques, mais malgré tout, leurs écrits intéressent encore les mages hermétiques.

Écrits magiques anciens

Le culte de Mercure usait de magie lors de cérémonies religieuses. Les légendes veulent que Plentarque, le *Pontifex* du temple de Pompéi, a rassemblé ces rituels au cours du deuxième siècle et les a gravés sur 38 tablettes en or, qui furent perdues. Deux de ces rituels ont été adaptés à l'usage des mages hermétiques, devenant les rituels *Enchantement de la fontaine prodigieuse* et *Ægis du foyer*. Les autres ont été perdus, mais la maison Guernicus soutient que Fenicil a redécouvert certains de ces rituels, qu'elle conserve comme aide pour rendre la justice hermétique. Des mages hermétiques battent toute l'Europe mythique à la recherche de traces de l'ordre de Mercure. Ils sont certains que les autres rituels pourraient être facilement adaptés aux méthodes hermétiques.

Les druides n'avaient pas l'équivalent de la magie formelle, mais ils utilisaient de grands rituels. Le Schisme a jeté un voile sur l'origine druidique de rituels hermétiques. Beaucoup de mages suggèrent que *Réunir le conseil sylvestre* est un sort druidique, mais les mages Merinita attribuent sa paternité à leur fondatrice. Certains mages pensent que les druides pré-hermétiques avaient des bibliothèques gravées en oghamique dans leurs sites sacrés, peintes sur les murs de leurs cavernes initiatiques et répétées dans les chants des êtres féériques. Les mages de l'Ordre ne tombent pas d'accord quant à l'utilité de rechercher ces sorts.

Bjornaer avait appris la magie oralement. Ses histoires sont transmises, intactes, de génération en génération dans sa Maison. Certains rituels de transformation et de climat proviennent des idées qu'elle souffla à Bonisagus. Une poignée de ses descendants cherche à instaurer une détente avec la tradition Poméranienne, toujours vivace. Ils craignent que la fondatrice se soit rebellée contre sa tradition avant d'en apprendre tous les rites.

Beaucoup de mages recherchent les vestiges d'antiques bibliothèques. Les bibliothèques de Trajan à Rome, de Cléopâtre en Égypte et d'Eumène à Pergame pourraient avoir possédé des rouleaux magiques. Même si elles ne comprenaient pas d'écrits magiques utilisables, leurs textes seraient de grande valeur. La maison Mercere, par exemple, a offert 5 pions de vis par an durant 20 ans en échange d'un exemplaire complet de l'œuvre perdue des *Géographies* de Ptolémée, qui comprend la latitude et la longitude exacte de centaines de sites légendaires, dont beaucoup contiennent du vis. Certains mages estiment que c'est un maigre paiement pour un tel trésor, mais les Mercere soulignent que celui qui l'aura trouvé peut fort bien en faire d'abord une copie avant de la leur donner. Lorsque la course aux sources de vis indiquées dans les *Géographies* commença, ils veulent partir au moins en deuxième place ex aequo.

Bibliothèques hermétiques

Les premières bibliothèques hermétiques ont suivi les modèles offerts par la société des vulgaires. Beaucoup de collections hermétiques étaient cependant plus importantes et diversifiées qu'aucun équivalent vulgaire. La croissance du commerce des livres au XIII^e siècle a cependant vu éclore des bibliothèques vulgaires d'une importance comparable aux grandes collections hermétiques. Ces bibliothèques ressemblent aux collections hermétiques plus anciennes car elles sont confrontées aux mêmes problèmes avec les mêmes ressources. De plus, certaines méthodes de bibliothécaires hermétiques ont été transmises, à l'Église et à la noblesse, via des interactions avec la maison Jerbiton.

BIBLIOTHÈQUES DE PETITES ALLIANCES

Les bibliothèques de petites alliances sont semblables à celles des petits monastères. De telles bibliothèques contiennent juste assez de livres pour que chaque mage ait quelque chose d'instructif à lire. La bibliothèque est rangée sur un rayonnage dans une pièce commune, par exemple la salle du conseil, ou dans une armoire.

L'*armarium*, ou armoire à livres, contient les livres rangés à plat et les garde au sec, isolés de la chaleur et à l'abri de la poussière. Les *armarii* peuvent être verrouillés et comprennent souvent, à l'extérieur, une liste des livres contenus, pour aider les mages qui cherchent des livres en particulier. Les *armarii* ont souvent une ouverture à double vantail pour gagner de la place. Les *armarii* vulgaires contiennent chacun une vingtaine de livres, rangés de manière à montrer la couverture avant, mais les mages hermétiques rangent les livres autrement pour gagner de la place. Les petites collections de livres souvent transportés sont conservées dans des coffres.

La bibliothèque d'une petite alliance se trouve souvent à proximité de la salle du conseil pour une autre raison : c'est la pièce qui aura le plus probablement des fenêtres vitrées. Les mages peuvent générer de la lumière sans fumée ni chaleur, mais les visiteurs de l'alliance n'en ont généralement pas la possibilité à cause de l'*Ægis du foyer*. Il est donc pratique de placer la bibliothèque là où une lumière naturelle est disponible.

Les bibliothécaires des collections importantes sont souvent responsables d'une autre tâche liée à la bibliothèque et prennent soin des livres dans les moments calmes que leur laisse leur première profession. Beaucoup de bibliothécaires de monastères, par exemple, sont des chantres, ou maîtres de chapelle, qui s'occupent des hymnaires et d'autres livres par extension. Dans les petites alliances hermétiques, le bibliothécaire est souvent l'autocrate, le serviteur particulier d'un mage ancien ou un apprenti. Ils aèrent les livres à l'occasion et les apportent aux mages qui ne veulent pas se déplacer. Si la bibliothèque est conservée dans une pièce plutôt qu'une armoire, le bibliothécaire doit aussi alimenter le feu qui chauffe cette pièce et épousseter.

Dans les bibliothèques trop grandes pour qu'une seule rangée d'*armarii* suffise, il est plus compliqué de demander au bibliothécaire de déverrouiller chaque armoire avant d'utiliser un livre. Les bibliothèques vulgaires de cette importance, dont la collection peut

Note terminologique

Dans ce livre, nous avons tenté de réduire au minimum l'emploi d'obscurs termes médiévaux. Le terme « *armarius* » a été conservé pour éviter toute confusion. En Europe mythique, un *armarius* est tout type de placard ou d'armoire fermant à clé. Le terme moderne d'armoire en est dérivé.

compter de 100 à 500 ouvrages, ont recours à une architecture dans laquelle chaque livre est enchaîné à une barre qui s'étend au-dessus d'une série de lutrins. Les lutrins sont parfois disposés comme les bancs d'une église, de sorte que les dossiers de chaque rangée de siège forment les lutrins de la rangée suivante. D'autres bibliothèques gagnent de la place en plaçant les lutrins dos à dos avec une rangée de bancs en commun entre chaque paire de lutrins. Cette organisation du mobilier fait apparaître clairement la bibliothèque aux observateurs, car chaque paire de lutrins est habituellement perpendiculaire à une fenêtre, les bibliothèques comptent donc un plus grand nombre de fenêtres, plus étroites, que les autres pièces. Les bibliothèques hermétiques utilisent parfois ce système, mais le système d'alcôves est souvent préféré.

Une alcôve est créée en construisant une petite pièce ou un corridor avec des rayonnages en creusant des niches dans les murs puis en plaçant des planches dans la largeur de la niche. Les alcôves peuvent être chauffées par un petit chauffage ou un enchantement mineur, ce qui évite que les livres soient endommagés par le climat froid qui domine dans une grande partie de l'Europe. Certaines alliances utilisent des rayonnages indépendants plutôt que des niches dans les murs. Cela semble bizarre aux yeux des vulgaires.

Les ouvrages des petites bibliothèques sont souvent des œuvres fondamentales ou de niveau intermédiaire sur les sujets traités. Les propriétaires de petites bibliothèques sont en général désireux d'agrandir leur collection par échange, achat, voire via des méthodes d'acquisition moins scrupuleuses. Les petites bibliothèques ont souvent beaucoup plus de livres sur des sujets vulgaires que les grandes bibliothèques.

BIBLIOTHÈQUES D'ALLIANCES MOYENNES

Les bibliothèques des alliances d'été, sont semblables à celles de la petite noblesse. La bibliothèque a sa propre pièce, bien aérée mais chaude. La pièce comprend une série de niches le long des murs, chacune contenant des livres sur un sujet particulier. Ces niches peuvent être munies de portes, qui peuvent se verrouiller, ou encore dépendent de toute la pièce, qui se verrouille. La pièce est chauffée par un feu, par magie ou par hypocauste. Au centre de la pièce se tient parfois un *scriptorium* ou un atelier de relieur. D'autres alliances tiennent conseil au centre de cette pièce, ou y conservent des souvenirs de leurs batailles. Les voleurs vulgaires sont dissuadés par plusieurs méthodes, notamment le verrouillage de la pièce, l'enchaînement des livres aux lutrins,

III
CHAPITRE



SECTION
VII

l'enchantement de malédictions aux accès et la présence permanente de résidents au travail dans la pièce.

Les livres des alliances d'été contiennent souvent des textes instructifs dans un grand nombre de sujets relatifs aux Arts, ou vulgaires, autour des quelques trésors qui font la fierté de la collection. Les œuvres principales sont rarement le fruit d'un échange. Beaucoup sont les opus des fondateurs de l'alliance. D'autres sont des trésors arrachés à des endroits périlleux ou ont été fabriqués à l'aide de matériaux obtenus en prenant de grands risques. Les bibliothèques de cette importance comprennent parfois de longues notes de laboratoire écrites par des membres de l'alliance au cours d'années de recherches.

L'alliance paie une personne pour prendre soin des livres. Ses fonctions comprennent le nettoyage, l'aération des livres et les petites réparations. Elle peut avoir une autre responsabilité liée à son rôle de bibliothécaire, mais alors que la collection s'agrandit, elle ne peut plus accorder autant d'attention à sa seconde occupation. Les plus grandes bibliothèques d'été peuvent employer plusieurs personnes ayant divers rôles : relieur, copiste, enlumineur, tanneur et apothicaire.

BIBLIOTHÈQUES DE GRANDES ALLIANCES

Les bibliothèques des alliances d'été puissantes, de la plupart des alliances d'automne et de certaines alliances d'hiver, sont semblables à celles des écoles

cathédrales ou des universités. Les bibliothèques de ce type ont les caractéristiques qui suivent, mais certaines restent semblables à celles des alliances d'été. La bibliothèque est divisée physiquement entre plusieurs petites collections, par sujet. Ces collections peuvent partager le même bâtiment, mais sont plus souvent réparties dans toute l'alliance, à proximité des *sancta* de leurs utilisateurs les plus fréquents. La bibliothèque a un bureau central, où se trouve son catalogue.

Les grandes bibliothèques hermétiques contiennent des livres dont les sujets se recoupent. Elles comprennent des œuvres à la complexité croissante sur de nombreux Arts. Les livres comprennent aussi des notes sur d'obscurs éléments de pratiques magiques. Les bibliothèques d'automne contiennent la compilation des notes de mages célèbres qui ont passé.

La collection semble décousue car elle remplit de nombreuses fonctions. La bibliothèque sert à l'étude, avec des ouvrages destinés aux apprentis et aux jeunes mages. C'est un support aux recherches, avec des ouvrages destinés aux mages plus âgés. La collection est une source de revenus, en autorisant, voire en encourageant, la copie de textes médiocres par des étrangers. La bibliothèque est un lieu de mémoire et d'histoire, une source de fierté et un signe de puissance. L'accès à la bibliothèque est un pion à jouer dans les luttes politiques internes et un moyen de favoriser des étrangers.

meis
erenti

Les bibliothèques de cette taille emploient beaucoup de personnel. Ils remplissent toutes les tâches du personnel des petites bibliothèques, mais la complexité de leurs collections leur impose des tâches supplémentaires comme trouver et récupérer des ouvrages à la demande. À cette fin, la collection de la bibliothèque est cataloguée et rangée avec une grande précision.

COLLECTIONS HERMÉTIQUES UNIQUES

Beaucoup des *domus magna*e ont d'excellentes bibliothèques, plus spécialisées dans les sujets qui fascinent dans leurs maisons. La plus vaste collection de savoir magique en Europe se trouve à Durenmar, dans le tribunal du Rhin. Elle comprend des copies de la plupart des livres écrits par des mages de la maison Bonisagus et de nombreux autres écrits par des mages d'autres maisons. La bibliothèque de Valnastium comprend une vaste collection concernant les arts vulgaires, les sciences et la théologie. La bibliothèque de Harco contient un utile mélange de faits de toute l'Europe, qui aident la maison Mercere dans ses entreprises commerciales. Beaucoup d'alliances anciennes ont des bibliothèques qui, dans leur domaine, surpassent toutes les autres collections.

La collection suprême

Les bibliothécaires chargés des plus grandes bibliothèques de l'Ordre savent qu'aucune alliance ne peut posséder tous les livres. Seule Durenmar s'y essaye. Beaucoup de grandes bibliothèques de l'Ordre possèdent des ouvrages médiocres sur un grand nombre de sujets mais se spécialisent dans un sujet. Ces bibliothèques accueillent ensuite les chercheurs des autres bibliothèques, en concluant divers accords de paiement. De jeunes mages peuvent bénéficier de cette pratique, car cette coalition de riches bibliothèques accorde souvent son aide aux nouvelles alliances, contre une promesse de spécialisation dans un sujet manquant de la Collection suprême, appellation sous laquelle est désignée l'ensemble des collections de l'Ordre. Durenmar soutient les efforts destinés à construire la Collection suprême. Ses bibliothèques voient la Collection suprême comme une copie de rechange de la collection de Durenmar, encore incomplète, où l'on pourrait retrouver des ouvrages endommagés.

Le cycle du livre hermétique

Le cycle du livre décrit la vie de chaque livre d'une bibliothèque hermétique. En général, cela commence lorsque le livre est choisi pour être inclus dans une collection. Une copie du texte est alors acquise. Ensuite, cette copie est préparée à jouer son rôle dans la collection, un processus appelé accession. Le livre est alors utilisé, il est lu, étudié, voire utilisé comme élément de négociation s'il comprend des informations rares ou de grande valeur. Enfin, quand ils ne sont plus utiles à leurs propriétaires, les livres sont mis au rebut.

Sélection

Le bibliothécaire d'une alliance peut être à la recherche de textes particuliers qui s'ajouteront à la bibliothèque hermétique pour une série de raisons. La

première tâche d'une jeune alliance est de réunir une collection embrassant assez d'Arts pour que les mages puissent former de nouveaux apprentis. À l'autre extrême, les alliances dont les mages s'intéressent particulièrement à des théories spécifiques sur un Art vont développer leur bibliothèque de manière approfondie dans ce sujet particulier. À côté de ces tendances, les spécialités d'une bibliothèque reflètent les intérêts actuels ou historiques des mages de l'alliance.

La magie n'est que rarement utilisée pour le choix des livres, mais certains sorts décrits dans les parties suivantes peuvent aider un mage à utiliser une bibliothèque pour y trouver les œuvres qu'il aimerait copier.

TEXTES DE RÉFÉRENCE

Pour neuf des Arts, il existe un texte de base qui, au fil du temps, a fini par être considéré comme la meilleure œuvre élémentaire pour un mage désireux d'atteindre la compétence nécessaire à la formation d'un apprenti. Ces textes, appelés les Racines des Arts, sont disponibles aisément et pour un petit prix. Un Toque Rouge peut organiser la livraison de l'un de ces textes pour un tarif très raisonnable.

Pour huit des Arts, il existe un *summa* largement considéré comme le meilleur ouvrage jamais produit. Ces œuvres, appelées les Branches des Arts, sont parfois achetées par de jeunes alliances à des bibliothèques plus riches, mais c'est rare. Les traditions de l'Ordre veulent que ces œuvres, les expressions les plus pures des Arts qu'elles concernent, sont offertes comme présents, car le savoir qu'elles renferment a une valeur telle qu'il ne peut être payé par équivalent. Il est toutefois très délicat pour une jeune alliance d'en convaincre une, plus ancienne, de lui accorder un présent d'une telle valeur et, en coulisses, se négocient souvent des paiements et services en échange de l'une de ces *summae*.

Beaucoup de mages voudraient écrire un texte de référence, mais ne parviennent pas à atteindre un tel degré de reconnaissance. De nombreuses bibliothèques contiennent ces œuvres utiles mais pas ultimes. Certaines sont excellentes mais n'ont pas le lustre historique qui a fait des autres la référence ultime aux yeux des mages. Les Racines des Arts ont toutes été supplantées par un mage renommé et génial. Les Branches des Arts ont changé au fil du temps, la magie hermétique ayant progressé. Certains de ces textes bénéficiaient cependant d'une aura telle que les œuvres qui les remplacent ont adopté leur titre et leur auteur.

Il n'existe pas de *tractatus* de référence, mais les étudiants spécialisés dans divers sujets considèrent que certains florilèges valent d'être mentionnés. Ces ouvrages sont bien plus grands que les Racines et les Branches, mais peuvent se trouver dans les bibliothèques qui se spécialisent dans le thème couvert par chaque florilège, ou encore les mages peuvent acheter une copie lors de l'assemblage du texte.

Certains mages considèrent que le symbolisme sous-jacent des termes racines et branches utilisés pour désigner les œuvres de référence constitue un vestige des pratiques druidiques. Ils préfèrent utiliser les termes de Fondations et Piliers des Arts.

L'acquisition

L'Ordre d'Hermès entretient une grande activité de commerce de livres, qui se répartit en deux branches : la vente de livres achevés et l'hospitalité scripturale. Les



Les livres hermétiques : définition de catégories de valeur

Il est théoriquement possible pour un enseignant hermétique sans égal, écrivant dans les meilleures circonstances, de créer un *summa* dont la qualité serait d'environ (41 - niveau). Cela n'est jamais arrivé dans l'histoire de l'Ordre, mais c'est une possibilité pour votre saga.

Quelques *summae*, les plus prisés dans l'Ordre, ont été créés par des mages exceptionnellement puissants dotés d'une excellente réputation, tard dans leur vie. De parfaites copies clarifiées de ces œuvres atteignent une qualité de (35 - niveau).

La plupart des *summae* échangés dans l'Ordre sont écrits par des spécialistes dans un Art, mais pas particulièrement doués pour enseigner. Ces *summae* ont des qualités situées entre (31 - niveau) et (28 - niveau).

Quelques livres sont écrits par des mages moins doués que ces auteurs. Ils sont appelés « *summae* de vanité » car leurs auteurs prétentieux ne comprennent pas pourquoi leurs œuvres, aussi médiocres qu'elles soient, ne sont pas rangées aux côtés d'ouvrages plus importants. Ces *summae* ont des qualités de (25 - niveau) ou moins encore.

Les *summae* mis au rebut sont souvent des versions endommagées des catégories ci-dessus. Débarrassés de leurs matériaux résonants avant d'être vendus, leur qualité varie de (18 - niveau) à (15 - niveau).

Un *tractatus* écrit par un enseignant de légende pourrait théoriquement atteindre une qualité de 17. En général, un excellent *tractatus* a une qualité d'environ 14, un bon *tractatus* environ 11 et un *tractatus* de vanité environ six. Des *tractatus* endommagés peuvent avoir une valeur de qualité aussi faible que un.

livres sont vendus via le réseau des Toques Rouges, auquel s'ajoutent les échanges conclus lors des réunions des Tribunaux. L'usage de la magie au service des Toques Rouges est détaillé dans le supplément *les Maisons d'Hermès : les Vraies lignées*. L'hospitalité scripturale se produit lorsqu'un mage est autorisé à produire une copie dans la bibliothèque d'une alliance à laquelle il n'appartient pas. L'hospitalité est souvent offerte en échange d'un paiement ou de services.

LA VENTE DE LIVRES HERMÉTIQUES

Beaucoup de livres hermétiques sont vendus par échange de lettres portées par des Toques Rouges. Certains Toques Rouges fournissent d'autres services pour les échanges de livres. Certains évaluent les biens proposés en échange, pour le compte de clients éloignés, ou servent d'intermédiaire neutre entre deux vendeurs. Un petit nombre servent de mandataires, cherchant les ouvrages désirés en échange d'un paiement. Les alliances affiliées à la maison Mercere servent souvent de centres de copie. Il existe quatre méthodes de vente par correspondance.

La vente par offre publique se produit lorsqu'une alliance fait connaître un catalogue des livres disponibles et invite les autres à les lui acheter. Les offres publiques persistent souvent pour de longues périodes. Par exemple, certaines alliances fournissent à leurs so-

dales une liste à chaque réunion du Tribunal. Certaines offres publiques indiquent un prix exigé par le vendeur, d'autres proposent de négocier.

La vente par demande se produit lorsqu'une alliance fait connaître son désir d'acquérir un ouvrage, ou des ouvrages d'un type particulier, et invite les vendeurs potentiels à prendre contact. Ces offres sont souvent accompagnées d'une indication du prix que l'alliance estime correct, mais il n'est pas rare qu'un vendeur potentiel prenne contact pour proposer un autre prix ou une autre méthode de paiement. Une alliance qui ne veut pas faire largement connaître sa recherche peut en général engager un Toque Rouge pour demander discrètement aux alliances proches si un livre particulier est disponible. Les négociations peuvent être longues et complexes dans la vente par demande. Il n'est pas rare que plusieurs alliances répondent à la demande et l'alliance qui désire acheter peut alors entamer des enchères par courrier, pressant les vendeurs de réduire leur prix.

La vente par échange se produit lorsqu'une alliance annonce qu'elle veut échanger un type de texte contre un autre type de texte. Ce genre de troc peut conduire à de longues négociations, à la confirmation des dates de livraison et de la qualité des copies par un tiers jouissant de la confiance des deux parties. Le choix même de l'arbitrage de la qualité fait l'enjeu de négociations.

La vente par souscription se produit lorsqu'un mage annonce son intention de créer un sort ou un objet enchanté et invite les mages à payer, d'avance, pour avoir accès à ses notes de laboratoire lorsqu'elles seront disponibles. Certains mages cherchant des souscripteurs indiquent un prix unique, par exemple un pion de vis par souscripteur. D'autres mages, envisageant des recherches plus difficiles et coûteuses, encouragent parfois la formation de groupements d'achat en offrant des paiements proportionnels. Par exemple, un mage pourrait offrir son nouveau rituel en échange de vingt-cinq pions de vis. Des alliances à travers toute l'Europe pourraient former un groupement d'achat et diviser ce prix de diverses manières. Les membres de ces groupements peuvent conclure divers accords entre eux. Par exemple, une alliance riche en vis peut payer une grande partie du prix en échange d'une série de concessions politiques, d'actes de soutien concernant des problèmes embarrassants ou de contreparties en nature. Cela permet à des alliances de printemps pauvres de se joindre à ces groupements d'achat.

Quelles que soient les méthodes, des livres sont généralement vendus lors des Tribunaux. Ces ventes sont souvent organisées par avance selon les méthodes ci-dessus et finalisées lors de la réunion du Tribunal, chaque partie ayant alors la possibilité d'examiner l'offre du cocontractant. D'autres alliances emportent des copies excédentaires pour les vendre à qui veut les acheter. Beaucoup d'alliances, pour éviter les dépenses liées aux réserves invendues, créent des exemplaires et prennent des commandes en Tribunal en prévoyant une livraison ultérieure. Ces livres sont préparés selon une série de normes informelles, les meilleurs livres, destinés à l'étude, étant vendus plus cher que les livres destinés à servir de modèles à des copies utilisables.

Prix des livres

Nombre de livres hermétiques sont vendus sous une clause appelée le *serment de la vache et du veau*. Cela se réfère à une décision du Tribunal d'Hibernia, qui n'a pas été ratifiée par le Grand Tribunal. C'est un accord selon lequel l'acheteur du livre ne peut vendre, ni donner gratuitement, de copies du livre sans l'accord du vendeur. Certains mages approuvent le serment de la vache et du veau, alors que d'autres n'aiment pas ça. Les prix indiqués ci-dessous, à l'exception des connaissances vulgaires, sont indiqués en supposant que les acheteurs ont prêté ce serment. Le prix peut être bien plus élevé pour des œuvres qui entreraient en concurrence avec leur modèle et réduiraient les revenus du vendeur.

LIVRES VULGAIRES

Le marché des livres vulgaires fonctionne au paiement comptant. Tout mage ayant un livre à dépenser peut trouver une copie d'un ouvrage de référence chez un parcheminier d'une grande ville. Les livres plus rares coûtent aussi un livre mais il faut attendre une saison pour que le parcheminier organise la production et la livraison d'une copie. Des versions bon marché, non reliées et couchées sur papier, sont disponibles pour une demi-livre. La commande de livres prend plus de temps pour les alliances éloignées de la civilisation ou mal desservies par les Toques Rouges.

LIVRES CONCERNANT LES ARTS ET LES COMPÉTENCES MYSTIQUES

Le commerce des livres hermétiques repose essentiellement sur le troc. La plupart des alliances peuvent créer tant d'argent que ce moyen de paiement n'a pas assez de valeur en tant que monnaie d'échange pour des objets rares. Cela fait de la détermination du prix des livres un art, sujet à beaucoup de marchandage. La valeur du livre mis en vente, ainsi que des choses qui peuvent être proposées en échange, peuvent être malmenées par des événements. Un autre mage peut offrir un livre semblable à tout moment, ce qui diminue la valeur du premier. Une alliance peut estimer qu'elle possède déjà trop de vis d'un certain Art et chercher à l'échanger avec d'autres. Cela va diminuer la valeur d'échange du vis de cet Art et pousser le vendeur du livre à en demander plus.

LIVRES MOINS CHERS

Les livres les moins chers sont des copies endommagées et mises au rebut par les plus grandes bibliothèques. Les livres hermétiques bon marché ne sont pas toujours produits pour la vente. Toute alliance bien établie peut théoriquement les produire, mais aucune alliance bien établie n'en a besoin. Les livres médiocres n'attirent que peu d'acheteurs et aucune alliance ne perd son temps à produire un livre sur un sujet qui ne serait pas vendeur avant des années. Des personnages qui aimeraient obtenir des livres endommagés et mis au rebut, peuvent souvent s'arranger pour les ajouter comme bonus dans une autre transaction. Une alliance désireuse d'acheter des *summae* endommagées avec du vis peut souvent trouver un vendeur pour environ un pion de vis par livre, mais pourrait proposer d'autres services en échange. Il est rare qu'un vendeur dispose d'un tas de *tractatus* endommagés à vendre à un pion la pièce, mais après une inondation ou autre calamité, un acheteur pourrait en obtenir au prix de un à trois ouvrages par pion, en fonction de l'étendue des dégâts.

LIVRES DE VANITÉ

Ces livres de la seconde catégorie de médiocrité existent parce que leurs auteurs ont choisi de les publier malgré leur manque relatif de valeur. Ces auteurs sont souvent fiers de leurs œuvres et certains les offrent en cadeaux à leurs amis

et alliés. Les personnages peuvent souvent acheter des livres de vanité pour la moitié de leur niveau en pions de vis, moins encore si l'auteur est particulièrement sensible à la flatterie. Des traités de vanité coûtent environ un pion chacun.

Les personnages désireux d'acheter un livre de vanité à un autre vendeur que son auteur découvrent souvent qu'il faut le payer aussi cher que s'il était de bonne qualité. Le travail et les matériaux nécessaires à la copie d'un livre ne changent pas lorsque l'acheteur insiste pour se procurer une œuvre médiocre et le temps consacré à la copie de ce livre aurait pu être utilisé pour en copier un meilleur pour un autre acheteur.

LIVRES DE BONNE QUALITÉ

Les livres atteignant la qualité présente dans la plupart des bibliothèques hermétiques sont les plus difficiles à évaluer. Il existe quantité de vendeurs potentiels et les acheteurs ont donc l'occasion de comparer les prix et faire jouer la concurrence. En général, les prix les plus bas sont offerts par les alliances qui disposent en permanence de copistes. Elles demandent un nombre de pions de vis égal au niveau du livre, si l'acheteur peut attendre une saison pour que la copie soit produite. Un surcoût de 20% est compté pour une vente immédiate aux impatientes, si une copie de réserve est disponible. Les *tractatus* de bonne qualité sont vendus deux pions de vis à la commande, ou trois aux impatientes, mais l'échange contre un autre *tractatus* de qualité reste courant.

LIVRES EXCELLENTS

La plupart des livres de la qualité la plus élevée ne peuvent pas s'acheter. Les alliances les reçoivent comme présents en échange de services exceptionnels et presque toujours sous le serment de la vache et du veau, selon lequel le livre ne pourra jamais être copié sans l'autorisation du mage ou de l'alliance qui l'a offert.

La maison Bonisagus autorise les mages à copier ses livres de qualité exceptionnelle, en raison de l'obligation qui s'impose à ses membres par leur serment d'Hermès. Durenmar ne vend pas les copies de ces textes, mais limite les copistes à un mage à la fois, choisi par le représentant du *primus*. Durenmar utilise une variante du serment de la vache et du veau, qui prévoit qu'il n'est pas permis de vendre des copies de ces œuvres car ce serait insulter leurs auteurs que d'évaluer leur œuvre à l'aune de possessions matérielles. Ils ne peuvent qu'être offerts, avec cérémonie. Au bout du compte, la maison Bonisagus ne peut pas grand-chose, en dehors de la pression sociale, contre les échanges de cadeaux.

La maison Tremere est désireuse de vendre ou acheter des copies de livres excellents. Le problème est que Coeris est une alliance extraordinairement riche et que les simples offres de vis n'intéressent pas la *prima*. Elle a accepté le transfert de propriété de sources de vis contre des livres. La maison Tremere prend très au sérieux le serment de la vache et du veau et accepte parfois de le défendre à la demande d'autres mages.





L'HOSPITALITÉ SCRIPTURALE

Beaucoup d'alliances hermétiques permettent aux visiteurs de rester quelque temps et d'étudier ou copier des livres de leur bibliothèque, habituellement contre paiement. Les mages hermétiques appellent cette pratique l'hospitalité scripturale. Les études hermétiques ont tendance à se voir fortement affectées par des facteurs astrologiques, aussi la plupart des visiteurs mesurent leur séjour en saisons. Les installations disponibles pour les visiteurs sont variables, en fonction de la richesse de leurs hôtes et de leur désir de payer pour un logement luxueux.

De nombreuses alliances impliquées dans le commerce des livres emploient un parcheminier. Les alliances qui vendent des copies de leurs livres permettent souvent au parcheminier de coordonner la production et l'achat des fournitures des copistes, le processus de copie et l'expédition des livres aux acheteurs. Les alliances qui proposent une hospitalité scripturale vendent habituellement le matériel de copie, comme les plumes, le vélin et l'encre et le parcheminier doit s'assurer de l'approvisionnement de ces fournitures. Les parcheminiers entrent souvent en relations avec les Toques Rouges.

Une salle de lecture est une partie de la bibliothèque séparée de la collection, dans laquelle les visiteurs peuvent utiliser les livres. Elle est habituellement garnie de sièges confortables et de lutrins (pupitres de lecture), les mages préférant lire des livres posés sur une surface inclinée. Certaines alliances permettent aux chercheurs de manger dans la salle de lecture, la pente du lutrin les obligeant à placer leur nourriture et boisson sur une autre table. Beaucoup de salles de lecture sont éclairées par le soleil. Il existe divers styles de salles de lecture, dont les différentes structures reflètent les précautions prises pour éviter que les visiteurs blessent le personnel ou endommagent les livres.

Un modèle, traditionnel dans certaines collections de Durenmar, prévoit que les visiteurs demandent leurs livres en glissant une tablette de cire dans

une pente aménagée dans le mur, vers la pièce voisine. Le livre est ensuite glissé via une pente similaire vers une table rembourrée dans la salle de lecture. Cela évite que le visiteur ait un contact visuel ou

verbal avec le personnel, ce qui réduit la possibilité de contrôle mental. De telles mesures

sont probablement devenues superflues depuis l'invention de l'*Ægis du foyer*, voici plusieurs siècles,

mais la tradition persiste. En contre-exemple, la salle de lecture de Valnastium se trouve sur une pelouse dans une partie des jardins. Le lieu est protégé au besoin par de sorts de contrôle du climat. Toutes les salles de lecture comprennent des dispositions réduisant les risques de vol.

Un scriptorium est une petite pièce dans laquelle un scribe peut travailler sans être dérangé. Ces cellules sont une innovation des monastères, en réaction aux problèmes causés par l'autodictée. Les copistes vulgaires ne lisent en silence que depuis le siècle dernier. Avant cette époque, la méthode habituelle du scribe consistait à lire le livre à voix haute pour soi-même et de copier ce qu'il avait dit. Lorsque de nombreux scribes travaillaient dans la même pièce, le *scriptorium* devenait si bruyant que plusieurs monastères ont inventé des langues gestuelles permettant de poursuivre une conversation dans le *scriptorium*. L'autodictée persiste dans de nombreuses institutions et la méthode consistant à isoler les scribes dans de petites pièces, pour qu'ils puissent travailler sans déranger les autres, est employée dans certains monastères.

Une série de *scriptoriola* est plus coûteuse à construire et à entretenir qu'un *scriptorium*. Chaque cellule nécessite des fournitures et de l'éclairage. Ces fournitures sont habituellement conservées ensemble, dans une pièce proche des *scriptoriola* ou dans une armoire placée dans le couloir qui mène aux cellules. Certaines alliances se refusent à utiliser des cellules, car cela empêche l'observation des scribes et ne garantit pas leur diligence. Ces alliances peuvent prévoir un *scriptorium* pour leurs visiteurs, puisque les mages ne se soucient pas de savoir si leurs invités perdent du temps.

Certaines alliances comprennent des logements pour les scribes en visite. La complexité de ces quartiers varie, de la simple pièce dans laquelle le visiteur dort, écrit, lit et s'il le veut, mange, jusqu'à des appartements élaborés comprenant des pièces séparées pour le coucher, le bain, l'écriture, les repas et le logement d'un serviteur. Les Toques Rouges utilisent volontiers ces logements quand ils sont disponibles.

Les alliances ayant des logements d'hôtes doivent comparer les avantages et inconvénients du coût d'enchantement d'une section de bibliothèque avec la magie de la bibliothèque et le risque inhérent à l'admission prolongée d'étrangers dans le bâtiment de la bibliothèque. Certaines jeunes alliances se reposent sur leur *Ægis du foyer* et des armoires verrouillées et ne voient aucun inconvénient à loger les visiteurs dans le bâtiment de la bibliothèque. Des alliances plus anciennes hébergent leurs visiteurs à quelque distance des défenses internes. Il existe un cas extrême dans le Tribunal de Transylvanie, où une alliance est sise dans une vallée montagneuse et accueille ses visiteurs dans un pavillon située à l'entrée de la vallée, à trois kilomètres de la bibliothèque de l'alliance.

L'accession

L'accession est le processus par lequel les livres sont préparés à leur utilisation par les lecteurs et sont intégrés dans la bibliothèque. Elle comporte deux parties : la préparation physique du livre et sa classification. Dans les bibliothèques hermétiques, la préparation physique vient en premier. Il arrive, quand un livre est un achat, que l'essentiel de la préparation soit effectuée avant la livraison, car les livres préparés pour la lecture sont plus solides et supportent mieux les voyages.

PRÉPARATION À LA LECTURE

La préparation d'un livre pour la lecture comprend plusieurs étapes, dont l'ordre n'a généralement pas d'importance.

La **couverture** consiste à entourer les pages d'un livre pour les protéger des dégâts. Les couvertures rigides comme celles comprenant des planches de bois, évite que les pages ne gonflent avec l'âge. Les pages qui ne sont pas gardées sous pression s'épaississent vers les bords et le livre prend la forme d'un coin. Le bord peut devenir jusqu'à trois fois plus épais que le dos. Beaucoup de couvertures ont un fermoir ou une courroie de maintien. Certains livres ne sont pas couverts mais conservés dans des boîtes.

La **numérotation** intervient lorsque chaque livre reçoit un numéro d'identification, qui aide les bibliothécaires à vérifier le bon ordre et la complétude de la collection. Dans beaucoup de bibliothèques, le numéro d'accession est utilisé comme aide au rangement. Des numéros sont attribués aux livres lors de l'achat et ceux-ci sont rangés par ordre chronologique, par numéro d'accession, dans leur Art ou sujet.

Les **fleurons** servent à identifier les propriétaires d'un livre. Certaines bibliothèques hermétiques insèrent une feuille illustrée, appelée *ex-libris*, au début ou à la fin de chaque livre de leur collection. Certains *ex-libris* sont réalisés en gravant une image négative dans un bloc de bois, puis en trempant ce bloc dans de l'encre et en marquant la page, un procédé appelé *xylographie*. Beaucoup d'autres bibliothèques hermétiques impriment un motif dans les couvertures en cuir de leurs livres. C'est souvent le sceau de l'alliance. Beaucoup de donateurs marquent leurs livres de la même manière, en particulier les spécialistes d'un sujet pour lequel la bibliothèque est renommée. Il est discourtois d'enlever ces marques.

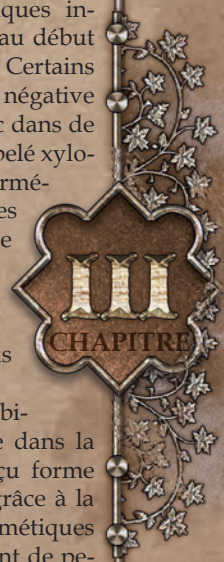
Le **reçu** est une bande de parchemin, habituellement conservée dans le livre, qui reste dans la bibliothèque si un livre en est retiré. Le reçu forme brièvement un Lien mystique avec le livre, grâce à la loi de contagion. Dans les bibliothèques hermétiques autorisant le prêt, les reçus sont habituellement de petites enveloppes que le mage emprunteur signe et dans laquelle il place une mèche de cheveux, qui peut servir de Lien mystique pour le sort *Quête inexorable*, ou une certaine quantité de vis qui sera conservée s'il s'est mal conduit. Les bibliothèques remettent les reçus dans les livres après leur retour, donc beaucoup de livres renferment une liste de signatures indiquant l'historique des emprunts.

L'**enchaînement** est la pratique consistant à fixer le livre à une tringle de fer qui parcourt le dessus des lutrins dans la bibliothèque. L'enchaînement est une mesure de sécurité. La chaîne est souvent fixée par un rabat au coin supérieur de la couverture avant, loin du dos. À cet emplacement, il y a moins de risque qu'elle s'empêtre avec d'autres chaînes.

LE CATALOGUE COMME REPRÉSENTATION

Le catalogue d'une bibliothèque — la liste des livres que celle-ci comprend — sert de Lien mystique avec celle-ci. C'est un lien avec chaque livre de la bibliothèque et aux livres dans leur ensemble.

de
un
père
père
mof



Magie scripturale

Ce court grimoire est destiné aux mages qui jouent dans l'alliance un rôle de scribe ou de bibliothécaire. Il se trouve une poignée de scribes hermétiques, principalement de la maison Verditius, dont la plupart possèdent des copies de ces sorts et sont disposés à les partager. Les scribes de la maison Verditius vendent souvent de petits objets magiques incorporant plusieurs de ces sorts de niveau modeste. La forme habituelle de l'objet est un bloc d'estampage, utilisé pour placer le fleuron de la bibliothèque sur les couvertures de cuir des livres.

POUR LA PRODUCTION DE MATÉRIAUX

Les joueurs utilisant ces sorts doivent se souvenir du fait que lorsque l'on utilise la Finesse et l'art Rego au lieu d'une Compétence ordinaire, le Facteur de Difficulté représentant la qualité des biens produits est augmenté d'au moins 3.

DE LA PEAU AU PARCHEMIN

ReAn 10

P : Toucher, D : Mom, C : Groupe

Ce sort étire, racle et sèche une pile de peaux d'animaux, comme si un parcheminier les avait travaillées. L'étirement assouplit les peaux, le raclage égalise leur surface pour pouvoir y écrire tout en les amincissant pour faciliter la reliure. Le séchage évite que le vélin moisisse, mais le rend cassant s'il est excessif.

Un jet de Perception + Finesse remplace le jet d'Artisanat : parcheminier pour déterminer la qualité du vélin ainsi créé. (Base 3, +1 Toucher, +2 Groupe)

ÉPREUVE D'ADHÉRENCE ET DE DÉCOLORATION

InAq 5

P : Toucher, D : Mom, C : Partie

Ce sort confirme la qualité de l'encre, la teinture ou la peinture présente dans un contenant, s'assurant pour le mage qu'elle ne va pas se décolorer rapidement, ni s'effriter ni ronger le parchemin.

(Base 3, +1 Toucher, +1 Partie)

PLUMES DE VINGT OIES

MuAn 15

P : Toucher, D : Soleil, C : Groupe

Complément : Rego (optionnel, porte le sort au niveau 20)

Ce sort transforme jusqu'à 100 plumes, généralement prises sur des poules, en rémiges d'oie, qui constituent les plumes d'écriture les plus prisées. Une version de niveau 20 de ce sort, ébarbe et trempe les plumes.

(Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 taille, +1 complément en option)

Les livres individuels ne sont pas directement liés à la bibliothèque dont ils font partie lorsqu'ils sont sortis du bâtiment, mais liés à son catalogue. Cela fournit à la bibliothèque un niveau supplémentaire de sécurité contre les attaques magiques et les désastres de sorts. Beaucoup de bibliothèques conservent plusieurs copies de leur catalogue, car ils sont parfois détruits à la place de la bibliothèque lors d'un désastre magique. Seule la copie la plus récente peut servir de représentation de la bibliothèque, si elle est exacte.

Le rituel qui lie la bibliothèque à son catalogue a été inventé dès le deuxième siècle de l'histoire de l'Ordre. Un mage qui l'invoque doit y consacrer une saison et un pion de vis Vim. Il doit être recommencé chaque fois

LA POMME DE GRAVURE

CrHe 20

P : Toucher, D : Mom, C : Groupe, Rituel

Ce sort crée 100.000 noix de galle du chêne. Même dans des climats inhospitaliers, les mages trouvent souvent un produit remplaçant les noix de galle pour produire de l'encre, mais certaines alliances sont si éloignées du monde des vulgaires et disposent d'une telle quantité de vis Herbam que les mages trouvent ce sort utile. Il existe des variantes de ce sort qui produisent moins de noix de galle, mais de par sa nature rituelle, le niveau ne peut être inférieur et ils coûtent donc la même quantité de vis.

(Base 1, +1 Toucher, +2 Groupe, +4 taille)

LES COUTEAUX AGILES ET INVISIBLES

PeAn 40

P : Œil, D : Mom, C : Ind

Complément : Rego

Ce sort réduit un animal à ses composantes. Par exemple, un mouton mort devient un tas de laine brute, une peau, un tas de morceaux de viande, un tas d'organes et un squelette. Le contenu de l'appareil digestif disparaît.

(Base 30, +1 Œil, +1 destruction des aliments, +0 complément cosmétique)

POUR AIDER OU REMPLACER LES SCRIBES

LA LUMIÈRE BIENVENUE DU SOLEIL

CrIlg 15

P : Toucher, D : Anneau, C : Ind

Ce sort crée une lumière continue, douce et sans fumée qui ne vacille pas. Des variantes de ce sort sont enchantées dans des objets qui garnissent de nombreuses bibliothèques. Certains sont tenus à la main, d'autres flottent près de l'utilisateur, sont intégrés dans le plafond ou surplombent les lutrins des lecteurs.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Anneau)

TOUCHER DU SCRIBE

PeAn 3

P : Toucher, D : Mom, C : Ind

Ce sort retaille la plume du mage d'une pichenette.

(Base 2, +1 Toucher)

AUTODICTÉE

ReTe 15

P : Voix, D : Anneau, C : Ind

Ce sort permet au mage d'écrire en parlant. Avant de lancer ce sort, le mage prépare un stylet métallique et une série

que toutes les copies du catalogue ont été détruites. Ce rituel est le précurseur de celui qui permet de fixer des Liens mystiques.

L'utilisation

Les bibliothèques hermétiques remplissent deux fonctions principales, l'étude et la recherche. Elles aident les étudiants à développer leurs compétences et les chercheurs à trouver les réponses à leurs questions.

L'ÉTUDE

Les règles supposent qu'un étudiant bénéficie de conditions optimales. Un mage travaillant dans de mauvaises

Magie scripturale (suite)

de tablettes de cire, qui reçoivent les inscriptions alors que le mage parle. À la fin de chaque journée de déclamation, les tablettes de cire sont envoyées à des notaires pour établir des copies temporaires. Ce sort ne permet pas au mage d'écrire plus vite que les règles de base le prévoient, mais il permet aux mages invalides d'écrire sans recourir à un notaire. Un jet de Finesse rend l'écriture particulièrement précise et nette, ce qui n'a généralement pas d'importance.
(Base 1, +2 métal, +2 Voix, +2 Anneau)

PENSÉES DISTINCTEMENT BRÛLÉES

ReAq 10

P : Voix, D : Anneau, C : Ind

Ce sort contrôle l'encre pour qu'elle forme sur les pages des dessins correspondant aux mots du mage. Ce sort ne permet pas au mage d'écrire plus vite que les règles de base le prévoient, mais il permet aux mages invalides d'écrire sans recourir à un notaire. Un jet de Finesse rend l'écriture particulièrement précise et nette, ce qui n'a généralement pas d'importance.
(Base 1, +2 Voix, +2 Anneau, +1 pour utiliser plusieurs teintes d'encres)

POUR AIDER OU REMPLACER LES ENLUMINEURS

LE PREMIER PINCEAU GUIDE LE SECOND

CrIm 25

P : Voix, D : Soleil, C : Groupe

Complément : Intellego

Ce sort transfère l'image d'une page d'un livre juste au-dessus d'une feuille blanche, de sorte qu'un scribe peut retracer le texte de la page. Cela crée des copies identiques de livres. C'est très utile quand un livre a perdu une page et peut être complété à l'aide d'une page copiée de son homologue présent dans une autre bibliothèque. En l'utilisant de nombreuses fois au cours d'une saison, il peut aider à copier des livres hermétiques, ce qui évite au mage n'ayant pas la Compétence Profession : scribe les trois dés de Désastre supplémentaire. Ce sort est aussi connu sous l'appellation *Aide préférée du faussaire*.
(Base 1, +1 change quand on tourne les pages, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 complément)

L'ENCRE DU PLUS NOBLE DES MÉTAUX

MuTe 20

P : Voix, D : Diam, C : Ind

Complément : Aquam

Ce sort transforme de l'or en un liquide utilisable comme encre. Quand le sort se termine, l'or redevient solide, ce qui permet au mage de le placer sur une page sans apprendre

conditions subit une pénalité de qualité pouvant aller jusqu'à -6 à la discrétion du Conteur. En revanche, les mages ne tirent aucun avantage en termes de jeu lorsqu'ils utilisent la magie pour contrôler l'environnement de la salle de lecture : on présume qu'ils disposent de salles chauffées et bien éclairées. Un éclairage sans fumée, des livres flottants et des encrriers qui se remplissent par magie rendent leurs travaux plus confortables que ceux de leurs homologues vulgaires, mais cela ne leur confère aucun avantage supplémentaire. Certains mages vont jusqu'à exiger des cellules de copie spartiates, car ils estiment que cette rigueur met un frein aux distractions.

LA RECHERCHE

Un mage cherchant un fait dans une bibliothèque doit tenter un jet d'Intelligence + Compétence avec un

l'art de la dorure à la feuille. En versant l'encre d'or dans un moule, le mage peut lui donner une autre forme.
(Base 3, +2 métal, +2 Voix, +1 Diam)

POUR AIDER OU REMPLACER LES RELIEURS

CRÉATION D'UN LIVRE VIERGE DEPUIS UN ÉCRIT

PeAn 3

P : Toucher, D : Mom, C : Ind

Ce sort crée un palimpseste (un livre dont les écrits ont été grattés afin qu'il puisse être réutilisé) à partir d'un livre existant. Cela consiste à éliminer une fine couche des deux côtés de chaque page.

Un jet d'Intelligence + Finesse détermine le soin avec lequel les écrits précédents ont été supprimés.

(Base 2, +1 Toucher)

RELIURE DU CODEX VULGAIRE

ReAn 5

P : Toucher, D : Mom, C : Groupe

Complément : optionnel, varie

Ce sort relie jusqu'à 1.000 feuilles pliées en deux pour former un livre. En général, ces pages sont déjà écrites, mais les mages peuvent s'ils le veulent créer des livres vierges. Le sort ne fonctionne pas s'il manque des éléments nécessaires à la fabrication d'un codex. Les codex réalisés à l'aide de ce sort sont souvent à couverture souple à rabats, car ils n'ont pas de plats de bois dans leurs couvertures. L'ajout de matériaux ne provenant pas d'animaux, comme des plats en bois ou des marque-pages, nécessite un sort avec les compléments adéquats et un jet d'Intelligence + Finesse contre un Facteur de Difficulté de 12. Ce sort fait bénéficier du bonus de qualité de +1 dû à une reliure de qualité.

(Base 1, +1 Toucher, +2 Groupe, +1 taille)

RELIURE DU CODEX HERMÉTIQUE

ReAn 20

P : Toucher, D : Mom, C : Groupe

Complément : optionnel, varie

Variante du sort Reliure du codex vulgaire, ce rituel permet au mage d'incorporer des matériaux résonants dans la reliure. La reliure à l'aide de matériaux résonants est extrêmement difficile et nécessite un jet d'Intelligence + Finesse contre un Facteur de Difficulté de 12 +3 par matériau résonant, avec un maximum de trois matières. Ce sort fait bénéficier du bonus de qualité de +1 dû à une reliure de qualité.

(Base 1, +1 Toucher, +2 Groupe, +1 taille)

bonus modifié par le contenu de la bibliothèque. Voici quelques exemples de bonus :

- ◆ +5 pour une collection inégalée sur un sujet
- ◆ +4 pour une collection spécialisée sur un sujet, mais pas unique
- ◆ +3 pour une collection comme celle d'une puissante alliance d'automne n'ayant pas d'intérêt particulier pour ce sujet
- ◆ +2 pour une collection comme celle d'une alliance d'été moyenne n'ayant pas d'intérêt particulier pour ce sujet
- ◆ +1 pour une bibliothèque n'ayant que quelques livres sur le sujet

libro augis
finit id. So
mos que qui
esenti. 2 cu

SECTION
VII

Une bibliothèque peut aussi donner un bonus en raison de la présence d'un objet magique significatif. Par exemple, une bibliothèque éclairée au moyen d'une lampe façonnée dans le crâne de Chiron, le centaure qui enseigna la médecine aux humains, pourrait donner un bonus de +3 aux jets de recherche en médecine.

Le retrait

Les livres sont retirés des bibliothèques hermétiques quand ils ne sont plus utiles aux mages. Certains livres sont tellement endommagés par l'usure du temps qu'ils doivent être retirés. D'autres ont perdu tout intérêt parce que les besoins des mages ont évolué depuis leur acquisition. Quand un membre d'une alliance décède, ce qui concerne ses Arts préférés perd parfois de son intérêt et se trouve échangé contre d'autres choses qui intéressent les mages restants. Quand tous les mages qui s'intéressaient à un *tractatus* ont fini de le lire, il est souvent échangé. Quand un projet particulier est mené à bien, ce qui a servi à l'entreprendre devient inutile. Par exemple, les livres élémentaires utilisés pour acquérir les Arts nécessaires à la formation d'un apprenti sont souvent revendus lorsque le mage a terminé de les étudier, mais il arrive qu'ils soient conservés pour les transmettre à l'apprenti.

SUPPRESSION

Les livres sont supprimés de la collection de plusieurs manières. Ceux qui peuvent encore servir mais ne sont plus utiles aux membres de l'alliance sont vendus en suivant l'une des méthodes décrites dans la partie traitant de l'acquisition. Ceux qui restent physiquement solides mais ne peuvent être vendus peuvent voir leur texte effacé afin de les réutiliser. Ces livres sont appelés palimpsestes. Les livres gravement endommagés sont démontés pour récupérer des matériaux. La fin ignominieuse de nombreux textes magiques se trouve dans le pot de gélatine, où ils sont bouillis pour créer de la colle et des agents liants pour l'encre aux propriétés résonantes.

Les résidus de livres magiques peuvent provoquer une distorsion de l'environnement où ils sont jetés. Quelques alliances conservent une réserve des livres retirés, d'autres les incinèrent et jettent les cendres dans la mer. Dans nombre d'anciennes alliances, on raconte comment un événement particulier est dû à l'enfouissement de vieux livres en un certain lieu, ou à l'incinération de livres dans une cheminée en particulier, dont la suie était versée dans un jardin.

Magie pouvant aider les bibliothécaires

Les joueurs utilisant ces sorts doivent se souvenir du fait que lorsque l'on utilise la Finesse et l'Art Rego au lieu d'une Compétence ordinaire, le Facteur de

Difficulté représentant la qualité des biens produits est augmenté d'au moins 3.

RÉPARATION DES FISSURES ET DÉCHIRURES

CrAn 20

P : Toucher, D : Mom, C : Ind, rituel

Ce sort permet à un mage de réparer les fissures et déchirures du parchemin et du cuir d'un livre. C'est une méthode de réparation relativement coûteuse, qui n'est utilisée que si l'alliance ne dispose pas d'artisans compétents, ou pour des livres si importants que leurs propriétaires préfèrent éviter qu'ils soient réparés par la main de l'homme. Par exemple, si l'un des journaux olographes de Bonisagus est endommagé, il est réparé au moyen de ce rituel au lieu de demander à un scribe d'écrire une page de remplacement, pour conserver l'écriture du Fondateur.

(Base 5 (une peau), +2 produit animal traité (parchemin), +1 Toucher)

UNE UTILE INSERTION DE COMMENTAIRES

ReHe 4

P : Toucher, D : Mom, C : Ind

Ce sort permet au bibliothécaire d'ajouter de nouvelles descriptions à leur catalogue, en déplaçant les lettres d'une page pour laisser une place aux nouvelles inscriptions. À l'origine, ce sort a été créé pour faciliter la glose, mais il n'est pas efficace dans les livres les plus récents. C'est dû au fait que l'encre utilisée dans les nouveaux livres est en réalité une teinture et que pour déplacer les caractères, qui sont du parchemin teinté, il faudrait un complément Animal. Les mages utilisant pour leur catalogue de véritables encres, c'est-à-dire des suspensions de matières colorées dans un fluide, peuvent ignorer cette limitation. Ce sort est censé agir sur une encre composée de suie, de gomme et de vinaigre, appartenant tous à la même forme. Un jet de Dextérité + Finesse détermine la qualité du texte après que le mage l'aura déplacé. Un résultat inférieur à 6 indique que le texte s'est mélangé à un autre passage et l'a rendu illisible.

(Base 3, +1 Toucher)

UNE SIMPLE ÉPREUVE DE COMPLÉTUDE DES LIVRES

InAn 15

P : Toucher, D : Mom, C : Ind

Complément : Herbam

Ce sort permet au mage de s'assurer de l'état physique et de l'histoire d'un livre. Il permet aussi, grâce à son complément Herbam, de vérifier la qualité des encres à base végétale utilisées dans son écriture.

(Base 5, +1 Toucher, +1 complément)

CRI DE DOULEUR DU LIVRE

InAn 25

P : Toucher, D : Mom, C : Ind

Complément : Herbam

Ce sort permet au mage de consulter tous les livres présents dans une pièce à la recherche d'une propriété physique ou historique. Le nom de ce sort provient d'une habitude d'un ancien bibliothécaire de Durenmar qui faisait crier les livres de la collection s'ils étaient endommagés, mais le sceau du mage détermine le type de signal émis par le sort. Le complément Herbam lui permet de détecter certains mots dans les livres, dans

Un espace enchanté

L'essentiel de la magie utilisée dans les bibliothèques facilite le travail des bibliothécaires plus que celui des chercheurs. Ces effets traitent la bibliothèque comme un espace enchanté plus que comme une collection de livres. L'espace utilisé par la bibliothèque remplit les fonctions qui suivent, pour les utilisateurs de la bibliothèque comme les scribes et les lecteurs. Nombre de bibliothèques disposent de petits objets enchantés qui permettent aux utilisateurs ou à des résidents incompetents de remplir les tâches d'un bibliothécaire.

Conservation : les livres d'une bibliothèque s'abiment au fil du temps, mais leur longévité est prolongée lorsqu'ils sont conservés à une température moyenne, avec peu d'humidité, de l'air frais sans fumée ni poussière, dans l'obscurité et en des lieux sans insectes ni spores de champignons. Beaucoup de petites bibliothèques hermétiques enchantent leurs *armarii* afin de créer un environnement propice. D'autres enchantent des pièces, ou des objets placés dans ces pièces, pour réguler la température, l'humidité, la circulation d'air et la luminosité. Certains compagnons trouvent que ces objets sont utiles lors de l'exploration de ruines.

Retrait des livres : un livre dans une bibliothèque n'est utilisé que lorsqu'il est retiré pour le lire ou pour l'entretien. Beaucoup de bibliothèques disposent de méthodes magiques de conservation de l'ordre des livres, et de retrait des livres désirés.

Livraison : les livres sont déplacés pour de nombreuses raisons. Certains mages ne se rendent jamais à la bibliothèque et s'attendent à être fournis dans leurs *sancta*. Certains livres qui renferment des rituels complexes sont utilisés comme tablettes de lancement et doivent être déplacés au site du rituel. Beaucoup de livres sont transportés par des mages en voyage et par des Toques Rouges. Les bibliothèques hermétiques ont développé plusieurs manières d'améliorer la résistance des livres en déplacement.

Donner des réponses : à l'aide de magie Intellego, des ouvrages de magie peuvent être parcourus, ligne par ligne, à la recherche d'informations. Il est préférable que cela soit effectué par des objets magiques ou d'autres automates, cela entraîne moins de risque qu'un mage endommage la bibliothèque avec son sceau. Nombre de bibliothèques usent de leur catalogue comme Lien mystique lors des recherches magiques. Il sert de cible de remplacement, ce qui limite les dégâts en cas de désastre.

Prévention du vol : les bibliothèques enchaînent les livres, ou les enferment dans des coffres, niches ou pièces pour prévenir le vol. Les mages hermétiques sont plus retors et moins indulgents. Beaucoup de livres sont enchantés afin de blesser les voleurs, mais la méthode varie d'une bibliothèque à l'autre. Les deux catégories générales de lutte contre le vol sont les effets de protection, comme des enchantements sur les portes et fenêtres, et les pièges, comme les couvertures qui explosent. Des pièges plus discrets sont possibles. Une alliance place du poison sur les pages de ses livres, parce que la *Parma Magica* ne permet pas d'y résister. Beaucoup de mages introduisent volontairement des erreurs lors de la transcription de leurs notes de laboratoire, de sorte qu'un mage se référant à une copie non corrigée, qui rate un jet d'Intelligence + Théorie de la magie contre un Facteur de Difficulté de 12, doit effectuer un jet comme s'il avait obtenu un désastre à l'expérimentation.

Capacité structurelle : nombre de bibliothèques grandissent rapidement. Cela engendre des problèmes durables d'espace, non seulement parce que la bibliothèque manque d'espaces où installer des lutrins, mais aussi parce que le poids des lutrins devient si important que les planchers ne peuvent plus les supporter. La magie est souvent utilisée pour améliorer la charge maximale des bibliothèques.



la mesure où ils sont écrits avec une encre ou un liant à base végétale, comme la gomme arabique.

(Base 5, +1 Toucher, +1 complément, +2 pièce)

MARQUE-PAGES FATAL

MuAn 20

P : Per, D : Diam, C : Ind

Complément : Rego, Intellego

Ce sort transforme le ruban marque-pages du livre en serpent venimeux. Le cobra est habituel. Il est traditionnellement investi dans un objet chargé à usage unique, activé lorsque le livre est dérobé dans une bibliothèque. La plupart des bibliothécaires préfèrent cette forme Animal, mais beaucoup d'autres solutions existent en raison des différentes spécialisations des mages. La couverture explosive est prisée depuis longtemps, comme la couverture qui impose au voleur une manie en guise de pénitence.

(Base 5, +1 Diam, +2 complément)

AVARICE DE PTOLÉMÉE

ReAn 4

P : Toucher, D : Anneau, C : Ind

Complément : Herbam

Ce sort de protection rend impossible aux personnes n'ayant pas de résistance magique de sortir un livre de la bibliothèque, parce que le livre ne peut franchir un cercle inscrit au sol, ou une porte en particulier. Les bibliothécaires défendent souvent ces protections à l'aide d'objets magiques offensifs placés proches de l'entrée et dont la condition de déclenchement est « intervenir sur la protection des livres. »

(Base +1, +1 Toucher, +2 Anneau)

RANGER LE CONTENU DE L'ARMARIUS

ReAn 10

P : Toucher, D : Mom, C : Pièce

Complément : Intellego, Mentem (ce dernier en option, augmente le niveau à 15)

Ce sort place les livres de manière ordonnée dans un coffre ou une armoire. Par exemple, ils seront rangés par Art ou Compétence dont traitent les livres, par auteur, par taille, selon la couleur de couverture, les matériaux de couverture, l'ancienneté du livre ou les dates de dernière utilisation. Si des numéros d'acquisition ou d'emplacement sont indiqués sur les livres, ceux-ci peuvent guider le rangement. Avec un complément Mentem, le mage peut ranger les livres en fonction du fait de les avoir déjà lus ou pas, à quel point il les a appréciés, ce qu'il pense des auteurs ou ses relations avec les gens qui lui ont offert les livres. Les livres conservés enchaînés doivent être libérés pour que ce sort fonctionne.

(Base 1, +1 Toucher, +2 Pièce, +1 complément, +1 polyvalence)

UN CHARME SIMPLE POUR RETROUVER LES LIVRES ÉGARÉS

ReAn 10

P : Arc, D : Conc, C : Ind

Ce sort cible un livre égaré et le fait voler doucement et se poser sur son lutrin, dans un casier ouvert ou la main du mage. Le sort nécessite un Lien mystique avec le livre, en général le catalogue de la bibliothèque, mais le reçu du livre peut aussi servir.

Le livre se déplace à la vitesse d'un homme qui court et tombe au sol si la concentration du mage s'interrompt avant l'arrivée. Ce sort ne peut pas faire passer les livres à travers des objets solides et la cible doit donc avoir la voie libre pour que le sort fonctionne. Les livres volés sont souvent conservés dans un coffre ou dans une pièce fermée pour empêcher l'utilisation de ce sort.

(Base 1, +4 Arc, +1 Conc)

SATISFAIRE LA DEMANDE DU SAVANT FRUSTRÉ

ReAn 40

P : Arc, D : Mom, C : Ind

Ce sort fait se matérialiser un livre dans la main du mage s'il se trouve dans un rayon de 500 pas. Le sort nécessite un Lien mystique avec le livre, en général le catalogue de la bibliothèque. D'autres versions de plus haut niveau existent et peuvent aller chercher un livre jusqu'à sept lieues de distance.

(Base 20 (mouvement jusqu'à 500 pas en se référant aux règles ReCo), +4 Arc)

DÉTERMINATION DE L'EMPLACEMENT DU

VOLUME ABSENT

InAn 25

P : Arc, D : Conc, C : Ind

Complément : Imaginem, Creo (ce dernier en option)

Ce sort permet au mage de déterminer l'emplacement d'un livre manquant en faisant apparaître le sceau du mage sur un plan. Des plans au sol de la bibliothèque sont souvent utilisés conjointement avec ce sort. Avec un complément Creo, le mage peut projeter une image de l'emplacement du livre sur un miroir et des objets magiques utilisant ce sort sont souvent utilisés dans les bibliothèques où l'on encourage les visites.

(basé sur la *Recherche inexorable*, +1 complément)

TRANSPORT DES LIVRES ALLÉGÉS

PeAn 30

P : Toucher, D : Soleil, C : Groupe

Ce sort supprime pratiquement tout le poids de livres présents dans un coffre. Ceci permet au personnel de la bibliothèque et aux Toques Rouges de transporter facilement une collection de livres. Ce sort ne supprime pas le poids du coffre lui-même, ce qui nécessiterait un complément Herbam ajoutant cinq niveaux à la difficulté du sort. Il peut aussi servir à enchanter des meubles de bibliothèque pour alléger la collection, ce qui a son importance si la bibliothèque de l'alliance acquiert plus d'importance et que l'on ne désire pas remplacer les planchers des étages supérieurs.

(Base 5, +1 Toucher., +2 Soleil, +2 Groupe)

CHAMBRE DES BRISES PRINTANIÈRES

CrAu 10

P : Toucher, D : Soleil, C : Ind

Ce sort crée une brise d'air frais, tiède et sec qui traverse la pièce en continu, assurant un air frais, sans humidité et à température constante. Ce sort est souvent utilisé sur les *armarii* et les coffres.

(Base 1, +1 Toucher., +2 Soleil, +1 non naturel, +1 complément)

TIRER L'ÉCHELLE DE SIÈGE

ReHe 15

P : Voix, D : Mom, C : Groupe

Ce sort fut créé l'origine pour tirer des échelles de siège par-dessus le mur d'un château. Celles-ci pouvaient alors servir de combustible aux assiégés ou, lorsque des soldats s'y accrochaient, les faire tomber de haut. Les bibliothécaires l'utilisent pour déplacer les meubles en bois mais il permet de déplacer un groupe d'objets de bois. Les objets enchantés avec cet effet peuvent par exemple servir à empiler des bûches, déplacer des tonneaux, empiler des sacs de grain et effectuer divers travaux.

(Base 3, +2 Voix, +2 Groupe)

RÉPÉTITION ÉTERNELLE DU PUTS INSONDABLE

CrIm 35

P : Arc, D : Soleil, C : Ind

Ce sort utilise des miroirs enchantés pour afficher le texte d'un livre avec lequel le mage a un Lien mystique. Le mage contrôlant le miroir peut parcourir le livre à l'aide de commandes verbales. Par exemple « page suivante » ou « le prochain passage sur les frondes des marais » sont des commandes valables. Le nom du sort est un souvenir des débuts de l'Ordre, quand les miroirs étaient plus coûteux ce sort était enchanté dans des bols d'argile et utilisé en y versant de l'encre noire.

(Base 1, +4 Arc, +2 Soleil, +1 mots clairs, +2 accepte les ordres, extrêmement compliqué)

Substituts aux livres

Les étudiants peuvent approfondir leur compréhension d'un sujet grâce à trois sources. Elles consistent en l'examen de phénomènes naturels, la description d'examens effectués par d'autres savants et la formation par une personne plus compétente. Si le livre est la forme d'étude la plus pratique pour bien des mages, certaines alliances rassemblent d'autres objets qui autorisent ces autres méthodes d'étude. Bien que toutes ces méthodes de substitution peuvent être considérées comme faisant partie de la bibliothèque, ce terme semble moins adéquat quand il y a moins de livres. Peu de gens désigneraient un groupe de professeurs sous le terme de bibliothèque, par exemple, mais ce groupe peut jouer le même rôle qu'une pièce remplie de livres. Quoi qu'il en soit, les substituts sont présentés ci-dessous.

Phénomènes

Beaucoup de mages croient que le Créateur, ou ce qui en tient lieu, a placé du sens sous les phénomènes du monde réel et que la magie fonctionne et utilisant cette série de liens cachés. De la même manière que les rubis peuvent affecter le sang car ils sont mystiquement liés, nombre de choses ordinaires sont liées à d'autres phénomènes par leur nature. Ces liens sont plus manifestes dans les objets magiques, aussi les rubis qui contiennent naturellement du vis

III
CHAPITRE

Corpus expriment un lien qui existe dans tous les rubis. Les mages peuvent rassembler des objets afin d'étudier ces liens, tenter de nouvelles expériences ou les observer en action.

SIGNIFICATOS

Les *significatos* sont des phénomènes qui se produisent par magie et révèlent la vérité. Le *significato* le plus courant pour les mages hermétiques est l'étude de vis en laboratoire. Les mages peuvent atteindre des totaux de laboratoire comparables en comprenant des expériences mystiques en cours. Un mage qui assiste à l'éclosion d'un œuf de dragon pour la première fois peut, par exemple, générer un total d'étude comme s'il étudiait du vis Creo ou Ignem, voire les deux. En gros, un événement peut remplacer un nombre de pions de vis égal à un cinquième (arrondi au supérieur) de la Puissance la plus élevée possédée par les créatures impliquées. L'étude dure une saison entière, même si l'événement lui-même est bref, le mage doit assimiler ce qu'il a appris.

Il existe des sites ayant une signification mystique dans toute l'Europe, utilisés par les mages pour soutenir le développement de leur magie. À chaque site, à un certain moment de l'année, si l'on accomplit les actions nécessaires, un mage peut acquérir une compréhension mystique. Ces sites sont plus rares en 1220 qu'à l'époque de la formation de l'Ordre, car les alliances tendent à y récolter le vis au lieu de comprendre les événements.

Les maisons Merinita et Bjornaer protègent certains de ces sites, les intégrant dans leurs alliances et des mages fidèles à la pensée de Trianoma les défendent politiquement. Le nombre de pions de vis remplacés dépend du site, mais dépasse toujours le nombre de pions récoltés. Certains de ces sites peuvent donner une inspiration particulière au lieu de points d'expérience.

REALIA

Certaines alliances collectionnent les *realia*, des objets ordinaires, ou des exemples magiques d'objets habituellement ordinaires, afin que les mages puissent les étudier. Les *realia* ont plusieurs usages.

Peu de mages sont capables de créer une chose sans rien connaître de sa nature. Un mage qui n'a jamais vu un aloès ou un caméléopard ne peut créer un aloès ou un caméléopard. Certains livres renferment des descriptions de ces choses, mais l'étudiant sérieux dans un Art préférera acquérir rapidement une connaissance en résumé de son domaine, pas par morceaux dans des livres qui – comme dans d'autres domaines – tentent de nous instruire d'autre chose. L'étude de collections d'animaux empaillés, de feuilles, de minéraux, de plantes, de gemmes et ainsi de suite, permet aux mages de devenir plus puissants, car les sorts qu'ils connaissent déjà, en particulier dans l'Art Creo, gagnent en envergure grâce à cette expérience.

Les *realia* peuvent être utilisés dans certains types de recherches, mais la magie Intellego les rend souvent inutiles. Les *realia* peuvent donner des indications lorsqu'un mage n'a pas l'objet physique nécessaire à

un sort Intellego. Un mage désireux de connaître le type de papillon qui accompagnait la reine des fées qui a enlevé son apprenti, où il vit et ce qu'il mange, peut par exemple le comparer à une collection de *realia* et s'entretenir avec son conservateur. Une collection adéquate de *realia* ajoute un bonus de +1 à un jet de recherches.

Il existe beaucoup de collections de *realia* parce que les mages collectionnent souvent des objets en rapport avec leurs Arts et intérêts pour se distraire. Certaines alliances possèdent d'importantes collections de *realia*, composées d'objets ramenés comme trophées par des mages qui ont combattu et exploré au service de l'alliance. Ces collections de *realia* sont souvent libres d'accès, puisque l'objet est de les exposer.

Les collectionneurs de *realia* sont souvent au courant des collections similaires rassemblées par d'autres et leurs interactions varient de l'hostilité à l'envie en passant par la sympathie. Le sujet des collections n'a guère d'influence sur les relations entre collectionneurs : les collectionneurs de pierres rares tendent à fortement se méfier les uns des autres, tandis que les nécromanciens de l'Ordre, qui collectionnent des ossements, parasites et organes conservés atteints de diverses maladies, se rencontrent régulièrement lors de symposium.

Une collection de *realia* s'étudie comme un *tractatus*. Le nombre de pièces uniques et très intéressantes de la collection détermine sa valeur de qualité. Un seul objet qui représente la quintessence de son sujet s'étudie comme un *tractatus* de qualité 1, pour deux objets la qualité est de 2, quatre objets valent un *tractatus* de qualité 3, etc. Les collections de *realia* s'élèvent rarement au-delà d'une qualité de 6, qui nécessite 32 excellents spécimens. Un objet ne convient pour une collection que s'il est tellement unique qu'il serait l'idéal absolu pour un enchantement.

L'acquisition de *realia* lors de la création d'une alliance coûte la qualité de la collection sur la colonne Art de la table du coût des Compétences, dans ArM5 page 62 : une qualité de 1 coûte un point de Construction, une qualité de 2 coûte trois points, la qualité de 3 coûte six points, 4 coûte dix points, 5 coûte quinze points, 6 coûte vingt-et-un points.

Une collection de *realia* peut s'étudier autant de fois qu'elle a de niveaux de qualité. Si plusieurs mages veulent étudier en même temps une collection, celle-ci peut être divisée en plusieurs petites collections pour une saison. Chaque petite collection a une qualité basée sur le nombre d'objets qui la forment et son étude est comptée dans le nombre maximum de fois qu'un mage peut étudier la collection complète.

Information

Le livre constitue la méthode la moins coûteuse et la plus pratique de transmission de textes à des étudiants. D'autres solutions sont parfois préférées, lorsque l'auteur a une affinité magique s'appliquant à un autre matériau ou parce que le matériau choisi est hautement résonant avec le texte.

SUBSTITUTS AUX LIVRES

Il existe un si grand nombre de manières de remplacer le parchemin que l'on ne saurait les renseigner toutes. Elles sont traitées comme s'il s'agissait de livres. Par exemple, un miroir qui affiche des écrits est traité comme un livre. Leurs valeurs de qualité varient sur la même échelle, sachant que beaucoup de supports utilisant d'autres matériaux contiennent des substances hautement résonantes, permettent au mage de bénéficier d'avantages en tant que scribe-artisan, ou les deux.

GRANDS OUVRAGES

Les grands ouvrages sont des expériences d'apprentissage créées en remplacement des livres. Si l'on ne vise que leur valeur éducative, leur construction est trop coûteuse en comparaison des livres. Les grands ouvrages sont cependant, de magnifiques structures qui incarnent les valeurs de leurs créateurs et remplissent aussi une fonction commémorative et esthétique.

Le grand ouvrage le plus connu est la Forêt des pierres brillantes à Durenmar, où l'építome de Bonisagus sur la théorie de la magie, *L'art de la magie*, et été gravé par d'autres mages dans 36 cristaux clairs, hauts de deux mètres chacun. Le plus grand ouvrage, peut-être inachevé, est la Caverne des ombres tordues, une alliance labyrinthique qui sert de *domus magna* à la maison Criamon. Ses structures physiques incarnent la quête de l'Énigme.


Les grands ouvrages de l'Ordre intègrent des modes d'apprentissage différents du style livresque apprécié par Bonisagus. La maison Bjornaer, en particulier, entretient de grands ouvrages basés sur le mouvement, sur des motifs symboliques, des arrangements d'odeurs, de dimensions et de sons. Cela permet à certains membres de la maison d'étudier les Arts sous forme animale. Quendalon est réputé avoir créé une série de danseurs illusoirs qui enseignent les bases de ses techniques, tandis que Jerbiton a créé un amphithéâtre où sont chantés des hymnes de savoir mystique.

Les grands ouvrages sont, en termes de jeu, créés et utilisés comme des *summae* et *tractatus*. Cependant, la construction d'un grand ouvrage coûte au moins 100 livres mythiques ou un investissement équivalent en ressources magiques. L'ouvrage ne peut pas avoir un bonus de qualité d'écriture, de reliure ou d'enluminure. En revanche, il gagne trois fois le bonus normal de matériaux résonants et de clarification. Cependant, l'ouverture d'un grand ouvrage à l'enchantement nécessite plus de pions de vis qu'un mage ne peut utiliser.

Les alliances acquérant un grand ouvrage paient les points de Construction d'un livre de niveau et qualité équivalents. Les troupes peuvent préférer en acquérir un avec l'Avantage Édifice.

Connaissance

Les bibliothèques fondées sur la connaissance utilisent les règles d'enseignement au lieu des règles d'étude de livres. Elles sont acquises via les guides

de création d'alliance relatives aux professeurs. La Caverne des ombres tordues, où les fantômes de mages Criamon enseignent les Arts aux visiteurs constitue un bon exemple de bibliothèque fondée sur la connaissance. Des esprits, démons, êtres féeriques qui les ont appris des humains, des familiers ayant survécu à leurs maîtres et – selon certains mythes – des anges, peuvent aussi enseigner les Arts de cette manière. 





Chapitre Quatre
Du saint des saints

VIII. Sanctum



Les mages hermétiques ont besoin d'un espace personnel pour y poursuivre les Arts et leurs divers intérêts. Le Code prévoit cela en reconnaissant qu'un mage peut avoir un *sanctum*, un lieu de contemplation où l'on ne peut le déranger. L'alliance est la maison du mage, mais le *sanctum* est son espace privé où il peut agir à sa guise.

Le Code comprend plusieurs dispositions concernant les *sancta*. Le propriétaire peut tuer un mage pénétrant dans son *sanctum* sans risquer un châtement. Un *sanctum* doit être clairement indiqué avec une marque de carré, cercle et diagonales inclus, accompagnés du nom du mage qui l'a fait sien. Un mage ne peut avoir qu'un *sanctum* à la fois et dans certains Tribunaux, ne peut changer de *sanctum* qu'un certain nombre de fois par an.

Types habituels de sancta

Le *sanctum* le plus simple, tel qu'on en trouve dans les alliances de printemps, consiste en une chambre à coucher avec de la place pour conserver souvenirs et trésors. Même à ce simple niveau de développement, beaucoup d'alliances offrent un bâtiment séparé à chaque mage. Des chaumières de bois sont habituelles. Lorsque l'alliance se développe, l'habitude des mages est d'acquérir un laboratoire personnel et de remplacer son bâtiment de bois par de la pierre.

Beaucoup d'alliances d'été contiennent des *sancta* dans leurs tours de flanquement. En général, les niveaux les plus bas et les plus élevés sont réservés aux arbalétriers, tandis que les deux étages médians sont réservés au laboratoire et à la chambre. Dans bien des cas, le familier du mage partage sa chambre. L'apprenti peut loger dans l'une ou l'autre pièce. Nombre de mages ont une salle de réception placée juste à l'extérieur du *sanctum*, afin de pouvoir y accueillir des visiteurs sans les introduire dans le *sanctum*. Le serviteur attitré du mage dort dans cette pièce. Il peut s'agir d'un porte-bouclier, mais il s'agit souvent du domestique préféré.

Les alliances d'automne, et en particulier de somptueuses alliances d'été, entretiennent de plus grands *sancta* lorsque les mages avancent des demandes particulières et acquièrent les moyens de s'y adonner. Les mages ayant de grands familiers intègrent les logements de leur animal dans leurs *sancta*, donc des étables, écuries, chenils ou même des parties des douves sont parfois ajoutés au *sanctum*. Des méthodes permettant au familier ou à un mage ayant changé de forme d'entrer ou sortir du bâtiment sont mises en œuvre au besoin.

Des installations publiques sont souvent installées au bénéfice de chaque mage, mais certains s'abstiennent d'ajouter ces nouveaux éléments à leur *sanctum* officiel. L'étuve d'un mage, ou son *scriptorium*, peuvent se trouver dans son *sanctum*, chacun ne nécessitant comme personnel que l'apprenti, mais une cuisine personnelle, avec ses nombreux marmitons et cuisiniers, se trouve généralement près de la salle de réception, hors du *sanctum* officiel. Ce groupe de pièces destiné aux serviteurs et invités est appelé l'antichambre d'un mage.

Défenses du sanctum

Les mages défendent souvent leur *sanctum* à l'aide de magie. La plupart ont une protection qui empêche les visites importunes de personnes qui pourraient endommager par accident les expérimentations du mage, par exemple des résidents curieux. Beaucoup d'autres prévoient des sorts qui tueront les intrus. Vu objectivement, c'est souvent excessif. Tout intrus qui se trouvera confronté à ces enchantements devrait d'abord franchir les fortifications de l'alliance, renforcées par son *Ægis du foyer*. La victime la plus probable de ces défenses complexes du *sanctum* sera le propre apprenti du mage. Les pièges sont toutefois courants dans les alliances dont l'entente au sein du conseil est rompue. Certains mages les utilisent pour la défense de leur donjon, c'est leur dernier refuge en cas de siège.

Défenses ordinaires

La plupart des *sancta* disposent de portes, verrous, serrures et autres dispositifs ordinaires de sécurité. Leur seule fonction est d'obliger des intrus vulgaires à causer assez de bruit, par exemple en fracassant la porte à coups de hache, pour que les gardes le remarquent. Tout intrus se fiant à des outils vulgaires ne devrait pas pouvoir franchir les sorts de protection les plus simples, la porte est donc un substitut à un type de protection qu'un apprenti pourrait créer. La porte a cependant un rôle officiel : elle indique la limite du *sanctum* dans un couloir.

Certains membres de l'Ordre utilisent des pièges ordinaires pour sécuriser leur *sanctum*. Ceux-ci présentent deux avantages : la *Parma Magica* ne permet pas d'y résister et ils restent invisibles aux sorts destinés à détecter les enchantements. Les sorts qui repoussent les armes ordinaires rendent inefficaces les pièges ordinaires contre un mage expérimenté et bien préparé.



Exemples de protections, cercle et anneau

PROTECTION CONTRE LES MARMITONS CURIEUX

ReCo 30

P : Toucher, D : Anneau, C : Cercle

Ce sort crée un cercle que les humains n'ayant pas de résistance magique ne peuvent traverser. Ce sort repousse la cible de l'anneau. Il sert à empêcher l'entrée dans des *sancta* hermétiques.

Ce sort a un autre nom, *Prison de Tytalus*, qui vient de l'histoire peut-être apocryphe, de la vie de Tytalus, le fondateur. Il suggère que dans les débuts de l'Ordre, il a causé la chute d'un sorcier qui était seigneur féodal dans la région du Rhin, en partie en enfermant son armée dans un cercle placé autour du camp. Les membres de la maison Tremere prétendent que l'un de leurs premiers archimages a accompli un haut fait semblable. Leur histoire est plus vraisemblable parce qu'il s'agissait d'un valloniste, un constructeur de murs magiques, ce qui explique pourquoi l'armée n'a pu ni sortir ni effacer le cercle. Il est possible qu'il s'agisse d'un truc de Guorna la Fétide, que les deux mages ont connu. Le deuxième nom indique un autre usage dans le *sanctum* d'un mage : enfermer un apprenti.

(Base 15, +1 Toucher, +2 Anneau)

PROTECTION CONTRE LES FLAMMES

Relg 15

P : Toucher, D : Anneau, C : Cercle

Ce sort crée un cercle qu'un feu vulgaire ne peut traverser. Il est utilisé dans de nombreux laboratoires, autour de sources de chaleur qui peuvent se renverser ou déborder. Il est aussi utilisé autour des réserves de grain. La fine poussière qui se trouve où les gens conservent la farine est hautement inflammable et de nombreux mages utilisent ce sort pour isoler des moulins et silos des feux utilisés dans d'autres parties des bâtiments. Les bibliothécaires hermétiques utilisent ce sort bien plus que nécessaire : par exemple dans une alliance la coupelle à cire de chaque chandelier a ce sort gravé.

Ce sort protège parfois un laboratoire entier, mais cet usage est limité. Les feux qui se déclenchent par un accident de laboratoire ont souvent une puissance magique suffisante pour traverser la protection, ou sont assez chauds pour traverser les planchers et plafonds de bois utilisés dans nombre d'alliances. Ce sort limite l'étendue des feux mais cela les rend plus intenses jusqu'à ce que le carburant ou l'air soit épuisé.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Anneau)

PROTECTION CONTRE LES INTRUSIONS

VULGAIRES

Relg 50

P : Toucher, D : Anneau, C : Cercle, Rituel

Complément : Corpus, Animal, Aquam, Herbam

Ce sort réunit d'autres protections en une seule. Il garde à l'écart la plupart des causes de dégâts survenant dans les *sancta* hermétiques : le feu, l'excès de lumière, les voleurs, la vermine, la moisissure et l'humidité.

(Comme *Protection contre les marmitons curieux*, +4 compléments)

Les apprentis : un problème de sécurité

Les méthodes de franchissement des pièges magiques sont moins efficaces dès lors qu'elles sont connues par un apprenti. C'est pourquoi des mages imaginent des moyens pour que l'apprenti ne déclenche pas les pièges sans action consciente. Certains mages lient les effets à une caractéristique qu'ils partagent avec leur apprenti. Quelques-uns demandent à leur apprenti de porter un objet en permanence, sans leur dire quel est l'objet qui évite le déclenchement des pièges, ni même quelle est la fonction de l'objet. Certains altèrent légèrement l'apprenti puis effacent cette transformation de sa mémoire. Un archimage fut très perturbé lorsqu'il découvrit un tatouage sur son cuir chevelu, découvert par la calvitie, et ne fut rassuré qu'après avoir découvert des tatouages semblables sur le crâne de mages ayant eu le même maître. Certains mages ne s'embarrassent de rien de tout cela et ne veulent pas que leurs apprentis franchissent leurs protections, sauf en leur présence. Les familiers et épouses causent des problèmes de sécurité semblables, qui sont résolus de manière semblable.

Protections, cercle et anneau

Le type de défense de *sanctum* le plus prisé est la protection à Portée Cercle et Durée Anneau. De telles protections contre des dangers vulgaires : gens, vermine ou feu, sont faciles à créer et ne coûtent pas de vis. Des sorts de protection placés aux entrées, à la différence de sorts lancés avec une Cible Pièce, ne causent aucune distorsion de l'espace gardé. L'effacement du cercle peut détruire les protections à Cible Cercle et Durée Anneau, aussi des cercles durables sont gravés dans la pierre, ou construits en métal fixé dans une autre surface.

Objets enchantés

Les objets garnissant un *sanctum* sont très personnels, sachant qu'ils proviennent de la gamme d'Arts et d'intérêts magiques possédés par le mage. De nombreux mages, qui supposent que leurs *sancta* ne seront que rarement l'objet d'intrusions, achètent des objets à charges auprès de mages Vertiditus discrets, pour les utiliser comme pièges. L'avantage est qu'un intrus prenant ses précautions contre les formes dans lesquelles le mage est le plus fort risque d'être pris par surprise.

D'autres mages fabriquent leurs propres objets. Ils ont souvent un petit effet mais un énorme bonus de Pénétration. Leur conception suppose qu'une créature ou personne ayant pénétré l'*Ægis du foyer* de l'alliance, franchi son enceinte et les barrières vulgaires et les protections du *sanctum* aura probablement une formidable résistance magique. Ces objets peuvent parfois être sortis du *sanctum* et utilisés pour défendre les murs au cours de sièges.

Nombre de mages organisent leurs effets par couches, afin de minimiser les dégâts infligés aux intrus. Une protection par couches typique comprend des protections mineures destinées à repousser les serviteurs vulgaires, un deuxième sort qui immobilise ou transforme et enfin un sort fatal. Le sort d'immobilisation permet au mage de capturer un intrus pour l'interroger, éventuellement le livrer aux *Quaesitores*. Le droit hermétique n'impose pas de capturer les intrus au lieu de les tuer, mais beaucoup de mages désirent interroger ceux qui pénètrent dans leurs *sancta*. 

Laboratoire hermétique et sanctum standard



IV CHAPITRE

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| 1. Escalier | 12. Écritoire |
| 2. Cabinet | 13. Lutrín |
| 3. Salle de réunion | 14. Observatoire |
| 4. Signe de sanctum | 15. Globe |
| 5. Chambre à coucher | 16. Astrolabe |
| 6. Réserve | 17. Tableaux astronomiques |
| 7. Lavabo | 18. Tablette de cire |
| 8. Ornements et trophées | 19. Chaudron |
| 9. Miroir | 20. Balance |
| 10. Cercle de sort | 21. Ingrédients |
| 11. Meuble bibliothèque | 22. Poubelle |



IX. Laboratoires



es laboratoires des mages se trouvent au cœur de l'alliance, il s'agit de sa zone la plus précieuse, où les mages de l'Ordre d'Hermès dissimulent leur magie et leurs secrets. Le laboratoire est habituellement la partie la plus interne du *sanctum* (cf. la section VIII : Sanctum). La présente section ne traite que des laboratoires, mais certaines règles se rapportent plus largement au *sanctum*.

Cette section n'introduit pas beaucoup de nouvelles règles pour les travaux de laboratoire, qui sont déjà couvertes en détail dans la section consacré au laboratoire dans ArM5, mais il présente une série d'options pour personnaliser et spécialiser le laboratoire lui-même. Au lieu d'être un lieu de travail standard et stérile, le laboratoire prend vie et gagne un parfum, parfois une personnalité propre, devenant aussi individuel et unique que son propriétaire.

Le laboratoire hermétique standard

Bien que les laboratoires des mages hermétiques (surtout ceux des mages les plus âgés) soient très variables, il existe néanmoins une notion couramment acceptée de ce qu'est un « laboratoire standard ». S'ils se trouveraient émerveillés en pénétrant dans le laboratoire hautement personnalisé d'un archimage ou d'un mage exotique, par exemple, tous les mages se sentent chez eux dans un laboratoire standard. En fait, des mages venant de passer leur gant commencent habituellement avec un laboratoire standard. Ce n'est qu'après des années et décennies que le laboratoire s'écarte de la norme selon les règles de personnalisation indiquées ci-dessous.

Les exigences physiques de base pour un laboratoire hermétique standard sont : une pièce ayant au moins 45 mètres carrés d'espace au sol, une hauteur sous plafond de trois mètres, des murs solides et un plafond pour se protéger des éléments. L'équipement nécessaire coûte cinq livres mythiques. Il faut à une personne possédant la Théorie de la magie au niveau trois ou plus, deux saisons de travail pour installer le laboratoire. Après la première saison d'installation (nécessitant au moins trois des cinq livres), une espèce de laboratoire fonctionnel est installé mais avec le défaut Basique (cf. plus bas), ce qui impose une pénalité de -3 aux totaux de laboratoire. La seconde saison (et les deux livres restantes) élimine la pénalité, ce qui donne un laboratoire standard fonctionnel.

Remarquez que chacune des exigences exposées ci-dessus (sauf l'exigence d'au moins une saison de travail, à moins de créer le laboratoire par magie) peut être violés et le mage aura tout de même un laboratoire fonctionnel. Cependant un tel laboratoire ne sera pas standard et aura des pénalités (Vices), qui sont détaillées plus loin. En particulier, bien qu'un niveau en Théorie de la magie de 3 soit nécessaire, une personne n'ayant pas ce niveau peut malgré tout installer un laboratoire. Mais un tel laboratoire commencera avec une valeur de Raffinement négative (cf. ci-dessous), ce qui signifie qu'il acquiert automatiquement au moins un Vice.

Équipement de laboratoire

On trouve plusieurs types d'équipements dans un laboratoire standard. Les sources de chauffage, notamment les chandelles, lampes et braséros, sont utilisées quand les mages doivent distiller ou calciner un composé. Des récipients tels que des marmites, bols et creusets peuvent être fabriqués en poterie, pierre ou en métal. Des récipients de conservation sont aussi nécessaires, notamment des sacs, paniers, boîtes, jarres et pots. D'autres équipements de base comprennent des spatules ou cuillers pour mesurer et mélanger des ingrédients, des balances, des pinces pour déplacer des récipients chauffés. Certains ingrédients de base sont le charbon, une petite quantité d'argent, de nombreux liquides notamment de l'eau, de l'alcool distillé (utilisé comme solvant), de l'huile, ainsi que diverses poudres et pâtes.

Etant donné que la création (ou l'étude) d'un texte de laboratoire constitue une partie importante des travaux de laboratoire, chaque laboratoire comprend d'habitude un écritoire et un lutrin, avec des fournitures d'écriture à disposition, notamment du parchemin, de l'encre et des plumes (cf. la section VII : Bibliothèque pour plus de détails). Pour les notes temporaires, on utilise une tablette de cire et un stylet. La zone d'écriture (ou de lecture) doit aussi être bien éclairée, habituellement à l'aide de nombreuses chandelles.

De l'équipement plus précieux est souvent construit en airain, verre ou autres matériaux. Une cornue est un vase semblable à une sphère avec un long bec affiné. Elle sert à distiller des liquides : la sphère est chauffée et une partie du liquide se transforme en vapeur



et se condense dans le tube. Des récipients de verre comme des vases à bec et ballons servent pour mesurer ou chauffer, mais ont tendance à éclater lorsqu'on les chauffe. Des alambics servent à purifier les mélanges de liquides. Un réseau de tubes métalliques sert à refroidir la vapeur afin de la condenser. L'alambic le plus simple est constitué de deux cornues reliées par un tube. Un grand chaudron de cuivre ou d'airain est souvent utilisé pour mélanger de grandes quantités de produits.

Afin de mesurer les positions des étoiles, la plupart des laboratoires comprennent au moins un appareil astrologique, le plus courant étant l'astrolabe, un outil circulaire décrivant les cieux, avec un bras rotatif. Des dispositifs plus sophistiqués comprennent les sphères armillaires.

Organisation physique

La pièce principale du laboratoire est habituellement divisée en plusieurs zones. Au moins la moitié de l'espace doit être dégagé, sans éléments d'architecture comme des étonçons ou piliers. L'entrée du laboratoire est souvent son élément le plus grand, annonçant comme nul autre une magnificence présumée. C'est là que le propriétaire place en général son signe de *sanc-tum*. Une zone bien éclairée est réservée à la lecture et l'écriture. En un autre endroit, des alambics peuvent être en place, ainsi que des ouvrages délicats de verre, où des travaux alchimiques précis sont effectués. Un chaudron et des récipients plus grands, pour les travaux plus rustiques, peuvent se trouver à proximité. Une zone libre est souvent réservée pour les essais de sorts. Une autre zone est prévue pour que le mage puisse s'asseoir afin d'utiliser des appareils comme les astrolabes, habituellement près d'une fenêtre ou d'une lucarne. Les réserves, de vis ou d'autres ingrédients précieux, sont d'habitude placées dans un coin sécurisé du laboratoire. Certains mages vont jusqu'à dormir dans leur laboratoire, auquel cas une partie est destinée au lit et à d'autres meubles. Cependant, il est plus habituel pour un mage d'avoir des quartiers d'habitation séparés, souvent proches de la pièce principale du laboratoire. Enfin, le laboratoire peut comprendre des zones ou antichambres réservées à un apprenti ou un familier.

Les principes du travail en laboratoire

Le fonctionnement d'un laboratoire hermétique peut s'illustrer en énumérant sept principes essentiels ou facteurs jouant un rôle clé.

Expérimentation : l'expérimentation est cruciale dans les travaux de laboratoire. Il existe bien entendu un besoin d'essayer des choses : la magie ne peut s'étudier et ses effets ne peuvent s'apprendre sans effectuer de la magie. C'est une méthode par essais qui suppose de consommer des ingrédients, remplacer de l'équipement endommagé, etc. L'expérimentation se trouve dans tout travail de laboratoire mais ce principe s'applique particulièrement avec les règles d'expérimentation (cf. ArM5 p. 172) ou lors de l'étude des Arts à partir de vis brut.

Documentation : les textes de laboratoire sont soit produits, soit étudiés au cours d'une saison de

laboratoire. Un mage écrit avant tout pour avoir des notes sur ses propres travaux et ne pas devoir se fonder uniquement sur sa mémoire pour apprendre de ses efforts et reproduire leurs effets. Cet aspect du travail de laboratoire consomme naturellement des chandelles, du parchemin et des encres.

Confort : il est difficile de se concentrer sur des études complexes si les besoins de base du corps ne sont pas satisfaits : un laboratoire doit être bien éclairé, bien chauffé, sain et bien meublé, les besoins de son propriétaire doivent être satisfaits régulièrement. Le malchanceux propriétaire d'un laboratoire inconfortable pourrait bien constater que ses travaux en souffrent.

Sympathie : la loi magique de sympathie joue un rôle dans le laboratoire, comme dans la création de livres (cf. section VII : Bibliothèque, résonances). Il est donc avantageux de prévoir un équipement et des fournitures de laboratoire liés aux types de magies réalisés. Par exemple, une salle souterraine ayant beaucoup d'exemplaires de cristaux est bénéfique pour les travaux dans l'Art Terram. C'est pourquoi il est souvent facile de deviner les inclinations magiques d'un mage grâce à l'apparence et l'équipement de son laboratoire.

Qualité : sachant que la magie hermétique traite souvent de choses dans leur forme parfaite, il se déduit que le mage hermétique tente de travailler avec des équipements et ingrédients aussi parfaits que possible. Il exige donc le summum de l'artisanat pour ses outils, les ingrédients les plus précieux et coûteux que les finances de son alliance lui permettent d'acquérir. D'un point de vue purement pratique, un équipement de meilleure qualité est moins sujet aux pannes et erreurs.

Étendue : un grand laboratoire, contenant beaucoup de matériel, est généralement préférable. Avec plus de place, le mage peut disposer d'une plus grande diversité d'outils, d'ingrédients, de spécimens, toutes ces choses impliquent plus de possibilités et moins de limitations. Une plus grande quantité d'équipement signifie aussi des outils plus spécialisés. Cependant, les grands laboratoires sont souvent plus complexes et nécessitent des mages plus compétents pour leur construction.

Focus : la plupart des laboratoires ont une forme de centre, où le temps et les efforts du mage sont plus concentrés. Bien qu'il aille partout dans son laboratoire, ce point focal est souvent celui où il passe le plus clair de son temps, ou bien celui où les tâches les plus importantes sont entreprises. Les laboratoires n'ont pas tous un point focal, mais il est fréquent dans les laboratoires spécialisés d'avoir un dispositif ou appareil central. En application de la loi de sympathie, la nature du point central est liée aux utilisations principales du laboratoire. Par exemple, un forgeron Verditius pourrait avoir une grande forge comme point focal.

La vie dans le laboratoire

Le travail dans un laboratoire hermétique est long et exigeant, il exige un prix du mage. Quelques mages arrivent à vivre à peu près normalement tout en effectuant le travail de laboratoire, alors que d'autres, de vrais « rats de laboratoire », se retirent presque complètement dans leur laboratoire pour des saisons complètes et ne gardent que le strict minimum d'interactions avec l'extérieur. La plupart des mages se trouvent

entre ces deux extrêmes. Les travaux de laboratoire pouvant s'avérer très absorbant, il est très facile pour un mage de sombrer dans les habitudes asociales des rats de laboratoire.

L'horaire habituel du laboratoire suppose que le mage travaille en laboratoire dix heures par jour, six jours par semaine. Les jours de travail, cela laisse un peu de temps précieux — pas plus de deux heures par jour — pour d'autres activités, à part la nourriture et le sommeil. Lors de son jour de repos, le mage peut écrire des lettres ou un journal, rencontrer des gens, participer à des tâches domestiques, s'adonner à des loisirs plus nobles comme la chasse, la dévotion (s'il est pratiquant) ou simplement la détente ou la méditation. À l'occasion, des travaux de laboratoire ne pouvant pas être interrompus obligeront le mage à se passer d'un jour de repos ou plus, de sorte qu'il aura une dizaine de jours de détente lors d'une saison ordinaire. Il est possible de rater jusqu'à dix jours de travaux par saison (dans l'ordre que l'on veut) sans pénalité, pourvu que le temps perdu soit récupéré en travaillant lors des jours de repos. Cependant, un mage qui s'absente de son laboratoire durant plus de dix jours dans la saison subit les pénalités à son Total de laboratoire données dans ArM5, p. 163.

HORAIRES DE LABORATOIRE PARTICULIERS

Certains mages travaillent plus longtemps que la norme, à des heures inhabituelles de la nuit ou du jour et sacrifient aussi des journées de repos, afin de rendre leurs saisons de travaux plus productives. Bien que cela apporte quelque chose (un petit bonus au Total de laboratoire pour la saison), la méthode présente aussi

nombre d'inconvénients. Par exemple, la fatigue due au surmenage peut rendre le mage plus sujet aux accidents et affecter sa santé. Le séjour trop long dans un laboratoire peut aussi causer de la Distorsion.

Si un mage décide de travailler selon un horaire particulier, choisissez l'un (ou plusieurs) des horaires suivants lors de chaque saison. Il peut combiner plusieurs horaires particuliers (par exemple nocturne, dopage et surmenage), mais les horaires de surmenage ne peuvent se combiner entre eux et matinal ne peut se combiner avec nocturne. Quand plus d'un horaire particulier est suivi, leurs effets se cumulent. Toute pénalité aux modificateurs de conditions de vie provenant d'horaires particuliers ne s'applique qu'une fois par an. Par exemple, pour une année au cours de laquelle les horaires nocturne et surmenage sont utilisés durant les quatre saisons, l'adaptation totale au modificateur de conditions de vie est de -2 (-1 pour chaque horaire particulier). Pour un personnage ayant moins de 35 ans, toute pénalité au modificateur de conditions de vie nécessite un jet de Vieillesse en fin d'année. Les modificateurs de fatigue ne s'appliquent pas aux travaux de laboratoire. Les mages qui ont souvent recours aux horaires particuliers acquièrent souvent des Traits de Personnalité et des Réputations, à la discrétion du conteur. Si l'horaire d'un mage est interrompu (par exemple le mage est absent de son laboratoire plus longtemps que l'horaire le permet), il perd le bonus de cet horaire mais les pénalités s'appliquent.

Un mage peut encore choisir de travailler moins que dix heures par jour. Il n'y a alors pas d'horaire particulier : pour chaque heure de travail quotidien en moins, il perd 10% de son Total de laboratoire ou Total de progression pour cette saison.

IV CHAPITRE

Matinal : une « poule », l'horaire quotidien du mage commence deux heures plus tôt que celui de la plupart des gens et il se lève habituellement avant l'aube. Cela lui permet d'ajouter un peu de temps de travail supplémentaire dans les calmes heures du matin : gain d'un +1 au Total de laboratoire pour la saison. Cependant, il est fatigué dès que le soleil se couche et perd un niveau de fatigue à long terme et subit un jet de désastre supplémentaire pour ses activités de la nuit. Comme ce sont ses heures de sommeil, il n'apprécie pas qu'on le dérange ou le réveille après cette heure.

Nocturne : un « hibou », l'horaire quotidien du mage est à l'opposé de celui de la plupart des gens : il travaille la nuit et dort le jour. L'avantage est que la nuit est plus calme, ce qui limite les distractions : gain d'un +2 au Total de laboratoire pour la saison. En raison d'un manque de soleil, le mage subit une pénalité de -1 au modificateur de conditions de vie pour toute année durant laquelle il a travaillé au moins une saison nocturne. Il a aussi du mal à agir le jour, perdant un niveau de fatigue à long terme à l'aube et subissant un dé de désastre supplémentaires pour toutes ses activités diurnes. Il n'apprécie pas qu'on l'éveille en journée. Cet horaire est souvent adopté par les personnages affligés du Vice de personnalité Nocturne.

Dopage : le mage travaille en moyenne deux heures de plus par jour dans son laboratoire, et peut prendre au maximum cinq jours de repos durant la saison. En raison des heures de travail supplémentaire, il obtient un bonus de +3 à son Total de laboratoire pour cette saison. Il s'est adapté à des méthodes permettant d'éviter la fatigue due à ce travail supplémentaire, comme fumer des herbes magiques, boire du vin féérique, se lancer des sorts ou parfois s'imposer une espèce de frénésie. La méthode a les effets négatifs suivants : pour deux saisons de ce type, le mage acquiert un point de Distorsion et subit trois dés de désastre pour toutes les activités de la saison (y compris les activités de laboratoire).

Un mage travaillant dans ces conditions risque aussi de devenir dépendant aux drogues qu'il consomme ou aux magies qu'il met en œuvre et d'être connu comme dangereux. Dès qu'il s'arrête de suivre cet horaire de laboratoire, il doit récupérer de ses excès en tentant un jet d'Énergie : Trait de Personnalité Accoutumé, contre un Facteur de Difficulté égal à trois fois le nombre de saisons dopées consécutives. En cas d'échec à ce jet, le mage subit des effets négatifs pour la saison suivante. Par point d'échec au jet, soustrayez un de son Total de laboratoire (s'il travaille en laboratoire). Par tranche de cinq points d'échec, ou fraction d'une telle tranche, soustrayez un à son Total de progression (s'il étudie) et il subit un niveau de fatigue à long terme durant toute la saison. S'il rate le jet de plus de 20 points, le mage est incapable de faire quoi que ce soit d'utile une saison durant (au niveau de fatigue « hagard »).

Par exemple, Carolus a suivi quatre saisons consécutives de dopage, durant lesquelles il a fumé des herbes féériques. À la fin des quatre saisons, il a gagné deux points de Distorsion et le conteur décide d'augmenter son Trait de Personnalité Accoutumé à +2. Son Énergie est de +1. Le joueur de Carolus obtient un six, pour un total de 5, manquant le Facteur de Difficulté de 12 de sept points. Donc, Carolus doit passer la saison suivante au niveau de fatigue Las et il souffre soit d'un -7 à son Total de laboratoire ou -2 à son Total de progression pour cette saison.

Surmenage : le mage travaille en moyenne deux heures de plus par jour dans son laboratoire et ne prend pas plus de cinq jours de repos durant la saison. En raison des heures supplémentaires de travail, il obtient un +3 au Total de laboratoire pour la saison. En raison de la fatigue et l'isolement, il souffre des effets négatifs suivants : -1 pour les modificateurs de conditions de vie pour toute année durant laquelle il a travaillé au moins une saison en surmenage, pour quatre saisons de ce type il subit un point de Distorsion, souffre d'un -3 aux jets de récupération de blessure pour la saison et passe toute la saison au niveau de fatigue Essoufflé ou plus bas, et subit un dé de désastre supplémentaire pour toutes ses activités de la saison (y compris les activités de laboratoire).

Double surmenage : le mage travaille en moyenne quatre heures de plus par jour dans son laboratoire et ne prend pas plus de deux jours de repos durant la saison. En raison des heures supplémentaires de travail, il obtient un +6 au Total de laboratoire pour la saison. En raison de la fatigue et de l'isolement, il souffre des effets négatifs suivants : -2 pour les modificateurs de conditions de vie pour toute année durant laquelle il a travaillé au moins une saison en double surmenage, pour deux saisons de ce type il subit un point de Distorsion, souffre d'un -6 aux jets de récupération de blessure pour la saison et passe toute la saison au niveau de fatigue Las ou plus bas, et subit deux dés de désastre supplémentaires pour toutes ses activités de la saison (y compris les activités de laboratoire).

Triple surmenage : le mage travaille en moyenne six heures de plus par jour dans son laboratoire et ne prend pas de jours de repos durant la saison. En raison des heures supplémentaires de travail, il obtient un +9 au Total de laboratoire pour la saison. En raison de la fatigue et de l'isolement, il souffre des effets négatifs suivants : -3 pour les modificateurs de conditions de vie pour toute année durant laquelle il a travaillé au moins une saison en triple surmenage, pour chaque saison de ce type il doit tenter un jet de Vieillesse de plus et subit un point de Distorsion, souffre d'un -9 aux jets de récupération de blessure pour la saison et passe toute la saison au niveau de fatigue Fatigué ou plus bas, et subit trois dés de désastre supplémentaires pour toutes ses activités de la saison (y compris les activités de laboratoire).

Règles de personnalisation de laboratoire

Après s'être installé dans son laboratoire standard et moyen, un jeune mage finit par réfléchir à l'ajout d'une touche personnelle à son espace de travail. Cela l'aide à éprouver un plus grand sens d'identité et de confort dans son propre laboratoire, mais surtout, le laboratoire devient plus efficace dans ses sujets de recherches préférés. Inutile de dire que les laboratoires évoluent en fonction des habitudes personnelles et des spécialités magiques d'un mage. Un laboratoire établi depuis longtemps en dit long sur son propriétaire, par son équipement, ses fournitures, sa propreté et son arrangement.

Les paragraphes qui suivent introduisent des données chiffrées pour les laboratoires : ils ont des Caractéristiques, Vertus et Vices, des Spécialisations (analogues aux Compétences des personnages humains) et éventuellement des Traits de personnalité.

Chaque laboratoire se caractérise par un ensemble de huit Caractéristiques, avec une valeur standard (par défaut) placée à 0 pour chacune. À la différence des Caractéristiques humaines cependant, il est relativement facile de modifier ces valeurs. Des laboratoires ayant une Caractéristique de Distorsion positive ont aussi un Trait de Personnalité, ou plusieurs. Chaque laboratoire peut posséder des Vertus et Vices, qui peuvent être majeurs (trois points) ou mineurs (un point) ou gratuits (0 point), comme pour les personnages humains. Divers Vertus et Vices peuvent conférer au laboratoire un petit nombre de Spécialisations. Une Spécialisation ajoute sa valeur à tout Total de laboratoire utilisant un Art particulier ou un type d'activité. Par exemple, un laboratoire peut avoir les spécialités « sorts 1 » et « Creo 2. »

Caractéristiques de laboratoire

Les huit Caractéristiques de laboratoire sont les suivantes : Taille, Raffinement, Qualité générale, Entretien, Sécurité, Distorsion, Santé et Esthétique.

À l'exception de la Distorsion, qui ne peut être négative, chaque Caractéristique peut être positive, négative ou neutre. Un laboratoire standard commence avec toutes ses Caractéristiques à zéro.

Pour déterminer les Caractéristiques d'un laboratoire non standard, procédez comme suit :

1. Choisissez les valeurs de Taille et Raffinement suivant la description de ces Caractéristiques ci-dessous.
2. Indiquez une valeur de Sécurité égale au Raffinement. Si la Taille occupée (cf. ci-dessous) est supérieure à zéro, soustrayez ceci à la Sécurité. Notez zéro pour les valeurs des cinq autres Caractéristiques.
3. Pour chaque Vertu et Vice du laboratoire, appliquez les ajustements de Caractéristiques qu'ils indiquent.

TAILLE

La Taille indique en gros l'espace au sol assuré par la structure physique du laboratoire. Plus le laboratoire est grand, plus il peut accueillir de bénéfiques (Vertus). Donc, chaque point de Taille augmente le maximum admissible représenté par la différence de points de Vertus et de points de Vices (cf. Vertus et Vices ci-dessous).

Il est parfois nécessaire d'utiliser la Taille occupée, qui peut être inférieure à la Taille. Le laboratoire est souvent occupé dans sa totalité (il ne reste plus de place pour d'autres points de Vertus), auquel cas la Taille occupée est simplement égale à la Taille. Cependant si l'espace du laboratoire n'est pas totalement utilisé, la Taille occupée est égale à la Taille moins le nombre de points restant libres pour de nouvelles Vertus. C'est exactement le même nombre que le nombre de points de Vertus moins les Vices, moins le Raffinement.

Par exemple, un laboratoire d'une Taille +4 et Raffinement 0, avec 2 points de Vertus moins les Vices, a une Taille occupée de +2. Dans ce cas, la Taille occupée est donnée entre parenthèses, aussi pour notre exemple la Taille serait écrite « +4 (+2). »

En dépit des Vertus supplémentaires qu'ils peuvent accueillir, la plupart des mages ne choisissent pas d'avoir un laboratoire de très grande taille. C'est dû au fait que les laboratoires dont la Taille est positive ont deux inconvénients.

Premièrement, plus un laboratoire est étendu, plus il est difficile à gérer et dangereux : il devient plus difficile de veiller sur tout et plus long de s'y déplacer. Les mages ne peuvent gérer qu'une certaine quantité d'équipement et

Deuxièmes laboratoires

La grande majorité des mages ont un seul laboratoire. Les dépenses et efforts nécessaires à l'entretien d'un deuxième laboratoire n'en valent en général pas la peine et la plupart des mages préfèrent avoir un seul très bon laboratoire plutôt que deux médiocres. De plus, le droit périphérique ne permet à un mage d'avoir qu'un *sanctum*, ce qui signifie qu'un mage ayant deux laboratoires n'en aura qu'un qui soit légalement protégé, à moins que les deux ne soient assez proches pour se trouver dans le même *sanctum*.

Quoi qu'il en soit, certains mages vieux et riches entretiennent des laboratoires secondaires. Il peut s'agir d'un besoin de se consacrer à des préférences qui s'opposent, parce que le mage voyage régulièrement en quelque lieu lointain, ou par pure vanité. Il est assez habituel que des alliances conservent des laboratoires supplémentaires, soit pour les travaux en commun, soit pour les visiteurs, soit encore pour l'extraction de vis d'une aura magique éloignée. Il convient aussi de noter qu'un laboratoire doit se trouver contenu dans la même pièce. L'installation d'équipement de laboratoire sur deux étages séparés d'une tour, par exemple, compte comme deux laboratoires distincts.

fournitures, avant de commencer à en perdre certains de vue. C'est la raison pour laquelle, comme indiqué ci-dessus, la Taille occupée (si elle est positive) est soustraite de la Sécurité de base du laboratoire. Le Raffinement ayant un effet inverse, cependant, cette pénalité peut être annulée en prenant un Raffinement au moins aussi élevé que La Taille. Un laboratoire dont la Taille occupée est inférieure à zéro n'apporte rien à la sécurité.

Deuxièmement, une pièce beaucoup plus grande que nécessaire a un petit côté ridicule. Il est peu esthétique d'avoir, par exemple, tout le matériel et le mobilier d'un mage au centre d'une grande pièce, entouré par de l'espace inutilisé qui ne sert qu'à accumuler poussière et toiles d'araignées. Pour cette raison, par deux points dont la Taille dépasse la Taille occupée, vous devriez prendre le Vice Vide. Par exemple, un laboratoire ayant une Taille de 5 (0) est affecté deux fois du Vice Vide.

Taille	Mètres carrés
-3	10
-2	20
-1	35
0	45
+1	65
+2	80
+3	100
+4	125
+5	150

La Taille d'un laboratoire ne peut être inférieure à -3. Mais il n'existe pas de limite supérieure, ajoutez 1 à la Taille par 50 mètres carrés au-delà de 150.





Résumé de Taille et Raffinement

LIMITE DE POINTS DE VERTUS MOINS
POINTS DE VICES :
Taille + Raffinement

TAILLE OCCUPÉE :
Nombre actuel de points de Vertus moins
points de Vices - Raffinement

SÉCURITÉ DE BASE DU LABORATOIRE :
Raffinement - Taille occupée (si elle est
supérieure à zéro)

RAFFINEMENT

Le raffinement est une mesure de l'expertise et du temps consacrés à l'agencement efficace des éléments du laboratoire. Plus un mage est expérimenté, plus il peut utiliser avec efficacité l'espace disponible. Comme la Taille, chaque point de Raffinement ajoute au nombre maximum de Vertus, moins les Vices (cf. Vertus et Vices plus loin). Des laboratoires au Raffinement élevé peuvent donc être soit plus petits que la normale sans ajouter de Vice, soit contenir plus de Vertus qu'il ne serait possible sans cela.

Un laboratoire nouvellement créé commence avec un Raffinement de zéro, sauf si le constructeur n'était pas au niveau 3 en Théorie de la magie, dans ce cas le Raffinement est égal à (Théorie de la magie - 3). Pour un mage au niveau 3 ou plus, le Raffinement de départ est égal à zéro, pas davantage.

Les règles permettant d'augmenter le Raffinement d'un laboratoire sont assez simples : le mage doit être habitué à ce laboratoire (il doit y avoir travaillé un nombre d'années égal à la valeur de Raffinement existante) et posséder un niveau en Théorie de la magie au moins égal à la valeur de Raffinement désirée, plus 3. L'augmentation du Raffinement d'un point prend une saison de travail au cours de laquelle l'équipement du laboratoire est optimisé et réorganisé.

Par exemple, un mage ayant 5 en Théorie de la magie, dont le laboratoire a un Raffinement de 0, peut passer une saison à augmenter ce Raffinement à +1 et une autre saison pour atteindre +2.

Ces saisons de travail sont aussi l'occasion d'acquiescer les Vertus Très organisé et Impeccable, ainsi que d'acquiescer ou perdre le Vice Défaut caché. Effectuez un jet de tension Intelligence + Théorie de la magie. Si un Facteur de Difficulté de 12 est atteint, la Vertu Très organisé est acquise. Si un Facteur de Difficulté de 15 est atteint, en outre le Vice Défaut caché est découvert et il y est remédié (le Vice est supprimé). Cependant, en cas de désastre le Vice Défaut caché est acquis. Si vous le désirez, vous pouvez aussi tenter un jet du Trait de Personnalité Soigneux (ou autre Trait de Personnalité

adéquat) contre un Facteur de Difficulté de 9. En cas de réussite, la Vertu Impeccable est acquise. Cf. plus loin pour les effets de ces deux Vertus et du Vice Défaut caché.

Lorsque la valeur de Raffinement augmente d'un point, la Taille occupée diminue d'un point, un point de plus est disponible pour les Vertus. Sachant que la Sécurité de base d'un laboratoire est égale à Raffinement - Taille occupée (si celle-ci est positive), chaque fois que la valeur de Raffinement augmente, l'augmentation nette de Sécurité est donc soit d'un point (si la nouvelle valeur de Taille occupée est négative), soit de deux points (si la Taille occupée est positive).

Par exemple, Darius (alors qu'il est au niveau 4 en Théorie de la magie) consacre une saison à augmenter le Raffinement de son laboratoire standard (toutes Caractéristiques à zéro, sans Vertus ni Vices) à +1. Cela fait tomber la Taille occupée à -1 et augmente la Sécurité à +1. Il s'y trouve dès lors de la place pour une Vertu mineure. Si, au cours de la saison suivante, il installe une Vertu de ce type, la Taille occupée revient à zéro et la Sécurité reste à +1. Plus tard, il fait construire une extension qui augmente la Taille à +1 (0) et laisse un espace pour une autre Vertu mineure. Lorsqu'il passe une autre saison à installer une autre Vertu, la Taille occupée passe à +1 et la Sécurité retombe donc à 0. Plus tard encore (quand Darius est passé à 5 en Théorie de la magie), il consacre une autre saison à augmenter le Raffinement à +2. L'espace occupé revient à 0 et la Sécurité augmente à +2. Lorsqu'il passe une autre saison à installer une troisième Vertu mineure, la Taille occupée remonte à +1 et la Sécurité à +1.

QUALITÉ GÉNÉRALE

La qualité générale est simplement une mesure de l'efficacité du laboratoire pour tous types de travaux. La qualité générale s'ajoute à tous les Totaux de laboratoire. Ce bonus (ou ce malus si elle est négative) se cumule à tous les autres modificateurs du Total de laboratoire (en particulier aux Spécialisations). Cette Caractéristique est sans effet sur l'enseignement et sur la rédaction de textes.

ENTRETIEN

L'entretien est une mesure du coût monétaire de la construction et de l'entretien du laboratoire. Par exemple, un laboratoire garni d'équipement inestimable peut avoir une bonne qualité générale, mais il sera aussi plus cher d'entretien. Un laboratoire dont la valeur d'entretien est de zéro nécessite cinq livres à la construction et une livre d'entretien pour une année typique. Cf. la section V : Richesse et pauvreté, Dépenses, pour le coût des laboratoires en fonction de leur valeur en Entretien.

Il se peut que l'argent disponible ne suffise pas à l'entretien du laboratoire. Dans ce cas, après deux saisons d'utilisation sans entretien suffisant, un nouveau Vice est automatiquement acquis (ou une Vertu est perdue), ce qui diminue la valeur d'Entretien. Il peut s'avérer nécessaire de répéter l'opération (après deux saisons de plus) jusqu'à ce que l'on descende à une valeur d'Entretien que l'on pourra payer.

Par exemple, supposons que Semita Errabunda connaît une crise financière passagère et ne peut plus verser qu'une livre par an pour l'entretien du laboratoire de Darius, dont la

valeur d'Entretien est +2. Après deux saisons, le laboratoire acquiert un Vice, ce qui réduit sa valeur d'Entretien à +1, puis après deux saisons de plus, un autre Vice diminue la valeur à 0.

Lorsque l'acquisition d'une Vertu ou d'un Vice (ou sa suppression) entraîne l'augmentation de l'Entretien, le coût de la différence entre l'ancienne construction et la nouvelle (une livre par deux points de laboratoire, comme indiqué à la section V : Richesse et pauvreté) doit être payé. Par exemple, augmenter l'Entretien d'un laboratoire de +2 à +4 (une augmentation de 70 points) coûte 35 livres. Par la suite, l'entretien est payé au nouveau taux, plus cher. Il n'y a pas de remboursement si la valeur d'Entretien redescend.

SÉCURITÉ

Plus la valeur de Sécurité est élevée, moins le seront les risques d'accidents, et inversement. La valeur de Sécurité est soustraite du nombre de dés de désastre de toutes les activités de laboratoire. Donc, une valeur de Sécurité négative augmente le nombre de dés de désastre. Les laboratoires dont la valeur de Sécurité est de zéro ou plus sont des lieux assez sûrs : le risque d'accident est limité à certaines catégories d'activités de laboratoire (celles qui nécessitent un jet de tension, comme l'expérimentation ou l'étude de vis). Cependant, les laboratoires dont la valeur de Sécurité est négative sont dangereux. Avec un laboratoire dangereux, le risque d'accident est toujours présent, quel que soit le type de travail de laboratoire entrepris. Bien que quelques mages sont prêts à accepter les risques inhérents à une Sécurité légèrement négative, comme -1 ou -2, seuls les mages les plus inconscients sont disposés à travailler régulièrement dans un laboratoire vraiment dangereux.

Pour chaque saison de travail dans un laboratoire dangereux, lancez un dé simple. Ce jet supplémentaire s'ajoute à tous ceux qui sont tentés, comme pour l'expérimentation ou l'étude de vis. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur absolue de la Sécurité (en d'autres termes, ignorez le signe moins), il y a un risque de désastre de laboratoire. Dans ce cas, lancez le nombre habituel de dés de désastre (y compris les dés supplémentaires dus à la Sécurité négative). Pour ce jet, vous avez toujours au moins un dé de désastre. En cas de désastre, un accident de laboratoire s'est produit : faites un jet et voyez le sous-tableau des désastres dans la table des résultats extraordinaires de l'expérimentation (ArM5, p. 172). Ajoutez la valeur absolue de la valeur de Sécurité au modificateur de risque, sans dépasser +3.

Par exemple, Helvius consacre une saison à l'invention d'un sort - une activité normalement sans danger ni jet de dés - dans son laboratoire à la Sécurité de -2. Helvius lance un dé simple et obtient 1, ce qui est inférieur à deux, il y a donc un risque de désastre. Il tire deux dés de désastre (le nombre de base étant zéro pour cette activité, plus deux pour la valeur de Sécurité). L'un des dés est un zéro, c'est un accident de laboratoire. Le joueur se plaint de sa malchance et effectue un jet sur la table des désastres. Il obtient un 5, la perception d'Helvius est de 0 et le modificateur de Sécurité est +2, le résultat est donc 7, indiquant une menace pour toute l'alliance. Le conteur décide qu'il est temps pour le dragon endormi sous son laboratoire de commencer à s'étirer.



*Je n'ai
pas
vu
ce
tableau
des
désastres
dans
le
livre.*

Spécialisation et apparence du laboratoire

Enseignement : le laboratoire est souvent confortable et comprend des emplacements prévus pour le maître et ses élèves, comme un bureau et des pupitres.

Expérimentation : le laboratoire peut être fourni en matériel unique et bizarre, ou avoir une configuration non standard paraissant étrange et confuse aux non-initiés.

Extraction de vis : un tel laboratoire comprend souvent des dispositifs de mesure ou de raffinement, comme un alambic élaboré ainsi que de nombreux contenants pour le vis.

Familier : un tel laboratoire semble souvent spécialisé en Animal. Il comprend sans doute, mis en évidence, un logement pour le familier.

Objets : ce laboratoire ressemble souvent à un atelier, comprenant divers outils. Il est souvent odorant, sale ou bruyant.

Rituels de longévité : un tel laboratoire semble souvent spécialisé en Creuo ou Corpus. Il peut comprendre une paillasse où l'on peut examiner un sujet.

Sorts : cette Spécialisation n'est pas évidente, car le laboratoire ne s'écarte que peu de la norme. Il peut comprendre un grand espace vide, destiné à l'essai des sorts.

Textes : ce laboratoire comprend le plus souvent un lutrin ou un *armarius* en évidence, une grande variété d'instruments d'écriture, et il est bien éclairé.

Creo : ce laboratoire est souvent bien éclairé, propre, ou comprend de nombreuses choses en croissance. L'environnement est souvent agréable.

Intellego : un tel laboratoire ésotérique peut comprendre de nombreux livres, des appareils astronomiques, ainsi que des objets de scrutation comme un globe de verre ou une vasque.

Muto : le laboratoire peut sembler chaotique ou en changement perpétuel. Peut-être que son propriétaire est toujours en train de changer l'organisation de la pièce.

Perdo : le laboratoire peut être sombre ou sale, contenir des choses en putréfaction ou mortes. Les lieux ne sont généralement pas agréables.

Rego : un tel laboratoire est soigné et bien rangé, tout est bien à sa place.

Animal : la Spécialisation est manifeste à l'odeur de fauve qui se dégage. Il peut contenir de petits spécimens d'animaux, morts ou vifs, et le sol peut être jonché de paille, de poils ou d'excréments d'animaux.

Aquam : le laboratoire contient presque toujours de l'eau sous une forme quelconque, calme ou courante, et peut être assez humide.

Auram : un tel laboratoire est souvent spacieux, au plafond élevé, et peut comprendre fenêtre et balcon, ou être exposé aux vents.

Corpus : le laboratoire peut comprendre des organes et corps humains, comme du sang, des os, ou encore des sujets vivants. Il peut ressembler à un atelier de chirurgien, avec les outils adéquats.

Herbam : on s'en doute, un tel laboratoire contient des plantes, en pots ou grimpant aux murs, ou encore le laboratoire est lui-même construit en bois vert. Il peut s'imprégner d'une odeur de feuillage, de fleurs ou de bois.

Ignem : le laboratoire est souvent très bien chauffé, avec de multiples foyers ou un fourneau, ou il est fortement éclairé par des centaines de chandelles. Il peut sentir la fumée ou le soufre.

Imaginem : ce laboratoire peut présenter une décoration extravagante, ou composée en partie d'illusions. Il peut aussi donner l'illusion d'avoir une autre Spécialisation.

Mentem : un tel laboratoire est souvent élaboré et déroutant. Il peut comprendre des jeux ésotériques et des miroirs décorés.

Terram : le laboratoire est souvent souterrain, de construction robuste, avec une odeur de terre ou de minerai. De nombreux exemplaires de métaux, gemmes et cristaux peuvent s'y trouver.

Vim : une telle Spécialisation est souvent difficile à distinguer, car cette forme n'a pas d'apparence distincte, à part peut-être une augmentation générale de la complexité.

DISTORSION

Un laboratoire dont la valeur de Distorsion est nulle produit des résultats constants et prévisibles (du moins s'il n'est pas dangereux et le mage ne tente pas d'expérimentation). Un laboratoire ayant une valeur de Distorsion positive entraîne parfois des résultats modifiés ou inattendus. Lancez un dé simple pour chaque saison de travail de laboratoire. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de Distorsion, le produit de la saison (que ce soit un objet, un sort ou autre chose) subit une distorsion. La Distorsion d'un travail de laboratoire est différente de celle des personnages, lancez un dé sur la table des résultats extraordinaires (cf. ArM5 page 172). Si le résultat du dé simple était impair, lancez sur la table des effets secondaires. Les détails de l'effet devraient être choisis par le conteur, en fonction de la cause de la distorsion. Par exemple, un objet enchanté dans un laboratoire invisible peut devenir invisible lui-même, lorsqu'il est terminé et sorti du laboratoire.

Un laboratoire ayant une valeur de Distorsion positive devrait se voir attribuer un Trait de Personnalité, ou plusieurs, ayant des valeurs dont le total est égal à la valeur de Distorsion. Par exemple, un laboratoire ayant une valeur de Distorsion de +1 en raison d'ingrédients féériques pourrait avoir le Trait de Personnalité Fantastique +1. Ces Traits

de Personnalité tendent à modifier l'impression donnée par le laboratoire à son propriétaire et à d'autres résidents et invités, et suggèrent des effets de Distorsion adéquats, que ce soit la Distorsion des travaux de laboratoire ou la Distorsion subie par les habitants. À la discrétion du conteur, un Trait de Personnalité peut être ajouté au Total de laboratoire, pour un effet qui lui correspond étroitement, ou au contraire soustrait au Total de laboratoire.

SANTÉ

L'environnement d'un laboratoire peut être bénéfique ou néfaste à la santé de son occupant. Un laboratoire dont la valeur de Santé est positive peut être spécialement douillet, confortable ou propre, alors qu'un laboratoire dont la valeur de Santé est négative peut être exposé aux courants d'air, peu commode ou imprégné d'une odeur malsaine. La valeur de Santé s'ajoute aux jets de récupération des habitants du laboratoire. De plus, la moitié de la valeur de Santé (arrondie vers le bas) s'ajoute au modificateur de conditions de vie (utilisé pour les jets de Vieillesse) de ses habitants, pourvu qu'ils y passent au moins la moitié de l'année. De cette manière, le modificateur de conditions de vie d'un laboratoire (ou *sanctum*) peut être différent de celui de l'alliance en général.

Par exemple, le laboratoire d'Igor Rastvan a une valeur de Santé de +2, ce qui lui donne +1 au modificateur de conditions de vie. Son alliance de Roznov a un modificateur de conditions de vie de +2 pour les mages, donc son modificateur de conditions de vie total est de +3.

ESTHÉTIQUE

L'Esthétique est une mesure du caractère impressionnant, splendide et luxueux du laboratoire. Bien qu'il s'agisse avant tout d'une question de confort et de préférences personnelles, la qualité esthétique d'un laboratoire peut affecter le prestige de son propriétaire, avançant son rang parmi ses pairs. La valeur d'Esthétique suggère l'impression que fait le laboratoire à ses visiteurs et si elle est favorable ou non. Pour chaque point d'Esthétique, positif ou négatif, le propriétaire gagne cinq points d'expérience dans une Réputation adéquate. Ces points pourraient n'être pas tous gagnés immédiatement, surtout si peu de monde rend visite au laboratoire. Tôt ou tard, cependant, la rumeur va se répandre, même si elle se fonde surtout sur la spéculation, en particulier parmi les résidents.

Par exemple, Lutisse a un laboratoire dont l'Esthétique est à -2. Elle gagne dix points d'expérience dans la Réputation Pauvre rebouteux.

Spécialisations de laboratoire

Les laboratoires qui ont des Spécialisations sont particulièrement adaptés à un ou plusieurs types de travaux de laboratoire, ou à certains Arts, conférant un bonus (dans la plupart des cas, au Total de laboratoire) égal à leur valeur. Ces avantages proviennent, volontairement ou par accident, de certaines propriétés du laboratoire et de son équipement, grâce à la loi de sympathie. Par exemple, un laboratoire brillamment éclairé convient mieux pour Imagonem, un laboratoire avec un dispositif aquatique convient pour Aquam et un laboratoire contenant des esclaves en cage convient pour Corpus.

Un laboratoire peut être spécialisé, au plus, dans deux activités plus quatre Arts (dont deux au maximum seront des techniques). Les bonus aux totaux de laboratoire de toutes les Spécialisations applicables sont cumulatifs. La valeur d'une Spécialisation dans un Art s'ajoute à tout Total de laboratoire (mais pas aux Totaux de progression) concernant cet Art. Voici une liste de Spécialisations d'activités possibles.

Enseignement : la valeur de la Spécialisation s'ajoute aux qualités de source d'apprentissage et d'enseignement, si un apprentissage ou un enseignement sont dispensés dans le laboratoire. Cela ne peut cependant augmenter la qualité que de trois points au mieux.

Expérimentation : la valeur de la Spécialisation s'ajoute aux Totaux de laboratoire en cas d'expérimentation (cf. ArM5, p. 170).

Extraction de vis : la valeur de la Spécialisation s'ajoute aux Totaux de laboratoire en cas d'extraction de vis.

Familier : la valeur de la Spécialisation s'ajoute aux Totaux de laboratoire en cas de lien ou d'enchantement de familier.



Objet : la valeur de la Spécialisation s'ajoute aux Totaux de laboratoire en cas d'investigation d'objets enchantés.

Rituels de longévité : la valeur de la Spécialisation s'ajoute aux Totaux de laboratoire en cas de création de rituel de longévité.

Sorts : la valeur de la Spécialisation s'ajoute aux Totaux de laboratoire en cas d'invention de sorts.

Textes : la valeur de la Spécialisation s'ajoute aux Totaux de laboratoire en cas d'invention d'un sort à l'aide d'un texte de laboratoire comme aux totaux de laboratoire lors de la traduction de notes de laboratoire. Pour chaque tranche complète de trois points dans cette Spécialisation, l'utilisateur du laboratoire peut ajouter un à sa valeur de Profession : scribe lors de la copie de textes de laboratoire et de livres, et un à la Compétence de langue adéquate lors de l'écriture de textes de laboratoire et de livres.

Les Spécialisations sont obtenues via des Vertus (le plus souvent des objets magiques et traits distinctifs) et sont parfois dues aussi à des Vices. Donc, pour déterminer les Spécialisations du laboratoire d'un mage (s'il en a), additionnez simplement les Spécialisations décrites dans chaque Vertu ou Vice. Remarquez que dans certains cas, il est possible de choisir la Spécialisation. S'il advient que le laboratoire a plus de Spécialisations qu'il est permis, vous pouvez en retirer une ou plusieurs. Il n'est pas nécessaire de retirer des Vertus ou Vices, choisissez seulement les Spécialisations que vous désirez le moins et retirez-les. Lorsque le choix des Spécialisations abandonnées est fait, il est fixé : vous ne pouvez plus le changer à moins que le mage entreprenne une saison de travail pour améliorer le Raffinement du laboratoire.



Vertus et Vices du laboratoire

Comme pour les personnages, les Vertus d'un laboratoire sont le reflet de mérites, améliorations ou Avantages, tandis que les Vices reflètent une dégradation, une déficience ou une opportunité d'histoires. La règle la plus importante à retenir est que le nombre de points consacrés aux Vertus, moins les points consacrés aux Vices, ne peut dépasser la Taille + Raffinement du laboratoire. La somme de ces deux Caractéristiques précise l'espace total disponible pour installer des améliorations. Les Vertus ayant un coût en points prennent de la place, tandis que les Vices ayant un coût en points libèrent de la place ou permettent au laboratoire d'être plus petit. Les Vertus et Vices gratuits n'ont guère d'impact sur l'espace occupé. Par exemple, un laboratoire de Taille +1 et Raffinement +1 (pour un total de +2) pourrait avoir une Vertu majeure, une Vertu mineure (+4 points) et deux Vices mineurs (-2 points) ainsi que plusieurs Vertus et Vices gratuits. Un laboratoire standard de taille 0 commence sans Vertus ni Vices, mais un laboratoire plus petit que la norme ou de moindre Raffinement commence avec assez de Vices pour équilibrer la somme négative Taille + Raffinement.

La plupart des Vertus et Vices de laboratoire ne peuvent être choisis qu'une seule fois. Dans la liste qui suit, un astérisque indique ceux que l'on peut choisir plusieurs fois. Deux de ces Vertus en particulier, les objets enchantés et traits distinctifs, peuvent se pré-

senter sous des formes multiples et sont décrites plus en détail en suivant. Le conteur peut toujours modifier les avantages de Vertus et Vices particuliers selon son appréciation et il est encouragé à en créer de nouveaux en consultant ses joueurs.

VERTUS

Un laboratoire a de la place pour accueillir une Vertu, ou plusieurs, si son total (points de Vertus moins points de Vices) est inférieur à Taille + Raffinement et que par conséquent, la Taille occupée est inférieure à la Taille globale. S'il y a suffisamment de place, une Vertu peut être ajoutée sans acquérir de points de Vice pour l'équilibrer. Dans le cas contraire, un Vice, ou plusieurs, doit venir en contrepartie. Un mage voulant intégrer une Vertu (majeure ou mineure) à un laboratoire standard a donc quatre options : passer une saison pour augmenter son Raffinement à +1 (pourvu qu'il ait le niveau 4 en Théorie de la magie), accepter un Vice pour équilibrer la Vertu, augmenter l'espace physique du laboratoire existant, ou s'installer dans un laboratoire plus spacieux. Les Vertus gratuites n'ont pas de coût en points et ne sont donc pas limitées de cette manière.

Les Vertus ne sont pas tout simplement choisies et acquises automatiquement : il peut y avoir un coût en temps, argent ou vis, ainsi que des exigences spécifiques (cf. ci-dessous). En règle générale, il faut une saison de travail pour obtenir une Vertu mineure, et deux saisons pour une Vertu majeure. Ce temps est consacré à la construction ou l'installation de l'amélioration. La personne effectuant ces travaux doit avoir un niveau en Théorie de la magie supérieur d'au moins trois à la valeur de Raffinement du laboratoire. Les Vertus gratuites n'occupent pas d'espace et (en général) ne nécessitent pas de saison de travail. Elles peuvent s'acquérir en un ou deux jours, si l'équipement ou le matériel nécessaire est disponible, ou si les circonstances le permettent.

Il arrive qu'un mage désire enlever une Vertu. Ce n'est pas toujours possible, sachant que certaines Vertus sont dues aux caractéristiques fondamentales du laboratoire (comme son emplacement physique), lesquelles ne peuvent pas être modifiées facilement. Lorsque c'est possible, une Vertu majeure ou mineure ne peut être supprimée qu'à l'occasion d'une saison (ou plusieurs) consacrée à l'amélioration du laboratoire (en augmentant son Raffinement ou en ajoutant une autre Vertu). Par exemple, en une saison un mage peut enlever un trait distinctif mineur et le remplacer par un autre. Lorsqu'il est possible d'éliminer une Vertu gratuite, cela prend d'habitude un jour ou deux.

VICES

Les Vices peuvent être choisis, dus à la négligence, ou sélectionnés pour équilibrer des Vertus. Il n'y a pas de limite à leur nombre et ils prennent effet immédiatement. En cas d'insuffisance de fonds, vous pourriez être obligé d'accepter un Vice pour diminuer l'Entretien du laboratoire (cf. la partie Entretien ci-dessus).

Comme pour les Vertus, certains Vices pourront être éliminés plus tard, mais d'autres dus aux caractéristiques fondamentales du laboratoire ne peuvent être modifiés. Pour éliminer un Vice (majeur ou mineur) le mage doit avoir assez de points de Taille disponibles, puisque la Taille occupée va augmenter. Quand c'est

possible, sauf indication contraire, éliminer un Vice mineur ou gratuit prend habituellement une saison et éliminer un Vice majeur prend deux saisons. Ce temps est consacré à réparer l'élément défectueux, mais peut se combiner avec le temps consacré à augmenter le Raffinement.

Par exemple, un laboratoire peut commencer avec une Taille de -1, un Raffinement de 0 et le Vice Exigu. Au niveau 4 en Théorie de la magie, le mage peut améliorer le Raffinement à +1 et éliminer du même coup le Vice Exigu.

Vertus et Vices de la structure

Ces Vertus et Vices sont dus à la structure physique et à l'organisation de base du laboratoire, ainsi qu'à son emplacement. En acquérir ou en perdre implique habituellement un projet de construction lié au laboratoire ou à son environnement immédiat.

VERTUS DE STRUCTURE MAJEURES

Environnement naturel : un cadre naturel, comme une forêt, le désert ou un cours d'eau, est situé dans le laboratoire, ou le laboratoire est construit dedans ou autour. +2 Esthétique, 3 points de Spécialisations parmi Cr, An, Aq, Au, He, Ig ou Te en fonction du type de terrain.

Trait distinctif majeur* : le laboratoire utilise principalement une structure unique et coûteuse qui aide dans certains types de travaux de laboratoire (cf. ci-dessous la liste de traits distinctifs). +2 Esthétique, 3 points dans la Spécialisation adéquate.

VERTUS DE STRUCTURE MINEURES

Bien isolé : le laboratoire est particulièrement bien isolé du monde extérieur, peut-être grâce à un mur supplémentaire ou à d'épais rideaux. Peu de bruit et de distraction y pénètrent, ce qui est bien utile dans un lieu sensible comme une ville. +1 Sécurité, +1 Esthétique.

Forme propice : le laboratoire ou son bâtiment est construit dans une forme bénéfique pour la magie, comme un hexagone ou un pentacle. Un cercle ou un carré ne compte pas. +1 Esthétique, +1 Vim.

Galerie : le laboratoire comprend une galerie intérieure ou une plate-forme qui permet de contempler tout le laboratoire sans déranger. +1 Sécurité, +1 Esthétique, +1 Enseignement.

Réserves importantes : les grandes réserves du laboratoire lui permettent de mieux supporter une interruption de fournitures. En cas de manque de fonds, le laboratoire peut tenir six saisons avant de devoir choisir un Vice pour diminuer l'Entretien, au lieu de deux saisons. Cependant, un paiement unique égal à une année d'entretien doit être effectué à l'acquisition de cette Vertu, pour augmenter les stocks. Le vis et les matières dangereuses sont aussi entreposées avec plus de sûreté. +2 Sécurité.

Spacieux : le laboratoire a assez de place pour étaler un peu son équipement. Si vous construisez un laboratoire à partir de rien, vous pouvez choisir de commencer avec cette Vertu sans saison de travail supplémentaire. +2 Sécurité, +1 Esthétique.

Trait distinctif mineur* : le laboratoire utilise une structure unique qui aide dans certains types de travaux

Coût en points de Construction pour les laboratoires de départ

Si vous utilisez les règles de création personnalisées d'une l'alliance (cf. ArM5 p. 114), la configuration de base est un laboratoire standard (Taille 0, Raffinement 0) pour chaque membre de l'alliance. Chaque laboratoire de plus (de réserve) coûte 50 points de Construction. Pour chaque mage dépourvu de laboratoire, l'alliance gagne 50 points de Construction. Pour déterminer le coût en points de Construction de laboratoire plus grands ou plus petits que la moyenne, multipliez leur Caractéristique Taille par 20.

Des laboratoires peuvent dès le départ posséder des Vertus majeures ou mineures, si l'espace est suffisant (ou si elles sont équilibrées par des Vices). Chaque Vertu mineure coûte dix points de Construction et chaque Vertu majeure coûte 20 points de Construction. Les Vertus gratuites ainsi que les Vices n'ont pas de coût. Remarquez qu'un laboratoire dont la Taille est négative doit automatiquement avoir un Vice (mineur ou majeur), ou davantage.

Par exemple, une alliance qui commence avec des laboratoires de Taille +2 pour deux de ses mages (80 points), des laboratoires de Taille 0 pour les autres mages, un laboratoire de réserve de Taille 0 (50 points) et en tout trois Vertus mineures (30 points) et un majeure (20 points) doit payer 180 points de Construction. Si le total de points de Construction pour les laboratoires est négatif, des points sont libérés et peuvent être utilisés ailleurs.

Il est suggéré, pour les laboratoires de mages débutants dans une alliance de printemps, d'avoir peu de Vertus et Vices, voire aucun. Seuls les éléments intrinsèques de la structure et de la localisation devraient être choisis. Si par exemple, le laboratoire est en sous-sol, on prendra le Vice Souterrain. À la discrétion du conteur, quelques Vertus gratuites, équilibrées par des Vices gratuits, peuvent être choisies tant que cela n'augmente pas l'Entretien au-dessus de zéro. En revanche, si l'alliance a l'Avantage Richesse, les Vertus gratuites qui ne nécessitent qu'une augmentation de l'Entretien peuvent être choisies avec un Vice gratuit pour équilibrer, si on le veut. Avec l'Accroche Pauvreté, il est suggéré que la valeur d'Entretien des laboratoires ne dépasse pas -2 (si l'Accroche est mineure) ou -5 (si l'Accroche est majeure). Prenez assez de Vices pour y arriver.

En revanche, les laboratoires situés dans des alliances établies, en particulier d'automne et d'hiver, peuvent avoir davantage de Vertus et Vices, tout comme les laboratoires de mages expérimentés. Le conteur devrait concevoir les laboratoires de mages débutant admis dans une alliance établie.

Par exemple, ils pourraient avoir une Vertu surnaturelle, ou un Vice, voire plusieurs. Pour les mages expérimentés, le total de points de Construction des Vertus de laboratoire devrait être soustrait de leur total de points d'expérience plutôt que des points de Construction de l'alliance, en présupposant qu'ils sont à la base de ces améliorations. C'est dû au temps nécessaire pour mettre en place ces Vertus, chaque Vertu mineure coûte dix points et a pris une saison, tandis que les Vertus majeures coûtent 20 points et ont pris deux saisons, ce qui correspond aux règles de création de mages après l'apprentissage (cf. ArM5 p. 63).

IV CHAPITRE

de laboratoire (cf. ci-dessous la liste de traits distinctifs). +1 Esthétique, 1 point dans la Spécialisation adéquate.

VERTUS DE STRUCTURE GRATUITES

Bâtiment dédié : le laboratoire (et éventuellement le logement de son propriétaire) occupe seul un bâtiment, sans partage avec quiconque. Il n'y aura sans doute que peu de dérangements. +1 Entretien, +1 Esthétique, +1 Re.

Construction supérieure : le laboratoire a bénéficié de techniques particulières de construction, par exemple l'utilisation de matériaux de construction de qualité supérieure, ou la conception par un maître architecte ou par un mage (comme avec le sort *Conjuration de la tour mystique*). S'il faut construire le bâtiment, son coût est doublé. +1 Sécurité, +1 Esthétique.

Défenses : le laboratoire dispose d'un type de défense solide, comme une herse ou des remparts. +1 Esthétique.

Élevé : le laboratoire est situé au moins à une hauteur de quatre étages, ou au sommet d'une tour, qui permet d'embrasser les alentours du regard. +1 Esthétique, +1 Au.

Entrée grandiose : l'entrée du laboratoire est constituée d'un accès élaboré et de grande taille, comme une grande porte, une arche, un vestibule opulent ou peut-être une pièce de réception. Cela prend de l'espace dans le *sanctum*, mais généralement pas dans la pièce du laboratoire elle-même. Il faut généralement une saison, ou davantage, pour que des artisans construisent ou garnissent cette entrée. Le signe de *sanctum* est

probablement mis en évidence. Le laboratoire a un bel aspect au moins depuis l'extérieur, ce qui devrait impressionner les passants. +2 Esthétique.

Environnement idyllique : le laboratoire est situé dans des lieux charmants et paisibles, comme dans une vallée ou un jardin magnifique. +2 Santé, +1 Esthétique, 1 point dans une Spécialisation parmi Cr, An, Aq, He ou Te en fonction du type de terrain.

Mobile : le laboratoire dans son ensemble peut être rapidement déplacé. Par exemple, il peut se trouver à bord d'un navire ou (s'il est tout petit) sur une charrette. Cette Vertu va souvent de pair avec le Vice Instable. +1 Expérimentation.

Sommet de montagne : le laboratoire est situé au pic d'une montagne. Il s'agit d'une localisation éloignée et spectaculaire, offrant une belle vue, sujette aux vents forts et à la neige. -1 Sécurité, +1 Entretien, +2 Esthétique, +2 Au.

Studio : une pièce décorée juste à l'extérieur du laboratoire lui-même est réservée à seule fin d'exposer aux invités les possessions préférées du propriétaire. Les mages Verditius construisent souvent des studios pour montrer les objets qu'ils ont créés à des clients potentiels (cf. *les Maisons d'Hermès : les Cultes des mystères*). Le studio prend de l'espace dans le *sanctum*, mais généralement pas dans la pièce du laboratoire elle-même. +1 à +3 Esthétique, en fonction du nombre et de la splendeur des objets exposés.

VICES DE STRUCTURE GRATUITS

Déformé : une partie de la structure s'est affaïssée ou s'est déformée. Par exemple, un mur s'est en partie écroulé et doit être étançonné. -1 Sécurité, -1 Esthétique, +1 Mu ou Pe.



pplic re imoles
condianta aa
of ewitens
nisi ab oance

Déguisé : le laboratoire ou son entrée, est protégé par un camouflage vulgaire, comme une porte secrète. -1 Esthétique.

Environnement infect : le laboratoire est situé en un lieu indésirable ou déplaisant, comme un marécage, près d'une sale cahute de paysans ou à côté d'une route sale et fréquentée. -2 Santé, -1 Esthétique, 1 point de Spécialisation en Pe, An, Aq, Au ou Co selon le type de terrain.

Exposé : le bâtiment est partiellement exposé aux éléments. Par exemple, il est dépourvu de toit ou sa toiture est médiocre, ou des vents le traversent via de grosses fissures. -1 Sécurité, +1 Entretien, -2 Santé, -1 Esthétique, +1 Au.

Instable* : le laboratoire est sujet à des mouvements, par exemple il se trouve sur un navire, sur une zone sismique ou a plus simplement des fondations instables, ce qui cause des incidents et détériorations. Ce Vice peut être choisi plusieurs fois pour une plus grande instabilité. +1 Entretien, -1 Sécurité.

Plafond bas* : le plafond est plus bas que les trois mètres requis, ce qui gêne certaines activités magiques. Ce Vice doit être pris deux fois si le plafond descend sous deux mètres cinquante, ou trois fois si le mage doit se courber (dans ce cas, il faut ajouter un -2 en Santé). -1 Qualité générale, -1 Sécurité, -1 Esthétique.

Sol inégal : le sol du laboratoire est de travers ou dangereux. Il se peut que le laboratoire soit dans une caverne, ou que le sol soit couvert de sable ou de cailloux. -1 Sécurité, -1 Santé, -1 Esthétique, +1 Mu ou Te.

Souterrain : le laboratoire est en sous-sol. La lumière naturelle manque et plus de chandelles sont donc nécessaires pour l'éclairage. +1 Entretien, -1 Santé, -1 Esthétique, +1 Te.

Vide* : une grande partie du laboratoire est vide. Un laboratoire beaucoup plus grand que nécessaire est un inconvénient car il est plus coûteux d'entretenir un espace vide : il en faut plus pour éclairer, chauffer et nettoyer la pièce. Ou alors, si l'espace vide n'est pas entretenu, il accumule la poussière, les toiles d'araignée ou attire les courants d'air. Ce Vice doit être pris par deux points dont la Taille dépasse la Taille occupée. Dès que l'espace vide est occupé, le Vice disparaît. -1 Esthétique, soit +1 Entretien, soit -1 Santé.

Vulnérable : le laboratoire n'a même pas les défenses les plus élémentaires et il est facile de s'y introduire ou d'y entrer par hasard. Par exemple, il est situé au niveau du sol et n'a pas de porte. -1 Esthétique.

VICES DE STRUCTURE MINEURS

Architecture agressive : la construction de la pièce est délibérément peu propice, perverse ou erronée. -1 Qualité générale, -2 Sécurité, +1 Distorsion, -2 Esthétique.

Aucune réserve : le laboratoire n'a aucun espace destiné au rangement de fournitures et ne peut pas fonctionner en cas de rupture d'approvisionnement. En cas de manque de fonds, les Vices obligatoires permettant de réduire l'Entretien doivent être pris immédiatement au lieu de le faire après deux saisons. Le vis et les matières dangereuses ne sont pas rangés en sécurité. -2 Sécurité.

Exigu : en raison du manque de place, l'équipement du laboratoire est rangé un peu trop serré pour que ce soit confortable. Cela dérange quelque peu

tous les types d'activité, sauf un qui est pris comme Spécialisation. Le laboratoire peut être réorganisé pour changer cette Spécialisation, au cours d'une saison de travail. Cette réorganisation peut se faire en même temps que les travaux destinés à augmenter le Raffinement. -1 Qualité générale, -1 Entretien, -2 Sécurité, -1 Esthétique, 1 point dans une Spécialisation d'activité.

Forme malcommode : la pièce accueillant le laboratoire a une forme peu commode, par exemple elle est longue et étroite, ou est divisée en deux parties. -2 Sécurité, -1 Esthétique.

Mal isolé : le laboratoire n'est guère isolé du monde extérieur, peut-être en raison de murs ou plafonds trop fins. Il est facile d'entendre ce qui se passe à l'intérieur et les bruits venant du laboratoire risquent de déranger les voisins du même étage ou des étages adjacents. -1 Sécurité, -1 Esthétique.

Petites proportions : le laboratoire est configuré pour un mage particulièrement petit (Taille -1 ou moins), qui peut l'utiliser normalement. Cependant, un mage de taille normale (ou un assistant de taille normale) éprouverait (ou causerait) de grosses difficultés. Pour les personnages de taille 0 ou plus : -1 Qualité générale, -2 Sécurité, -1 Santé, -1 Esthétique.

Point focal mineur : un trait distinctif mineur existant est l'élément central du laboratoire, ce qui améliore ce trait, mais entreprendre des activités qui n'y sont pas liées est difficile. -1 Qualité générale, 2 points dans la Spécialisation du trait distinctif.

VICES DE STRUCTURE MAJEURS

Externe : le laboratoire (mais pas forcément le logement du mage) ne se trouve pas du tout dans un bâtiment et se trouve complètement exposé aux éléments. Ce Vice devrait être choisi en combinaison avec la Vertu Environnement naturel (mais dans ce cas, acquérir la Vertu ne prend pas de temps puisque l'environnement est déjà là). La Taille peut être augmentée sans limite. -1 Qualité générale, +2 Entretien, -1 Sécurité, -2 Santé, -3 Esthétique.

Point focal majeur : un trait distinctif majeur existant est l'élément central du laboratoire, ce qui améliore ce trait, mais entreprendre des activités qui n'y sont pas liées est difficile. -2 Qualité générale, 4 points dans la Spécialisation du trait distinctif.

Vertus et Vices d'équipement

Ces Vertus et Vices sont dus à la qualité et la quantité de matériaux et équipements vulgaires présents dans le laboratoire, ainsi qu'aux autres habitants du laboratoire. Le gain ou la perte de ces Vertus et Vices et donc habituellement lié à l'achat ou l'acquisition de choses à placer dans le laboratoire, ou à l'absence de ces choses (ou leur défektivité).

VERTUS D'ÉQUIPEMENT MAJEURES

Grande extension : l'extension du laboratoire est fortement augmentée, avec au moins le double de la quantité habituelle d'équipement. Cela permet d'avoir plusieurs zones de travail et de l'équipement consacré à des travaux spécifiques. +2 Qualité générale, +4 Entretien, +1 Esthétique, 2 points en Spécialisation(s).



Grandiose : le laboratoire est équipé à profusion d'un équipement magnifique, avec ce qui se fait de mieux en confort et décoration. +1 *Qualité générale*, +3 *Entretien*, +2 *Santé*, +4 *Esthétique*, +2 *Enseignement*, 1 point dans une autre *Spécialisation*.

VERTUS D'ÉQUIPEMENT MINEURES

Chauffage supérieur : le laboratoire est bien chauffé et son occupant n'a jamais froid. Par exemple, il est chauffé par le sol ou comporte plusieurs foyers. +1 *Entretien*, +1 *Santé*, +1 *Esthétique*, +1 *Ig*.

Décoration supérieure : le laboratoire jouit d'une décoration luxuriante ou généreuse. Par exemple, de nombreuses et belles tapisseries décorent les murs. +1 *Entretien*, +2 *Esthétique*, +1 *Im*.

Éclairage supérieur : le laboratoire est très bien éclairé, de sorte que les choses sont faciles à trouver et les livres faciles à lire, sans se fatiguer les yeux. +1 *Entretien*, +1 *Esthétique*, +1 *Textes*, +1 *Im*.

Esclaves : des esclaves humains sont employés dans le laboratoire, comme travailleurs ou comme sujets d'expériences. +1 *Entretien*, -1 *Sécurité*, -1 *Esthétique*, +2 *Co ou Me*.

Extension mineure : l'extension du laboratoire est augmentée, avec davantage d'équipement spécialisé. +1 *Qualité générale*, +2 *Entretien*, 1 point dans une *Spécialisation*.

Logement : le laboratoire comprend des meubles, comme un lit, une garde-robe, que le propriétaire peut utiliser pour dormir sur place. Vivre dans un laboratoire apporte quelque bénéfice aux travaux mais est néfaste à la santé et considéré comme quelque peu obsessionnel. +1 *Qualité générale*, -1 *Sécurité*, -2 *Santé*, -2 *Esthétique*.

Ménagerie : le laboratoire contient une collection d'animaux vivants. +1 *Entretien*, -1 *Sécurité*, -1 *Esthétique*, +2 *An*.

Opulent : le laboratoire est confortable et bien meublé. +1 *Entretien*, +1 *Santé*, +2 *Esthétique*, +1 *Enseignement*.

Plantes en pots : le laboratoire contient des dizaines de plantes en pots. +1 *Entretien*, +1 *Esthétique*, +1 *He*.

Spécimens* : le laboratoire contient une vaste collection de choses liées entre elles, dans des contenants visibles comme des jarres, ou servant d'objets d'étude ou de décoration. +1 *Entretien*, +1 *Esthétique*, 1 point de *Spécialisation* dans une *Forme*.

Surchauffé : le laboratoire est maintenu à une température bien plus élevée que nécessaire et dispose de l'équipement nécessaire à ce chauffage. Par exemple, il dispose d'une demi-douzaine de foyers. +2 *Entretien*, -1 *Sécurité*, +2 *Ig*.

Vivement éclairé : le laboratoire est éclairé bien plus qu'il ne le faut. Par exemple, il est pourvu de centaines de chandelles ou lampes, qui occupent plus de place qu'à l'habitude. +2 *Entretien*, +2 *Im*.

VERTUS D'ÉQUIPEMENT GRATUITES

Assistant* : un assistant ayant le Don (comme un apprenti hermétique) aide dans le laboratoire, accordant un bonus aux travaux. +(Intelligence + Théorie de la magie de l'assistant) à la *Qualité générale*. C'est une simple redite du bonus déjà indiqué dans *ARM5*, p. 162.

Équipement supérieur : le laboratoire est fourni

en équipement de qualité supérieure, comme du verre vénitien. Si l'on veut que cet équipement soit fabriqué à l'alliance, l'artisan doit avoir une *Compétence Artisanat* de 6 au moins, mais l'*Entretien* n'est pas augmenté dans ce cas. +1 *Qualité générale*, +2 *Entretien*, +1 *Sécurité*, +1 *Extraction de vis*.

Garde* : un servent de garde se trouve en permanence à l'entrée du laboratoire et peut dissuader les indésirables de déranger le mage ou de s'introduire. +1 *Esthétique*.

Ingrédients inestimables : le laboratoire est pourvu en ingrédients dont la plupart des gens ne peuvent que rêver, comme de grandes quantités d'or et de pierres précieuses. +2 *Qualité générale*, +4 *Entretien*, +2 *Rituels de longévité*.

Ingrédients précieux : le laboratoire est pourvu en ingrédients plus coûteux que ceux qu'une alliance typique peut se permettre de fournir. +1 *Qualité générale*, +2 *Entretien*, +1 *Rituels de longévité*.

Impeccable : le laboratoire est impeccablement propre. Il faut une saison de travail pour acquérir cette Vertu. Le mage a aussi une chance de l'acquérir lorsqu'une saison est consacrée à l'amélioration du Raffinement (cf. Raffinement ci-dessus). Cette Vertu est perdue si la propreté n'est pas entretenue, ou après un accident majeur ou suite à de la négligence. +1 *Santé*, +1 *Esthétique*, +1 *Cr*.

Outils supérieur : les outils du laboratoire ont été produits par des maîtres artisans. Si l'on veut que cet outillage soit fabriqué à l'alliance, l'artisan doit avoir une *Compétence Artisanat* de 6 au moins, mais l'*Entretien* n'est pas augmenté dans ce cas. +1 *Entretien*, +1 *Sécurité*, +1 *Objets*.

Personne* : une autre personne, peut-être un membre de la famille proche, ou une femme de chambre, se trouve très souvent dans le laboratoire (la plupart des jours durant au moins une heure). Cette Vertu peut être prise pour chacune des personnes qui fréquentent régulièrement le laboratoire. Ne comptez pas le propriétaire ou les assistants à temps plein, comme les apprentis. Un assistant vulgaire ayant reçu une formation est représenté par la Vertu *Serviteur*. -1 *Sécurité*, +1 *Co ou Me*.

Très organisé : l'équipement du laboratoire est organisé d'une manière optimale. Le mage a une chance d'acquérir cette Vertu chaque fois qu'il consacre une saison à augmenter le Raffinement du laboratoire (cf. Raffinement, ci-dessus). Une saison de ce travail (avec un jet pour acquérir la Vertu) peut être consacrée au laboratoire, même si l'on ne peut augmenter le Raffinement. La Vertu est perdue si un accident majeur est subi, si une autre personne utilise le laboratoire ou si une personne de moindre intelligence sert d'assistant. +1 *Qualité générale*.

VICES D'ÉQUIPEMENT GRATUITS

Basique : l'installation du laboratoire n'est pas terminée et tout l'équipement nécessaire n'est pas en place. Ce Vice est acquis après la première saison de construction d'un laboratoire (cf. laboratoire hermétique standard ci-dessus). Il est éliminé après la seconde saison de travail qui termine l'installation. -3 *Qualité générale*.

Défaut caché* : une erreur discrète et potentiellement dangereuse se dissimule dans la configuration du

laboratoire. C'est souvent la faute du propriétaire, mais ce peut être l'œuvre d'un tiers malicieux et subtil. Il existe une chance d'acquérir (ou perdre) ce Vice lorsqu'une saison de laboratoire est consacrée à l'amélioration du Raffinement (cf. Raffinement ci-dessus). Lorsque ce défaut est la cause d'un désastre en laboratoire, tentez un jet de Perception + Théorie de la magie contre un Facteur de Difficulté de 12. En cas de succès, le défaut est décelé et peut être corrigé en quelques heures de travail. -3 Sécurité.

Délabrement : l'équipement, les fournitures et les matériaux du laboratoire sont négligés (ou on les a laissés se gâter). -1 Qualité générale, -1 Entretien, -1 Sécurité, -1 Esthétique, +2 Pe.

Désorganisé : le laboratoire est organisé au petit bonheur ou d'une manière insouciant. Certains mages préfèrent cette manière de faire. -1 Sécurité, -1 Esthétique, +1 Mu ou expérimentation.

Équipement inférieur : le laboratoire est pourvu de fournitures de piètre qualité. Il ne faut pas toute une saison pour éliminer ce Vice, si des fonds suffisants pour augmenter l'Entretien sont apportés. -1 Qualité générale, -1 Entretien.

Endommagé : le laboratoire est partiellement endommagé en raison d'un accident. Il faut une saison pour réparer les dégâts et éliminer ce Vice. -2 Qualité générale, -1 Sécurité, -1 Esthétique.

En ruines : l'équipement du laboratoire est très fortement endommagé, par exemple après un accident majeur. Il faut deux saisons pour tout réparer et éliminer ce Vice. Après une saison, on passe au Vice Endommagé. -5 Qualité générale, -2 Sécurité, -2 Esthétique.

Infesté : le laboratoire est infesté par des plantes ou des animaux, par exemple un nid de souris, du lierre ou des champignons. En fonction de la nature de l'infestation, il ne faut pas nécessairement une saison pour éliminer ce Vice. -1 Sécurité, -1 Esthétique, +1 An ou He.

Ingrédients manquants* : en raison du manque de certains ingrédients, les travaux de laboratoire concernant soit une Technique en particulier, soit deux Formes, sont sévèrement limités : les Totaux de laboratoire sont divisés par deux. Par exemple, le laboratoire ne contient pas d'argent et les Totaux de laboratoire en Terram et Vim sont divisés par deux. Il ne faut pas toute une saison pour éliminer ce Vice, si des fonds suffisants pour augmenter l'Entretien sont apportés. -1 Entretien.

Ingrédients miteux : le laboratoire est pourvu en ingrédients impurs, sales ou de piètre qualité. Il ne faut pas toute une saison pour éliminer ce Vice, si des fonds suffisants pour augmenter l'Entretien sont apportés. -1 Qualité générale, -1 Entretien.

Mauvais goût : la décoration du laboratoire est de mauvais goût et excessive. +1 Entretien, -1 Esthétique, +1 Im.

Moite : le laboratoire est détrempé ou humide. Le parchemin, ainsi que certains ingrédients, va vite moisir. +1 Entretien, -1 Santé, -1 Esthétique, +1 Aq.

Outillage inférieur : les outils du laboratoire sont mal fabriqués et se brisent facilement. Il ne faut pas toute une saison pour éliminer ce Vice, si des fonds suffisants pour augmenter l'Entretien sont apportés. -1 Entretien, -1 Sécurité.

Pas de signe de sanctum : le signe de *sanctum* n'est pas affiché en évidence et on peut facilement le rater, ou encore il n'y en a pas du tout. Des mages hermétiques pourraient (en le sachant



Reprise d'un laboratoire

Il arrive qu'un mage s'installe dans un laboratoire qui était possédé ou utilisé par quelqu'un d'autre. Si ce laboratoire a un Raffinement de zéro ou moins, ou si son Raffinement est positif mais qu'il était conçu pour un usage temporaire (comme les laboratoires de réserve à Durenmar par exemple), le nouvel utilisateur peut simplement s'installer et commencer à travailler. Dans ce cas, il n'y a aucun besoin de modifier les attributs du laboratoire. Si un laboratoire est unique et a un Raffinement positif, cependant, le nouvel utilisateur n'y sera pas habitué et devra consacrer une saison à le réorganiser (voire à l'explorer) avant de pouvoir l'utiliser. Ceci compte comme une saison consacrée à augmenter le Raffinement, avec une chance d'acquérir les Vertus Très organisé et Impeccable ou le vice Défaut caché, à l'exception du fait que le Raffinement obtenu est égal à l'ancienne valeur de Raffinement ou au niveau de Théorie de la magie du nouvel utilisateur -3, en prenant la valeur la plus basse des deux. Si la valeur de Raffinement est plus basse, il se peut que le laboratoire se retrouve avec plus de points de Vertus que de points de Vices, ce qui n'est pas permis. Dans ce cas, une ou plusieurs Vertus sont perdues : le laboratoire était si avancé ou exotique que son nouveau propriétaire n'a pas pu incorporer toutes ces améliorations dans sa méthode. Enfin, le conteur doit lancer secrètement un jet de Perception + Théorie de la magie contre un Facteur de Difficulté égal à trois fois le Raffinement original du laboratoire, à la place du mage. En cas d'échec, le Vice Prédécesseur est acquis, le laboratoire conservant certains défauts hérités du propriétaire précédent. En cas de désastre, le Vice Défaut caché est acquis en plus.

ou non) s'introduire. Il ne faut pas tout une saison pour éliminer ce Vice. -1 Esthétique.

Sale : le laboratoire n'est pas entretenu aux normes de base de propreté. Son propriétaire en sort souvent puant ou sale et la plupart des visiteurs trouvent cela assez insupportable. -1 Santé, -2 Esthétique, +1 Pe.

VICES D'ÉQUIPEMENT MINEURS

Chauffage défectueux : le système de chauffage du laboratoire est inadéquat ou absent. Les lieux sont trop froids pour y travailler confortablement durant l'hiver. -1 Qualité générale, -1 Entretien, -1 Santé, -1 Esthétique.

Éclairage défectueux : le laboratoire est mal éclairé, il est sombre et lugubre. Il peut s'avérer difficile d'y lire ou d'y retrouver quelque chose. -1 Qualité générale, -1 Entretien, -1 Sécurité, -1 Esthétique.

Équipement manquant* : en raison du manque de certains équipements, il est totalement impossible de réaliser des travaux dans un ou deux types d'activités. Par exemple, faute d'écritoire, de parchemin et d'encres, il est impossible de travailler sur des textes. Si les objets, les sorts ou les textes sont choisis, seule cette activité est impossible. Dans les autres cas, il faut en choisir deux (cf. la partie sur la Spécialisation ci-dessus). Ce Vice ne peut pas être choisi plus de deux fois. -1 Entretien.

Spartiate : ce laboratoire a une décoration très spartiate, ou pas de décoration du tout, ce qui rend les

lieux peu inspirants et peu chaleureux. -1 Entretien, -1 Esthétique, soustraire un point à toute Spécialisation dont la valeur est de 2 ou plus.

VICES D'ÉQUIPEMENT MAJEURS

Élémentaire : il s'agit d'une version simplifiée d'un laboratoire hermétique, dotée d'une sélection extrêmement limitée d'équipement, de sorte qu'une seule catégorie d'activités de laboratoire (cf. la liste des catégories dans la partie sur la Spécialisation) est possible. Le type d'activités est déterminé lors de la création et ne peut être modifié par la suite. Cependant, un tel type de laboratoire est moins cher à entretenir et ne prend qu'une saison à installer complètement. Il peut convenir à un espace très confiné, comme une petite caverne ou une charrette. Certaines alliances construisent des laboratoires élémentaires dans des auras puissantes pour y extraire du vis. -2 Qualité générale, -3 Entretien.

Taudis : le laboratoire est très encombré, négligé et sale, ce n'est guère plus qu'une décharge puante. La plupart des mages ne songeraient jamais à poser le pied dans ce trou misérable. -1 Qualité générale, -2 Entretien, -2 Sécurité, -3 Santé, -4 Esthétique.

Vertus et Vices surnaturels

Ces Vertus et Vices sont dus à des effets, créatures ou objets surnaturels. Les manières de les acquérir et les perdre varient énormément, la plupart ne peuvent être acquis par un effort direct du mage. Certains, comme un gardien surnaturel, peuvent nécessiter une histoire ou une percée hermétique. D'autres, comme la présence d'une source de vis dans le laboratoire, ou un prédécesseur hermétique, sont généralement choisis par le conteur et non par le joueur. Dans ce cas, le joueur peut ignorer ces Vertus et Vices (et donc les caractéristiques exactes de son laboratoire).

VERTUS SURNATURELLES MAJEURES

Gardien supérieur : une créature surnaturelle puissante (Puissance 20 ou plus), qui n'est pas le familier du mage, réside dans le laboratoire et sert de protecteur, étant bien disposé envers le propriétaire. Malheur aux intrus. +(Intelligence de la créature) Sécurité, +1 Distorsion, +1 Esthétique, 3 points de Spécialisation(s) dans l'Art adéquat.

Horde supérieure : une importante communauté de créatures surnaturelles mineures se trouve aux ordres du propriétaire. Elles sont assez intelligentes pour remplir une fonction de protection et pour aider dans des tâches simples. +2 Qualité générale, +1 Entretien, +(Intelligence des créatures) Sécurité, +2 Esthétique, 2 points de Spécialisation Rego ou dans un autre Art adéquat.

VERTUS SURNATURELLES MINEURES

Familier : le propriétaire du laboratoire a un familier et celui-ci vit dans le laboratoire. Cette Vertu suppose que le familier prend de la place. Dans le cas contraire, elle peut être choisie comme Vertu gratuite. +(Intelligence + Théorie de la magie du familier) Qualité générale, + (corde d'or) Sécurité. C'est une simple redite du bonus indiqué dans la section consacré aux laboratoires dans ArM5.

Gardien mineur : une créature surnaturelle (Puissance inférieure à 20), qui n'est pas le familier du mage, réside dans le laboratoire et sert de protecteur, étant bien disposé envers le propriétaire. +1 Sécurité, 1 point de Spécialisation dans l'Art adéquat.

Horde mineure : une petite communauté de créatures semi-intelligentes aide dans le laboratoire. +1 Qualité générale, +1 Entretien, +1 Sécurité, +1 Esthétique, 1 point de Spécialisation Rego ou dans un autre Art adéquat.

Passage : le laboratoire est situé à un passage surnaturel, par exemple l'entrée d'un regio ou d'un royaume féerique, ou un portail Mercere. Le propriétaire du passage en contrôle habituellement l'accès et peut en tirer certains avantages tangibles, comme la perception d'un octroi chez les utilisateurs du passage, ou simplement la possibilité d'utiliser lui-même le passage. Ce passage peut constituer le trait distinctif Portail (acquis comme d'habitude) et peut aussi se combiner avec le Vice Voie publique. -1 Sécurité, +1 Esthétique, 1 point de Spécialisation Rego ou dans un autre Art adéquat.

Source de vis* : une source naturelle de vis se trouve dans le laboratoire. -1 Sécurité, +1 Distorsion, 2 points de Spécialisation dans l'Art correspondant.

VERTUS SURNATURELLES GRATUITES

Aérien : le laboratoire vole dans les vents et les nuages et ne se pose que rarement. Il va sans dire que seules de puissantes forces magiques peuvent faire léviter en permanence tout un bâtiment ou construire un laboratoire sur un nuage. Cette Vertu est souvent combinée au Vice Instable, sachant que le vol est un art délicat. +1 Entretien, -2 Sécurité, +2 Distorsion, +1 Santé, +4 Esthétique, +1 Expérimentation, +4 Au.

Caché : le laboratoire est dissimulé ou protégé par un effet surnaturel comme Vallée voilée. +1 Distorsion, diviser la valeur Esthétique par deux après toutes les autres modifications.

Caverne de glace : le laboratoire est situé dans une structure taillée dans de la glace qui ne fond jamais. Il se trouve soit dans l'extrême nord, soit haut dans la montagne, soit encore la magie sert à empêcher la glace de fondre. Il faut espérer que le propriétaire d'un tel laboratoire n'est pas dérangé par le froid. +1 Entretien, +1 Distorsion, -2 Santé (sauf en cas d'immunité au froid), +2 Esthétique, +2 Re ou Aq.

Chauffage magique : le chauffage est assuré par magie. La Vertu fonctionne comme Surchauffé ou Chauffage supérieur, mais sans le coût en espace et Entretien.

Doué de pensée : le laboratoire semble avoir développé un esprit indépendant. Il est peu probable que cela provienne de la magie hermétique (sauf percée), mais peut résulter de nombreuses décennies dans une aura magique ou féerique puissante. +1 Distorsion, +1 Expérimentation, +1 Me.

Éclairage magique : l'éclairage est fourni par magie. La Vertu fonctionne comme Vivement éclairé ou Éclairage supérieure, mais sans le coût en espace et Entretien.

Équipement parfait : l'équipement du laboratoire ne souffre d'aucun défaut, il est peut-être trop parfait pour avoir été fabriqué par la main de l'homme. +2 Qualité générale, +2 Entretien (à moins que l'équipement

ne soit continuellement protégé, créé ou donné par des voies surnaturelles, dans ce cas l'Entretien est -1), +2 Extraction de vis.

Enchantement* : le laboratoire lui-même a été enchanté comme un objet magique. Ceci peut engendrer une Vertu, un Vice, modifier des Caractéristiques, ou ajouter des Spécialisations (se référer aux indications plus loin, sur les objets magiques pour laboratoires).

Fournitures inépuisables : le laboratoire bénéficie d'ingrédients et fournitures qui se renouvellent par magie, il n'en manque jamais. -3 Entretien, +1 Distorsion.

Illimité : l'intérieur du laboratoire n'a pas de limite d'espace, en dépit des limites apparentes de sa structure vue de l'extérieur. Cet effet sort des possibilités de la magie hermétique normale, mais peut avoir pour origine une magie non-hermétique ou un effet féerique. La Taille peut être augmentée sans limite. +2 Distorsion.

Ingrédients féeriques : certaines des réserves du laboratoire sont achalandées par les êtres féeriques et ont des propriétés bénéfiques (mais parfois imprévues). Par exemple, de l'argent féerique est utilisé au lieu d'argent ordinaire. +1 Qualité générale, -1 Entretien, +1 Distorsion, +1 Expérimentation, 1 point dans une Spécialisation adéquate.

Invisible : l'intérieur du laboratoire et son équipement sont invisibles. Il faut naturellement que le propriétaire du laboratoire dispose d'un moyen de les voir, sans quoi il n'ira pas très loin dans ses travaux. +1 Distorsion, diviser la valeur Esthétique par deux après modification, +2 Im.

Mobile : la localisation du laboratoire dans le monde physique peut être modifiée par magie. Par exemple, il est enchanté d'un puissant effet Terram. Ceci peut procurer des avantages pour voyager mais rend aussi le laboratoire et son propriétaire plus difficiles à trouver. +1 Distorsion (si l'effet est constant), +1 Expérimentation.

Objet magique* : un objet magique est installé dans le laboratoire. Il peut s'agir d'un objet fait par le propriétaire, reçu en don, acheté, ou encore d'un artefact trouvé dans le laboratoire. Si l'objet est très grand et occupe une place considérable dans le laboratoire, il faut le considérer comme une Vertu mineure et non gratuite. Ceci peut engendrer une Vertu, un Vice, modifier des Caractéristiques, ou ajouter des Spécialisations (se référer aux indications plus loin).

Outillage parfait : les artisans qui ont fabriqué ces outils doivent être légendaires. +2 Entretien (à moins que l'outillage ne soit continuellement protégé, créé ou donné par des voies surnaturelles, dans ce cas l'Entretien est -1), +2 Objets.

Préservé : le laboratoire, ou une partie de son contenu, est immunisé à la pourriture naturelle. -1 Entretien, +1 Distorsion, +2 Santé, +1 Esthétique, +1 Cr.

Regio* : l'intérieur du laboratoire est dans un regio et il existe un autre niveau de regio dans lequel le propriétaire peut se rendre facilement. S'il existe plusieurs niveaux de regio, cette Vertu peut être choisie à plusieurs reprises. +3 Taille, +1 Distorsion.

Site légendaire : on raconte des histoires sur ce laboratoire et des légendes y sont associées. Toute modification de Caractéristiques et Spécialisations pertinente.





VICES SURNATURELS GRATUITS

Abyesse : le laboratoire comprend une espèce de vide surnaturel, comme un puits insondable. Ceci peut constituer le trait distinctif Gouffre (acquis comme d'habitude). -2 *Sécurité*, +2 *Pe*.

Antre : une créature se cache ou hiberne dans le laboratoire, que le mage le sache ou non. -1 *Sécurité*, +1 *Distorsion*, 1 point de *Spécialisation* dans l'Art adéquat.

Chaotique : le laboratoire ou son équipement, sont en mouvement ou flux constant. -2 *Sécurité*, +1 *Distorsion*, +1 *Expérimentation*, +2 *Mu* ou *Re*.

Dégénèrescent : l'équipement et les ingrédients du laboratoire se détériorent et s'usent à une vitesse surnaturelle. +2 *Entretien*, -1 *Sécurité*, +1 *Distorsion*, -2 *Santé*, -1 *Esthétique*, +2 *Pe*.

Enflammé : le laboratoire, ou une grande partie de celui-ci, est enveloppé dans des flammes inextinguibles. Cela nécessite naturellement une forme de protection ou d'immunité pour y travailler et implique que d'importantes catégories de travaux de laboratoire (comme les recherches en *Corpus*, *Animal* ou *Aquam*) seront impossibles. +1 *Entretien*, -3 *Sécurité*, +2 *Distorsion*, +2 *Esthétique*, +1 *Expérimentation*, +3 *Ig*.

Gremlins : le laboratoire est habité par des créatures qui gênent volontairement, comme des esprits ou des démons. -3 *Sécurité*, +1 *Distorsion*, -1 *Esthétique*, 1 point de *Spécialisation* dans un Art adéquat.

Habitants : le laboratoire est partagé avec des créatures qui considèrent les lieux comme étant leur foyer plus qu'un laboratoire. Elles peuvent être une nuisance pour le propriétaire, et réciproquement. -1 *Sécurité*, -1 *Esthétique*, 1 point de *Spécialisation* dans l'Art adéquat.

Hanté : le laboratoire est hanté par un esprit qui dérange parfois le propriétaire actuel. +1 *Distorsion*, -1 *Esthétique*, +2 *Me*.

Imprenable : le laboratoire est complètement inaccessible, à moins d'utiliser une magie assez puissante. Par exemple, il est condamné derrière un mur de pierre et il faut utiliser une magie *Muto Terram* pour y accéder. Bien que le propriétaire ne risque guère d'être dérangé, moins de personnes verront le laboratoire et bien des gens penseront qu'il est paranoïaque. -2 *Esthétique*.

Labyrinthe : le laboratoire, ou au moins ses parties externes, consiste en une sorte de labyrinthe ou autre énigme structurelle. La plupart des mages estimerait que c'est fatigant et inutile, mais certains mages *Criamon* aiment transformer leur laboratoire en labyrinthe. -1 *Sécurité*, -1 *Santé*, -2 *Esthétique*, +2 *Me* ou *Vi*.

Maudit : le laboratoire subit une malédiction surnaturelle. Diverses pénalités ou modifications de *Caractéristiques* (souvent la *Sécurité*) sont adéquates.

Précaire* : le laboratoire est situé en un lieu surnaturellement dangereux, comme l'intérieur d'un volcan. Cette Vertu peut être choisie plus d'une fois, pour un plus grand degré de danger. -1 *Sécurité*, 1 point de *Spécialisation* dans l'Art adéquat.

Prédécesseur : le laboratoire conserve quelques tares héritées de son (notable) propriétaire précédent. -1 *Sécurité*, +1 *Distorsion*, +1 *Expérimentation*.

Restriction : soit le laboratoire interdit certaines activités (une catégorie d'activité de laboratoire ne peut être effectuée), soit des pratiques ou rituels fatigants ou coûteux doivent être entrepris pour effectuer le travail

de laboratoire. -1 *Qualité générale* ou +2 *Entretien en fonction des circonstances*.

Sacrifices : des sacrifices animaux sont nécessaires pour que le laboratoire fonctionne. +2 *Entretien*, -1 *Sécurité*, +1 *Distorsion*, -1 *Santé*, -3 *Esthétique*, 2 points de *Spécialisation* dans une *Technique* ou en *Animal*.

Subaquatique : le laboratoire est rempli d'eau au lieu d'air, ce qui présente des difficultés logistiques liées à la respiration, et aux déplacements précis d'un point à l'autre. Certaines catégories de travaux de laboratoire (par exemple les travaux sur des textes et dans les Arts Auram et Ignem) peuvent devenir impossibles. +2 *Sécurité*, +1 *Distorsion*, -2 *Esthétique*, +1 *Expérimentation*, +4 *Aq*.

Voie publique : des créatures surnaturelles, comme des gnomes, traversent à l'occasion le laboratoire et provoquent de petits soucis. -1 *Sécurité*.

VICES SURNATURELS MINEURS

Illusion mineure* : l'un des mérites apparents du laboratoire n'est qu'une illusion. Prenez immédiatement une Vertu mineure (sans y consacrer du temps) pour compenser ce Vice, mais notez que c'est illusoire et ses effets sont complètement nuls. Par exemple, le laboratoire peut sembler décoré de belles tapisseries, mais celles-ci n'existent pas. Dans ce cas, prenez la Vertu *Décoration supérieure*, mais n'appliquez pas ses modificateurs aux attributs du laboratoire. +1 *Distorsion*, +1 *Esthétique*, +1 *Im*.

Ténébreux : le laboratoire est plongé dans le noir et son contenu ne peut être vu. Le propriétaire doit imaginer un autre moyen de percevoir l'espace afin de pouvoir travailler normalement. -1 *Entretien*, +1 *Distorsion*, la valeur *Esthétique* ne peut dépasser -1, +1 *Pe* ou *Im*.

Vivant : la structure du laboratoire est vivante. Par exemple, il se trouve dans un arbre féerique ou dans le ventre d'une bête endormie. -2 *Sécurité*, +2 *Distorsion*, 3 points de *Spécialisation* dans l'*Art adéquat*.

VICES SURNATURELS MAJEURS

Construction mentale : tout le laboratoire (ou une grande partie de celui-ci) se trouve dans l'esprit du mage, peut-être le fruit d'un puissant rituel *Creo Mentem*. La taille du laboratoire (ou de sa partie imaginaire) ne peut pas dépasser l'*Intelligence* du mage. Les parties imaginaires du laboratoire peuvent être améliorées comme d'habitude (des Vertus et Vices peuvent être acquis, le *Raffinement* peut être amélioré, etc.) mais ignorez les modifications à l'*Entretien*, la *Santé* et l'*Esthétique*. Le mage a besoin d'une magie sophistiquée s'il veut utiliser ce laboratoire pour se lier à un familier, enchanter des objets ou un rituel de longévité, ou enseigner. Il ne peut probablement pas non plus y extraire du vis. Cependant, il peut inventer des sorts, travailler sur des textes de laboratoire et étudier normalement du vis. -5 *Entretien*, +2 *Distorsion*, -2 *Esthétique*, +3 *Me*.

Illusion majeure* : l'un des aspects ou éléments fondamentaux du laboratoire n'est qu'une illusion. Prenez immédiatement une Vertu majeure (sans y consacrer du temps) pour compenser ce Vice, mais notez que c'est illusoire et ses effets

Déménagement d'un laboratoire

Le déménagement d'un laboratoire dans une nouvelle pièce (éventuellement dans une nouvelle alliance) est malheureusement une tâche assez fatigante. Premièrement, le laboratoire doit être démonté et son matériel rangé, soigneusement et laborieusement, dans de solides caisses. Cela prend une saison de travail, mais on peut déléguer la tâche à un apprenti, par exemple. Deuxièmement, les caisses doivent être transportées au nouveau site. À moins que ce soit effectué ou assisté par magie, il se produit toujours un peu de casse durant le transport – le transport compte (et coûte) pour l'équivalent de deux années d'entretien. Enfin, les caisses doivent être déballées et le laboratoire remonté. Cela prend deux saisons puisque c'est en gros le même travail que l'installation d'un laboratoire (sauf que le résultat final est le même que le laboratoire précédent et pas un laboratoire standard). En raison de ce coût et de cette durée, il est rare que l'on déménage un laboratoire (du moins par des moyens naturels). Lors d'un déménagement entre deux alliances (ou d'un endroit à l'autre dans la même alliance), certains mages utilisent de la magie (comme le *Laboratoire ambulancier*, ci-dessous) pour déménager, mais la plupart abandonnent tout simplement leurs anciens laboratoires ou les donnent à d'autres mages. La construction d'un nouveau laboratoire à partir de rien est l'occasion d'un nouveau départ et un nouveau concept d'organisation, tirant peut-être parti d'une pièce plus vaste ou mieux placée.

sont complètement nuls. Par exemple, le laboratoire peut sembler deux fois plus grand qu'il n'est en réalité. Dans ce cas, prenez la Vertu *Extension supérieure*, mais n'appliquez pas ses modificateurs aux attributs du laboratoire. +2 *Distorsion*, +2 *Esthétique*, +2 *Im*.

Traits distinctifs des laboratoires

Les laboratoires spécialisés comprennent souvent des traits distinctifs, des dispositifs remarquables ou uniques (venant des Vertus *Trait distinctif*, majeur ou mineur), qui aident pour certains types de magie ou les inspirent. Ces traits peuvent être ajoutés à un laboratoire avec relativement peu de problèmes, si la place le permet. Ou alors, le laboratoire peut être réorganisé de telle manière que le trait en devient le point central (dans ce cas, prenez le *Vice Point focal*, mineur ou majeur). Un laboratoire ne peut avoir qu'un seul point focal. Dans ce cas, les activités étrangères au trait distinctif sont désavantagées, tandis que les avantages de *Spécialisation* dus à ce trait sont augmentés. Il faut une saison pour construire ou assembler la structure d'un trait mineur et deux saisons pour un trait supérieur.

La liste ci-dessous propose des exemples de traits ainsi que des *Spécialisations* possibles pour chacun. Beaucoup de laboratoires contiennent certains de ces objets, mais ils ne comptent pas comme traits distinctifs avant d'être acquis avec la Vertu correspondante. Le trait supérieur offre trois points de *Spécialisation*, le

IV
CHAPITRE

trait mineur un point. Vous pouvez répartir ces points entre les Spécialisations citées si vous le désirez. N'hésitez pas à utiliser vos propres idées de traits, sachant que tout ce qui se trouve dans un laboratoire hermétique peut être choisi comme trait distinctif.

Autel : un endroit ornemental utilisé pour l'adoration rituelle, comme une estrade. **Spécialisations** : toute Technique, Vi.

Alambic : un réseau de tubes de verre ou de métal reliant de délicats récipients, comme des cornues, conçu pour la distillation et le raffinement des composants. **Spécialisations** : Extraction de vis, Mu, Re, Aq.

Antichambre : un enclos ou compartiment distinct. Les sorts peuvent y être lancés dans un environnement plus sécurisé. **Spécialisations** : Sorts, Re.

Appareil astronomique : un outil sophistiqué destiné à mesurer les mouvements des cieux, souvent placé près d'une fenêtre ou d'une lucarne. Le type le plus courant est l'astrolabe, la sphère armillaire constitue un modèle plus avancé. **Spécialisations** : In, Vi.

Arbre : un arbre vivant, ou une grande plante, comme du lierre. **Spécialisations** : Cr, He.

Balance : un appareil de mesure précis, comme deux plateaux de balance. **Spécialisations** : Extraction de vis, In, Re.

Balcon : un balcon externe, d'où le mage peut lancer des sorts en plein air. **Spécialisations** : Sorts, Au.

Bassin : un petit plan d'eau, ou un puits. On peut l'utiliser pour l'observation. **Spécialisations** : In, Aq.

Bureau : une table confortable et solide, conçue pour lire et écrire. **Spécialisations** : Textes, In.

Cage : une grande cage, habituellement composée de solides barreaux métalliques, pour y emprisonner ou immobiliser un sujet. **Spécialisations** : Pe, Re, Co, An.

Carte : un plan ou modèle élaboré et détaillé, illustrant avec précision les terres ou bâtiments environnants. **Spécialisations** : In, Te.

Cercle d'invocation : un pentacle élaboré inscrit au sol, dans lequel des choses sont invoquées. **Spécialisations** : Cr, Re, An, Vi.

Chaudron : un lourd chaudron d'airain ou de cuivre, pour chauffer et mélanger de grandes quantités d'ingrédients. **Spécialisations** : Expérimentation, Potions de longévité, Rituels, Extraction de vis, Mu, Aq, He, Ig.

Chevalet : un grand et déplaisant assemblage mécanique, utilisé pour torturer les personnes placées dedans. **Spécialisations** : Pe, Co, Me.

Eau courante : tout type d'eau courante qui traverse le laboratoire ou l'entoure, comme un cours d'eau ou une fontaine. **Spécialisations** : Objets, Aq.

Fenêtre : une ouverture sur le monde extérieur, qui laisse voir le soleil, la lune et les étoiles. **Spécialisations** : In, Au, Im.

Forge : un fourneau – un foyer plus étroit et robuste, souvent avivé par des soufflets, qui produit une chaleur suffisante pour faire fondre des métaux – accompagné d'une enclume et d'outils. **Spécialisations** : Objets, Ig, Te.

Foyer : un logement de pierre où du feu brûle pour chauffer les lieux, mais aussi où des substances peuvent être chauffées ou immolées. **Spécialisations** : Pe, Ig, Im.

Globe : une sphère parfaite en pierre précieuse, éventuellement opaque ou trouble, utilisée pour des

effets divinatoires. **Spécialisations** : In, Im, Me, Vi.

Gouffre : une crevasse, un trou insondable ou une ouverture. **Spécialisations** : In, Pe, Au.

Mécanisme : tout type de grand appareil mécanique, constitué de nombreuses pièces mobiles comme des roues et engrenages, utilisé pour automatiser une ou plusieurs tâches. **Spécialisations** : Extraction de vis, Re.

Métier à tisser : un grand appareil de bois destiné à tisser des fils pour produire du tissu. **Spécialisations** : Re, He.

Miroir : un grand miroir d'argent ornemental, ou autre surface réfléchissante. **Spécialisations** : In, Im, Me.

Monolithe : un grand morceau de roche brute, éventuellement gravé de symboles mystiques. **Spécialisations** : Te, Vi.

Mur : un grand mur blanc sur lequel des images peuvent être invoquées. **Spécialisations** : In, IM.

Pailleasse : un lit sur lequel un patient peut être examiné ou soigné, peut-être équipé d'outils de chirurgien. **Spécialisations** : Rituels de longévité, Cr, Co.

Parc animalier : un enclos où vient un ou plusieurs animaux, souvent le familier. **Spécialisations** : Familier, An.

Plafonds élevés : un grand espace en hauteur, pour lequel il faut une pièce très haute, éventuellement à plafond voûté. **Spécialisations** : Au.

Portail : un passage par lequel des choses peuvent être invoquées ou renvoyées. **Spécialisations** : Cr, Re.

Puits : un trou profond dans le sol. Les choses que l'on y place ne peuvent facilement en sortir. **Spécialisations** : Pe, Te.

Réservoir : un récipient encombrant destiné aux liquides. **Spécialisations** : Extraction de vis, Re, Aq.

Roue : un roue mue par l'eau, le vent, des chevaux, des esclaves ou par magie. **Spécialisations** : Objets, Re.

Statue : une sculpture faite à l'image d'une personne, d'une créature ou chose, souvent en pierre, métal ou porcelaine. **Spécialisations** : Re, An, Co, Te.

Tablette : une grande feuille de cire dans un cadre, utilisée pour écrire temporairement à l'aide d'un stylet. **Spécialisations** : Textes, In, Im.

Tombeau : la dernière demeure d'une ou plusieurs personnes. Il peut s'agir d'une simple tombe creusée dans la terre ou d'une sépulture plus élaborée, comme un sarcophage de pierre. **Spécialisations** : Pe, Co.

Trône : un siège opulent et surélevé destiné à ce qu'un chef (ou du moins ceux qui se donnent de l'importance) s'asseye. **Spécialisations** : Enseignement, Re, Me.

Objets magiques des laboratoires

Un objet magique conçu pour le travail de laboratoire (ou un enchantement de tout le laboratoire) peut conférer une ou plusieurs Vertus ou Vices, modifier les Caractéristiques ou les Spécialisations du laboratoire. Un objet magique peut être conçu comme trait distinctif, auquel cas la Vertu doit être payée comme d'habitude. De même, un trait distinctif peut être enchanté. Dans ce cas, si les bonus de forme et matériau ne sont pas indiqués ailleurs (comme dans la liste d'ArM5, p. 173),



Exemples d'objets de laboratoire

IV CHAPITRE

LE LUTRIN D'HESPERA

Cet objet est un lutrin de bois dont le dessus est assez grand pour un texte de laboratoire, un encrier, un petit couteau et plusieurs plumes. Ce lutrin se déplace pour suivre le mage, de sorte qu'il n'est jamais loin de ses notes de laboratoire. Il lui suffit de se tourner pour consulter son texte ou prendre d'autres notes. Le lutrin ajoute deux points dans une Spécialisation en textes. ReHe 15 (base 10 +1 Conc), l'objet maintient la concentration (niveau final 20).

LA COURONNE D'HERMÈS

Le nom du puissant créateur de cet artefact, une couronne d'or élaborée, sertie de joyaux, n'est pas resté dans les mémoires. Bien qu'elle soit imprégnée d'autres pouvoirs, comme une *Aura de l'autorité légitime*, la propriété la plus puissante de la couronne est de permettre à son porteur d'entrer dans une espèce de transe et de créer un laboratoire imaginaire dans son esprit. Au cours de saisons de méditation, alors qu'il porte la couronne, un mage peut entreprendre certains travaux de laboratoire (et même améliorer ce laboratoire). Quand la couronne est ôtée et qu'on la remet plus tard sur la tête, le porteur se rappelle de son laboratoire imaginaire dans l'état où il l'avait laissé. Porter la couronne pour la première fois inflige un point de Distorsion car il s'agit d'un puissant effet mystique.

Chaque année d'utilisation inflige aussi un point de Distorsion pour se trouver continuellement sous l'influence de l'effet. Le laboratoire imaginaire peut être traité comme un laboratoire standard, sauf qu'il s'agit d'une construction mentale (cf. ci-dessus). Cr(In, Mu, Re) Me 50 (base 35, +1 Toucher, +2 Soleil)

LE PRODIGIEUX POT DE FLEURS

Cet objet est un pot d'argile grand et robuste. S'il est rempli de terreau, une graine ou un jeune plant placé dedans pousse rapidement et atteint la taille d'une plante à maturité en une journée. Le pot ajoute +1 à la Spécialisation Expérimentation d'un laboratoire et +2 à sa Spécialisation Herbam. CrHe 30 (base 15, +1 Toucher, +2 Soleil)

LE SERVITEUR INFATIGABLE

C'est une espèce d'automate, un squelette animé pouvant être contrôlé assez précisément à l'aide d'un nombre limité de commandes verbales. On peut lui dire de tenir ou prendre des objets et d'effectuer des tâches simples, comme soulever et mélanger, indépendamment. Le serviteur infatigable ajoute +1 à la Qualité générale d'un laboratoire et +1 à sa Sécurité. ReCo 25 (base 10, +1 Conc, +2 Complexité), l'objet maintient la concentration, nombre d'usages quotidiens illimité (niveau final 40).

vous pouvez considérer que les bonus de forme et matériau égalent ceux des Spécialisations d'Arts qu'il confère.

Les effets spécifiques de chaque objet doivent être conçus normalement selon les règles de la section consacrée au laboratoire dans ArM5. Si un effet permettant l'avantage désiré ne peut être conçu suivant ces règles, c'est généralement qu'il n'est pas possible de l'obtenir. Pour conférer un avantage, un effet doit aussi être nouveau pour le laboratoire et ne pas répliquer un effet existant. Si par exemple le laboratoire a déjà des lanternes enchantées qui lui confèrent la Vertu Éclairage magique, ajouter d'autres lanternes n'aidera pas vraiment. Il existe deux manières de déterminer les modifications apportées aux attributs d'un laboratoire pour chaque effet magique.

Premièrement, si l'effet réplique une Vertu ou un Vice existant, l'objet donne simplement cette Vertu ou ce Vice au laboratoire. Il se gagne immédiatement et n'a pas de coût en Taille, appliquez les modifications indiquées aux Caractéristiques ou Spécialisations comme d'habitude.

Deuxièmement, si l'effet ne réplique pas une Vertu ou un Vice de laboratoire, le niveau final d'effet détermine combien de points de Caractéristiques ou de Spécialisations peuvent être acquis. Chaque dizaine de niveaux peut conférer un point dans une Spécialisation, ou chaque vingtaine de niveaux permet d'améliorer une Caractéristique d'un point. Par exemple, un effet dont le niveau final est 50 peut augmenter une Caractéristique d'un point (20 points) et une Spécialisation de trois points (30 points). De plus, les objets ou enchantements contenant de puissants effets, et affectant tout un laboratoire pourraient (volontairement ou non) augmenter la Caractéristique Distorsion, à la discrétion du conteur.

OBJETS DE LABORATOIRE COURANTS

Un certain nombre d'objets magiques courants destinés au laboratoire remplacent avantageusement l'équipement ordinaire. Des objets produisant de la lumière rendent superflues les chandelles et lanternes et confèrent la Vertu Éclairage magique. Des objets chauffants peuvent supprimer le besoin de foyers et de bois et conférer la Vertu Chauffage magique. Un ensemble d'outils enchantés peut donner la Vertu Outillage supérieur. Des récipients dont les effets magiques purifient les mélanges peuvent ajouter à la Qualité générale ou accorder une Spécialisation en Extraction de vis. Des décorations magiques, comme des tapisseries ou peintures dont les images sont animées, peuvent ajouter à l'Esthétique ou donner une Spécialisation en Imaginem. Un siège en lévitation peut améliorer la Santé ou l'Esthétique, ou donner une Spécialisation en Rego. Des effets protecteurs, comme des objets en verre incassable, peuvent améliorer la Sécurité. Il peut arriver, rarement, qu'un objet maudit ou néfaste soit caché dans le laboratoire et y cause un effet défavorable.

Sorts destinés aux laboratoires

Des sorts peuvent être utilisés pour s'aider dans le laboratoire. Des sorts rituels peuvent être lancés une seule fois pour atteindre un effet permanent, ou des sorts mineurs plus souvent pour l'entretien et le confort. Les modifications apportées aux attributs du laboratoire s'évaluent comme pour les objets magiques, ci-dessus.

Pendant, l'utilisation de sorts non rituels a ses inconvénients. Lancer de tels sorts quotidiennement ou mensuellement peut s'avérer fatigant et avoir des effets secondaires imprévisibles. En règle générale, pour chacun de ces sorts utilisés régulièrement, soit vous ajoutez un point de Distorsion, soit vous diminuez la Sécurité d'un point.

Pour l'équilibre du jeu, une restriction supplémentaire s'applique à l'utilisation de sorts non rituels en laboratoire. Un mage ne peut jamais avoir un bonus à son Total de laboratoire (en améliorant la Qualité générale ou via une Spécialisation) en lançant des sorts qui utilisent les mêmes Arts que ceux de son Total de laboratoire. Par exemple, un mage peut tenter de lancer (à répétition durant une saison) une paire de sorts *Creo Imaginem* pour rendre le laboratoire plus lumineux (conférant temporairement la Vertu Éclairage supérieur) et pour créer des peintures illusoires (conférant temporairement la Vertu Décoration supérieure). Cela peut se faire (au prix de deux points ajoutés à la Distorsion ou retirés de la Sécurité) mais cela n'ajoutera rien à la Spécialisation *Imaginem* du laboratoire. Un mage entreprenant une saison de travail de laboratoire concernant l'Art *Imaginem*, est déjà présumé faire ce genre de choses et sa compétence dans cet Art est déjà prise en compte dans son Total de laboratoire. En revanche, le conteur pourrait permettre l'utilisation de sorts *Terram* pour créer de grands cristaux vivement colorés (conférant temporairement la Vertu Spécimens) pour augmenter d'un point la Spécialisation *Imaginem*, si le sort est suffisamment bon. Un bon principe à suivre est que l'utilisation de vis (sorts rituels, objets magiques) ainsi que les inspirations ou améliorations venant d'une source externe ou d'objets non magiques peuvent conférer de tels bonus au Total de laboratoire. Ce qui provient directement de la magie personnelle du mage dans la même saison, ne le peut pas.

Exemples de laboratoires

Plusieurs exemples de laboratoires sont indiqués ci-dessous, pour illustrer comment les règles de cette section peuvent servir à élaborer des laboratoires uniques et très diversifiés. Dans la liste de Vertus et Vices de chaque laboratoire, ceux dont le coût est identique sont séparés par des virgules, tandis que ceux dont les coûts diffèrent sont séparés par un point-virgule, comme ceci : Vertus majeures ; Vertus mineures ; Vertus gratuites ; Vices gratuits ; Vices mineurs ; Vices majeurs. Remarquez aussi que pour certains laboratoires ayant beaucoup de Vertus et Vices, des points ont été acquis dans plus de Spécialisations que permis, par conséquent, certaines Spécialisations sont omises.



Exemples de sorts de laboratoire

L'ESPRIT RÉSOLU DU CHERCHEUR INFATIGABLE

ReMe 20

P : Per, D : Soleil, C : Ind.

Ce sort est conçu pour que le mage se le lance au début d'une journée de travail de laboratoire. Andreas de Bonisagus, frustré par ses fréquentes baisses de concentration, et éprouvant des difficultés à rester concentré sur ses recherches, a inventé ce sort pour tenter de rendre plus productives ses journées de recherches. La cible du sort voit son esprit résolument fixé sur la tâche à accomplir et ne s'en écarte pas. Les opinions sont partagées quant aux mérites de ce sort, la majorité des mages considérant que ce n'est rien de plus qu'une dangereuse chimère, qui altère l'esprit du mage, le rendant dépendant et affaiblissant sa résolution. Si ce sort est utilisé quotidiennement, le mage doit choisir l'horaire de travail avec Dopage (cf. plus haut).

(Base 10, +2 Soleil)

LE LABORATOIRE DE BONISAGUS

CrTe 45

P : Toucher, D : Mom, C : Groupe, Rituel

Complément : Vim

Ce sort assez connu remplit une pièce vide, ayant les dimensions adéquates, d'un laboratoire hermétique standard entièrement équipé. Il est généralement utilisé par des mages ayant beaucoup de vis mais éprouvant des difficultés à réunir les fonds et sources pour se procurer des matériaux par des moyens ordinaires. Ce laboratoire est en fait meilleur qu'un standard, puisque l'équipement créé est parfait. Si ce laboratoire n'est pas soigneusement entretenu au plus haut niveau d'Entretien, ces Vertus seront rapidement perdues et il se dégradera en un laboratoire standard plus ordinaire. Il commence avec les attributs suivants :

Vertus et Vices : Équipement parfait, Outillage parfait, Impeccable

Caractéristiques : Taille 0, Raffinement 0, Qualité générale +2, Entretien +3, Sécurité 0, Distorsion 0, Santé +1, Esthétique +1

Spécialisations : Objets 2, Extraction de vis 2, Creo 1
(Base 5, +1 Toucher, +2 Groupe, +5 complexité)

ÉCLAT DU VERRE RÉCEMMENT NETTOYÉ

PeTe 25

P : Toucher, D : Lune, C : Pièce

Ce sort maintient l'équipement et les outils du laboratoire dans un état permanent de propreté immaculée. La terre, la poussière et la crasse sont éliminées, laissant l'équipement carrément brillant, comme si l'on venait de le nettoyer. Cela confère la Vertu Impeccable au laboratoire, si le sort est lancé à chaque lune. Si l'effet du sort s'interrompt, le mage doit entretenir le laboratoire par des moyens plus ordinaires, sans quoi la Vertu est perdue. Ce sort n'a qu'un défaut : la valeur de Distorsion du laboratoire augmente d'un point (lui donnant le Trait de Personnalité Impeccable +1) en raison du caractère surnaturel de cette propreté, tant que le sort est actif.

(Base 3, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Pièce)

LE LABORATOIRE AMBULANT

ReTe 50

P : Toucher, D : Lune, C : Pièce

Ce sort transporte avec précision le contenu meuble d'une pièce dans une autre pièce avec laquelle le mage a un Lien mystique, en conservant intactes sa configuration et la position respective des objets. Certains compléments de lancement sont habituellement requis selon la composition de l'équipement du laboratoire, un complément Herbam pour déplacer les liquides, etc. La pièce de destination doit être au moins aussi grande que la pièce de départ, mais peut avoir une forme différente. Les mages ont souvent recours à ce sort pour éviter le processus fatigant et coûteux d'un déménagement de *sanctum* par des moyens ordinaires. Lorsque ce sort est lancé sur un laboratoire, tentez un jet de Perception + Finesse pour déterminer la précision de l'organisation du contenu dans la nouvelle pièce. Le facteur de base est 9 + (Raffinement x 3). Ajoutez 3 si le laboratoire est Très organisé, soustrayez 3 s'il est désorganisé. Ajoutez aussi 3 si les formes de l'ancien et du nouveau laboratoire ne correspondent pas, et 6 si elles sont radicalement différentes. En cas d'échec à ce jet, le Vice Désorganisé est acquis, ou la Vertu Très organisé est perdue. En cas de désastre, le Vice Défaut caché est acquis au lieu de cela.

D'aucuns pensent qu'il existe une version de ce sort avec une portée Lien mystique. Avec cette version plus puissante du sort, un mage peut faire venir le contenu d'un laboratoire éloigné dans la pièce qu'il occupe. Il n'est pas impossible qu'un mage infâme vole de cette manière tout un laboratoire !
(Base 25, +1 Toucher, +2 Pièce, +2 complexité)

IV
CHAPITRE

CAROLUS FURAX

Le *sanctum* de Carolus Furax de Tytalus, l'un des jeunes mages de l'alliance de Semita Errabunda, est une maison de bois à l'aspect assez délabré. Carolus préfère qu'elle semble en mauvais état, pour éviter d'attirer l'attention sur les objets volés qu'il y a soigneusement dissimulés. Carolus n'a pas consacré de temps à améliorer son laboratoire. Celui-ci diffère donc peu du standard.

Vertus et Vices : Bâtiment dédié ; Délabrement

Caractéristiques : Taille 0, Raffinement 0, Qualité générale -1, Entretien 0, Sécurité -1, Distorsion 0, Santé 0, Esthétique 0

Spécialisations : Perdo 2, Rego 2

DARIUS

Darius, disciple de Flambeau, mage le plus ancien de l'alliance de Semita Errabunda, a construit son laboratoire dans une vaste cave sous sa discrète

maison, et l'a graduellement agrandi au fil des ans. Cette pièce oppressante est plongée dans le noir, le calme et le silence (mais Darius peut s'y déplacer sans difficulté). Une odeur de renfermé s'impose. C'est un lieu craint et l'objet de rumeurs de la part des autres habitants de Semita Errabunda, personne ne sachant ce qui s'y trouve, même si beaucoup font des conjectures.

Vertus et Vices : Forme propice, Réserves importantes, Extension mineure (+1 Pe), Trait distinctif mineur (puits, +1 Pe), Spécimens (ossements, +1 Co) ; Bâtiment dédié, Très organisé ; Délabrement, Souterrain ; Ténébreux, Spartiate

Caractéristiques : Taille +2, Raffinement +1, Qualité générale +1, Entretien +2, Sécurité 0, Distorsion +1, Santé -1, Esthétique -1

Spécialisations : Perdo 4, Corpus 1, Terram 1, Vim 1

Traits de Personnalité : Épouvante +1



IERIMYRA

Le laboratoire d'Ierimyra, dans l'ancienne alliance de Calebaïs, est tombé en ruines depuis longtemps et se trouve abandonné depuis de nombreuses années, mais il est encore hanté par son fantôme. La pièce carrée en pierre demeure instable, des fissures courent dans les murs et le sol et les débris de son équipement jonchent la pièce. Les restes de sa collection d'animaux pourrissent dans des cages en fer rouillées le long d'un mur. Dans des abris tout proches, vivent de nombreux hrools, des créatures intelligentes semblables à de grands furets, qui continuent de protéger ce laboratoire. Il va sans dire que ce laboratoire aurait besoin d'importantes réparations avant de pouvoir y travailler en toute sécurité.

Vertus et Vices : Spécimens (animaux morts, +1 An) ; Moite, Délabrement, Hanté, Infesté (mousse, +1 He), Habitants (hrools, +1 An), Prédécesseur, Souterrain, Sol inégal, Vulnérable, En ruines

Caractéristiques : Taille 0, Raffinement +1, Qualité générale -6, Entretien +3, Sécurité -7, Distorsion +2, Santé -3, Esthétique -9

Spécialisations : Expérimentation 1, Perdo 2, Animal 2, Mentem 2, Terram 2

LA TOUR DE BONISAGUS

Ces quatre laboratoires, deux à chacun des quatrième et cinquième étages de la Tour de Bonisagus (plus souvent appelée la Grande Bibliothèque) de

la célèbre alliance de Durenmar, sont conçus pour que les visiteurs de la bibliothèque puissent y inventer des sorts à l'aide des textes de laboratoire présents. La tour est enchantée pour éviter toute forme de détérioration naturelle pour les livres placés à l'intérieur.

Vertus et Vices : Éclairage supérieur ; Élevé, Enchantement, Site de légende (+3 In), Construction supérieure, Équipement supérieur ; Infesté (lierre, +1 He) ; Exigu

Caractéristiques : Taille -1, Raffinement +1, Qualité générale 0, Entretien +2, Sécurité 0, Distorsion 0, Santé 0, Esthétique +1

Spécialisations : Textes 2, Extraction de vis 1, Intellego 3, Auram 1, Herbam 1, Imaginem 1

RICARDUS CAESPUUS

Le laboratoire de Ricardus Caespuus, dans l'alliance de Durenmar, est une grande maison de verre située en un lieu pittoresque et isolé. Ce bâtiment élaboré est rempli de plantes que Ricardus cultive en utilisant une forme particulière d'extraction de vis qu'il a développée. Le laboratoire est aussi équipé du Prodigeux pot de fleurs (cf. plus haut) qu'il a lui-même enchanté.

Vertus et Vices : Trait distinctif mineur (arbre, +1 He), Plantes en pot ; Bâtiment dédié, Environnement idyllique (+1 He), Objet magique (+1 Expérimentation, +2 He), Équipement supérieur ; Désorganisé, Infesté (plantes, +1 He), Point focal mineur

Caractéristiques : Taille 0, Raffinement +1, Qualité générale 0, Entretien +4, Sécurité 0, Distorsion 0, Santé +2, Esthétique +2

Spécialisations : Expérimentation 2, Extraction de vis 1, Rego 1, Herbam 8

IGOR RASTVAN

Igor Rastvan, archimage de la maison Ex Miscellanea et dirigeant de l'alliance de Roznov dans le Rhin, est bien connu (entre autres) pour son magnifique laboratoire, l'un des meilleurs dans l'Ordre d'Hermès. Il est situé dans un grand donjon manoir occupant toute une aile du château de Roznov, perché haut sur les flancs du mont Radhost. Ses hauts plafonds voûtés sont garnis de tapisseries et il est éclairé par des milliers de chandeliers et de multiples foyers. D'un côté du laboratoire, son point focal consiste en un grand autel consacré au dieu Radagast. L'entretien du bâtiment coûte une petite fortune.

Vertus et Vices : Trait distinctif majeur (autel, +3 Pe), Grandiose (+1 Im) ; Galerie, Extension mineure (+1 Rituels de longévité), Esclaves, Spacieux, Décoration supérieure, Chauffage supérieur, Éclairage supérieur, Bâtiment dédié, Entrée grandiose, Garde x2, Ingrédients précieux, Serviteur (Int +2), Construction supérieure, Équipement supérieur ; Sacrifices ; Point focal majeur

Caractéristiques : Taille +6, Raffinement +3, Qualité générale +2, Entretien +16, Sécurité +1, Distorsion +1, Santé +2, Esthétique +15

Spécialisations : Rituels de longévité 2, Enseignement 3, Perdo 7, Corpus 4, Imaginem 3, Mentem 1

Traits de Personnalité : Dominant +1

LE SPHINX

Ce laboratoire a été construit par des mages d'une alliance proche des pyramides d'Égypte, dans le désert près du grand sphinx, afin d'étudier ce monument légendaire. Le laboratoire n'a pas vraiment de bâtiment, l'équipement est simplement disposé sur des tables en plein air, avec quelques tentes et des coupe-vent pour protéger contre le pire des vents chargés de sable. La qualité et le confort du laboratoire souffrent tous deux de cette exposition, mais le laboratoire bénéficie d'une forte aura et de plusieurs Spécialisations dues à sa localisation mystique.

Vertus et Vices : Trait distinctif majeur (statue, +3 Re), Environnement naturel (désert +3 Ig) ; Spacieux ; Site de légende (+1 Distorsion, +2 Me) ; Hanté, Sol inégal, Vulnérable ; Spartiate ; Point focal majeur, Externe

Caractéristiques : Taille 0, Raffinement 0, Qualité générale -3, Entretien +1, Sécurité 0, Distorsion +2, Santé -3, Esthétique -2

Spécialisations : Muto 1, Rego 6, Ignem 2, Mentem 3

Traits de Personnalité : Enigmatique +2

HELVIVS PERTINAX

Helvius Pertinax de la maison Tremere, un mage plutôt paranoïaque se spécialisant dans la magie des glaces, réside dans une grande caverne souterraine près d'un lac souterrain. L'eau du lac peut monter de manière imprévisible, ce qui est dû (Helvius l'ignore) au fait qu'un dragon a établi son antre à quelque distance sous la caverne. Helvius n'a pas encore rempli la caverne, il reste de la place pour quatre points de Vertus

de plus. Il utilise des sorts pour éclairer la caverne (cela ajoute un à la valeur de Distorsion, mais n'ajoute rien à ses Spécialisations). Malheureusement, la caverne n'est pas le plus sain (ou le plus sûr) des environnements, mais cela ne décourage pas Helvius.

Vertus et Vices : Environnement naturel (lac, +3 Aq) ; Réserves importantes, Trait distinctif mineur (monolithe, +1 Te), Logement, Spacieux ; Éclairage magique, Vide x2, Imprenable, Antre, Précaire, Souterrain, Sol inégal ; Chauffage défectueux, Point focal mineur, Spartiate

Caractéristiques : Taille +7 (+3), Raffinement +1, Qualité générale -1, Entretien 0, Sécurité -2, Distorsion +2, Santé -8, Esthétique -6

Spécialisations : Aquam 4, Terram 4, Vim 1

Traits de Personnalité : Lumières inquiétantes +1, Silence inconfortable +1


LUTISSE

Lutisse de la maison Ex Miscellanea réside dans une cabane dans les arbres, à l'orée d'une forêt féerique. Son logement est caché par la fascination féerique et protégé par une araignée féerique venimeuse, avec laquelle Lutisse s'est liée d'amitié, mais aussi infesté de ses toiles. Lutisse est très petite (taille -1) et les Caractéristiques indiquées ne tiennent pas compte du Vice Petites proportions.

Vertus et Vices : Trait distinctif mineur (chaudron, +1 Mu), Trait distinctif mineur (arbre, +1 He), Gardien mineur ; Bâtiment dédié, Élevé, Ingrédients féeriques, Caché ; Équipement inférieur, Outillage inférieur, Infesté (toiles d'araignée, +1 An), Plafond bas, Pas de signe de sanctum, Sol inégal, Éclairage défectueux, Petites proportions, Point focal mineur

Caractéristiques : Taille -2, Raffinement +1, Qualité générale -4, Entretien -4, Sécurité -3, Distorsion +2, Santé -2, Esthétique -1

Spécialisations : Expérimentation 1, Muto 3, Rego 1, Animal 2, Herbam 2

Traits de Personnalité : Inquiétant +2 



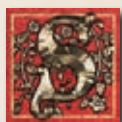
Annexes : Aides de jeu

Les pages suivantes présentent divers documents utiles à la fondation, la définition et la gestion d'une alliance de l'Ordre d'Hermès selon les nouvelles règles présentées dans ce livre.

Les quatre premières pages sont un exemple de charte d'alliance. Il peut servir pour votre alliance et des espaces sont prévus pour y insérer son nom, ceux des mages, l'année, etc. Le texte du serment et de la charte sont les mêmes que ceux de l'alliance de Arae Flaviae. Comme ce texte est très couramment utilisé et respecté dans l'Ordre, lorsqu'on l'adopte comme charte, il est automatiquement ratifié par les *Quaesitores*. Cf. p. 42 pour plus d'informations.

À partir de la p. 168, vous trouverez dix pages de feuilles d'enregistrement spécifiquement conçues pour les nouvelles règles présentées dans ce livre. Ces feuilles d'enregistrement facilitent le suivi des Caractéristiques de l'alliance, ses membres, son patrimoine, ses revenus, ses laboratoires, ses bibliothèques, ses livres, son vis et le résumé des activités annuelles de l'alliance.

Les pages présentées en annexe peuvent être photocopiées pour usage personnel mais sont une marque déposée en 2005 par Trident Inc., Atlas Games. Elles sont aussi disponibles en pdf, par téléchargement depuis notre site.

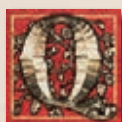


erment de l'alliance de

Étant la charte de l'alliance de en l'année de notre Seigneur Jésus-Christ.

Je jure soutien et loyauté pour la vie à l'alliance de, et déclare que les épreuves et bonheurs de cette alliance sont miens dès à présent. Comme je suis engagé par le Serment d'Hermès, j'engage cette alliance sous les auspices de l'Ordre d'Hermès et sous l'autorité du Tribunal de Je jure de soutenir et protéger cette alliance quoi qu'il m'en coûte. De toute ma vie, dans toutes mes études et voyages, jamais je ne trahirai l'alliance ni ne viendrai en aide à ses ennemis. Dans les temps de besoin, j'aiderai l'alliance de mon mieux et me dévouerai à son service si le besoin s'en fait sentir. Je me conformerai aux décisions adoptées par le conseil dirigeant de l'alliance et prendrai ces décisions comme s'il s'agissait des miennes. Je traiterai mes confrères avec respect et équité, et ne tenterai en rien de les blesser. Leur sang est mon sang. Où se tient l'alliance, je me tiens ; comme l'alliance croît, je crois ; que l'alliance tombe, je tomberai. Ceci, je le jure, sur l'honneur de ma Maison et de son Fondateur.

Fait de notre main,



ualité de membre

L'alliance prévoit deux catégories de membres de son conseil et reconnaît un troisième statut aux visiteurs.

Toute personne peut se voir conférer le statut de visiteur protégé, par une invitation formelle d'un seul membre de l'alliance. Les visiteurs protégés bénéficient des droits élémentaires repris dans cette charte et ne sont pas les obligés des membres du Conseil, pas plus qu'ils ne sont membres du Conseil. Les visiteurs protégés peuvent se joindre aux réunions du Conseil s'ils le désirent, mais doivent quitter la réunion si l'un des membres de ce Conseil le leur demande et n'ont le droit de parler et de voter que s'il leur est accordé par le président du Conseil, le Disceptator. Le statut de visiteur protégé peut être retiré par le membre qui l'avait accordé, ou par un vote du Conseil des membres.

Le statut de membre en probation peut être conféré à tout mage de l'Ordre d'Hermès à part entière, qui ne doit ni allégeance ni féauté à une autre alliance, selon l'accord unanime des membres actuels du Conseil. Les membres en probation bénéficient des droits élémentaires et de

probation repris dans cette charte, ainsi que des devoirs s'y rattachant. Le statut de membre en probation dure une période de sept saisons, à moins qu'il n'y soit mis fin par censure ou expulsion.

Le statut de membre à part entière du Conseil est conféré par l'accomplissement des devoirs et obligations d'un membre en probation, à moins qu'un témoignage ne prouve qu'il n'est pas apte à prononcer le Serment d'alliance en toute conscience, auquel cas tous ses droits de membre lui sont retirés. En cas d'élévation au statut de membre à part entière, le mage perd tous les droits et devoirs du membre en probation, remplacés par le bénéfice des droits élémentaires et droits complets repris dans cette charte, ainsi que des devoirs s'y rattachant. Le statut de membre à part entière est perpétuel tant qu'il n'y est pas mis fin par censure ou expulsion.

Si un mage désire se voir libéré de l'alliance, il doit renoncer à son serment d'alliance en présence d'au moins deux membres du Conseil, après quoi il est libéré de ses devoirs et droits et ne peut plus invoquer ces droits.



Gouvernance de l'alliance

Les membres de l'alliance sont gouvernés par le Conseil des membres, constitué de l'ensemble des membres en probation et à part entière de l'alliance. Le Conseil ne déclare entreprendre d'action qu'au nom de l'ensemble, aucune action ne peut être exigée d'individus par décision du Conseil. En revanche, les décisions du Conseil ne peuvent être renversées par un seul individu.

Tout membre de l'alliance a le droit et le devoir de réunir le Conseil des membres pour examiner des questions graves, et tous les membres sont tenus d'y assister avec diligence. Lorsqu'il n'est pas possible de réunir tout le Conseil des membres, tout quorum constitué de plus de la moitié des membres actuels est réputé valide, ou la décharge des devoirs du Conseil sera retardée jusqu'à ce que le Conseil complet puisse être réuni. Le Conseil des membres se réunit quatre fois l'an, la veille de chaque équinoxe et solstice, qu'il soit ou non convoqué par un membre, et tous les membres de l'alliance doivent s'efforcer d'y assister.

Les motions dont le Conseil débat doivent être proposées par un membre, il faut en débattre complètement et justement, permettant à tous ceux qui désirent parler de le faire, puis procéder au vote. Une proposition doit être soutenue par

un deuxième membre de l'alliance, sans quoi le vote ne peut avoir lieu. Les décisions sont adoptées par un vote majoritaire des membres présents, excepté que l'approbation unanime du Conseil des membres est requise pour des questions de modification de la charte, d'expulsion d'un membre et d'admission d'un membre en probation.

Le Conseil des membres confèrera le rang de disceptator au représentant de l'alliance en matière de gouvernance et de questions temporelles. La charge de disceptator est un devoir pour chacun des membres à part entière de l'alliance ; cette charge est cyclique et obligatoire, la responsabilité tournant dans l'ordre d'ancienneté hermétique parmi les membres à part entière du Conseil. Chaque disceptator sert pour une période de sept ans, commençant l'année qui suit le Tribunal. Les devoirs du disceptator sont : siéger aux réunions régulières du Conseil, veiller à l'ordre des réunions, rompre l'égalité des votes par son vote prépondérant, déterminer le surplus annuel de provisions et de réserves, agir comme porte-parole du Conseil des membres. Le disceptator n'aura pas le pouvoir de décider au nom de l'alliance, mais est chargé de veiller à l'exécution des décisions du Conseil des membres.



Ressources possédées par l'alliance

Les ressources de l'alliance sont tenues en commun par le Conseil des membres et il va de la responsabilité du Conseil de les entretenir et de les défendre.

L'alliance est propriétaire de tout le vis provenant de sources non revendiquées par des tiers, découvertes par des membres de l'alliance, sauf la première récolte d'une nouvelle source, qui appartient à celui ou ceux qui l'ont découverte. L'alliance est aussi propriétaire de tout vis offert au Conseil des membres dans son ensemble. Dans toute autre situation, le vis non revendiqué par des tiers appartient à celui ou ceux qui l'ont découvert.

L'alliance est propriétaire de tout livre obtenu par un membre du Conseil qui agissait pour le compte du Conseil, et de tout livre écrit par des membres du Conseil, pour l'écriture duquel un paiement a été effectué avec les ressources de l'alliance. L'alliance est aussi propriétaire de tout livre offert au Conseil des membres dans son ensemble.

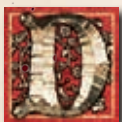
Le Conseil est propriétaire de tout objet magique obtenu par un membre du Conseil qui agissait pour le compte du Conseil, et de tout objet magique fabriqué par des membres du Conseil, pour la fabrication duquel un paiement a été effectué avec les ressources de l'alliance. L'alliance est aussi propriétaire de tout

objet magique offert au Conseil des membres dans son ensemble.

Le Conseil est propriétaire de toute monnaie obtenue à l'aide des ressources de l'alliance. Le Conseil est propriétaire de toute monnaie obtenue par un membre du Conseil qui agissait pour le compte du Conseil. L'alliance est aussi propriétaire de toute monnaie offerte au Conseil des membres dans son ensemble.

Le Conseil est propriétaire des bâtiments, des défenses, du bétail et des habitants de l'alliance. Le Conseil est aussi propriétaire des bâtiments, des défenses, du bétail et des habitants offerts au Conseil des membres dans son ensemble.

Le surplus des ressources de l'alliance seront déterminés lors de la réunion hivernale du Conseil des membres. Les ressources nécessaires à l'existence de l'alliance et à la protection des droits de ses membres sont comptées en premier lieu, ce qui comprend le paiement de saisons de travail effectuées pour l'alliance, et une allocation de vis pour lancer l'Ægis du foyer. Les contributions aux dettes de l'alliance sont déterminées par le disceptator et réservées. Le reste des ressources forme le surplus et sera attribué selon les requêtes de chaque membre de l'alliance.



Droits des membres de l'alliance

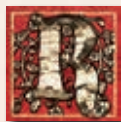
Chaque membre de l'alliance, ainsi que les visiteurs protégés, bénéficiera des droits élémentaires de l'alliance, c'est-à-dire à l'accès complet et sans restriction à la protection et au soutien de l'alliance dans les limites de l'alliance pour tous les droits et avantages garantis par le Code d'Hermès, au bénéfice d'un sanctum qui restera inviolé et aux fournitures de cet endroit, à l'accès à la bibliothèque de l'alliance, aux victuailles correspondant au statut de mage. Ces droits élémentaires ne seront point refusés, sauf en cas d'expulsion infligée par le Conseil des membres.

Outre les droits élémentaires, un membre à part entière de l'alliance aura les pleins droits conférés par l'alliance, c'est-à-dire le droit d'être présent et de voter dans le Conseil des membres, qu'il exercera avec probité et prudence. Il

aura de plus un accès total et sans restriction aux services et compétences des serviteurs et résidents. Ainsi qu'un droit égal aux réserves de surplus nécessaires pour mener à bien ses études, ou les voyages nécessaires pour ces études, tels droits comprenant (sans y être limités) le vis, l'argent, et les diverses ressources magiques et vulgaires dont l'alliance est propriétaire. Lorsqu'un conflit se déclare entre membres du Conseil sur la destination d'une ressource en surplus, la distribution est effectuée par tirage au sort, sauf les demandes prioritaires avancées et acceptées par le disceptator qui sont prises en considération avant le tirage au sort. Ces droits ne peuvent être réduits que par décision du Conseil en cas de grave problème.

Outre les droits élémentaires, un membre en probation de l'alliance aura les droits de membre en probation conférés par l'alliance, c'est-à-dire une fraction des droits et devoirs offerts à un membre à part entière de l'alliance, telle part étant la moitié de celle offerte aux membres à part entière. Le vote d'un membre en probation compte pour la moitié du vote d'un membre à part entière et il ne peut réclamer que la moitié de la part des réserves de surplus accordée aux membres à part entière. Les services et compétences des servoiteurs et résidents ne se peuvent

partir en deux, mais les besoins d'un membre à part entière ont priorité sur les besoins d'un membre en probation. De plus, un membre en probation de l'alliance qui respecte le Serment de l'alliance a le droit de rester dans l'alliance durant sept saisons après s'être vu conférer ce statut. Ainsi, un membre en probation de l'alliance a le droit d'être considéré comme membre à part entière de l'alliance après avoir servi sept saisons comme membre en probation. Ces droits ne peuvent être réduits que par décision du Conseil en cas de situation grave.



Responsabilités des membres de l'alliance

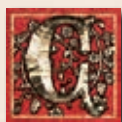
Les membres de l'alliance ont le devoir de se conformer au Serment d'Hermès et au Droit périphérique, comme le Serment de l'alliance l'exige, aucun manquement en ce sens ne sera toléré par le Conseil des membres et l'alliance se réserve le droit de censurer les membres reconnus coupables dans un juste Tribunal, d'un crime contre l'Ordre d'Hermès.

La responsabilité des membres de cette alliance pour sa réussite, dépend de services rendus à l'alliance. Le Conseil des membres déclarera quelles tâches doivent être effectuées lors des réunions régulières de l'alliance. De telles tâches comprennent (sans y être limitées) la garde et la récolte des sources de vis de l'alliance, la garde et la récolte des revenus de l'alliance, le bien-être et la discipline des employés de l'alliance, l'entretien des ressources de l'alliance, le développement des ressources de l'alliance et le maintien de bonnes relations avec les alliés de l'alliance. Les devoirs qui ne nécessitent pas plus qu'une semaine de service avec un faible risque personnel, seront assignés par le Conseil à ses membres, sans en assigner plus qu'un à chaque membre pour chaque saison. Ces tâches assignées n'ont pas pour contrepartie une récompense ou avantage pour le membre qui les accomplit mais ne peuvent être refusées sans motif raisonnable.

Les devoirs qui demandent un investissement plus important en temps ou risques personnels seront proposés comme service par l'alliance. Ces services auront pour contrepar-

tie une rémunération qui sera proportionnée au temps, aux risques et aux bénéfices potentiels pour l'alliance. La rémunération est établie par le disceptator, mais le paiement minimal sera, pour une saison de travail à faible risque et faible bénéfice, deux pions de vis du type le plus courant dans les réserves à ce moment. Le disceptator peut augmenter cette rémunération pour inciter à accomplir une tâche urgente en particulier, car le Conseil des membres n'a pas le pouvoir d'imposer à un membre de se charger de l'une de ces tâches, à moins que le refus corresponde à une violation de son serment d'alliance, auquel cas la menace de censure peut être utilisée. Tous les paiements seront effectués lors de la réunion de printemps du Conseil. Si plus d'un mage veut effectuer un service, et qu'ils refusent de le partager, le disceptator assignera la tâche par tirage au sort. S'il n'y a pas assez de vis pour rencontrer les demandes du Conseil, le disceptator peut retenir les paiements pour une année ou plusieurs. Le travail pour l'alliance peut être déclaré tel avec effet rétroactif.

Chaque membre en probation de l'alliance est obligé d'accomplir rien moins que l'une des tâches proposées contre rémunération par le Conseil des membres, durant sa période de probation. Pour ce service obligatoire, aucun paiement ne doit être offert par le Conseil des membres.

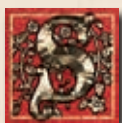


Censure des membres de l'alliance

Si un membre contrevient aux décisions du Conseil, son vote ou sa charte, ce membre peut être censuré ou expulsé par un vote du Conseil des membres. La censure nécessite l'adoption d'une motion lors d'une réunion du Conseil des membres. La censure d'un membre à part entière lui retire les droits attachés à son statut, le renvoyant au statut de membre en probation, à partir de quoi il se trouve dans les devoirs et droits de ce statut. La censure ne peut empêcher un membre en probation de réclamer le statut de membre à part entière de l'alliance. La censure d'un membre en probation de l'alliance met fin au droit d'un membre à rester membre en probation de l'alliance et lui confère le statut de visiteur protégé. Le statut

de visiteur protégé peut être retiré en tout temps par un vote du Conseil des membres sans qu'il soit besoin d'infliger la censure.

L'expulsion est infligée par vote unanime des autres membres du Conseil. L'expulsion est le seul moyen par lequel un membre de l'alliance perd ses droits élémentaires et oblige cet ancien membre à cesser de se prévaloir de ces droits élémentaires dès la première pleine lune après que l'expulsion a été infligée. S'il advenait qu'un mage soit renié de l'Ordre, le devoir et l'obligation de cette alliance sera aussi de lui infliger l'expulsion sans délai.



eau du ministère

Cette charte a été approuvée par , Quaesitor revêtu d'autorité, en l'année de notre Seigneur Jésus-Christ.

(Ce serment fut d'abord prêté par les mages d'Arae Flaviae, alliance située dans le Tribunal du Rhin.)



Nom de l'alliance :

Conteur :

Saga :

Type d'aura :

Modificateur de conditions de vie (mages) :

Saison :

Niveau de l'aura :

Tribunal :

Lieux :

Année de fondation :

Année actuelle :

Niveaux de regio :

Modificateur de conditions de vie (vulgaires) :

Ægis du foyer :

Réputations

TYPE

VALEUR

	TYPE	VALEUR
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Points de construction

TOTAL DE POINTS DE CONSTRUCTION :

	POINTS DE DÉPART	POINTS ACTUELS	REMARQUES
Bibliothèque	_____	_____	_____
Textes de laboratoire	_____	_____	_____
Vis	_____	_____	_____
Objets enchantés	_____	_____	_____
Spécialistes	_____	_____	_____
Laboratoires	_____	_____	_____
Argent	_____	_____	_____

Avantages et Accroches

	NOM	REMARQUES
Avantages majeurs	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
Avantages mineurs	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
Choix gratuits	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
Accroches majeures	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
Accroches mineures	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____

Habitants

Type de gouvernance :

Points de Loyauté de base (due aux mages) :

Points de loyauté actuels :

Valeur de Loyauté générale :

Modificateurs de situation pour...

Conditions de vie :

Équipement :

Argent :

Spécialistes :

Mages

	ANNÉE NAISSANCE	TITRES/RESPONSABILITÉS	TYPE DE DON	REMARQUES	LOYAUTÉ	POINTS
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Compagnons

	ANNÉE NAISSANCE	MÉTIER/COMPÉTENCES	REMARQUES	LOYAUTÉ	POINTS
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Spécialistes

	ANNÉE NAISSANCE	MÉTIER/COMPÉTENCES	REMARQUES	LOYAUTÉ	POINTS
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Résidents

	ANNÉE NAISSANCE	MÉTIER/COMPÉTENCES	REMARQUES	LOYAUTÉ	POINTS
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Chevaux & bétail

	ANNÉE NAISSANCE	QUANTITÉ	REMARQUES	POINTS
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Terres & possessions

LOCALISATION	ZONE / DIMENSIONS / ÉTAGES	HABITANTS	REMARQUES
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Objets magiques

CRÉATEUR	ANNÉE	EFFET	ARTS	Niv.	R/D/T	UTIL.	DESCRIPTION
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Objets vulgaires

QUANTITÉ	DESCRIPTION / REMARQUES
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Armes & armures

COÛT	POINTS PAR OBJET	QTÉ	REMARQUES	POINTS
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Richesse

Revenu total : Dépenses (avant les économies) : Économies : Dépenses totales :
 Points d'habitants : Points de laboratoires : Points d'armes et armures :

Sources de revenus

DESCRIPTION	TYPE	REVENUS ACTUELS	REMARQUES

Dépenses annuelles

RÉSUMÉ DES RÈGLES	LIMITE D'ÉCONOMIES	DÉPENSES	REMARQUES
Bâtiments	1 livre par 10 pts d'habitants	50% par artisanat	
Fournitures	2 livres par 10 pts d'habitants	20% par artisanat	
Inflation	augmente chaque année		
Laboratoires	1 livre par 10 pts de laboratoire	20% par artisanat	
Provisions	5 livres par 10 pts d'habitants	50%+20% par artisanat	
Titres	dettes et taxes		
Gages	2 livres par 10 pts d'habitants		
Armes et armures	1 livre par 320 pts d'Armes et armures	50% par artisanat	
Matériel d'écriture	1 livre par Mage et spécialiste des livres	50% par artisanat	

Économies

RÉSUMÉ DES RÈGLES	NOM / QTÉ	ÉCONOMIES	REMARQUES
Manouvriers	1 livre par personne		
Artisans (ordinaires)	1 + (Compétence/2) livres par saison		
Artisans (rares)	Compétence en livres par saison		
Objets magiques	1 livre par magnitude		

Calendrier

	RÉUNION DU CONSEIL	DATE	RÉCOLTE DU VIS	DATE	AUTRE ÉVÉNEMENT ANNUEL	DATE
Hiver						
Printemps						
Été						
Automne						

Activité annuelle



pp 102-129
containing
of
with 85 a

Alliance :

Année :

Habitants

Points de loyauté (début d'année) :

Points de loyauté (fin d'année) :

Valeur de Loyauté générale :

Points de loyauté gagnés :

Points de loyauté perdus :

Familiarité gagnée :

Arrivées/Naissances :

Départs/Décès :

Richesse

Modificateurs de revenus appliqués :

Total des revenus :

Dépenses fixes :

Total des dépenses diverses :

Inflation :

Total des dépenses :

Dépenses diverses :

Trésorerie (début d'année) :

Trésorerie (fin d'année) :

Surplus/Déficit :

Événements & aventures

SAISON/DATE	ÉVÈNEMENT	PERSONNAGE(S)	REMARQUES
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Activités par saison

PERSONNAGE	HIVER	PRINTEMPS	ÉTÉ	AUTOMNE
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____



Galerie de portraits

Dans cette galerie de portraits, vous allez découvrir les personnages de six contributeurs spéciaux qui ont soutenu le projet de parution du livre des règles d'*Ars Magica*. Les autres paraîtront au fil des suppléments à suivre.

Nous les remercions à nouveau et nous espérons que la vision de l'artiste qui a pris en charge la mise en image de leur personnage sera conforme à leurs attentes.

Dans l'ordre d'apparition vous pourrez voir :

◆ **Alya Fahem de Merinita**

(créée par Jonathan Duvoic et illustrée par Loïc Bramoullé)

◆ **Angus de York de Guernicus**

(créé par Nicolas Michel et illustré par Loïc Bramoullé)

◆ **Eerius de Bonisagus**

(créé par Thibaud Gaillard et illustré par Erwan Broudin)

◆ **Eren Capri Ifetwis de Bjornaer**

(créé par Franck Skrzypek et illustré par Pierrick Martinez)

◆ **Lioun Crinière Blanche Sirnaus de Bjornaer**

(créé par Xavier Fohrer et illustré par Erwan Broudin)

◆ **La Dame au Masque**

ou Umm Maïssane Saba bint Abbas ibn Dhafir ibn Saeb ibn Rachid ibn Ghaleb

(créée par Boris Bozicek et illustrée par Lorenzo Mastroianni)

Creo Imaginem !



◆ **Alya Fahem de Merinita**
(créée par Jonathan Duvic et illustrée par Loïc Bramoullé)



◆ **Angus de York de Guernicus**
(créé par Nicolas Michel et illustré par Loïc Bramoullé)

Loïc



Écrius de Bonisagus
(créé par Thibaud Gaillard et illustré par Erwan Broudin)



◆ **Eren Capri Uffehuis de Bjornaer**
(créé par Franck Skrzypek et illustré par Pierrick Martinez)



◆ **Lioun Crinière Blanche Sirnaus de Bjornaer**
(créé par Xavier Fohrer et illustré par Erwan Broudin)



◆ **La Dame au Masque**

ou Umm Maïssane Saba bint Abbas ibn Dhafir ibn Saeb ibn Rachid ibn Ghaleb
(créée par Boris Bozicek et illustrée par Lorenzo Mastroianni)